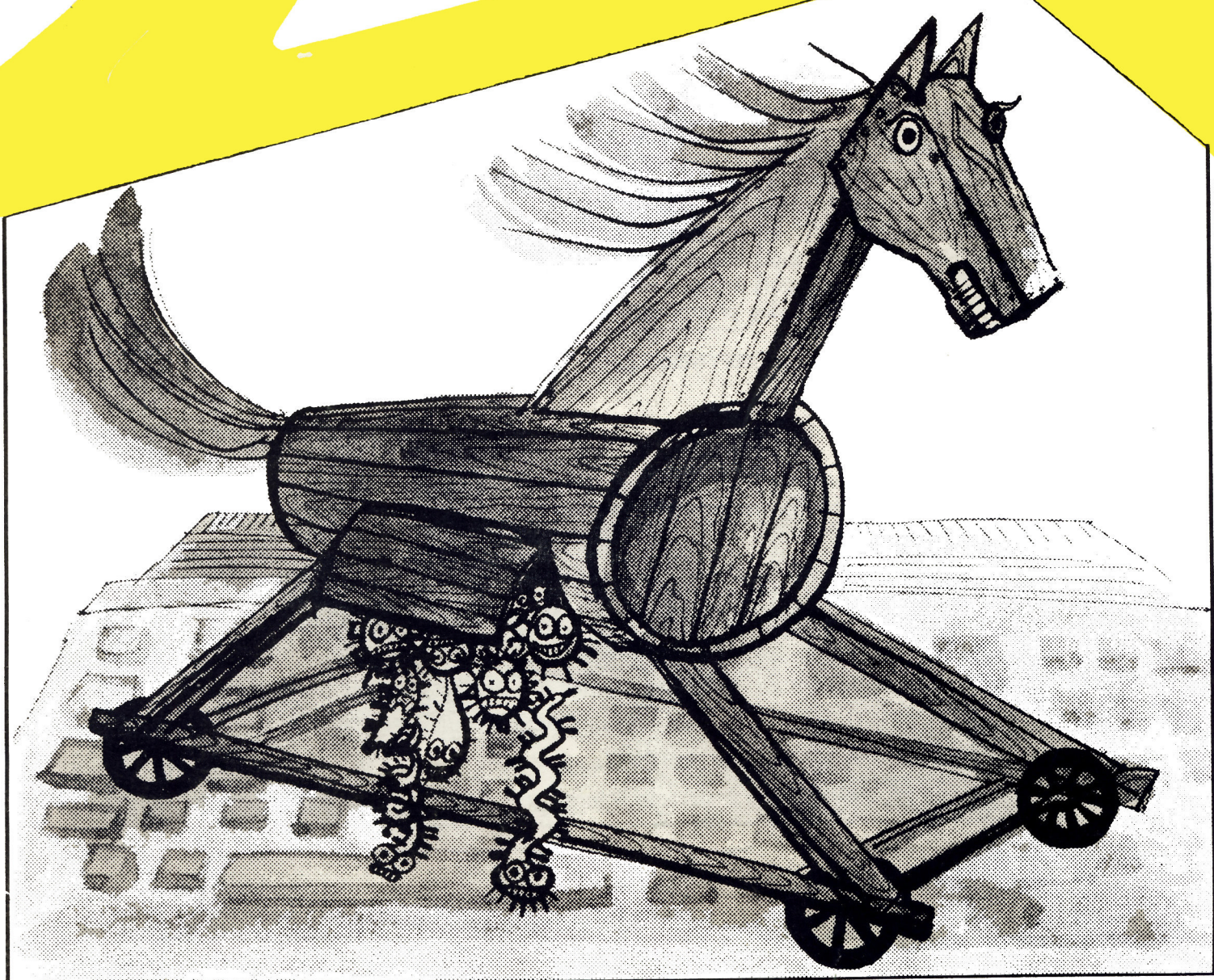


amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 7/92

Page Stream
Workbench 2.0
System
Channel Videodat



Channel

VIDEODAT

Kdo by si nepřál levný a aktuální software ?

Pokrok, jak všichni víme, kráčí mílovými kroky kupředu. Jednou ze zajímavých služeb vyvinutých pro majitele počítačů Amiga, Atari a PC je systém VIDEODAT.

Co to vlastně je.

V podstatě obdoba Teletextu, který je vkládán do neviditelných řádků televizního vysílání a dekódován vlastně malým jednoúčelovým počítačem v televizním přijímači, tak jsou v současné době vysílány programy a data pro počítače. Na našem území můžete signál s Videodatem VD 2000 zachytit na satelitním programu PRO 7. Toto zařízení komunikuje s vaším počítačem přes seriové rozhraní. Vlastní VD 2000 je propojen se satelitním přijímačem přes video signál. Součástí tohoto zařízení je pochopitelně program, který vše řídí. Cena výrobku u fy CONRAD je 398 DM a roční koncese asi 30 DM. Cena v ČSFR je v současné době cca 8000,- Kčs. Distribucí se zabývá fy Allcom. Celek je chráněn proti pirátskému používání tím, že každý přístroj má své čtyřmístné číslo, další čtyři číslice si doplníte sami a ty se zaplacením poplatku sdělíte firmě. Ta vám ještě další dvě čísla doplní, a celek pak zadáte do programu. Do týdne vám přístroj začne fungovat.

Datové informace jsou přenášeny 7 dní v týdnu a po

dobu 24 hodin denně. Za jednu hodinu je možné přenést až 2,5 Mb dat. Po správném nainstalování přijímá dekodér automaticky programovou nabídku "Vorschau", která poskytuje veškeré informace o přenášených programech. Vysílání programové nabídky je průběžně opakováno a aktualizováno. Obslužný program umožňuje z nabídky vybrat požadované programové bloky, které se pak v době jejich vysílání zaznamenávají do paměti počítače. Je nutné si uvědomit, že v příslušnou dobu musí být zapnut počítač i zdroj videosignálu.

V současnosti je vysílání 70 - 80 % programů bezplatně, včetně tzv. "komerčních speciálních služeb".

Denně nejméně jeden nový program pro vaši Amigu zdarma.

A navíc demosoftware, aktuální informace, nabídka programů atd.

Tomáš Stibor

IMPRESSUM

(c) 1992 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

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

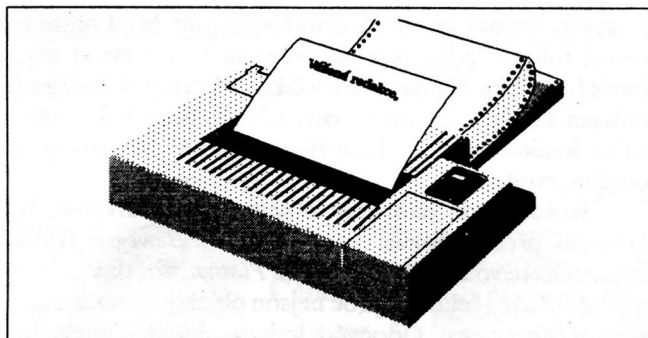
Vydavatel: Jiří Prožr

Šéfredaktor: Tomáš Stibor Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková, Hana Lutonská

Obálka: Iva Fialová Layout: DANSY Tisk: NEOSET

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 10183 ze dne 25.9.1991

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



Vážená redakce, vážení čtenáři!

Chtěl bych se s Vámi podělit se svými dojmy a zkušenostmi při používání nového počítače Amiga 500 Plus.

Když jsem nový počítač, koupený od redakce časopisu "amiga", poprvé zapnul, chtěl jsem se nejprve podívat na ty jeho vlastnosti, o kterých se hodně hovořilo, tj.:

1. Nový operační systém 2.0,
2. Nová rozlišení v nových obvodech ECS,
3. Nekompatibilita některých programů vůči novému systému.

ad 1.:

Po zapnutí počítače se na monitoru neobjeví stará známá ruka, která dříve vyzývala k vložení diskety do počítače, ale objeví se pěkná animace diskety, která se zasunuje do diskové mechaniky.

Nový operační systém Workbench 2.0 se nyní nachází na třech disketách:

Workbench 2.0 - samotný operační systém Amigy,
Extras 2.0 - nově upravené utility pro práci s novým OS,
Fonts 2.0 - vektorové fonty pro počítač Amiga.

Jelikož redaktoři časopisu "amiga" připravují o novém Workbench 2.0 seriál, nechci se zde jím proto podrobně zabývat, jen vyzdvihnout to, co na mne udělalo největší dojem:

Po vložení diskety s novým OS do počítače se po chvíli nahrávání systém zeptá, jakou klávesnici chcete používat. Jelikož se jednalo o originální diskety, hned jsem si všechny tři zkopíroval na jiné a instaloval systém znovu.

Jestliže si vyberete číslem nějakou klávesnici (já používám německou, protože její rozložení kláves se nejvíce podobá rozložení kláves na československém psacím stroji), požádá Vás systém o vložení diskety Extras 2.0 a po opětovném vložení diskety s OS si vami zvolený setmap napevno uloží na disketu, a ten již můžete navždy beze změny používat.

Na disketě Workbench 2.0 je hodně nových utilit a systém sám doznal velkých změn:

1. Vzhled, zejména nové 3D ikony s podstavcem, který se po naklapanutí zasune,
2. I ikony Workbenchu a RAM DISKU mají nyní samostatné okno, které můžete schovat pomocí funkce Backdrup v hlavním menu,
3. Chcete-li používat příkazy Shellu, nemusíte již odstartovat okno Workbenchu a spustit Shell, ale můžete je přímo zadávat z hlavního menu pomocí funkce Execute command.

Ukážeme si to na příkladu spuštění editoru Ed pro vytváření čistých ASCII textů, např. pro tvorbu startovacích sekvencí.

Zvolíme Execute command a zavelíme:

Ed drive:S/Startup-sequence,

kde "drive" je název diskové mechaniky, ve kterém se nachází disketa, ve které chcete změnit Startup-sequenci, tzn. např.: Df0, Df1, Dh0,....

Po znovu zvolení funkce Execute command si tato funkce pamatuje vždy poslední příkaz, který jste použili.

Editor textů "Ed" doznal drobných zlepšení: Přibila mu 3 menu,

ze kterých můžete ovládat načtení a uložení textů, pozici kurzoru v textu a úpravu textu.

Z diskety Extras na mne zatím nejvíce zapůsobil nový Icon editor, který též doznal drobného, ale užitečného zlepšení: Ikony nyní nemusíte pracně kreslit pomocí tohoto editoru, ale můžete si je nakreslit ve Vašich oblíbených kreslicích programech, uložit je jako výřez (Brush), a ten pak načíst do Icon editoru.

To je k novým disketám a novému systému ode mne asi tak vše.

ad 2.:

Byl jsem velmi zvědavý na nová rozlišení, které do Amigy přinesly nové obvody Ecs. Vyzkoušet je můžete v Preferencích, kde si zvolíte funkci Screen mode.

Šťastná zpráva: Nové módy Hires a Super Hires neblíkají! Tato rozlišení byla určena pro ty programy, které nepotřebují mnoho barev, ale zato potřebují velké rozlišení, tj. hlavně pro textové editory, kalkulace, databázové programy, Auto Cad systémy, DTP (takový Page Stream v Super Hiresu, to by bylo něco!), a mě ještě napadá jedna oblast: Hudební editory, které využívají zápisu skladeb pomocí not do notové osnovy.

Ostatní dva Interlaced režimy neblíkají pouze na speciálních Multisync monitorech, ke kterým již nyní nemusíte kupovat kartu Antiflicker. Mód 2024 u nás asi nebude mít velké využití, protože k tomuto rozlišení je zapotřebí speciální monitor A 2024, který asi pro většinu z nás bude finančně nedostupný (já mám též normální A 1084 S Stereo). Teď tedy pro nás uživatele nových počítačů Amiga nezbyvá než čekat, až některé zahraniční nebo domácí softwarové firmy pro výše uvedená nová rozlišení udělají nějaký solidní program třeba na té úrovni, jako je Page Mager či Ventura Publisher na počítačích IBM PC. Já jsem zatím o žádném takovém neslyšel.

ad 3.:

Nyní jsem byl zvědavý na to, jak je to s onou prohlašovanou nekompatibilitou programů a her na novém OS: Jelikož jsem většinu svých textů psal dříve v textovém editoru TEXTOMAT, rozhodl jsem se nejdříve vyzkoušet tento program. Vložil jsem do počítače disketu s Textomatem, odstartoval program a po chvíli nahrávání mne překvapil pan Guru svou meditací.

Populární ovladač myši DMouse sice funguje, ale místo zhasnutí kurzoru se v horní části obrazovky objeví vodorovný barevný pás a kurzor zůstane na svém původním místě. Také mám dojem, že DMouse celý chod systému a programů pod ním spuštěným trochu zpomaluje. Také se mi někdy stane, že při stisku obou tlačítek myši počítač úplně zamrzne a pomůže jedině reset.

Chci ještě dodat to, že nefunguje hodně her, ale:

1. Seženete-li si Kickstart 1.3 na disketě, měla by většina programů a her, které dříve nefungovaly, opět poslušně fungovat,

2. Firmy, jimž jejich produkty nefungují, budou muset své produkty, ať již softwarové nebo hardwarové, předělat tak, aby fungovaly všude. Nový systém a nové obvody se již nyní budou instalovat do všech nových počítačů Amiga a tyto produkty by tak byly automaticky neprodejně. Toto je podle mne otázka tak půl roku.

To je k počítači Amiga 500 Plus zatím asi tak vše. Čas přinese další zkušenosti.

Jen bych chtěl ještě podotknout, že tuto Amigu jsem kupoval v době, kdy to byla vlastně úplná novinka. Říkal jsem si: Mám nejnovější počítač! Ejhle, neuplynulo ani půl roku, a je tu Amiga 600! Jenže, kupovat každého půl roku nový počítač, to prostě nelze, hlavně z finančních důvodů. A myslím si, že by to nemělo moc velký smysl. Nakonec ještě mé proroctví do budoucna: Bude Amiga 4000. Usuzuji tak podle toho, že procesor MOTOROLA 68040 se již vyrábí pro urychlovače (turbo karty) do počítačů Amiga 3000.

Toť zatím ode mne vše. Rád přijmu další zkušenosti a nový software od jiných uživatelů počítače Amiga 500 Plus.

S přátelským pozdravem

Pavel Štěpán

Pavel Štěpán Turovská 200, 5 38 63 Chroustovice

Tel.: 0456/94 747 od 18.00 do 21.00 hod.

REFLECTIONS

Miloš Rokošský

Část 3.

Hidd_1

V tomto módu zobrazí *Construct* pouze viditelné hrany. Může se však stát, že bude objekt v popředí zastíňovat vzdálenější objekt. Ten pak nebude zobrazen.

Hidd_2

Toto je kombinace předchozích dvou módů. *Construct* zobrazí viditelné hrany plnou čarou a neviditelné hrany tečkovaně. V tomto módu jsou vidět všechny objekty (i zastíněné). Není však poznat, který je v popředí a který je v pozadí.

Farb_0

Všechny objekty budou zobrazeny jednobarevně.

Farb_1

Zvolíte-li tento mód, bude každý objekt zobrazen jinou barvou podle toho, z jakého je materiálu. Jeden materiál bude zobrazen vždy jednou barvou. Barvy se cyklicky opakují, tzn. je-li použito více materiálů než je k dispozici barev, bude po vyčerpání barev přiřazována materiálům zase první, druhá atd. barva. Z toho vyplývá, že jedna barva může reprezentovat více materiálů. Vzpomeňte si na počet barev, které se nastavovaly při spouštění *Constructu*. *Farb_1* má k dispozici o dvě barvy méně.

Kamera

Při pravoúhlém zobrazení byl směr pohledu zadán automaticky. Při perspektivním zobrazení musíte tento směr zadat. Pomocí funkce *Kamera* umístíte své oko někam do okolí scény (objektu) a podíváte se na scénu zadaným směrem. Tak jak ji uvidíte, bude vypadat po závěrečném výpočtu.

Pomocí *Kamera* určujete základní pohled. Představte si kouli, v jejímž středu leží vámi určený objekt (nebo celá scéna). Kamerou (okem) můžete pohybovat po povrchu této koule. Směr pohledu bude nastaven vždy do středu koule.

Zvolte heslo *Kamera*. Na obrazovce se objeví kvádr. Tento kvádr určuje prostor, ve kterém je umístěn zvolený objekt, resp. scéna (můžete si tedy představit místo kvádru daný objekt resp. scénu).

Na jedné stěně kvádru jsou nakresleny úhlopříčky této stěny (pouze však jen poloviny, do místa průsečíku). Tento průsečík určuje jižní stranu kvádru. Ve spodní části

obrazovky se nachází řádek označený *Breite*. Myší můžete pomocí tohoto řádku rotovat kvádrem kolem svislé osy. Pomocí sloupce *Länge* v levé části obrazovky rotujete kvádrem kolem vodorovné osy. Chcete-li funkci zrušit, zvolte heslo *Abbruch*. Jsou-li nastavené parametry v pořádku, zvolte *Ok*.

Kvádr bude nahrazen objekty, které určoval. K nastavení přesné pozice kamery zvolte *Bewegen* (tuto funkci můžete volat i přímo z menu *Plotten*, viz. dále).

Možná si řeknete, proč nejsou objekty zobrazovány přímo místo kvádru. Odpověď je jednoduchá. Objekt se může skládat z několika tisíců vrcholů, jejichž vymazání, rotace (výpočet nových pozic) a opětné vykreslení by trvaly velice dlouho.

Naproti tomu kvádr má jen osm vrcholů plus jeden bod představující průsečík úhlopříček. A s tímto malým počtem bodů lze v reálném čase rotovat velice rychle.

Kam.beweg

Pomocí funkce *Kamera* bylo možno pohybovat kamerou libovolně po povrchu imaginární koule. Pomocí funkce *Kam.beweg* se můžeme odpoutat od tohoto povrchu. Po zvolení tohoto hesla se zobrazí opět kvádr. Kolem zobrazovacího okna se nachází velké množství různých "hejblat":

VZB: Zde pohybuje kamerou dopředu a dozadu.

RLB: Pohyb kamerou doleva doprava. Směr pohledu kamery zůstane nezměněn.

RLD: "D" na konci znamená "drehen" (otáčet). Vypadá to stejně jako RLB, pouze směr kamery se bude měnit.

Tel: Teleobjektiv. Zde můžete objekt zvětšit nebo zmenšit.

HRB: Pohyb kamerou nahoru a dolů. Stejně jako u RLB.

HRD: Pohyb kamerou nahoru a dolů. Stejně jako u RLD.

Roll: Pomocí tohoto hesla můžete nechat kameru otáčet kolem osy objektu. Zvětšení v *Tel* bude nastaveno na nulu. Použijte tuto funkci před nastavením zvětšení.

OK: Je-li kamera umístěna podle vašich představ, zvolte toto heslo. Daný objekt bude zobrazen podle nastavených parametrů.

Kugel: Pomocí této funkce můžete zvolit funkci *Kamera*. Všechny parametry nastavené v *Kam.beweg* budou ztraceny.

Abbruch: Zvolením tohoto hesla zrušíte *Kam.beweg*. Kamera bude nastavena na pozici, na které byla před voláním *Kam.beweg*.

