

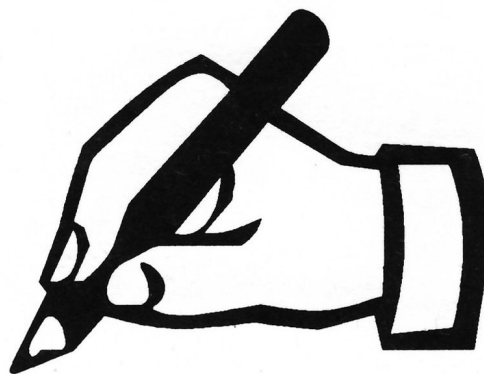
amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 9/91



Multitasking?



Máte doma Amigu 500 a bojíte se o budoucnost? Uvažovali jste dokonce o pořízení IBM kompatibilního počítače? Jestliže jste odpověděli alespoň jednou ano, tak tento měsíc píše úvodník právě pro vás.

Většina z nás začínala se základní konfigurací bez rozšíření paměti RAM a s monitorem nebo jen s televizí. Brzy jsme zjistili, že tak často opěvovaný multitasking Amigy je nám zcela na nic bez finančního vkladu na rozšíření paměti. Naštěstí tato částka ještě nebyla tak vysoká, aby ji většina z nás nevynaložila na zakoupení rozšiřující desky s 512 kB RAM. Dokonce jsme většinou získali i akumulátorem zálohované hodiny. A teď začal pravý život. Mohli jsme si spustit textový editor, k tomu jsme si ještě pustili kreslicí program, nakreslili veselého panáčka na náš dopis své milé nebo svému milému, a byli jsme jako v ráji. A hlavně, celý svět "profesionálních IBMáků" nám záviděl. A pak to přišlo! Microsoft a jeho Windows. Multitaskingový operační systém pro ty druhé. Výkonné procesory, velká uživatelská základna a podpora těch největších z největších. Vedle takového stroje se zdála být naše Amiga bez pevného disku, jen s jednou disketovou jednotkou a 1 MB paměti úplným ubožákem. Ale není to náhodou obráceně? Bez závratných částek takový IBM nepromluví, nezahraje Prodanou nevěstu či nejnovější světový hit, a to všechno v době, kdy nejsklonovanějším slovem je multimedia.

Myslím si, že se ještě o svou budoucnost nemusíme bát. Díky programu AmigaVision drží naše Amiga stále náskok, ale musíme si dávat už větší pozor. Rozdíl se pomalu a jistě smazává. Vložíme-li všichni náš um a budeme vytvářet i ty nejtriviálnější programy tak, aby byly spustitelné z Workbench, komunikovali pomocí menu a gadgetů, tak si myslím, že nás nikdo jen tak nedohoní. Ale musíme být ve všem důslední. Není možné tolerovat programy, které nevracejí alokovanou paměť, nemají klávesové ekvivalenty pro všechny povely z menu, nebo na nás při špatném zacházení hned poštvou pana Guru. Nedej Bože, aby nebyly spustitelné z Workbench! Hlavně se musíme ve všem naučit také tolerantnosti. Pamatujme si, že nejsme v Amize sami. Je tam s námi program Jirky, Karla a i Pavla, a i oni chtějí trochu strojového času, a tak kdykoli je to jen trochu možné, dejme jim taky trochu prostoru, aby nám ukázali, co umějí. Vždyť to není nic jiného než multitasking, který se tolik ti z druhé strany snaží komplikovat.

S pozdravem

Khaled Hussein
šéfredaktor

IMPRESSUM

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

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

Vydavatel: Jiří Prožr

Šéfredaktor: Khaled Hussein Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Karel Šustr Layout: Firma DANSY

Tisk: NIS ČR

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

Boot - Basic

Každý programátor v Basicu by měl mít disketu, která po zapnutí Amigy přímo natáhne AmigaBasic. Potom není nutné stále vyměňovat disketu v disku (WB a Basic). Pro začátečníky uvádíme návod, jak to zařídit.

Nejdříve si udělejte kopii diskety Workbench (postup viz manuál k Amize). Potom zavolejte CLI nebo SHELL a zadejte povel:

DIR df0: OPT I

Tím se dostanete do interaktivního módu výpisu direktoráře diskety (seznamu programů). O každém vypsaném souboru na obrazovce pak máte možnost rozhodnout o jeho vymazání z diskety zadáním "DEL". Vymažte tímto způsobem všechny soubory, kromě dále uvedených. Tyto budete v Basicu potřebovat.

s/Startup-Sequence

c/.....v tomto seznamu nic nemazat

libs/....v tomto seznamu nic nemazat

l/.....v tomto seznamu nic nemazat

devs/mountlist

devs/system-configuration

devs/printers/...řadič pro vaši tiskárnu

devs/keymaps/d...nebo vaši spec.znakovou sadu

devs/parallel.device (nebo 'seriell.device' podle tiskárny)

System/Format

System/DiskCopy

System/Setmap

Nyní si na disketu přepokopírujte z diskety Extras program Amigabasic. Dále je třeba změnit startovací sekvenci. To se provede v CLI (nebo SHELL) zavoláním editoru ED povelom:

ED s/Startup-Sequence

Startovací sekvenci změňte následovně:

Sys:System/SetMap d

SetClock load

AmigaBasic

endCLI > NIL:

Nyní startovací sekvenci uložte na disketu stisknutím klávesy <Esc> a pak <x>. Bootovací disketa s AmigaBasicem je tímto hotova.

Nakonec ještě jednu poznámku.

Některé basicové programy volají programy z knihovny operačního systému (libraries).

K tomu potřebují tzv. "bmap-soubory". Tyto naleznete na disketě Extras, nebo si je můžete vytvořit pomocí programu "ConvertFD" (je také na disketě Extras). "bmap-soubory" si přepokopírujte do seznamu "libs" vaší basicové diskety.

Potom se již nemusíte starat o to, zda má basicový program v některém seznamu přístup k těmto rutinám (v případě, že potřebuje volat knihovnu). Amiga si to zařídí sama.

Workbench z klávesnice

Některé programy spuštěné z Workbench si otevírají vlastní obrazovku, která překryje WB. Pomocí myši a terčíků ve vrchní liště je možné obrazovky vzájemně zaměňovat (odesílat do pozadí), ale lze to také provést pomocí klávesnice stisknutím levé klávesy <Amiga>, levé <Alt> a <N>. Chcete-li se vrátit na obrazovku, která byla otevřena jako poslední, stiskněte levou klávesu <Amiga>, levou <Alt> a <M>.

(volně zpracoval podle časopisu AMIGA M&T ing. Bruno Breyll)

INZERCE

Prodám černobílý monitor 12" monitor Philips typ BM 7542 s kabely záruka platí do 5.10.91 Cena 3300.- Kčs

Adresa: Jan Lukáš Spáčilova 3071 76701 Kroměříž

Kúpim dva obvody 8520 do počítača Commodore Amiga 500. Tel.: 0965/21673

Hurňanský Jozef, Kuzmányho 14, 05201, Spišská Nová Ves

Predám počítač Commodore Amiga 500 s príslušenstvom-lacno-dohoda istá. Tel.: 0965/21673

Hurňanský Jozef, Kuzmányho 14, 05201, Spišská Nová Ves

Hľadám užívateľov počítačov Amiga z okresu Prešov za účelom spolupráce prípadne založenia Amiga-klubu.

Miloš Staško Maybaumova 46 080 01 Prešov

DigiPaint III

Ivo Janáček

Část 3.

Konečně jsme se dostali k pull-down menu. Popis tohoto menu, bude podobný, jako popis ovládacích obrazovek. Za jménem bude uvedeno ovládání z klávesnice a pak ovládání z povelového souboru.

Menu Picture:

Load, "l", "Load"

otevře load requester pro natáhnutí obrázku. K tomu bych dodal pár věcí. Dvojtečka načte hlavní adresář diskety, ze které byl DigiPaint spuštěn, lomítko zde slouží jako parent, v horní části jsou pak zobrazeny zařízení, resp. diskety, na které máte přístup a pod nimi jsou vypsány soubory a adresáře. Soubory jsou zobrazeny šedou barvou a adresáře barvou bílou. Pro nahrání použijte Open File, nebo jen dvakrát naklapněte požadovaný soubor. Potom si DigiPaint zjistí, zda se doopravdy jedná o IFF obrázek. V záporném případě se vypíše zpráva, že se nejedná o IFF obrázek (File not picture) a program se vrátí do load requestru. Jestliže jste si vybrali doopravdy obrázek, tak se vás DigiPaint zeptá, jestli se má také natáhnout paleta barev (LOAD PALETTE from FILE) a může se vás také zeptat, jestli má být převeden obrázek z módu HI-RES do módu LO-RES (SHRINK HI-RES to LO-RES). Jestliže přepínač svítí zeleně, znamená to, že tato volba je aktivní a naopak. Po správném nastavení zvolte "OK", jestliže jste se spletli, nebo jste si původní obrázek neuložili, máte poslední možnost zvolit "CANCEL". Teď záleží na tom, jakou má natahovaný obrázek velikost, jestliže je stejná jakou měl poslední obrázek, dojde ihned k natahování obrázku. Jestliže má obrázek velikost jinou, zeptá se vás DigiPaint, jestli má změnit velikost obrazovky (Change screen size?). Po zodpovězení se natáhne váš zvolený obrázek. Na prozkoušení těchto operací, bych vám doporučil si pohrát se souborem DigiPaint.GADS. A nakonec ještě jedna rada. Jestliže jste si vybrali omylem jiný obrázek, než jste chtěli, zmáčkněte nějaké tlačítko myši (jsou jenom dvě) a natahování se přeruší otázkou, zda chcete pokračovat v natahování, nebo ne. Z povelového souboru použijte příkaz "Load".

Save, "p", "Save"

otevře save requester pro uložení obrázku. Pro ukládání obrázku platí v podstatě to samé, jako pro jeho natáhnutí. Po zadání adresáře a názvu zvolte "Save File" a obrázek se uloží. Můžete rovněž použít dvojí naklapnutí na jméno souboru. Při použití z povelového souboru použijte

příkaz "Save". S obrázkem se rovněž uloží i ikona, která je zmenšeninou originálu a z které lze startovat DigiPaint s tímto uloženým obrázkem.

Print, "", "Prin"

slouží k vytisknutí obrázku na tiskárně. Po zvolení se vás DigiPaint ještě zeptá, kolik chcete kopií obrázku vytisknout. Pak zvolte "OK", jinak zpátky se dostanete pomocí "CANCEL". V průběhu tisku můžete pak "CANCEL" použít k ukončení. Z povelového souboru použijte příkaz "Prin".

Quit, "Q", "Quia,Quit"

slouží k ukončení DigiPaintu. Jestliže použijete Quit z pull-down menu, musíte vaše rozhodnutí ještě potvrdit odpovědí na otázku Quit?, jestliže však omylem zmáčknete velké "Q", program se okamžitě ukončí. Toto je trošičku chybička DigiPaintu, která však jde lehce odstranit, ale o tom až později. Při použití Quit z povelového souboru máte dvě možnosti: "Quia" se zeptá jestli chcete DigiPaint opravdu ukončit, a teprve po odpovědi "Quit" dojde k ukončení programu, při zmáčknutí "Cancel" nebude program ukončen, příkaz "Quit" ukončí DigiPaint okamžitě bez ptaní.

View, "o,O", "Vwpg,Vwps"

slouží k zobrazení obrázku v módu overscan. Existují dvě možnosti, overscan o šířce 352 bodů na šířku a overscan o šířce 384 bodů na šířku. Z pull-down menu můžete použít pouze první typ overscanu - 352 bodů na šířku. Z klávesnice a z povelového souboru, můžete použít obou typů overscanů. Při zmáčknutí klávesy malé "o" nebo po příkazu "Vwpg" se obrázek zobrazí v overscanu 352. Při použití klávesy velké "O" nebo příkazu "Vwps", bude obrázek zobrazen v overscanu 384. Po zapnutí těchto dvou typů zobrazení nemůžete provádět žádné úpravy obrázku, jak tomu nasvědčuje i název této funkce - view (dívat se). Zpět do normálního zobrazení se dostanete zmáčknutím nějaké klávesy, nebo zmáčknutím kteréhokoli tlačítka myši.

Size, "", "Size"

slouží ke změně velikosti obrázku. Po zvolení z pull-down menu se objeví malá ovládací obrazovka, kde můžete pomocí šipek zvolit velikost obrázku v obou směrech. Můžete rovněž změnit nastavení zobrazování v módu "INTERLACE", neprokládaného nebo prokládaného řádkování, což nemá vliv na velikost obrázku v bodech, ale pouze na to, jak bude momentálně zobrazen. To se hodí, jestliže pracujete na obrázku, který je v módu interlace, můžete si během práce na něm interlace vypnout a vždycky se jen podívat jak to vypadá. Tak vás alespoň od blikání nebudou bolet oči. Jenom nesmíte zapomenout, před uložením tohoto výtvaru na disketu, opět zapnout interlace.

Pro přepínání interlacu můžete použít také klávesu velké "I", kdy dojde k přepnutí ihned. A teď zpátky k menu Size.

Jestliže jste se při nastavování velikosti obrázku spletli, můžete použít volbu "RESTORE" a znovu začít se změnou velikosti. Jestli máte všechno dobře nastaveno, zvolte "OK", když nechcete aby se cokoli změnilo, použijte volbu "CANCEL". Při použití z povelového souboru musíte za příkaz "Size" napsat velikost ve směru x a pak velikost ve směru y. Mezi příkazem a hodnotou x a mezi hodnotami x a y musí být vložena mezera. Pak můžete použít příkazy pro změnu interlace: "Niof,Nion.Nioo", viz. abecední seznam příkazů. Nakonec musíte změnu velikosti potvrdit příkazem "Nsok", který odpovídá zvolení "OK". Jestliže chcete změnu úplně zrušit, použijte příkaz "Nsca", který odpovídá volbě "CANCEL".

