

AMIGA

Magazine

Časopis pro počítačové příznivce

MULTIMEDIA

vynikající
multimediální
informační
systém SCALA

SOFTWARE

BDmanager
Diskmaster
Slovník Česko - anglický
Anglicko - český

HARDWARE

... pokračování
popisu nového
procesoru
MOTOROLA 68060

ANIMACE

Kurz prostorové grafiky
a počítačové animace



UTILITY

AIVE, ARTM,
Dmouse
MuchMore
SYSINFO

Archivační programy:
LHA, DMS, ...

TIPY & TRIKY

Programovací figle

MODEM

Modemování
s humorem

AMIGAME
Stálá herní příloha

ELF MANIA
K240
LABYRINTH OF TIME
MR. NUTZ
PIZZA CONNECTION
UTOPIA THE CREATION
OF A NATION

LITERATURA

Uživatelská příručka II pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

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

Cena 250,- Kč

AMOS BASIC

Jeden z neproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a animačně zaměřených aplikací.

Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 219,- Kč

Sada disket k AMOS Basicu

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

Cena 199,- Kč

Komplet s AMOS Basicem a knihou

399,- Kč

PROTRACKER

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

Cena 69,- Kč

FLOPPY KURS

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

Cena 79,- Kč

GFA Basic

Amigu. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpretru a kompilátoru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize.

Cena 250,- Kč

Maxiplan 1.9

Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru.

Cena 95,- Kč

ČASOPIS AMIGA NEWS 1,2,3,4,...

Časopis určený uživatelům Amigy

Cena 29,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.

Cena 99,- Kč

Superbase Professional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.

Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

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

Cena 99,- Kč

HARDDISKY

Pro Amigu 1200, 600

(montáž 800,- Kč).

Hardisky nejrozličnějších velikostí od 20 MB až po 420 MB, v cenovém rozpětí 2950,- až 12197,- Kč včetně montáže.

Aktuální ceny žádejte telefonicky.

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

Cena 3950,- Kč

+ cena harddisku pro A1200

SOFTWARE

INFO PRINT

Speciální ČS tiskový program, který tiskne text s diakritickými znaménky v kvalitě Draft i NLQ. Program není přímo závislý na typu editoru

(Wordperfect, TXED, Notepad, Microemac, ...). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor.

Cena 195,- Kč

PCQ PASCAL Compiler 1.2b

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

Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

ACE v1.02 BASIC Compiler

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

Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA => VGA

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

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

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

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál.

Cena 79,- Kč

99%

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

Cena 69,- Kč

SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger,...

Cena 99,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

ATV - výuka psaní na stroji

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

Cena 199,- Kč

Emulace PC- XT, ZX Spectrum

Softwarový emulátor PC - Task 2.02 demo verze a softwarový emulátor ZX Spectrum v 1.4

Cena 99,- Kč

GAME SET 1 + 2

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

Cena 99,- Kč

GAME SET 3 + 4

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

Cena 99,- Kč

GAME SET 5 + 6

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

Cena 99,- Kč

GAME SET 7 + 8

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

Cena 99,- Kč



OBSAH

Vítám Vás v dalším čísle Amiga News

Nesešli se ani dva měsíce a už je tu Amiga News 4/94.

Chci poděkovat všem, kteří nám napsali své připomínky a náměty k časopisu. Jelikož nestačíme na všechny dopisy s "co, proč, nač, k čemu apd." odepisovat, rozhodli jsme se udělat anketu, samozřejmě slosovatelnou, kde pět vylosovaných čtenářů získají ceny. Podmínkou je zaslat vyplněný kupón na adresu redakce. Kupón najdete uvnitř časopisu.

V AN 3/94 si nám zařádl šotek. Jak jsem zjistil, naše redakce nebyla jediná. V tropických vedrech přestaly pracovat osvitové jednotky (ne všude), počítače se zcela samolibě hroutily - jako kdyby byly napadeny virem (ne všude). U nás se to projevilo právě počítačem. Takže omluvte vyskytnuvší se chyby a trochu opožděné vydání. Rád bych ujasnil, že:

- **poslední verze DiskMasteru je verze III**

- **Virus Z II 1.07 (ze 4.4.94) rozezná 290 bootvirů, 162 linkvirů**

Samozřejmě, jako v každém čísle, je připravena disketa s utilitami (pro Amigu) **News Disk č.4**. Ptáte se, co se může vejít na jednu disketu? Docela dost:

Virus Z II 1.09 (3.7.94, od WB 2.04 a výše), **Virus checker 6.41**, **BD manager** (demo-verze), **Pinques Washer demo** (čištění umývání obrazovky), **MuchMore**, **SysInfo 3.24**, **Sportika** (algoritmický výpočet rozpisů čísel), **AIVE**, **ARTM**, **Chunkymaze** (naděje pro amigisty, že by snad DOOM? A1200), **DiskimploderWin** (od WB 2.04 a výše), **LHA 1.52e**.

Programy jsou zapakovány pako-vačem LHA do samospustitelného souboru s příponou RUN. Objednávkový kupón naleznete na poslední straně v časopisu.

S čím se setkáte v tomto čísle?

Je tu další část kurzu počítačové animace, novinkou je kurz programování, zajímavé recenze na multimediaální program SCALA, recenze na několik utilit, tipy a triky, herní příloha AmiGame a mnoho, mnoho jiného.

Takže nashledanou na začátku prosince v čísle 5/94

Váš šéfredaktor

GRAFIKA

POČÍTAČOVÁ ANIMACE	11
(3D raytracing na počítačích Amiga)	

HARDWARE

MOTOROLA 68060	27
(Stručné informace mikroprocesoru - dokončení)	

PRO ZAČÁTEČNÍKY

DiskMaster II	7
(Návod k file manageru. Pokračování z 3/94)	

RUBRIKY

Anketa	33
Impressum	34
Inzeráty	34
Předplatitelský kupon	33

MULTIMÉDIA

Multimédia a Amiga	4
(když se řekne SCALA)	

SOFTWARE

BD manager	6
(Jedinečný český manager)	
Slovník	6
(Česko-anglický, Anglicko-český na trhu)	

TIPY A TRIKY

Frontier - ELITE II	22
(Ovládání hry)	
Heimdall II	22
(Cheaty)	
Jak programovat v assembleru...	23
(Jen aby to chodilo)	

UTILITY

AIVE 1.7e	30
(Zobrazovač především GIF formátů)	
Archivační programy	28
aneb jak zbytečně neutráčet za diskety (LHA 1.52e, DMS 1.11, Diskimploder Win)	
ARTM 2.0	30
(Monitorovací systém počítače)	
AZap 2.20	27
(Binární editor "nové generace")	
DMouse 1.25	31
(Něco z dědečkovy krabičky)	

UTILITY

MuchMore 3.3	32
(Snadný prohlížeč ASCII souborů)	

SYS Info 3.24	27
(Otestujte si Amigu)	

PROGRAMOVÁNÍ

Průvodce programováním Amigy	12
(Něco z jazyka C a nejen jeho)	

MODEMOVÁNÍ

Modemování s úsměvem	22
(Humorně i při modemování)	

Modemy - spojení se světem	24
(Než začnete modemovat)	

HRY

Úvod	14
Cool Spot	21
Der Clou	15
Elfmania	16
Genesia	18
Hill Street Blues	21
Ishar III	19
K240	17
Mr. Nutz	21
Pizza Connection	15
Starlord	16
The Labyrinth of Time	19
The Ultimate Pinball Quest	21
Utopia	17
Valhala	20
Vision	18
Wembley International Soccer	20
Wembley Rugby League	20

Multimédia a Amiga

Každý z vás se již ve svém počítačovém životě setkal s termínem multimédia...

Toto slovo chce vyjádřit spojení textu, počítačové grafiky, animace s živým videem a zvukem. Tímto nám vznikne něco velkolepého, čím můžeme ohromit jakéhokoliv znalce i neznalce počítačů. V tomto článku bych vám chtěl ukázat a popsat jaké možnosti mají v této oblasti počítače Amiga, protože pojem multimédia je mnohdy spojován pouze s počítači PC nebo Applea Amigy jsou odhazovány do role domácích herních počítačů. Ale vážení čtenáři, opak je pravdou. Amiga má ve své zbrojnici mocné zbraň firmy SCALA.

V úvodu bych chtěl rozdělit všechny produkty této norské společnosti. Jedna z prvních scal byla SCALA 500. V současné době jsou na trhu tři plné verze. Jsou to: Scala Multimédia 211, Scala Multimédia 300 a Scala InfoChannel 400 (která bude brzy nahrazena Scalou IC-500). Z těchto je nejstarší a v dnešní době i cenově nejdostupnější Scala Multimédia 211 (dále je MM 211). Ta přes své nesporné kvality je dnes již překonána svými následnicemi. Její pokračovatelkou je Scala InfoChannel 400 (dále jen IC 400). Její nejmocnější zbraní je odbavování jednotlivých stránek v určitém čase, tudíž možnost vytvoření bloků vysílaných podle předem určeného časového schématu. Další schopností této SCALY je ovládání a doplňování scriptů pomocí sítí nebo modemů.

„Zatím“ nejnovější pokračovatelka Scala Multimédia 300 (dále jen MM 300). Je vybavena jednoduchým kreslicím programem integrovaným přímo v editačním menu a spoustou nových efektů.

Tyto Scaly doplňuje ještě malá domácí Scala, Scala VideoTitrer 100, která ve spolupráci s Amigou a genlockem dokáže titulkovat vaše amatérské video.

Kde se dá Scala využít?

Možnosti využití Scaly jsou v základu dvě:

1. stránkové vysílání, jehož průběh nemůže divák ovlivnit, ale které může být sestaveno podle časového schématu a divák se tedy dívá jen, když běží jeho oblíbený blok. Toto je možné využít například v lokálních televizních sítích (např. v hotelech, v obchodech, v bankách, nebo u nás se Scala velice dobře uplatnila při vysílání lokálních infokanálu kabelových televizí; za největší jmenujme Pražský Infokanal, vysílaný v sítích firem Codis, Dattel a Innet).

2. interaktivní scripty, jejichž průběh uživatel ovlivňuje tím, že s pomocí vstupních zařízení (myš, trackball, nebo touchscreen - obrazovka, které se uživatel dotýká prstem a tím ovlivňuje pohyb kurzoru), mačká tlačítka na obrazovce a tím vlastně volí, jaká stránka se objeví na obrazovce. Tato možnost otvírá Scale brány do velikého světa, neboť uživatelem ovládané scripty je možné využít například v obchodech, kde si zákazník nabízené zboží nejdříve prohlédne na televizní obrazovce s veškerými informacemi, a tak se snáze rozhodnout o případné koupi. Takto je Scalu možné umístit také třeba do muzeí, kde místo nudných povídaní na bílém papíře je ve Scale možné vytvořit kombinaci textu, obrázků a živého videa.

Výborné možnosti rozšíření

Jak již jsem předeslal na začátku tohoto článku, dokáže Scala spojit dohromady počítačovou grafiku, animaci, zvuk a živé video. První tři možnosti můžete využít bez jakéhokoliv doplňkového hardware, protože schopnosti Amigy na to bohatě postačí (mimo jiné Scala je vybavena jedním z nejlepších přehrávačů animací s jakým jsem měl příležitost se setkat ani animace přesahující kapacitu vaší paměti jí

nedělají větší potíže). Čtvrtá možnost však již potřebuje Amigu trochu dovybavit. Způsobů řízení externího zdroje videosignálu je několik. Nejjednodušší je, pokud má zdroj videosignálu sériový port RS-232, kterým je vybavena i Amiga. Stačí jednoduše propojit video (nebo spíše laserdisk, které jsou tímto rozhraním vybavovány častěji) sériovým kabelem a do Scaly nainstalovat potřebný ovladač. Pokud tato varianta selže a je potřeba ovládat něco profesionálnějšího, například videoplayer nebo rekordér formátu Betacam-SP, který využívá rozhraní RS-422, musí již být Amiga dovybavena kartou s tímto rozhraním. Scala tuto kartu má samozřejmě ve své nabídce. A když zdroj videosignálu neoplývá ani tímto rozhraním, je zde již jen poslední možnost. Pro-

Pokud je Amiga vybavena touto kartou, okamžitě je schopna využít všechny její možnosti. Do scriptu ve Scale je možné vložit stránku, na které se místo fadních textů z počítače objeví videosignál přímo z videa. Pokud toto nestačí, umožní nám Scala naklíčovat do tohoto obrazu obraz z počítače, ev. vytvořit takzvaný PIP (Picture-In-Picture) - neboli obraz v obraze. Takže signál z Amigy běží v malém okénku v rohu obrazovky a videosignál pokrývá zbytek obrazu nebo naopak. Na takto vybavené Scale je možné udělat velice zajímavou a atraktivní prezentaci nebo z ní vysílat nenáročný televizní kanál, který pracuje prakticky bez zásahu lidské ruky.

I všechny výše jmenované možnosti rozšíření jsou konečné a jednou se uživatel může ocit-



tože většina přístrojů je v dnešní době možno ovládat infračerveným dálkovým ovládáním, přišla Scala s možností ovládat je přes toto rozhraní. SCALA musí být dovybavena utilitkou, která se jmenuje SCALA Echo 100. Do sériového portu Amigy se pak jednoduše zasune kabel s konektorem, na jehož druhém konci je krabička s červeným sklíčkem.

Ted' již jen stačí naučit program všechny příkazy dálkového ovladače a Scala je může vykonávat též. Jak prosté a jednoduché. Nyní nastává problém s mixáží videosignálu a signálu z počítače. K tomuto účelu slouží grafické karty s genlocky. Jedním ideálním zástupcem je grafická karta ImpactVision-24 firmy GVP.

nout na konci možností Scaly. I s tímto však výrobci počítali a svoje dítko vybavili schopností ovládat příkazovou řádku AmigaDOSu, nebo spouštět jiné programy za běhu scriptu, a protože je Amiga stroj s pravým multitaskingem nedělá jí to žádné potíže. Tímto se otevírá obrovský prostor pro různé další nadstavby, o kterých se tvůrcům nemohlo ani zdát.

A mimo to, jsem zde jmenoval pouze hardware a software, který podporuje Scala, ale ne programy a zařízení, která podporují Scalu, za všechny bych jmenoval například profesionální program Bars and Pipes na tvorbu hudby, nebo animační kartu PersonalAnimationRecorder se kterou není potřeba k oživení scriptu ani



toho videa, neboť tato karta umí přehrát 24-bitovou animaci v reálném čase přímo z harddisku počítače.

Živá písmenka na obrazovce

V tomto odstavci bych chtěl popsat základní možnosti Scaly, úplné jádro informačního systému tvořeného počítačem. Základem všeho je stránka. Tato stránka má svůj podklad (obrázek ve formátu Amiga IFF - ILBM o rozlišení pro normu PAL 736x566 bodů). Spolu s každou Scalou se dodává Art Library, ve které je těchto podkladů necelá stovka. Další můžeme vytvářet sami, třeba jenom tím, že změníme paletu barev. Se Scalou se opět dodává knihovna předvolebních palet, které vyhovují prakticky pro každý podklad a velmi výrazně dokážou změnit jeho ráz. Když je podklad připravený, může se do něj začít psát. Scala podporuje systémové bitmapové a vektorové fonty, takže je v ní možné využít fonty již instalované od jiných programů.

Mimo to je se Scalou dodávána knihovna fontů. Scala pracuje se systémem textových řádek, tudíž všechny úpravy layoutu jako například barva, stín, barva stínu, kontura a barva kontury, atd. platí vždy pro jednu řádku. Takto upraveným řádkám textu je třeba již jen přidat efekt jakým se objeví na obrazovce, počet různých efektů se liší verzi od verze, jediným pravidlem je, že stále stoupá. Je také možné ovlivnit čas, po jaký bude řádka na obrazovce, jakou rychlostí bude proveden zvolený efekt, v jakém pořadí se budou řádky na obra-

zovce objevovat a ve Scale MM-300 i jakým efektem ze strany zmizí.

Kromě práce s textem nabízí SCALA i práci s brushi (malými obrázky). U jednobarevných můžete navolit všechny možnosti jako u textu, u vícebarevných pouze efekt jakým se objeví ev. zmizí.

Hotová stránka je zařazena do scriptu k dalším. Tady jí kromě základních atributů jako je efekt, jakým se objeví podkladová stránka (není ovlivňován efekty, jakými se objevují jednotlivé řádky), po jakou dobu bude stránka na obrazovce „viset“, a ev. ve Scale IC-400 časy, ve kterých se může strana na obrazovce objevit, mohou být přiřazeny i další, kterými je možné ovlivnit například hudbu, jaká bude stranu doprovázet, nebo naprogramování videa, ev. AmigaDOSový příkaz pro jiný program.

Když jsou všechny potřebné atributy nastaveny, tak je stránku možné ihned zařadit do vysílání.

Pomocné programy

Žádný program není všemohoucí, a proto i Scala musí mít nějaké ty pomocníky. Každá Scala má tři a IC-400 má ještě jednoho navíc. Prvním z nich je „AnimLab“. Je to velice vitaný pomocník všech, kteří chtějí přehrávat ve své Scale velké animace. Málokdo má možnost mít svůj počítač vybavený 16 a více megabajty paměti.

Jak si ale plynule přehrát animaci, na kterou mi moje paměť nestačí? „AnimLab“ je tu na pomoc. Stačí pouze vaši animaci jím „protáhnout“ a vše je připra-

veno. „AnimLab“ totiž do vaší animace zapsal poznámky, kdy je třeba dohrát další část animace do paměti, aby nedošlo k nepříjemnému zadrhnutí, Scala si tyto poznámky rozluští a přehraje animaci bez větších komplikací.

Dalším neocenitelným pomocníkem je utilita „FixScript“. Ta má nastarosti to, aby všechny scripty měly své podklady, své brushe a své fonty. Mnohdy se totiž může stát, že v rámci čistících a úklidových prací na vašem disku nějaký ten podklad přesune jinam nebo omylem něco smažete. Tento prográček vám vše co jste přesunuli znovu najde a co jste smazali se pokusí nahradit, nebo vás požádá, aby jste tak učinili vy.

Poslední standartně dodávaný prográček ke všem Scalám má nastarosti tisk. Mnohdy se totiž může stát, že vysílanou stránku potřebujete dostat na papír. Spustíte tedy program „ScalaPrint“ a máte na papíře vše co potřebujete, bohužel se však zatím nepodařilo vytisknout stranu i s příslušnými efekty, ale výrobce na tom usilovně pracuje. Standartní výbavu Scaly IC-400 tvoří program „ScalaNet“.

Již z názvu je patrné, co asi bude jeho úkolem - zajistit komunikaci mezi přípravným a vysílacím počítačem. ScalaNet umožňuje komunikaci prakticky po všem, čím se dají spojit dvě Amigy. V základě se však počítá hlavně se sériovým kabelem nebo s modemem.

Teď již opravdu nezáleží na tom, jestli vysílací počítač je ve-

dle toho vašeho na stole, nebo na opačné polokouli (je tu jen nepatrný rozdíl v ceně provozu).

A co do budoucna ?

V nejbližší době se firma Scala chystá přijít na trh se dvěma novými Scalami.

Vzhledem k tomu, že se mi dostaly do rukou jejich beta verze, mohu udělat krátkou charakteristiku.

První je dlouho očekávaná Scala IC-500, která je následnicí IC-400, je to vlastně InfoChannel s převzatými věcmi od MM-300 (např. kreslicí utility v editačním menu, nové efekty). Jako zajímavost bych uvedl schopnost práce IC-500 ve formátu HDTV, tj. poměry stran na obrazovce místo 5:4, 16:9. Druhým novým dítkem je zcela nová Scala VE-500 (VideoEditor), která je vlastně jakýmsi střihacím pultem v počítači. Od ostatních Scal se vzhledem příliš neliší, ale její hlavní síla je v tom, že umí ovládat dva playery a rekordér, střihát podle time-kódů a ovládat videokartu VideoToaster, která vytváří digitální efekty mezi dvěmi videosignály.

Co říci závěrem ? SCALA je vynikající multimediální prezentační program se širokými možnostmi využití. Pro domácí využití jí lze vytknout snad jedině cenu, která je však pro profesionální nasazení zase naopak jen nepatrným zlomkem oproti cenám srovnatelných programů. Jejím obrovským plusem je počítač Amiga, který za poloviční ceny nabízí totéž co srovnatelně vybavené PC nebo Apple.

-innet-



Slovník

Pro Amigu již existuje několik různě rozsáhlých a různě komfortních slovníků. V následujících odstavcích jsou popsány některé rysy programu Slovník, který distribuje firma Amiga Info.

Požadavky na počítač a systém

Slovník se dá spustit na Amize s nejméně 1 MB souvislé paměti a ROM verze 1.3 a vyšší, hardisk a více paměti i rychlejší procesor můžeme jen doporučit. Těmto požadavkům vyhoví Amigy 500+, 600, 1200, 3000 a 4000 již v základní dodávané sestavě, u Amig 500 a 2000 je nutné rozšířit paměť na 1.5 MB. Obslužný program je napsán v GFA Basicu 3.52. Databáze slovníku obsahuje více než 23000 hesel (v obou směrech), včetně frazeologie je to tedy okolo 40000 slov a slovních spojení. Program používá reqtools.library, jejímž autorem je Nico Francois.

Formát výpisu je u některých hesel (take, go...) s ohledem na délku rozdělen do více obrazovek. Pro označení je použit systém běžný ve většině kapesních slovníků:

tučně - překládaný výraz
v - sloveso
s - podstatné jméno
adj - přídavné jméno atp.

Pro instalaci je potřeba cca 2 MB volného prostoru na harddisku. Instalační skript si vytvoří na zadaném místě adresář Slovník se všemi potřebnými soubory. Pokud by toto nastavení z nějakého důvodu nevyhovovalo, je možné téměř cokoliv změnit v souboru s:Konfigurace_slovníku.

V úvahu zatím připadá umístění hlavních slovníků (soubory xx.recall, xx.index a xx_data) a uživatelských slovníků (yy_zz.txt), velikost a polohu okna a nastavení začátku pro tisk (print, par nebo soubor).

Výhledy do budoucna

V současné době existuje databáze anglická a německá, s výrobou dalších zatím nepočítáme. Vylešovat se bude především prohlížeč programů, následující verze již bude umět snímat text přímo z obrazovky některých programů atp.

Poznámka k použitému fontu

Náš „de facto“ standard kódování češtiny KOI8 pochopitelně neobsahuje speciální znaky používané při fonetickém přepisu. Dovolil jsem si je doplnit na tato místa (upravený font je na disketě jako KOI8-AS):

pozice hláska + příklad

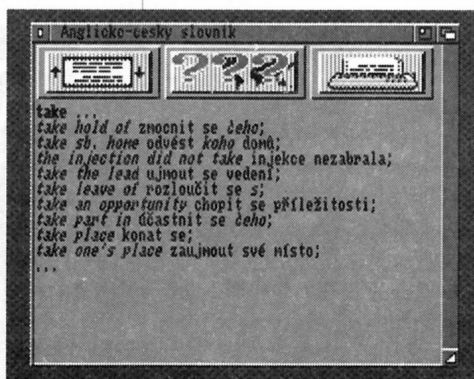
251 *neznělé e ve slově sister*

252 *zvuk mezi a a e například ve slově value*

253 *nosové n ve slově morning*

254 *pro znělou mezizubnou hlásku třenou ve slově the, pro neznělou mezizubnou hlásku třenou ve slově thorn se používá obyčejná nula.*

-tom-



BD MANAŽER v 1.2c

BD Manažer je původní český program určený pro práci se soubory, adresáři, disky a jejich obsahem a k provádění dalších úkonů spojených s AmigaDOSem. Důraz byl kladen na jednoduchou a intuitivní obsluhu, která umožňuje používání BD Manažeru i úplným začátečníkům, stejně jako nápořádě ve formátu AmigaGuide. Zároveň však tento program vyhoví i pokročilým uživatelům. Vyžaduje KickStart 2.0 a vyšší.

Mezi přednosti BD Manažeru (z hlediska českého uživatele) patří možnost komunikace volitelně v češtině nebo angličtině a kompletní podpora češtiny - vyhledávání a řazení s ohledem na českou abecedu, možnost nastavení klávesnice při startu apod. Samozřejmě je i podpora možností OS 2.0 a výše.

Program otevírá svoji vlastní obrazovku, jejíž uspořádání je typické pro většinu programů tohoto druhu. V horní části obrazovky uvidíte informační lištu, pod ní obrazovku rozdělenou na dvě poloviny pro zobrazení výpisu adresářů, úplné cesty k nim apod. a nejnižší příkazový panel (viz obrázek).

Hlavní část příkazů najdete v dolní části obrazovky na příkazovém panelu. Panely jsou však dva - ten, který uvidíte při startu, a druhý, uživatelský (ale o tom až později). S BD Manažerem můžete provádět všechny operace u takového produktu nezbytné jako je: kopírování, mazání, vytváření adresářů, spouštění programů či nastavení různých atributů souborů. Zastavme se u některých předností tohoto programu:

- možnost práce jako s Workbenchem - automatické provádění operací s ikonami, vytváření ikon s adresáři apod.

- výkonný prohlížeč ASCII textů s plnou podporou češtiny (i v HEXa formátu); prohlížeč lze i soubory zapakované Power Packem - ty budou automaticky rozpakovány

- prohlížeč obrázků a animací ve formátu IFF schopný zobrazovat i v nových grafických módech ECS a AA čipů

- velmi dobrý je i tiskový modul. Rozsáhlá nastavení tisku lze provádět globálně i lokálně a také pro tisk v HEXa módu.

Vraťme se k uživatelskému panelu; ten lze libovolně modifikovat. Každému tlačítku můžete přiřadit jméno, program či dávkový soubor, specifikovat parametry závislé na obsahu zobrazených adresářů. Standardně jsou definována tlačítka pro (de)archivaci pomocí programů LhArc a Lha, pro editaci souborů atd.

Další příkazy jsou v menu. Naleznete zde např. příkazy pro vyvolání nápovědy, zavření Workbenchu či opuštění programu. Pomocí menu KONFIGURACE můžete modifikovat tlačítka s cestami, uživatelská tlačítka, paletu barev a další nastavení. Konfigurace je hodně rozsáhlá a její podrobný popis najdete v nápovědě k programu. V menu nechybí ani příkazy pro operace s disky. Jedná se o kopírování disků AmigaDOSu (včetně HD) i MS-DOSu (je-li aktivní CrossDOS), formátování s plnou podporou možností OS 3.0, instalaci či přejmenování. Samozřejmě je k dispozici i množství informací o daném disku. Speciální je menu KÓDY - slouží ke konverzi mezi zvolenými kódy češtiny. K dispozici máte zatím kód Kamenických, LATIN2 a KOI8.

Nebyla ovšem zanedbána ani podpora ovládání z klávesnice. Např. je podporována většina základních funkčních kláves Norton Commanderu z PC. Práci dále usnadňuje hypertextová nápověda ve formátu AmigaGuide.

Českému uživateli se zde nabízí možnost získat originální český produkt na vysoké úrovni za nízkou cenu. Navíc je velice vhodný i pro začínající uživatele. Máte-li jakékoliv dotazy, směřujte je na autora tohoto produktu. Adresa je následující:

Pavel Čížek, Dukelská 1642, HRADEC KRÁLOVÉ, PSČ 500 02

DiskMaster II

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

Zvolte v menu "Project" položku "Add Command". Objeví se string requester, který v titulu zobrazí šablonu příkazu. Šablona příkazu vypadá takto:

Title,##,<command string>

Title - Toto je název příkazu, který bude zobrazen v příkazovém okně. Za ním následuje čárka.