Objekt - základ celé scény

Pomocí funkcí v menu *Tools* jste geometricky nadefinovali jednotlivé objekty. Pomocí funkcí v menu *Körper* s nimi teď budete dále pracovat.

Construct se vždy zeptá na název objektu, se kterým má být daná operace provedena. Vyberte ze seznamu požadovaný objekt. Jestliže v seznamu zvolíte *all*, bude se operace týkat všech objektů.

Zeigen Amiga + z

Pomocí *Zeigen* zobrazíte informace o daném objektu. Informace se budou zobrazovat v okně nad zobrazovacím oknem. Bude zobrazen počet vrcholů a seznam materiálů, ze kterých se objekt skládá. Tato funkce je důležitá ve spojení se zobrazovacím módem *Farb_1* (viz. výše). Jestliže je tento mód zapnut, budou názvy materiálů vypsány barevně tak, jak je zobrazen objekt v zobrazovacím okně.

AddNeu: Amiga + +

Tato funkce slouží k vytvoření složeného objektu. Umožňuje spojit dohromady několik jednoduchých objektů. Vytvořená skupina se pak pojmenuje vlastním názvem a můžete s ní manipulovat (manipulujete se všemi objekty, ze kterých se složený objekt skládá, současně).

Zvolte heslo *AddNeu*. Levým tlačítkem myši zvolte objekty, ze kterých se má složený objekt skládat. Jsou-li všechny zvoleny, "klikněte" myši na prázdné místo nebo stiskněte pravé tlačítko myši. Potom zadejte název a nový složený objekt je vytvořen.

Například: Chcete vytvořit stoličku. Pomocí funkce *Quader* (viz. výše) nadefinujete jednu její nohu, pomocí funkce *Doppeln* (viz. dále) zhotovíte tři kopie této nohy. Desku stoličky nadefinujete například pomocí funkce *3D_Polygon*. Pak tyto objekty rozmístíte v prostoru (viz. dále) a nyní chcete manipulovat ve scéně s celou židlí najednou. Zvolte *AddNeu* a v seznamu objektů vyberte myši názvy čtyř noh a desky stoličky, výsledný objekt pojmenujte podle vaší fantazie a stolička je hotova.

Add Amiga + *

Tato funkce je podobná *AddNeu*. Nevytváří však nový složený objekt, ale doplňuje již stávající. Zvolte nejdříve objekt, který má být rozšířen o nové objekty, a pak stejně jako v *AddNeu* určete, které objekty mají být doplněny.

Například můžete ke stoličce doplnit opěradlo nebo jinou část.

Sub Amiga + -

Pomocí *Sub* můžete od složeného objektu oddělit nějakou jeho část. Zvolte toto heslo. Nejdříve zadejte název složeného objektu, od kterého má být něco odtrženo, pak zadejte názvy objektů, které mají být odtrženy, na závěr stiskněte pravé tlačítko myši.

Například od stoličky můžete opět odpojit opěradlo.

Define Amiga + d

Tato funkce slouží k pojmenování části objektu. Představte si objekt vykreslený v zobrazovacím okně, nyní chcete pojmenovat určitou část, která se skládá jen z určitých trojúhelníků vykresleného objektu. Zvolte *Define*, zadejte název objektu, ze kterého chcete tuto část určit. *Construct* se zeptá na mód. Jsou dva:

Modus0: Budou vybrány jen ty trojúhelníky, které leží v zadaném obdélníku.

Modus1: Budou vybrány ty trojúhelníky, které mají v zadaném obdélníku aspoň jeden vrchol.

"Kliknutím" myši zvolte požadovaný mód. V zobrazovacím okně se objeví určený objekt a čtverec, délku jeho stran můžete měnit pomocí levého tlačítka myši. Zvolte velikost stran a umístění tak, aby v obdélníku bylo pokud možno co nejvíce trojúhelníků, ze kterých se má část skládat. Pak stiskněte pravé tlačítko myši. *Construct* se zeptá, zda-li chcete postup zopakovat. Jestliže se nepovedlo do obdélníku vměstnat všechny požadované trojúhelníky najednou, můžete je nyní ještě přidat. Nakonec zadejte název a část je zadána.

Define je těsně spjata se zobrazovacím módem. Do části budou vybrány vždy všechny trojúhelníky, které leží v zadaném obdélníku. Jestliže je zapnut mód *Hid_0* nebo *Hid_2*, pak budou zahrnuty i trojúhelníky na zadní straně objektu.

Define nevytváří nový objekt, pojmenuje pouze určitou část objektu. Toto má velké využití, chcete-li, aby jedna část objektu byla z jednoho materiálu a další z jiného.

Doppeln

Pomocí této funkce můžete vyrobit kopii už existujícího objektu. Na rozdíl od funkcí *Add*, *Sub* a *Define*, ve kterých se vytvořil jen nový název pro skupinu nebo část již existujících objektů, vytváří *Doppeln* nový objekt. Zvolte *Doppeln*, zadejte název objektu, jehož kopii chcete vyrobit, a zapište název okopírovaného objektu.

Tato funkce je užitečná a jednoduchá. Mohou se však vyskytnout některé nejasnosti:

Kopie se nachází na stejném místě jako originál, proto ji nemůžete vidět. Musíte ji posunout nebo s ní zarotovat nebo udělat cokoliv jiného, co změní její tvar nebo pozici.

Kopie je ze stejných materiálů jako originál.

Jestliže by byl zkopírováním objektu překročen maximální počet bodů a trojúhelníků, pak nebude kopie vytvořena.



Pokračování příště.

Obsah jednotlivých čísel 1-6 III.ročníku 1992

1/92

Úvodník	Str.	2
CDTV-Commodore Dynamic Total Vision		3
Maxiplan plus-dokončení		4
CeBIT 92		5
Protracker 1.1B - 2. část		6
Lattice C - 1. část		8
Assembler - 2. část		10
Přehled 1990-1991		15
DeluxePaint III - 3. část		20
Mach II		23
Údržba a oprava myši		24
Klávesnice - Keyboard		25
Hry		
- Chaos Strikes Back		26
- Terminator		27
- Nuclear War		28
- Spy vs. Spy II		29
- Lotus turbo esprit challenge II		30
- Robin Hood		30
- Silhouette		30
- Search for the King		31
- Tipy & Triky		31
- Novinky a zajímavosti		31

2/92

Úvodník	Str.	2
Dopisy		3
Protracker 1.1B - 3. část		4
Amiga Dos a Public Domain - My Menu		6
Lattice C - 2. část		8
Assembler - 3. část		10
DeluxePaint III - 4. část		16
60 Hz		20
Hry		
- Battle Hawks 1942		22
- Jim.W.Whi. Snooker		24
- Battle Chess II		25
- Search for the King		26

3/92

Úvodník	Str.	2
Tipy & Triky		3
- Z disku na disk		3
- K prioritám		3
- Pevně na disk		3
Protracker 1.1B - dokončení		4
Tipy & Triky		5
- Rychlejší diskety		5
- Lopata pro Shell		5
Max?		6
Tipy & Triky - Osum barev na Workbenchu		7
Lattice C - 3. část		8
Assembler - 4. část		10
Enjoy English	12	
Funkce zadaná tabulkou		16
DeluxePaint III - 5. část		19
Nový vir		22
Davail		24
Tipy & Triky		
- Zaokrouhlování v Basicu		25
Hry		
- Silence Service II		26
- The Killing Cloud		28
- Millenium 2.0		28
- Logical		29
- The Oath		29
- Arachnophobia		30
- Search for the King		30

4/92

Úvodník	Str.	2
Tipy & Triky		3
- Orchestr místo sólistů		3
- Jde to také bez EXECUTE		3
- Zpráva zarovnané psaní		3
- SEKA tiskne		3

Maxiplan Plus a práce s databázemi-1.část		4
Assembler - 5. část		6
A-B-Comp a Commodore		10
Počty		12
Safe Hex International		16
60 Hz + SetPatch pro 1 MB		17
DeluxePaint III - 6. část		18
Tipy & Triky		
- Nastavení znakové sazby pomocí DPaintu		20
- Request - jen s pauzou		20
- 703 KB v Amiga Transformeru		20
Lattice C - 4. část		22
Amiga 600 a Amiga 600 HD		24
Genlock A 8802		25
Hry		
- Mig-29 Fulcrum		26
- Alien Breed		28
- Elvira		28
- Hugo II		29
- Novinky a zajímavosti		29
- The Killing Cloud		30

5/92

Úvodník	Str.	2
GVP v Praze		3
Textomat má chybu II		3
Monitor C 1950		3
Reflections - 1.část		4
OctaMed		6
Hardware		
- 1 MB Chip-Ram pro všechny		7
- Agnus-Co to je?		8
- Rozluštění záhady		8
- Nový grafický mód pro všechny		8
Tipy & Triky		
- Spi Basicu, spi!		9
- NEXUS a výměnné disky		9
- Includes: ještě jednou		9
Lattice C - 5. část		10
DeluxePaint III - 7. část		16
Sampler Max Sound		18
Tipy & Triky		
- Ukazatel myši u Workbench 2.0		19
- Řízené pauzy		19
Maxiplan Plus a práce s databázemi-2.část		20
DisplayAlert Window		21
Assembler - 6. část		22
RadKiller		23
Hry		
- Silence Service II		26
- The Killing Cloud		28
- Pit Fighter		30
- Leander		30
- Heimdall		31
- Tipy & Triky		31

6/92

Úvodník	Str.	2
TAS		3
Součástky pro Amigu		3
Reflections - 2. část		4
Disketová jednotka		6
GVP		7
Tipy & Triky		
- Obrazovka v tmavém		7
- Vyřazení lišty z menu		7
Amiga Desk Top Video Master		8
Tipy & Triky		
- Topaz - Ne, děkuji		9
- Adresář svépomoc		9
Lattice C - 6. část		10
DeluxePaint III - 8. část		16
Fraktály Benoita Mandelbrota		18
Commodore v Praze		19
Fraktály Benoita Mandelbrota - listing		20
Assembler - 7. část		22
Hry		
- Gun Boat		24
- Deuteros		25
- SimCity		26
- Deuteros - pokračování		29
- Infestation		30

BASIC ŽERTUJE

Můžete pro změnu vydržet malý žert? Potom zadejte následujících pár řádek v BASIC-editoru a odstartujte program; přitom nesmíte zapomenout na "exec.library", protože soubor "exec.bmap" musí být v aktuálním adresáři.

```
LIBRARY "exec.library"
FOR x=0 TO 1
  a&(x) = PEEKL(PEEKL(WINDOW(8)
                                + 4) + 8 + X*4)
NEXT
SCREEN 1,640,256,2,2
WINDOW 1,,,0,1
FOR x=0 TO 1
  b& = PEEKL(PEEKL(WINDOW(8)
                                + 4) + 8 + X*4)
CALL CopyMemQuick(a&(x),b&,20480&)
NEXT
LIBRARY CLOSE
```

Nechte program běžet a potom zkuste, co se na Workbenchi změnilo...

... no a? Nic se nestalo?

Každý zkušený Amigista rychle pozná, že program nevykazuje žádné zhroucení, pouze všechna grafická data se zkopírovala na druhou obrazovku. Samozřejmě nemůžeme na pseudo-obrazovce Workbenche jednotlivá okna ani zmenšit, ani zvětšit, ani posunout.

Současným stiskem kláves <levá Amiga N> se vrátíte zpět k pravému Workbenchi. Rutinu však můžete použít i k vážným účelům.

ZÁVAŽNÉ CHYBY

Tak jako se přepálí vlákno u žárovky, může vzít za své i nějaká součástka ve vašem počítači, proti tomu není obrana. Jak ale poznáme, že máme vadný díl? Zde jsou uvedeny některé závady a jejich příčiny:

- Disketová jednotka nepozná výměnu disket nebo dává hlášení, že disketa je zajištěna proti zápisu:

Pokud se podíváme do jednotky otvorem pro disketu, jsou na levé straně vidět dva výstupky, které ovládají spínač. Levý výstupek přezkouvá ochranu proti zápisu, pravý pak výměnu diskety. Pokud je pravý vadný, nepozná Amiga výměnu diskety, pokud levý, předpokládá Amiga, že disketa je zajištěna. Zde pomůže pouze výměna vadného spínače.

- Klávesnice je občas zablokována:

Na základní desce klávesnice se nachází časovací jednotka (Timer) typ NE555 nebo Dual-Timer NE556. Ten má za úkol vracet procesor klávesnice 6500/1 zpět při chybné funkci. Pokud je časovač vadný, neděje se nic, ale klávesnice je blokována. Často však nebývá vadný čip časovače, ale pouze kondenzátor určující čas.

- CIA-čip 8520 je vadný?

Kdo si myslí, že jeden ze dvou CIA-čipů je vadný, je pravdě na blízku, pokud:

- nepracuje tiskárna připojená na paralelní port (pozor, nevyměňujte je hned, příčinou může být také vadný propojovací kabel nebo modul portu tiskárny).

- startovací disketa nebootuje, disketová jednotka rachotí nebo se na monitoru objevují svíslé pruhy.

- Viklající se kontakty:

Pokud Amiga po studeném startu po krátké době bez zjevného důvodu nastoupí cestu do Indie, mohou být příčinou tepelné chyby kontaktu. Integrované obvody mohou ztratit kontakt s patičí. Pro zhroucení postačí špatný kontakt jednoho jediného pinu.

Pokud obrazovka hned po studeném startu zezelená, nemusí být příčinou virus. Často je na vině uvolněný čip na základní desce nebo rozšíření paměti. Taková chyba se ukáže také tak, že obrazovka zmodrá a je bez ukazatele myši. Jestliže LED-diody na klávese Caps-Lock vytrvale bliká, znamená to, že při autotestu klávesnice byla objevena chybná funkce. Často za to může kontakt propojovací zástrčky se základní deskou.

Takovéhle špatné kontakty můžete většinou odstranit sami, i když nejste zrovna hardwareový profesionál. Čínští artisté začínají svou produkci průpovídkou "Když je vůle, dílo se podaří".

Aby se to podařilo i vám, následuje recept pro Amigu 500:

1. Žádná disketa nesmí být v disketové jednotce.
2. Nesmí být připojeny žádné periferie ani síťový napáječ.
3. Amigu 500 položíme klávesnicí dolů na měkkou podložku.
4. Vyšroubujeme tři šrouby u přední hrany počítače. Prostřední je pod záruční pečeti. Pozor: po odstranění pečeti už nelze uplatnit záruku!
5. Vyšroubujeme tři šrouby u zadní hrany počítače. Žádných dalších šroubů, viditelných na spodku počítače se nebudeme dotýkat.
6. Amigu obrátíme a odejmeme horní kryt.
7. Vytáhneme zástrčku kabelu vedoucího ke klávesnici. Existují desky, u kterých lze tuto zástrčku zasunout i opačně, zde si musíme správnou polohu dobře zapařovat nebo označit.
8. Nyní vyjmeme klávesnici, která je zde pouze vložena. Pozor, při zpětné montáži nezapomeňte na izolační fólii.
9. Teď musíme vymontovat kovové stínění, proto je nutné vyklenout příchytky stínění (pozor, snadno se ulamují) a odšroubovat dva připevňovací šrouby na přední straně počítače. Nyní zbývá pouze odstranit oba šrouby, které drží stínění expanzního portu. Pozor: abychom odstranili případnou statickou elektřinu, která by mohla poškodit i nějaký čip, je dobré se dotknout pláště disketové jednotky.
10. Všechny čipy pevně zastrčíme do patič.
11. V opačném pořadí kroků opět Amigu smontujeme.

Pokud se výpadky objevují dále i s použitím diskety zaručeně bez virů, nezbyvá nám nic jiného, než navštívit odborníka. □

PAGE STREAM

Arch. Ivo Wahlström

V programu PageStream (dále jen PS) máme k dispozici pro své mnohotvárné možnosti a vynikající podporování 9-ti jehličkových tiskáren prozatím nejlepší DTP program pro AMIGU. Je zde spousta opravdu užitečných funkcí, které v jiných programech nenajdeme.

Jednou z těchto funkcí je tzv. **KERNING**, vyvážené vyplnění řádky pomocí možnosti individuálně měnit vzdálenosti mezi dvojicemi písmen podle jejich tvaru. Program nám totiž umožňuje (ovšem za využití dostatečných typografických znalostí) vytvořit plnohodnotný typograficky kvalitní podklad pro tiskárenský podnik.

Dalším přínosem, jenž na rozdíl od minulého ocení všichni uživatelé PS, je výsledek vytištěný tiskárnou, takže i při použití obyčejné 9-ti jehličkové tiskárny budeme nesmírně překvapeni.

PS je tedy komplexní DTP program jehož jednotlivé funkce budou postupně objasněny.

Kde jsou výhody, jsou i nevýhody. Např. špatné obnovování obrazovky po provedení změn (zůstávají zde zbytky původních tvarů), což odstraníme změnou měřítka stránky, nebo velmi pomalý výstup na tiskárnu. Špatně se používají funkce týkající se rozdělování slov (**HYPHENATION**) a kontroly pravopisu (**SPELLING DICTIONARY**) neboť k dispozici je pouze driver amerického pravopisu. Vlastní seznamy českých slov si však můžeme sami vytvořit.

Program pracuje i s konfigurací 512 kB + 1 disketová jednotka, pro seriózní práci však potřebujeme mnohem více paměti (její obsazení lze kdykoli zkontrolovat volbou **FILE/ABOUT**).

Program lze spustit z CLI i z WB, přičemž lze volit různá nastavení. Aktivujte ikonu PS, zvolte v menu-liště **INFO** a můžete měnit nastavení v **TOOLTYPES**. Z CLI spouštíte PS při změnách nastavení volbou **PageStream** -(opt). **POZOR** - zápis malých a velkých písmen musí být proveden podle následujícího vzoru nebo to nebude fungovat!

SCREEN = Custom nebo WorkBench
COLORS = Two, Four, Eight nebo Sixteen
INTERLACE = Yes nebo No

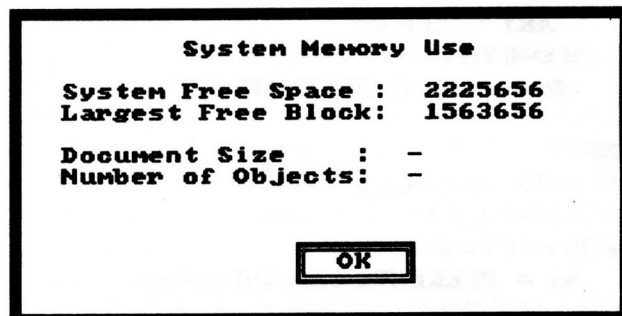
MENU

Menu-lišta je u PS rozdělena na 9 pull-down-menu, přičemž aktivní jsou po startu pouze 3. Jednotlivá podmenu lze rozdělit na ty, jimiž určitou volbu zapínáme nebo vypínáme, a na ty, jimiž měníme či zadáváme určité parametry a po jejichž volbě se objeví dialogbox neboli komunikační okno. Nová nastavení lze většinou uložit jako **DEFAULTS**, tedy jako standardní.