Clear, "K", "Clrs"

slouží k úplnému smazání obrazovky aktuální kreslicí barvou. Jestliže se vám povede smazat omylem rozpracovaný obrázek, nezoufejte a použijte mocné Undo. Při mazání obrazovky z klávesnice, použijte klávesu velké "K". Její funkce je však poněkud odlišná od té, kterou jsme si popsali. Je to tím, že je zde použito jakési makro, o kterém si povíme až v závěru, které nejprve provede nastavení nulté kreslicí barvy (většinou je to černá), pak smaže obrazovku a nakonec nastaví jako aktuální kreslicí barvu číslo jedna. Při použití z povelového souboru použijte příkaz "Clrs", který provede smazání obrazovky.

Podmenu Swap:

Exchange pictures, "j", "Swap"

slouží k přepínání mezi dvěma kreslicími obrazovkami. K tomu by jsme si měli říct něco víc. Jak jsem se již v úvodu zmiňoval, DigiPaint může pracovat se dvěma kreslicími obrazovkami. Toto se hodí, jestliže chcete provádět skládání jednoho obrázku z několika jiných, nebo když chcete dělat třeba koláž a podobně. Tento příkaz pak slouží k tomu, aby jste se mohli mezi těmito dvěma obrazovkami pohybovat. Nejlepší je vždy použít klávesnice, kdy stačí jen zmáčknout klávesu malé "j" a hned se dostanete na druhou obrazovku. Z povelového souboru použijte příkaz "Swap".

Copy this picture, "H", "Cpic"

slouží k tomu, abyste vůbec mohli Swap obrazovku otevřít. Po použití této funkce dojde ke zkopírování aktuální obrazovky do Swap obrazovky. Pak se teprve můžete mezi obrazovkami pohybovat a také nahrát do zvolené obrazovky jiný obrázek, než je ten zkopírovaný. Z klávesnice použijte klávesu velké "H" a z povelového souboru použijte příkaz "Cpic".

Delete Swap picture, "", "Dswa"

slouží k ukončení práce s dvěma obrazovkami. Při

použití dojde ke zničení Swap obrazovky, to je ta, která právě není vidět, kterou už nijak nejde zachránit. Je to taková malá chybička, ale co se dá dělat, nikdo není bez chyby. Z klávesnice se tato funkce nedá naštěstí spustit, a z povelového souboru použijte příkaz "Dswa".

Merge pictures, "", "Mswa"

slouží k sloučení aktuální obrazovky se Swap obrazovkou. Na tuto funkci má vliv nastavení kreslicího módu a také nastavení prolínání, podle něhož se sloučení bude řídit. Rovněž je nutné nastavit aktuální kreslicí barvu. Potom můžete sloučení vyzkoušet. Sloučení se provede na aktuální obrazovce a Swap obrazovka zůstane zachována. Pro návrat do původního stavu použijte Undo. Z klávesnice se tato funkce nedá spustit a z povelového souboru použijte příkaz "Mswa". Použití této funkce v praxi je sporné, snad se dá použít pro vytvoření náhodných obrazců, ale jinak nic moc.

Menu Brush:

Load, "L", "Lobr"

otevře load requester pro natáhnutí štětce. V podstatě zde platí to samé, jako u natahování obrázku. Po vybrání a odklepnutí se štětec natáhne do paměti a ihned se také zobrazí pod kurzorem myši. Z klávesnice lze uložit štětec pomocí klávesy velké "L" a z povelového souboru pomocí příkazu "Lobr".

Save, "P", "Sabr"

otevře save requester pro uložení štětce. Zde platí to samé, jako v předcházejících případech natahování, nebo ukládání. Při ovládání z klávesnice použijte pro uložení štětce klávesu velké "P" a z povelového souboru použijte příkaz "Sabr".

No Background, "", "Tran,Trof,Tron"

je funkce, která pracuje podobně jako Genlock. Jestliže je tato funkce vypnuta, (není u ní hvězdička) pracuje vše normálně. Po zapnutí se však něco změní, barva která je v nultém registru se při vystřihnutí a opětovném vykreslení nahradí pozadím. Je to takový softwarový genlock, který má malinkou chybičku, někdy je pozadí vidět i při přejíždění myši s vystřihnutým obrázkem a někdy vidět není. Na výsledný efekt toto však nemá vliv. Z klávesnice se tato funkce zapínat nedá, zato z povelového souboru máme hned tři možnosti. Příkaz "Tran" funguje jako přepínač, příkaz "Trof" použijte k vypnutí No Backgroundu a příkaz "Tron" k jeho zapnutí.

Podmenu Swap:

Exchange Brushes, "B", "Bswa"

provede přepnutí mezi swap štětcem 2 a aktuálním

štětce 1. Máte-li jeden štětec uložen ve swap a druhý máte jako aktuální pod kurzorem myši, pak pomocí této funkce můžete použít swap štětce 2, aniž byste původní štětec 1 ztratili. Po použití štětce 2, můžete zase použít tuto funkci a pod kurzorem se vám objeví původní štětec 1. Je to trochu složité na vysvětlení, ale je to tak. Z klávesnice můžete štětec přepínat pomocí klávesy velké "B" a z povelového souboru pomocí příkazu "Bswa".

Copy this brush, "N", "Bcop"

provede zkopírování aktuálního štětce do swap štětce. V případě štětců je to vlastně to samé, jako u obrazovky, jenže v bleděmodrém, takže není třeba nic vysvětlovat. Jinak provedení této operace nám umožní zapnout kreslicí mód "TxMap". Z klávesnice štětec zkopírujete pomocí klávesy velké "N" a z povelového souboru použijte příkaz "Bcop".

Delete swap brush, "", "Bdel"

provede smazání swap štětce. Tento příkaz použijte tehdy, když štětec, který jste si uložili do swap štětce, už nepotřebujete a je třeba uvolnit paměť. Po provedení této operace je štětec navždy ztracen a ani Undo vám už nepomůže. Z klávesnice smazání štětce nelze provést a z povelového souboru použijte příkaz "Bdel".

Restore swap brush, "", "Bres"

provede obnovení štětce na aktuální kreslicí. Po uložení štětce do swap štětce, můžete normálně pokračovat v kreslení. Aby jste pak opět mohli použít uschovaný štětec, použijte tuto funkci, která provede obnovení uloženého štětce, který hned uvidíte pod kurzorem myši. Ani tato funkce se nedá ovládat z klávesnice; při použití z povelového souboru pak použijte příkaz "Bres".

Menu Palette:

Copy color, "", "Ccto"

provede zkopírování aktuální barvy do jednoho z šestnácti barvových registrů. Nejdříve si připravte barvu pomocí RGB regulátorů nebo výběrem z palety, pak spusťte tuto funkci, objeví se vám na obrazovce nový kurzor myši s otazníčkem. Teď už jen vyberte barvový registr, ukažte na něj a zmáčkněte levé tlačítko myši a barva se překopíruje tam, kam chcete. Jestliže tuto funkci použijete při kreslení, budete asi muset použít funkci Remap k obnově správných barev obrázku. Z klávesnice tuto funkci nejde spustit a z povelového souboru použijte pro kopírování barvy příkaz "Ccto".

Remap, "", "Rema"

slouží k opravě barev, po změně základní palety

barev. Jestliže provádíte změnu několika barevných registrů najednou, stačí tuto funkci použít až po poslední změně. Dále lze tuto funkci použít, když chcete pracovat se dvěma obrazovkami, ale každý obrázek má jinou paletu. Potom nesmíte při natahování toho druhého použít originál paletu, ale nahrát jej bez palety a pak zvolit funkci Remap. Z klávesnice se tato funkce nedá spustit a z povelového souboru použijte příkaz "Rema".

UnDo, "", "Pund"

slouží k návratu do stavu, který byl po poslední provedené operaci Remap. Tuto funkci použijte tehdy, když se při kopírování barev spletete a potřebujete se vrátit do původního stavu. Jistou nevýhodou je, že se nelze vrátit zpět pouze o jeden krok. Z klávesnice tato funkce nejde spustit a pro spuštění z povelového souboru použijte příkaz "Pund".

Menu Effect:

Celé toto menu je určeno pouze pro práci s vystřiženými štětci, když budete chtít z jednoho štětce provést několik efektů za sebou, doporučuji původní štětec uložit do swap štětce, a pak jej vždy jen obnovit. Protože kdyby jste chtěli provést třeba otočení kolem osy y a pak ještě jednou to samé, tak klesne kvalita štětce a další prováděné úkony budou tímto znehodnoceny. Tento jev vzniká tím, že vše je v režimu HAM a právě při obrácení se některé barvy musí tvořit jinak a tím dochází ke snížení kvality.

Flip Horizontal, "x,X", "Flix,Flpx"

slouží k otočení vystřiženého štětce v horizontální rovině. To znamená kolem osy y. Při tomto otáčení, dochází ke snížení kvality. Při použití této funkce z klávesnice máte dvě možnosti, buď otáčíte vystřižený štětec, a pak použijete klávesu malé "x", nebo provedete otočení celé obrazovky, a pak můžete použít klávesu velké "X". U ovládání z povelového souboru je postup obdobný, otáčení štětce se provede příkazem "Flix" a otočení celé obrazovky se provede příkazem "Flpx".

Flip Vertikal, "y,Y", "Fliy,Flpy"

slouží k otočení vystřiženého štětce ve vertikální rovině, to znamená kolem osy x. Při tomto otáčení nedochází ke snížení kvality, protože se pouze zamění celé řádky mezi sebou a tím pádem není nutné provádět další přepočítání barev. Rovněž u tohoto otáčení, máte dvě možnosti. Buď otáčíte vystřižený štětec, a pak použijete klávesu malé "y", nebo provedete otočení celé obrazovky a pak můžete použít klávesu velké "Y". U ovládání z povelového souboru je postup obdobný, otáčení štětce se provede příkazem "Fliy" a otočení celé obrazovky se provede příkazem "Flpy".

Podmenu Rotate:

Counter -90 stupňů, "Z", "Rotm" /použijte prosím kroužek u -90 místo stupňů/

provede otočení štětce o mínus 90 stupňů (proti směru hodinových ručiček). Při tomto otáčení, dochází ke snížení kvality. Jestliže spustíte tuto funkci bez aktuálního vystřiženého štětce, provede se otočení celé obrazovky o mínus 90 stupňů a její uložení do levého horního rohu, takže si musíte dát pozor na velikost obrazovky, aby se po otočení část obrázku neusekla.

Při ovládání z klávesnice použijte klávesu velké "Z" a z povelového souboru použijte příkaz "Rotm".

Clockwise + 90 stupňů, "z", "Rotp" /použijte prosím kroužek u + 90 místo stupňů/

provede otočení štětce o plus 90 stupňů (ve směru hodinových ručiček). Při tomto otáčení dochází ke snížení kvality. Jestliže spustíte tuto funkci bez aktuálního vystřiženého štětce, provede se otočení celé obrazovky o plus 90 stupňů a její uložení do levého horního rohu, takže si musíte dát pozor, na velikost obrazovky, aby se po otočení část obrázku neusekla. Při ovládání z klávesnice použijte klávesu malé "z" a z povelového souboru použijte příkaz "Rotp".

Menu Mode:

Normal, "~", "Pmcl"

provede nastavení kreslicího módu normal. V tomto módu vše probíhá tak jak to děláme. Nastavení z klávesnice se provede pomocí klávesy vlnovka "~", z povelového souboru použijte příkaz "Pmcl".

Range, "1", "Pmso"

provede nastavení kreslicího módu range. V tomto módu se kreslí paletou barev, která je vytvořena v range okénku 42). Nastavení z klávesnice se provede pomocí klávesy "1", z povelového souboru použijte příkaz "Pmso".

Lighten, "2", "Pmln"

provede nastavení kreslicího módu lighten. O tomto módu jsme si ještě nic neřekli, takže nyní to napravím. Tento mód slouží k zesvětlení části obrázku. V praxi to vypadá tak, že tam, kde kreslíme, se provede zesvětlení. Úroveň zesvětlení můžete regulovat pomocí regulátorů 34) a 36). Rovněž lze regulovat místo zesvětlení pomocí regulátoru prolínání 35).

Nejllepší bude, když si to sami vyzkoušíte na nějakém

obrázku. Použití tohoto módu kreslení je vhodné hlavně při úpravě již hotových obrázků. Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "2" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pmln".

Darken, "3", "Pmdn"

provede nastavení kreslicího módu darken. Tento mód je pravým opakem předchozího módu, takže snad nepotřebuje komentář, ale je lepší si to vyzkoušet sám. Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "3" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pmdn".

Colorize, "4", "Pmco"

provede nastavení kreslicího módu colorize. Tento mód slouží k barevné úpravě obrázku. Na výsledný efekt má vliv nastavená aktuální barva a nastavení všech regulátorů prolínání 34), 35) a 36). Pomocí této funkce lze například z barevného obrázku udělat černobílý a z černobílého barevný. Lze také upravovat barvy v tom smyslu, že někde třeba přidáme trochu modré, jinde trochu červené atd. Jestliže chcete tento mód použít, pohrajte si s ním nejdříve jen tak, nanečisto a zjistíte co všechno se dá udělat. Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "4" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pmco".

RubThru, "5", "Rubt"

provede nastavení kreslicího módu rubthru. Tento mód lze zapnout pouze tehdy, když máte zapnutu swap obrazovku. Po zapnutí tohoto módu dojde k tomu, že obrazovky budou jakoby nad sebou (něco jako dual playfield mód, ale softwarový) a kreslením se budete prostřihávat do té spodní (druhé). Vliv na to, jak bude prostřihnout vypadat, záleží na nastavení prolínacích regulátorů 34), 35) a 36). Opět vám doporučuji si tento mód nejdříve vyzkoušet, pak teprve něco dělat naostro. Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "5" a z povelového souboru pomocí příkazu "Rubt".

Blur, "6", "Blur"

provede nastavení kreslicího módu blur. V tomto módu můžete provádět rozmáznutí části obrázku. Důležité je nastavení prolínacích regulátorů 34), 35) a 36). Z výhodou lze tento mód použít při úpravě již hotových obrázků, které jsou zubaté. Na úkor ostroty jej trochu rozmázneme a výsledný efekt je značný. Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "6" a z povelového souboru pomocí příkazu "Blur".