- Dvojciferné číslo, které určuje barvu popředí (první číslice) a pozadí (druhá číslice) názvu příkazu. Tyto číslice jsou čísla registrů barev, které jsou zobrazovány v requesteru palety. Je-li užitá čtyřbarevná obrazovka, můžete použít hodnot z intervalu 0 až 3. Za tímto číslem opět následuje čárka.

<command string> - Toto je vlastní příkaz, který bude vykonán, když je příkaz zvolen. To může být jedno slovo, příkaz s argumenty, nebo také celá skupina příkazů oddělených středníky (";"). Některé příkazy mohou otevírat requester, do nichž může uživatel zadávat potřebné parametry. Příkazový řetězec může obsahovat i externí příkazy, což jsou samostatné programy volané z DiskMasteru.

A nyní zpět ke zmíněnému příkladu. Protože "ED" je samostatný program, bude volán jako externí příkaz. "ED" vyžaduje argument - název souboru, který bude editován nebo vytvořen. V tomto případě chceme, aby "ED" použil název souboru zvoleného ve zdrojovém okně.

Zadejte do requesteru následující řetězec:

Edit,10,External C:Ed %s

Pak stiskněte Return nebo zvolte gadget "Continue". Příkaz se bude jmenovat "Edit", text názvu bude zobrazován v barvě číslo 1 a pozadí v barvě číslo 0. Příkaz "External" DiskMasteru sděluje, že následující řetězec znaků je externí program, který bude spuštěn. Trasa a název programu je "C:Ed" (program "Ed" v adresáři "C:"). Symbol "%" určuje, že jako argument programu "Ed" bude použit první zvolený soubor zdrojového okna. Nový příkaz "Edit" bude připojen na konec seznamu příkazů příkazového okna. Můžete si ho vyzkoušet. Zvolte nějaký soubor a pak příkaz "Edit". "Ed" ovšem otevře své okno na obrazovce Workbenche, takže se musíte přesunout obrazovku DiskMasteru do pozadí, abyste mohli soubor editovat.

To ovšem není příliš pohodlné. Ale dá se to zařídit i jinak. Stačí příkaz trochu změnit.

Nejprve zvolte v menu "Project" položku "Change Command". Na titulní liště se objeví výzva, abyste vybrali příkaz, který chcete změnit a pak zvolte příkaz "Edit".

Po zvolení příkazu se objeví stejný requester, jako ten, který se objevil při zadávání nového příkazu. Requester ovšem tentokrát obsahuje text příkazů. Ten změňte takto:

Edit,10,ScrBack;External C:Ed %s;ScrFront

Do příkazového řetězce přibyl dva nové příkazy. Příkaz "ScrBack" přesune obrazovku DiskMasteru do pozadí předtím, než bude vyvolán příkaz "Ed". Když "Ed" ukončíte, příkaz "ScrFront" obrazovku

DiskMasteru opět přemístí do popředí. Jednotlivé příkazy musí být odděleny středníky.

Stiskem klávesy Return nebo zvolením gadgetu "Continue" zadáte změněný příkaz, který sám vykoná i potřebné přesuny obrazovek.

Stejným způsobem můžete zadat i jiné příkazy. Seznam všech příkazů DiskMasteru naleznete v kapitole 7.

4.3 Připojování nových položek menu

V předchozí kapitole byl popsán způsob, kterým se k příkazovému oknu připojí nový složitý příkaz. Takové příkazy můžete připojovat i k položkám menu. V této kapitole bude popsáno, jak připojit stejný složitý příkaz k položce menu.

Postup je velice podobný postupu při připojování nových příkazů. Příkazové řetězce jsou téměř identické kromě několika drobných rozdílů. Když připojujete položku menu, musíte se rozhodnout,

Celý řetězec (titul menu, název, příkazový řetězec, atd.) nesmí být delší než 255 znaků.

Zadejte do requesteru následující text:

Text,Edit,E,ScrBack;External C:Ed %s;ScrFront

Stiskněte klávesu Return nebo zvolte gadget "Continue". Na liště obrazovky DiskMasteru se objeví nový titul "Text" s položkou "Edit". Tu bude možno vyvolat i kombinací Amiga + "E". Příkaz bude fungovat stejně jako příkaz popsáný v předchozí kapitole.

4.4 Konfigurace zobrazování

4.4.1 Formát zobrazování

DiskMaster zobrazuje v zobrazovacích oknech informace o všech souborech a podadresářích trasy okna. Tato informace často přesahuje velikost okna (horizontálně). Obsah okna je sice možno posouvat propocionálními gadgety, ale to nemusí každému vyhovovat. DiskMaster ovšem umožňuje potlačit zobrazování některých informací, případně může změnit jejich pořadí.

Chcete-li změnit formát zobrazování, zvolte v menu "Project" položku "Display Format". Ta otevře requester zobrazující aktuální formát.

String gadget requesteru zobrazí formátové symboly. Jejich význam je následující:

- N - název souboru
- S - velikost souboru
- T - čas souboru
- D - datum souboru
- M - měsíc
- Y - rok
- W - den týdne
- A - atributy souborů (stavové bity)
- C - komentář souboru

Text - libovolný text, který bude zobrazen spolu s informací o souborech

Dejme tomu, že budete chtít, aby stavové bity byly zobrazovány vlevo před názvem souboru. Změňte formátové symboly takto:

A N S T D M Y C

Jakmile stisknete klávesu Return nebo zvolíte gadget "Continue", bude použit nový formát. Vložte-li mezi symboly mezery, budou tyto informace vizuálně odděleny.

Pokud po změně formátu uložíte konfigurační soubor, bude uložen i nový zobrazovací formát. Chcete-li obnovit původní formát, neukládejte změněnou konfiguraci.

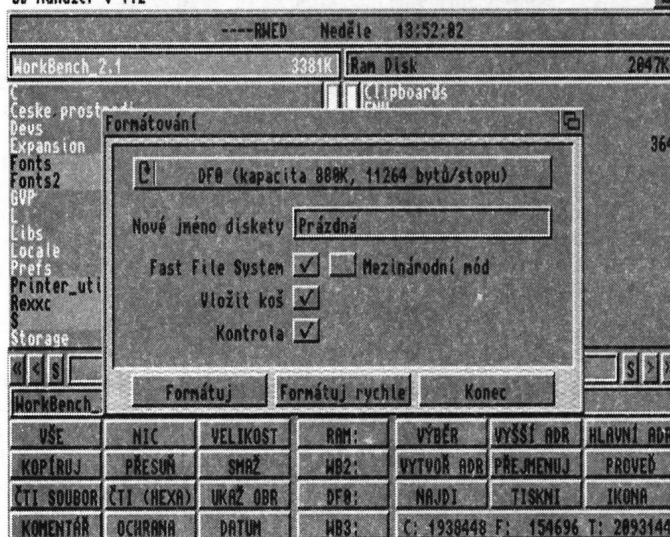
4.4.2 Změna fontu

Kromě formátu zobrazování můžete změnit i font zobrazovacích oken.

Zvolte v menu "Tools" položku "Change Font". Objeví se requester zobrazující aktuální font a jeho velikost (implicitně "topaz/8").

Změňte číslo "8" na číslo "9" a stiskněte "Return". Text v zobrazovacích a příkazových oknech se zvětší. Můžete samozřejmě zadat i jiný font. DiskMaster akceptuje všechny neproporcionální fonty. Proporcionální fonty DiskMaster nepřipouští,

BD Manažer V 1.2



Ukázka BD Manažeru v 1.2

zda bude položka připojena k existujícímu menu, nebo zda bude vytvořeno menu nové. Barvu položek menu nemůžete ovlivnit, ty jsou všechny zobrazovány stejnou barvou. Můžete však definovat klávesnicový ekvivalent pro vyvolání položky.

Zvolte v menu "Project" položku "Add Menu". Objeví se string requester zobrazující v titulu šablonu příkazu:

Menu,Title,A,<command string>

Menu - Titul existujícího menu, nebo název nového titulu menu, k němuž bude položka připojena. Za ním následuje čárka.

Title - Název nové položky, za nímž opět následuje čárka.

A - Libovolný tištitelný znak. V kombinaci s pravou Amiga klávesou umožňuje vyvolat položku z klávesnice.

<command string> - Příkazový řetězec identický s řetězcem používaným při zadávání příkazů. Položky menu a příkazy příkazových oken jsou navzájem plně zaměnitelné.

protože by způsobovaly problémy se zarovnáním textu.

4.5 Blíže pohled na konfigurační soubor

A nyní se podívejme blíže na samotný konfigurační soubor. Najděte soubor "Startup.DM", zvolte ho a pak použijte příkaz "Read". Máte-li tiskárnu, můžete soubor vytisknout příkazem "Print".

Na první pohled vypadá soubor příšerně. Když se ale podíváte na jednotlivé příkazy blíže, zjistíte, že o nich již něco víte.

První příkazy vždy začínají příkazem "AddMenu". Za ním následuje řetězec stejného formátu jako ten, který byl použit pro připojování nových položek. Menu se objevují na titulní liště ve stejném pořadí, v jakém jsou uvedena v konfiguračním souboru.

Pak najděte příkazy "AddCmd". Ty mají formát, jaký byl použit pro připojování příkazů k příkazovému oknu.

Z konfiguračního souboru toho můžete hodně vyčíst. Například položka "Quit" je definována takto:

AddMenu Project, Quit, Q, Confirm "Are you sure you want to quit?" Yes No;Quit

Vlastní příkaz ukončující DiskMaster je až úplně na konci příkazového řetězce. Před ním je umístěn příkaz "Confirm". Ten otevře requester vyžadující potvrzení operace. Requester je opatřen dvěma gadgety ("Yes" a "No"), jejichž text je také definován příkazem "Confirm". Levý gadget operaci potvrzuje, zbytek příkazového řetězce bude vykonán. Pravý gadget ji zruší, zbytek příkazového řetězce již vykonán nebude.

Všechny příkazy konfiguračního souboru mají takovou strukturu. V kapitole 7 jsou popsány všechny příkazy DiskMasteru. S pomocí informací této kapitoly a kapitoly 7 byste měli být schopni porozumět celému konfiguračnímu souboru.

4.6 Editace konfiguračního souboru

Když konfiguračnímu souboru porozumíte, pravděpodobně v něm budete chtít provést nějaké změny. Zvolte soubor "Startup.DM" a pak vyvolejte příkaz "Edit". A nyní můžete soubor upravovat. Uložte-li pozměněný soubor, při novém spuštění bude program nastavena pozměněná konfigurace.

Například můžete změnit příkaz "OpenScreen". Když ho změníte na příkaz

OpenScreen 3 Lace

DiskMaster po startu otevře osmibarevnou obrazovku v režimu Interlace (pokud ovšem nemáte Amigu 3000 nebo flicker-fixer, bude nepřijemně blikat). Záleží jen na vás, jaké změny v souboru provedete.

4.7 Vícenásobná příkazová okna

DiskMaster umožňuje, aby současně bylo otevřeno více příkazových oken. To se může hodit například pro rozdělení příkazů do skupin. Také takto můžete rozdělit velký soubor příkazů do dvou oken, takže budou viditelné všechny příkazy, aniž by bylo nutné je posouvat.

4.8 Vytvoření nového příkazového okna

Nové příkazové okno otevřete položkou "New Cmd Window" z menu "Tools". Otevře se nové příkazové okno a pak requester "Add Command", do něhož můžete zadat první příkaz nového okna.

Zadejte tam nějaký příkaz. Například to může být již popsáný příkaz "Edit". Do okna pak můžete postupně přidávat další příkazy.

Okno ovšem budete pravděpodobně chtít uložit, aby ho bylo možné opět použít. Jsou možné dva způsoby. Můžete nové okno uložit jako součást souboru "Startup.DM" položkou "Save Config" z menu "Project". Pak ovšem bude nové příkazové okno otevřeno při každém startu DiskMasteru, když ho zavřete, nebudete ho moci znovu otevřít.

Druhá (a flexibilnější) metoda je uložit okno jako samostatný příkazový soubor. Pak již jen stačí, aby součástí konfigurace byl příkaz, který vykoná příkazový soubor a okno můžete otevřít kdykoli to bude potřeba.

Příkazové okno musí být aktivováno (jeho titul nebude "rozmazán") a pak zvolte v menu "Project" položku "Save Cmd". Otevře se requester, v němž můžete editovat název souboru okna. Implicitně to je soubor "CmdWindow.DM". Stiskněte Return nebo zvolte gadget "Continue" a okno bude uloženo jako příkazový soubor "CmdWindow.DM".

Tento soubor pak můžete opět spustit. Nalezněte a zvolte soubor "CmdWindow.DM". V menu "Tools" zvolte položku "Run DiskMaster Script". Nové příkazové okno se objeví na té pozici, v níž bylo uloženo.

Takto je možno vytvořit celou sadu příkazových oken, každé okno například může obsahovat příkazy pro určitou oblast (třeba pro grafiku nebo text). V implicitním příkazovém okně můžete mít jen základní příkazy a všechny ostatní vyvoláte jen tehdy, když budou potřeba. Můžete si vytvořit i příkazová okna pro volání různých externích programů (samozřejmě je možné vytvořit pro tento účel i menu).

Na distribuční disketě DiskMasteru je též několik ukázkových souborů příkazových oken.

4.9 Náhrada menu příkazovými okny

Příkazovými okny můžete nahrazovat i menu DiskMasteru. Na distribuční disketě je například soubor "Archive.DM". Odstraňte z konfiguračního souboru všechny příkazy menu "Archive" a připojte k menu "Tools" následující položku:

AddMenu Tools, Archive, A, Batch S:Archive.DM
Změněný konfigurační soubor uložte, ukončete DiskMaster a znovu ho spusťte. Nebude již mít žádné menu "Archive" a v menu "Tools" přibude položka "Archive".

Když ji zvolíte, objeví se nové příkazové okno, jehož příkazy budou odpovídat položkám menu "Archive".

Záleží ovšem jen na vás, zda dáte přednost menu nebo příkazovému oknu. Výhodou menu je to, že nezabírají prostor na obrazovce a jejich položky lze volat i z klávesnice (pokud nadefinujete klávesnicový ekvivalent).

5. Requestery DiskMasteru

Requestery DiskMasteru patří k nejdůležitějším objektům pro ovládání DiskMasteru. Umožňují interaktivně zadávat parametry příkazů, aniž byste se museli zabývat jejich syntaxí.

5.1 Potvrzující requester DiskMasteru

Tento requester umožňuje dodatečné zabezpečení potenciálně nebezpečných příkazů (např. "Delete" nebo "Quit"). Tento requester (otevřený příkazem "Confirm", viz kap. 7) obvykle tvoří součást příkazových řetězců a určuje, zda bude zbytek příkazového řetězce vykonán. Zde je příklad:

Confirm "All files will be lost.;Delete %s

Než budou vymazány zvolené soubory, objeví se requester s hlášením "All files will be lost." (Všechny soubory budou ztraceny). Zvolíte-li v requesteru gadget "Continue", bude zbytek příkazového řetězce vykonán, soubory budou smazány. Pokud užijete gadget "Cancel", bude operace zrušena a soubory smazány nebudou.

Implicitní text gadgetů "Continue" a "Cancel" lze změnit tak, aby lépe vyhovoval konkrétní situaci. Například této:

Confirm "Are you sure want to quit?" Yes No;Quit

Když je zadán příkaz k ukončení DiskMasteru, objeví se requester s dotazem "Are you sure want to quit?" (Opravdu chcete skončit?). V tomto případě jsou gadgety "No" (Ne) a "Quit" (Skončit) vhodnější než implicitní "Continue" a "Cancel".

5.2 String requester DiskMasteru

String requester DiskMasteru je použit vždy, když je potřeba zadat řetězec znaků (znakovou masku, stavové bity, komentář souboru, název souboru, atp.). Když se requester otevře, je zobrazeno hlášení a string gadget, do něhož můžete vložit text. (Často string gadget již obsahuje implicitní text). Například příkaz "Rename" otevře requester s výzvou "Enter a New Filename" (Zadej nový název souboru). Ve string gadgetu je zobrazen původní název zvoleného souboru, který můžete editovat.

Requester kromě toho obsahuje ještě tři další gadgety, které určují, co se bude s textem dále dít. Gadgetem "Continue" odešlete zadaný řetězec volajícímu příkazu, gadget "Cancel" operaci zruší. Je zde však ještě jeden gadget - "Abort". Ten také ruší operaci. Rozdíl je v tom, jak se chovají při použití rekurzivního příkazu. Rekursivní příkazy provedou operaci na všech zvolených souborech. Užijete-li gadget "Cancel", bude zrušena operace jen pro jeden zvolený soubor (ten, který byl právě zpracováván), zatímco gadget "Abort" operaci zruší úplně.

String requestery jsou otevřeny několika příkazy (viz kap. 7), většinou je uživatel nemůže ovlivnit. Existují však i výjimky, např. requester otevřený příkazem "ReqPattern" si můžete zkonfigurovat sami - lze zadat text výzvy i všech tří gadgetů (viz též popis příkazu "ReqPattern" v kap. 7).

5.3 Requester palety

Tento requester je otevřen příkazem "Color". Umožňuje jednoduše změnit barvy obrazovky DiskMasteru. Requester palety obsahuje dva, čtyři nebo osm registrů barev (barevných obdélníků v horní části okna requesteru). Barva číslo 0 je implicitně zvolena a můžete ji ihned editovat. Vedle registrů barev je zobrazen číselný údaj formátu "X-XXX" (X je číslice). První číslice je číslo zvolené barvy, zbylé tři číslice udávají podíl základních barevných složek (RGB - červená, zelená a modrá) jako hexadecimální číslo z intervalu 0 až F. Registr barvy zvolíte tím, že levým tlačítkem myši naklapnete

příslušný obdélník. První číslice v údaji vedle registrů barev se změní podle toho, který registr byl zvolen. Ve spodní části okna requesteru jsou tři horizontální proporcionální gadgety - "R", "G" a "B". Těmi můžete měnit podíl základních složek zvolené barvy - číselný údaj se odpovídajícím způsobem změní. Každý proporcionální gadget může nabývat 16 různých hodnot. Tyto gadgety určují novou barvu.

Zvolíte-li v requesteru gadget "Cancel", budou nastaveny opět původní barvy a requester zmizí. Jestliže zvolíte gadget pro zavření okna requesteru, requester se zavře a DiskMaster bude mít nové barvy. Pokud v requesteru stisknete pravé tlačítko myši, barvy se v requesteru změní tak, aby odpovídaly právě používaným barvám Workbenche.

5.4 Requester pro konfiguraci parametrů tisku

Tento requester umožňuje nastavit parametry pro tisk bez volání programu "Preferences".

Implicitní hodnoty requesteru odpovídají aktuálním parametrům Preferences. Změníte-li tyto hodnoty, zůstanou zachovány až do ukončení DiskMasteru, pokud však uložíte aktuální konfiguraci, budou použity i při následném spuštění programu.

Requester obsahuje následující gadgety:

File Header - Je-li aktivován, DiskMaster vytiskne název souboru na začátku první stránky.

Page Numbers - Pokud ho aktivujete, bude DiskMaster tisknout na začátku každé stránky tisknout číslo stránky. Tato funkce účinkuje pouze tehdy, jestliže hodnota "Lines/Page" je větší než 0.

Left Margin - Nastaví levý okraj pro tisk (v počtu sloupců od okraje papíru). Zobrazovanou hodnotu můžete měnit šipkami, v nichž je uzavřena. Symbol ">" hodnotu zvyšuje o jedničku, symbol "<" ji o jedničku zmenšíte.

Right Margin - Nastaví pravý okraj pro tisk (jako počet sloupců od okraje papíru). Zobrazovanou hodnotu můžete opět měnit šipkami, v nichž je uzavřena. Symbol ">" hodnotu zvyšuje o jedničku, symbolem "<" ji o jedničku zmenšíte.

Lines/Page - tato hodnota určuje, kolik textových řádek bude vytištěno na stránce, než tiskárna přeskóčí perforaci papíru. Spolu s hodnotou "Lines per Inch" takto můžete nastavit délku tiskové stránky. Pokud vaše tiskárna má automatický podavač volných listů, anebo pokud nechcete přeskakovat perforaci, nastavte zde nulu. Také tuto hodnotu můžete zvětšovat a zmenšovat smybolem ">" a "<".

6/8 LPI - Tento gadget určuje, zda bude tisknuto 6 nebo 8 řádek na jeden palec délky stránky. Tato hodnota ovlivňuje vzájemný odstup řádek. Nastavíte-li "LPI 6" bude na 11 palců dlouhém listu vytištěno 66 řádek textu, zatímco při hodnotě "8 LPI" 88 řádek. Tato hodnota se změní vždy, když gadget naklapnete levým tlačítkem myši. Gadget se přepíná mezi hodnotami "6 LPI" a "8 LPI".

Pica/Elite/Fine - Tento gadget nastavuje jednu ze tří standardních hustot znaků na řádce. Hustota "Pica" nastavuje 10 znaků na palec (asi 80 znaků na řádce standardní stránky). Hustota "Elite" nastaví 12 znaků na palec (přibližně 96 znaků na řádce standardní stránky) a hustota "Fine" směstná na jeden palec 15 znaků (120 znaků na řádce). Tyto hustoty se nastavují opakovaným zvolením gadgetu, který se přepíná mezi hodnotami "Pica", "Elite" a "Fine".

Draft/NLQ - Tento gadget určuje kvalitu tisku. Většina jehličkových tiskáren má dvě kvality.

Konceptní ("draft") kvalita produkuje méně kvalitní výstup, ale tisk je rychlejší než při korespondenční kvalitě NLQ. NLQ sice produkuje výstup obdobné kvalitě psacímu stroji, tiskne však pomaleji. Na většině 9jehlových tiskáren kvalita NLQ vyžaduje pro jednu tiskovou řádku dva průchody tiskové hlavy. Gadget funguje jako přepínač, přechází mezi hodnotami "Draft" a "NLQ".

Gfx Density - Tento gadget nastavuje hustotu grafického tisku. Je to ekvivalent gadgetu "Density" v okně "Graphic 2" programu Preferences. Můžete zadávat hodnoty z intervalu 1 až 7 (to je nejvyšší hustota). Skutečná hustota grafického tisku ovšem závisí na konkrétní tiskárně a driveru. Hodnotu můžete zvětšovat a zmenšovat symbolem ">" a "<".

Command - Pod uvedenými gadgety je prázdný string gadget, do něhož můžete zadat vlastní příkaz pro tiskárnu, který DiskMaster do tiskárny vyšle na počátku tiskové úlohy.

Done - Po zvolení tohoto gadgetu budou nastaveny nové parametry a requester se zavře.

Cancel - Tímto gadgetem requester zavřete a všechny provedené změny budou ignorovány.

Poznámka k tisku:

Jestliže je tištěná textová řádka širší než řádka tiskárny, bude text automaticky zalomen a zbytek řádky bude vytištěn na následující tiskové řádce. DiskMaster však nerozpoznává při tisku slova (nemá žádný "word wrapping") a tak se může stát, že slovo bude rozděleno uprostřed.

5.5 Requester pro formátování

Tento requester umožňuje zformátovat nebo vymazat až čtyři disky současně (pokud ovšem máte čtyři disketové mechaniky). Čtyři gadgety na levém okraji okna requesteru označené jako "DF0:", "DF1:", "DF2:" a "DF3:" představují jednotlivé mechaniky. Chcete-li zvolit některou mechaniku, naklapnete příslušný gadget levým tlačítkem myši. Zvolené gadgety jsou zvýrazněny. Máte-li více mechanik, můžete současně zformátovat více disket.

Vedle těchto čtyř gadgetů jsou čtyři string gadgety, do nichž se zadává název zformátované diskety. Implicitní název je "Empty", vy ovšem můžete zadat jakékoli jiné jméno.

Průběh formátování lze ovlivnit třemi dalšími gadgety:

Quick - DiskMaster neprovede úplné formátování, bude pouze vymazán hlavní adresář diskety a disketa bude opatřena zadaným názvem. To lze udělat pouze s již formátovanou disketou, proces je ovšem velmi rychlý. Pokud však na disketě byly nějaké softwarové chyby, nebudou odstraněny.

Verify - DiskMaster bude kontrolovat každou nově naformátovanou stopu. Tato funkce funguje pouze tehdy, když je prováděno úplné formátování. Je-li zapnut gadget "Quick", verifikace neproběhne.

Install - DiskMaster na disketu nainstaluje standardní boot blok, takže ji bude možno použít ke startu systému.

5.6 Requester pro kopírování disket

Tento requester umožňuje zadávat parametry pro kopírování disket. DiskMaster dokáže pro kopírování využít až čtyři disketové mechaniky současně a je rovněž schopen jednu disketu zkopírovat vícekrát, aniž by bylo nutné ji znovu načítat.

Requester obsahuje celkem osm gadgetů. V pravém horním rohu requesteru je gadget, jímž se určuje zdrojová mechanika. Implicitně to je

mechanika "DF0:". Vždy, když tento gadget naklapnete myší, přepne se na následující mechaniku. Takto můžete nastavit kteroukoli ze čtyř mechanik (pokud je ovšem máte).

Když zvolíte zdrojovou mechaniku, můžete nastavit cílové mechaniky. To jsou gadgety "DF0:", "DF1:", "DF2:" a "DF3:" uprostřed requesteru. Máte-li jen jednu mechaniku, je k dispozici jen mechanika "DF0:". Máte-li však víc mechanik, můžete je všechny nastavit jako cílové mechaniky (máte-li tedy čtyři mechaniky, můžete současně vytvořit až čtyři kopie). Zvolené gadgety jsou zvýrazněny.

Gadget "Multi Copy" umožňuje načíst obsah diskety do paměti, z níž ji pak můžete na cílové diskety zapsat vícekrát bez opakovaného čtení zdrojové diskety. Také v tomto případě je možno nastavit všechny mechaniky jako cílové. Tato operace ovšem vyžaduje dostatek paměti (musíte mít alespoň 1 MB RAM), pokud tolik paměti nemáte, bude tento gadget vypojen.

Během kopírování jsou na titulní liště obrazovky vypisovány informace a hlášení o průběhu operace.

Kopírování spustíte gadgetem "GO", gadget "Cancel" operaci zruší.

6. Prohlížeč souborů

Prohlížeč souborů DiskMasteru umožňuje zobrazovat textové a binární soubory (jako hexadecimální výpisy). Obsah souboru je zobrazen na zvláštní obrazovce, což může být normální obrazovka, obrazovka v režimu Interlace nebo poloviční obrazovka v režimu Interlace. Typ obrazovky je určen příkazem "Read". Příkaz

Read %s

otevře normální obrazovku.

Read %s Lace

Tento příkaz otevře obrazovku v režimu Interlace.

A následující příkaz otevře poloviční obrazovku v režimu Interlace:

Read %s Half

Soubor může být zobrazován jako text nebo jako hexadecimální výpis (tak lze zobrazit binární soubory). Hexadecimální výpis je uspořádán do šesti sloupců - v prvním je hexadecimálně udán offset prvního znaku první řádky výpisu. Další čtyři sloupce obsahují vlastní hexadecimální výpis (každý sloupec je jedno dlouhé slovo, celý řádek obsahuje 16 bytů). Poslední sloupec obsahuje ASCII ekvivalent hexadecimálního výpisu. Netiskitelné znaky jsou zobrazovány jako inverzní znaky.

Výpis v hexadecimálním formátu zapnete v příkazu "Read" klíčovým slovem HEX, například takto:

Read %s Lace Hex

Tento příkaz otevře obrazovku v režimu Interlace a zobrazí v ní hexadecimální výpis.