Doporučuji před vlastní prací provést základní nastavení v jednotlivých podmenu volby **GLOBAL** podle vlastních představ.

FILE-MENU

About



Obr. 1

Otevře se dialogbox se základními informacemi.

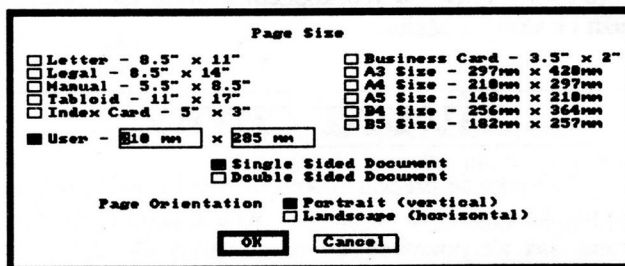
SYSTEM FREE SPACE = celková volná paměť

LARGEST FREE BLOCK = největší souvislý paměťový blok

DOCUMENT SIZE = velikost paměti spotřebovaná aktuálním dokumentem

NUMBER OF OBJECT = počet objektů textu nebo grafiky v dokumentu

New A + N



Obr. 2

V dialogboxu si volíme z 11-formátů stránky, respektive definujeme vlastní formát volbou **USER**. Pokud sami nezadáme měrnou jednotku (v PS lze používat tyto měrné jednotky: inch, centimetr, milimetr, pica, bod, cice-ro, Didot-bod, metrický bod), bude PS používat měrné jednotky zvolené v **GLOBAL/MEASURING SYSTEM**.

Volíme zde, jestli náš dokument bude mít pouze liché (**SINGLE SIDED**) nebo i sudé stránky (**DOUBLE SIDED**).

Rozhodujeme se zde pro formát na výšku - **PORTRAIT** nebo na šířku - **LANDSCAPE**.

Open A + O

Tato volba slouží k natažení uloženého dokumentu. Takovýchto dokumentů může být nataženo až 6 postupnou volbou **OPEN**.

Append

Touto volbou se k nataženému dokumentu natáhne ještě jeden a připojí.

Close A + W

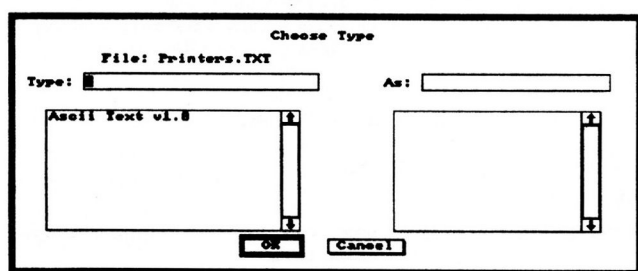
Aktivní dokument bude po bezpečnostní otázce uzavřen.

Save A + S

Volba sloužící k uložení aktivního dokumentu. Před uložením obdržíme bezpečnostní otázku.

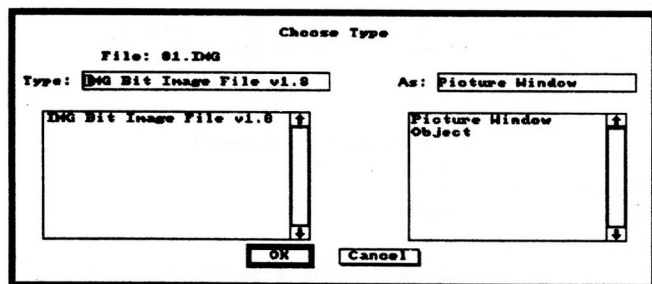
Save as

Zde se dokument uloží podle zadání úplné cesty.

Import / Text

Obr. 3

Touto volbou natahujeme pro urychlení práce texty vytvořené jinými programy. PS si sám určí jaký driver k importu použít. **POZOR** - dříve než budeme text natahovat musí být definován textový sloupec a aktivován textový symbol. Teprve teď můžeme provést volbu **IMPORT/TEXT**.

Import / Graphics

Obr. 4

Tento příkaz nám umožňuje natahovat grafické soubory a to vektorovou grafiku (AEGIS DRAW+) i formát IFF (DELUXE PAINT IV). PS si opět sám najde příslušný driver.

Při natahování IFF grafiky máme 2 možnosti:

1. Jako PICTURE WINDOW

Grafika bude natažena formou otevření nového dokumentu (obrazovky), v tomto případě máme možnost dělat z obrázků výřezy (stiskneme levé myší tlačítko, dále

jen LM, přetáhneme přes vybranou část obrázku rámeček a LM pustíme, dále zvolíme **EDIT/COPY**), po návratu do našeho dokumentu použitím volby **EDIT/PASTE** umístíme výřez na libovolnou stránku.

2. Jako OBJECT

Zde zavádíme grafiku přímo na určené místo našeho dokumentu jako objekt a jako s takovým s ním můžeme dále nakládat

Export / Text

Pomocí této volby můžeme ukládat samotné texty vytvořené PS (s použitím **CONTROL CODE** proti zneužití anebo bez něho) a to v módu **TEXT** nebo **OBJECT**.

Pro **TEXT** mód máme 3 možnosti:

1. uložit text uvnitř sloupce od pozice kurzoru;
2. Pokud text označíme (**HIGHLIGHTED**), bude uložen pouze tento text;
3. Uložit celý text dokumentu;

Pro **OBJECT** mód máme 2 možnosti:

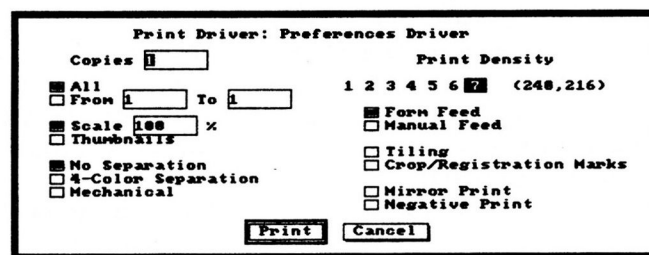
1. uložit text aktivního sloupce, pokud je tento sloupec spojen s jiným, volíme si uložení celého spojeného textu nebo jednotlivého sloupce;
2. pokud není žádný sloupec aktivní, uložíme text kompletního dokumentu;

Export / Graphics

Zde nám bohužel vyskočí hlášení **EXPORT MODULE NOT AVAILABLE**, tedy exportní modul není k dispozici, funkce zřejmě bude využitelná v novějších verzích.

Save Doc Defaults

Volba sloužící k uložení všech nastavení jako standardní (**DEFAULT**), to znamená, že tato nastavení zůstávají po novém startu či po volbě **FILE/NEW** stále k dispozici.

Print A + P

Obr. 5

V dialogboxu máme různé možnosti nastavení a zadání:

PRINT DENSITY = hustota tisku 1-7 přičemž odpovídající hodnoty DPI jsou uvedeny za touto volbou
COPIES = počet kopií

Pokračování příště.

LATTICE C

Development System v. 5

Martin Helmich

Část 7.

2. build a extract

a) extract [> file] [-b | -r] [-n] file1 file2 ...

Příkaz extract vypíše jména všech souborů ze zadaného direktoráře. Volba -b nevypíše cestu, volba -n jména neseřadí podle abecedy, volba -r nevypíše cestu ani koncovku souborů, nechcete-li směřovat výpis na obrazovku, zvolte cílový soubor (> file). Smysl příkazu velmi rychle pochopíte na příkladu, odešlete v CLI příkaz :

```
extract df0:#?.info
```

pak zkuste i použití voleb :

```
extract -b df0:c/s#?
```

a cílového souboru :

```
extract > ram:beta -n df0:#?
type ram:beta
```

b) build > alfa beta

Příkaz build je úzce spjat s příkazem extract. Jeho vstupem je soubor, který vytvořil extract (viz. soubor beta z předešlého příkladu) a text, který zadá uživatel. Odešlete následující sekvenci příkazů v CLI :

```
extract > ram:beta df0:#?.info
build > alfa beta
mkdir ram:priklad
copy "!" to ram:priklad
Ctrl\
```

Poslední příkaz docílíte současným stisknutím klávesy Ctrl a \, čímž ukončíte vkládání při běhu příkazu build. Výsledek příkazu build je uložen v souboru "alfa", který si pomocí příkazu "type alfa" můžete prohlédnout a jeho obsah srovnat s obsahem souboru "beta". Jak jste si

jistě všimli, znak ! je v souboru "alfa" nahrazen jednotlivými řádky ze souboru "beta", a to tolikrát, kolik řádků v souboru "beta" je. Použijete-li při vkládání (při běhu build) znak /, ve výsledném souboru bude nahrazen znakem posunu řádku, normální znak < děleno > získáte jeho zdvojením //. A nyní již můžete spustit vytvořený povelový soubor alfa příkazem :

execute alfa

který zkopíruje všechny soubory z diskety v df0: s koncovkou .info do direktoriáře příklad na ram-disku.

3. cxref - analýza programu v C

cxref [> vystupni_soubor] zdrojovy_text_v_C [volby]

Program cxref generuje křížově referenční výpis o zdrojovém textu C.

Vzhledem k velmi přehlednému výpisu ve výstupním souboru se omezím jen na seznam voleb :

Volba -i je bezprostředně následována jménem #include-souboru, který je pak zařazen do výsledného výpisu (např. -istdio.h).

Volba -l definuje délku stránky, minimum je 10, přednastavená hodnota 66, shora není omezeno (např. -l90 pro stránku dlouhou 90 řádek).

Volba -n vypíná číslování stránek a úvodní komentář.

Volba -o vypíná přehled identifikátorů, což se může hodit v případě rozsáhlého zdrojového textu.

Volba -p vypíná listing křížových referencí.

Volba -r zahrnuje do výpisu i vyhra-

zená slova C a příkazy preprocesoru.

Volba -wnn řídí délku řádku, předdefinovaná hodnota je 80, minimální 60 a maximální 132 znaků na řádek.

Volba -x zajistí výstup jen křížově referenčního výpisu bez výpisu programu.

Na čtvrtém disku se v direktoriáři examples nachází program ftoc.c.

Příkaz **cxref ftoc.c -r -n**

způsobí následující výpis :

```
1 /* print Fahrenheit-Celsius table
2    for f = 0, 20, ..., 300
3    (This program is from p. 8 of the
4     Kernighan and Ritchie text)
5 */
6 int lower, upper, step;
7 float fahr, celsius;
8
9 main()
10 {
11     lower = 0; /* lower limit of temperature table */
12     upper = 300; /* upper limit */
13     step = 20; /* step size */
14
15     fahr = lower;
16     while (fahr <= upper) {
17         celsius = (5.0/9.0) * (fahr-32.0);
18         printf("%4.0f %6.1f\n", fahr, celsius);
19         fahr = fahr + step;
20     }
21 }
```

==>> Functions:

```
main      : 8
printf    : 18
```

==>> Identifiers:

```
celsius   : 6 17 18
fahr      : 6 15 16 17 18 19 19
lower     : 5 11 15
step      : 5 13 19
upper     : 5 12 16
```

==>> Reserved Keywords:

```
float     : 6
int       : 5
while     : 16
```

4. diff - vypíše rozdíly mezi dvěma soubory

diff [-b nn] [-c] [-F nn] [-L nn] [-l nn] [-o file] [-p] [-q] [-w] file1 file 2

Příkaz diff vypíše tři typy rozdílů mezi dvěma soubory, a to bloky, které byly přidány, změněny a nebo smazány. Výstup je standardně na obrazovku, je ho však možno přesměrovat :

diff > výstupni_soubor ...

Jednotlivé volby mají následující význam :

Volba -b je bezprostředně následována číslem, které udává pracovní prostor pro diff, standardně 4kB (např. -b50 pro 50 kB...).

Volba -c zobrazí jen řádky, které jsou společné oběma souborům.

Volba -F je bezprostředně následována číslem, které udává, od kterého sloupce každého řádku se má porovnávání provádět, např. pro -F20 bude prvních 20 znaků na řádku ignorováno.

Volba -L je podobná volbě -F, udává, do kterého znaku se má porovnávání provádět, např. pro volbu -F20 -L40 budou pro porovnání důležité jen znaky s pozicí mezi 20 a 40.

Volba -l je bezprostředně následována číslem, které udává maximální počet řádků jednotlivých souborů. Standardní nastavení je 2000.

Volba -o je následována souborem, do kterého se má zapsat výstup příkazu,

volby : -ommm a >mmm jsou ekvivalentní.

Volba -p nezahrne do porovnávání "netižitelné" znaky (escape, znaky pro tiskárnu atd.).

Při použití volby -q se neobjeví žádné hlášení v případě, že jsou oba soubory stejné.

Volba -w způsobí ignorování tabulátorů a mezer, jejich posloupnosti redukuje na jeden znak.

Formát výstupu

Na obrazovce monitoru se po odeslání příkazu :

diff file1 file2

objeví nejdříve hlášení :

TO TRANSFORM file1 TO file2

následované posloupností bloků tří typů:

a) smazané bloky jsou uvedeny hlášením :

***** DELETE [i,j] FROM file1 *****

< aaa
< bbb
< ccc

kde aaa,bbb,ccc atd. jsou řádky, které byly v souboru file1 smazány, i a j jsou čísla prvního a posledního řádku uvedeného bloku v file1.

b) přidané bloky jsou ohlášeny :

***** APPEND AFTER i IN file1 *****

> aaa
> bbb
> ccc

kde znak > indikuje přidané řádky aaa, bbb, ccc atd. na řádku číslo i v souboru file1.

c) změněné řádky

***** CHANGE [i,j] IN file1 TO [m,n] IN file2**

< aaa
< bbb
< ccc

> xxx
> yyy
> zzz

kde blok řádků aaa, bbb, ccc atd. reprezentovaný čísly řádků i až j v souboru file1 byl změněn na blok řádků xxx, yyy, zzz atd. reprezentovaný řádky m až n v souboru file2.

Při práci s diff se můžete střetnout s devíti druhy přehledně komentovaných chyb, a proto se jejich popisem nebudeme zabývat.

5. fd2pragma - pragma generátor

fd2pragma infile outfile

Příkaz fd2pragma se používá k vytvoření #pragma příkazů, které jsou potřeba pro volání externích knihoven. Soubor infile musí mít koncovku .fd, obsahuje seznam vstupních bodů do knihoven ve tvaru :

vstupní_jméno(argumenty)(registry)

kde čárka slouží jako oddělovač, znak / může oddělovat poslední od předposledního znaku. Jako příklad jednoduchého vstupního souboru může sloužit následující soubor infile.fd, který obsahuje funkci z intuition.library :

PrintIText(rp,itext,left,top)(A0/A1,D0/D1)

Po použití příkazu v CLI:

fd2pragma infile.fd outfile.h

vytvoří pragma generátor soubor outfile.h, ve kterém se nachází :

#pragma libcall IntuitionBase PrintIText d8 109804

kde #pragma libcall je vyhrazené slovo, IntuitionBase je ukazatel na příslušnou knihovnu, PrintIText je jméno rutiny, kterou je již možno přímo volat z C, další dva údaje slouží kompilátoru a linkeru. Jinými slovy, do zdrojového programu je možno napsat :

#include"outfile.h"

což specifikuje hlavičkový soubor pro #include, který je možno vytvořit příkazem fd2pragma ze souborů typu .fd, které naleznete například na Extras disketě v direktoriu FD1.2 pro AmigaDOS1.2 nebo FD1.3 pro AmigaDOS1.3. Zde se nabízí srovnání s AmigaBASICem1.2, který soubory typu .fd využívá k vytvoření souborů BMAP pomocí programu ConvertFD z direktoráře BasicDemos.

6. files - hledání, kopírování a mazání souborů a direktoriů

files [options] dir1 dir2 ...

kde dir1, dir2 je seznam direktoriů,

options jsou volby.

Příkaz files hledá ve všech direktoriích "pod zadaným",

základní tvar je :

files devs

který vypíše všechny soubory, direktoráře i subdirektory a jejich soubory.

Volba -b zajišťuje jen výpis jmen souborů bez cesty, jakou se k nim lze dostat (obdobu volby -b u příkazu extract).

Volba -copy způsobí zkopírování všeho z direktoriálů uvedených za cílovým direktářem, například příkaz :

files -copy ram: df0:devs df0:s

způsobí zkopírování všeho, co je v direktoriálích df0:devs a df0:s do ram-disku.

Volba -days je následována počtem dnů, které uplynuly ode dne času počítaje do minulosti, příkaz :

files -days 5 df1:

vypíše všechny soubory diskety v df1, které jsou mladší než pět dnů.

Volba -erase smaže specifikované soubory pouze ze zadaného direktoráře (ne z subdirektoriálů !), např :

files -erase -name #?.info ram:

smaže všechny soubory s koncovkou .info na ram-disku (volba -name je popsána níže).

Volba -m způsobí přechod na šablonu, kterou používá MS-DOS, t.j. následující dva příkazy mají stejný význam :

files -m -name *.p* df1:

files -name #?.p#? df1:

Volba -n vyloučí hledání souborů v subdirektoriálích.

Volba -name hledá specifický soubor, např :

files -name alpha.h

files -name #?.c df1:

Volba -newer vypíše "všechno", co je novější, než zadaný soubor, např :

files -newer scr/test.c dir4

Volba -older má stejnou podstatu jako volba -newer, vypisuje však pouze soubory starší.

Volba -pat zajišťuje použití speciální šablony, kterou mimo jiné používá příkaz grep, a která je popsána v následující kapitole. Příklad :

files -pat text[0-9] df1:

hledá na disketě v df1 soubor, který obsahuje řetězec, text bezprostředně následovaný číslicí.

Volba -r je identická volbě -r příkazu "extract", t.j. vypisuje jen jména souborů bez cesty a koncovky.

Volba -rerase je podobná volbě erase, rozdíl je v mazání i v subdirektoriálích zadaného direktoráře, např :

files -rerase -name #?.info ram: df0: df1:

smaže všechny soubory s koncovkou .info na ram-disku a na discích v nulté a první mechanice.

Volba -size je následována číslem udávajícím počet bajtů, ve výpisu se objeví soubory, které tento rozsah překračují, např :

files -size 100000 -r Lattice_C_5.0.1:

vypíše všechny soubory delší než 100kB na disketě Lattice_C_5.0.1 bez cesty a koncovky, t.j. soubory lc1 a lc2.

Volba -type má dva druhy argumentu, d způsobí výpis jen direktoriálů, f jen souborů, např :

files -type d df1:devs

vypíše všechny direktoráře df1:devs.

Volba -v zajistí vypisování jmen mazaných souborů na obrazovku (standardně se vypisují jen jména mazaných direktoriálů).

7. grep - Global Regular Expression Search and Print

grep [> výstupní_soubor] [-c] [-f] [-n] [-p] [-q] [-s] [-v] [-V]

vzor soubor1 soubor2 soubor3 ...

Grep je program, pomocí kterého můžete hledat a tisknout řetězce v souborech.

Jednoduchým příkladem může být příkaz :

grep "main" #?.c

který způsobí hledání slova "main" ve všech souborech s koncovkou .c aktuálního direktoráře.