TxMap, "7", "Sizi"

provede nastavení kreslicího módu TxMap. Tento mód byl dost podrobně popsán již v minulém díle, viz.31), 32) a 33), takže si jen zopakujeme, že pro zapnutí tohoto módu je nutné mít uložený štětec ve swap štětci. Z klávesni-

ce se tento mód zapíná klávesou "7" a z povelového souboru pomocí příkazu "Sizi".

And, "8", "Pman"

provede nastavení kreslicího módu And. Tento mód provádí logickou operaci and mezi obrázkem a aktuální kreslicí barvou. Vliv na kreslení má samozřejmě nastavení regulátorů prolínání (34), (35) a (36). Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "8" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pman".

Or, "9", "Pmor"

provede nastavení kreslicího módu Or. Tento mód provádí logickou operaci or mezi obrázkem a aktuální kreslicí barvou. Vliv na kreslení má samozřejmě nastavení regulátorů prolínání (34), (35) a (36). Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "9" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pmor".

Xor, "0", "Pmxo"

provede nastavení kreslicího módu Xor. Tento mód provádí logickou operaci xor mezi obrázkem a aktuální kreslicí barvou. Vliv na kreslení má samozřejmě nastavení regulátorů prolínání (34), (35) a (36). Z klávesnice se tento mód zapíná klávesou "0" a z povelového souboru pomocí příkazu "Pmxo".

Menu Prefs:

Close WorkBench, "", "Clwb"

slouží k uzavření obrazovky WorkBench a tím k ušetření kousku paměti. Z klávesnice se tato funkce nedá použít a z povelového souboru použijte pro uzavření WorkBench příkaz "Clwb".

Open WorkBench, "", "Opwb"

slouží k otevření obrazovky WorkBench, a tím ke zmenšení volné paměti. Z klávesnice se tato funkce nedá použít a z povelového souboru použijte pro uzavření WorkBench příkaz "Opwb".

Coordinates, "g", "Coor,Coon,Coof"

slouží k přepínání zobrazování souřadnic nebo

aktuálního kreslicího módu, viz.18). Z klávesnice lze přepnutí provést pomocí klávesy malé "g". V povelovém souboru můžete použít tři možnosti přepnutí, příkaz "Coor" je obdobou standardního ovládání a funguje jako přepínač. Příkaz "Coon" slouží k zapnutí zobrazování souřadnic a příkaz "Coof" slouží k vypnutí zobrazování souřadnic.

Genlock, "", ""

je volba, která má zajistit správnou funkci genlocku. Bohužel jsem zatím neměl možnost vyzkoušet jak vlastně funguje. Z klávesnice a ani z povelového souboru se nedá ovládat.

Tak jsme se konečně prokousali přes všechny menu a dostali jsme se na konec základního popisu DigiPaintu. Teď už by jste měli zvládat vše, co se dá v tomto skvělém programu dělat. Popsali jsme si jak ovládat DigiPaint pomocí myši a jak jej ovládat z klávesnice, horší to asi bude s ovládáním z povelového souboru a také asi s tím jak si vytvořit své vlastní prostředí a své makroinstrukce.

Ale o tom až příště.



INZERCE

REDAKCE ČASOPISU ZPROSTŘEDKUJE za výhodných podmínek

NÁKUP:

počítače	AMIGA 500	16 200,- Kčs
příslušenství	HF mod.	1 390,- Kčs
paměť	A501 512K RAM	2 680,- Kčs

při nákupu celé sestavy je cena 19 800,- Kčs

monitor	Philips (CM 11342) stereo	
	CM 88 33 - II	11 900,- Kčs
externí disketová jednotka 3,5 "		3 700,- Kčs
diskety	NoName 3,5"	á 21,- Kčs
joystick	JUNIOR	180,- Kčs
tiskárny	LC - 20	9 350,- Kčs
	LC - 24	13 725,- Kčs

Dodání na dobírku, do tří týdnů od objednání.

Na dodávku je roční záruka!

POPTÁVKY ZASÍLEJTE PODEPSANÉ NA ADRESU REDAKCE

OPRAVA TEXTU V ČLÁNKU " Připojení počítače Amiga k televizi " v čísle "amiga 8/91":

Na straně 13 v poslední větě vypadlo několik slov.

Správné znění:

Vyjměte modul S. Na tomto modulu vypájejte odpor R 9 na straně, kde je připojen ke konektoru - 2 pin , na volný konec odporu a z místa, kde byl na desce, vyved'te vodiče.

Jiří Arely

Protože se u nás již vyskytuje dost příruček, zabývajících se tabulkovými programy, omezím se v tomto textu pouze na vlastní popis programu Maxiplan bez užití příkladů. Pokud by někomu tento popis nestačil k pochopení práce s tabulkami, doporučuji obstarat si příručku k programu LOTUS 1-2-3 nebo SuperCalc 4.

1. Úvod

Spreadsheetové (tabulkové) programy byly hlavním důvodem, proč se počátkem osmdesátých let tak rychle rozšířily osobní počítače do kanceláří a úřadů. O co vlastně jde? Po spuštění programu se nám otevře prázdná pracovní tabulka (tzv. Worksheet). Tabulka obsahuje velké množství buněk, z nichž každá má adresu danou označením souřadnic řádku a sloupce. Pomocí těchto buněk můžeme do paměti počítače ukládat data, vzorce nebo texty. Do buněk v určené oblasti tabulky zadáváme data. V jiných buňkách jsou zadány vzorce, ve kterých jsou tato data přepočítána a v dalších nadpisy a texty pro snadný přehled. V tabulce se může umístit mnoho polí buněk pro zadávání dat i pro výpočty s tím, že jednotlivé adresy buněk, pole a obsahy vzorců jsou na sobě závislé. Tabulka je při zadávání dat neustále přepočítávána, takže i po změně obsahu jediné buňky jsou všechny vzorce, obsahující ve výpočtu adresu této buňky, znovu přepočítány. V tabulce se okamžitě objeví mnoho nových výsledků. Tím odpadá velká práce s přepisováním množství tabulek na papíru, kde často vznikaly chyby, které se velmi obtížně vyhledávaly. Vzhledem k velké paměťové kapacitě dnešních osobních počítačů je možno používat tabulky značně rozsáhlé. Maxiplan Plus V1.8J dokáže pracovat s 1703936 buňkami! Do takových tabulek není problém umístit kompletní kalkulaci menšího podniku.

2. Popis programu Maxiplan V1.8J

Maxiplan Plus je vynikající spreadsheetový program, svými funkcemi plně srovnatelný s takovými světovými špičkami jako jsou

Lotus 1-2-3 nebo SuperCalc 4, které jsou určeny pro počítače s operačním systémem MS DOS. O tom, že se snimi Maxiplan může srovnávat, svědčí i to, že na disketě Maxiplan Data je program, převádějící soubory uložené ve formátu Lotus 1-2-3 do formátu Maxiplanu. Grafickými možnostmi a jednoduchým ovládáním pomocí myši, tyto velmi rozšířené tabulkové programy předčí. Verze Maxiplan 1.8J má maximální rozměr tabulky 32768 řádků a 520 sloupců. Dokáže, s jistým omezením pracovat i s pamětí RAM velikosti 512 Kb, pro serióznější práci je potřeba 1 MB a více.

3. Pojmy používané v tabulkových programech

Anglický výraz český překlad

Spreadsheet

- hotová tabulka - všeobecný název pro tabulkový program.

Worksheet

- pracovní tabulka, někdy je použito jen tabulka.

Cell

- buňka, je určena adresou a může být prázdná nebo může obsahovat data, vzorce nebo texty.

Range

- správný překlad je rozměr nebo rozsah. V textu byl ale použit výstižnější pojem "aktivní pole" nebo "pole buněk", podle momentální situace.

Clipboard

- většinou se používá výraz zásobník, v našem případě je použit pojem pomocná paměť.

Address

- adresa buňky, je dána označením souřadnic sloupce a řádku. Sloupce se značí písmeny (nejnižší má označení A, nejvyšší SZ) a řádky se značí čísla (1-32768).

Requester

- jde o okno, které se při určité funkci objeví na obrazovce. Jsou v něm umístěny rozhodovací, zadávací nebo výběrací funkce, které můžeme volit pomocí myši. V textu je použit jednoduchý výraz "okno".

MAXIPLAN PLUS

Formatted

- každá buňka má v paměti uložen soubor atributů, určujících důležité vlastnosti buňky, jako např. typ a barvu písma, zaokrouhlování, ochrana proti přepsání a mnoho dalších. V textu je použit výraz "formát buňky".

Labels

- v textu pouze "texty". Jde o textové řetězce uložené v buňkách. Mohou představovat titulky a hlavně se používají k označení dat a výsledků v jednotlivých buňkách.

Formulas

- vzorce, jsou uloženy v potřebných buňkách a na displeji je zobrazen výsledek výpočtu. Mohou být značně složité.

Note

- poznámka, každá buňka může obsahovat poznámku, která může mít až 15 řádek. Poznámku vyvoláte klávesou Help.

Menu Items

- Amiga využívá tzv. "roletové" menu, které se otevírá stisknutím pravým tlačítkem myši. Jednotlivé výběry na "roletě" jsou v textu nazývány "položky menu".

4. Menu po natažení programu

Po natažení programu do paměti počítače máte k dispozici dvě menu: Control a Control Printer.

4.1 Menu Control

V menu Control jsou položky, určující základní formát Worksheetu jako počet zobrazených řádků, počet barev a další. Mnohé z položek odpovídají položkám v menu Project, po otevření Worksheetu. Podrobný význam těchto položek bude vysvětlen později v popisu menu Project.

4.2 Printer Control

Verze programu 1.8 uvedla proti předchozí verzi nové menu v Control Window, které má mnoho dalších možností pro nastavení parametrů tisku v Preferences. V tomto menu vyvolejte Printer Control, kde můžete zvolit 8 položek:

- * **Printer Output** (výstup tisku) se dvěma dalšími položkami podmenu
 - Black & White (černobíle)
 - Color (barevně)
- * **Print Type Size** (výběr písma) se třemi druhy písma
 - Pica (10 znaků na palec)
 - Elite (12 znaků na palec)
 - Fine (15 znaků na palec)

- * **Set Left Margin** (nastavení levého okraje) po volbě se objeví okno, ve kterém zadáte sloupec pro levý okraj
- * **Set Right Margin** (nastavení pravého okraje) v okně, které se objeví, zadejte sloupec pro pravý okraj
- * **Set Page Length** (délka stránky) v okně zadejte počet linek pro jednu stránku
- * **Perform Form Feed** (traktorový, skládaný papír) automatické založení papíru před tiskem
- * **Line Spacing** (mezery mezi řádky)
 - 6 (tiskne 6 řádků na palec)
 - 8 (tiskne 8 řádků na palec)
- * **Print Quality** (druh kvality tisku)
 - Draft (obyčejný)
 - Quality (dopisní kvalita - NLQ)

5. Popis displeje po otevření tabulky

Pokud v menu Control zvolíme New Worksheet nebo Open Worksheet, objeví se nám na displeji buď prázdná nebo dříve uložená tabulka. Na horním řádku displeje je zleva datum, čas, číslo verze Maxiplanu a obsazení paměti. Zobrazovaný čas je každou minutu znovu aktualizován. Pomocí pravého tlačítka myši můžete v tomto řádku aktivovat roletová menu.

Druhým řádkem začíná vlastní tabulka. Vlevo je uzavírací symbol, pokud jej kliknete, budete dotázán, zda má být tabulka (pokud na ní bylo něco definováno nebo změněno) uložena na disketu. Vedle je název tabulky.

Pokud byla otevřena nová tabulka, je bez názvu; ten jí přidělíte až při prvním uložení.

Další řádek začíná adresou aktivní buňky. Tyto znaky mohou mít čtyři různé barvy. Tak je odlišen obsah buňky (barvy je možno měnit a tak nepopisují, která barva co znamená). Buňka může obsahovat data, vzorec, text nebo může být prázdná. Pokud je adresa podtržena, je buňka chráněna proti přepsání, a jestliže je adresa psána šikmým písmem, obsahuje buňka poznámku (Note), kterou můžete vyvolat stiskem klávesy Help. Vedle adresy je řada symbolů. Jde o symboly, které se nejčastěji používají při zadávání buňky, a tak je nemusíte tukat na klávesnici, ale stačí kliknout myší. Pokud chcete celé zadání řádku smazat, kliknete na symbol Esc.

Následující řádek, začínající slovem Contents: (obsah), je řádek pracovní. Zde se zadávají a opravují obsahy jednotlivých buněk. Jestliže po výběru buňky začnete zadávat z klávesnice číselné hodnoty nebo texty, program sám rozezná, zda vkládáte data nebo texty. Než začnete psát vzorec, musíte zvolit znak "=", jinak bude vzorec programem zapsán jako text. Pokud chcete vložit do buňky text

začínající číslicí, musíte nejdříve použít znak "".

Dále již začíná vlastní tabulka. Vodorovně jsou písmena označující jednotlivé sloupce a v prvním sloupci vlevo jsou čísla jednotlivých řádků.

V levém rohu tabulky vidíte nápis Zoom. Jde o velmi užitečnou pomůcku Maxiplanu. Jestliže na tento nápis kliknete, objeví se vám zmenšený model celého Worksheetu. Forma obsahu jednotlivých buněk je zde zobrazena barvou políčka. Dole pod tabulkou jsou jednotlivé barvy vysvětleny. Barevně odlišena je i buňka, kterou máte právě zvolenu. Máte zde možnost pomocí myši klikat na jednotlivé buňky a v horním, pracovním řádku bude zobrazen jejich obsah. Tabulkou můžete rolovat kurzorovými klávesami nebo myší pomocí svisle posunovací lišty vpravo. Jestliže myší táhnete sloupeček uprostřed lišty, je zobrazováno číslo řádku, na kterém se budete po uvolnění tlačítka nacházet. Pokud zvolíte kliknutím nějakou buňku a pomocí nápisu Norm. se vrátíte do normálního zobrazení tabulky, bude buňka s adresou, kterou jste zvolili v Zoom, umístěna v levém horním rohu. Tato buňka se však nestává aktivní!