6.1 Posuv textu

Když je soubor načten, DiskMaster zobrazí na obrazovce prohlížeče první stránku. Řádky nejsou zalamovány, pokud nelze řádku na vašem monitoru zobrazit celou, můžete celý text posunout klávesou "kurzor vpravo" o osm sloupců doprava. Podobně lze celý text vrátit zpět o osm sloupců doleva stiskem klávesy "kurzor vlevo".

Horizontální posun textu se často hodí, vertikální posun je ovšem zcela zbytečný. Tady nabízí DiskMaster dvě možnosti. Text je možno posouvat buď po skocích, nebo plynulým posuvem. Mezi těmito dvěma módy posuvu můžete přepínat stiskem mezerníku nebo levého tlačítka myši.

Je-li zapnut plynulý posuv, můžete ho zastavit tím, že přesunete ukazatel myši nad střed obrazovky. Když pak ukazatelem pohnete nahoru nebo dolů, začne se text posouvat ve směru pohybu ukazatele myši. Pokud se od středu obrazovky posunete jen na krátkou vzdálenost, bude posuv pomalý, jestliže se přiblížíte k okraji obrazovky, bude se text posouvat rychle.

Text můžete rovněž posouvat následujícími klávesami:

- Mezerník** - přepíná mezi módy posuvu
- Kurzor vlevo** - horizontální posun textu vlevo (klávesa 4 num. bloku)
- Kurzor vpravo** - horizontální posun textu vpravo (klávesa 6 num. bloku)
- Kurzor vzhůru** - vertikální posun textu o řádku vzhůru (klávesa 8 num. bloku)
- Kurzor dolů** - vertikální posun textu o řádku dolů (klávesa 2 num. bloku)
- Shift + kurzor nahoru** - posun o stránku vzhůru (PgUp)
- Shift + kurzor dolů** - posun o stránku dolů (PgDn)
- T** - skok na začátek souboru (Home)
- (End)** - skok na konec souboru

6.2 Vyhledávání textu

Prohlížeč souborů také umožňuje vyhledat určité slovo nebo řetězec. Stisknete-li klávesu "S", otevře se requester, do něhož můžete zadat hledaný řetězec. Requester má dva gadgety: "Search", kterým spustíte hledání a "Cancel", který celou operaci zruší.

Je-li zadaný řetězec nalezen, DiskMaster zobrazí úsek souboru, kde se nachází a všechny výskyty řetězce jsou zvýrazněny. Stisknete-li klávesu "C", bude zobrazen další úsek souboru, kde se řetězec vyskytuje. To lze opakovat, dokud nedosáhnete konce souboru.

Requester umožňuje použít i znakovou masku (znak "?" pro jeden libovolný znak a znak "*" pro libovolný počet libovolných znaků). Pokud je zobrazen hexadecimální výpis, je možno vyhledat určitou hexadecimální hodnotu, pokud před řetězec vložíte znak "\$".

Když je prohlížen text, jsou ostatní funkce DiskMasteru blokovány, dokud prohlížeč nevypnete. To lze udělat gadgetem na liště obrazovky prohlížeče, nebo stiskem klávesy "Q", Esc, Return nebo Enter. Obrazovka prohlížeče je pak zavřena a odstraněna z paměti.

7. Příkazy DiskMasteru/ARexxu

Tato kapitola obsahuje popis všech příkazů DiskMasteru a ARexxu. Všechny příkazy DiskMasteru lze vykonat prostřednictvím ARexxu. DiskMaster je samozřejmě příkazy schopen interpretovat sám, existuje však několik příkazů, které lze provést jen pomocí ARexxu. Adresa ARexxu portu DiskMasteru je "DM". Každá další spuštěná kopie DiskMasteru bude mít port "DMx", kde "x" je číslo 2, 3, ... (podle toho o kolikátou kopii se jedná). Také pro knihovnu "ScreenShare.library" má DiskMaster jméno "DM".

V následujícím popisu syntaxe příkazů označují špičaté závorky ("<>") povinné argumenty, argumenty uzavřené v hranatých závorkách ("[]") jsou volitelné.

Jedinečná šance!

**jak nemít milion v bance,
ale mít Amiga News...**

Prodej předchozích čísel časopisu Amiga News do vyprodání zásob.

Prodejna Šumavská 19, Praha 2, tel.: 02/25 62 01, 25 37 08

Obchodní adresa:

Amiga Info
P.O. Box 729
111 21 Praha 1
tel.: 02 / 25 62 01, 25 37 08

AddAutoCmd

Funkce:

Přidá k seznamu autopříkazů nový autopříkaz. Když naklapnete soubor dvakrát levým tlačítkem myši, DiskMaster zjistí typ souboru tím, že porovná první byty souboru se seznamem známých vzorů. Pokud byty odpovídají některému vzoru, bude na souboru vykonán odpovídající autopříkaz.

Syntaxe:

AddAutoCmd [vzor,příkazový_řetězec]

Argumenty:

vzor - Vzor, který bude porovnán s prvními byty souboru a podle něhož bude určeno, zda na souboru bude vykonán autopříkaz. Ve vzoru lze užít znaku "?", který odpovídá jednomu libovolnému znaku. Řídící znaky se uvozují znakem "^". Namísto vzoru můžete užít dvou speciálních příznaků - TEXT a DEFAULT. Autopříkaz s příznakem TEXT bude vykonán, jestliže soubor neodpovídá žádnému vzoru a je-li to textový soubor. Příkaz s příznakem DEFAULT je vykonán, pokud soubor neodpovídá žádnému vzoru. Příkazy užívající příznaky TEXT a DEFAULT by měly být umístěny na konci seznamu autopříkazů.

příkazový_řetězec - Příkaz, který bude vykonán, jestliže soubor odpovídá vzoru. Pokud je příkaz zadán bez argumentů, objeví se requester vyžadující zadání argumentů.

Příklad:

AddAutoCmd FORM????ILBM>ShowPic %s

Po dvojitém naklapanutí souboru DiskMaster přečte jeho několik prvních bytů a porovná je se vzorem "FORM????ILBM", což je vzor pro IFF ILBM obrázky. Jestliže soubor vzoru odpovídá, bude vykonán příkaz "ShowPic %s".

AddCmd

Funkce:

Připojí příkaz k aktuálnímu příkazovému oknu.

Syntaxe:

AddCmd [titul,##,příkazový_řetězec]

Argumenty:

titul - Název, pod nímž se příkaz objeví v příkazovém okně.

- Dvojciferné číslo určující barvu pozadí a popředí názvu příkazu. Čísla odpovídají registrům palety barev DiskMasteru.

příkazový_řetězec - Příkaz (příkazy) DiskMasteru, který bude aktivován po zvolení příkazu.

Příklad:

AddCmd SYS:Libs,12,NewDir SYS:Libs

Připojí k aktuálnímu příkazovému oknu příkaz "SYS:Libs", který po aktivaci zobrazí v aktuálním zobrazovacím okně adresář "SYS:Libs". Text "SYS:Libs" bude zobrazen s pozadím v barvě číslo 2 a s popředím v barvě číslo 1.

AddMenuCmd

Funkce:

Připojí k aktuálnímu systému menu nový titul menu nebo novou položku.

Syntaxe:

AddMenuCmd [název_menu,titul,klávesa,příkazový_řetězec]

Argumenty:

název_menu - Titul menu, k němuž chcete připojit novou položku, nebo nový titul menu pro zadávanou položku.

titul - Název položky menu, která bude volat zadaný příkaz.

klávesa - Jeden tištitelný znak, který v kombinaci s pravou Amiga klávesou umožní položku vyvolat z klávesnice. Nejsou rozlišována malá a velká písmena. Zvláštní znaky jako "&" nebo "@" ovšem budou vyžadovat současný stisk klávesy Shift nebo Alt, má-li být příkaz vyvolán.

příkazový_řetězec - Příkaz (příkazy) DiskMasteru, který bude aktivován po zvolení položky.

Příklad:

AddMenuCmd Project, DiskCopy,D,DiskCopy
DF0: DF1:

pokračování na str. 13

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

3D Raytracing na počítačích AMIGA

Tak tedy nejdůležitější údaje o 3D modelování jsme probrali v předchozím čísle (*Amiga News 3/94 - red.*).

Nyní bych přešel k různým zvyklostem u 3D programů a nakonec Vás seznámím s dostupnými 3D modelovacími programy.

1) Praktická část série článků:

Zkuste si nejdříve nahrát nějaký jednoduchý objekt vytvořený výrobem.

1: Jedním z nejhlavnějších faktorů je velikost (SIZE). Vzhledem k tomu, že těleso nebo objekt je v programu zadán vektorově, není pro něj zase tak velký problém zvětšovat či zmenšovat, aniž by byla ztracena nějaká informace o objektu. Samozřejmě, že každý program vám změnu velikosti nabídne jinak (pomocí dotazníků, jednoduchého vykreslení nebo obojího). V dotazníku se doplní hodnota o kolikrát se má daný objekt zvětšit (číslo větší 1) nebo zmenšit (číslo menší 1). Zvětšovat a zmenšovat jde samozřejmě ve všech třech osách najednou nebo jednotlivě atd.

2: Poté co jste si vytvořili nějaký objekt a zmenšili ho či zvětšili, tu nastane otázka, jak ho posunout. Pochopitelně, že tuto nejprimitivnější funkci má každý 3D program. Skrývá se za slovem MOVE. Je to podobné jako u případu zvětšování, zmenšování. Program vám nabídne dotazník nebo jednoduché vykreslení a nebo obojí. V dotazníku se doplní na jaké souřadnice se daný objekt má posunout.

3: Když už jste si umístili nějaký objekt na obrazovku, chceme ho natočit. Tuto funkci nám nabídne ROTATE. Ovšem zde musíte už přesně nadefinovat kolem jaké osy se má daný objekt otáčet. U rotace platí totéž s dotazníky jako u výše uvedených, ale zde zadáváte, jak má objekt vypadat po rotaci, tedy zadáváte hodnoty u všech třech os.

4: Další s čím se setkáte u 3D programů je tzv zooming. Je to přibližování a vzdalování vůči pohledu. Programy vám nabízejí

dvě funkce. ZOOM IN - přibližování a ZOOM OUT - vzdalování. Program vám nabídne přiblížení nebo vzdálení po určitých krocích nebo přímé nastavení zoom faktoru.

5: Také zapínání či vypínání gridů (pomocné mřížky) je možné najít u všech 3D programů. Tyto gridy nám pomáhají lépe se orientovat. Pomocí funkce SNAP TO GRID umožní posunutí objektu do dané polohy na mřížce odstupňované po určitých krocích.

6: Je pochopitelné, že můžete provádět s objekty již známé funkce typu COPY (zkopírování objektu do



clipboardu), CUT (přesun objektu do clipboardu), PASTE (vlození objektu z clipboardu) a DELETE (smazání objektu).

7: Určitě nejhlavnější funkcí je nastavení atributů. Zde zvolíte jméno objektu, barvu, jak má být objekt odrazivý, do jaké míry průhledný, tvrdost, těžkost, specifická svítivost, index lomu světla, způsob nakreslení (zakulacování rohů, světlost objektu a pod.), a také nastavení povrchů (textury, brushe a pod.).

8: U některých 3D programů je možné vybrat jednotlivé hrany a ty potom nastavit tak, aby je program nezaobloval. Tato funkce se nazývá MAKE SHARP EDGES.

9: Klasická věc, typická pro 3D programy, je různé protahování, zužování, prohýbání, sekání, ale také rotování kolem osy (třeba pro tvorbu sklenice) nebo vlnění.

10: Kdo se věnuje animaci, jistě uvítá nastavení tzv. klíčových poloh objektu, a ostatní polohy vypočítává program sám.

2) 3D modelovací programy:

Tak tedy zcela nejrozšířenější a myslím také nejznámější, je program IMAGINE od firmy Impulse. Měl jsem možnost pracovat s verzemi 1.0, 2.0, 2.9 a 3.0. Samozřejmě, že nejnovější je Imagine 3.0, který oproti verzi 1.0 je velice zdokonalený ve výpočetních algoritmech a také upravený pro uživatele AA čipů a Opal Visionu. Imagine je postaven na bázi polygonů, a proto má rychlé výpočty (o tom co je to polygon jsme již psali). Má velkou působnost ve vytváření nerozmanitějších tvarů, povrchů atd.

omezení odstraněno a navíc program byl kompletně předělán do profesionálního tvaru. Použití B-Splínů už je samozřejmost a plná podpora multitaskingu určitě uspokojí nejednoho animátora. Právě použitím B-Splínů je možné vytvořit velice reálné objekty. Výpočetní rychlost se zvýšila, ale kvalita výstupu byla zachována. Zde se poprvé zmíním o implementovaném fraktálovém generátoru krajiny a hlavně generátoru STROMŮ, který opravdu stojí za to.

Předem bych chtěl odradit začátečníky, neboť Real 3DV2 je opravdu profesionální produkt a tudíž je velice těžké s tímto komplexním 3D programem pracovat, ale zase kdo se naučí s tímto programem zacházet, tak se mu otevírají dveře do neuvěřitelného světa 3D fantazie a reality. Jako animátorovi se mi zdá lepší program Imagine, ale všechno závisí na zvyku.

Dále se mi do ruky dostal program Maxon Cinema 4D. Tento program však nemá takové kvality, jako již zmiňované programy. Není tak komfortní a také editace objektů za moc nestojí. Snad za zmínku by stál generátor fraktálových krajin, které jsou opravdu velice pěkné. Raytracer v tomto programu je zcela oddělen, a proto pro každé renderování se musí nahrát, a nebo samostatně spustit s možností výběru scény. Nevím, ale tomuto programu jsem na chuť nepřišel.

*V příštím čísle bude:
Dokončení stručné charakteristiky
3D programů.*

*První kroky k praktickému
3D modelování.
-Wintersoft-*

Jeho ovládání je velice jednoduché, protože jednotlivé prvky 3D modelování jsou rozděleny do editorů určitých vlastností např. Forms editor na tvorbu objektů. Patří mezi úspěšné animační programy, i když by se v animační části tohoto programu určitě dalo něco vylepšit.

Po Imagine nastupuje program Real 3D. Tento program se v průběhu času hodně změnil. Ve verzi 2.0 jsme se mohli setkat pouze s pevně nadefinovanými objekty (koule, kvádr, jehlan), výpočty byly příliš pomalé, avšak výsledek byl vůči Imagine lepší z důvodu výpočetních modulů pro jednotlivé materiály.

Poté, co na trh přišla verze 2.0, bylo toto



Průvodce programováním Amigy

V tomto čísle začíná seriál určený především zájemcům o tvorbu vlastních programů pro Amigu. Vysvětlující texty jsou omezeny na minimum, aby se do vyhrazeného prostoru vměstnalo co možno největší množství informací. Předpokladem pro pochopení textu je základní znalost programování. V případě, že se nepodařilo nalézt odpovídající český ekvivalent odborného anglického termínu, byl zachován původní anglický termín, ovšem s českým skloňováním (např. gadget). Všechny příklady v tomto seriálu jsou napsány v „Céčku“, příp. v assembleru.

Tvorba programu

Pokud jste se rozhodli psát programy pro Amigu, budete potřebovat:

1. Dokumentaci, kde jsou popsány systémové funkce, které hodláte volat (základem by mohl být tento seriál).
2. Dokumentaci k jazyku, ve kterém budete programovat.
3. Include soubory (soubory v nichž jsou definovány struktury a hodnoty důležité pro volání systémových rutin). Na tyto soubory má autorská práva Commodore-Amiga a jsou zpravidla součástí dodávky příslušného překladače.
4. Assembler nebo překladač zvoleného jazyka.
5. Linker a linkovací knihovny obsahující funkce a definice různých systémových konstant.

Vlastní postup tvorby programu se skládá ze čtyř kroků:

1. Vložení zdrojového kódu programu do Amigy pomocí vhodného textového editoru.
2. Přeložení programu.
3. Linkování programu (k programu se přilinkuje případný inicializační kód a ty části linkovacích knihoven, na něž jsou v programu odkazy).
4. A zbývá spustit vytvořený program a pozorovat výsledek ...

POZOR! Nezapomeňte včas zálohovat.

Knihovny

Již výše jsme narazili na pojem knihovna funkcí. Co to vlastně je? Mnoho speciálních funkcí už za nás někdo napsal. Tyto funkce jsou uchovávány v tzv. knihovnách. U Amigy se setkáme se dvěma druhy takovýchto knihoven: linkovací knihovny a sdílené knihovny.

Linkovací knihovny

Linkovací knihovny jsou soubory externích funkcí, které se mohou stát částí programu. Ve fázi linkování programu je kód každé knihovny funkce, kterou v programu použijeme, přidán ke kódu programu.

Příkladem linkovací knihovny je knihovna `amiga.lib`, která poskytuje sadu standartních funkcí, např. `printf`, `atoi`, `BeginIO`. Mnoho z těchto funkcí však bývá nahrazeno funkcemi z linkovacích knihoven příslušného překladače (např. z knihovny `lc.lib` u překladače

`Lattice C`, `sc.lib` u překladače `SAS C` nebo `c.lib` u překladače `Manx C`). Linkovací knihovny bývají popsány v manuálu konkrétního překladače. Těmito knihovnami se nebudeme dále zabývat.

Sdílené knihovny

Tyto knihovny jsou, jak napovídá název, sdíleny všemi programy. Pokud použijeme funkci sdílené knihovny, její kód se nestane částí programu, jak tomu bylo u linkovacích knihoven. Funkce sdílených knihoven jsou umístěny v paměti a jsou dostupné kterémukoli programu, stačí příslušnou knihovnu otevřít (viz níže) a danou funkci zavolat s požadovanými parametry. Budeme-li v následujícím textu hovořit o knihovně, budeme tím měnit sdílenou knihovnu (nebude-li uvedeno jinak).

Práce s knihovnami

Než použijeme nějakou funkci z jakékoli knihovny, musíme nejprve tuto knihovnu otevřít. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je knihovna `exec.library`, která je vždy otevřena automaticky. Pozn. pokud přilinkujeme inicializační kód (u překladače `SAS/Lattice C` je to soubor `c.o`), bude otevřena automaticky i knihovna `dos.library`.

Otevření knihovny lze provést funkcí `OpenLibrary`, která se nachází v knihovně `exec.library`. Tato funkce vyžaduje dva vstupní argumenty: jméno knihovny (Tabulka 2) a verzi knihovny (Tabulka 1). Knihovna bude otevřena, pokud verze dostupné knihovny je alespoň rovna požadované verzi.

Tabulka 1. Verze systému

číslo verze	verze OS
0	kterákoli verze
30	OS 1.0
31	NTSC OS 1.1
32	PAL OS 1.1
33	OS 1.2 (nejstarší dosud podporovaná verze)
34	OS 1.3
35	speciální verze podporující monitor A2024
36	OS 2.0 (stará verze)
37	OS 2.04 (používaná verze)
38	OS 2.1
39	OS 3.0

Funkce `OpenLibrary` vrací v případě úspěšného otevření ukazatel na strukturu knihovny. Pokud ovšem nelze knihovnu otevřít (např. verze knihovny je nižší než požadujeme) vrátí nám tato funkce nulový ukazatel.

Po úspěšném otevření knihovny můžeme volat kteroukoli funkci obsazenou v této knihovně.

Před ukončením programu nesmíme zapomenout zavřít všechny knihovny, které jsme otevřeli. Zavření provedeme zavoláním funkce `CloseLibrary` s jediným argumentem: ukazatelem na strukturu knihovny (tento ukazatel vrátila funkce `OpenLibrary`).

Vždy bychom měli zavřít knihovnu, kterou otevřeme a už ji dále nebudeme potřebovat. Podobné pravidlo bychom měli dodržovat i pro paměť, kterou si alokujeme či ostatní prostředky, které si vyžádáme od systému. Pamatujme, že Amiga je multitaskový počítač a vše co takto zablokujeme bude nedostupné ostatním programům.

Knihovny a C

Při programování v C platí zásada, že ukazatel na knihovnu, který vrátí funkce `OpenLibrary`, musíme přiřadit globální proměnné s určitým jménem. Tato jména jsou pro jednotlivé knihovny shrnuta v Tabulce 2.

Knihovny a assembler

Princip práce s knihovnami v assembleru je stejný jako v C. Nejdříve musíme otevřít knihovnu a pak můžeme volat některou její funkci. Pro kteroukoli knihovnu kromě `exec.library` získáme ukazatel na strukturu knihovny pomocí funkce `OpenLibrary`. Ukazatel na knihovnu `exec.library` je uložen na adrese 4 (\$00000004).

Při volání funkce se parametry podle určitých pravidel předávají v registrech procesoru. Tato pravidla lze zhruba shrnout takto:

Registry A0 až A5 se používají po řadě pro všechny ukazatele a adresy, počínaje od levého argumentu; datové parametry se předávají obdobně pomocí datových registrů D0 až D7. Tato pravidla jsou důsledně dodržena pouze pro `intuition.library`, předávání parametrů pro některé funkce ostat-

Tabulka 2: Knihovny, předepsané názvy ukazatelů a nejstarší dostupné verze:

Jméno knihovny	Název ukazatele	Verze
amiguide.library	AmigaGuideBase	39
asl.library	AslBase	36
bullet.library	BulletBase	39
commodities.library	CxBase	36
datatypes.library	DataTypesBase	39
diskfont.library	DiskfontBase	33
dos.library	DOSBase	33
exec.library	SysBase	33
expansion.library	ExpansionBase	33
gadtools.library	GadToolsBase	36
graphics.library	GfxBase	33
icon.library	IconBase	33
iffparse.library	IFFParseBase	36
intuition.library	IntuitionBase	33
keymap.library	KeymapBase	33
layers.library	LayersBase	33
locale.library	LocaleBase	39
mathffp.library	MathBase	33
mathieedoubbas.library	MathIeeeDoubBasBase	33
mathieedoubtrans.library	MathIeeeDoubTransBase	33
mathieeesingbas.library	MathIeeeSingBasBase	33
mathieeesingtrans.library	MathIeeeSingTransBase	33
mathtrans.library	MathTransBase	33
rexxsyslib.library	RexxSysBase	36
translator.library	TranslatorBase	33
utility.library	UtilityBase	36
workbench.library	WorkbenchBase	33

ních knihoven se může od těchto pravidel lišit. Je proto vždy lepší se o způsobu předávání parametrů přesvědčit.

Zvláštní postavení má registr A6. Ukazatel na strukturu knihovny, jejíž funkci volíme, je vždy umístěn právě v tomto registru.

Příklad C1.

```
struct Library *OpenLibrary();
void CloseLibrary();
void DisplayBeep();
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
int main()
{
    IntuitionBase=(struct IntuitionBase*)
        OpenLibrary(„intuition.library“,33);
    if (IntuitionBase) /* test zda byla knihovna úspěšně otevřena */
    {
        /* knihovna úspěšně otevřena */
        /* zde můžeme zavolat libovolnou funkci knihovny intuition.library */
        DisplayBeep(0L);
        CloseLibrary(IntuitionBase);/* už tuto knihovnu nebudeme potřebovat */
    }
    else
    {
        /* knihovnu nelze otevřít -> chybové ukončení programu */
        exit(20); /* tato funkce je součástí linkovací knihovny */
    }
    return 0;
}
```

Funkce používají registry D0, D1, A0 a A1 jako pracovní, jejich obsah tedy může být funkcí změněn. Návrátová hodnota funkce je vždy uložena v registru D0 (některé funkce modifikují i určité datové struktury).

Příklad A1.

```
_AbsExecBase EQU 4 ;ukazatel na knihovnu exec
XREF _LVO OpenLibrary ;ofsety jednotlivých funkcí
XREF _LVO CloseLibrary
XREF _LVO DisplayBeep
move.l _AbsExecBase,a6 ;ukazatel na knihovnu exec do a6
lea.l JmenoKnihovny(pc),a1 ;ukazatel na řetězec
moveq #33,d0 ;potřebná verze knihovny
jsr _LVO OpenLibrary(a6) ;otevření knihovny
tst.l d0
bne.s otevřeno
moveq #20,d0 ;nebylo úspěšně provedeno
rts
otevřeno
move.l d0,a6 ;ukazatel na intuition
suba.l a0,a0 ;0 do a0
jsr _LVO DisplayBeep(a6) ;volání funkce
move.l a6,a1 ;ukazatel na intuition do a1
move.l _AbsExecBase,a6 ;ukazatel na exec
jsr _LVO CloseLibrary(a6) ;zavření knihovny intuition
moveq #0,d0 ;nastavení návratové hodnoty
rts
JmenoKnihovny:
dc.b „intuition.library“,0
END
```

...pokračování ze strany 10...

Připojí k menu "Project" položku "DiskCopy", kterou můžete aktivovat i kombinací Amiga + "D". Po aktivaci zkopíruje obsah disky z mechaniky "DF0:" na disketu v mechanice "DF1:".

Poznámka: V příkazových souborech podstatně zvýšíte rychlost, jestliže připojíte nové položky před otevřením oken.

Archive

Funkce:

Tento příkaz umožňuje použít několik zvolených zdrojových souborů najednou pro jeden příkaz. To se hodí pro volání archivačních programů, když přidávají k archivu nové soubory.

Syntaxe:

Archive (archivační_příkaz)

Argumenty

archivační_příkaz - externí archivační příkaz s argumenty pro připojení souborů k archivu.

Příklad:

Archive "Lharc < * -ra"

Otevře requester s dotazem na název archivu a pak k existujícímu archivu připojí nové soubory, případně vytvoří nový archiv.

BarFormat

Funkce:

Určuje jaké informace a v jakém pořadí budou zobrazeny na titulní liště obrazovky DiskMasteru (případně obrazovky Workbenche).

Syntaxe:

BarFormat

[text][%C][%F][%P][%T][%D][%M][%Y][%W]

Argumenty:

text - Libovolný text, který bude zobrazen na titulní liště.

%C - Numerická hodnota udávající kapacitu volné paměti CHIP RAM.

%F - Numerická hodnota udávající kapacitu volné paměti FAST RAM.

%P - Numerická hodnota udávající celkovou kapacitu volné paměti.

%T - Zobrazí aktuální čas.

%D - Zobrazí aktuální datum.

%M - Zobrazí aktuální měsíc (jako anglickou zkratkou).

%Y - Zobrazí aktuální rok.

%W - Zobrazí aktuální den týdne (jako anglickou zkratkou).

Příklad:

BarFormat DiskMaster 2.0 %M %D, %Y %P Bytes Available %T

Na titulní liště bude zobrazen text a systémové údaje, které mohou vypadat například takto:

DiskMaster 2.0 Apr 20,91 5905880 Bytes Available 1:54PM

Batch

Funkce:

Vykoná příkazový soubor DiskMasteru.

Syntaxe:

Batch (soubor)

Argumenty:

soubor - Název příkazového souboru DiskMasteru, který má být vykonán. Lze užít též symbolu "%s", čímž určíte, že budou vykonány všechny zvolené soubory zdrojového okna.

Příklad:

Batch %s

Vykoná všechny zvolené soubory zdrojového okna.

...pokračování příště

Software 2000

Německý softwarový gigant pokračuje v tvorbě adventure na motivy populárních románů Karla Maye a jeho dalším titulem z této série je hra DURCH DER WUSTE (Pouští), odehrávající se, jak název napovídá, v Severní Africe. Ve hře budete muset jako Kara ben Nemsi projít za pomoci svého přítele Hadži Halefa Omara ben Hadži ... čtyřmi na sebe navazujícími dobrodružstvími, mezi nimiž nebude chybět boj proti pirátům či Halefova svatba. Dalším produktem je opět adventure, tentokrát se jedná o nepřímé pokračování hry HEXUMA s názvem CAVEWORLD. Hra má být provedena ve výborné grafice (zveřejněné obrázky to potvrzují) se spoustou animací a jak je v poslední době zvykem, kompletně ovládaná myší.