Grep používá několik znaků ke svým speciálním potřebám, a to :

**! \$ ^ * - + [] . **

Poslední ze znaků (\) pak slouží k výpisu předcházejících, například pro hledání řetězce a + b musíte použít přepis a \ + b :

grep "a \ + b" #?.c

Obrácené lomítko se však také používá k escape-symbolům :

\n	-	znak nového řádku (CR)
\s	-	znak mezery
\b	-	backspace (znak mazání)
\t	-	tabulátor
\\	-	znak \
\xab	-	číslo ab (v šestnáctkové soustavě)

Hledáte-li například znak Ctrl + C (C je třetí znak v abecedě), můžete použít příkaz :

grep \x03 soubor

Nejjednodušší vzor je pouhé slovo :

grep slovo soubor

pokud však hledaný řetězec obsahuje mezery, musí být uzavřen do uvozovek :

grep "řetězec s mezerami" soubor protože jinak by byl řetězec "řetězec" hledán v souborech "s", "mezerami" a "soubor".

Pokračování příště.

Předplatné

amiga

**CHCETE MÍT
JISTOTU?**

**OBJEDNEJTE SI
NÁŠ MĚSÍČNÍK,
KTERÝ VYCHÁZÍ
PRAVIDELNĚ
KAŽDÝ MĚSÍC.**

amiga

Soupis převodů
položka číslo:

NEVPLÁCEJTE V HOTOVOSTI!

ČESKÉ STÁTNÍ
SPOLITELNĚ

V.....

ÚČETNÍ DOKLAD

Má dát	Dat

Uhradte touto pošt. poukázkou Kčs
z mého (našeho) účtu čís.

Dne Podpis

Prováděcí Likv.: Kont.:
razítko:

Zpráva pro příjemce

Jiří Průza
Italská 29,
12000 PRAHA 2

PENĚŽNÍ LÍSTEK

Počet	Hod- nota	Kčs	h
	1000		
	500		
	100		
	50		
	20		
	10		
	5		
	2		
	1		
	50 h		
	20 h		
	10 h		
	ostatní		
Celkem			

Zašlete v obálce na adresu:

Redakce časopisu Amiga
Italská 29,
120 00 PRAHA 2

Podací listek
pečlivě uschovejte!
Při reklamaci předložte!

Žádost o přání po poukázce, lze použít
do 1 roku po jejím podání k poštovní
dopravě, jinak zrušeno nárok na náhradu.

Poukázka za poukázku vyplacené v
hotovosti a určené k připsání na adresátův
účet u peněžního ústavu činí:

Kčs
do 100 Kčs 1,-
přes 100 Kčs do 1 000 Kčs 2,-
přes 1 000 Kčs do 50 000 Kčs 3,-
přes 50 000 Kčs za každých dalších
50 000 Kčs nebo jejich část více o 3,-
Reklamační j. čís.

Podací listek II.
Tento druhý podací listek nelze
použít pro reklamaci

.....
podpis pracovníka pošty

transgas NABÍZÍ:

TRANSGAS je tu pro Vás

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

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

PIŠTE, VOLEJTE, NAVŠTIVTE NÁS!



Naše adresa zní: Tranzitní plynovod, k. p., Praha
 Odbor technických služeb a zakázek
 Štěpánská 28
 113 94 Praha 1
 tel. č.: 33 97 87
 82 93 40

SLOVNÍK

Ladislav Doležal

Dovolte mi představit program napsaný v GFA BASICu, který vám umožní komfortnější práci s profesionálními programy, jako je: WORKBENCH, TV TEXT, DISNEY ANIM. STUDIO a jiné, plné requestů, hlášení a nápořád v anglickém jazyce. Ano nemýlíte se jedná se skutečně o rezidentní program SLOVNÍK, umožňující okamžité vyhledání a případné uložení nových anglických slovíček za běhu jiného profesionálního programu.

Tento program je vhodný i jako pomůcka pro lepší pochopení využití souborů s náhodným přístupem dat v GFA BASICu. Snad jedinou nevýhodou jsou vysoké nároky na kapacitu paměti - podle rozsahu slovíček. Slovíčka je proto nejvýhodnější ukládat na samostatnou disketu, kdežto samotný program SLOVNÍK se mnohdy vejde na disketu s jiným programem. Pokud ne, může být uložen spolu se soubory slovíček na samostatné disketě. Záleží tedy na tom, jestli máte dvě nebo jednu disketovou jednotku a jestli se program SLOVNÍK (23KB) vejde na disketu s programem.

Nyní již k samotnému programu. Tento program je schopen pracovat jedine s již existujícími soubory slovíček, pod souborem A se skrývají všechna anglická slova začínající na písmeno a, pod souborem B slova začínající písmenem b, atd.. Základ pro tyto soubory vytvoří následující program:

```
FOR x=1 TO 26
  c$=CHR$(x+64)
  n$="DF0:" + c$
  OPEN "R",#x,n$,46
  FIELD #x,15 AS a$,30 AS b$,1 AS x$
  PRINT AT(1,1);"Zadej anglické slovíčko."
  LOCATE 27,1;
  INPUT aa$;
  PRINT AT(1,2);"Zadej český ekvivalent."
  LOCATE 27,2;
  INPUT bb$;
  WHILE LEN(aa$) < 15
    aa$=aa$+" "
  WEND
  WHILE LEN(bb$) < 30
    bb$=bb$+" "
  WEND
  LSET a$=UPPER(aa$)
  LSET b$=UPPER(bb$)
  LSET x$=""
  PUT #x,1
  LSET a$=UPPER(aa$)
  LSET b$=UPPER(bb$)
  LSET x$="1"
  PUT #x,2
CLOSE #x
NEXT x
```

Pozn. Tato část programu je jen pro vytvoření základu slovíček, proto ho můžeme po prvním použití vymazat.

Další slova se zadávají pomocí hlavního samostatného programu!

Vlastní program má 3 základní funkce. 1. funkce - ZADAT. Pomocí ní můžete zadávat nová slovíčka. 2. funkce - HLEDAT. Umožňuje vyhledat anglické slovíčko s překladem, přičemž není nutné zadávat celé slovo, neboť program vyhledá všechna slovíčka, která začínají vámi napsanými písmeny. 3. funkce - KONEC. Znamená ukončení práce se slovníkem. Program si automaticky vytváří na konci každého souboru pojistku x\$="1", nezbytnou k tomu, aby program nehledal nová slovíčka mimo rozsah souboru.

Pozn.:Program je napsán jen pro mechaniku DF0.

```
REM
REM          SLOVNÍK
REM (C) REDAKCE ČASOPISU AMIGA 1992
slovník:
DIM pole$(100)
OPENW #2,0,0,640,53,512,1024+4096+4+2
TITLEW #2,"ANGLICKO-CESKY SLOVNÍK ---
Ladislav Dolezal, Jasna 273/6, DECIN 10, 40502"
GRAPHMODE 0
menu2:
GOSUB m
TEXT 400,20,"VOLNA PAMET -"
TEXT 510,20,DFREE(1)
TEXT 8,12,"ZADAT          (set)      - 1"
TEXT 8,20,"HLEDAT         (find)     - 2"
TEXT 8,28,"KONEC          (quit)     - 3"
COLOR 1
sm:
v$=INKEY$
IF ASC(v$) > 48 AND ASC(v$) < 54
  SELECT v$
  CASE "1"
    TEXT 304,12,"1"
    DELAY 0.5
    GOTO zap
  CASE "2"
    TEXT 304,20,"2"
    DELAY 0.5
    GOTO search
  CASE "3"
    TEXT 304,28,"3"
    DELAY 0.5
    CLOSEW #2
  END
ENDSELECT
ENDIF
GOTO sm
REM
REM          *** ZAPIS ***
```

```

REM
zap:
GOSUB m
PRINT AT(25,2);SPACE$(15)
TEXT 8,14,"Zadej anglicke slovicko:"
LOCATE 26,2
FORM INPUT 15,aa$

IF ASC(aa$) < 65 OR ASC(aa$) > 90 AND ASC(aa$)
    < 97 OR ASC(aa$) > 122

    GOTO zap
ENDIF
zap1:
TEXT 8,22,"Zadej cesky ekvivalent :"
PRINT AT(26,3);SPACE$(30)
LOCATE 26,3
FORM INPUT 30,bb$
IF ASC(aa$) < 65 OR ASC(aa$) > 90 AND ASC(aa$)
    < 97 OR ASC(aa$) > 122

    GOTO zap1
ENDIF
zn:
GOSUB disketa
IF chyba = 0
    GOTO start1
ENDIF
DO
    EXIT IF INKEY$ < > ""
LOOP
PUT 0,0,pole$
GOTO zn
start1:
aa$ = UPPER$(aa$)
bb$ = UPPER$(bb$)
nn$ = MID$(aa$,1,1)
n = ASC(nn$)-64
n$ = "df0:" + nn$
i = 0
OPEN "r",#n,n$,46
FIELD #n,15 AS a$,30 AS b$,1 AS x$
REPEAT
    INC i
    GET #n,i
    UNTIL x$ = "1"
    GOSUB t
    LSET x$ = "1"
    PUT #n,i
    INC i
    PUT #n,i
    GET #n,i-1
    LSET a$ = aa$
    LSET b$ = bb$
    LSET x$ = ""
    PUT #n,i-1
    CLOSE #n
    TEXT 8,30,"pokracovani (a/n)   :"
    LOCATE 26,4
    FORM INPUT 1,r$
    IF r$ = "a"

```

```

GOTO zap
ENDIF
GOTO menu2
REM
REM                                     *** FIND ***
REM
search:
p = 0
x = 0
i = 0
d = 0
GOSUB m
TEXT 8,6,"Muzes zadet cele anglicke slovicko nebo
jenom par POCATECNICH pismen. Program"

TEXT 8,14,"vytiskne slovo, ktere je zadani nejblihsi.
Dalsi podobne slovo vytiskne po "
TEXT 8,22,"stlaceni libovolne klavesy, krome
(S = oprava, Q = konec):"
PRINT AT(55,3);SPACE$(15)
LOCATE 55,3
FORM INPUT 15,na$
IF ASC(na$) < 65 OR ASC(na$) > 90 AND ASC(na$)
    < 97 OR ASC(na$) > 122 OR na$ = ""

    GOTO search
ENDIF
znn:
GOSUB disketa
IF chyba = 0
    GOTO start2
ENDIF
DO
    EXIT IF INKEY$ < > ""
LOOP
PUT 0,0,pole$
GOTO znn
start2:
na$ = UPPER$(na$)
no$ = MID$(na$,1,1)
n = ASC(no$)-64
n$ = "df0:" + no$
OPEN "r",#n,n$,46
FIELD #n,15 AS a$,30 AS b$,1 AS x$
GOSUB m
REPEAT
    INC i
    GET #n,i
    IF x$ = "1"
        GOTO qw
    ENDIF
    IF MID$(na$,1,LEN(na$)) = MID$(a$,1,LEN(na$))
        INC p
        INC x
        COLOR 11
        TEXT 8,(x*8)-2,a$ + " - " + b$
    ENDIF
    DO UNTIL MID$(na$,1,LEN(na$)) < > MID$(a$,
        1,LEN(na$))

v$ = INKEY$

```

```

IF v$="s"
  GOSUB de
ENDIF
IF v$="q"
  GOTO qw
ENDIF
LOOP UNTIL v$ < > ""
IF x=4
  GOSUB m
  x=0
ENDIF
UNTIL
MID$(na$,1,LEN(na$)) < > MID$(a$,1,LEN(na$))
AND x > 2 OR x$="I"

qw:
CLOSE #n
IF p=0
  TEXT 8,12,"Neznam takove slovo!"
ENDIF
p=0
TEXT 400,30,"dalsi slovo (a/n):"

LOCATE 69,4
FORM INPUT 1,r$
IF r$="n"
  GOTO menu2
ENDIF
GOTO search
,
,
REM          *** PROCEDURY ***
,
,
PROCEDURE de
  COLOR 0
  PBOX 8,x*8-8,128,x*8-1
  PBOX 152,x*8-8,350,x*8-1
  PRINT AT(2,x);a$
  PRINT AT(20,x);b$
  CLOSE #n
  COLOR 11
  TEXT 400,8,"Zadej nove ang. slovicko!"
  znoval:
  LOCATE 2,x
  FORM INPUT 15,aa$
  IF ASC(aa$) < 65 OR ASC(aa$) > 90 AND ASC
    (aa$)a < 97 OR ASC(aa$) > 122
    GOTO znoval
  ENDIF
  TEXT 400,16,"Zadej nove ces. slovicko!"
  znova2:
  LOCATE 20,x
  FORM INPUT 30,bb$
  IF ASC(bb$) < 65 OR ASC(bb$) > 90 AND ASC
    (bb$) < 97 OR ASC(bb$) > 122
    GOTO znova2
  ENDIF
  znnn:
  GOSUB disketa

```

```

IF chyba=0
  GOTO start3
ENDIF
DO
  EXIT IF INKEY$ < > ""
LOOP
PUT 0,0,pole$
GOTO znnn
start3:
aa$=UPPER$(aa$)
bb$=UPPER$(bb$)
nn$=MID$(aa$,1,1)
n=ASC(nn$)-64
OPEN "r",#n,n$,46
FIELD #n,15 AS a$,30 AS b$,1 AS x$
GOSUB t
PUT #n,i
COLOR 2
PBOX 400,0,640,17
COLOR 11
RETURN
PROCEDURE m
  COLOR 2
  PBOX 0,0,640,50
  COLOR 11
RETURN
PROCEDURE t
  WHILE LEN(aa$) < 15
    aa$=aa$+" "
  WEND
  WHILE LEN(bb$) < 30
    bb$=bb$+" "
  WEND
  LSET a$=aa$
  LSET b$=bb$
RETURN
PROCEDURE disketa
  chyba=0
  poc&=0
  soubor&=0
  GET 0,0,640,53,pole$
  REPEAT
    INC poc&
    IF EXIST("df0:" + CHR$(poc& + 65))
      INC soubor& < > 25
    ENDIF
  UNTIL poc&=25
  IF soubor&25
    GOSUB m
    TEXT 200,15,"V DF0 neni disketa se slovicky!"
    TEXT 104,23,"Az vlozis spravnu disketu,
      zmackni libovolnou klavesu."
    chyba=1
  ENDIF
RETURN

```



AMIGA 500 PLUS A KOMPATIBILITA

V Amize 500 plus nabízí firma Commodore počítač pod 1000 DM s rozšířeným hardware i software. Avšak do jaké míry je nová Amiga kompatibilní? Může být hardware předchozích modelů ještě použitelný? Řekneme vám, zda si nová Amiga zaslouží označení plus. Když představila firma Commodore novou Amigu nebo také jen novou revizi základní desky, hádali vývojové firmy přídatných produktů, zda se s tímto výrobkem bude jejich hardware snášet na 100%. To samé platí samozřejmě i pro kupující. Co vlastně potřebuje nový počítač, kdyby se nedala použít osvědčená přídatná zařízení?

Amiga 500 plus vypadá zvenku tak, jako by se nic nezměnilo. Teprve podrobnějším průzkumem objevíme rozdíly oproti normální Amize. Rovněž poloha a obložení připojovacích portů zůstává stejné.

NE VŠE FUNGUJE

Uvnitř je to o poznání zajímavější: jako první je na základní desce nápadný akumulátor pro zabezpečení čipu hodin při vypnutém počítači. U původní "pětistovky" byly hodiny pouze součástí modulu rozšířené paměti, zasouvané do paměťového slotu na spodní straně počítače. Kdo by si chtěl pro Amigu 500 plus tuto kartu pořídit, musí počítat s obtížemi, protože dvoje hodiny v jednom počítači, to nemůže dělat dobrotu. Tato okolnost byla známa i pracovníkům vývoje firmy Commodore. Proto se na základní desce nachází můstek (Jumper) označený "JP9". Pokud se u něj spojí obě letovací očka, chovají se továrně osazené hodiny, jako by nebyly, a tak se dají teoreticky použít i starší paměťové karty. Pro A500+ je k dispozici karta A501+.

Světové časopisy testovali různá interní paměťová rozšíření: "A 502" od 3-State a "Golem-RAM-Board 512 KB" firmy Kupke běžely bez problémů. RAM karet je využitelná jako Chip-RAM.

Větší paměť než těchto 512 KByte u interního rozšíření firma Commodore nepředpokládala. Kdo by chtěl více paměti, musí ji vsunout do expanzního portu ve formě externí karty. Přece však někteří výrobci objevují skuliny v trhu a vyvíjejí interní paměťové karty až do 9 MByte RAM. V případě instalace těchto karet však musíme Amigu otevřít (sundat kryt a pod ním ležící kovové stínění) a na patici Gary-čipu nastrčit meziadaptér. Dále je ještě nutné letované propojení nebo ještě další adaptér pro patici procesoru a změny několika můstků (Jumpers). Podle rozšíření paměti musíme provést ještě přizpůsobení Agnus čipu instalovaného v počítači (Fat Agnus 8371: 512 KByte Chip-RAM; Fat Agnus 8372: 1 MByte Chip-RAM).

Amiga 500 plus je vybavena čipem Fat Agnus 8375, jenž umožňuje až 2 MByte Chip-RAM. 8375 je podle firmy Commodore kompatibilní s 8372A, jenž vykonává svou službu už v Amize 3000.

Kdo se obává samých komplikací u velkých interních RAM-karet, má pravdu. Žádné z testovaných rozšíření ("Big-ram 25" od firmy W.A.W. Elektronik, "A580" i "A580 Plus" od firmy 3-State, 2,5-MByte-Erweiterung od firmy Rossmöller) nefungovalo s více jak 512 KByte RAM (tedy s Gary-adaptérem).

Z karty "Power-PC-Board" firmy KCS, umístované rovněž do prostoru na spodu počítače, jsme nedostali

kromě zelené obrazovky žádnou reakci. Také druhý MS-DOS emulátor pro Amigu 500, "ATonce" firmy Vortex, v Amize 500 plus vůbec nechodil. Tyto fy již však představily nové verze těchto výrobků pro A500+.

POZOR U INTERNÍCH ROZŠÍŘENÍ

Je nechodící ATonce špatným znamením pro Turbokarty? "AdSpeed" (68000 se 14 MHz) firmy ICD nefunguje. Naproti tomu "Hurricane H500" (68020) a "Stormbringer H530" (68030) firmy Memphis pracují bez závad. Avšak lehce změněné rozvržení základní desky Amigy způsobuje těžkosti. Poloha několika kondenzátorů byla změněna, takže vybrání v kartách, odpovídající původním polohám, nepadnou.

Je zde však naopak dobrá zpráva pro odpůrce blikání při interlace-módu, interní Anti-Flicker karta "Multi-vision 500" firmy 3-State (nasazující se na patici Denisy) pracuje podle požadavků. Nové grafické módy, které umožňuje "Denisa 8373" nejsou podle očekávání plně podporovány. U SuperHires chybí vodorovně každý druhý pixel. Productivity-mód je brán na vědomí pouze se zmatenými předlohami. Všechny tyto problémy jsou známe už od Anti-Flicker karty pro Amigu 2000.