Než se začneme zabývat jednotlivými položkami menu, popíšeme si, jak budeme s Maxiplanem pracovat.

6. Základy práce s tabulkou

6.1 Aktivní buňka

Aktivní buňkou je myšlena ta buňka, na které se nachází kurzor. Tato buňka má jinou barvu a její adresa je zobrazena v levém horním rohu. Jestliže je tato adresa podržena, je buňka formátována proti přepsání a nelze v ní nic měnit, pokud blokování nezměníte. Jestliže je zobrazena šikma, znamená to, že buňka obsahuje poznámku. Do buňky, která není zablokována, můžeme zapisovat nebo přepisovat data, texty nebo vzorce. To je zadáváno do tzv. pracovního řádku, který je umístěn nad tabulkou. Program sám pozná, zda zadáváte data nebo text. Jestliže chcete zadat čísla na začátku textu, musíte nejprve napsat apostrof. Vzorce musí začínat symbolem "=".

Pokud budeme mluvit o pohybu aktivní buňky, je tím myšlen pohyb kurzoru.

Aktivní buňku si v tabulce můžete vybrat několika způsoby:

- * pokud najedete pomocí myši na některou buňku a stisknete levé tlačítko na myši, stane se tato buňka aktivní
- * klávesou tabulátoru posunujete aktivní buňku po sloupcích směrem doprava
- * v základním nastavení se po stisknutí klávesy Return posune aktivní buňka směrem dolů. Přesun aktivní buň-

ky po stisku této klávesy můžeme programově měnit

- * čtyřmi kurzorovými klávesami můžeme podle šipek posunovat kurzor zobrazující aktivní buňku
- * Shift + kurzorové klávesy - přesunují aktivní buňku podle směru šipek, ale skokem na začátek nebo konec sloupce, řádku nebo na začátek nebo konec tabulky.
- * Ctrl + Return - pohyb aktivní buňky do sloupce A dalšího řádku
- * F9 + Shift - přesun aktivní buňky na adresu A1 (začátek tabulky)
- * F10 + Shift - přesun aktivní buňky na konec tabulky, t.j. na poslední řádek a sloupec nejvíce vpravo.
- * Wordstar klávesy
 - Ctrl + X pohyb aktivní buňky dolů
 - Ctrl + S pohyb aktivní buňky doleva
 - Ctrl + D pohyb aktivní buňky doprava
 - Ctrl + E pohyb aktivní buňky nahoru

- * v kapitole Select Menu máte ještě další možnosti, jak určit nebo vyhledat adresu pro aktivní buňku nebo celé pole buněk s určitým jménem.

6.2 Tlačítka na myši

Stisknutým pravým tlačítkem myši si vybíráte položky v menu na horní části obrazovky.

Pokud stisknete levé tlačítko, bude buňka, na které se nachází šipka, zvolena jako aktivní. Kliknutím můžete také volit položky z pomocné lišty, která se nachází nad pracovním řádkem (čísla, matematické funkce, výběr funkcí Maxiplanu a další).

Pokud držíte levé tlačítko stisknuté a pohybujete myší, můžete vybrat celé pole buněk, tzv. aktivní pole (Range). Toto pole je zobrazeno odlišnou barvou. Můžete mu zadat jméno, které je uloženo a kdykoliv je možno toto pole znovu vyvolat. Aktivní pole je využíváno pro mnoho dalších funkcí, které jsou podrobně rozebrány v popisu jednotlivých položek menu.

Pokud chcete určit jako aktivní pole celý sloupec nebo řádek, klikněte levým tlačítkem myši na jeho název na okraji tabulky. Je ovšem nutno si uvědomit, že takto se stane aktivním sloupec nebo řádek do konce celého Worksheetu!!

A ještě jedna funkce aktivního pole, která je velmi výhodná pro zadávání dat do určitého místa tabulky. Pokud máte vybrané pole buněk a zadáváte do tohoto pole data,

bude se kurzor, určující aktivní buňku, pohybovat jen v tomto vybraném poli.

6.3 Funkční klávesy

Funkční klávesy (F1-F10) mohou být používány místo některých položek, které jsou vybírány pomocí myši z menu. Pokud se je naučíte používat, zrychlí se vaše práce, protože nebudete muset stále přesouvat ruku z klávesnice na myš a zpět.

Funkce, které je možno vyvolat těmito klávesami, jsou tyto:

F1	- teď vypočítat (Calculate Now)
F2	- vložit do pomocné paměti (Cut)
F3	- okopírovat do pomocné paměti (Copy)
F4	- z pomocné paměti na určené místo (Paste)
F5	- smazat buňku nebo pole buněk (Clear)
F6	- výběr buňky (Select Cell)
F7	- kopírování buněk doprava (Fill Right)
F8	- kopírování buněk dolů (Fill Down)
F9	- vložit řádek nebo více řádků (Insert Row)
F10	- vložit sloupec nebo více sloupců (Insert Column)
F1 + Shift	- uložit na disketu (Save)
F2 + Shift	- tisk na tiskárně (Print)
F3 + Shift	- seřadit (Align)
F4 + Shift	- uložit z pomocné paměti, ale jen data (Paste Data)
F5 + Shift	- smazat data a uchovat formát buněk (Clear Data)
F6 + Shift	- jednoduché třídění (Easy Sort)
F7 + Shift	- třídění z databáze (Sort)
F8 + Shift	- vyhledat (Find)
F9 + Shift	- přesun na začátek tabulky (Select A1)
F10 + Shift	- přesun na konec tabulky (Select Last Cell)

Všechny tyto funkce budou podrobně popsány v kapitolách o jednotlivých menu programu.

6.4 Vzorce

Vzorce se zadávají, stejně jako data, zvolením aktivní buňky a zápisem do pracovního řádku nad vlastní tabulkou. V případě zápisu vzorců však musíme nejdříve zadat symbol =, jinak jej Maxiplan pochopí a zapíše jako textový řetězec. Vzorce mohou být značně složité a skládají se z číselných hodnot, základních matematických funkcí (sčítání, odčítání, násobení a dělení), dále z definovaných funkcí Maxiplanu, seznamů a polí buněk. Za vzorec uložený do buňky můžeme považovat i pouhou adresu jiné buňky. Pokud např. do buňky s adresou C5 zadáme =A1, bude na adrese C5 stále zobrazována hodnota z buňky A1. Tato hodnota může být buď zadávaná z klávesnice nebo vypočítána.

Pro správné zadávání parametrů standardních funkcí se používají tyto pojmy:

* hodnota	- číslo, adresa buňky nebo jejich kombinace např: - číslo: 34, -25, 7 - adresa buňky: A56, BC32 - kombinace: C2 + 34.12, 6 * K12
* pole buněk	- část sloupce, řádku nebo jejich kombinace, určená levým horním rohem a pravým dolním rohem vybraného pole. Adresy buněk se oddělují dvojtečkou, např.: - A7:A37, B10:E10, C27:I35
* seznam	- kombinace hodnot a rozsahu oddělené čárkami např.: - (E5,C6,F3), (G45,A11:A27)

Definovaných funkcí Maxiplanu je velmi mnoho a všechny si můžete prohlédnout, pokud zvolíte v Edit Menu položku Paste Function. Objeví se okno se všemi funkcemi, a pokud na některou kliknete, zobrazí se v řádku Info Format vzor, jak mají být zadávány parametry funkce.

K nejčastěji používaným funkcím patří tyto:

ABS (hodnota)	- absolutní hodnota čísla
AVERAGE (seznam)	- aritmetický průměr hodnot zadaného seznamu
COUNT (seznam)	- počet neprázdných buněk v zadaném seznamu
EXP (hodnota)	- mocnina Eulerova čísla
OR (výraz1,výraz2)	- je-li alespoň jeden z výrazů pravdivý, je výsledek 1
AND (výraz1,výraz2)	- jsou-li oba výrazy pravdivé, je výsledek 1
IF (výraz1,výraz2,výraz3)	- je-li výraz1 pravdivý, pak je výsledkem výraz2, jinak je výsledkem výraz3
INT (hodnota)	- celočíselná část čísla
LN (hodnota)	- přirozený logaritmus hodnoty

LOG (hodnota)	- dekadický logaritmus hodnoty
MAX (seznam)	- nejvyšší hodnota ze zadaného seznamu
MIN (seznam)	- nejnižší hodnota ze zadaného seznamu
SUM (seznam)	- součet položek zadaného seznamu
SQRT (hodnota)	- druhá odmocnina zadaného čísla

Dále je zde mnoho dalších matematických, statistických a finančních funkcí, obvyklých u všech typů spreadsheetových programů. Maxiplan ještě navíc obsahuje interní funkce, pracující s datem, časem, barvami a dalšími specialitami.

6.5 Jména aktivních polí (Named Ranges)

Jestliže si pomocí myši vyberete aktivní pole, můžete mu přidělit jméno. Toto jméno je uloženo do paměti, eventuálně na disketu. Existuje mnoho velmi důležitých funkcí Maxiplanu, které se jmény polí pracují. Jméno celého rozsahu se zadává v Edit Menu pod položkou Define Name. Polí buněk s vlastním jménem může být ve Worksheetu velké množství. Pokud zadáte již jednou použité jméno, budete dotázáni, zda má být dříve definované pole zrušeno. Jméno můžete přidělit i jedné, samotné buňce.

6.6 Relativní a absolutní adresování

Jestliže jakýmkoliv z možných způsobů kopírujeme vzorce na jiné místo v tabulce, jsou adresy buněk, obsažené ve vzorcích, přepočítány na nové, odpovídající souřadnice. Adresování buněk, které jsou takto přepočítány, se nazývá relativní. To je výhodné v tom případě, jestliže přepokopujeme část tabulky i s buňkami, do kterých zadáváme data, která jsou vzorci počítána. V mnoha případech ale potřebujeme, aby při kopii vzorce zůstal zachován původně zadaný sloupec, řádek nebo oboje. V tom případě použijeme tzv. absolutní adresování. Pokud ve vzorci zadáme v adrese buňky před označení řádku, sloupce nebo obou znak "\$". Adresa sloupce nebo řádku, která je takto zapsaná, zůstává po přepokopování na jiné místo zachována.

Příklady:

- * Jestliže máme v buňce I9 vzorec SUM(D9:H9), pak po přepokopování do buňky J10 bude vzorec přepočítán na SUM(E10:I10)
 - * Je-li v I9 vzorec SUM(\$D9:\$H9), pak kopie buňky v J10 bude mít vzorec SUM(\$D10:\$H10)
 - * Je-li v I9 vzorec SUM(D\$9:H\$9), pak vznikne v J10 kopie s SUM(E\$9:I\$9)
 - * Pokud bude v I9 SUM(\$D\$9:\$H\$9), pak po kopírování bude v J10 vzorec SUM(\$D\$9:\$H\$9), to znamená, že vzorec se vůbec nezmění.
- Pokračování příště* ☐

TIPY A TRIKY

Seznam T do RAM

Zadáte-li v CLI povel EXECUTE, používá Amiga logické zařízení "T." Jako krátkodobou paměť v případě, že znovu odešlete povel EXECUTE (pro druhý povel si zde poznačí, že se musí vrátit k prvnímu povelu). Pro uživatele to znamená, že Amiga potřebuje na startovací disketě seznam "T.". Tento je po startu identický s logickým zařízením "T.". Jedním z důsledků pak je, že disketa na které se nachází seznam T: nesmí být mechanicky chráněna proti zápisu (posuvný uzávěr). Tím je uvolněna cesta ke kopírování virů.

Nabízíme vám řešení, jak splnit požadavek Amigy a přitom nechat disketu zavřenou (chráněnou proti zápisu). Pomocí editoru ED změníte startovací sekvenci na příslušné disketě. Nejprve zavolejte z CLI editor povel

ED s/Startup-Sequence

Na obrazovce se objeví startovací sekvence. Vložte před poslední řádek (ten zní "ENDCLI > nil:") dva nové řádky:

```
makedir ram:t
assign t: ram:t
```

Nyní sekvenci uložte stisknutím klávesy ESC a pak x. Po startu s takto upravenou disketou bude Amiga pracovat se seznamem T:, který se nachází v paměti RAM a vaše disketa může zůstat zavřená. Navíc získáváte i výhodu ve zkrácení doby přístupu do seznamu T: (přístup do RAM je rychlejší než na disketu).

Celá čísla

Amiga-Basic je proti jiným, vyšším jazykům jako je C nebo Modula 2, zřetelně pomalejší. Pro urychlení programu (přesněji urychlení překladu do strojového jazyka) je vhodné používat všude, kde je to možné, celočíselné proměnné. Výpočty s čísly s pohyblivou desetinnou čárkou (tečkou ?) stojí totiž spoustu času. Velice prakticky to lze provést deklarací již v záhlaví programu.

Například:

```
DEFINT a-d
```

Všechny proměnné, jejichž název začíná písmenem z uvedeného seznamu (tzn. a- až d-), jsou deklarovány jako celočíselné proměnné.

Další možností je označovat celočíselné proměnné v programu znakem procenta "%". Amiga tak pozná, že uvedená proměnná nebude nikdy nabývat jiných hodnot, než celých čísel. Tento trik je zvláště účinný ve smyčkách, kde nepoužijete parametr STEP s krokem necelého čísla. Nezapomeňte však na to, že celočíselné proměnné (tzv. integer) mohou nabývat hodnot jen v rozsahu -32768 až +32767.

Pro demonstraci úspory času si vyzkoušejte následující program:

```
PRINT TIMES$
FOR i=0 TO 10000
NEXT i
PRINT TIMES$
FOR i%=0 TO 10000
NEXT i%
PRINT TIMES$
```

První, pomalá smyčka poběží 4 sekundy. Druhá, rychlejší, s proměnnou i% (typ integer), poběží kratší čas, ale to si již vyzkoušejte sami.