Lucas Arts

Lucas Arts zřejmě mění v poslední době svou obchodní politiku, neboť poté co kdysi prohlásily, že končí s výrobou her pro Amigu, připravují nyní (podle nám dostupných zdrojů) Amiga verzi své dnes již starší hry DAY OF THE TENTACLE (MANIAC MANSION II), zatím pouze pro A1200. Pro CD32 chystají na PC úspěšný počítačový přepis hvězdných válek s názvem REBEL ASSAULT.

Wolf Software

Méně známý německý výrobce Wolf Software chystá interplanetární strategickou hru s názvem STERNENSIEDLER. Ve hře půjde o objevování nových světů, obchodování a také nějaký ten boj se najde.

Ocean &

Electronic Arts

Odpovědí na spolupráci dvou herních gigantů bude v dohledné době záplava těchto titulů. Pouze pro Amigu je to hra MIGHTY MAX. Pro Amigu a CD32 jsou to JUNGLE STRIKE (druhý díl ságy STRIKE), TFX, PGA TOUR GOLF, SKITCHIN, NHL HOCKEY, MUTANT LEAGUE HOCKEY a SHANG FU.

NEO

I přes úspěch svého posledního projektu DER CLOU nepřestávají NEO pracovat a pilně připravují další mistrovský kousek v podobě dalšího dílu své SCI-FI ságy s názvem WHALE'S VOYAGE II. Opět se bude jednat o kombinaci RPG a obchodní strategie provedené v 3D-fraktá-

Vážení čtenáři, čas plyne jako voda a my se opět setkáváme na stránkách nejlepšího Amiga časopisu nás. Nejprve bych rád vyjádřil svou radost nad tím, že má slova, jimiž jsem vyzýval vás čtenáře k spolupráci s redakcí padla na úrodnou půdu. Na adresu redakce již přišlo množství příspěvků a další stále přicházejí. Proto se již v tomto čísle setkáte s těmi nejlepšími, které jsme pro vás vybrali (viz. tipy a triky aj. -zdeant-) a jejichž autorům bych chtěl touto cestou ještě jednou poděkovat. Bohužel vašich hlasů do čtenářské herní hitparády se zatím nesešlo dostatečně reprezentující množství a proto opět uvádíme žebříček nejúspěšnějších her v Anglii, který má poněkud překvapivou podobu (viz návrát Lemmings II).

V souladu s vývojem celého časopisu se vyvíjí i herní rubrika. U her přibýly obrázky, i když zatím ne v takové kvalitě v jaké by jsme si je přáli mít. Konečně se objevily i hodnotící tabulky, které sice již byly připraveny pro minulé číslo, ale změnou grafického zpracování časopisu provedenou na poslední chvíli, se s nimi bohužel setkáváte až nyní. K jejich obsahu snad není třeba nic dodávat. Snažili jsme se je udělat tak, aby nám vydržely co nejdéle a nemuseli jsme je měnit v každém druhém čísle, tak jak to dělají jiné časopisy. Náš časopis však stále ještě hledá svou tvář, takže případné změny, pochopitelně k lepšímu, nejsou vyloučeny. Do budoucna pro vás chystáme další novinky, ale o těch snad až příště.

Doufám, že budete i nadále spokojeni a zachováte nám svou přízeň. Pokud však budete mít k naší práci připomínky, či nějaké dobré nápady jak obsah časopisu vylepšit, neváhejte a napište nám (nebo využijte ankety -zdeant-) , protože tak i díky vám bude mít náš časopis možnost stále se zlepšovat.

Za redakci Karel Kašpárek

Anglická hitparáda

1. FRONTIER (ELITE II) Gametek
2. LEMMINGS II Psygnosis
3. ANSTOSS - WORLD CUP EDITION Ascon
4. ELFMANIA Renegade
5. TACTICAL MANAGER Software 2000
6. K240 Gremlin Graphics
7. PREMIERE MANAGER II Gremlin Graphics
8. Mr. NUTZ Ocean
9. INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER Sensible Software
10. CANNON FODDER Sensible Software

lové grafice podbarvené skvělým zvukem. Plánují se verze pro A500, A1200 a CD32 a pokud NEO splní to co slibují, bude se jednat o dalšího kandidáta na titul hra roku.

Core Design

Od tvůrců vynikající adventure CURSE OF ENCHANTIA se v nejbližší době přiznají další adventure s názvem UNIVERSE. Nic bližšího není známo, ale podle zveřejněných obrázků to bude opět bomba!!

Binary Asylum

Nově vzniklá skupina špičkových anglických programátorů uvede v brzké době na trh svoji prvotinu jménem ZEEWOLF. Bude to simulátor vrtulníku ve špičkové 3D-vektorové grafice ve 32 barvách z netradičního pohledu.

BOEDER

Německá firma Boeder, známá zejména jako výrobce disket, se v poslední době vrhla na výrobu počítačových her a jejich prvním projektem je RPG s názvem DIMO'S QUEST, na níž je zajímavé, že v jednom balení má být verze pro Amigu i pro PC.

The Software Toolworks

Po verzi své hry MEGARACE na PC chystají nyní The Software Toolworks verzi i pro CD32.

Maxis

Po velkém úspěchu své hry SIMCITY 2000 ve verzi pro PC a MAC plánují Maxis nyní konečně verzi také pro A1200 (zatím) a CD32.

Bullfrog

Tvůrci herních perel Bullfrog připravují pro A500, A1200 a CD32 svůj zatím poslední hit, strategii THEME PARK.

Sunflowers

Sunflowers přicházejí na softwarový trh se strategií jménem CHARTBREAKER. Jak název napovídá nepůjde o žádné „hraní na vojáky“, nýbrž o seriózní práci manažera rockové skupiny s názvem „nationalgalerie“. Vaším úkolem bude pořizovat nahrávky, jednat se sponzory, organizovat koncerty a pod. Hra bude provedena ve skvělé grafice, která bude doprovázena originální digitalizovanou hudbou z produkce firmy Sony Music.

DER CLOU

Po svém prvním a zároveň velice skvělém projektu Whales Voyage (tato SCI-FI RPG sága se již brzy dočká svého druhého dílu, viz novinky.), se německá firma NEO rozhodla udržet si své rychle dobité místo na trhu a k tomu by jí měla dopomoci nová hra jménem DER CLOU.

A aby opět bylo dosaženo úspěchu, přizvali si NEO na pomoc odborníky na slovo vzaté, firmu MAX DESIGN (tvůrci slavného BURNTIME, či skvělé námořní strategie 1869...).

Vše začíná v roce 1994, kdy je hlavní postava již jako stařec účastníkem pohřbu svého dávného přítele a v návalu vzpomínek se začíná vracet do dávné minulosti...

Jsou vánoce roku 1952 a váš hrdina přijíždí vlakem na hlavní nádraží Londýna, aby byl vzápětí převzat vámi, coby hráčem. A jakmile se jen trochu rozkoukáte, zavoláte si taxi a chcete se nechat odvézt do nejbližšího hotelu, zjistíte nemilou skutečnost naprostého nedostatku peněz. Již chcete taxi opustit, když tu vám taxikář slavnostně sdělí, že jste miliónový zákazník jejich společnosti, a že vás budou po celý rok vozit zdarma...

V této chvíli vše vypadá jako adventure a to až do okamžiku, kdy po mnoha cestách a mnoha rozhovorech konečně seženete určitou sumu peněz, najmete si pokoj a stanete tvá-

ří tvář vašemu strýci, jenž vám nabídne práci ve svém zločineckém gangu.

V tom okamžiku se hra mění na strategii, ve které plánujete vyloupení různých objektů.

A plánování je zde provedeno prvotřídně a výsledek loupeže na jeho přesnosti absolutně záleží. Ale nejen plán je nutný, musíte si rovněž obstarat komplice, nářadí, auto, plány objektů a také si dávat pozor před policií, jenž vám bude stále blíže a blíže na stopě...

DER CLOU je originální strategická adventure s komiksovou grafikou, ve které vyloupíte obrovské množství objektů, což se vše díky adventure části prolíná s nečekanými dějovými zvraty a nakonec vyústí ve velké finále, jímž je krádež královských klenotů z London Tower. A mohu vás ujistit, že než v této skvělé hře dosáhnete tohoto úspěchu, projdete opravdovým, ale opravdovým peklem...

-key-

Der Clou
NEO/Max Design 1994

Grafika	71%	Idea	HIT
Zvuk	64%	Atmosféra	HIT

AMIGA HIT

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Harddisk, 1,5 MB RAM
Jazyková náročnost: Vysoká
Počet disket: 4



PIZZA CONNECTION

Software 2000 přicházejí na trh s dalším trhákem. Je to strategická hra PIZZA CONNECTION, jenž je určena všem těm, kdo milují pizzu a mají navíc obchodního ducha. Vždyť kdo by se nechtěl stát majitelem nejznámější pizzerie ve městě. Hru může hrát ve dvou režimech až osm hráčů. V prvním tzv. volném módu můžete hrát podle svého rozumu a zvolit si libovolné cíle a strategii. V druhém režimu jste nuceni plnit postupně zadávané úkoly.

Na začátku hry si vyberete z nabízených charakterů ten, který považujete za nejlepší a potom si zvolíte město, v němž otevřete svůj podnik. Na výběr je množství měst z celé Evropy (na Čechy se opět jaksi zapomnělo). Nyní si zvolíte čtvrt a koupíte si nebo pronajmete prodejní a výrobní prostory. Doporučuji vybrat si místo blízko zábavných podniků či velkých nákupních center apod..

Prodejnu je potřeba zařídit a také pochopitelně najmout pracovní sílu, přičemž je třeba dbát, aby schopnosti vašeho zamestnance odpovídaly jeho pracovnímu zařazení. Když máte všechno připraveno zbývá jen rozjet pořádnou reklamní kampaň a otevřít obchod, aby se zákazníci (a hlavně peníze) mohly jen hrnout.

Nedejte se překvapit, když váš slibně se rozvíjející podnik navštíví divná individua,

neboť podnikatelská mafie existuje všude ve světě a pokud si nedáte pozor, snadno se ocitnete s nohama v betonu na dně nějakého jezera.

Celá hra je provedena v pěkné a vkusné grafice komiksového stylu. Zejména pohledu na město z ptáčích perspektiv nelze nic vytknout a je jen škoda, že takhle nevypadalo Sim City. Po zvukové stránce hra sice ničím neoslňuje, nicméně zvolená zvuková kulisa vhodně dokresluje atmosféru celé hry. Ke hře dostanete podrobný manuál, průvodce jednotlivými městy a také kuchařskou knihu s množstvím receptů na různé pizza-speciality.

PIZZA CONNECTION je zajímavá a rozsáhlá hra podnikatelského stylu, jenž je po technické stránce dobře provedena, má napínavý spád, vtipné animace a množství neotřelých nápadů. Takže pokud máte chuť na báječně chutnou pizzu...

-oscar-

Pizza Connection

Software 2000 1994

Grafika	86%	Idea	HIT
Zvuk	71%	Atmosféra	HIT

AMIGA 92%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Harddisk, 1,5 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 4



STARLORD

Firma MICROPROSE patří v oblasti strategií a simulátorů na úplný vrchol herního světa a tisíce pařanů doslova denně podléhají kouzlům každého jejich nového produktu...

Osobně mezi tyto lidi počítám i sám sebe, a proto, když se k mé maličkosti před časem donesla ze západních médií reklama na SCI-FI strategii STARLORD od právě již jmenované firmy Microprose, měl jsem obrovskou touhu v radosti si dát na hlavu joystick, a když se zde STARLORD konečně objevil, doslova násilím jsem jej vytrhl ze spárů divoké smečky, zvané redakce...

A reklama nelhala, opravdu se jedná o SCI-FI strategii navíc se simulačními prvky.

Začnu u části strategické, jenž je hodna firmy MICROPROSE, je skutečně prvotřídní, a tak trochu mi připomněla legendární PIRATES! Zde také představujete konkrétní osobu, ale zde nejste vyvrhel, zde jste pán!

Začnete tím, že si zvolíte jakým způsobem budete titulován vy a vaše manželka, pak již následuje výběr rodového erbu a samotný děj.

Ocitáte se ve velícím středisku své vesmírné říše a vaše možnosti jsou většinou klasické. Starosti o lodě, suroviny, lidi, zásoby. Méně klasické je objevování nových světů a osídlování nových planet.

A nakonec jsem si nechal to nejlepší a shodně to nejvíce neklasické.

Jsou to rodokmeny jak vaše, tak vašich nepřátel, čítají desítky jmen, různě se větví, a proto ani nepřekvapí, že ne každý příbuzný je přítel.

K rodokmenům se váže i nejrozdílnější forma vzájemné pomoci. Vaši příbuzní vám budou často volat o pomoc a vy je můžete podpořit a nebo zavrhnout stejně, jako oni mohou pomoci, či obráceně, vám. Rody můžete též různě spojovat, čímž mohou často vzniknout až značně překvapivé kombinace...

Závěrem jsem si nechal simulaci soubojů, jenž je sice velice podobná skvělé gamese EPIC od OCEANU, ale jeho kvalita nedosahuje. Souboje se mi zdají značně zmatené, ale pokud si zapnete autopilota, dá se to vcelku vydržet, takže i přes tuto drobnost mohu říci, že STARLORD je na více než dobré cestě stát se další herní legendou s vizitkou MICROPROSE...

-key-

Starlord

Microprose 1994

Grafika	81%	Idea	79%
Zvuk	73%	Atmosféra	84%

AMIGA HIT 85%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Harddisk, 1,5 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 3

ELFMANIA

Neuvěřitelné! Paráda! To je síla! Kde se v té pětistovce vzaly ty AGA čipy? Tyto a ještě jiné výkřiky úžasu a nadšení se ozývaly v naší redakci, když jsme poprvé spustili hru s názvem ELFMANIA, která je prvním produktem finské programátorské skupiny Terra-marque pro Amigu.

Začneme ale od začátku. V překrásné elfské zemi s podivným jménem Muhmulandia začíná boj o královský trůn. Celá země je rozdělena na 6x6 polí (dohromady tedy 36). Ten kdo se chce stát králem (kdo by nechtěl) musí obsadit šest polí v jedné řadě a to vertikálně, horizontálně nebo diagonálně (no prostě jsou to piškvorky). O každé políčko se musí tvrdě (jak jinak) bojovat.

Za tímto účelem si musíte najmout bojovníka (je jich na výběr celkem šest), který vyřídí špinavou práci za vás.

Bojuje vždy jeden bojovník proti druhému (jako u Street Fighter II, ale jen na jedno kolo).

Každá legrace však něco stojí a žádný profesionál nepracuje zadarmo. Peníze tak hrají ve hře důležitou roli, nemůžete-li si dovolit zaplatit bojovníkům, hra pro vás končí. Peníze lze získat vítězstvím a následným posbíráním cen, jenž na vás padají zhůry, nebo sbíráním penízků přímo během nelítostného souboje.

Každý bojovník požaduje za svoji práci jinou odměnu, která se liší podle jeho síly. „Dražší“

bojovník je tedy papírově silnější, ale neznamená to, že nemůže se slabším soupeřem prohrát! Další „nepříjemností“ je skutečnost, že počítač vykazuje značnou dávku inteligence, přizpůsobuje svou taktiku vaší a čím víc máte obsazených polí, tím větší odpor klade.

V případě hry dvou hráčů to pochopitelně neplatí. Teď bych rád vysvětlil co způsobilo to nadšení z úvodu článku. Je to provedení hry. Grafika je totiž naprosto skvělá, nepřekonatelná, úžasná a .. DOST!!

Zkrátka tak fantastickou grafiku jsem ještě neviděl a asi hned tak neuvidím. Když se ještě přidá perfektní animace, skvělá zvuková kulisa a výborné nápady není divu, že lze v souladu se západními časopisy jen konstatovat, že ELFMANIA je nejlepší hra svého druhu pro osobní počítače.

-oscar-

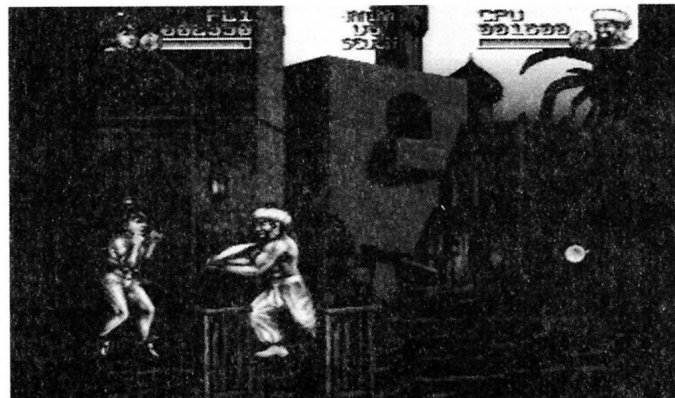
Elfmania

Renegade 1994

Grafika	HIT	Idea	87%
Zvuk	HIT	Atmosféra	HIT

AMIGA HIT

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Nízká
Počet disket: 2



UTOPIA: THE CREATION OF A NATION

Je možné spojit klady tří různých her a získat tím super projekt?

Osobně si myslím, že ano a tato recenze by toho měla být dokladem. A-Train, Populous a Sim City, co mají tyto skvělé hry společného? Správně, spojuje je hlavně jeden výrazný rys a to strategie, jenž je též hlavní náplní dnes již klasické hry Utopia: The Creation of a Nation od špičkové Amiga-firmy Gremlin Graphics, na kterou uvádíme recenzi hlavně z důvodu jejího druhého dílu K240, jenž rovněž najdete v tomto čísle, ale také proto, že v našich zemích byla jako spousta jiných her naprosto dokonale přehlížena...

A co je vlastně Utopia?

Tedy, promítnete si vzpomínku na Populous I či II a na plochu hlavního dějového okna, umístíte skvělou grafiku krajiny a staveb A-Trainu, spolu s celkovým ovládním a rozložením ikon Sim City. Připadá vám to trochu divoké?

Tedy podrobněji, Utopia je ovládním a způsobem hry velice podobná Sim City, jelikož stavíte město, takže vždy vyberete určitou stavbu a kliknete na místo, kde má být postavena.

Takto, stejně jako v Sim City, postupně vytvoříte obrovský komplex, ale vaším cílem není ho jen udržovat, a proto následuje Populous.

Odtud Utopia nepřevzala pouze hlavní dějové 3D okno, ale také možnost boje s nepříteli,

což v Sim City chybělo a bylo to dost citelně znát. Utopia vás však nudit nebude, protože různé dějové zvraty jsou zde velice časté.

Málem bych zapoměl na legendu, takže vězte, že se jedná o čisté sci-fi odehrávající se na vzdálené pusté planetě v daleké budoucnosti, kdy již lidstvo místo devastování vlastní planety „vysává“ nerostné bohatství z hlubin vesmíru.

Proto byly po celé galaxii vybudovány desítky těžebních kolonií, jenž dlouho pracovaly dobře a to až do okamžiku, kdy došlo k nečekanému brutálnímu útoku neznámé rasy a vše živé se přeměnilo v prach...

Nyní jste vládou pověřen vy, aby jste vybudoval a hlavně ubránil kolonii novou a můžu vám zaručit, že i když je Utopia hra velice skvělá, na splnění úkolu je velice, ale velice těžká...

-key-

Utopia

Gremlin Graphics 1991

Grafika	81%	Idea	79%
Zvuk	55%	Atmosféra	87%

AMIGA 84%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 2

K240

Firma Gremlin Graphics v poslední době „šlape“ opravdu naplno a neustále zavaluje softwarový trh novými projekty, což je naprosto v pořádku, ale Gremlin jdou ještě dále a opášují hry, u kterých by již nikdo nečekal, že ještě někdy spatří světlo světa. Začalo to projektem Hero Quest II, jenž byl a je opravdu super.

Stejně tak tomu bylo u Utopie II, pod pracovním názvem K240. Byl jsem velice zvědav, a proto, když se před nedávnem na trhu objevila ostrá verze se zachovaným názvem K240, neváhal jsem a ihned se ponořil do jejích tajů.

A zde je výsledek.

Vše začíná kvalitním animovaným intrem (říkám animovaným, protože Utopia měla sice dlouhé intro, ale pouze ze statických obrázků), jenž vám připomene slavné Star Wars. Vzápětí dojde ke zničení hlídkové lodi společenství CPU a na konec jsou vám ukázány kolonie a život na asteroidech. To vše s poznámkou, že po mnoha letech se zlo vrací...

Následují ještě titulky, které stylem a hlavně zvukovými efekty silně připomínají Terminátora, a pak to začne...

Hned v úvodu si jako level můžete zvolit civilizaci proti které povedete boj, což je vylepšení, protože v Utopii zůstávala záporná strana dlouho v anonymitě. Tento výběr je opravdu zajímavý, ale hlavní změny vás potkají až po aktivaci ikony END.

Jak jste již možná s intra pochopili, děj v K240 se neodehrává jako v Utopii na planetách, ale na asteroidech, volně plujících vesmírem, jenž jsou dokonalou zásobárnou všech možných i nemožných nerostů.

Vaším cílem je sice opět stavět, těžit a bránit, ale také musíte hledat a dobývat další asteroidy, až do úplného vítězství. Máte opravdu obrovské možnosti činnosti a děj se k tomu ještě velice rychle mění. Navíc autoři přidali spoustu dříve neznámých ikon a návrh jako bonbónek grafiku, jenž můžeme srovnávat pouze ze Sim City 2000, jak je kvalitní. K240 má vůči Sim City 2000 opět onu strategickou a bojovou stránku, takže můj osobní názor je:

Amigisti, přestaňte PCčkářům konečně již závidět Sim City 2000, naše K240 je mnohem, ale mnohem lepší!!!

-key-

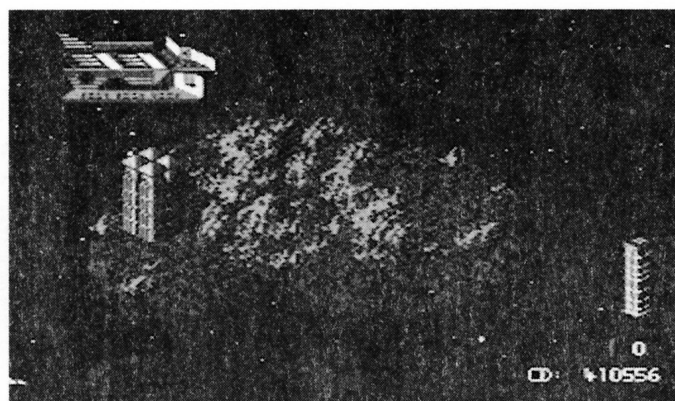
K240

Gremlin Graphics 1994

Grafika	HIT	Idea	81%
Zvuk	72%	Atmosféra	88%

AMIGA HIT

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 3



GENESIA

Je přímo s podivem proč byla GENESIA určitou částí PCsvěta tak napadána a odsuzována, když tolik vychvalovaný POPULOUS I a II jasně převyšuje. Možný důvod je, že firma Microids (na Amize v poslední době vytvořila skvělou strategii DOMINIUM...) není na PC příliš známa a také GENESIA byla na tento „přístroj za zenitem své slávy“ pouhou konverzí. Jinak by se jen těžko vysvětlovalo proč všechny Amiga magazíny pějí na projekt GENESIA jen a jen samou chválu.

Již v úvodu jsem se zmínil o špičkové hře POPULOUS a to z důvodu, že je GENESII velice, velice podobná. Ale jen podobná!!!

Když začneme u grafiky, je viditelně barevnější, podrobnější a co do kvality minimálně stejně dobrá jako u POPULOUS II. Hudba a hlavně zvukové efekty jsou zde již naprosto jasně lepší a například bouře je více než věrohodná.

A i samotnou ideou je GENESIA naprosto bez problémů v čele (osobně jsem se nikdy nedokázal v POPULOUS vžít do role jakéhosi imaginárního boha, jenž využíval lidí jen jako nástroj na zničení jiného boha. I dnes se mi zdá být značně nenormální...), protože i když vypadá jako POPULOUS, obsahem je spíše podobná hram POWERMONGER, UTOPIA, či SETTLERS.

Jakožto vládce země můžete své lidi rozdělovat do různých

profesí, díky kterým vznikají rozličné stavby a také rozličné výrobky, materiál a vědomosti. Vaši lidé mohou onemocnět, stejně jako stromy se v zimě naprosto logicky nekácí, a proto není dobré mít dřevorubce v oblastech sněhu.

Dále jsou tu nejrůznější kvalitně zpracované statistiky a to jak o morálce vašich lidí, celkových zásobách materiálu, tak o zásobách v jednotlivých domech, které můžete navštívit po kliknutí na stavbu samotnou (SETTLERS !!!).

A nakonec jsem si nechal boj, jenž při napadnutí vašeho protivníka je velice pestrý, originální a skládá se zhruba ze 6 druhů. Je možné válčit po zemi, na moři, až po vzduch, což je značně neobvyklé. Jediný zápor vůči POPULOUS I či II bych viděl v nemožnosti propojit dva počítače, ale jinak je GENESIA ve všech směrech jasně lepší!!!

-key-

Genesia

Microids 1994

Grafika	78%	Idea	80%
Zvuk	82%	Atmosféra	88%

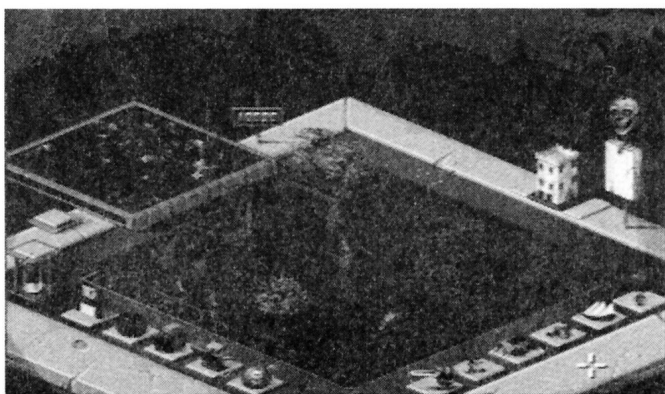
AMIGA 85%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Dvě disketové jednotky

Jazyková náročnost: Střední

Počet disket: 3



VISION

Jistě se nyní ptáte: „A co je vlastně Vision?“. Jak tvrdí autoři, německá firma LBS, jedná se o RPG adventure s action a simulation prvky a já jim musím dát za pravdu.

Děj se odehrává na Zemi v roce 2022 uprostřed šírého oceánu, kde byl postaven vrchol lidské techniky, Rockefeller Tower, jejímž úkolem je prozkoumávat moře a hledat nové zdroje obživy. Pro vás děj začíná v okamžiku, kdy jako pouhý dělník přijíždíte do věže hledat práci a hned musím říci, že hra Vision je tou nejlepší simulací reálného života jakou jsem kdy viděl.

Hned v úvodu zadáte své jméno hlavnímu počítači jménem Max a pak již máte volnost pohybu. Po chodbách se pohybujete ve stylu DM a pokud někde vstoupíte, objeví se vám různé scrolující obrázky.

Život ve věži, jenž má 45 pater, je neuvěřitelně reálný a množství zdigitalizovaných postav, které zde potkáte, se opravdu chovají a žijí jako lidé. Vy sám se musíte starat o jídlo, o peníze, o spánek, musíte si najmout byt, pravidelně chodit do práce a postupně se propracovávat nahoru. Ve Visionu totiž s nikým nebojujete a ani sebou nenosíte žádné věci. Prostě jen pravidelně chodíte do práce a hovoříte s lidmi a jediné tak se můžete časem dostat k lepší práci, k lepším bytu a k lepším funkcím.