Tolik k interním rozšířením. Jak to vypadá s kompatibilitou hardware, připojovaného na expanzní port? Všechny testované systémy pevných disků (Golem SCSI II od firmy Kupke, Supra 500 XP od firmy Supra, GVP A500+ od firmy GVP/DTM a Oktagon 500 od firmy bsc) fungují bez závad. Rozšíření paměti, nainstalované u prvních tří kandidátů, nám žádné bolesti hlavy nezpůsobilo.

V případě software se ukazuje příznivý obraz. Výrobci měli již od představení Amigy 3000 dostatek času otestovat své programy s Kickstartem a Workbenchem 2.0, takže problémy u nových uživatelských programů prakticky nebudou.

Na základě výsledku testu se ukazuje, že problémy jsou hlavně s interními rozšířeními. Je jasné, že zde musíme počkat na speciální verze, odpovídající požadavkům Amigy 500 plus.

Denise 8373

Zakázkový čip byl osazen již v Amize 3000. Nabízí nové grafické módy s vysokou rozlišovací schopností.

Fat Agnus 8375

Čip je kompatibilní s 8372A v Amize 3000 a umožňuje až 2 MByte Chip-RAM (vlevo Kickstart 2.0-ROM)

Revize

Novým modelem provedla firma Commodore u Amigy 500 již revizi 8A.

RAM

Amiga 500 plus je vybavena 8-MBitovými čipy. S tím je k dispozici již v základním výrobku 1 MByte RAM.

Čip hodin

Jako u Amigy 2000 a 3000, jsou hodiny osazeny již do základní desky. □

ASSEMBLER

Pavel Přech

Část 8.

SYSTÉM

V této kapitole poněkud odbočíme od našeho tématu a podíváme se na chvíli na stavbu systému Amigy. Veškeré odkazy, které budou uvedeny, se vztahují k AmigaROM v 1.3 (34.2), která je v současné době nejrozšířenější.

Protože si osobně myslím, že nejlepší je učit se zjišťováním, jak je napsán cizí program, podíváme se dnes trochu na systém. Hlavním objektem který stojí za pozornost, je AmigaROM. To proto, že pouze s čistým strojkem nevystačíte a občas bude nutné něco z ROMky použít, aby byly Vaše programy systémové a fungovaly na všech verzích Amigy. Tak se alespoň podívejte, jak ROM začíná.

ROM V SYSTÉMU

Každý computer je vybaven jakousi nepatrnou inteligencí, která mu umožní alespoň reagovat na podněty okolí. V případě Amigy se jedná především o rozpoznání vložené diskety a ve vykonávání určitých postupů tak, aby systém mohl plnit úkoly zadané člověkem. Takováto činnost musí nastat ihned po zapnutí a proto je program uložen v pevné paměti ROM, kde se nesmaže ani po vypnutí počítače. V Amize má tato ROM délku 256kB a programy nutné pro minimální chod systému zabírají přibližně polovinu kapacity ROM. Zbytek tvoří rutiny nabídnuté uživateli, bez nichž by Amiga sice fungovala, ale chovala by se asi jako pécčko. Jak je využít, si povíme později. Dnes se podíváme dle mého názoru na zajímavou věc, a to jak startuje Amiga po zapnutí. Zároveň tak uvidíte, jak se dá leccemus přiučit.

RESET A START

Po zapnutí počítače nastává v elektronických obvodech na okamžik chaos. Alespoň do doby, která je daná zpožděním křemíkových polovodičů.

Po uplynutí tohoto krátkého času nastává lavinovitě nastavování obvodů do určitého stavu - napětí na výstupech přestává kmitat a začne se blížit k jednomu ze dvou logických stavů. V tomto čase nasazuje oscilátor kmity a celé zapojení začíná pomalu a jistě reagovat na změny na hodinových vstupech. Obvody začínají realizovat požadovanou funkci.

V Amize dochází v této chvíli k zajímavé skutečnosti, která je však pro start maximálně důležitá.

Začíná tzv. Overlay ROM over RAM.

Doslova - překrytí ROM přes RAM. Jak se také později dozvíte, ROM je hardwareově připojena kromě standardní adresy \$FC0000 na adresu 0.

Procesor po resetu začíná startovat. Po startu MC68000 načítá obsah adresy 0 do SP a adresy 4 do PC registru. Podíváte-li se na čtvrtý byte AmigaROM, zjistíte adresu, na kterou se tedy po resetu skočí. Perfektně vymyšleno! Tolik k hardwareovému startu.

Na Amize je zajímavá skutečnost, že je stavěna s ohledem na maximální softwareovou kompatibilitu s dalšími verzemi. Dle mého názoru je zajímavá skutečnost, že Amiga se snaží po startu nakonfigurovat a rozpoznat co možná nejvíce připojených periférií. Klasickým příkladem budiž problém s hodinami, kdy Amiga není schopna sama zjistit čas z karty, avšak výjimka potvrzuje pravidlo. Na druhé straně je elegantně vyřešeno připojování dalších ROM modulů.

Rom moduly jsou konfigurovány tzv. magickými čísly. Princip této metody spočívá v testování určité oblasti paměti na přítomnost definované hodnoty. Hodnota se většinou vybírá jako "rozumné" číslo pro člověka, např. posloupnost "123456". Finta metody spočívá v tom, že pravděpodobnost, že v oblasti, kde není nic hardwareově připojeno, se může objevit "123456" je velmi velmi malá. Většinou tam budou nuly nebo \$FFFF. U Amig se jako magického čísla pro ROM používá číslo \$1111.

Konfigurovatelnost většího množství modulů se zajišťuje tak, že každý "vyšší" modul zjišťuje přítomnost modulu logicky "nižšího". Poruší-li se toto pravidlo např. někde uprostřed, systém pak polovinu modulů "nepozná".

AmigaROM začíná od adresy \$FC0000, avšak lze ji "najít" už od adresy \$F80000. AmigaROM se totiž mapuje "dolů" a je to záležitost čistě hardwareová, takže s ní nic neuděláme. Přesto podíváte-li se hned na druhý byte od začátku, zjistíte, že dojde-li ke startu z "pravé" či z "mapované" oblasti, vše nakonec běží v adresách \$FC0000 a výš.

FORMÁT AMIGA ROM MODULU (original ROM)

adresa	hex. výpis	disas.	komentář
\$FC0000	1111	???	;magické číslo ROM
\$FC0002	4EF900FC00D2	JMP \$FC00D2	;skok na START do ;"pravé" části
\$FC0008	0000FFFF	???	;
\$FC000C	00220005	???	;interní čísla verzí rutin ;v ROM
\$FC0010	00220002	???	;
\$FC0014	FFFFFFFF	???	;pravděpodobně jakási ;"zarážka"

Od této adresy začínají ASCII úvodní ochranné texty, tj. copyrighty firem.

Všimněte si, že na \$FC0018 je uložen ASCII text udávající verzi kickstartu ve vašem počítači. Tady je jeden z důvodů, proč nejede např. program DRIVE_ACCELERATOR, který záměrně tvrdě skáče do ROMky na

absolutní adresy a kontroluje si proto verzi kicku, pro který je napsán, neboť je evidentní, že každá verze kicku je mírně upravená a tak "nesedí" absolutní adresy.

\$FC0018	65786563	???	; DC.B 'exec'
\$FC001C	2033342E3220	???	; DC.B '34.2'
.....			
\$FC00A8	657865532E6C69627261727200		; DC.B 'exec.library'
			; ,0,0
\$FC00B6	4AFC	ILLEGAL instr.	; tzv. RESIDENT
			; struktura
\$FC00B8	00FC00B6		; ukazatel na začátek
			; struktury
\$FC00BC	00FC3276		; ukazuje na další
			; RESIDENT
\$FC00C0	0022		; RT FLAG,
			; version
\$FC00C2	0978		; TYPE of MODULE
			; = 09 - library,
			; \$78 = prioritá
\$FC00C4	00FC00A8		; ukazatel na
			; 'exec.library',0
\$FC00C8	00FC0018		; ukazatel
			; na komentář
\$FC00CC	00FC00D2		; začátek strojového
			; kódu

Tady začíná start systému po RESETu. Aby jste si udělali jakousi představu, uvádím zde pouze první stránku mého komentáře ROM. Další pokračování je již dosti složité a přesahuje rozsah stránky, jež mi byla v tomto výborném časopise poskytnuta. Neuvádím HEXA, neboť je to zbytečné.

\$FC00D2	LEA	\$40000,A7	; Nastav počáteční hodnotu
			; zásobníku
\$FC00D8	MOVE.L	#20000,D0	; a čekej 131072 cyklů
\$FC00DE	SUBQ.L	#1,D0	; pravděpodobně než
			; proběhne test
\$FC00E0	BGT.S	\$FC00DE	; klávesnice apod.

Všimněte si této, poněkud nesmyslné části programu. Do A0 je uložena adresa AmigaROM a do A1 adresa "stínové, externě připojitelné ?" ROM.

Následuje test na shodu, jehož výsledek je naprosto evidentní. (neshoda) To mne však logicky vede k tomu, že \$FC00EC je jakýsi další ENTRY_POINT.

Nebo že by existoval hardware, který by mohl "násilím" odpojit stínovou ROM, aby naskočil on sám jako první?

\$FC00E2	LEA	\$FC0000(PC),A0	; začátek AmigaROM
\$FC00E6	LEA	\$F00000,A1	; adresa "stínové" ROM
\$FC00EC	CMPL.A	A1,A0	
\$FC00EE	BEQ.S	\$FC00FE	; Tento skok se
			; "normálně" nemůže
			; vykonat
\$FC00F0	LEA	\$FC00FE(PC),A5	; adresa, kde strojový
			; kód pokračuje
\$FC00F4	CMPL.W	#1111,(A1)	; otestuj MAGICKÉ číslo
			; (připoj. ext. ROM ?)
\$FC00F8	BNE.S	\$FC00FE	; ROM není nebo
			; neobs. mag. číslo - skoč
\$FC00FA	JMP	2(A1)	; stínová ROM připojena,
			; skoč na ni

Tady bych chtěl upozornit na zajímavou skutečnost. Jak vidíte, skáče se na druhý byte od začátku. Porovnejte si

s tímto postupem začátek AmigaROM a zjistíte, že autoři vymysleli solidní programové propojení mezi systémem a uživatelským hardwarem. V praxi se tento způsob "MAGIC_NUM and JUMP" běžně používá. Pro návrat ze stínové ROM se pak použije instrukce JMP (A5).

\$FC00FE	MOVE.B	#3,\$BFE201	; bity CIAA_LED a OVL
			; jako výstup
\$FC0106	MOVE.B	#2,\$BFE001	; změň barvu power_LED
\$FC010E	LEA	\$DFF000,A4	; začátek DMA oblasti
\$FC0114	MOVE.W	#7FFF,D0	; kód "vše vypnout"
\$FC0118	MOVE.W	D0,\$9A(A4)	; INTENA stop přerušením
\$FC011C	MOVE.W	D0,\$9C(A4)	; INTREQ stop přerušením
\$FC0120	MOVE.W	D0,\$96(A4)	; DMACON stop DMA
\$FC0124	MOVE.W	#200,\$100(A4)	; "hrubé" rozlišení obrazovky
\$FC012A	MOVE.W	#0,\$110(A4)	; BPLDAT
\$FC0130	MOVE.W	#444,\$180(A4)	; na obrazovce naskočí šedá
			; barva
\$FC0136	MOVE.W	#8,A0	; od adresy \$000008 jsou
			; vektory MC68000
\$FC013A	MOVE.W	#2D,D1	; kterých je jich 46 (dbf počítá
			; a 1 více)
\$FC013E	LEA	\$FC05B4(PC),A1	; a budou naplněny
			; touto adresou
\$FC0142	MOVE.L	A1,(A0) +	
\$FC0144	DBF	D1,\$FC0142	
\$FC0148	BRA	\$FC3100	; toto jsem nazval
			; "HELP TEST"

V praxi existují de-facto pouze dva směry, kterými je možné se ubírat po RESETu:

a) Totální výmaz všeho, co je v paměti - metoda LIKVIDÁTOR

b) Snaha obnovit co se dá, pokud to jde. Když ne, tak bod a)

Amiga důsledně používá bod b). Jak sami uvidíte, ne vždy je to cesta správná (občasné zacyklení) a tak si alespoň občas procvičíte zapínání a vypínání zdroje.

Je-li systém poškozen, tak to doslova "křičí z plných taktů" na adresu \$0.

\$FC3100	MOVE.L	#-1,D6	
\$FC3106	CMPL.L	#48454C50,0	; otestuj, je-li na \$0 text
			; "HELP"
\$FC310E	BNE.S	\$FC014C	; není, návrat s -1 v D6
\$FC3112	CLRL	D0	; nuluj D0
\$FC3116	MOVEM.L	\$100,D6-D7	; a z oblasti uživ. vektorů
			; přesuň data
\$FC311C	BRA	\$FC014C	; návrat.

Pozn: Doufám, že po zveřejnění této rutiny nevznikne hromada primitivních virů "sedících" na \$100.

\$FC014C	MOVE.L	4,D0	; ExecBase musí být sudé
			; číslo
\$FC0150	BTST	#0,D0	; tj. bit #0 = 0
\$FC0154	BNE.S	\$FC01CE	; není nulový, liché číslo,
			; chyba
\$FC0156	MOVE.L	D0,A6	; ukazatel na knihovnu
			; se zpravidla
\$FC0158	ADD.L	\$26(A6),D0	; umísťuje do A6
\$FC015C	NOT.L	D0	; na offsetu \$26 je doplněk
			; ExecBase
\$FC015E	BNE.S	\$FC01CE	; a je-li chyba (0), skoč
\$FC0160	MOVEQ	#0,D1	; počáteční stav do D1
\$FC0162	LEA	\$22(A6),A0	; Proved checksum oblasti
			; od offsetu \$26


```

$FC0166  MOVEQ    #$18,D0      ;(proměnné exec zaujmají
                                ;celkem 19 WORDů)
$FC0168  ADD.W     (A0)+,D1     ;postupně sčítají
$FC016A  DBF       D0,$FC0168  ;
$FC016E  NOT.W     D1           ;a součet musí být $FFFF
$FC0170  BNE.S     $FC01CE      ;není-li po negaci nula,
                                ;chyba
$FC0172  MOVE.L    $2A(A6),D0  ;ColdCapture vektor nesmí
                                ;být nula
$FC0176  BEQ.S     $FC0184      ;má-li se na něj skočit
$FC0178  MOVE.L    D0,A0       ;skákat se dá jen pomocí
                                ;adres. registrů
$FC017A  LEA       $FC0184(PC),A5 ;návrátová adresa do A5
$FC017E  CLRL      $2A(A6)     ;po RESETu lze skočit
                                ;normálně jen 1x
$FC0182  JMP       (A0)        ;HOPLA! Pozor na viry!

```

\$FC0184 Zde strojový kód pokračuje.

Jak sami vidíte, je start Amigy vyřešen vcelku solidně. Taktéž jste se dozvěděli, proč si mnoho viruskillerů hlídá offset \$2A, neboť je to jedna z adres, na kterou se skáče po resetu. Jak udělat svůj rezidentní program si možná povíme brzy. Až budete v systému "jako doma", naleznete zde návod, jak si udělat svůj ROM modul.

Tímto článkem chci také "vyprovokovat" nějaké jiné hardweristy k experimentům s EPROM moduly. Myslím, že výsledky by zajímaly mnoho čtenářů tohoto časopisu.

Pokračování příště.

REKURENCE - OPAKOVÁNÍ

Assemblerový program "Fakultaet.asm" ukazuje programování rekurence v assembleru na rekurentním výpočtu faktoriálu. Výstupu výsledku se zřekneme, protože tím by se program značně prodloužil. Abychom funkci programu důkladněji prozkoumali, budeme muset tak jako tak použít ladící program, se kterým můžeme nakonec výsledek zkontrolovat. V tomto případě, "5!", musí být v registru d0 jako výsledek 120 (\$78).

```

move.l #5,d1          ; zpcitat 5 faktorial
jsr fakultaet
rts
fakultaet:
cmp.l #1,d1
bne goon
move.l #1,d0          ; 1 faktorial je 1
rts
goon:
movem.l d1,-(sp)      ;
sub.l #1,d1           ;
jsr fakultaet         ; n faktorial rozlozit na
movem.l (sp)+,d1       ; n-1 faktorial krat n
mulu d1,d0            ; n! = (n-1)! * n]
ext.l d0              ;
rts                  ;

```

K lepšímu pochopení funkcí rutiny "Fakultaet" vám ukážeme ještě C-program, který úlohu řeší stejným způsobem.

Princip spočívá v tom, že "5!" se rozloží na "5*4!", "4!" na "4*3!" atd. To se děje tak dlouho, dokud program nenařazí na "1!", což ví, že je "1". Praktické využití programu je určité nepatrné, protože k výpočtu faktoriálu je lepší využít smyčku, avšak program nám objasňuje princip rekurentního programování v assembleru, což lze později využít při řešení komplexních problémů.

Překládací návod pro C-program (Aztec C5.0) zní:

```

cc Fakultaet.c
ln Fakultaet.o -lc

```

A pro assembler-program (Aztec C5.0-Assembler):

```

as Fakultaet.asm
ln Fakultaet.o -lc

```

```

main()
{
    printf("%d faktorial je %d.\n",5,fakultaet(5));
}
int fakultaet(int 0 + slo)
{
    if(0 + slo > 1) return(fakultaet(0 + slo-1)*0 + slo)
                        ;/* n! = (n-1)! * n */
    else return(1); /* 1 faktorial je 1 */
}

```

NEZPRACOVANÉ TEXTY

Funkce "RawDoFmt" dává programátorům v assembleru do rukou potřebný nástroj, protože odpovídá C-funkci "printf()". Převezme funkci podle ukázání na formátový řetězec, datové pole nebo malou rutinu, která přijímá znak za znakem textový výstup funkce.

Formátový řetězec může obsahovat kromě normálních znaků též "%" -příkazové znaky známé z jazyka C. Pokud se ve znakovém řetězci mají vyskytovat též "%", napíšeme místo toho jednoduše "%%". Za znakem "%" mohou následovat tyto volby:

```
%[-][sirka][.hranice][1][d|x|s|c]
```

INZERCE

PRODÁM

AMIGA 500 (použitá - cena kolem 10 tisíc.)

+
Příslušenství: Sampler (790,-), Externí FDD 3,5" (2800,-),
Rozšíření RAM na 1 Mb (990,-).
Na dobírku!

Adresa: L. Němec
M. Bureše 818,
572 01 Polička
tel.: 0463/22913 - ráno.

POZOR NA FISH DISK 622!

Ondrej Krebs

Tvorcovia vírusov nezahálajú. Ale tak isto nezahála ani Safe Hex International, takže sa s vami môžem podeliť o jedno takmer senzačné zistenie. Ako už hovorí samotný názov, pozor na Fish disk číslo 622. Bol na ňom objavený trójsky kôň.