(Volně zpracoval podle časopisu AMIGA M&T ing. B. Breyl) ☐

Word Perfect a čeština

Část 2.

Jan Řepka

5. Indexování, podtrhávání, tučnost.

5.1, 5.2 Dolní index zap/vyp.

Zadejte kódy, které automaticky zapínají/vypínají tisk horních indexů, pokud vaše tiskárna nemá tuto volbu, zkuste vložit příkazy které posunují hlavu nahoru a pak dolů.

5.3, 5.4 Horní index zap/vyp.

Zadejte kódy, které automaticky zapínají/vypínají tisk horních indexů. Pokud vaše tiskárna nemá tuto volbu, zkuste vložit příkazy, které posunují hlavu nahoru a pak dolů.

5.5, 5.6 Podtrhávání zap/vyp.

Vložte kódy, které automaticky zapínají/vypínají tisk podtržených znaků. Jestliže tato volba není zadána, pak Wordperfect je schopen podtrhávat jinak. Toto podtrhávání je provedeno vysláním kódů CR, mezery, a použitím speciálního znaku. Tento způsob je obecně pomalejší, ale spolehlivější, a může vypadat lépe nebo hůře v závislosti na typu tiskárny.

5.7, 5.8 Dvojitě podtrhávání zap/vyp.

Zadejte kódy, které automaticky zapínají/vypínají tisk dvojitě podtržených znaků. Jestliže tato volba není zadána, Wordperfect provede dvojnásobné podtržení použitím řetězců "Move Down" a "Move Up".

6. Písmo tučné, italica.

6.1, 6.2 Tučné zap/vyp nebo start/konec 2.průběhu tučného tisku.

Do této volby zadejte kódy, které zapínají/vypínají tučný tisk. Jestliže nejsou zadány, Wordperfect obvykle tiskne tučně jiným způsobem. Na tiskárnách, které mají definováno HMI, je tučný tisk obvykle prováděn trojitým přetiskem znaků. Na tiskárnách, které nejsou řízeny HMI, ale mají backspace, je tato funkce provedena návratem hlavy a opětovným přetiskem znaku.

Jestliže Wordperfect tiskne tučné znaky příliš pomalu, máte možnost tisknout tučně až při druhém průchodu tiskové hlavy tiskárny.

Odpovězte "yes" na otázku "Print Bold Text on a Second Pass?" a zadejte řídicí kódy, které budou vyslány do tiskárny na začátku a na konci tučného tisku. Např. odpovězte "yes" a nevkládejte žádné další kódy, abyste dosáhli

dvojitého přepsání znaků.

Můžete také psát stínovým písmem, pokud před druhým průchodem zadáte kód pro posun tiskové hlavy.

6.3 Tisk tučného textu na druhý průchod ?

Touto odpovědí určíte způsob tisku tučného písma tak, jak je popsán ve volbách "Tučné zap/vyp" nebo "Start/Konec 2.průběhu tučného tisku".

6.4, 6.5 Italica zap/vyp.

Zadejte řídicí kódy, které vyžaduje vaše tiskárna pro zapnutí nebo vypnutí tisku v italice. Tato volba umožňuje Wordperfectu automaticky tisknout text v italice, aniž by se musela zadávat změna znakové sady.

Jestliže máte kvalitní tiskárnu (Letter quality) s typovým kolečkem, můžete změnit typové kolečko tak, abyste mohli psát italicou. Jestliže máte tiskárnu tohoto druhu, vložte řídicí kód <F> do řetězce. To způsobí přerušování tisku tak, abyste mohli tiskárnu vhodně upravit.

Po úpravě zadejte příkaz "Go", aby tisk mohl dále pokračovat. Některé tiskárny nemohou tisknout italicou. Vynechte tuto volbu a místo proloženého tisku budete tisknout písmem normálním.

7. Speciální textové značky.

7.1, 7.2 Posun nahoru/dolů pro dvojitě podtržené znaky.

Tato volba může pomoci při tisku dvojitě podtržených znaků. Pokud ji chcete použít, musíte sem zadat kódy pro posun hlavy nahoru/dolů, pokud tiskárna nemá již tuto volbu zabudovanu přímo.

7.3 Znakový kód pro zvýraznění.

Tento kód je obvykle znak "-" (kód 45). Zadejte nulu, jestliže volba "Strikeout Printing On/Off" je nastavena na provedení vlastního zvýraznění, které má tiskárna přímo v sobě zabudováno.

7.4, 7.5 Zvýrazněný tisk zap/vyp.

Jestliže vaše tiskárna provádí automaticky zvýrazněný tisk, zadejte sem řídicí kódy pro tento tisk a zadejte též nulu do volby "Strikeout Character Code". Jestliže jste si vybrali zvýrazněný tisk, Wordperfect provádí zvýraznění textu při druhém průchodu tiskové hlavy tiskárny.

7.6 Znakový kód pro zarovnání.

Zadejte nulu, jestliže tiskárna využívá své vlastní zarovnávací kódy nebo chcete-li, aby Wordperfect tiskl svislé sloupce (např. u novinového formátu) zarovnané doleva. Jestliže zadáte nenulový znak, je interpretován na levém okraji nebo je použit pro zarovnání při druhém průchodu tiskové hlavy tiskárny v závislosti na řetězci, zadaném ve volbě "Redline On/Off".

7.7, 7.8 Zarovnávání zap/vyp.

Jestliže řetězec zůstane volný, Wordperfect tiskne zarovnávací znak na levém okraji. Pokud zadáte kódy, jsou možné dvě volby. První: Můžete nastavit "Redline Character Code" na nulu. Tím Wordperfect provede činnost stejnou jako u volby "Auto Bold" nebo "Underline" - řetězce jsou vysílány právě před a po zarovnáváním tištěným textu.

Druhá: Můžete zvolit nenulový "Redline Character Code". V tomto případě Wordperfect provádí zarovnání na druhý průchod, podobně jako u funkce "zvýraznění tisku".

7.9 Znak pro řádek konečné poznámky.

To je obvykle znak "mezera" (kód 32). Wordperfect tiskne tento znak, když je vytvořena řádka konečné poznámky. Tento znak je podtržen při tisku, pokud není zadána odpověď "yes" na volbu "Omit Underline While Printing Footnote Line?".

7.A Vynechání podtržení při tisku konečné poznámky.

Odpověď je obvykle "no". Můžete odpovědět "yes", pokud jste zvolili jiný znak pro řádek konečné poznámky než mezeru (kód 32).

8. Rozteč znaků / různé.

8.1, 8.2, 8.3 Nastavení rozteče znaků 10, 12, 15.

Nechte tyto volby bez zadání, pokud vaše tiskárna podporuje HMI nebo mikrorozteč. Jestliže vaše tiskárna nepodporuje HMI nebo mikrorozteč, zadejte sem kódy pro nastavení rozteče znaků. Pokud vaše tiskárna nepodporuje některou zadanou rozteč, zadejte sem kódy pro nastavení jiných roztečí znaků.

8.4, 8.5 "Dopředný"/zpětný tisk zapnut.

Jestliže vaše tiskárna provádí automaticky tisk oběma směry, nezadávejte žádné kódy. Avšak některé tiskárny mohou tisknout obousměrně pouze v případě, že je vyslán speciální příkaz. Pokud je vaše tiskárna tohoto typu, zadejte odpovídající kód.

8.6, 8.7 Proporcionální rozteč zap/vyp.

Tyto řetězce, které sem zadáte, jsou vyslány do tiskárny kdykoliv zvolíte rozteč následovanou hvězdičkou (10*) nebo kdykoliv jsou vyslány řídicí kódy <M> a nebo <N>. Volba následovaná hvězdičkou je zabezpečena volbou proporcionální rozteče při změně rozteče znaků.

8.8, 8.9 Přepnutí do alternativní/normální znakové sady.

Tyto řetězce definují funkci speciálního řídicího kódu <A>. Kdykoliv je nalezeno <A>, Wordperfect provede přepnutí do alternativní znakové sady, vytiskne další znak a provede přepnutí zpět do normální znakové sady.

8.A, 8.B Maximální/minimální šířka mezery.

Zarovnání doprava je téměř vždy provedeno expanzí textu na řádce. U tiskáren, které mají HMI nebo mikrorozteč, je toto provedeno přidáním malého množství mezer mezi slova, dokud mezera mezi slovy nepřesáhne maximální šířku mezery. Určitý zbytek mezery je pak přidán mezi písmena každého slova. Jestliže text na řádce musí být komprimován (pouze pro tiskárny s HMI), pak je odstraněno malé množství mezer mezi slovy až do šířky mezery, která je rovna minimální šířce mezery. Znaky v každém slově jsou stlačovány dohromady až do ukončení zarovnávání.

9. Změna znakových sad.

9.1, 3, 5, 7

A.1, 3, 5, 7 Přepnutí do znakové sady.

Tyto řetězce jsou využity k volbě znakových sad ve vaší tiskárně. Obecně byste měli vložit <C> na začátek každého řetězce kódů. To definuje změnu znakové sady a zajistí vám správné nastavení tiskové hlavy po změnách rozteče. Vložte <F>, jestliže změna znakové sady vyžaduje změnu tiskového kolečka nebo kazety na tiskárně. Můžete vložit <M> nebo <N>, jestliže musí být znaková sada tištěna se zapnutým nebo vypnutým proporcionálním mezerováním. Používáte-li tiskárnu s mikromezerováním, můžete použít <Q> pro informování Wordperfectu o šířce znaků ve znakové sadě. Zároveň touto volbou můžete volit znakové sady pro tisk tučného, podtrženého, širokého, úzkého a stínového písma, pokud tuto volbu nelze provést jinak. Např. většina jehličkových tiskáren s ESCepovými kódy standardu EPSON je v tomto podporována kódem ECS!(n).

9.2, 4, 6, 8

A.2, 4, 6, 8 Přepnutí zpět ze znakové sady.

Pokud jste správně nadefinovali volbu "Přepnutí do znakové sady", pak tato volba může zůstat prázdná. Pozor, některé vlastnosti tiskáren, jako např. již zmíněné použití kódu ESC!(n) musí být pomocí sem definovaného řetězce vypnuty. Je to dáno prioritou tohoto kódu před ostatními kódy, které definují změnu znakové sady. Na tuto prioritu manuál tiskárny vždy velmi zřetelně upozorňuje. Dalším příkladem může být též vypnutí dříve zapnutého expandovaného nebo komprimovaného tisku.

B. Volba tabulky znaků.

Nyní jsme se dostali do druhé velké části celé definice tiskárny. Zde je nutné pozastavit se podrobněji nad vytvářením tabulky znaků. Konkrétní kroky a postup vytváření je podrobně popsán v dalších odstavcích. Zde si vysvětlíme možné postupy, jak vytvořit tabulku znaků, aby její včlenění do definice tiskárny podporovalo tisk českých a slovenských znaků. Abychom dosáhli konečného cíle, můžeme použít dvou metod:

1. vaše tiskárna je plně schopna používat funkci

"download". To znamená, že je možné nadefinovat všechna malá a velká písmena s diakritickými znaménky, používanými v českém a slovenském jazyce. Definici znaků (písmen) pomocí funkce "download" můžeme provést například tak, jak je uvedeno v časopise AMIGA č.5/90, v článku "Tisk češtiny na tiskárně Star LC-10" str.8-9 a stejným způsobem je uložit do tiskárny. Samozřejmě, že máme vytvořen font s českými a slovenskými znaky pro jejich zobrazení, tak jak bylo popsáno v úvodu celého popisu. Při vytváření nové znakové tabulky potom postupujeme takto: Např. v tabulce u zobrazeného písmene "č" zadáme do definičního řetězce pro jeho tisk ESCepovou sekvenci pro tisk písmene, definovaného v paměti RAM tiskárny, dále decimální kód, pod kterým je uloženo v paměti RAM písmeno "č" a ESCepovou sekvenci pro návrat tisku znaků z paměti ROM tiskárny. Takto musíme postupovat u všech znaků, které jsme si nadefinovali do paměti RAM tiskárny.

2. vaše tiskárna může používat funkce "download" pouze pro velmi omezený počet znaků. V tomto případě na tyto znaky nadefinujete pouze diakritická znaménka známou metodou a opět je uložíte do paměti RAM tiskárny. Potom definiční řetězec v tabulce znaků pro písmeno "č" bude vypadat takto: Zadáte decimální kód písmene "c", dále ESCepovou sekvenci pro návrat hlavy tiskárny o jednu pozici zpět (kód <8>), dále ESCepovou sekvenci pro tisk znaku z paměti RAM tiskárny, dále decimální kód znaku "háček pro malá písmena", definovaného v paměti RAM tiskárny a ESCepovou sekvenci pro návrat tisku z paměti ROM tiskárny.

To jsou tedy dva základní způsoby, na základě kterých můžete nadefinovat tisk jakéhokoli znaku do tabulky znaků.

B.1-8 Tabulka znaků pro znakovou sadu.

Vyberte tabulku znaků, která odpovídá vybrané znakové sadě. Tyto znakové tabulky definují šířku znaku při proporcionální rozteči. Ony také převádějí znaky z obrazovky na znaky nebo řetězce, jež budou vyslány do tiskárny.

Znakové tabulky.

Znakové tabulky mají dvě důležité funkce. První obsahují šířky znaků a informace o relativní pozici pro proporcionální rozteč. Druhé, převádějí znaky z obrazovky na znaky nebo řetězce vyslané do tiskárny.

Každá znaková sada, která je v definici tiskárny definována, musí být spojena s tabulkou znaků.

Tabulky znaků můžete použít k tvorbě vlastních znaků na mnoha tiskárnách. Příklady máte uvedeny v předcházejícím textu a doplněny v částech "Vyslání řetězce do tiskárny" a "Editace znakové tabulky". Nyní si uvedeme dva typy znakových tabulek, které existují ve Wordperfectu:

1. HMI s nastavitelnými faktory. Tyto znakové tabulky jsou určeny pro tiskárny s HMI. Každá tabulka obsahuje šířku

znaku v jednotkách, které jsou stejné jako u "Jednotka HMI", zadané v definici tiskárny. A dále obsahuje nastavitelný faktor, jehož význam bude vysvětlen později.