Ze začátku můžete také jen do některých pater, a proto mu-

síte vzít tu nejhorší práci a tou je výroba briket ze slizkého planktonu...

Celá věž je propojena výtahy, schodišti, výborná grafika se podle úrovně pater vhodně mění, lidé se zde normálně volně pohybují po chodbách, slunce vychází a zapadá, a spousta dalších originálních myšlenek a prvků.

Navíc při hraní Visionu nepotřebujete tužku ani papír, protože sebou nosíte blok a můžete si tedy přímo do programu zapsat libovolné poznámky. Stejně jako obsáhlé rozhovory si můžete na tiskárně normálně vytisknout a později v klidu prostudovat. Je toho opravdu tolik, že bych na důkladné popsání potřeboval minimálně několik stránek, a proto končím a můj verdikt zní:

Vision je vůbec jedna z nejlepších her, co kdy byla na počítačích vytvořena!!!

-key-

Vision

LBS

Grafika	89%	Idea	HIT
Zvuk	76%	Atmosféra	HIT

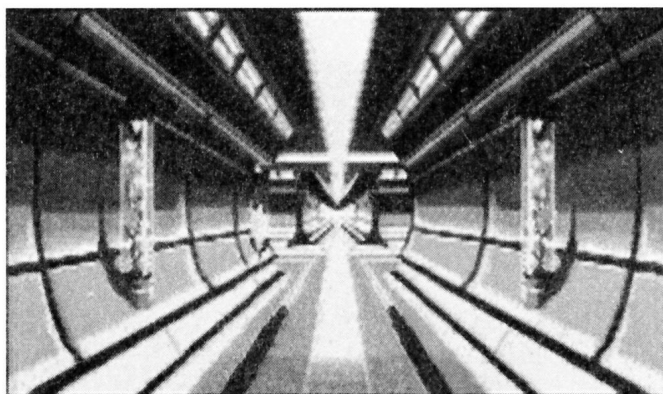
AMIGA HIT

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Harddisk, 2 MB RAM

Jazyková náročnost: Vysoká

Počet disket: 7





ISHAR III: THE SEVEN GATES OF INFINITY

Tak konečně je to tady!

Po roce opět přichází na scénu nový díl série Ishar, v pořadí třetí a jak se zdá, ve všech směrech jasně nejlepší!!!

A i když budu spíše jen chválit, hned v úvodu musím říci, že od Ishar II nenastaly výraznější změny, takže nad dílem novým budou jásat zřejmě jen skalní příznivci Isharu (jako jsem například já), zatím co průměrná veřejnost zůstane spíše chladnou.

A jaké byly vlastně cesty Isharu a firmy Silmarils?. Vše začalo hrou Crystals of Arborea (Ishar 0), jenž vyprávěla o boji v zemi Arborea na planetě Ishar, kde princ Jarel zabil dábelského Morgota, jehož ženu a syna potkal později v Ishar I stejný osud. Ishar II přinesl mimo 7 ostrovů také hrozného Shandara, který se zdál být poražen, ale jeho magické schopnosti mu pomohly převztít se do odporného draka Wohrataxe, jenž se pro díl třetí stal vaším hlavním protivníkem...

Jak již jsem řekl v úvodu, v Ishar III nejsou změny příliš viditelné, ale jsou tu. Již v úvodu, po kvalitním intru, se vám dostane možnosti vytvořit si vlastní postavy (což je novinka) a nebo si převzít postavy z dílů minulých.

Váš samotný začátek je v obrovském městě, jenž už konečně vypadá jako opravdové město s různou grafikou na různých místech, s další cestou přes obrovská podzemí, či roz-

sáhlé lesy, jenž jsou provedeny opravdu fantasticky a nevidaně...

Po grafické stránce šla hra ještě o chloupek nahoru a přitom udržela dobrou rychlost.

Přibyl extra animace a extra hudební songy plus zdigitalizované postavy a samplovaná řeč. Ishar III vám nabízí přes 100 charakterů a přes 40 kouzel, stejně jako poprvé se setkáte s astronomií, protože jen v určité konstalaci okolních vesmírných těles lze Wohrataxe zabit.

Dále je zde lepší mapa, dokonalejší ukládání pozic a konečně již kvalitní manipulace s penězi. Ishar III je ale nejvíce závislý na čase, protože čas je zde kritickým prvkem.

Shrnutí a potvrzení: Ishar III je špičková záležitost pro příznivce série Ishar a názory jiných jsou vedlejší...

-key-

Ishar III

Silmarils 1994

Grafika	91%	Idea	78%
Zvuk	88%	Atmosféra	85%

AMIGA 87%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 5



THE LABYRINTH OF TIME

„Hele kámo, chceš slyšet dobrou příběh? Jo, tak teda poslouchej co se mi tuhle stalo.“

Normálka sem skončil svojí každodenní rachotu a vracím se krtkem do svého bejváku, když v tom se objevil ten trhlej chlápek. Měl na sobě takovej divnej vohoz, ale to víš, lidi dneska nosej lecos, už sem dokonce viděl člověka s joystickem na hlavě. Cože? Ty taky? Takže je ti jasný, že mě jeho vizáž nerozházela, ale ty jeho řeči! Prej kdysi postavil pro nějakýho Mínóse bludiště, v kterým byla zavřená nějaká vobluda nebo co. Ten Mínós se teď zas vrátil a von pro něj staví nový bludiště, který se má stát centrem nějakýho dábelského zla a jen živý člověk ho může zničit. No prostě mluvil naprostý blbosti, a tak sem ho přestal vnímat.

Až když vagon zastavil, uvědomil jsem si, že už tam není. Vylez sem teda z vagonu a nevěřím svým očím. Místo stanice sem v nějakým divným baráku. No trochu sem se tam porozhléd a pomalu mi začalo docházet, že ten divnej chlápek mluvil pravdu a že....“

Jak bude pokračovat příběh dál se můžete dozvědět sami, ovšem pokud vlastníte hru Labyrint času a CD32, CDTV nebo CD-ROM.

Ano, čtete správně. Labyrint času existuje pouze na CD-čku, což u jeho délky cca. 300 MB asi nepřekvapuje.

Hra je něco mezi RPG a adventure (asi jako Elvíra), tzn.

že při svém bloudění po bludišti vidíte vše z vlastního pohledu a občas seberete nějaký předmět, který později použijete.

Po grafické stránce je hra to nejlepší, co jste kdy mohli na svých monitorech vidět. Všechny obrázky jsou ve vysokém rozlišení a v HAMu, přičemž jich hra obsahuje něco přes 1800!

Hudba a zvukové efekty jsou snad ještě lepší než grafika. Zvuky jsou velice realistické a jednotlivé skladby se velice blíží k symfonické hudbě na jakou jsme zvyklí spíše z filmů.

Sklobením skvělé grafiky a vynikající hudby získává hra jedinečnou atmosféru (jakou jsem ještě u jiné hry nezažil), díky které pocítíte při procházení bludištěm opravdový pocit bezútěšnosti a nebezpečí, při kterém vás určitě nejednou zamrazí v zádech.

-oscar-

The Labyrinth of Time

Electronic Arts 1994

Grafika	HIT	Idea	75%
Zvuk	HIT	Atmosféra	86%

AMIGA HIT

Minimum: CDTV, CD32 nebo Amiga s 1,5 MB RAM a CD-ROM
Doporučeno: A3000, CD-ROM, VGA monitor, HI-FI souprava
Jazyková náročnost: Střední
Počet CD: 1



VALHALA AND THE LORD OF INFINITY

Mladý princ Valhala, toho času ještě dítě, žil po smrti své matky se svým otcem v naprosto dokonalé harmonii. Byly to krásné časy klidu a míru pro všechny lid celé země, které otec Valhaly vládl. Jenže nic netrvalo věčně a pokud rodná krev dychtí po trůnu, neštěstí je většinou dokonale. A proto jen těžko mohl být někdo překvapen, když se jednoho dne před branou královského hradu objevil dav čítající několik tisíc hlav v čele s mladším bratrem krále, Lordem Infinity.

Valhala byl opravdu příliš mladý na boj, a proto když jeho otec padl, mohl již jen bezmocně přihlížet, jak nový král přebírá trůn a jak v jeho stopách zemi, dříve šťastnou, nyní zaplavuje zlo.

Ale sám Valhala byl zlem a hrozbou pro otcova bratra, který však v sobě již nenašel odvahu pro další vraždu, a proto jej raději na věčné časy uvrhl do hlubokého vězení. A i když podmínky byly děsivé, Valhala přežil, dospěl a nyní nastal čas pomsty!!!

VALHALA AND THE LORD OF INFINITY - nová hra od firmy Vulcan - sice svým názvem a legendou silně připomíná RPG, ale všechny příznivce tohoto žánru musím již v úvodu zklamat.

Osobně bych jí nazval spíše logickou adventure, zpracováním velice podobnou slavnému Cadaveru od Bitmap Brothers.

Od Cadavera převzal hlavně styl grafiky a řešení množství většinou značně nelogických hádanek, jinak je samotná postavička a celý labyrint vidět s ptačího pohledu a grafika je také o něco podrobnější než měl Cadaver. Samotná animace hlavního hrdiny je vynikající a vždy je naprosto milé sledovat, jak si div nevyvrátí hlavu, jen aby vám mohl něco sdělit...

A tím se dostáváme ke hlavní zvláštnosti Valhaly, protože jak říká velký nápis na obalu, jedná se o první kompletně mluvenou disketovou hru na Amize, což je fakt a vyznívá to skvěle, ale přesto by psaná forma také neškodila, protože jinak kdo neovládá angličtinu, je prakticky bez šance...

Celkově řečeno: Valhala je plně mluvící logická adventure s nádechem RPG, graficky a zvukově skvělá a vážně stojí za pořízení!!!

-key-

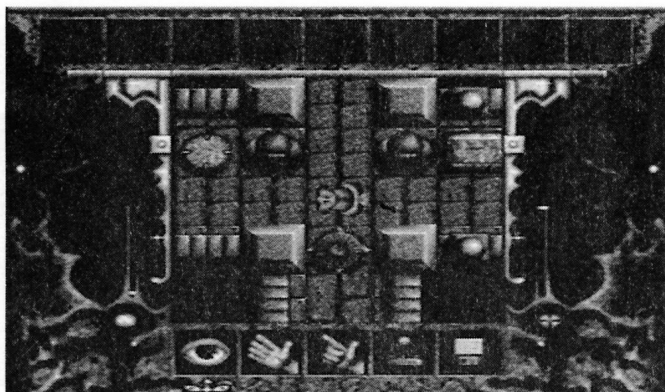
Valhala

Vulcan Software 1994

Grafika	82%	Idea	81%
Zvuk	84%	Atmosféra	83%

AMIGA 84%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Vysoká
Počet disket: 6



WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

Současný fotbalový BOOM je vzhledem k nedávno skončenému MS naprosto pochopitelný, a proto si troufám tvrdit, že se recenzí na tento druh počítačové zábavy jen tak nezbavíme. A jelikož dnes fotbalové simulace produkuje skoro každý, firma Audiogenic nemohla prostě jinak a nový fotbal byl záhy na světě.

Firma Audiogenic není u nás příliš známa (proč asi?) a přesto ve světě patří k nejznámějším výrobcům sportovních simulací (hlavně však sporty čistě anglické, tedy fotbal, rugby a cricket). Je proslavena především stabilními sériemi a její fotbalová nese název Retee (Retee II byl u nás představen pod německým distribučním názvem a to Lothar Matthaus F.S.), takže nebude překvapením, že WIS je jejím třetím dílem. Je vlastně skoro stejná

jako díl druhý, jen ligové celky se změnilly na mezinárodní a drobně bylo vylepšeno ovládání. Celkově se jedná o dobrý fotbal, jenž by mohl dosáhnout i na herní Olymp a být skvělým, ale díky určité nepřehlednosti při zápasu samotném zůstává pouze dobrým...

-key-

Wembley International Soccer

Audiogenic 1994

Grafika	83%	Idea	71%
Zvuk	67%	Atmosféra	73%

AMIGA 75%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: Dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Nízká
Počet disket: 2

WEMBLEY RUGBY LEAGUE

Fotbalové simulace vytváří dnes opravdu skoro každý, ale co se týče rugby, je trh mírněji řečeno bez konkurence. Osobně neznám v současné době nikoho mimo firmu Audiogenic, kdo by se tomuto sportu věnoval, i když to ale vůbec není na škodu, protože Audiogenic to dělá již dobře, ba přímo skvěle.

Navíc alespoň pro mě je rugby podstatně přitažlivější a srozumitelnější, nežli American Football, jenž herními výrobci tak opomíjen není. Nyní se ale opět věnujme WRL (přechůdci jsou E.T. Rugby, či World Class Rugby...), jenž je sportovní simulací velice, ale velice reálnou.

Co do ovládacích ikon se velice podobá fotbalové řadě Retee a po stránce herní má nejbližší asi ke Kick Off II, i když zde jsou postavičky spíše 3D. WRL se prakticky nedá nic

vytknout, protože lze navolit skoro vše, pravidla jsou dokonale převedena do hry a samotná hratelnost je vynikající!!! P.S. Audiogenic nyní okupují špičky anglických hitparád novým cricketem a osobně se na něj již velice těším, protože to jistě bude bomba...

-key-

Wembley Rugby League

Audiogenic 1994

Grafika	81%	Idea	80%
Zvuk	67%	Atmosféra	HIT

AMIGA HIT

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno: -
Jazyková náročnost: Nízká
Počet disket: 1



MR. NUTZ

Firma Ocean došla, jak se zdá, k rozhodnutí kráčet jen a jen cestou kvality, což mělo logicky za následek odbourání výroby většinou stupidních arcád a s toho pramenící vznik nového trendu, jenž sebou přinesl takové tituly jako Jurassic Park, Epic či TFX. Hry typu Jump & Run se zdály být již mimo hru, a proto bylo tím více překvapující, když se před nedávnem objevil na trhu Mr. Nutz vyrobený programátorskou skupinou NEON a produkováný právě firmou Ocean. Ale co překvapilo nejvíce, není to stupidní arcáda, ba spíše naopak!!!

Celkové hodnocení všech světových Amiga-magazínů (a Amiga-News se připojuje) znělo, že se jedná o revoluční převrat v Amiga-Action-Game a já osobně nemohu jinak, než jim dát za pravdu. Mr. Nutz je veverka v arcádovém světě, jenž

exceluje grafikou, zvuky, hudbou a hlavně rychlostí, jenž je fantastická. Navíc se zde nalézají originální myšlenky jako například obsáhlé rozhovory s různými postavami, a proto můj celkový názor zní, že Mr. Nutz je více než super záležitost!!!

-key-

Mr. Nutz

Ocean 1994

Grafika	91%	Idea	63%
Zvuk	88%	Atmosféra	85%

AMIGA 90%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Dvě disketové jednotky

Jazyková náročnost: Střední

Počet disket: 4

COOL SPOT

A máme tu dalšího klasického zástupce z kategorie her Jump & Run, vyrobeného též klasickou firmou Virgin Games.

Představovaný projekt nese trochu podivný název Cool Spot a jedná se opět o klasickou arcádu, ovšem nyní (a konečně!!!) s neklasickým hrdinou. Není to ani hora svalů, ani vraždící stroj, ba ani přítulný zástupce říše zvířecí, takže abych dlouho nenapínal, hlavní postavou je tableta, mající dvě ruce, dvě nohy, sluneční brýle a především spoustu chuti do akce.

Pokud bych porovnával Cool Spot s Mr. Nutz, musel bych začít u grafiky, kterou má Cool Spot přeci jenom o chloupěk horší, stejně jako ovládání samotné postavičky, jenž nedosahuje oné pohádky u Mr. Nutz.

Nyní tedy prohrává Cool Spot 0:2, ale ještě není konec. Po stránce hudební je Cool Spot

jasně v čele, protože tak špičkové skladby jen tak někde neuslyšíte. Brilantní! A když k tomu ještě připočteme skvělou animaci hlavní postavy a hlavně její bezkonkurenčně humorný duch, score se nám vůči Mr. Nutz h ladce vyrovná na 2:2...

-key-

Cool Spot

Virgin Games 1994

Grafika	89%	Idea	62%
Zvuk	HIT	Atmosféra	85%

AMIGA 91%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Dvě disketové jednotky

Jazyková náročnost: Nízká

Počet disket: 3

HILL STREET BLUES

Není to tak dlouho, co na TV Nova skončil skvělý americký seriál Poldové z Hill Street, a i když nejsou časté hry podle seriálů, firma Krisalis přesto tak učinila. A jak že to dopadlo?

Jedním slovem výtečně a vše se naprosto přesně shoduje. Již v úvodu vás přivítá titulní song (jenž nemá chybu), po kterém navolíte několik drobností a vyslechnete uvítací proslov SGT. Esterhause. Je 6:52 ráno a pouze na vás záleží, jak se vypořádáte s běžným zločinem ve své čtvrti. Ovládáte 9 známých policistů a můžete po detailně prokresleném městě viděném z ptáčích perspektiv chodit, jezdit služebním vozem, řídit dopravu, pronásledovat zločince, střílet, zachraňovat lidské životy, atd...

Také zde máte podrobný policejní archív, spoustu pode-

zřelých a mnoho těžkých případů, což již je myslím dostatečná záruka, že se rozhodně nudit nebudete. Když připočteme ještě kvalitní grafiku a výtečnou zvukovou stránku, můžeme se již jen divit, jak to vše dokázaly Krisalis „nahutit“ na pouhou jednu disketu...

-key-

Hill Street Blues

Krisalis 1991

Grafika	75%	Idea	89%
Zvuk	63%	Atmosféra	90%

AMIGA 87%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Turbokarta nebo A3000

Jazyková náročnost: Střední

Počet disket: 1

THE ULTIMATE PINBALL QUEST

Hodně času již uplynulo od okamžiku, kdy Digital Illusions vypustily do světa Pinball Dreams a Pinball Fantasies, a stanovily tak vrchol počítačové zábavy v tomto směru. The Ultimate Pinball Quest vyrobený Interactivision pro známou firmu Infogrames je po dlouhé době vlastně prvním důstojným konkurentem...

A výrobci dobře pochopily, že jen nové nápady jim přinesou úspěch, což v konečném výsledku znamená, že Pinball Quest můžete hrát hlavně jako adventure, ve které musíte na 3 stolech se 6 bonus levels porazit 3 krásné ženy a stát se šampionem. To vše ve kvalitních fantazy animacích... První stůl je vlastně značné množství drah postavených na sobě a ve druhém zase obraz nescroluje pouze nahoru a dolů, ale také o několik obrazovek do stran,

což tu vážně ještě nebylo!!! Závěrem jsem si nechal hudební doprovod, jenž je kapitolou sám pro sebe. Hudba je zde jedinečným zážitkem a pinball sám více než skvělým a originálním dílem. Bravo Interactivision, konečně správná konkurence pro Pinball Dreams!!!

-key-

The Ultimate Pinball Quest

Infogrames 1994

Grafika	83%	Idea	79%
Zvuk	HIT	Atmosféra	86%

AMIGA 87%

Minimum: Amiga 500 s 1 MB RAM

Doporučeno: Dvě disketové jednotky

Jazyková náročnost: Nízká

Počet disket: 3

FRONTIER
ELITE II

1) HLAVNÍ OBRAZOVKA

F1 - 3 pohledy na loď
F2 - MENU mapa
F3 - informace o lodi, nákladu, pasažérech atd.
F4 - vysílačka
F5 - přepínání mezi RADAR RAKETY
F7 - způsob ovládání: Manual - ruční řízení, Engine OFF - vypnuté motory, Auto - auto pilot (aktivní pouze při zaměřeném cíli)
F8 - hyperspace skok
F9 - vysunutí/zasunutí podvozku
F10 - informace o objektech v blízké vzdálenosti
ESC - pauza
2 * ESC - preference
S + F1 - normální čas
S + F2 - 2 * rychlý čas
S + F3 - 3 * rychlý čas
S + F4 - 4 * rychlý čas
S + F5 - super rychlý čas
A, Y - pohyb nahoru, dolů
(,), (.) - pohyb doprava, doleva
ENTER - zrychlení
SHIFT - zpomalení
K - vypnutí kódů

2) MENU MAPA

F1 - návrat do hlavní obrazovky
F2 - MENU 3D soustavy
F6 - MENU informace o systému, na který jste zaměřeni

F7 - zoom in (přibližování)
F8 - zoom out (vzdalování)
F9 - MENU zobrazení mapy
F10 - MENU galaxie

3) MENU 3D SOUSTAVY

F7 - zoom in
F8 - zoom out
F9 - menu zobrazení (podobné jako u MENU zobrazení mapy)
F10 - úchytný bod (pro autopilota atd.)

4) MENU INFORMACE O SYSTÉMU

F6 - návrat do mapy
F7 - EXPORT/IMPORT artiklů
F8 - informace o společnosti systému
F10 - menu této 3D soustavy (shodné jako MENU 3D soustavy)

5) MENU ZOBRAZENÍ MAPY

F7 - on/off informační čáry o vzdálenosti od roviny galaxie
F8 - on/off pomyslné roviny galaxie (zelené mřížky)
F10 - on/off informační zprávy

6) MENU GALAXIE

F7 - zoom in
F8 - zoom out
F10 - návrat do mapy

Honza z Třebíče - z dopisů

BTN	MASS HEAL
ST	FIRE BOLT
B	LESSER HEAL
TF	TEMP RELIEF FROM POISON
MPN	SLOW ENEMY

HEIMDALL 2

YN	SHIELD I
7P	CURE POISON
JN	HEAL
SM	DISINTEGRATE
S↑	FIREBALL
YN<	SHIELD II
YS	FIRE PROTECTION
B4	RESURRECT
B↑	EXTRA HEAL
N↑	CALL OF LIGHTING

THE BIG CHEESE

MODEMOVÁNÍ
S ÚSMĚVEM

Nevíte co znamenají některé nesmysly ve vašich zprávách (při modemování)? Zkuste se podívat sem!!!

:-) Směšné, humorné

:-(Být připraven na problémy
(:-) Vzkazy posílane cyklistickými helmami

<:-) Němé (hloupé) otázky

oo Někdo sleduje naše zprávy

O>-<= Zprávy o zájmech žen

o>8<= Zprávy o zajímavých ženách

;-) Mrk (tento vzkaz ber s rezervou)

l-(Pozdní noční vzkazy

:^) Vzkazy dobírající si lidi s velkým nosem

:-{#} Vzkazy dobírající si lidi s rovnátky

- P.= Vzkazy o jaderné válce

(:-# Zpráva, která v sobě obsahuje něco, co nemůže být řečeno... (Někdo mi stojí za zády)

(:-\$ Zpráva říkající, že osoba je nemocná...

(:-& Zpráva říkající, že osoba se zlobí...

(:-* Polib...

(:+) Zpráva týkající se Židů...(Těch s velkými nosy...)

(:=) Zpráva týkající se lidí s dvěma nosy (???)

(:-: Zpráva, že osoba je velmi smutná...

(:^(Zpráva o lidech s rozbitým nosem

(:<) Zpráva o ukecaných lidech

:-(=) Zpráva o lidech s velkými zuby.

&:-) Zpráva od člověka s kudrnatými vlasy

P:-) Zpráva od člověka se zvládnutými vlasy (s patkou)

?-(Zpráva o lidech s černými očima

** Zpráva o chlupatých věcech

. Zpráva o lidech s velkými vousy

%-) Zpráva o lidech s rozbitými brýlemi

+<:-l Zpráva od řádového bratra...

{0-) Zpráva od Kyklopa...

(:-D Zpráva týkající se jiných ukecaných lidí...

(:-lK- Formální vzkaz.

B-) Zpráva od Batmana !!!

=0== - Zpráva o mexických dálnicích! (spoje)

=t== - Zpráva o mexických cestách vlakem (spoje 2)

<{:)} Zpráva v lahvi...

<:-><l Zpráva z rakety...

(:... Srdceryvný vzkaz...

>|-> Zpráva z ciny...

<<<<(:- Zpráva od prodáváče klobouku...

(O--< Rybí vzkaz...

(8-) Zpráva od čtyř očí... (Někdo mi stojí za zády)

(:>-< Vzkaz od šéfa: ruce vzhůru!

<I==I) Zpráva na čtyřech kolech

{(^_^)} Vzkaz někomu se sluchátky

{(-_^)} Mrkni na někoho se sluchátky

<^_^> ???

<-v-> Zpráva někomu se zobákem

<-_^> Mrkni

<O_O> Vzkaz někomu s vyvalenými očima

<Q^Q> Vzkaz někomu s legračními brýlemi

(^U^) Vzkaz pro velký nos

<^*^> Vzkaz někomu s placatým nosem

[O!O] Vzkaz někomu s překvapenými, vyvalenými očima

(*v*) Vzkaz někomu s dvěma černými očima

:-O Paráda

:-l Fuj

:-l Pavián

:-v Mluv

:-V Zavolej

:-w Mluv s rozečkaným jazykem

:-r Vyplazený jazyk

:-* No nazdar!

:-x Polib

:-c Skutečné neštěstí

:-C Totalní nedůvěra

:-B Blabolení

:-, Samolibý úsměv

:-ll Vztek

:-(- Zamrazení (v zádech)

'-) Mrk

;-) Trpká nedůvěra

%-%} Pij se smíchem

:-" Stažené rty

P.S. Nevíte-li si opravdu rady - otočte Amiga News na pravý bok!!

Milan z Dačic - z dopisů



Bývaly doby, kdy téměř všichni amigisté byli vybaveni procesorem MC68000, OCS (old chip set - původní grafické a zvukové chipy) a systémem 1.2 nebo 1.3. Mnoho programátorů, tak jak byli zvyklí z 8-bitů, ignorovalo určitá pravidla, zavedená pro budoucí kompatibilitu a používalo nejrůznějších triků, které v oněch dobách působily skutečně efektně. Časy se mění a s nimi i počítače kolem nás. Je tedy na těchto programátorech, aby se zamysleli nad svými postupy a uvědomili si, že různí uživatelé mají doma různý hardware. Tuto situaci lze řešit v zásadě dvěma způsoby: 1. Držet se určitých zásad tak, aby váš program běžel na každé Amize. 2. Udělat různé verze programu pro různé systémy.

Tento způsob je někdy i žádoucí, třeba lze-li ušetřit podstatné množství času použitím instrukcí, které starší procesory nepodporují. Ale protože v naprosté většině případů nechcete dělat speciální verze pro určitý specifický hardware, nýbrž chcete, aby váš program byl obecně použitelný, musíte dodržet určité podmínky. V opačném případě vás ti, kterým váš program nechodí, nebudou mít příliš v lásce. Není-li nekompatibilita nevyhnutelná, ale jde pouze o vaši nešikovnost nebo neznalost, utržíte si navíc pěknou ostudu.

V tomto článku se dále zaměřím pouze na kompatibilitu nebo nekompatibilitu mezi různými procesory řady 680x0. Nebude proto tak zajímavý pro ty, kteří se drží výhradně vyšších programovacích jazyků, kde by měla být kompatibilita zajištěna kompilátorem. (Samozřejmě pokud explicitně nenecháte vytvořit kód např. pro procesory 020 a vyšší.) Naopak bude velmi užitečný pro všechny „codery“, jejichž výtvoři tak často na něčem nefungují, ačkoliv by mohli.