Ale nechajme prehovoriť fakty:

- trójskym koňom je súbor "Challenger_d.Main" dlhý 126336 bytov, ktorý po spustení infikuje tieto súbory:
- v adresári "c" je príkaz "Setclock" nahradený samotným implodovaným vírusom (tzv. bombou) s rovnakou dĺžkou, akú mal i pôvodný príkaz "Setclock" (t.j. 4884 bytov).
- potom je do adresára devs/keymaps pod názvom "a" uložený pôvodný príkaz "Setclock" (4884 bytov).
- adresár devs/keymaps je infikovaný aj ďalšou časťou bomby, ktorá je sem uložená pod názvom "rca" (implodovaná dĺžka súboru "rca" je 5328 bytov).
- dokáže infikovať aj harddisk.
- pre svoju činnosť nemení žiadne ukazovatele (vektory), čo znamená, že v pamäti neostáva rezidentným (nedokáže prežiť najbližší reset).
- čo sa týka jeho činnosti, každoročne 24. júla (července) na dva až tri dni zmrazí počítač. Teda, ak sa po spustení uvedie do činnosti aj vírus, počítač sa zablokuje a nie je možné čokoľvek spustiť.
- práve 24. júla sa v prípade infekcie na vašom monitore objaví text:

"Guten Tag, hier ist der Guru Ihres Amiga-Computers. Laut Arbeitsvertrag habe ich das Recht auf einen Meditationstag pro Jahr. In meinem Fall ist das der 24. Juli jeden Jahres. Da wir heute dieses Datum schreiben, stehe ich Ihnen erst morgen wieder zur Verfügung. Bitte habem Sie Verständnis dafür, denn auch wir Gurus müssen einmal ausruhen".

(Voľne preložené: Dobrý deň, hovorí k Vám Guru počítača Amiga. Podľa pracovnej zmluvy mám právo na jeden meditačný deň za rok. V mojom prípade je to 24. júl každý rok. Pretože práve dnes sa píše tento dátum, som Vám od skorého rána k dispozícii. Prosím chápte to, veď aj my "GURU-ovia" si musíme raz za rok oddýchnuť.)

- v súbore "rca" sa nachádza ešte aj ďalší text:

"Sehr geehrtet Anwender, dies ist eine VIRUS-Infektion. Ihr Computer ist vorläufig damit beschäftigt, die Krankheitserreger zu bekämpfen. In 1 bis 3 Tagen wird er wieder zur Verfügung stehen, da es sich nur um eine leichte Erkrankung handelt.

Die Ansteckung erfolgte übrigens durch das Programm "Challenger". Falls Sie Regressansprüche

geltend machen wollen, dann wenden Sie sich bitte an den entsprechenden Händler. Ihr Computer ist vorübergehend an einem Virus erkrankt. Bitte versuchen Sie es morgen wieder, dann sollte die Sache durch den Guru beseitigt worden sein. Bonn, %d.%d.%d Erhebung des Statistischen Bundesamtes Sehr geehrter Anwender! Das Statistische Bundesamt beschäftigt sich u.a. mit PD-Software. Wenn Sie im Besitz des Programms "Challenger" sind oder waren, dann teilen Sie uns doch bitte mit, wieviel Sie dafür bezahlt haben. Vielen Dank für Ihre Mühe.

- (1) Ich habe weniger als DM 4 gezahlt
- (2) Ich habe DM 4 oder mehr gezahlt
- (3) Ich kenne das Programm nicht

Bitte drücken Sie jetzt die entsprechende Taste".

(Opäť voľne: Vážený užívateľ, toto je vírusová infekcia. Váš počítač je predbežne zamestnaný tým, že bojuje s chorobným rozčúlením. Za 1 - 3 dni bude znova k dispozícii, jedná sa len o ľahšie ochorenie.

Nakazenie sa podarilo pomocou programu "Challenger". Prípadné reklamácie vybavuje Váš obchodník. Váš počítač prekonáva vírusové ochorenie. Prosím skúste to opäť zajtra, potom bude celá záležitosť za pomoci Guru odstránená. Bonn %d.%d.%d vyšetrovanie Spolkového štatistického úradu, vážený užívateľ. Spolkový štatistický úrad je zamestnaný okrem iného aj PD-Softwarom. Ak vlastníte program "Challenger", povedzte nám, koľko ste zaň zaplatili. Vďaka za Vašu námahu.

- (1) Zaplatil som menej ako 4 DM
- (2) Zaplatil som viac ako 4 DM
- (3) Tento program nepoznám

A teraz prosím stlačte príslušnú klávesu.)

- nebolo zistené, že by vírus spôsoboval nejaké vážnejšie škody.

Každopádne, sme presvedčení, že tento vírus je dielom samotného autora hry Challenger, pretože všetky súbory majú na Fish disku 622 rovnaký dátum uloženia. Preto sme sa rozhodli celú záležitosť predať do rúk nemeckej polície.

Tu je adresa autora vírusu:

Udo Haisch
Frohe Arbeit 13
W-6800 Mannheim 31
Nemecko

A nezabudnite, nad bezpečnosťou vašich dát neustále bdie

SAFE HEX INTERNATIONAL

WORKBENCH v.2.0

Ing. Bruno Breyf

Nový operační systém Workbench 2.0, který je standardně dodáván k Amize 3000 a který podle informací z 6.91 lze pořídit za 170.- DM i pro Amigu 500 a Amigu 2000, nabízí řadu zajímavých možností. Majitel WB 2.0 obdrží kromě OS také souhrnný popis nejdůležitějších funkcí a užitečné tipy pro začátečníky. Podle našeho mínění se nákup nového operačního systému vyplatí.

Na obsluhu Amigy se v zásadě nic nemění. Také s novým WB 2.0 se počítač ovládá ve dvou rovinách:

1 - Grafická rovina WB (řízení pomocí myši). Na virtuální obrazovce (Screen) Amigy, nazývané také pracovní plochou (Workbench), reprezentují malé grafické obrázky (ikony, piktogramy) připojená média s daty. Dvojitým stisknutím (kliknutím) myši na některé ikoně, je tato otevřena. Objeví se okno s výpisem obsahu ikony. Dvojitým kliknutím na softwarové ikoně, tzn. na ikoně, která reprezentuje spustitelný program, se tento program rovnou odstartuje.

2 - Textová rovina Shell (řízení z klávesnice). Ve speciálním okně se spouští uživatelské programy nebo systémové programy (povely DOS) zadáním jejich názvu. Například chceme-li spustit systémový program DIR (výpis obsahu aktuálního datového média), napíšeme "dir" a pak stiskneme klávesu <RETURN>

Nový WB 2.0 se pozná na první pohled již podle nových systémových barev a pak podle nového okna WB. U starých verzí WB se symboly uživatelské plochy nacházely přímo na obrazovce. Programové okno často překrývalo ikony disket. Pokud bylo třeba na nich kliknout, muselo se nejdříve okno přesunout, zmenšit nebo zavřít. U WB 2.0 si sami můžete

určit, zda okna a ikony datových médií mají být na obrazovce WB samostatně nebo zda se mají znázornit ve speciálním okně.

U předchozích verzí OS bylo třeba k posunutí obrazovky s WB umístit kurzor myši (tzv. myši šipku) do horní lišty okna. U WB 2.0 stačí stisknout levou klávesu Amiga a levé tlačítko na myši. Tak dlouho, jak držíte stisknuté tlačítko myši, můžete pohybem myši vertikálně posunout obrazovku s WB.

Chcete-li přemístit okno nebo ikonu, tzn. symbol máte již přilepen na kurzoru myši a vodíte jej po obrazovce, a v této fázi chcete zahájený proces přerušit, stačí stisknout pravé tlačítko myši (tzv. tlačítko menu) a průběh bude ihned přerušen. Totéž funguje při změně velikosti okna nebo aktivizaci ikony. Stisknete pravé tlačítko na myši při stisknutém levém tlačítku a je po problémech.

Kurzor myši se nechá vodit po obrazovce také kurzorovými klávesami na klávesnici. Stisknete je společně s pravou nebo levou klávesou Amiga. Pokud k tomu ještě stisknete klávesu <Shift>, bude se kurzor myši pohybovat rychleji.

Nové okno WB obsahuje stejně, jako všechna ostatní okna nový symbol pro Zoom a Scroll. Zoom zmenší okno na minimální velikost. Okno WB pak má velikost asi jako poštovní známka. Opakovaným stisknutím na "Zoom" se zmenšené okno opět nastaví na původní velikost (nastavenou pomocí Snapshot). Posouvací terčík (Scrollgadget) - malá šipka na pravém spodním okraji okna - posouvá obsah okna po malých krocích. Pomocí přepínacího symbolu "Popředí" a "Pozadí" máte možnost okna zasouvat za sebe. Obě funkce jsou u WB 2.0 spojeny do jednoho terčíku. Nalézá-li se okno za některým jiným oknem, pak stisknutím příslušného symbolu se objeví v popředí a druhým symbolem jej lze odeslat do pozadí. Když je okno umístěno mezi dalšími dvěma okny a

má-li být toto okno odesláno do pozadí, pak je třeba stisknout ještě klávesu <Shift>.

Zkušenější uživatelé Amigy si nechávají vždy na okně Workbench ještě otevřené okno Shell, protože mnohé operace se vykonávají rychleji, jsou-li spuštěny jako povely DOS z okna Shell. Některé operace jsou dokonce proveditelné pouze přes Shell. Okno Shell však potřebuje místo na Workbench. Pro zadání jen jednoho povelu DOS je v novém WB 2.0 příslušný nástroj. Zavoláním povelu z menu "Workbench/Execute Command", nebo zkratkou z klávesnice

<Pravá Amiga> + <e>, se otevře povelový řádek. Zapište sem povel, který má počítač vykonat a pak stisknete klávesu <RETURN> nebo kliknete na terčíku "OK". Pokud si operace vyžaduje zadání textu, otevře se k tomu automaticky okno, které zmizí teprve po kliknutí na jeho uzavíracím symbolu. Pomocí "Cancel" místo stisknutí klávesy <RETURN> (resp. "OK"), zabráníte provedení povelu.

Po zavolání "Execute Command" (z menu) se v povelovém řádku objeví předchozí provedený povel. Zpravidla již není potřebný. Snadno jej smažete kombinací kláves <Pravá Amiga> <e> <x> (podržet stisknutou klávesu <Pravá Amiga>, stisknout <e> a pak <x>). Zapamatujte si, že <Pravá Amiga> + <x> všeobecně maže obsah zadávacího řádku.

Pomocí menu "Window/View By" si můžete zvolit jeden ze čtyř zobrazovacích módů pro aktivní okno:

1 - Ikona ("Ikons"). Stejně, jako u dřívějších verzí je obsah okna reprezentován ikonou.

2 - Název ("Name"). V okně se zobrazuje alfabetycky seřazený soupis všech souborů odpovídajícího seznamu (včetně velikosti souboru, ochranného bitu, data záznamu). Programy lze spustit kliknutím na jejich názvu. Pokud se jedná o podseznam, bude tento otevřen.

3 - Datum ("Date"). Výpis stejný jako

v bodě 2, ale datum určuje pořadí souborů.

4 - Velikost ("Size"). Výpis stejný jako v bodě 2, ale soubory jsou nyní seřazeny podle své velikosti.

Jestliže se objeví výpis jako je obvyklé v Shell, dá se očekávat, že budou vypsány nejen soubory, které mají přiřazen svůj piktogram, nýbrž i ty soubory, které jsou bez ikon (bez Info-souboru). Toto se děje po zavolání "Window/Show All Files". Přepnutí na obvyklý způsob provozu se provede zavoláním "Window/Only Icons" a soubory, kterým není ikona přidělena, se nebudou dále vypisovat.

Povel "Show All Files" (vypíše všechny soubory) je užitečný i v módu zobrazení podle bodu 1 (Icons). Soubory bez ikony (tzn. bez názvu souboru s příponou ".info") pak obdrží standardní ikonu. Tímto lze zavolat i z WB povelu DOS ze seznamu "c:". Průběh je stejný, jako při "Execute Command" jen s tím rozdílem, že v zadávacím řádku je již napsán kliknutý povel.

Prázdná ikona zásuvky "Empty" je v novém WB 2.0 již historii. Dříve byla potřebná jako předloha, aby se jejím zkopírováním a následným přejmenováním vytvořila nová ikona zásuvky. U WB 2.0 stačí zavolat "Window/New Drawer". Tato funkce menu vytvoří ikonu zásuvky s názvem "Unnamed1". Objeví se zadávací řádek, kam napíšete název pro tuto novou zásuvku a pak stisknete <RETURN>. Jednodušeji to snad ani nejde.

Kdo si ještě pamatuje na WB 1.2, nacházel se zde CLI někdy v zásuvce v hlavním seznamu, jindy v zásuvce System, nebo u jiného uživatele v úplně jiné zásuvce. Aby se ulehčilo hledání a volání často používaných programů, je nyní možné jejich ikony trvale uložit na pracovní plochu (WB). Funkce menu "Icons/Leave out" odstraní všechny zakliknuté ikony (nikoliv však programy) ze zásuvky a položí je na WB. Při příštím startu počítače se zde opět objeví. Teprve volba z menu "Icons/Put Away" zapa-

kuje ikony opět zpět do své zásuvky.

V některých zásuvkách se časem nashromáždí tolik ikon, že jejich zobrazení je velmi nepřehledné. Naštěstí je zde "Clean Up" (uklidí). Tato funkce uspořádá všechny ikony v aktivním okně pěkně do řady. Jestliže okno zavřete bez dalších opatření objeví se při novém otevření okna stejný nepořádek. Zabráníte tomu zavoláním povelu "Icons/Snapshot" před uzavřením okna. Nové uspořádání aktivních ikon si počítač zapamatuje a při opětovném otevření okna je tak zobrazí.

Víte, jak se aktivuje více jak jedna ikona? Při kliknutí na některé ikoně deaktivuje systém všechny ostatní symboly. Jestliže chcete aktivovat více než jeden symbol, klikněte druhý a všechny další při stisknutí klávese <Shift>. Toto fungovalo, pokud si vzpomínáte, i u verze WB 1.3, ale jen pro maximálně 25 ikon. WB 2.0 má dokonce v menu povel "Window/Select Contents", kterým se aktivují všechny ikony v aktuální zásuvce. Jedna společná část ikon se aktivuje pomocí myši postupem jako když kreslíte na obrazovce obdélník. Ukažte myši na levý horní roh předpokládané oblasti a zde klikněte s levým tlačítkem myši, podržte je stisknuté a zaveďte myš do pravého spodního rohu požadované oblasti a zde uvolněte tlačítko myši. Počítač aktivuje všechny ikony, které se nacházejí uvnitř vyznačené oblasti.

Systémové requesty (terčíky) jsou vždy dobré pro nějaké překvapení. Jistě jste se setkali s hlášením "Couldn't find library" (nemohu nalézt knihovnu) nebo "Couldn't find device" (nemohu najít zařízení). Objevuje se, když aplikační program vyžaduje systémové rutiny, které nejsou ani v ROM počítače (Kickstart), ani v seznamu "libs:" (například). Máme čtyři možnosti, jak reagovat:

1 - *Retry*. Počítač bude znovu prohlížet nově vloženou disketu a hledat na ní potřebné rutiny.

2 - *Retry All Disks*. Počítač prohledá všechny vložené diskety, zda na nich nejsou hledané rutiny.

3 - *Cancel*. Použitý software obdrží hlášení, že systém rutiny nenalezl.

4 - *Cancel Forever*. Použitý software obdrží hlášení, že rutiny nebyly nalezeny. Kromě toho si systém poznačí jejich jména a nebude se znovu ptát při dalším potřebném volání těchto rutin, ihned odpoví hlášením, že rutiny nebyly nalezeny.

Zapamatujte si jeden užitečný trik. Místo myši můžete odpovídat na standardní requesty také klávesami.

<levá Amiga> + <v> = O.K.

<pravá Amiga> + = Cancel (přerušit)

Mnoho uživatelů Amigy spouští po zapnutí počítače svoje stále programy (např. hodiny, ochrany před viry, síťový software, v pozadí editor atd.) před spuštěním uživatelského programu. Tento proces se nechá automatizovat vhodným uspořádáním "Startup-Sequence". Jednotlivé povelu DOS a programy jsou pak po zapnutí počítače automaticky vykonávány v pořadí, jak jsou zapsány ve Startup-Sequenci. Tento způsob není příliš komfortní. Nový WB 2.0 obsahuje zásuvku "WB startup", odkud jsou spouštěny při každém startu WB všechny programy, jejichž ikony si sem přesunete. To znamená, že i v případech, kdy si Workbench krátkodobě zavřete a pak znovu otevřete. Vyzkoušejte si to např. s hodinami ("Clock") ze zásuvky "Utilities". Pokud se Vám zdají analogové hodiny příliš velké, přepněte si v "Tool Types" na digitální zobrazení.

Jestliže si v nějakém kreslicím programu nakreslíte obrázek, nebo si s textovým editorem napíšete dopis, výsledek Vaší námahy se uloží do paměti počítače a vytvořený soubor obdrží ikonu typu "Projekt". Obrázek nebo dopis je prakticky produkt (projekt) aplikačního software. Dvojnás kliknutím na ikoně projektu odstartuje Amiga program, kterým byl tento projekt vytvořen a uložen (tzn. Váš kreslicí program nebo textový editor) a tento potom natáhne projekt, na kterém bylo kliknuto. Zní to možná složitě, ale věc je velmi jednoduchá. Vyzkoušejte si to.

Pokračování příště.

HRV

KARFI, DOCTOR

THE FIRST SAMURAI

■ Vivid Image 1991

TEST 7/92		
Grafika	78 %	Celkem 79%
Zvuk	79 %	
Idea	75 %	
Přitažlivost	82 %	

V jedné zemi velmi, velmi vzdálené bylo ve vysokých, pustých a tajemných horách daleko od lidských obydlí, království démonů. Odtud se vydávali na svou pouť zlí duchové, aby škodili lidem. Jednoho dne sestoupil z hor i samotný král démonů a kryt ranními mlhami se vplížil mezi přibytky lidí v nížinách.

V jednom z domů žil starý mistr bojových umění se svým žákem. Avšak ani nejlepší bojový výcvik nebyl mladému studentu nic platný proti temné magii krále a sám mistr, částečně ovládající světlu magii, bojoval s králem dlouho, velice dlouho. Nakonec však stejně podlehl.

A zlý démon putoval dál do světa.

Ale onen mladík ani po letech nezapomněl, kdo způsobil smrt jeho mistra a v jeho srdci pomalu, ale stále, klíčilo semínko odplaty. Jednoho dne, po dlouhém a usilovném výcviku u těch nejlepších z nejlepších, se vydal za zlým králem aby se pomstil. Lidé nazvali tohoto odvážného bojovníka samurajem.

Ten, kdo by za tímto úvodem k počítačovému zpracování jedné staro-japonské báje o prvním samuraji, čekal popis nového adventuru ála Dungeon Master, bude určitě zklamán.

Naopak se domnívám, že se rozzáří očička těch všech lamačů joysticků a příznivců akčních her vůbec, kteří s chutí tráví celé hodiny u obrazovky a prohánějí svalnatého hrdinu či ocelovou raketku z levelu do levelu. Firma Vivid Image totiž právě pro ně vyrobila chodičko-vrhačkoskákačku vynikajících kvalit, která si v ničem nezadá s tolik oblíbenými Turricany.