2. Mikrorozteč. Tyto tabulky jsou užity pro tiskárny s mikroroztečí. Každá tabulka obsahuje pouze šířku znaku, ale jednotky jsou určeny až při tvorbě tabulky a mohou být rozdílné od "Jednotky mikrorozteče" zadané v této definici tiskárny.

* Pokud vlastníte tiskárnu, která nepodporuje ani HMI ani mikrorozteč, můžete použít znakovou tabulku jak pro HMI, tak pro mikrorozteč. V případě použití znakové tabulky pro HMI není udána šířka znaku v tabulce akceptována. Je akceptována šířka znaku zadaná v definici znaku pomocí funkce "download". Do kolonky nastavitelný faktor zadejte 0.

Stejná zásada platí při použití tabulky pro mikrorozteč. Zde do kolonky šířka znaku zadejte hodnoty šířky definované v definici znaku pomocí funkce "download". Znakové tabulky mohou být vytvářeny, rušeny, přejmenovány nebo opravovány volbou z hlavního menu.

Vytváření znakové tabulky.

Při vytváření znakové tabulky vyberte pomocí myši volbu "Create" v menu "Edit". Budete dotázáni na jméno nové tabulky. Zadejte max. 14 znaků a stiskněte <RETURN>. Dále budete dotázáni na číslo znakové tabulky, která bude použita jako vzor. Vybraná vzorová tabulka bude zkopírována a od tohoto okamžiku můžete začít s definicí nové znakové tabulky. Zadejte číslo znakové tabulky, jejíž znaky jsou nejvíce podobné nově vytvářené tabulce.

Konečně musíte rozhodnout, jestli bude tabulka znaků využívána tiskárnou s HMI nebo s mikroroztečí. Jestliže zvolíte HMI, ve znakové tabulce bude uvedena šířka znaků, nastavitelný faktor a tabulka bude vytvořena s předpokládanou jednotkou rozteče 1/120 palce. Jako vzor pro tuto tabulku můžete využít tabulku "Standard ASCII". Jestliže zvolíte mikrorozteč, v tabulce znaků bude uvedena šířka znaků a na základě volby z menu musíte zadat jednotku rozteče.

Tabulku lze nyní editovat:

1. Zrušte všechny znaky, které vaše tiskárna neumí přímo vytisknout. Vyberte volbu "A (String Sent to Printer)" a stiskněte klávesy CtrlEnd, čímž zrušíte všechny kódy. Potom do této rubriky nadefinujte řetězce se správnými kódy podle popisu v odstavci B., zadejte šířku znaku ve volbě "Character Width" a popřípadě nastavitelný faktor ve volbě "Adjust Factor".

2. Pokud tiskárna využívá alternativní znakovou sadu (podívejte se do odstavce "Přepnutí do alternativní znakové sady"), nezapomeňte, že musíte použít řídicí kód <A> pro tisk znaků z alternativní sady.

3. Jestliže znak, který sledujete, není na první obrazovce, stiskněte klávesu "PgDn" nebo volbu "Next Screen", čímž se vám zobrazí další stránka znaků.

Zrušení znakové tabulky.

Zvolte pomocí myši volbu "Delete" v menu "Edit". Zadejte číslo znakové tabulky, kterou chcete zrušit, nebo zadejte volbu < Cancel >, chcete-li opustit tuto volbu bez zrušení tabulky.

Touto volbou se zbavíte starých verzí znakových tabulek, které jste sami vytvořili. Můžete také snížit velikost souboru FONT.PRT zrušením znakových tabulek, o kterých víte, že nebudou již potřebné. U této volby vznikají většinou potíže, protože tabulky jsou svázány s jednotlivými i několika definicemi tiskáren a nepůjdou tudíž smazat, pokud tyto definice budou existovat.

Přejmenování znakové tabulky.

Zvolte pomocí myši volbu "Rename" v menu "Edit". Zadejte číslo znakové tabulky, kterou chcete přejmenovat, nebo stiskněte volbu < Cancel >, pokud jste se rozhodli nepřejmenovávat. Pokud jste dotázáni na jméno nové tabulky, zadejte max. 14 znaků a stiskněte klávesu < RETURN >

Šířka znaku.

V tabulce znaků zadáváte šířku znaků. Tyto šířky jsou používány pouze při tisku textu s proporcionální roztečí. Pro tabulky s HMI jsou jednotky, kterými je určena šířka znaků, stejné jako ve volbě "Jednotka HMI" v dané definici tiskárny (obvykle 1/120 palce). Jednotky šířky znaků jsou pevné pro znakové tabulky používající mikrorozteč a jsou zobrazeny ve spodní části obrazovky. Platné šířky znaků jsou v rozmezí 0-15 (pro tabulky s HMI) a 0-255 (pro tabulky s mikroroztečí).

Nastavitelný faktor.

Tuto volbu vyplníte pouze při editaci znakové tabulky s HMI. Nastavitelný faktor je využit pro správné umístění znaku vzhledem k ostatním znakům při tisku s proporcionální roztečí. Soubor PS.TST (na vaší disketě "Learn") obsahuje podrobné instrukce, vysvětlující, jak se musí zvolit nastavitelný faktor při jakýchkoliv změnách tabulky nebo při její tvorbě. Platné hodnoty nastavitelného faktoru jsou v mezích - 8 až + 7.

Definice podavače formulářů.

Tato definice umožňuje Wordperfectu řídit automatické podávání formulářů nezávisle na tiskárně. To je důležité, protože některé podavače formulářů mohou být instalovány pro různé druhy tiskáren.

Program PRINTDEF vám dovoluje vytvářet, rušit, přejmenovávat a editovat definice podavače formulářů zvolením volby z hlavního menu.

Tvorba definice podavače formulářů.

Při vytváření nové definice vyberte pomocí myši volbu "Create" v menu "edit". Budete dotázáni na jméno nové definice. Zadejte max. 31 znaků a stiskněte < RETURN >. Na rozdíl od definice tiskárny a znakové tabulky, nelze při této definici využít starší definice jako vzoru.

Zrušení definice podavače formulářů.

Zvolte "Delete" v menu "Edit". Zadejte číslo definice podavače formulářů, kterou chcete zrušit, nebo zadejte volbu < Cancel >, chcete-li opustit tuto možnost bez rušení definice.

Přejmenování definice podavače formulářů.

Zvolte "Rename" v menu "Edit". Zadejte číslo definice podavače formulářů, kterou chcete přejmenovat, nebo stiskněte volbu < Cancel >, pokud jste se rozhodli nepřejmenovávat. Pokud jste dotázáni na jméno nové definice, zadejte max. 31 znaků a stiskněte klávesu < RETURN >

Editace definice podavače formulářů.

Před editací definice podavače formulářů nejprve zvolte její jméno v seznamu nebo zadejte její číslo. Řetězec zadaný v této definici jsou vyslány do tiskárny pouze v případě, že označíte nainstalování podavače formulářů na tiskárnu. Toto označíte ve Wordperfectu ve volbě "Select Printers".

Následující číslování odstavců platí pouze pro definici podavače formulářů.

1. Odložení stránky.

Tento řetězec je vyslán do tiskárny na konci každé stránky před vložením stránky nové. Může zde být zadán např. kód pro odstránkování (< FF > = < 12 >) .

2.- 8. Vyberte Bin 1-7 a vložte stránku.

Jeden z těchto řetězců bude vyslán do tiskárny před každou tisknutou stránkou. Vybrané číslo v Bin označuje aktuální volbu ve Wordperfectu "Sheet Feeder Bin Number" v menu "Format-Print" a dává tiskárně informace o jednotlivých zásobnících papíru. Lze nadefinovat počet zásobníků až do hodnoty 7.

Dokončení příště.



HRV

KARFI, GRIFIN, DOCTOR

COLORADO

■ Silmarils 1990

TEST 9/91		
Grafika	81%	Celkem 70%
Zvuk	55%	
Idea	70%	
Přitažlivost	69%	

Zima roku 1800 byla pěkně tuhá. Pamatuji se na ni tak dobře, jakoby to bylo včera. V St. Louis to vypadalo úplně jako po vymření a město ožilo teprve s prvními známkami jara, kdy už mohly lodě plout proti proudu řeky Mississippi a zastavovaly se v přístavech, které měly po cestě.

Jaro, to byl tenkrát na Západě čas lovů na bobry. I já jsem se vždy v tu dobu vydával na lov, abych pak mohl ulovené kůže prodat svému společníkovi - zlatníkovi Schwartzbauerovi.

I tentokrát jsem si vzal všechny potřebné věci - svůj lovecký nůž,

mohutnou obouruční sekeru a Betty (mou milovanou pušku s javorovou pažbou). Schwartzbauer mi ještě koupil kánoi a já jsem dal jednoho krásného dubnového rána St. Louis s pánebohem a odpádlal jsem do ranní mlhy, která se tajemně vznášela nad řekou.

Pádloval jsem klidně proti proudu South Platte River, když jsem náhle uslyšel křik, pocházející z pobřežních houštin. Podíval jsem se tím směrem a mezi stromy jsem zahlédl skupinu Pawnee (-ů?), jak útočí na starého indiána. Vzal jsem svoji věrnou Betty, zamířil a stiskl spoušť. Má muška byla opět dobrá (ostatně jako vždy) a náčelník Pawnee (-ů?) se válel v prachu. Ostatní bojovníci, vyděšení mou "holí plivající oheň", se dali na zbabělý útěk.

Rychle jsem přirazil ke břehu a pospíchal ke starému indiánovi. Byl to velký ejenský náčelník, který, jak jsem si okamžitě všiml, byl přivázan dlouhým lanem k silnému dřevěnému kůlu zaraženým v zemi. Ze svých dřívějších zkušeností a hlavně z doslechu jsem

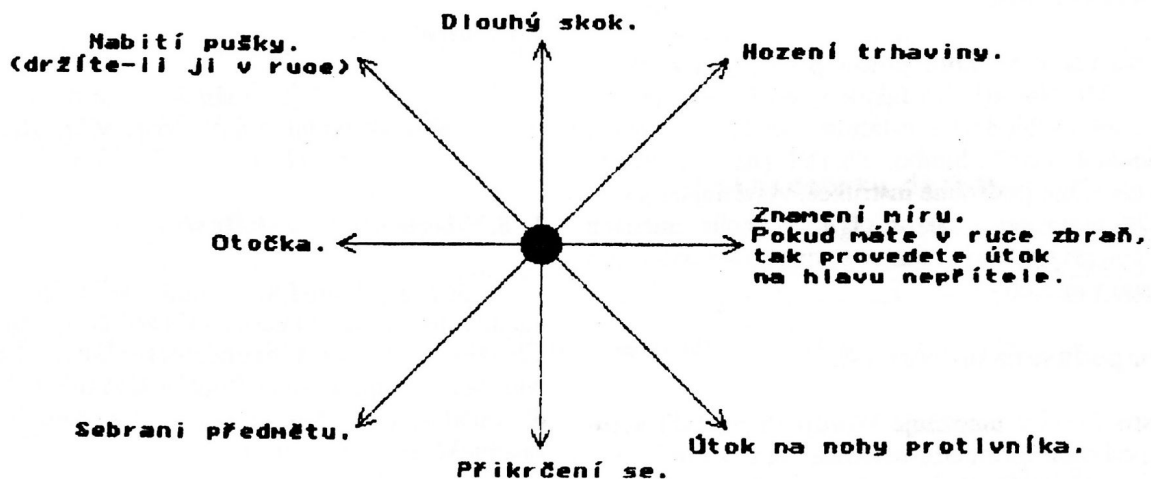
věděl, že se jedná o ejenský rituál smrti. Starý indián se takto sám připoutá dřevěným kolíkem na území nepřítele, aby tak zemřel smrtí bojovníka.

Čas toho starého muže se již dal počítat na minuty. Byl zraněn na třech místech a velice těžce dýchal. Když jsem se k němu sklonil, podával mi kus pergamenu a šeptal slabým hlasem: "Pomoz mi, umírám, žil jsem životem bojovníka a teď umřu jako prašivý kojot ale ještě musím být pohřben, abych mohl vstoupit do Věčných lovišť. Udělej to pro mne a já tě učiním bohatým." Pohnut lítostí, ale také vidinou peněz, jsem mu to slíbil.

"Vem si tuto mapu. Dovede tě do tajemné země. Jestliže dokážeš být jak silný, tak poslušný zákonů, statečný a zároveň opatrný, dovedný a všem ku pomoci, pak objevíš tajemství našeho kmene - Pocohontaský zlatý důl. Vše bude náležet jen tobě, protože si to zasloužíš za spasení mé duše. áááá!" Starý indián vydechl naposled. Já jsem mu potom postavil hrob a vrátil jsem se zpět ke své kánoi. Pár dní jsem plul po proudu řeky, přesně podle pergamenu. Sedmého dne jsem za svítání vplul do míst vyznačených na mapě. Tenkrát jsem neměl ani tušení o dobrodružstvích, která na mě v této zemi čekala

Z knihy "Vzpomínky lovce kožišin" od Davida O'Briana.

Takto začíná děj hry Colorado, která vás zavede na daleký Západ do doby, kdy hranice civilizace končila 10



metrů za posledním salonem a dál se rozprostírala jen divočina plná nezkročené přírody a indiánů. Do doby, kdy se jen ti nejodvážnější z nejodvážnějších vydávali vedení vidinou zlata na daleké cesty (a pro mnohé to byly i cesty poslední), dál, na Západ, tam, kam civilizace ještě nedosáhla. Jedním z takovýchto mužů jste i vy a vaším cílem není nic jiného než bohatství (máte tedy pěkný charakter, jen co je pravda).