V zásadě lze kompatibilní programy psát pouze v uživatelském módu. V supervisor módu se kompatibilita negarantuje a instrukce jednotlivých procesorů se mohou lišit. Píšete-li něco, co poběží v supervisoru (což byste měli, jen když opravdu musíte), můžete sice teoreticky použít jen ty instrukce, které se chovají na všech existujících procesorech 680x0 shodně, ale nikdo vám nezaručí, že to bude platit i pro případné budoucí procesory. Proto pro programy pracující v tomto módu doporučuji zvolit druhý přístup - různé verze programu pouze pro jmenovitě určené CPU.

Například je třeba vzít na paměť, že už od procesoru 68010 existuje VBR (Vector Base Register), který sice v naprosté většině případů ukazuje na adresu 0, ale je hrubá chyba to předpokládat.

Kromě toho se vyskytují odlišnosti v zacházení se zásobníkem při výjimkách, v MMU tabulkách (máte-li MMU) a podobně.

Avšak ani uživatelský mód nebyl zcela uchráněn změn. (Nemám na mysli nově zavedené instrukce.) Instrukce MOVE SR,(ea) je

od 68010 privilegovaná a místo ní je nutné v uživatelském módu použít MOVE CCR,(ea), kterou však u 68000 nenajdete. Tento problém řeší funkce GetCC() v exec.library, jejíž volání ovšem stojí čas. Kromě ní tam ještě naleznete funkci SetSR().

Nejčastější problémy však bývají způsobeny tím, že codeři nerespektují fakt, že vyšší modely procesorů mají cache (nebo větší cache) a provádějí delší „prefetch“. Sebe-modifikující program způsobí sice update datové cache, ale nikoli instrukční, což se mu může stát osudným.

(Tím padá další programátorská „libůstka“, která se nosila za časů našich otců, ale dnes je na obtíž.)

Kromě toho bych obecně doporučil používat oddělené kódové a datové segmenty. Není mišlím takový problém napsat do zdrojového kódu řádku SECTION (jméno), DATA a všechny proměnné umístit za ni.

Po modifikaci paměti obsahující kód nebo data prostřednictvím DMA nebo jakýmkoliv jiným způsobem, na kterém se nepodílel procesor, je třeba vyprázdnit instrukční nebo datovou ca-

che, podle toho, které se to týká. Toho dosáhnete použitím některé z funkcí Cache*() v exec.library.

Dalšího programátorského hříchu se dopustíte, budete-li očekávat, že určité věci budou trvat určitou dobu nebo se stanou v určitém čase. Např. že na konci té a té rutiny budete blízko okamžiku, kdy nastane vblank.

To však vůbec nemusí být pravda na rychlejším procesoru, než byl ten váš. Také pamatujte na to, že váš program si bude chtít spustit i někdo, kdo má NTSC Amigu, nebo jí má tak nastavenou.

Nechcete se přece omezovat pouze na domácí „scénu“. Na stejném principu postavená chyba je také předpoklad, že určité asynchronní tasky skončí v jistém konkrétním pořadí.

Na jiném hardware tomu však může být jinak.

Další chybou, která spolehlivě zničí kompatibilitu, je využívání horních osmi bitů adresy.

Nebo, čehož byste se mohli dopustit spíše, obecně předpokládat, že je platných pouze prvních 24 bitů adresy a o obsah horních osmi se nestarat.

Na procesorech 68000, 68010 a 68EC020 se nic nestane, protože horní byte 32-bitové adresy maskují, nicméně na jiném procesoru je platných celých 32 bitů!

Konkrétně procesoru 68040 trvá poměrně dlouho, než se vzpomene na chybu na sběrnici, což má obvykle za následek zhroucení vašeho programu.

Co se týče hardware Amigy, je třeba se vyvarovat použití instrukce CLR na hardwareových registrech, které se aktivují přístupem (access-triggered).

Procesory 68000 a 68010 zbytečně nejprve adresu přečtou a pak teprve do ní zapíšou nulu, zatímco 68020 a výše, pouze nulují. Namísto CLR použijte instrukci MOVE.

Doufám, že tento článek alespoň trochu přispěje ke zvýšení kultury programování v assembleru.

Za poskytnuté zkušenosti, na základě kterých jsem ho mohl napsat, vděčím následujícím amigistům: Stuartu MacKinnonovi, Arno Eigenwilligovi, Richardu Dekenovi, Janne Kontakovi a Chadu Randallovi.

Marek Janouš

Modemy, v civilizované zemi zcela běžná záležitost, v Česku ojedinělý jev podmíněný zástupy potvrzení a razítek. Neexistence modemů, zrovna tak jako kvalitní komunikační sítě, je poplatná kvalitě a ideologii staré vlády. Neexistence modemů a komunikačních prostředků byla zárukou regulace toku informací, možnosti odposlechu a kontroly obyvatelstva. MODEM je, jako všechno v počítačích, černá skříňka, která umožňuje spojit počítač s telefonní sítí a pomocí této se spojit s jiným modemem a počítačem na úplně jiném konci světa. Náklady na takovéto spojení jsou potom pouze v délce spojení a účtované jednotce za minutu spojení. MODEM je tedy prostředníkem, který spojuje dva vzdálené počítače pomocí telefonní sítě. Vzájemné spojení MODEMpočítač se provede pomocí seriové linky (RS232C). Po tomto propojení už může počítač ovládat modem. Co běžný (v současné době) modem umí:

- vytočit požadované telefonní číslo
 - „zvednout telefon“ neboli navázat spojení, v případě, že někdo volá na číslo ke kterému je připojen modem.
 - přenášet data mezi počítači (data vyslaná počítačem č.1 přenést po telefonní lince do počítače č.2)
 - různé rychlosti přenosu dat. Od 300Bps přes 1200Bps, 2400, 4800 po 9600Bps (Bps je jednotka přenosu informace a odpovídá jednomu BITU za SEKUNDU).
 - kontrolovat správnost přijímaných dat.
- Existence modemů je pochopitelně upravena řadou norem, které mají mezinárodní platnost. Proto se často u modemů uvádí číslo v rámci CCITT (organizace, která normalizuje právě záležitosti přenosu dat) nebo BELL. Každé takové číslo potom určuje, jak je schopen modem pracovat:

CCITT V.21,BELL 103/113	300Bitů/sec.
CCITT V.22,BELL 212	1200Bitů/sec
CCITT V.22bis	2400bitů/sec
CCITT V.23,BELL 202	600/1200 Bitů/sec
CCITT V.26	2400 bps, čtyřvodičové
CCITT V.27,BELL 208	4800 bps, pevné linky
CCITT V.27bis	4800 bps, pevné linky
CCITT V.27ter	4800 bps
CCITT V.29	9600 bps, pevné linky
BELL 209	9600 bps

Všeobecně lze konstatovat, že čím více těchto označení má Váš modem, tím je jeho využití všestrannější. Obzvláště důležité ovšem je, aby právě Váš modem byl označen jako HAYES COMPATIBLE. Firma Hayes totiž zavedla nejrozšířenější druh ovládání modemů pomocí příkazů začínajících písmeny „AT“. Všechny programy, které se potom modemy zabývají umějí tento dohodnutý způsob ovládání modemů.

Tolik úvod. Věnujme se první důležité otázce. Jak vypadá modem uvnitř. Protože ale nepovažují za důležité nabídat počítačový národ k okamžité stavbě modemů, věnujme se této otázce pouze v té nejnutnější míře.

Základním prvkem každého modemů bývá speciální obvod, označovaný přímo jako modem, nebo řadič modemů. Na tento obvod jsou připojeny pouze dva základní prvky. První je převodník pro seriovou linku (spojení počítač a modem) a druhou je

převodník pro telefonní linku (spojení modem a telefon). Původ slovíčka modem proto můžeme hledat ve slovním spojení MODulátor/DEModulátor. Data, která do modemu vstupují od počítače jsou totiž řadičem MODULOVÁNA tak, aby je telefonní spoj byl schopen přenést ke druhému modem, který je DEMODULUJE a předává opět počítači ve srozumitelné formě. Telefonní linky jsou totiž původně určeny pouze pro přenosy mluveného slova a proto vyhovují frekvenčnímu rozsahu 300 až 3400Hz. V tomto rozsahu se tedy musí vyskytovat i zakódované dat, která požadujeme přenést.

Mimo tuto základní činnost, jako je oboustranný převod dat, musí modem umožnit ještě několik maličkostí - především vytáčet telefonní čísla a rozeznávat obsazovací či oznamovací tóny. Následně na to i rozeznat vyzvánění (pro zvednutí telefonu). Každý z vyráběných modemů potom umí vytáčet libovolná telefonní čísla v obou směrech, které se ve světě používají - tónová volba (USA zejména) a pulsní volba (Česko...). Po vytočení čísla modem musí být schopen čekat na oznamovací (nebo obsazovací tón) a podle toho se zachovat (navázat spojení, nebo zavěsit a oznámit obsazenou telefonní stanicí). Podobně musí být modem na přijímací straně být schopen v případě vyzvánění telefonu zvednout telefon a navázat spojení. Kvalitní modemy přitom dokážou rozpoznat jakou normu CCITT (BELL) a tedy i jakou přenosovou rychlost používají modemy na druhé straně tel. linky a podle toho zvolit potřebný druh spojení.

Zásadní problém, který v každé zemi vzniká je skutečnost, že tamní „SPOJE“ mají různé nároky na zabezpečení této technické části modemu. Proto se každý modem musí v dané zemi registrovat (homologizovat). Pak jej teprve je možné používat. V rozumných zemích na libovolných telefonních linkách, v nerozumných zemích (jako Česko) pouze na vyhrazených telefonních číslech. Česko nikdy neopřítvalo snahou homologizovat modemy a dosáhnout stavu schválení modemů bylo velmi obtížné, protože základní požadavek - vlastní schema modemu, nebo alespoň stykové části s telefonní linkou - byl dosti těžko splnitelný pro vzdálenost firmy, která modem vyrobila.

Otázka druhá, která nás bude v úvodu zajímat, je skutečnost, jak se lze s modemem domluvit.

Bylo již naznačeno, že firma HAYES zavedla určitý standard příkazů pro modemy, který řada firem dodržuje. Já osobně jsem alespoň zatím neviděl modem, který by tomuto nevyhovoval. Pokud vyhovuje, tím jednodušší je totiž zacházení s tímto modemem.

Víme již, že modem je připojen k počítači po seriové lince kabelem. Pro obsluhu modemů existuje řada programů, které vysílají znaky napsané na klávesnici na seriový port a znaky po seriovém portu přijaté tisknou na obrazovku. Proto předpokládáme, že takový program byl spuštěn a nastavil rychlost a vlastnosti seriového kanálu počítače

na hodnoty totožné s modemem (nejčastěji 1200Bd, bez parity, 8bitů a jeden stop bit).

První seznámení s tím, zda modem vůbec funguje, je vhodné učinit napsáním příkazu inicializace modemu:

AT Z

Modem by na to měl odpovědět buď znakem 0 nebo znaky OK. To záleží na tom, jak je firemně nastaven způsob jeho odpovídání počítači. Pokud neodpoví takto, je možnost, že jsou špatně nastaveny parametry seriového kanálu, nebo je špatně nastaven modem. Protože ale, nemůže tento článek být návodem ke všem modemům, mohu pouze doporučit přečíst návod k modemu, nebo kontaktovat někoho, kdo má s modemy zkušenosti.

Základní vlastností HAYES kompatibilních modemů tedy je, že příkazy se modemu zadávají ve formě znaků AT a nějakého dalšího znaku, nebo skupiny znaků. Je přitom ale potřeba rozlišit dva stavy modemu.

Příkazy je totiž možné zadávat pouze v případě, že modem je ve stavu COMMAND. V případě, že modem přenáší data, je ve stavu ON LINE a není ochoten akceptovat příkazy. Po zapnutí je modem vždy ve stavu COMMAND.

Přehled AT příkazů běžných modemů

Většina běžných modemů je ovladatelná dále uvedenou základní skupinou příkazů AT (Příkazy podtržené nemají všechny modemy, ale jsou časté, nepodtržené příkazy mají prakticky všechny modemy)

- AT & U** dokonalejších modemů zapíná rozšířenou množinou příkazů.
- AT A** Modem zvedne telefon a naváže spojení (v případě, že někdo volá)
- AT B** přepínání mezi tím, zda se modem řídí BELL nebo CCITT normou.
- AT B0** znamená CCITT
- AT B1** znamená BELL. (!!občas bývá prohozeno 0 a 1!)
- AT B2** zpětný kanál v CCITT V.23
- AT B3** hlavní kanál v CCITT V.23
- AT C** nastavení reakce na signál DCD z seriového styku RS232C. Někdy též jako AT & C.
- AT & CO** ignorovat stav DCD a ponechávat jej nahoren.
- AT & C1** přebírat stav DCD. DCD je nastaveno, když modem vytáčí číslo, odpovídá či je spojen se vzdáleným modemem. Jinak je shoben.
- AT D** vytáčení telefonní čísel
- AT DP** číslo vytáčení Pulsní (ČR)
- AT DT** číslo vytáčení Tónové
- AT DS** vytočení uloženého čísla

Každé telefonní číslo k vytočení se potom může skládat z následujících znaků:

- R** uvedení modemu do odpovídacího režimu ihned po vytočení čísla (musí být posledním znakem v čísle)
- T** dále se bude točit tónově
- P** dále se bude točit pulsně
- W** počkej na oznamovací tón, než se bude pokračovat ve vytáčení



, počkej dvě sekundy. (nastavuje se v S8)
! na 0.5 sekundy zavěsit a pak zase pokračovat
; po vytvoření čísla se navrátit do příkazového (COMMAND) režimu. Musí být posledním znakem v čísle.
/ čekat 1/8 sekundy
0 až 9 číslice pro volbu
a * platí pro volbu v tónové volbě
AT &D nastavení reakce na signál DTR z seriového styku S232C.
AT &D0 - ignorovat DTR,
AT &D1 - přechod do COMMAND režimu při detekci přechodu DTR z ON->OFF
AT &D2 - přechod do COMMAND režimu s vyvýšením a zákaz automatické odpovědi.
AT &D3 - inicializace modemů při přechodu DTR ON->OFF
AT E Zapínání a vypínání opisu znaků, které byly do modemů zaslány v COMMAND režimu zpět do počítače (tím se objeví na obrazovce).
AT E0 zakazuje opis
AT E1 povoluje opis
V případě, že váš program pro komunikaci s modemem po stisku jednoho písmene píše dvě (např. AATT ZZ), postačí stisknout AT E0 a odeslat. Potom bude vše v pořádku.
AT F
AT F1 nastavení plného duplexu
AT F0 nastavení polovičního duplexu
AT &F přečtení registrů a nastavení podle továrního vzoru
AT G nastavení GUARD tónu (pouze CCITT V.22), občas bývá jako AT &G
AT &G0 žádný
AT &G1 550 Hz
AT &G2 1800 Hz
AT H
AT H 0 zavěšení modemů
AT H 1
AT I Požadavek, aby se modem identifikoval
AT I0 požadavek na „product code“
AT I1 požadavek na číslo „firmware“ modemů
AT I2 test vnitřní paměti modemů
AT I3 délka volání nebo čas
AT I4 nastavení modemů
AT I5 nastavení nemazatelné paměti EEPROM
AT I6 zobrazení diagnostiky vedení
AT &J zvolení typu konektoru (telefonní sítě), který modem používá
AT &J0 dvou drátový spoj, konektory RJ-11, RJ-41S, RJ-45S
AT &J1 čtyř drátový spoj, konektory RJ-12, RJ-13
AT K lepší skupina modemů je ochotna po AT K vypsat všechny své možné příkazy, nebo
AT K0 AT I3 poskytuje délku spojení
AT K1 AT I3 poskytuje čas a umožňuje jej i nastavit
AT L Ovládání hlasitosti vestavěného reproduktoru. Každý modem má totiž vestavěn reproduktor ve kterém jsou slyšet všechny potřebné zvuky.
AT L0 či L1 nízká
AT L2 střední
AT L3 vysoká hlasitost
AT &L Vybrání typu použitého spojovacího prvku mezi modem
AT &L0 běžná telefonní linka
AT &L1 propůjčený pevná telefonní okruh

AT M Ovládání rozsahu zvuků, které jsou na vestavěný reproduktor vypouštěny
AT M0 zákaz použití vestavěného reproduktoru
AT M1 zákaz použití když modem přijímá signál (došlo ke spojení)
AT M2 povolení použití vestavěného reproduktoru
AT M3 zákaz použití když modem přijímá a točí číslo
AT N Příkaz umožňuje nastavit počet pokusů o vytvoření v případě, že u některého z pokusů nedošlo k úspěchu.
Používá se jako AT N=počet. AT N=0 zakazuje opakované pokusy.
AT O přepnutí modemů zpět do DATA (On LINE) režimu po přerušení pomocí „+++“ zvolení poměru Make a Break v pulsní volbě
AT &P0 39% Make, 61%Break - U.S. a Kanada
AT &P1 33% Make, 67%Break
AT Q Povolení nebo zakázání odpovědi modemů na příkazy.
AT Q0 povoluje odpovědi (jako OK či 0)
AT Q1 zakazuje odpovědi
AT S Manipulace s vnitřními registry modemů. Každý modem má totiž uvnitř řadu registrů, které nastavují jeho další vlastnosti. Některé modemů si stav těchto registrů pamatují i po vypnutí, některé ne. Příkazy AT S slouží právě k obsluze těchto registrů. Shodné registry pro všechny modemů jsou prakticky pouze S0 až S16, S18 a často S25 a S26, ostatní nemusí souhlasit.
AT S číslo?
Vyšle zpět (zobrazí na obrazovce) hodnotu registru. Každý registr je určen číslem (0 až n).
AT S číslo=hodnota
Nastavuje určitý registr na potřebnou hodnotu.
registry:
S0 počet zazvonění nutných k odpovědi modemů (zvednutí telefonu a navázání spojení). Nastaveno bývá na nulu (zákaz odpovědi) a může být 0 až 255
S1 počítá, kolikrát bylo zazvoněno. Může být 0 až 255
S2 Určuje kód znaku pro přerušení (ESCAPE). Normálně je nastaven na 43 (tj. „+“). Může jít o libovolná ASCII znak 0 až 127
S3 Znak pro CR (odeslání řádku). Nastaveno na 13 (tj. skutečné CR). Opět 0 až 127 ASCII znak.
S4 Znak pro LF (odřádkování). Nastaveno na 10 (tj. skutečné LF). Opět 0 až 127 ASCII znak
S5 Znak pro BackSpace (smazání znaku zpět). Nastaveno na 8 (Skutečné BS). 0 až 127 ASCII znak.
S6 Počet sekund, které má modem čekat na tón umožňující vytáčet čísla (DIAL TONE). Nastaveno na 2 sec. Může být 0 až 255
S7 Počet sekund, které má modem čekat na tón po vytvoření čísla. Nastaveno na 30 sec. Může být 0 až 255.
S8 Počet sekund, které se má čekat, v případě, že ve vytáčeném čísle je uvedena „.“. Nastaveno na 2 sekundy. Může být 0 až 255.
S9 minimální délka trvání tónu v telefonu pro uznání, že jde o platný ozna-

movací (nebo obsazovací) tón. Nastaveno bývá na 6 a udáno je v 0.1sec. 0 až 255.

S10 Určení zpoždění mezi ztrátou tónu a odpojením modemů. Nastaveno bývá na 14(7) a udáno je v 0.1sec. Může být 0 až 255

S11 nastavení rychlosti tónové volby čísla. Udává se v milisekundách a bývá 70. Pro pulsní volbu nemá význam. Může být od 50 do 255.

S12 Nastavení času, který je nutno dodržet před a po stisku ESCAPE znaku („+++“) aniž je cokoli jiného vysláno. Nastaveno bývá na 50 a udáno je v 0.02 sekundy. Může být 20 až 255.

S13 Tento registr je významný pouze po jednotlivých bitech: (bity 0, 5, 6 nejsou definovány).

bit 1 =0 základní odpovědi (čísla)
=1 rozšířené odpovědi (např. OK)

bit 2 =0 Parita přenosu zakázána
=1 Parita přenosu povolena

bit 3 =0 parita je ODD nebo SPACE
=1 parita je EVEN nebo MARK

bit 4 =0 data mají 7 bitů
=1 data mají 8 bitů

bit 7 =0 parita MARK či SPACE
=1 parita EVEN či ODD

S14
bit 1 =0 zákaz automatické odpovědi
=1 povolení automatické odpovědi

bit 2 =0 Opis znaků je zakázán
=1 Opis znaků je povolen

bit 3 =0 odpovědi jsou zakázány
=1 odpovědi jsou povoleny

bit 4 =0 modem přijímá příkazy
=1 modem nepřijímá příkazy

bit 5 =0 tónová volba
=1 pulsní volba tel.čísla

bit 6 =1 repro zapnuto do detekce tónu
bit 7 =1 repro je stále zapnuto

S15
bit 0 =0 CCITT v.23 režim
=1 není v CCITT V.23

bit 1 =0 CCITT V.23 zpětný kanál
=1 CCITT V.23 hlavní kanál

bit 2 =0 odpovídací režim
=1 režim ORIGINATE

bit 3 =0 poloviční duplex
=1 plný duplex

bit 4 =0 bit 5=1 300Bd
bit 4 =1 bit 5=0 110Bd

bit 5 =1 1200Bd

Bit 6 =0 signál TC je povolen
=1 signál TC je zakázán

Bit 7 nedefinován

S16 zapíná modem do sebeověřovacího režimu. Přiřazením hodnoty 1 do tohoto registru se spustí test modemů tím způsobem, že výstup do telefonní linky je spojen se vstupem z telefonní linky a lze kontrolovat funkčnost obvodů převodu modemtelefon.

S17
bit 0 =0 CCITT v.21 nebo V.22
=1 BELL 103/212A

bit 1 =0 bit 2=0 zákaz volby GUARD tónu
=1 bit 2=0 GUARD je 550Hz

bit 2 =1 GUARD je 1800Hz

bit 3 =0 povoleno dlouhodobé odpojení

=1 zakázáno dlouhodobé odpojení

bit 4 =0 bit 6=0

bit 5 =1 Základní odpovědi (X0)

bit 6 =1

Rozšířené odpovědi (X1)

bit 4 =0 bit 6=0

bit 5 =1 Povolení detekce volna (X2)

bit 6 =1

povolení detekce obsazení (X3)

bit 4 =1 bit 5=0 bit 6=0

povolení obou detekcí (X4)

bit 7 =0 „AT“ je jako „at“

=1 „AT“ je jako „AT“

S18 nastavuje dobu v sekundách, po které se modem nachází v testovacím stavu. O zakazuje test. Může být 0 až 255.

S19

bit 0 =1 lokální analogová zpětná vazba

bit 1 nedefinován

bit 2 =1 lokální digitální zpětná vazba

bit 3 nedefinován

bit 4 =1 dálková digitální zpětná vazba

bit 5 =1 dálková digitální zpětná vazba s sebe testem

bit 6 =1 lokální analogová zpětná vazba s sebe testem

bit 7 =1 nedefinován

S20 nepoužito

S21 bitově významný

S22 bitově významný

S23 bitově významný

S24 nepoužito

S25 Zpoždění do DTR, udáváno v 0.01sec a bývá 5.

S26 Zpoždění RTS do CTR, udáváno v 0.01 sec a bývá 1.

S27 bitově významný

AT &S Nastavení režimu práce se signálem DSR normy RS232C

AT &SD DSR stále nastaven

AT &S1 DSR v souladu s doporučením EIA RS232C

AT &T různé druhy sebetestů a diagnostik. Jinde též AT U.

AT &TO ukončení testů

AT &T1 lokální analogová zpětná vazba L3. Má na svědomí propojení výstupu na vstup (bez telefonní části) a modem se chová jako lokální zařízení dat. To co bude posláno do modemu musí být vráceno zpět. Prověřuje lokální modem a lokální vazbu dat.

AT &T2 lokální analogová zpětná vazba L3 s sebetestem. Modem provádí smyčku uvnitř sebe a po napsání AT&T0 vypíše OK nebo počet chyb. Prověřuje obvody vysílání a přijímání lokálního modemu.

AT &T3 lokální digitální smyčka. Umožňuje přímou komunikaci operátora obou modemů (lokálního i vzdáleného). Prověřuje oba modemy a telefonní spoj.

AT &T4 Potvrzení žádosti ze vzdáleného modemu o L2

AT &T5 Zákaz možnosti potvrzení žádosti ze vzdáleného modemu o L2.

AT &T6 Vzdálená digitální smyčka L2. Má na svědomí propojení telefonního obvodu. To co bude posláno do modemu musí být vráceno zpět. Prověřuje lokální i vzdálený modem, lokální vazbu dat a telefonní obvod.

AT &T7 Vzdálená digitální smyčka L2 s sebetestem. Po napsání AT&T0 vrátí OK nebo počet chyb. Prověřuje vzdálený modem a telefonní obvod

AT U totéž jako popsané AT &T. Platí, že

AT U0 = AT &T0 AT U6 = AT &T6

AT U1 = AT &T1 AT U7 = AT &T7

AT U8 = AT &T2 AT U3 = AT &T3

AT U4 = AT &T4 AT U5 = AT &T5

AT V Zvolení tvaru odpovědi, které MODEM poskytuje na příkazy. AT V0 - krátké. AT V1 - dlouhé.

0 OK vše v pořádku

1 CONNECT navázáno spojení na 0 až 300 Bd, někdy též 1200Bd

2 RING bylo detekováno zvonění telefonu

3 NO CARRIER ztráta signálu, nebo nepovedené spojení

4 ERROR chyba zadání příkazu

5 CONNECT 1200 spojení na 1200 Bd

6 No DIAL TONE není vyzváněcí tón

7 BUSY volané číslo je obsazeno

8 NO ANSWER nedostal QUIT odpověď, požadovanou znakem

9 CONNECT 600 Spojení na 600Bd

10 CONNECT 2400 Spojení na 2400Bd

11 RINGING vyzvánění se

12 VOICE ozval se hlas, ne modem

13 CONNECT 9600 spojení na 9600bps

15 CONNECT 1200/ARQ spojení na 1200Bps s MNP (chybová korekce)

16 CONNECT 2400/ARQ spojení na 2400Bps s MNP (chybová korekce)

AT &W zápis nastavení modemu a registrů do vnitřní nemazatelné paměti (EEPROM). Platí pouze modemů, které EEPROM mají

AT X Zvolení způsobu práce modemu vzhledem k detekci stavu telefonní linky a poskytování informací o spojení.

AT X0 zpráva o spojení pouze „CONNECT“. ignoruje se jakýkoli tón či obsazení

AT X1 zpráva o spojení CONNECT, CONNECT 200, CONNECT 2400. Opět se ignorují tóny AT X2 zpráva o spojení jako X1, ale pokud se do 5sekund neobjeví tón, vrátí NO DIAL TONE

AT X3 zpráva o spojení jako X1, ale pokud se objeví jakýkoli signál, vrátí BUSY AT X4 zpráva o spojení jako X1, pokud se do 5sekund neobjeví tón vrátí NO DIAL TONE a pokud je obsazovací tón, hlásí BUSY

AT Y Povolení nebo zakázání dlouhých prodlev před Break signálem. AT Y0 - zákaz, Y1 - povolení. Modem v režimu dlouhých mezer vysílá 4sekundový Break signál před odpojením a bude odpojen, pokud zjistí Break signál delší než 1.6 sekundy.

A/ Tento příkaz bez AT prefixu má na svědomí zopakování kompletního posledního příkazu

AT Z inicializace modemu. Zavěsí, navrátí registrům default hodnoty, zruší záznam o posledním vykonaném příkazu, nastaví modem a vypíše OK.

AT &Z uložení jednoho telefonního čísla pro časté vytáčení.