To, o co v ní jde, bylo již řečeno v úvodu, proto se nyní zaměříme především na to, jak odvážného japonského junáka správně vést proti Zlu a zároveň si vysvětlíme několik technických detailů.

Tak tedy nejdříve ty detaily. Každé malé dítě snad ví, že proti silám zla se nikdy nechodí jen tak s prázdnýma rukama. Ani náš první samuraj nerozdává okolo sebe jen údery otevřenou dlaní, ale jeho dalšími vydatnými pomocníky jsou magický meč (rozsekne i kámen), kouzelné nádoby se symbolem Jang-Jing (sloužící jako záchytné body) a hlavně pak nesmrtelný duch jeho mistra, který jej provází na každém kroku.

Co se týká cesty, tak ani ta není nijak snadná. Celá pouť je rozdělena do několika etap (levelů), přičemž v každé z nich musí šikmooký mstitel sesbírat několik speciálních předmětů (kolik, to se dovíte po stisku klávesy "B"), které pak využije (za asistence mistrova ducha) až na jejím konci. Aby to všechno ale neměl tak jedno-

duché, musí ještě překonávat rozmanité překážky (v podobě planoucích ohňů, propadajících se podlah ...), které mu navíc znepříjemňují různé potvůrky, přičemž na konci každého levelu na něj číhá nějaká zvláštní, speciálně pro boj se samuraji, vycvičená potvora.

A nyní pár slov k samotné hře.

Po nahrání vykreslí počítač na obrazovce malebnou krajinu vzdálené země. Pod ní pak máte možnost spatřit informační "lištu", která obsahuje hned několik částí (viz obr.).

A - musculus rukus vyjadřuje velikost vaší fyzické síly. Zkracuje se tehdy, utrpíte-li nějaký zásah od nepřátelského oškliváka (je-li nulový, odečítá se vám jeden život). Tuto energii si můžete samozřejmě během hry doplnit například tím, že se posílíte čerstvým ovocem, šunčičkou, kuřátkem ...

B - předmět - většinou se jedná o vrhací zbraně (nože, sekýrky, ježky ...) nebo o věc z běžného života, jakou je kupříkladu lampa, jejíž světlo se odráží od všech zraku ukrytých věcí

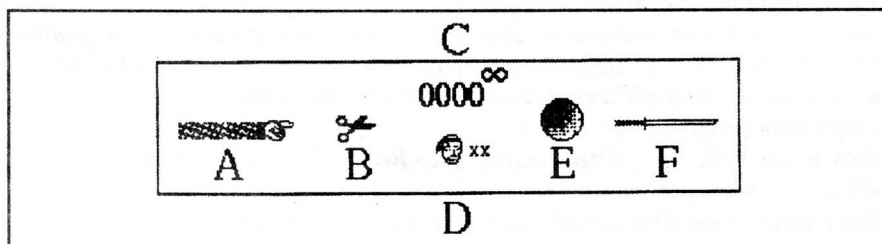
C - body

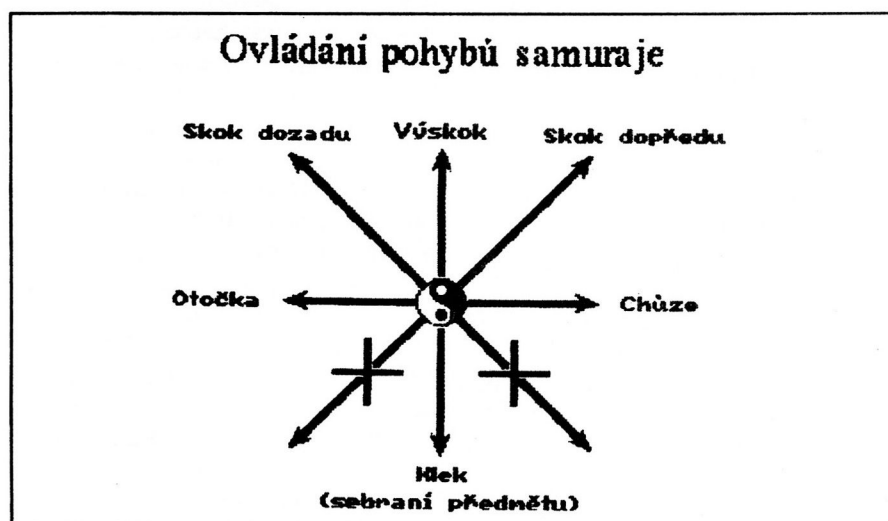
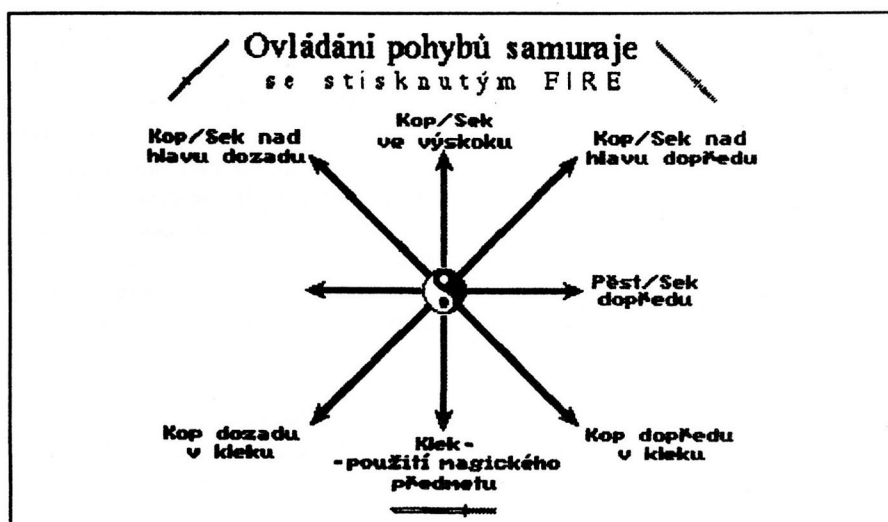
D - životy

E - magický předmět - používá se tehdy, když již nevíte, jak dál. Cinknutím na magický zvon přivoláte ducha svého mistra a ten vám například postaví most přes řeku či uhasí oheň atd. Má to ovšem jeden malý háček. Musíte mít dost magické energie.

F - vaše magická síla, kterou získáváte z duší zničených potvůráků.

Dosáhne-li určité hodnoty, přidělí vám vyšší místa kouzelný meč. Pokud ale naopak pod tuto hodnotu klesne, je vám meč odebrán a vám nezbyvá nic jiného, než si dál klest





cestu svou ocelovou pěstí a dřevěnou nohou.

Nashromážděnou magickou energii si můžete ukládat do předem k tomu určených, symbolem jing-jang označených a speciálně upravených kouzelných nádob. Má to tu jednu nespornou výhodu, že v případě úplného fyzického vyčerpání a následné ztráty života, začínáte od té nádoby, do které jste si naposledy uložili energii.

OVLÁDÁNÍ: Klávesnice:

Funkční klávesy - výběr levelu (platí pouze tehdy, pokud jste se protloukli nejméně do druhého levelu a uložili si Hi-Score na disk)
B - stav hry, aneb jak si stojíte. Zde se dovíte, kolik předmětů vám stále ještě schází, a kolik bodů jste za co utržili.
M - zapnutí/vypnutí hudebního doprovodu

S - uložení Hi-Score na disk
SPACE - použití magického předmětu

Joystick:

Funkce joysticku jsou znázorněny na obrázcích.
 Pozn.: Občas se vám určitě stane, že během svých toulek narazíte na čtyři blikající hvězdičky, mezi kterými to slaboučce světélkuje. Nejedná se o nic jiného, než o jednosměrné teleportovací brány. Stačí jen do nich vstoupit, stisknout FIRE, dát joystick dolu a v tu ránu jste někde úplně jinde. Kde, to je tajemství.

Tak, zde by mělo být závěrečné zhodnocení. Není a nebude, protože pospíchám. Na co? Hádejte.

P.S.: Hurá, konečně jsem porazil toho pavouka na konci druhého levelu.

JUMPING JACKSON

Infogrames 1990

TEST 7/92

Grafika	68 %	Celkem 68 %
Zvuk	71 %	
Idea	65 %	
Přitažlivost	66 %	

Skákající Jackson rozhodně nepatří mezi nejnovější a nejlepší herní hity. Přesto však zabírá v mém pomyslném žebříčku počítačových her čestné místo.

Ptáte se proč? Odpověď je snadná. Protože je to hra navržená přesně podle hesla, že v jednoduchosti je krása, a Jackson je nejen jednoduchý, ale zároveň je i perfektně propracovaný do nejmenších grafických (program přímo překypuje úžasným množstvím oku lahodících barev) a hlavně pak zvukových detailů (400 kb Rock'n'Rollu a zvukových efektů hovoří samo za sebe).

Vy co jej znáte mi jistě dáte za pravdu. Vás ostatní stručně seznámím s podstatou hry.

Zemí hrozí strašlivá katastrofa. Zdá se, že celý svět bude pohlcen klasickou muzikou. Tomu může zabránit jedině neohrožený disjockey Jackson. A protože proti hudbě se dá bojovat zas jen hudbou, musí porazit klasické melodie Rock'n'Rollem.

Má to jen jeden malý zádrhel. Skoro všechny pásky a gramofonové desky byly "klasickými" barbary zničeny. Jackson musí tedy najít podle barev ty zbývající a položit je tam, kam patří - na gramofony. Snadné, že? Opak je ale pravdou. Cestu mu totiž budou znepříjemňovat tajní agenti klasické hudby - agresivní trubky, hromotluché bubny ...

Dlouho, dlouho jsem hledal něco, co bych mohl této hře vytknout. Nakonec jsem objevil jen jednu věc. Hra se mi zdá poněkud obtížná (ale dost možná, že jsem jen zhýčkaný).

Bavte se hezky a

Long Live Rock!

DRAGON NINJA

Imagine 1988

TEST 7/92		
Grafika	68 %	Celkem 63 %
Zvuk	54 %	
Idea	48 %	
Přitažlivost	82 %	

Tak jste se vy, co se zajímáte o jednoduché arkády přece jen dočkali, konečně je zde i jedna hra ze široké plejády karato-stříleců. Tento typ hry, připomeňme si např. New York Warriors má jednu charakteristickou vlastnost. Vždy někoho unesou a pak hledají nějakého toho dragona (česky bouchače, ale pozor, neplést s práskáčem), který všechny zlosyny a pro jistotu i zlodcery povraždí. V Ninja Dragonovi je tím uneseným jakýsi Ronnie (kdo to asi je, či spíše byl, že?) Po nahrání se na obrazovce objeví dva chvástavi zrzavci a nad nimi funkce pro hru jednoho či dvou hráčů a funkční klávesa pro vypnutí hudby. Po zvolení typu hry (1/2 bouchači) přichází oblíbené zasvěcení do děje. To se provede prostřednictvím třetího zrzka s brýlemi W.S., který vám řekne zhruba toto: "Tak hele borče, jestli nejsi guma tak toho uneseného Ronnieho osvobodíš, jinak mi nechod na voči." (volně přeloženo, nicméně odpovídající skutečnosti). A jde se na TO! Lehkým poklusem, během kterého od sebe lehkým plácnutím či kopancem jako komáry odháníte zakuklené ninji se vždy dostanete ke konci určitého úseku (ulice, truck, kanál...), kde na vás číhají různí "záludňáci" vypadající jako umělci z cirkusu, kteří nenašli uplatnění a tak si vylévají vztek na vás. Ale co je takový záludňák proti vám, ostrému hochovi, před kterým se i Jean C. van D. klepe strachy, že? Po projití jednoho levelu vás čeká další, pak další a další a ... Na závěr lze říci, že po stránce grafické je to hra poměrně podprůměrně zdařilá. Hudba je spíše znervózňující než kvalitní, nicméně vysoko bych si dovolil ohodnotit přitažlivost, neboť zvláště hra ve dvou dodá této hře tu správnou "gamesnickou" atmosféru.

DUCK TALES

.....

TEST 7/92		
Grafika	42 %	Celkem 65 %
Zvuk	50 %	
Idea	62 %	
Přitažlivost	76 %	

Duck Tales neboli Kačeří příběhy aneb přátelé z Kačerova opět mezi námi. Také se vždy těšíte na neděli, kdy se v obvyklé časové relaci několika minut po šesté rozzáří na obrazovce nápis Walt Disney uvádí? A už to jede. Veškeré učení do školy, povinnosti při domácích pracích, všechno jde stranou. Nic pro vás neexistuje. Jste jen vy, správně odpružené křesílko, kouzelná bedýnka s obrazovkou a kreslené postavičky. Sedíte a na padesát minut nevnímáte svět? Já ano. Nevím jak vám, ale mě osobně se zdá, že současné příběhy uváděné pod jednotným názvem Walt Disney dosti poklesly na úrovni. Srovnávat Gumové medvědy s Kačerovem by bylo určitě zbytečné, jistě víte, kdo by vyhrál. Jediní, kteří dodávají novým příběhům jakžtakž "šmrnc" jsou Stoupa a snad i Bruča. Ale my amiga-hráči, kterým je líto, že Kačeří seriál skončil nemusíme věšet hlavu ani sebe, neboť právě pro nás byla vytvořena tato hra, která je určena všem fanouškům strýčka Skrblíka a jeho příbuzných. Ideou celé hry je vlastně souboj mezi strýčkem Skrblíkem (vámi) a zazobaným Hamounem. Ten, který z vás do 1 (slovy jednoho) měsíce nastřádá více cinkavých koleček a o kom budou kačerovské Timesy [tajmsy] více psát, ten vyhrál. Kdo však bude skutečně lepší však nezávisí na strýčkovi Skrblíkovi ani na jeho synovcích, ale na VAŠÍ šikovnosti.

Jak hrát ?

Tak nejprve (coby správný Skrblík) nemůžete přeci vynechat ranní koupel ve svém sejfu. Pakliže jste dostatečně svěží a vylovíte nějakou tu cennost vydejte se neprodleně k řídicímu centru a zde ji výhodně investujte.

Ted' se odeberte k mapě, kde si vyberete místo kam se svým aeroplanem zaletíte a kde budete kořistit poklad (Co se týče letu nemusíte mít opravdu žádné starosti, neboť letíte se zkušeným pilotem - Rampou). Aby se vám hrálo lépe, dovolil jsem si pro vás přichystat přehled veškerých možných míst kam se můžete se svým aeroplanem dostat a co tam musíte udělat.

Yellerstone Park : Udělat foto
Duckbill Island : Udělat foto
Ronguay : Udělat foto
Kenya Game Reserve : Udělat foto
Xanadu : Udělat foto
Borneo : Udělat foto
El Capitan : Vyšplhat se
Thunderclap Mountain : Vyšplhat se
Machu Picchu : Vyšplhat se
The Lost World : Vyšplhat se
Valley of Gold : Vyšplhat se
Whatsamatterhorn : Vyšplhat se
Montedumas : Vyšplhat se
Novay : Vyšplhat se
Trala La : Vyšplhat se
Ayers Rock : Vyšplhat se
Okeefadokie Swmap : Projít džunglí
Bermuda Triangle : Projít džunglí
Boola Boola Island : Projít džunglí
Beri Beri Basin : Projít džunglí
Yachtzee River : Projít džunglí
The Great Outback : Projít džunglí
Bologna : Labyrint
Carlsbad Caverns : Labyrint
Klondike Mines : Labyrint
Ali Baba Cave : Labyrint
Bu-Gazzi : Labyrint
Lost City of Atlantis : Labyrint
Labyrint of Crete : Labyrint
Swansylvania : Labyrint
Emerald Isle : Labyrint
Siberian Ice Caves : Labyrint
Too-Pei : Labyrint

Na závěr vždy patří slova chvály či hany. Tak tedy: Hra se sestává ze dvou disků, a proto mají vyhráno ti co vlastní dva drivery (ostatní si alespoň posílí zápěstí). Co se týká hudby, tak musím říci, že se autoři příliš nevyznamenali (snad jen cvičené ucho ladiče pijan dokáže v počátečním hlomozu vysledovat úvodní melodii ze seriálu). Zato na grafice se "vyřádil" ne jeden kreslíř. Postavičky jsou tak živé, že už už chtějí vyskočit z monitoru.

Můj osobní názor na tuto hru je - nebýt seriálu, asi bych ji ani nehrál.

FORMULA ONE GP

■ Microprose 1991

TEST 7/92

Grafika	89 %	Celkem 89 %
Zvuk	90 %	
Idea	80 %	
Přitažlivost	95 %	

Vážení, milí čtenáři (nyní se obracím převážně k pánské části), ruku na srdce, kdo z nás si alespoň jednou v životě nepřál usednout do opravdového vozu formule jedna? Zajet s ním do depa, nechat si od sežraného týmu mechaniků dohustit pneumatiky zn. Barum, načerpat kerosin a promazat brzdy a pak jen ležérním pohybem ostříleného profesionála zařadit jedničku a za halasných ovací tribun opět vyrazit na závodní dráhu tak rychle, že Senna skřípe zuby, Prost zatíná pěsti a Lauda chystá smlouvu o vašem vstupu do jeho letecké společnosti.

Jistě mi dáte za pravdu, když řeknu, že takových, kteří by si to nepřáli je mizivé množství. A pro nás ostatní to znamená zas jeden nesplněný sen. I když s tím splněním to není tak docela úplné, protože pokrok 20. století s sebou přináší i tzv. továrny na sny. Ne, nemám nyní na mysli Hollywood a jeho nekonečné celuloidové pásy, ale ty tisíce shrbených programátorů, kteří v podobě počítačových her uvádějí v život své (a tedy i naše) sny. Ano, vážení přátelé, je to tak. Loni se splnil (alespoň z části) i náš sen - BYT PILOTEM FORMULE 1.

Zapříčinili se o to programátoři, animátoři, "zvukoefektaři" a ostatní pracovníci firmy Microprose svým produktem FORMULA ONE GRAND PRIX. Nejedná se o nic víc (ani méně), než o vektorový simulátor závodů Velké ceny, zpracovaný (jak je již u firmy Microprose dobrým zvykem) do těch nejmenších detailů (které ani v nejmenším nesnižují plynulost grafiky) a doplněný o rozsáhlé výběrové menu, kde si můžete nastavit a navolit skoro vše, na co si vzpomenete.

Chcete-li slyšet můj vlastní názor na toto čtyřdisketové dílko, tak si poznamenejte, že se jedná o program, který nejen splnil můj sen, ale stal se zároveň i programem mých snů.

ANOTHER WORLD

■ Delphine S. Cine.