OVLÁDÁNÍ:

Popis obrazovky:

V dolní části obrazovky jsou zobrazeny všechny předměty, které máte s sebou (F1-F6), ikona pro sbírání a pokládání předmětů (F7) a dva sloupce, z nichž první ukazuje, kolik vám ještě zbývá kulí a druhý, jak je to s vaší životní energií.

Práce s předměty:

Předměty použijete stisknutím příslušné F(x) klávesy. Položení předmětu docílíte stiskem F7 a následným stlačením příslušné F(x) klávesy.

Pauza:

Přestávku ve hře si můžete udělat stisknutím Esc. (Pokračování = Space)

Pohyb:

Chůzi zálesáka ovládáte pomocí joysticku (ev. přídavné klávesnice).

Šplhání po skalách je tak snadné, že to zvládne každé malé dítě. Stačí dát joystick nahoru/dolu (klávesy 8 a 2). Dejte si ale velký pozor na to, kam šplháte.

Speciální pohybové úkony docílíte pohybem joysticku v daném směru za současného stlačení FIRE (Shift) viz. obr.

Obchodování:

Občas se stane, že v pusté divočině narazíte na pojízdnou prodejnu obchodního domu "Mac Biggle General Storekeeper". Tím se vám naskytla

ta pravá příležitost vyměnit si věci, které nepotřebujete za potřebnější (např. láhev whisky pro doplnění energie).

Save:

Hra Colorado nemá možnost nahrání stavu hry v libovolném okamžiku. Stav se ukládá automaticky vždy, když dorazíte na nějaké zajímavé místo. Ale pozor. Uložením jednoho stavu hry přemažete ten předešlý.

Plavba:

Vaším hlavním dopravním prostředkem vyjma dvou nohou je jedna kanoe. S ní musíte projet po proudu dravé říčky a vyhýbat se kamenům a kládám. Ale pozor! Indiáni, jejichž územím budete projíždět vás nenechají na pokoji. Tu vás uhodí pádlem, tu po vás kámen vrhnou. Naštěstí se ale můžete bránit a ukázat jim, že vaše pádlo je tvrdší FIRE + směr ev. Shift + směr).

Zakotvíte-li u břehu, tak pomocí FIRE + nahoru (Shift + 8) vystoupíte z loď.

Malá rada. Dejte si pozor na vodopády. Jsou opravdu velice nepřijemné.

A nyní vzhůru vstříc dobrodružstvím!

NÁZOR KARFI:

Zvuk sice nic moc, ale graficky vynikající. Námět také není špatný, ale při hře chybí ta správná atmosféra, jaká dýchá například z produktů firmy Sierra. Největším nedostatkem se mi jeví nemožnost nahrávání stavů hry v libovolném okamžiku. Tím se totiž původně adventure stává akční hrou se smyslem projít od jedné uložené pozice k druhé s co nejmenšími ztrátami.

NÁZOR GRIFIN:

Strašné! Jedním slovem strašné, nejenže schází jakýkoliv pocit reality (vždyť ty rány sekerou by nevydržel ani Schwarzeneger, a že ten něco snese), ale ani logika není u Silmarilsů silnou stránkou. Vždyť potkat obchodníka na místě, kam údajně noha žádného bělocha ještě nevstoupila, je trochu nelogické. Snad jediným kladem je kvalitně prokreslené pozadí.

LANCASTER

Act.Sc.Shots 1990

TEST 9/91

Grafika	75 %	Celkem 69 %
Zvuk	83 %	
Idea	48 %	
Přitažlivost	71 %	

Vyřknou-li se slova bitva o Británii a simulátor v souvislosti s počítačovými hrami, určitě si většina z vás představí letecký simulátor. Přidali se k tomu ještě název jednoho z nejznámějších bombardovacích letounů RAF, Avro Lancaster, mohlo by se zdát, že se rodinka leteckých simulátorů rozrostla o dalšího člena. Avšak nazvat program Lancaster leteckým simulátorem by nebylo zcela přesné. Je sice pravda, že hra disponuje rychlou vektorovou grafikou, a že se hemží letadly až vám to bude nemilé, ale je zde jeden zásadní rozdíl. Ačkoliv sedíte v letadle, nejste pilot. Jste zadní střelec a na vás záleží, doletí-li letoun nad cíl, zbombarduje jej a zase se vrátí zpět na Britské ostrovy.

Po nahrání se před vámi objeví menu, kde si můžete vybrat všechno možné i nemožné. (lety s instruktořem, světlořet, let ve svazu)

Potom následuje výběr jednoho ze tří střelců (jedná se v podstatě o úroveň obtížnosti), krátká debata nad mapou a již je zde nástup do letadla a start. Během letu máte možnost navigovat pilota a dojde-li ke střetu s nepřátelskými stíhači musíte se bránit (vaše výška je ukazatelem poškození letounu. Čím nižší, tím je i poškození větší.). Když ve zdraví doletíte nad cíl, je vaším úkolem bombardovat určené objekty. Potom následuje návrat, který si mnohdy svou dramatičností nezadá s cestou k cíli.

OVLÁDÁNÍ: Vše se ovládá myší. Levé tlačítko je palba.

Space - celkový pohled na letadlo.

P - pauza

POZOR! Občas se stane, že počítač zmrzne. To je dáno tím, že program vyžaduje, aby disketa nebyla chráněná proti zápisu!

SWORD OF SODAN

■ Disk Software 88/89

TEST 9/91		
Grafika	78 %	Celkem 62 %
Zvuk	45 %	
Idea	63 %	
Přitažlivost	61 %	

Tato hra na první pohled upoutá hráče pozoruhodně velkými postavami. Animace a grafika jsou průměrné.

Hned na začátku si můžete zvolit, jestli chcete ovládat hrdinu a nebo hrdinku a to tak, že kývnete joystickem buď doleva (muž) nebo doprava (žena). Po této volbě již jenom stačí počkat až se objevíte s mečem v ruce (což je vaše jediná zbraň) na levé straně obrazovky.

Ale nyní již k samotné hře:

Nacházíte se před branou, kterou nejen, že můžete, ale i musíte projít, abyste vstoupil do města. Má to, však jeden háček, brání vám v tom strážce, kteří jsou ozbrojeni dlouhými a tuze ostrými kopími, jimiž vás neustále pošťuhují a popichují. Nenechte si to líbit a s pomocí meče je všechny zneškodněte. Když se vám to podaří seberte (stačí kolem daného předmětu projít) MAGIC ZAPPER a pokračujte dál v cestě.

Mezi městskou zdí na vás číhají hned dvě nebezpečí. První jsou dlouhé, na konci zašpičatělé kůly, které prudce vyrážejí ze země. Jakmile si nedáte dobrý pozor, může se vám lehce stát, že vás jeden z nich nabodne a bude s vámi amen. Za kůly na vás číhá další nebezpečí - další strážný s kopím. S tím se vypořádáte stejně jako s těmi minulými.

Nyní se nacházíte v městské ulici. Celou ulicí se kutálejí sudy, které musíte stále přeskakovat. Hned na začátku ulice vás ale začnou obtěžovat dva vojáci se sekyrkami, ale žádný

strach, váš meč je lepší a hravě se s nimi vypořádáte. Pak pokračujte stále doprava a až u samého konce ulice narazíte na rytíře, který je o mnoho vyšší než vy. Musíte do něj sekat mečem tak dlouho, až mu utnete hlavu, která vám spadne k nohám. Po tomto boji vám v další cestě nic nebrání.

Aby jste se dostali do hradu, jež nese jméno CRAGGAMOOR, čeká vás ještě dlouhá pouť lesem. Nejdříve ale zničte dva tlusté obry, kteří vás nebudou chtít pustit hlouběji do lesa, až narazíte na poslední nebezpečí, které na vás v tomto lese ještě číhá - jsou to dva ohromní štíři, kteří mají na svém těle jediné zranitelné místo a to jest úplný konec jejich ocasu. Jakmile je zneškodníte, můžete pokračovat ve svém poslání. Ale neradujte se ještě, mnohem těžší a horší věci vás teprve čekají.

Už jste před hradem, ale než do něj vejdete musíte nejdříve projít zemí smrti - hřbitovem, kde již mnoho let bloudí zombi a nemají radost z nikoho cizího - ani z vás ne. Jak s nimi budete bojovat? Musíte uhýbat jejich mrtvolnému dechu, který vás oslabuje a zároveň pozorovat dobře zem a případné překážky přeskakovat. Jestli se vám toto podaří, jste jednička - gratuluji a můžete vejít do hradu CRAGGAMOOR.

Jste v hradu. Nejdříve je třeba projít velkou hradní místností, kde musíte dávat velký pozor kam šlapete - je zde mnoho pastí. V této místnosti je vaším úkolem - kromě toho abyste dával pozor kam šlapete - zneškodnit bytost ze záhrobí, která má neobyčejnou magickou sílu. Nejlépe a nejrychleji ji zdoláte, když ji budete sekat (pokud to bude možné) do levého ramene. Po boji pokračujte stále dál doprava.

Jakmile sestoupíte po schodech, musíte zneškodnit dvě létací potvory a další bytost záhrobí, která má své zranitelné místo na prstu z něhož proti vám šlehá smrtonosná energie. Musíte si počkat na okamžik, kdy z prstu nebude prýstět energie a seknout do něj mečem a tak pokračovat do té doby dokud ji neporazíte.

Pak už je vaše cesta do hloubi tajemného hradu volná. Pokračujte ve své cestě pořád doprava.

Abyste se mohl dostat do katakomb, musíte nejdříve projít dlouhou chodbou, která je plná nejrůznějších nástrah a nebezpečí, takže oči mějte stále otevřené! Nejtěžší je dostat se přes ohnivou řeku, na níž se pohybují sem a tam desky, po nichž musíte přeskakat a nesmíte přitom šlápnout vedle. Jestli se vám i toto podařilo blahopřeji. Po tomto ne zcela jednoduchém úkolu pokračujte stále doprava.

Nyní se ocitáte v katakombách hradu. Při cestě narazíte na jednu vysokou potvoru, vylezte si na ní a pokračujte v další cestě po jejím hřbetu. Jakmile narazíte na červa, který se bude pohybovat, přistupte k němu s potvorou tak, aby na něj dosáhla zobákem a počkejte až červa sežere. Je to nutné pro to, aby se vám v příštích chvílích podařilo vůbec přežít.

Jakmile vám přehradí cestu dva sloupy (jeden před a druhý za vámi), počkejte, až dovnitř začne natékat voda a jakmile ji budete mít po pás začněte s potvorou skákat (joystick držte nahoru) jinak se utopíte!

Podařilo se vám dostat se až do místnosti, ze které vedou schody nahoru do věže? Určitě ano. Zlikvidujte onu bytost ze záhrobí (sekejte mečem do jejího ramene) a pak jděte stále doprava a dávejte si velký pozor kam šlapete!

Když dojdete ke schodům, které vedou nahoru do věže vydejte se po nich. Váš cíl je na dosah ruky ...

NESMRTELNOST v této hře získáte tak, že si napíšete své jméno do HALL OF FAME.

Každý tvor proti němuž bojujete má pod sebou stupnici, na které vidíte kolik mu ještě zbývá energie.

K doplnění svojí energie musíte sbírat MAGIC ZAPPER. POWER SHIELD vám dobře poslouží ve všech

bojích, protože jste nezranitelný. HITSTRENGTH zvýší vaši sílu. Při troše štěstí můžete najít i další život - EXTRA LIFE.

MAGIC ZAPPER a POWER SHIELD se vám objevují nahoře v levém horním rohu obrazovky, vedle vaší energie, použít je můžete po stisku kláves F1 - F4.

HITSTRENGTH a EXTRA LIFE se vám připisují úplně nahoru obrazovky vedle vašeho score.

NÁZOR GRIFIN:

SWORD OF SODAN je hra s pěknou grafikou a zvukovými efekty. Na první pohled upoutá velikostí postav, které jsou celkem propracované. Chůze postav ale není přirozená a ani samotný námět této hry není nejlepší.

NÁZOR KARFI:

Na první pohled mě upoutaly poměrně velké figurky postavíček. V celku se ale jedná o průměrnou hru typu Barbarian II., v nichž je hlavní činností: Sekat, bodat, utínat ... s jediným cílem zabít!

NÁZOR DOKTOR:

Na této hře mě nejvíce zaujal její úvod. Jinak nic moc.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Lucasfilm 1991

TEST 9/91

Grafika	98 %	Celkem 96 %
Zvuk	89 %	
Idea	95 %	
Přitažlivost	99 %	

Dovolte mi, abych vám představil třídisketové adventure firmy Lucasfilm - The secret of Monkey island nebo chcete-li Tajemství Opičího ostrova.

Tato hra pracuje jen na amigách s 1 MB operační paměti a má stejné ovládání jako např. Indiana Jones and the last Crusade od téže firmy. Ale opravdu jen ovládání, protože grafikou, animací, hudbou a zvukovými efekty ho dalece předčí.

Jedná se o pirátské

dobrodružství. Jmenujete se Guybrush Threepwood a chcete se stát pirátem, což není tak snadné, jak se na první pohled zdá.

Nejdříve musíte najít Scoom bar a zde přednést svoje přání - stát se pirátem - třem pirátským bosům, a oni vám uloží tři zkoušky (ostatně jako v každé pohádce). Jakmile je úspěšně splníte, jste na dobré cestě stát se pirátem a odhalit tajemství Opičího ostrova.

Za prvé si musíte opatřit meč (ne nebojte se, celou hru vám zde nepopíšeme, jenom vám prozradíme ony tři úkoly, které si na vás piráti vymysleli) a naučit se s ním dobře zacházet, pak najít šermířského mistra a porazit ho. Tím máte první úkol hotov.

Za druhé se musíte dostat do guvernérova domu, který je na druhé straně města a najít modlu mnoha rukou. Není to vůbec jednoduché, protože je nutno obelstít psy, kteří hlídají dům a nepustí vás ani k domovním dveřím.

Za třetí vás čeká najít ztracený poklad, který je zakopan někde na Melee Island, což s mapkou, kterou si koupíte od občana Melee Island (pokud ovšem máte peníze) není vůbec nic těžkého.