+++ žádost o přerušení režimu DATA a vstup do režimu COMMAND. Nazývá se ESCAPE. Před touto sekvencí tří znaků +++ nesmí být chvíli nic tištěno a i po této sekvenci nesmí být chvíli nic tištěno.

Jako základní přehled by asi toto mělo stačit. Je samozřejmě nutné prostudovat ke každému modemu návod, protože může nabízet řadu zvláštností, které mnohdy mohou být i výhodné. Zde uvedený seznam je ale plně dostačující pro obsluhu všech běžných Hayes kompatibilních modemů.

K čemu modem?

Otázka poslední, které se bude v tomto článku věnovat a doufám, že navážeme v pokračování. K čemu modem? Tuto otázku si zcela určitě položí každý z vás, protože každý další finanční výdaj k počítači je nutno zvážit. Modem navíc bude plenit i vaše telefonní konto. Dnes, kdy jsem poznal k čemu se může modem hodit, by pro mě bylo velice těžké se zříci výhody vlastnit modem. Díky modemu jsem totiž navázal řadu přátelství v místech, kam ještě dlouho nebudu moci odjet.

Takže, k čemu modem:

- pomocí modemu si mohou snadno dva uživatelé počítačů vyměnit mezi sebou data. Ať se již jedná o programy, nebo o prostou elektronickou poštu. Nezáleží na tom, jak jsou daleko a kterou řečí mluví.

- zcela běžná záležitost, která se nazývá BBS (Bulletin Board System) umožňuje stovkám uživatelů používat základní služby:

- databanka programů, souborů, návodů a textů uložená na určitém telefonním čísle je každému plně k dispozici, může si z ní brát a může do ní i přidávat.



Information Network s.r.o.

Budějovická 7

140 00 Praha 4



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

- elektronická pošta mezi jednotlivými uživateli této BBS umožňuje zasílat zprávy přátelům za redukováný telefonní poplatek daný vzdáleností mého počítače a BBS. Mí přátelé potom při nejbližším volání obdrží moji zprávu

- možnost poradit se u stálé služby, která u BBS sedí v určité hodiny.

- za předpokladu získání oprávnění pro přístup do národních a nadnárodních počítačových sítí využívat jejich služeb. Vstupní bod této sítě je potom v mateřské zemi, ale služby sítě mohou dosahovat až za oceán:

- elektronická pošta, databanky údajů, databanky programů

- připojení na telex, teletext, fax

- za paušální poplatky přenos dat do značně vzdálených míst, kam by telefonní hovor stál příliš peněz

- spojení s velkými počítači, které jsou k těmto sítím zcela běžně připojeny

- telefonické modemové konference i několika desítek uživatelů, ať již pomocí pošty, nebo zcela přímo

Martin z Prahy -z dopisů-



Motorola 68060

...dokončení...

Dalšími charakteristickými rysy mikroprocesoru jsou: - vestavěný, plně sesynchronizovaný bus controller - cache coherency (schopnost mikroprocesoru hlídat si externí bus během přístupu jiných zařízení, které mají schopnost bus ovládat) - IEEE 1149.1 test (pro lepší rozeznání druhu CPU systémem počítače) - je přístupný běžnému programátorovi - superskalární konstrukce umožňující simultánní zpracování instrukcí - podobně jako u Intelovského Pentia - taktovací frekvence 50 nebo 66 MHz (standard pro „dnešní“ mikroprocesory) - možnost řízení spotřeby energie; napětí 3.3 V (nynější světový trend) - pro informaci: spotřeba energie = $V * V * C * F$, kde V je napětí (přepnutím z 5 na 3.3 V se tedy ušetří přes 56 % energie!), C je počet tranzistorů (obrovsky se zvyšuje) a F je pracovní frekvence, která se také zvyšuje kvůli urychlení CPU)

Jistě vás někdy zajímalo, jak výkonná je vaše přítelkyně vůči druhým. Tím samozřejmě nemyslím vaši živou přítelkyni, ale tu elektronickou, co vám leží na stole. Program, který testuje rychlost a výkonnost vaší Amigy se jmenuje SYSINFO. Tento program, nejen že testuje vaši Amigu, ale zároveň vás informuje, podobně jako program ARTM, o tom, které knihovny jsou nahrány do paměti (libraries), jaké ovladače jsou použity pro práci (devices), dále jste informováni o všech zdrojových prostředcích, portech a task programech.

Tyto informace dostáváte v okně v levé horní části obrazovky. Pod tímto oknem se nachází, dá se říci, testovací tabulka. Když myší kliknete na gadget SPEED, Amiga chvilku něco dělá a nakonec vám ukáže, jak výkonný je váš miláček. Výkon vašeho počítače je srovnáván s výkonem ostatních typů Amig.

SYSInfo 3.24

Toto porovnání je provedeno graficky pomocí sloupcových grafů.

Váš sloupec je označen červeně. Kromě gadgetu SPEED se zde nacházejí gadgety QUIT, MEMORY, BOARDS, DRIVES a PRINT.

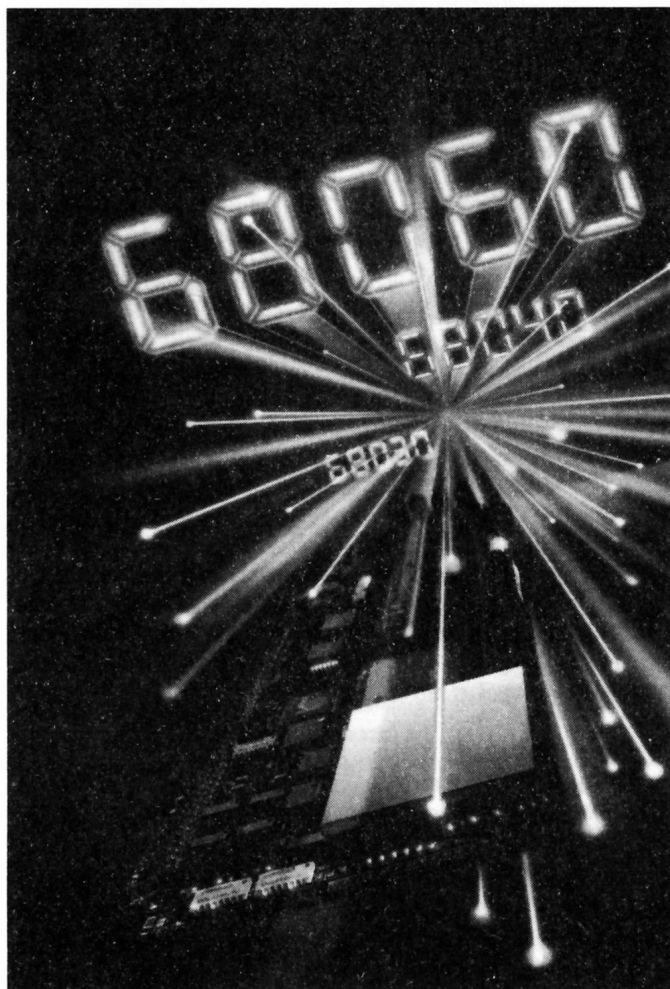
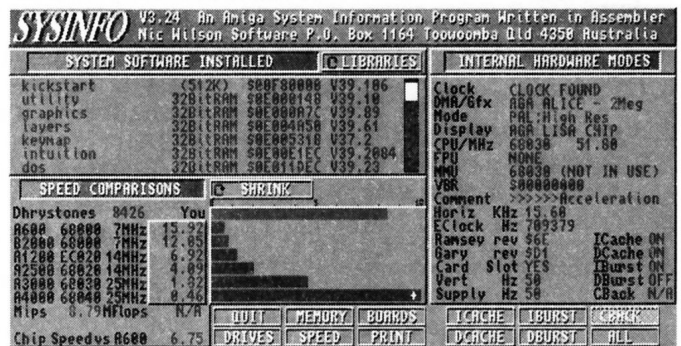
Vysvětlovat funkci QUIT myslím nemusím, takže k dalšímu. MEMORY testuje paměť vašeho počítače, BOARDS informuje o všech připojených kartách, ať externích nebo interních, DRIVES provádí test a dává informaci o všech jednotkách, které jsou

k Amize připojeny. Test těchto jednotek se provede tím způsobem, že se zvolí gadget DRIVES, pak si navolíte, kterou jednotku chcete testovat a nakonec kliknete na gadget SPEED.

Myslím si, že nemusím popisovat co provádí funkce PRINT. Nyní se tedy dostávám k pravé části obrazovky. Na ní jsou zobrazeny informace o hardwaru.

Takže kdo má zájem otestovat výkon?

-vt-



AZap 2.20

AZap je binární editor „nové generace“, neboť zatím téměř všechny binární editory, které dosud existují, neumožňovaly otevřít několik oken najednou. Tento editor má v sobě zabudovanou malou převodní kalkulačku, pomocí níž je pak jednoduché převést číslo z decimální soustavy do hexadecimální nebo binární.

AZap umožňuje plnou lokalizaci (u nás zatím není provedena) a ke své práci potřebuje knihovnu Reqtools. library v2.0c a vyšší.

Program dokáže pracovat se všemi neproporcionálními fonty. Font, který bude použit, se zadává pomocí parametru (FONT <jméno> <velikost>).

Program umožňuje editaci paměti (MEMORY), zařízení (DEVICE) a souboru (FILE). Editování se provádí pomocí šestnáctkového kódu nebo pří-

mo zadáváním textu. Pokud chcete zadávat znaky pomocí šestnáctkového kódu, pak je nutné znát ASCII tabulku znaků. Při změně obsahu nějakého bloku dojde k porušení tzv. kontrolního součtu (checksum), pak je nutné provést opravu. To tento editor provádí automaticky, nebo až po vašem příkazu (toto se nastavuje v menu Options).

Pokud je kontrolní součet správný, pak je na pravé straně druhé spodní linky zobrazen znak "V". AZap umí pracovat se dvěma file systémy, OFS (Old File System) a FFS (Fast File System).

Ostatní systémy, tedy file systémy, které jsou implementované pod OS 3.0 nebyly s tímto programem testovány.

-vt-

Archivační programy, aneb jak zbytečně neutrácet za diskety

Vzhledem k tomu, že v dnešní době již existuje pro Amigu nepřeberné množství programů (speciálně her, s užitkovým softwarem je to u nás už horší), může se vám stát, že najednou zjistíte, že když si budete nahrávat každý program o který stojíte, brzy budete zavaleni horou disket, v které pak bude problém se vyznat (pak jedině pomůže data-báze).

Říkáte si - co teď? Máte tři možnosti:

1. smazat hry, které už nehrajete
2. kupovat si originály programů (některé z her jsou již i u nás k dostání za velmi příznivé ceny).
3. jestliže jste ten typ, co si nahrává jen ty lepší programy a říkáte si, že je škoda je mazat, pak si určitě vyberete tuto poslední možnost, totiž archivování disků a souborů.

Archivace disků je dnes velmi rozšířená. K tomuto účelu se nejčastěji používají dva typy programů. Jeden umožňuje archivovat jednotlivé soubory (LHARC, LHA, ARC, ZOO) a druhý obstarává archivaci celého disku nebo jednotlivých stop (TRACKů) disku (LHWarp, Disk-Masher, Disk Imploder, ZOOM).

Teď si velmi stručně popíšeme některé z těchto programů.

LHA V1.52

Tento archivační program má velmi velký význam pro ty uživatele Amigy, kteří si chtějí zakládat archiv systémových programů. LHA totiž umožňuje archivaci pouze těch souborů, které jsou čitelné pod klasickým Amiga DOSem. Pokud tedy vložíte do disketové mechaniky disketu, která je naformátována nestandardně (to poznáte tím, že se vám ve workbenchu objeví ikona diskety, která bude pojmenovaná např. DF0: NDOS), musíte sáhnout po jiném archivačním programu. Jak pojmenování programu napovídá, LHA v1.52 ke kompresi a dekompresi používá velmi rychlý LHA algoritmus. Při dekomprimaci však umí pracovat také se soubory, které mají koncovku *.LZH nebo *.RUN. S programem se musí pracovat pod CLI, neboť LHA umožňuje nastavit velmi mnoho parametrů a autor se zatím nenamáhal s tím, aby vylepšil ovládání programu např. pomocí gadgetů.

Pokud by se našel nějaký nadšenec z řad našich čtenářů, který by měl chuť vylepšit tento archivační program, bylo by to jen k užítu. Tak, a teď už jak s tímto skvělým archivátorem pracovat.

Syntaxe při spuštění programu LHA vypadá takto:

LHA <-přepínače> <příkazy>
<archive.[LHA/LZH/RUN]>

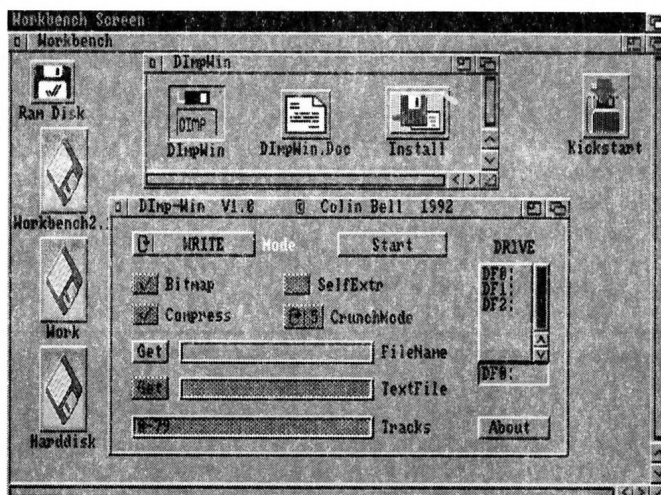
[[domácí direktorář] [soubor]]
[@soubor] [cílový direktorář
nebo zařízení]

Popisovat jednotlivé přepínače zde nebudu, protože je jich velmi mnoho a pokud je někdo z vás bude chtít používat, jistě si jejich funkci rád přečte ve stručném přehledu všech přepínačů a příkazů, který se objeví hned potom co nařukáte na klávesnici pouze LHA. Jestliže si chcete vytvořit nový archiv, do kterého se budou zakládat jednotlivé

pomocí příkazu 'x' (extract). V praxi to vypadá asi takto:

"LHA -x x <archív, který chcete dekomprimovat> <cílový direktorář nebo zařízení kam chcete dekomprimované soubory ukládat>". A opět něco málo příkladů: jestliže napíšete LHA -x x ram:pokus, začne probíhat dekomprimace, přičemž data jsou načítána z archivu, který je v RAM: a má název POKUS.

Tím, že není zadána cesta kam se mají dekomprimované soubory



soubory, musíte postupovat tímto způsobem: Napíšete "LHA -x a <kde se bude vytvářet archiv><název archivu> <co se bude archivovat>".

Např. pokud napíšete "LHA -x a ram:Pokus df0:#!#?", pak v RAM: vznikne archiv se jménem Pokus, který bude obsahovat všechny direktoráře, které se nacházejí na disku v zařízení DF0:.

Díky přepínači -x jsou zachovány i cesty a názvy direktorářů.

Pro názornost uvedu raději ještě jeden příklad:

"LHA -x a ram:pokus df0:C!#? df0:"

provede toto: v ram: vznikne archiv s názvem Pokus a ten bude obsahovat všechny soubory, které se nacházejí na zařízení DF0: v direktoráři C: a také soubory, které jsou na DF0: mimo veškeré direktoráře.

Další funkce - dekomprimace archivů. Tuto funkci aktivujete

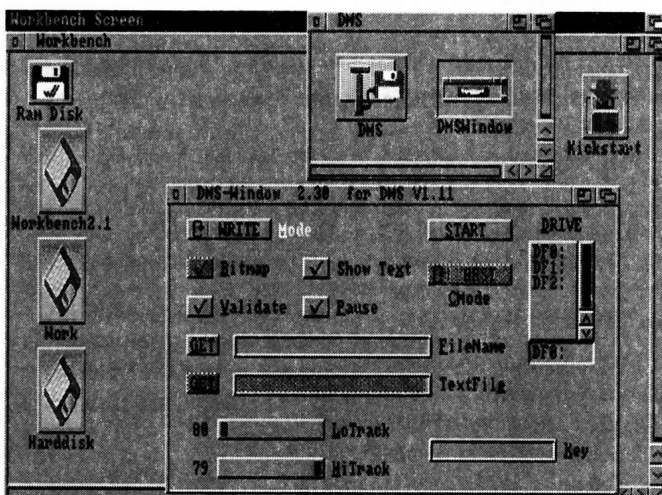
ukládat, je použito zařízení a direktorář, ve kterém se nachází archiv (v našem případě RAM:). Pokud by jste zadali např. LHA -x x Ram:Pokus df0:, pak budou dekomprimované soubory ukládány na disketu, která se nachází v DF0:. Díky přepínači -x jsou zachovány všechny cesty.

Poslední důležitá funkce, kterou pravděpodobně budete používat, je LIST. Tato funkce se spouští pomocí příkazu 'l'.

Příklad použití: "LHA l ram:pokus" - na obrazovce se vám vypíše seznam všech souborů, které se nacházejí v archivu RAM:Pokus.

Program LHA je Shareware. Jestliže chcete získat plnou verzi, která obsahuje o něco více užitečných funkcí než tato sharewarová verze stačí napsat autorovi.

A teď už se budu věnovat dalším programům.



Disk-Masher (DMS) v1.11

Tento program patří do druhé skupiny archivářních programů, to znamená, že je určený pro archivování celého disku nebo jednotlivých stop (TRACKŮ). To umožňuje archivaci i nedosových disků (velmi mnoho her používá NDOS formát). V předminulém čísle jsem popisoval ovládání programu ZOOM, jehož funkce jsou téměř shodné s programem DMS. Samotný program DMS se musí ovládat z CLI, ale dnes už pro tento archivátor existuje několik pomocných programů, které umožňují ovládat DMS pod Workbenchem pomocí gadgetů. Jeden z těchto, dá se říci gadget interface programu DMS, se jmenuje DMS-Window.

Po spuštění tohoto programu se otevře okno, ve kterém se nachází několik gadgetů a okének. Nyní následuje popis:

V levém horním rohu je gadget, pomocí něhož, když na něj kliknete myší, si můžete zvolit mód, ve kterém program DMS bude pracovat (WRITE, READ, VIEW, REPACK, TEST). WRITE - dekomprimace DMS archivu, READ - založení archivu a komprimace diskety, VIEW - informace o archivu, REPACK - pokud už existuje nějaký DMS archiv, pak je možné v tomto módu provést dekomprimaci archivu a ihned zpětnou komprimaci (toto je vhodné např. tehdy, když chcete změnit kvalitu komprese - čím lepší kvalita komprese, tím delší čas komprimování). Poslední mód TEST prověří, zda existující archiv je v pořádku.

Pod gadgetem, který jsem popsal, se nachází čtveřice malých gadgetů a dvě okénka. Popis gadgetů:

BITMAP - při komprimaci je použita bitmapa diskety

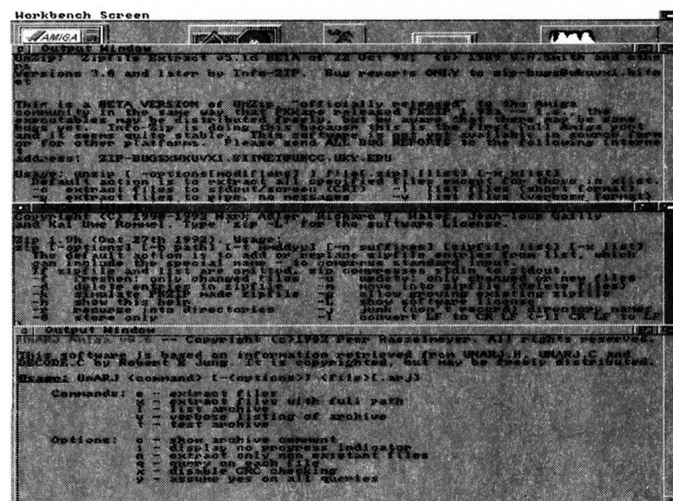
TEXT- při dekomprimaci je zobrazen obsah textového souboru, jehož název je uložen u archivovaného souboru

VALIDATE - kontrola diskety, která má být archivována

PAUSE - jestliže je aktivní tento přepínač a přepínač TEXT, pak v módu WRITE dojde před dekomprimací archivu k zobrazení obsahu zvoleného textového souboru na obrazovce a pak dá DMS uživateli informaci o tom, že po stisknutí klávesy

použít gadget GET, který se nachází vlevo hned vedle okénka - po kliknutí na tento gadget se otevře file requester, ve které si vyberete požadovaný název souboru, případně zadáte název nového archivu). Do dalšího okénka, které se nachází o jednu pozici níže, se v READ módu zadává název textového souboru (k výběru je opět možné zadat gadget GET, který se nachází na levé straně okénka). V REPACK módu se zde zadá nový název pro archiv, který vznikne po dekomprimaci a zpětné komprimaci již existujícího archivu.

Dále se v okně DMS-WINDOW nachází gadgety s názvy LoTRACK a HiTRACK pomocí nichž se zadá



existuje spousta dalších archivních utilit např.: UnARJ, ZIP, unZIP

ENTER bude probíhat vlastní proces dekomprimace. Pokud by přepínač PAUSE nebyl aktivní, proces dekomprimace proběhne okamžitě po zobrazení textu.

Do okna, které se nachází pod těmito gadgety se zadává název archivu (k výběru názvu je možné

začáteční a koncová stopa, která se bude archivovat (včetně). Důležitý je ještě gadget CMode, pomocí něhož se nastavuje kvalita komprese. Po kliknutí na tento gadget si můžete vybrat mezi 4 módy (NONE - žádná komprese, HEAVY1, HEAVY2 a BEST z nichž nejlepší je poslední mód, tedy BEST, ale je také nejpomalejší).

Poslední o čem bych se chtěl zmínit k tomuto programu je malé okénko, které se nachází v pravém horním rohu. V tomto okénku si uživatel zvolí název disketové jednotky, na kterou se bude dekomprimovat archivovaný soubor (v módu WRITE) nebo odkud se budou načítat jednotlivé stopy ke komprimaci (mód READ).

DISK-Imploder Win

Disk Imploder Win je poslední program, kterému bych chtěl v tomto článku věnovat pozornost. Každý po přečtení minulého čísla našeho časopisu zná program Imploder, takže vám nemusím sáhodlouze popisovat, co tento program dokáže. Disk Imploder Win sice používá stejný algoritmus jako Imploder, ale neumí používat turbo mód, takže je jedním z nejpomalejších archivovacích programů. Kvalita komprese je vcelku dobrá, ale při porovnání s DMS byl Disk Imploder o hodně horší. Po spuštění programu Disk Imploder Win se otevře okno, které je téměř shodné s oknem DMS-Window, rozdíl je např. v zadávání počáteční a koncové stopy (zde se to zadává přímo z klávesnice do okénka Track např. pro archivaci celé diskety musí být nastaveno všech 80 stop, tedy do okna se musí zadat 0-79). Ještě v krátkosti několik slov o gadgetech, které se nachází v tomto okně.

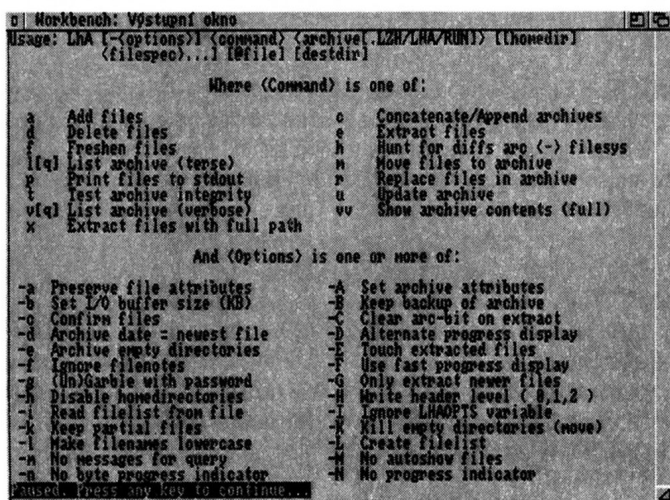
BITMAP - funkce stejná jako v DMS-Window

COMPRESS - pokud kliknete na tento gadget, načtená data budou komprimována. Jestliže tento přepínač nebude aktivní, data komprimována nebudou, takže velikost souboru, který vznikne po archivaci, bude shodná se součtem velikostí souborů, které se na komprimované disketě nachází.

SELFEXTR - pokud je aktivován tento přepínač, pak je při archivaci diskety ke komprimovanému souboru přidána hlavička, která způsobí, že se soubor dokáže sám dekomprimovat (velmi užitečné, - mimochodem, to je asi jediná dobrá stránka tohoto programu).

Jak jste asi pochopili z předcházejících řádek, plně vám doporučuji používat program DMS. Když jsem testoval 3 výše popisované programy, nejlépe z nich vyšel program LHA. Na druhém místě byl DMS a jako poslední skončil Disk Imploder. Na úplný konec vám tedy předkládám výsledky testu v číslech:

nekomprimovaná disketa	809232 bytů
LHA	395296 bytů
DMS	420869 bytů
Disk Imploder	469585 bytů



AIVE 1.7e

Snad v každém čísle našeho časopisu věnuji pozornost alespoň jedné utilitě, která má něco společného s grafikou. No, není se čemu divit, neboť Amiga je počítač, který má velké grafické schopnosti. Ani v tomto čísle časopisu neudělám výjimku, neboť se objevil nový prohlížeč obrázků, které jsou ve formátu GIF.

Tento prohlížeč dokáže pracovat i s klasickým grafickým formátem Amigy, tedy IFF. Název tohoto programu je Amiga Image ViewEr, zkráceně AIVE. AIVE je možné používat z CLI (nebo Shellu) nebo z Workbenche. S parametry, které je možné zadat v CLI vás nyní seznámím.

AIVE jméno [hire|lore|ehb][no-lace][grey|gray][scale][color #colors] [width w][height h][ratio a/b] [dither none|fs1|fs2] [smooth none|gs1|gs2]

HIRE, LORE, EHB - grafické módy, které je možné použít (hire (16 barev), lo-res (32 barev) a Extra-Half-Bright (64 barev)). Základní grafický mód je HAM, tedy mód se 4096 barvami.

COLOR n - n je číslo, které určuje počet barev. Musí být větší nebo rovno 8. Standardně je nastaven maximální počet barev. Pokud je použit parametr GREY, pak n vyjadřuje počet šedých odstínů.

NOLACE - standardně je použit interlace mód. Při použití tohoto parametru je interlace vypnut.

GREY - obrázek je zobrazen v odstínech šedi (16 odstínů, HIRES)

SCALE - velikost obrázku je automaticky zvolena tak, aby se obrázek vešel na obrazovku

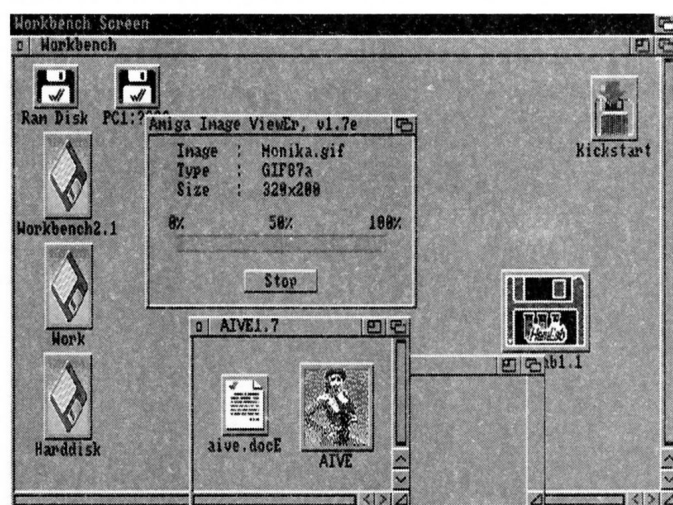
WIDTH w - w je číslo, které určuje maximální šířku obrazovky

HEIGHT h - h je číslo, které určuje maximální výšku obrazovky

RATIO a/b - a/b vyjadřuje poměr stran obrazovky. Jestliže za

ní metoda míchání barev. Při použití ditheringu je výsledné zobrazení obrázku o mnoho lepší, než bez ditheringu. Sami to poznáte, až to zkusíte. K parametru DITHER je nutné zadat ještě druhou část, a to NONE (bez ditheringu) nebo FS1 nebo FS2 (dithering za použití speciální metody Floyd-Steinberg).