TEST 7/92

Grafika	71 %	Celkem 73 %
Zvuk	72 %	
Idea	77 %	
Přitažlivost	72 %	

Žil, byl jednou jeden vědec, který pracoval v tajném podzemním komplexu na supertajném urychlovači částic. Jednoho dne přijel jako vždycky se svým značkovým vozem Ferrari do práce, prošel devatero tajnými dveřmi a devatero bezpečnostními zónami, usedl ke svému počítači a začal pracovat na matematickém modelu nového urychlení částice omega. Venku se mezitím začali ženit čerti a padat trakaře. Matematický model dopadl více než dobře a tak zbývalo jen ověřit si výsledky teorie v praxi. Ale co Lucifer nechtěl. Jedna z jeho ohnivých slin v podobě blesku sklouzla do hromosvodu, který byl umístěný na střeše komplexu a odtud si to rovnou zamířila do urychlovače částic. Následky bleskem a částicí omega vytvořeného energetického pole byly strašlivé. Počítač i s profesorem zmizel. Profesor sice zmizel, ovšem nezahynul. Byl jen přenesen do jiného světa, světa, který je kdesi úplně jinde a který si v ničem nezadá s Harrisonovými planetami smrti (zvláště pak s tou druhou). Statečný profesor si však zachová chladnou hlavu a se svojí mrštností a pod vašim vedením se vydává na průzkum nového světa ... Tolik snad úvodem k příběhu neohroženého fyzika (Mimochodem už jste někdy viděli profesora, který běhá rychleji než Ben Johnson a střelí lépe než James Bond? Já tedy ne.), který vám zprostředkovala firma Delphine Soft (známá svými vynikajícími adventure Future Wars či Operation Stealth).

Ti z vás, kteří by ale čekali další adventure, budou zklamáni. Spatří totiž perfektně propracovanou chodičku s adventureovými prvky, ve které se všude střelí, honí, skáče, potápí, plave, no zkrátka, ve které jde neustále o krk.

Ale ne zoufejte. Vaše redakce je vždy s vámi a tak v některém z příštích čísel chystáme uvedení celkového návodu JAK NA TO.

ZAC McKRACKEN

■ Lukas 1988

TEST 7/92

Grafika	42 %	Celkem 65 %
Zvuk	50 %	
Idea	62 %	
Přitažlivost	76 %	

V současné době, kdy je trh již zcela přesycen hrami různého typu a žánru a každý za vidinou lepší, či novější hry je schopen udělat cokoli, aby ji získal, stává se již tradicí, že staré "průkopnické" hry všech možných stylů upadají v zapomnění.

Postavme si otázku, "proč je tomu tak, proč jsou staré hry uvrženy v zapomnění a nikdo o ně nemá zájem?"

Je sice pravda, že po stránce kvality provedení se ve většině případů nemohou srovnávat se soudobými hity, ale mají něco navíc, co v mnoha případech přemodernizovaným hrám chybí. Je to úsudek, rozvoj myšlení, uplatní se zde i hráčovy logické schopnosti a v neposlední řadě i fantazie. Vždyť hry typu Zac McKracken jsou ve své podstatě, a to bez nadsázky, "geniální". Řešení situací různými způsoby, neočekávané převraty (závraty, úvraty, nevraty, ...) a v mnohých případech se dohry dostává i ta tolik potřebná špetka humoru, u které se i hráč dokáže pobavit (jen v mezích zákona). Mnohé situace jsou řešeny tak mistrným způsobem, že hráč po překonání nějaké zvláště složité situace pocítuje neskonalé štěstí, že zvítězil pouze svou chytrostí a je schopen po večeri umýt i nádobí, či vyluxovat. Po každém dalším úspěšném kroku se, se stále větší vervou, a elánem zakusuje do hry (pouze obrazně řečeno). Toto si myslím, že je to pravé krédo každé hry.

Je sice pravda že můžete namítnout "no dobře, ale naše podmínky jsou o to horší, že mnoho

těchto vynikajících her je psáno anglicky, nebo dokonce jiným jazykem a navíc, kolikrát ani nevíme, co je úkolem hry a toto je také důvodem, že se do hry nemůžeme pořádně zakousnout, a tak odhalit celé dobrodružství, a hlavně porovnat objektivně hru jako celek je téměř nemožné. Tak nezbyvá než sáhnout po nějaké super přestřelce a kosit přítěle i nepřítelů hlava nehlava a starat se jenom o to kolik máte ještě životů a jestli to tedy dotáhnete do dalšího levelu, kde, tedy jestli se tam dostanete to těm příšerám ukážete, jaký jste tvrdý hoch, protože jestli je na světě nějaká spravedlnost, tak z titulu svalovce a především kladáka se vám přece nemůže nic stát (nevěřte tomu i Rambo se utne).

Samotná hra:

Nejprve se spolu se Zakem ocitnete v ložnici (ne, nejedná se o další díl Stagu či Emanuely).

1) Zvedněte číši s rybou, otevřete noční stolek a vezměte si telefonní lístek. Jděte k psacímu stolu, otevřete zásuvku a vezměte si trumpetku (KAZOO), zavřete zásuvku. Přelijete vodu s rybou do lampy pomocí use-fishbowl-lamp. Utrhněte kus tapety z pravého rohu a použijte ji na plastickou kartu, která je pod stolem, získáte CASH CARD. Jděte doprava do obývací kuchyně.

2) Zvedněte oba sedací polštáře, jeden leží vedle televize a položte je ne sedací soupravu. Zpod druhého polštáře vytáhnete dálkový ovladač. Po odkrytém prvním polštáři, se odkryla zásuvka. Zapojte kabel do zásuvky. Potom použijte dálkové ovládání a zapněte televizi.

Posloucháte televizi. Až vás to přestane bavit, tak ji můžete vypnout, opět pomocí dálkového ovladače. Přijďte ke kuchyňské lince. Odtud seberete nůž na máslo a otevřete skříňku, která je pod dřezem. Vemte si krajóny. Žlutý krajón použijte na utrženou tapetu. Jděte k lednici a otevřete ji, vezměte si vejce a lednici zavřete.

3) Jděte zpět do ložnice. Odkryjte

koberec a pomocí podlahové krytiny ohněte nůž. Jděte přes obývací kuchyň ven. Venku jděte doleva k pekařství. Zazvoníte. Vyleze pekař a řekne, že má zavřeno. Tak zazvoníte ještě dvakrát a on vám hodí tvrdý chleba. Jděte doprava, na 14.ave. Jděte do Lous obchodu.

4) Přijďte k levému okénku a prodejce ohnutý nůž. Za získané peníze si kupte oblek, toolkit, golfovou hůl, čepici, brýle a kytaru. Vyjděte ven. Jděte doprava k salónu na vlasy. Použijte střihač drátů (wire cut) na bobby pin.

5) Teď jděte opět na 13.ave, nasadte si brýle (put on) a čepici a otevřete dveře telefonní společnosti (TPC). Vstupte dovnitř a pomocí give phone bill representativ dejte lístek úředníkovi. Jděte ven a vraťte se do svého bytu.

6) Použijte chléb do dřezu, pomocí turn-on-a vypínač (vpravo nad dřezem) Chleba se namele. Pomocí příkazu turn off vypnete mlýnek. Nemáte-li otevřenou skříňku pod dřezem, pak ji tedy otevřete. Použijte monkey wrench na potrubí pod dřezem. Vemte chlebovou drť a jděte ven z bytu. Dojdete až k autobusu, který jste již několikrát minuli. Použijte kazoo. Po otevření dveří vstupte a pomocí cash card zaplaťte poplatek, u lístkového zařízení. Autobus vás odveze na letiště.

7) Na letišti si kupte knihu od poskakujícího člověka (DAVOTEC), pomocí give-cash-card-to-davotec. Kupte si letenku.

Po vstupu do letadla jděte na záchod. Vezměte si toaletní papír do umyvadla a pusťte vodu z kohoutku, pomocí turn-on-sink a zmáčkněte tlačítko vpravo. Tím zavoláte letušku. Teď jste ji nakrátko zabavil. Teď ale musíte rychle utíkat na opačný konec letadla k mikrovlné troubě. Nejprve ji otevřete a potom do ní vložte vejce a zapněte ji. Teď máte pokoj na neomezenou dobu a můžete se věnovat hledání.

8) Jděte zpět k sedadlům a u prvního z nich zvedněte polštář. Na zem

spadne zapalovač. Vezměte jej a dále prohlížejte prostory nad sedadly, dokud nenajdete kyslíkovou láhev, kterou si vezmete. Potom se již můžete v klidu posadit na své sedadlo a čekat až letadlo přistane.

9) Jděte vpravo ke dveřím a vyjděte ven. Vemte si větev (tree branch) a dejte ořechy (peanuts) dvouhlavé veverce, která vykukuje ze skalního doupěte. Použijte větev na špínu a otevře se otvor. Projděte otvorem. Uvnitř, kde je tma si pomocí What is najděte ptačí hnízdo (bird nest). Hnízdo poté sraďte pomocí golfové hole. Pak najděte ohniště do kterého přiložte spadlé hnízdo a větev. Pak jej zapalte pomocí zapalovače. Jakmile zaplápolá oheň, dojděte k nápisu strange markings a použijte žlutý krajón. Otevrou se dveře a vy jimi následovně můžete projít.

10) Zde použijte dálkový ovladač z tv a vezměte si modrý krajón. Vraťte se zpět na letiště a zakupte si lístek do San Franciska. Jděte do letadla. Po přistání jděte ven z letiště a posléze na 14.ave. Jdu ke dveřím s poštovní schránkou a vložím dovnitř modrý krystal.

Teď musíte chvíli počkat. Poté co se dveře otevrou si poslechněte co vám řekne Annie. Od tohoto okamžiku můžete pomocí switch, nebo F1-F4 přepínat na jednotlivé osoby a sice Annie, Melissu a Leslie.

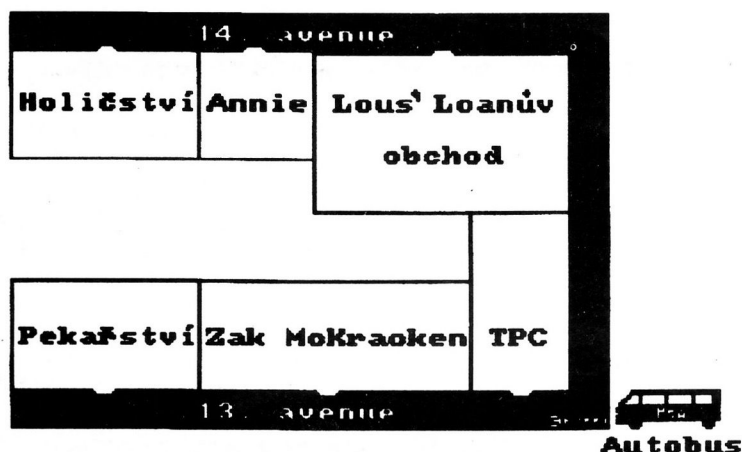
11) Jděte ven, na 13.ave, k autobusu. Přepněte na Annie, u stolu zvedněte podložku a vezměte si svoji cash card a jděte též k autobusu. Přepněte na Zaka a použijte kazoo. Nastupte si a použijte cashcard na platební automat. Totéž proveďte i s Annie.

12) Po příjezdu na letiště si u terminálu (coby Annie) na prodej letenek kupte jednu do Londýna a šup do letadla. Ve staré dobré Anglii se vydejte automatickými dveřmi rovnou k Stonehenge.

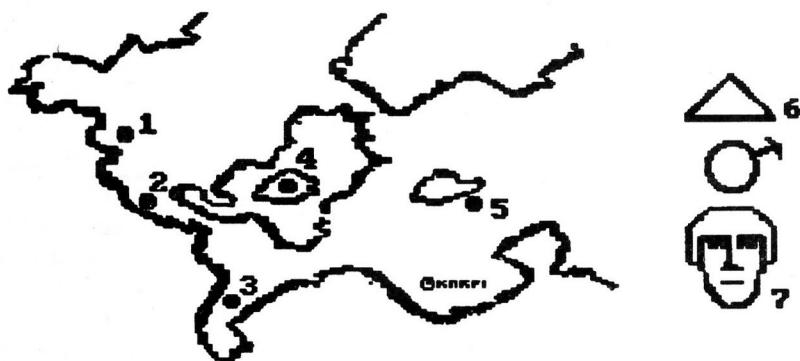
Nyní si přepněte na Zaka a kupte si lístek do Miami. Po příletu dejte tajemnému agentu s teplou vodou knihu.

On vám ji obratem vrátí a ještě vám k ní přidá malý dárek od Honzy Chodce (Johnny Walker pozn. red.)

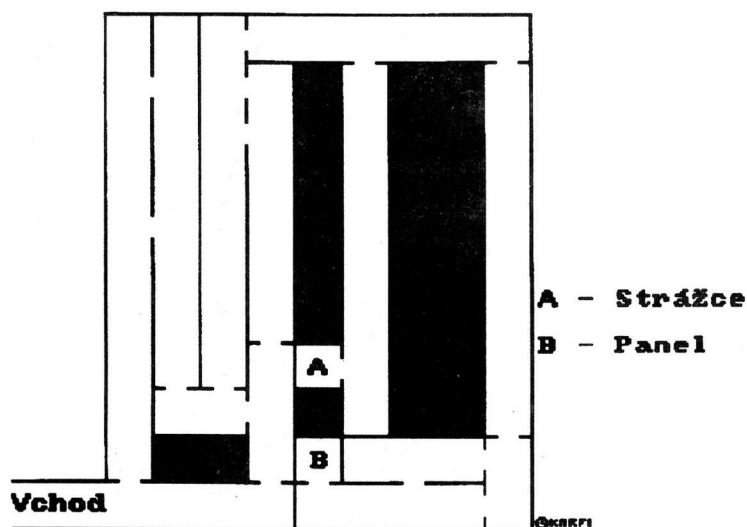
San Francisco



Teleportovací zařízení



Sfinga



Dnešním rubriku tipů & triků začínáme čtveřicí Cheat-módů, které nám zaslala autorská dvojice Václav Janoch a Milan Špaček z Poděbrad, kterým touto cestou vyslovujeme naše vřelé veřejné poděkování a zároveň jim přejeme mnoho úspěchů v další práci.

TURRICAN II - také se vám zdá (zejména ve vyšších levelech) tato hra hratelná s velkými obtížemi? Zkuste tedy stisknout při titulcích na začátku hry SPACE - objeví se MUSIC MENU. Potom stisknete postupně klávesy 1 1 4 3 Esc Esc a jste nesmrtelní.

ALIEN BREED - napíšete-li kdykoliv během hry TULEBY (na německé klávesnici TULEBZ) objevíte se ve výtahu, který vás odveze - hádejte kam? Do dalšího levelu.

S.W.I.V. - Během vašeho náletu na nepřátelské území stisknete kdykoliv P (Pauza), napište NCC-1701 (něm. kl. NCCB1701) a odešlete RETURNem. Stisknete-li nyní třikrát za sebou P, stanete se nesmrtelnými.

ROCK'N'ROLL - Podepíšete-li se jako COUNTRY, dostanete se do JUKEBOXu, kde si můžete v klidu poslechnout všechny melodie ze hry. A že to stojí za to.

A nyní něco pro fanatické střelce a piloty. Máte hru P-47 FIRE-BIRD, jestli ano, tak si ji okamžitě nahrajte do počítače a zkuste do tabulky Hi-Score napsat ZEBEDEE (něm. kl. YBEDEE). Při příští hře vám magická klávesa F1 přidá jeden život a F2 vás rovnou pošle do dalšího levelu.



Redakce našeho časopisu nabízí
výrobky
firmy COMMODORE

a z bohaté hardwarové nabídky vám v současné době můžeme
dodat tento sortiment:

**Nejlevněji v celém Československu nakoupíte výrobky
firmy Commodore
pomocí naší zásilkové služby!.**

Amiga 500 15490.- Kčs
CPU 68000, 7.14 MHz, 512 Kb RAM
Amiga 500 Plus 17250.- Kčs
CPU 68000, 7.14 MHz, 1 Mb RAM

Color monitor 1084 S 10800.- Kčs
Color monitor 1084 S Black 11100.- Kčs
Color monitor 1085 S 9990.- Kčs

Rozšíření paměti A 501, 512 kB 1750.- Kčs
Pouze pro A 500, včetně hodin
Rozšíření paměti A 501 +, 1 MB 3750.- Kčs
Pouze pro A 500+

HF modulátor 990.- Kčs

Hard disk A 590-20 Mb 15950.- Kčs
Rozšíření paměti až o 2 MB
Rozšíření paměti do A 590-1Mb 2550.- Kčs

Hard disk GVP 52 MB pro A 500 16900.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 105 MB pro A 500 22500.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Rozšíření paměti pro HD GVP - 1Mb 2550.- Kčs
PC 286 HW emulátor 12590.- Kčs
Karta do HD GVP

Disketová jednotka A 1011-3,5" 4450.- Kčs
Monochrom monitor A 2024 15" 8150.- Kčs

DSS-stereo dig. sound sampler 2690.- Kčs
Výrobek firmy GVP
CDTV Multimedia 25900.- Kčs
1MB RAM, 550 MB CD ROM
Amiga CDTV 31900.- Kčs
Včetně klávesnice, myši a ext. disketové jednotky A 1411
Infra myš k CDTV 2590.- Kčs
Trackball controler 3990.- Kčs
Amiga 2000 26900.- Kčs
8 MHz, 1 Mb RAM

Hard disk GVP 52 MB pro A 2000 14990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 105 MB pro A 2000 19990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 200 MB pro A 2000 36990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
A 2620 68020/2MB/68881 24900.- Kčs
Turbo karta
A 2630 68030/2MB/68882 27900.- Kčs
Turbo karta

AS 214 Kickstart 2.0/A 2000 4250.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 50 Mb HD 82590.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 100 Mb HD 99990.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 100 Mb HD 114450.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 200 Mb HD 131950.- Kčs
Amiga 3000 UX-25 147950.- Kčs
5 Mb, 100Mb HD UNIX

C 1950 Color monitor 18150.- Kčs
A 3000 G-FORCE 040 69900.- Kčs
68040 28 MHz, 40ns RAM
VD 2001 Dig. real. čase 65900.- Kčs
16 mil barev

Joystick SJ 119 159.- Kčs
SJ 122 210.- Kčs
SJ 124 339.- Kčs
SJ 126 450.- Kčs
RMT 122 Infra 850.- Kčs

Tiskárna Star LC 20 7990.- Kčs
Star LC 24-200 16500.- Kčs
Star LC 24-15 A3 16990.- Kčs
Páska do tiskárny LC 10, LC 20 109.- Kčs
Podložka pod myš 97.- Kčs

Diskety Commodore 3,5" DD 265.- Kčs
Commodore 5,25" DD 169.- Kčs
NoName 3,5" DD 207.- Kčs
Diskbox 3,5"-80ks 259.- Kčs

Commodore C 64 II 4850.- Kčs
VC 1530 magnetofon 849.- Kčs
VC 1541 II floppy disk 5150.- Kčs
Final Cartridge pro C 64 1400.- Kčs
Paralelní kabel 195.- Kčs
Amiga Dos v češtině 79.- Kčs

Novinka:

AMIGA 600 18500.- Kčs
7 MHz, 1 MB RAM
AMIGA 600-HD 24900.- Kčs
7 MHz, 1 MB RAM, 20MB Hard disk

Uvedené ceny jsou s daní!

Ceny platí do příštího zveřejnění!

**Vybrané zboží zasíláme poštou na dobírku do tří
týdnů (Poštovné hradí zákazník).**

**Na dodávku je roční záruka,
pozáruční servis zajištěn!**

Podepsané objednávky zasílejte na adresu redakce.