Vyřešení těchto tří úkolů vám zabere nejedno odpoledne, ale vězte, že to nejdůležitější je teprve před vámi.

NÁZOR GRIFIN:

Grafika je perfektní, hudba a zvukové efekty jsou vynikající. Animace je kapitola sama pro sebe, chození postav je velmi věrohodné, což můžeme posoudit, když se postava od nás vzdaluje nebo přibližuje. Vůbec celá propracovanost tohoto adventure je perfektní. Nemám co bych tomuto adventure vytknul.

NÁZOR KARFI:

Secret Of Mokey Island je to nejlepší, co Lucasfilm vyprodukoval. V kvalitě provedení námětu by jsme v současné době jen těžko hledali nějakého konkurenta. Snad jen King Quest IV. a Space Quest IV. od Sierra by měli šanci.

NÁZOR DOKTOR:

Nejsem sice přítel her adventure, ale Secret Of Monkey Island mě vyložně nadchnul. Grafika, animace i zvuk nemají jedinou chybičku. Snad jen, že komunikuje v němčině.

TANX

Pic Domain 1991

TEST 9/91

Grafika	74 %	Celkem 73 %
Zvuk	78 %	
Idea	64 %	
Přitažlivost	77 %	

V květnu tohoto roku mohli čtenáři časopisu Amiga Computing nalézt na svém Cover disku (disketa přikládána k lepším počítačovým časopisům zahraniční proveniencce, obsahující PD-programy) i hru Amiga-Tanx, které se dostalo ohodnocení "Game Of The Month" neboli Hra měsíce.

O co v této hře jde? Jedná se o jakousi konverzi staré osmibitové Mountain Shots. Jde o to, že dva nepřátelské tanky jsou od sebe odděleny vysokým pohořím (náhodně generováno) a vašim úkolem je, jak jste jistě sami uhodli, zničit protivníka dobře mířenými ranami pálenými po způsobu minometů. Na první pohled tedy hra velice snadná. Ovšem zdání klame, protože pokud si navolíte (ve velice komfortním menu) náhodně vanoucí vítr, který zanáší vaše střely, může se lehce stát, že po čtvrt hodině vypnete vzteky počítač.

Ovládání je velice jednoduché (myši) a není třeba k tomu něco dodávat. Snad jen to, že stisknuté levé tlačítko s pravým urychluje zvětšování/snižování hodnot úhlu a nálože.

NÁZOR GRIFIN:

Tanx: Poměrně dobrá grafika i zvuk. O animaci se nedá příliš mluvit, ale celkové provedení tohoto zdařilého nápadu vyšlo na jedničku. Titul Hra měsíce si tedy právem zaslouží. Velice vtipné jsou zde řešeny například výkřiky velitele a zvukové efekty vůbec.

NÁZOR KARFI:

Tanx: Někomu se možná bude zdát, že Tanx mají tu nevýhodu, že je mohou hrát pouze dva hráči. Já se naopak domnívám, že to je jedna z předností. Člověk si tak užije více legrace a nervů.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - ADVENT.

■ LucasFilm 1989

TEST 8/91		
Grafika	85%	Celkem 83%
Zvuk	75%	
Idea	83%	
Přitažlivost	87%	

Program Indiana Jones And The Last Crusade je dalším zdařilým adventurem z dílny firmy Lucasfilm, které svým zpracováním není nepodobné známým Maniac Mansion a Zak McKracken.

Děj je převzat ze stejnojmenného filmu a je až s podivem, jak jsou některé jeho scény ve hře zdařile zpracovány. Kostrou příběhu je to, že coby neohrožený archeolog Henry Jones Jr. (známe ho spíše pod přezdívkou Indiana), pátráte po svém uneseném otci, přičemž ještě stačíte odhalit tajemství svatého Grálu. Vašimi protivníky jsou, jak jinak, opět vojáci nacistického Německa.

OVLÁDÁNÍ:

Povely vybíráte v menu stisknutím levého tlačítka na myši (dále jen LM), potom ukážete na předmět, kterého se daný povel týká a stisknete opět LM. Pak následuje potvrzení daného příkazu - zase LM.

Chopení. K přemístění Indyho stačí ukázat na místo, kam má jít a stisknout LM.

Hra obsahuje i jisté sekvence, při kterých Jonse neovládáte - děj probíhá automaticky. Tyto části se dají lehce přeskocit. A to, buď klávesou Esc nebo pravým tlačítkem na myši, dále jen PM.

Dojde-li k pěstnímu souboji, pak ovládáte Indiana Jonese přídatnou klávesnicí. 9,6,3 = úder; 8,5,2 = vykryvání; 4 = ústup.

Nahrání/Uložení hry docílíte stiskem F5. Údaj IQ Episode znamená vaše skóre v této hře a IQ Series tzv. High-Score.

Klávesa F8 zajistí Restart.

Malá rada:

Doporučuji dát do Startup-sequence program Dmouse.

Dost už řečí, dobrodružství čeká.

Píše se rok 1938 a právě se vracíte do Barnett College a máte s sebou Kříž Coronada, po kterém jste pátral již od mládí. Na cestě do vaší pracovny vás ale zastaví Marcus Brody, váš přítel, a požádá vás o přeložení určitých poznámek (jak chytře do děje zamontovaný vstupní kód). Přeložte mu je tedy. Potom automaticky pokračujete dále do šatny, kde se převlečete.

Nyní jste v tělocvičně. Pokud uděláte čelem vzad a půjdete znovu do šatny, vrátíte se zpátky ve sportovním a vstoupíte do ringu, kde se vás váš sparing-partner optá, jaký si přejete souboj. (Vypisovat všechny dialogy by bylo zbytečně zdouhavé a nudné.). Po zacvičení se v pěstním souboji vyjděte ven z tělocvičny. Nemyslete si, každý trénink je dobrý a nikdy nevíte, kdy se vám to bude hodit.

Na chodbě vidíte Marcuse, jak si dělá poznámky u jedné z vitrín. Dejte se s ním do řeči, vždyť jste ho již tak dlouho neviděl, určitě se mezitím událo tolik zajímavých věcí a vy si máte jistě co říci. Chytře vedenými dialogy se od Marcuse můžete dozvědět jméno jednoho profesora geologie, který fušuje do vaší milované archeologie (taková drzost).

Potom se vydejte do své třídy. (Dveře v postraní chodbě, asi uprostřed obrazovky.) Ve vaší třídě je plno studentů, kteří se dožadují toho, abyste jim dával přednášky. Zde máte dva zaručené způsoby, jak se jich zbavit.

I. Povědět jim, že na fakultě jsou i jiní profesori, kteří se vyznají v archeologii (Zvláště jistý geolog - pokud ale znáte jeho jméno od Marcuse).

II. Uklidnit je a říci Ireně, aby si jejich jména napsala na papír (Stejně vedený dialog je i ve filmu).

Ve své pracovně vezměte všechnu poštu ze stolu. Úplně na dně

hromady naleznete malý balíček. Otevřete jej. Á copak to je? To je přece deník vašeho otce. Jsou v něm zapsány všechny věci, které stačil vypátrat o Svatém Grálu - Kristově poháru při poslední večeři páně, o němž kolují neuvěřitelné legendy. Nyní vyjděte ven z budovy (Oknem. V případě, že jste použil postupu číslo I viz výše, tak můžete odejít i dveřmi).

Venku vás osloví dva muži a odvezou vás ke sběrateli uměleckých předmětů, milionáři Donovanovi (Má ale divné způsoby, že?). Donovan vám vysvětlí historii Grálu a přemluví vás, abyste jej našel. Středověk sice není vaše oblíbené historické období, ale skutečnost, že váš otec, který pro Donovana již bájný Grál hledal, záhadně zmizel, vás přesvědčí. A vy nakonec tuto nabídku přijímáte. (Tato část hry je poněkud nudnější. Doporučuji vyzkoušet klávesu Esc nebo PM.)

A už jste znovu před fakultou. Nevcházejte do ní, ale vydejte se do otcova domu.

V domku svého otce najdete vše zpřeházeno. To vám ale nevádí. Jděte k posteli svého otce a ze stěny sundejte obrázek, který jste maloval, když jste byl ještě malý hošík. Potom se vraťte zpět ke knihovně, která je na spadnutí v pravém slova smyslu a trochu ji pomozte. Žuch. Z její zadní strany vemte malý kousek izolepy a vraťte se do své pracovny na fakultě.

Na jedné z poliček máte postavenou zavařovací sklenici s rozpouštědlem. Použijte ji na onen kousek izolepy. Á vida, klíček. Vyjděte před školu a jděte do Henryho domku. Zde sundejte květináč a ubrus ze stolu. Potom pomocí malého klíčku otevřete stolek a vemte si tu starou knihu - váš deníček z dětství, který je velice podobný deníku vašeho otce. Nyní vám nic nebrání v cestě do Benátek, ale o ní až příště.

NÁZOR KARFI:

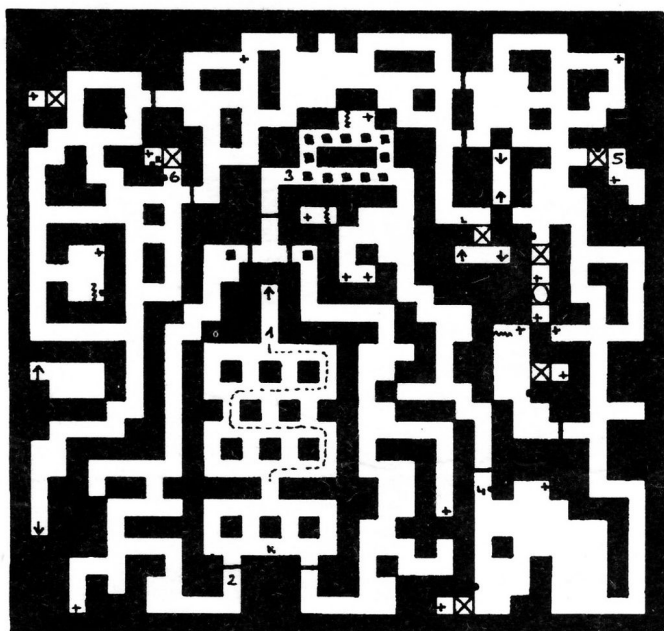
Toto adventure je uděláno přesně podle stejnojmenného filmu a je až s podivem, jak se to programátorům od Lukasfilmu povedlo. Animace i grafika je na dobré úrovni, ale stejně na pozdější Loom a Secret Of Monkey Island nemá.

DUNGEON MASTER

(TAD)

10. podlaží

- 1) Bludištěm procházejte podle naznačené čáry.
- 2) Z potvor vypadne klíč.
- 3) Kolotoč. Není to od toho Chaose roztomilé?
- 4) Pokud tento knoflík nezmáčknete, potvory v místnosti zůstanou nehybné a nebudou na vás tedy útočit.
- 5) YA + BRO - do láhve - štít YA + IR - magický štít okolo celé společnosti
- 6) ZO + BRO + RA - do láhve - zvyšuje manu
Klíč s lebkou používejte k otevírání stěn, na nichž je plastika lebky.

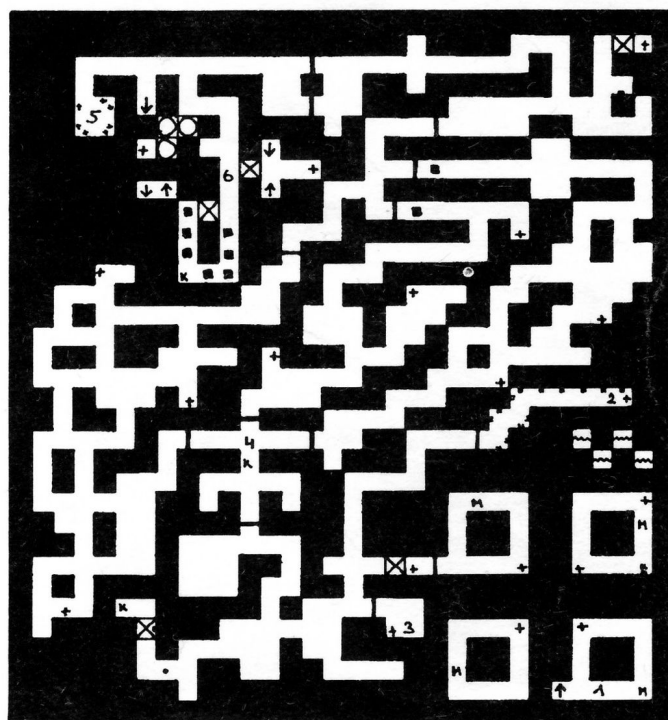


- + předmět
- ↑ schody nahoru
- k klíč
- ⌞ spínač
- podlahový spínač
- 3 silové pole/teleport

- ⌞ výklenek
- ↓ schody dolů
- ⊠ tajný průchod
- ⌞ pákový spínač
- propadlo
- ⊠ falešná stěna

11. podlaží

- 1) Vidíte ty čtyři čtvercové místnosti? Složitými principy teleportace se můžete dostat dál (záleží na směru chůze, na natočení...). Tak si to pěkně užijte!
- 2) Odvahu a především trpělivost!
- 3) Ohnivý meč - šetřte jej, bude se vám ještě hodit.
- 4) Vyberte si, jakou cestou se dáte. Pozor! Velké množství agresivních kaluží. Použijte kouzlo "zhmotnění" nebo kouzelné hole s DISPEL.
- 5) Za měděné penízky obdržíte spoustu věcí.
- 6) Použít lupu.



- + předmět
- ↑ schody nahoru
- k klíč
- ⌞ spínač
- podlahový spínač
- 3 silové pole/teleport

- ⌞ výklenek
- ↓ schody dolů
- ⊠ tajný průchod
- ⌞ pákový spínač
- propadlo
- ⊠ falešná stěna

TRANSGAS je tu pro Vás

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

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

PIŠTE, VOLEJTE, NAVŠTIVTE NÁS!



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