SMOOTH - vyhlazování a změkčování výsledného zobra-



x bereme šířku v pixelech a y je výška v pixelech, pak $y = x * (a/b)$. Standardně je poměr a/b nastaven pro jednotlivé grafické módy takto: a/b = 1/2 LORE (= HAM, EHB) = 1/1 LORE and NOLACE = 1/1 HIRE = 2/1 HIRE and NOLACE

DITHER - tento parametr ovlivňuje tzv. dithering, což je speciál-

zení. Je možné zadat celkem 3 možnosti k tomuto parametru. NONE (bez vyhlazení), GS1 nebo GS2 (vyhlazování za pomoci filtrů).

Pokud program AIVE budete spouštět z WB, pak je možné do ikony programu nadefinovat veškeré parametry, které byly popisovány výše, jen s tím rozdílem, že se musí psát tímto způsobem: např.

MODE=HAM nebo HIRE nebo LORE nebo EHB grafický mód INTERLACED=YES nebo NO zapnutí nebo vypnutí interlace módu

Mezi slovy a „=“ je možné dělat mezery. Pokud program používáte z CLI, pak je nutné zadat zároveň jméno souboru, který chcete zobrazit. Jestliže AIVE použijete z WB postupujte takto: klikněte na ikonu obrázku, stiskněte Shift a pak dvakrát klikněte na ikonu AIVE. Pod OS2.0 můžete zobrazit i obrázky, které jsou větší než vaše obrazovka.

ARTM

ARTM je monitorovací systém počítače. Plný název tohoto programu je Amiga Real Time Monitor, což znamená, že tento program plně kontroluje a zobrazuje všechny aktivity, které Amiga provádí v reálném čase. Ovládání programu je velmi jednoduché, neboť se všechny funkce a příkazy provádí kliknutím myši na příslušný gadget. Tato verze programu ARTM pracuje pod WB2.x a vyšším. Ke své práci však potřebuje knihovnu ARP.library v39.+. Program je možné spustit jak z CLI tak z Workbenche. Program obsahuje tyto funkce:

Task - výpis všech task programů se zobrazí ihned při startu programu. Pak si můžete kliknutím zvolit příslušný task a změnit jeho prioritu nebo ho smazat z paměti počítače.

Window - výpis všech obrazovek a oken, která jsou v dané chvíli otevřena. Pokud některé okno nebo obrazovku chcete uzavřít, stačí kliknout na název obrazovky a pak kliknout na gadget CLOSE. Zde je však nutné malé upozornění. Jestliže uzavřete okno dříve nežli task, který k oknu patří, objeví se velmi známý GURU.

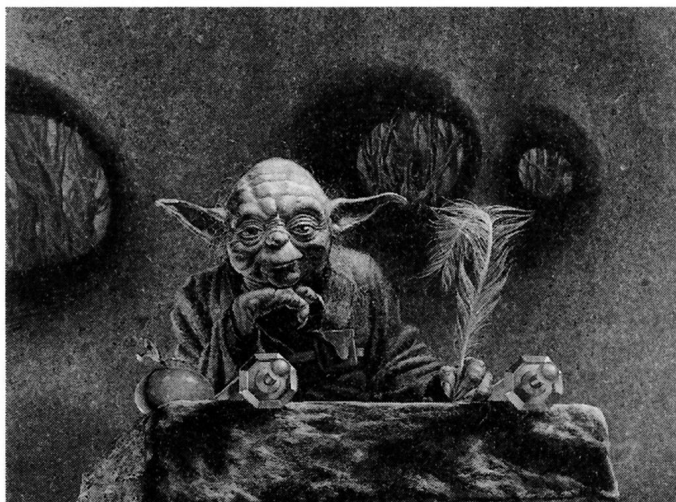
Libraries - výpis všech knihoven, které jsou použity. Pomocí tohoto programu je opět možné měnit jejich prioritu nebo vymazat z paměti.

Devices - výpis všech ovladačů. Jestliže kliknete na některé ovladače a pak zvolíte funkce REMOVE, ovladače se z paměti odstraní.

Resources - výpis zdrojových prostředků. Ovládání je shodné s předešlými funkcemi.

Ports - zobrazí výpis všech portů a jména jejich tasků. Porty je možné odstranit pomocí funkce REMOVE.

Residents - po kliknutí na tento gadget se provede výpis všech residentních souborů, které jsou uloženy v paměti vaší Amigy. Všechny soubory, které jsou přidány k vektoru KickTagPtr (např. některé viry nebo RAD:) budou zobrazeny v barvě 3 a jestliže jsou tyto soubory zároveň v tabulce residentních modulů, pak budou v tomto výpisu zobrazeny černě.



2.0

Interrupts - výpis všech přerušení vaší Amigy (z vlastní zkušenosti vím, že při kliknutí na tuto funkci se mi ukázal GURU).

Vectors - na obrazovce se vám vypíšou vektory, což jsou Cool-, Cold-, WarmCapture a KickPointers. Pomocí těchto vektorů se dá zjistit přítomnost viru v paměti počítače. K tomu, aby jste některý z vektorů vynulovali, použijte gadget CLEAR. Jestliže u některého z vektorů KickMemPtr, KickTagPtr nebo KickChecksum použijete funkci CLEAR, pak všechny tyto tři vektory můžete nastavit do nulového stavu.

Memory - výpis paměti v CHIP, FAST a EXPANSION ram.

Mount - výpis všech zařízení a ovladačů, která jsou nainstalována ve vaší Amize.

Assign - seznam všech nadefinovaných cest a k tomu přiřazených programů.

Fonts - výpis všech fontů, které jsou nahrány v paměti počítače. Do těchto fontů se počítají i fonty, které jsou v KickROM.

Hardware - informace o základní kartě vaší Amigy (typ procesoru, koprocessoru, chipech).

Res Cmds - seznam všech residentních příkazů z Amiga DOSu a z ARP1.3. OS 2.0 už má většinu residentních příkazů v ROM.

Semaphores - výpis všech největších použitých AmigaDosem.

Monitor - tato funkce zastupuje malý monitor paměti. Umožňuje vyhledat určité místo v paměti.

Last Alert - výpis čísla posledního Alert hlášení a jeho adresy.

V minulém čísle jsem psal, že se budu snažit informovat vás i o programech, které jsou sice trochu starší, ale nelze na ně zapomenout, neboť byly mezi uživateli Amigy (a možná ještě jsou) velmi oblíbené. Takže dnes vytahuji další program z babiččiny elektronické krabíčky. Jeho název zní DMouse. Starším uživatelům Amigy tento název jistě něco říká a těm novopečeným teď věnuji pár slov. DMouse je program, který nejen, že zjednoduší práci s okny ve Workbenchu, ale také dokáže šetřit obrazovku (blanker) a umožňuje nadefinovat klávesy podle přání uživatele. Program je možné spouštět z Workbenchu přes ikonu, ale je výhodnější startovat jej z CLI, neboť pak uživatel může zadat spoustu parametrů. Syntaxe při startování programu z CLI vypadá např. takto:

```
Dmouse -parametr1 -parametr2 c:newshell "<NIL: >NIL: newcon:320/120/320/80/Shell"
```

Takže nyní k funkcím jednotlivých parametrů. A ať to není stále jednotvárné, začneme tím, jak se ukončuje práce s DMousem. Je to jednoduché, stačí pouze napsat Dmouse QUIT. A teď už k jednotlivým parametrům:

-h HELP

-a# nastavení akcelerace myši. Standardně je nastavena hodnota 3

-s# nastavení doby v sekundách, po které zčerná obrazovka (aktivní blanker). Standardně je nastavena hodnota 300. Pokud zadáte 0, funkce je vypnuta.

-m# nastavení doby v sekundách, po které zmizí z obra-

ého tlačítka na myši je zobrazit zvolené okno do popředí obrazovky).

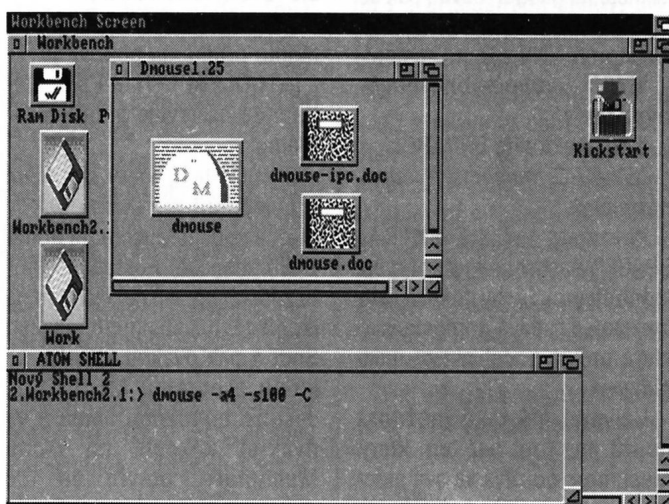
-Rqqqq tento parametr má podobnou funkci jako předešlý, pouze s tím rozdílem, že se nastavuje klávesa, která bude nahrazovat funkci pravého tlačítka na myši. (Přesunutí aktivního okna do pozadí).

-C tento parametr nahrazuje příkaz RUN z CLI. To znamená, že při startu DMouse nemusíte použít příkaz RUN.

To by byl v krátkosti přehled nejpoužívanějších parametrů a nyní ještě pár čísel. Tyto čísla se zadávají hned za parametry -l a -R a zastupují klávesy.

- 0001 levý Shift
- 0002 pravý Shift
- 0004 Caps Lock
- 0008 Control
- 0010 levý Alt
- 0020 pravý Alt
- 0040 klávesa levá Amiga
- 0080 klávesa pravá Amiga
- 0100 numerická klávesnice (pro Dmouse nepoužita)
- 2000 levé tlačítko na myši
- 4000 pravé tlačítko na myši

To, co dělá DMouse Dmousem je především jeho rychlost. Pod WB 2.0 existují sice některé commodity, které mají podobnou funkci jako DMouse, ale jsou o mnoho pomalejší. Jedna z funkcí, o které jsem se ještě nezmínil je automatická aktivace oken. To znamená, že jakmile na jakékoliv okno ve workbenchu najede ukazatel myši, ani nemusíte mačkat levé tlačítko, a okno se stane aktivní. Stisknout levé tlačítko na myši je nutné pouze tehdy, pokud chcete vámi požadované okno vynést před všechna otevřená okna.



Workbench Screen

AMIGA RealTime Monitor V2.0 © Feb 18 1994 by F.J. Nertens & D. Jansen

> 32 tasks

Address	Pri	Stack	Signals	State	Code	Type	Name
00359b60	0	3998	00000020	run	ET	process	ARTM
002057a0	0	510	00000000	wait	ET	task	
0029b000	0	3998	00001000	wait	ET	process	CLI(3):ConClip
0029e3c0	0	4094	00001000	wait	ET	process	CLI(4):work:utilities/
00204640	10	3998	00000100	wait	ET	process	PC0
00319f40	0	3998	00000100	wait	ET	process	dopus_arbiter
00299c00	0	3998	00000000	wait	ET	process	nickprefs 37.9 (5.3.92
0028baf0	0	2998	00000000	wait	ET	process	< IPrefs >
00287a60	10	3998	00000100	wait	ET	process	PCI
00288e40	0	510	00000000	wait	ET	task	-----
00251b50	0	2046	00000010	wait	ET	process	ranlib
002019c0	5	4094	00000000	wait	ET	task	console.device
0031bef0	1	2046	00000000	wait	ET	task	dopus_hotkeez
00219780	0	20476	00000000	wait	ET	process	DirectoryOpus
00306000	0	19398	00000000	wait	ET	process	ADPro
00281090	2302	00000000	wait	ET	task	SoftSCSI_ATE9.device	
00232a64	0	510	00000300	wait	ET	task	trackdisk.device
002110d0	0	510	00000300	wait	ET	task	trackdisk.device
0023520c	0	510	00000300	wait	ET	task	trackdisk.device

Tasks

Windows

Libraries

Devices

Resources

Ports

Residents

Interrupts

Vectors

Memory

Mount

Assign

Locks

Fonts

Hardware

Res Cmds

Semaphores

Monitor

Last Alert

zovky ukazatel myši. Standardně je nastavena hodnota 5.

-c# tímto parametrem nastavujete, kolikrát je nutné kliknout myši, aby se vámi požadované okno vrátilo do popředí. Standardně je nastavena hodnota 1.

-p# hodnota tohoto parametru ovlivňuje prioritu ovladače DMouse.

-lqqqq tímto parametrem se nastavuje, která klávesa bude mít tutéž funkci jako levé tlačítko na myši. (Funkce lev-

MUCHMORE 3.3

- snadný prohlížeč ASCII souborů

Muchmore je program s podobnou funkcí, jakou má program More, který se nachází na kterémkoliv Workbenchu. To znamená, že provádí zobrazení ASCII souborů na obrazovce. Muchmore však má jednu velkou výhodu. Umožňuje totiž scrolling textu a to scrolling pomalý nebo rychlý. Ovládání tohoto programu je jednoduché, provádíme ho pomocí některých kláves nebo myši. Pokud chce uživatel znát, kterými klávesami se program ovládá, stačí stisknout klávesu HELP a na obrazovce se zobrazí seznam všech použitých kláves s jejich funkcí. Muchmore pracuje na všech Amigách, v jakémkoliv grafickém režimu (PAL, NTSC, overscan aj.). Protože Muchmore nepoužívá ke své práci okraj, umožňuje zobrazit až 80 znaků na řádek. Tato verze programu umožňuje pracovat i se soubory, které jsou komprimovány pomocí metody XPK. Je však nutné mít nainstalovány knihovny XPK, se kterými pak Muchmore spolupracuje.

Muchmore používá při zobrazení textu celkem čtyři barev a navíc dokáže zobrazit text, který je ve formátu tlustý, kurzíva, podtržený a inverzní. Pracuje se všemi neproporcionálními fonty. Muchmore je ideální program k zobrazování dlouhých textů, neboť text je dohráván průběžně při zobrazování. To znamená, že zatímco si čtete například první stránku textu, další část je mezitím nahrána do paměti počítače.

Jestliže se Muchmore spouští z CLI, pak je možné zadat některé parametry, které ovlivňují chod programu. Pod Kickstartem 1.3 vypadá formát příkazu takto:

```
MuchMore [-a#-b#-c#l, #l-  
e#-f[-a#-b#-c#l, #l-e#-f-name>  
/a#-p-name>-l-s#-t#file]
```

Funkci jednotlivých parametrů zde vysvětlím. FILE je jméno souboru, který chcete zobrazit. Pokud jsou v názvu nějaké mezery, pak je nutné to, co napíšete, vložit do uvozovek. Pokud na klávesnici nařekáte "Muchmore

?", pak se na obrazovce ukáže, jaké parametry můžete zadat. Jestliže napíšete pouze "Muchmore" bez jakéhokoliv argumentu, otevře se vám file requester, ve kterém si vyberete soubor k zobrazení.

Pomocí parametru -a# (pod OS 2.0 'A=TABLEWIDTH') se nastavuje velikost tabulátoru. Standartně je nastavena hodnota 8.

Parametr -c# ('C=COLORS') nastavuje barvy pro obrazovku programu Muchmore. Například: -cAAA,000,F00,0F0.

Při použití parametru D=DISPMODEREQ (tento parametr je možné použít pouze u OS 2.0 a vyššího OS) se otevře requester, ve kterém si uživatel může nastavit grafický režim obrazovky pro program. Pokud po nastavení kliknete na gadget 'Save', pak se konfigurace programu uloží do direktoráře ENV s touto cestou: 'ENV: muchmore/muchmore.prefs'

a do direktoráře ENVARC: 'ENVARC: muchmore/muchmore.prefs'.

Parametr -e# ('E=EXTRA-SPACE') nastavuje mezeru mezi jednotlivými řádky textu. Tato mezeru se zadává pomocí čísla, které určuje počet pixelů mezi řádky.

Uživatel má také možnost použít jiný font než ten, který Muchmore používá ke své práci standartně. Jestliže tedy chcete použít font Topaz o velikosti 11, pak stačí napsat

```
Muchmore -f<topaz11> (pod  
OS 2.0 je formát tento:  
'MuchMore F=topaz11')
```

Další parametr, který je nutné popsat je '-l'. Pomocí tohoto parametru se otevírá obrazovka v interlace módu. Pokud už uživatel používá obrazovku Workbenchu v interlace módu, pak tento parametr slouží jako negace, což znamená, že obrazovka pro Muchmore se otevře v normálním režimu. Tento parametr je určen pouze pro Kickstart 1.3.

Jestliže použijete parametr 'N=NOOSCAN', pak Muchmore neotevře obrazovku v overscan módu. Tento parametr je možné použít pouze pod OS 2.0 a vyšším.

Pomocí parametru 'B=PLANES' se nastavuje počet použitých bitplane(ů) pro obrazovku Muchmore. Maximální počet, který Muchmore používá, jsou dvě roviny (bitplane). Uživatelé Amig s OS 1.3 mají opět smůlu, protože tento parametr je určen pro Kickstart 2.0 a vyšším.

Parametr -p<name> nebo pod OS 2.0 'P=PASSWORD' nastavuje heslo, které má Muchmore použít k dekódování textu komprimovaného a kódovaného pomocí metody XPK.

Uživatel má dále možnost zvolit si rychlost scrollingu. Celkem je možné vybírat si ze 4 druhů scrollingu. Je nutné otestovat, který scrolling je pro vaši Amigu nejlepší. Parametr, kterým se nastavuje rychlost scrollingu má zkratku -s (pod OS 2.0 'S=SCROLLMODE').

Poslední parametr, který se u tohoto programu používá je -t# ('T=TOOLPRI'). Tímto parametrem se nastavuje priorita programu.

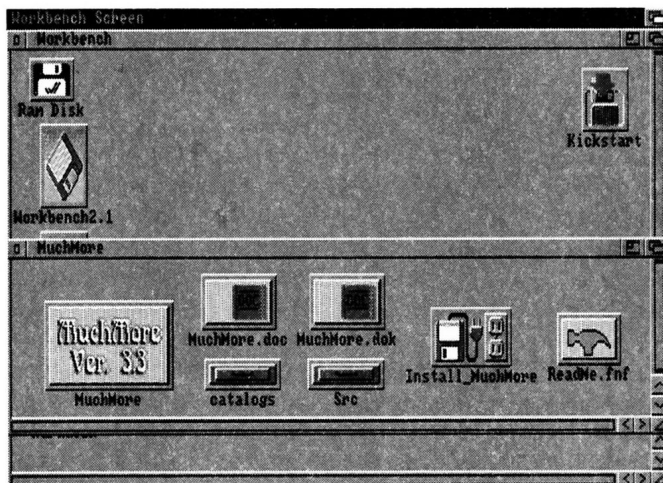
Jestliže text, který si chcete prohlédnout má ikonu, pak je možné spustit Muchmore přímo z Workbenchu. Postupujte tímto způsobem: klikněte jednou na ikonu textu, stiskněte klávesu Shift a pak dvakrát klikněte na ikonu programu Muchmore. Jestliže text ikonu nemá a vy dvakrát kliknete na ikonu Muchmore, otevře se file requester, ve kterém si vyberete

požadovaný ASCII soubor. V ikoně Muchmore je možné nadefinovat parametry, které jsem popisoval výše. Tyto parametry pak mají tyto názvy:

```
COLORS=#l, #l, EXTRASPACE  
= #, FONT=název fontu/velikost  
fontu, NOOSCAN=TRUE|FALSE,  
PLANES=#, PASSWORD=heslo,  
SCROLLMODE=#, TABWIDTH=#,  
TOGGLELACE = TRUE|FALSE,  
TOOLPRI = #.
```

A nyní zde uvedu alespoň základy ovládání tohoto programu, který je jedním z nejpoužívanějších programů na prohlížení ASCII souborů. Klávesou Space nebo stiskem levého tlačítka na myši se aktivuje nebo deaktivuje scrolling. Pokud se scrollování textu zastaví, je ve spodní části obrazovky zobrazen název souboru, jeho velikost, pak množství textu, který byl již zobrazen (toto je vyjádřeno jak v bytech tak i v procentech). BackSpace nebo pravé tlačítko na myši provádí zpětný scrolling. Šípkami nahoru a dolů se text posouvá vždy o jednu řádku směrem nahoru nebo dolů. Jestliže stisknete tyto klávesy společně s klávesou Shift, pak se aktivuje nebo deaktivuje rychlý scrolling. Po stisku klávesy L se otevře file requester, ve kterém si uživatel vybere nový ASCII soubor k zobrazení. Klávesa ESC ukončuje práci s programem. Poslední, co bych chtěl dodat, je informace, že tato popisovaná verze je plně lokalizovaná na češtinu a soubory nutné k lokalizaci naleznete na disketě "České prostředí", které bylo popisované již v předešlých číslech našeho časopisu.

-vt-





ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA

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

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

Název:

Ulice:

Město:

PSČ:

Jaký vlastníte počítač:

☐ A1200

☐ A500 (+)

☐ A600

☐ A3000

jiný

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

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

O čem byste se rádi dočetli uvnitř našeho časopisu:

Vaše připomínky a sdělení k redakci časopisu:

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

Jméno:

Ulice:

Město:

PSČ:

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

Amiga News NEWS DISK KUPÓN

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 4/94, který Vám zašleme za 39 Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka).

Jméno:

Příjmení:

Adresa a PSČ:

Amiga News INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text:

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

Amiga News PŘEDPLATNÉ

Tento kupón slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za předplatitelskou cenu 174,- Kč. Tedy 29,-Kč za jeden výtisk, poštovné zdarma.

Jméno:

Příjmení:

Adresa a PSČ:

Telefon:

Předplatné od čísla: **5 /1994**

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

6 x News Disk = 234,- Kč

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

Amiga Info
Box 729
111 21 Praha 1

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE



Amiga News 4/94

Šéfredaktor

Antonín Zdeborský (zdeant)

Redaktoři

Radek Dušek (raduz), Vendelín Tůma (vt),
Karel Kašpárek (oscar), Petr Michalík
Martin Kašpárek (key), Marek Janouš,
Tomáš Lebr (tom), Milan Broun (brm),
Ondra Zima (Wintersoft)
Z archivu redakce (red)

Redakce nenučí za pravost příspěvků od členů

Layout

Antonín Zdeborský

Grafika

Petr Michalík

Počítačová sazba/osvit

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

Náklad

5700 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk

Pragopress s.p.

Distribuci zajišťuje:

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

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

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

Adresa redakce

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

„Obchodní“ adresa (objednávky a předplatné Amiga News/Amiga Info)

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

INZERCE

(NABÍDKA-POPTÁVKA-VÝMĚNA-APD.)

> **HARDWARE-NABÍDKA**

* **PRODÁM** tiskárnu STAR LC 20, anglický manuál, kabel centronix, nepoužívaná. Cena 4950,-. Tel.: 67310523 1.258 Žáková 8-14 hod.

* **NABÍZÍM** televizní modulátor pro AMIGU 500-500+ (18 měsíců starý, nepoužívaný). Informujte se na tel 0616/24937-Tomáš, mezi 19-20 hodinou - respektujte.

> **HARDWARE-POPTÁVKA**

* **KOUPÍM** rozšíření paměti o 2 MB pro A600. Nabídněte! Miroslav Dobšíček, Na výsluní 459, Jablonné n. Orli., PSČ 561 64

> **SOFTWARE-POPTÁVKA**

* **ZAJÍMÁM** se o programy do emulátorů A64, ZX SPECTRUM, A-MAC. Možnost výměny či koupe. Dále se zajímám i o jiné emulátory (softwarové, hardwarové). Beru jakékoliv emulátory něčeho. Tel.: 02/254264 záznamník 7-20 hod. ZN.: Tonda.

* **KOUPÍM** hry na Amigu 1200. Mohou být i starší. Zašlete mi váš seznam, včetně cen. Platí stále. Lukáš Melka, Vsadko1, PSČ 75000, Přerov

> **JINÉ**

* **KOUPÍM** manuál k programu SONIX (i na disku).

Jaroslav Niberda,
Komenského 223,
Chuchelná, PSČ 747 24

Přehled ceny inzerce v časopisu Amiga News dle obsazení stránek

1/4 strany 1.700,-		Barevná zadní strana obálky 10.000,-
		Vnitřní strana obálky 7.000,-
1/2 strany 2.600,-	Celá vnitřní strana 5.000,-	Objednávky zasílejte na adresu vydavatele: Amiga Info Box 729 111 21 Praha 1 Nebo telefonicky na číslech: 02/256201, 02/253708 fax: 02/254227
pro střední dvoustrana časopisu 9.000,-		

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

Amiga News

PŘEDPLATNÉ

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

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

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

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

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

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

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

Amiga News

NEWS DISK KUPÓN

Na tomto News Disku č. 4/94 jsme pro Vás připravili formou maximální komprese a jednoduchosti ovládání tyto produkty:

- BDmanager demo verze
- Virus Z II 1.09 (3.července 1994)
- Muchmore
- SysInfo 3.24
- a jiné zajímavé utility viz. slovo úvodem

Amiga News

INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno:

Příjmení:

Adresa a PSČ:

Telefon:

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

GAME SET 9 + 10

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

Cena 99,- Kč

GAME SET 11 + 12

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

Cena 99,- Kč

GAME SET 13 + 14

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

Cena 99,- Kč

ARTILLERUS A MINIBLAST

Dvě hry, které mají jeden spo-lečný rys - střelbu.

Cena 79,- Kč

LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě textové hry.

Cena 79,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střelba

Cena 79,- Kč

HOCKEY ARENA 1994

Staňte se i Vy aktéry finále hoke-jového turnaje

Cena 79,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ

Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.

Cena 79,- Kč

VEKTOROVÉ FONTY 1-10

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

Cena 250,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - české znaky na obrazovce, kompletně česká menu a systémová hlášení, česká a slovenská klávesnice, převodní program, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (Cyg-nusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje

Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (Vyžaduje Workbench 2.1 nebo vyšší.)

Cena 190,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ II

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

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

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

Cena 59,- Kč

FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků

č. 1 až 800.

Cena 59,- Kč

HARDWARE

Rozšíření paměti 0,5MB - 1,8MB<BU>

0,5MB kickstart 1.3 a 1.2

Cena 1990,- Kč

1,0MB 1.32590,- Kč

1,5MB 1.33222,- Kč

1,8MB 1.3 a 1.23850,- Kč

VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA

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

Cena 5590,- Kč

VIDI 12 REAL TIME

Schopen barevné digitalizace v reál-ném čase.

Cena 10990,- Kč

SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.

Cena 390,- Kč

A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodi-nami o 0,5MB.

Cena 1290,- Kč

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.

Cena 1990,- Kč

Memory master 1200

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

Cena 4890,- Kč

Turbokarty pro A1200

Blizzard A1220 - 28 MHz 4MB RAM

Cena 9900,- Kč

DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.

Cena 2950,- Kč

Velký výběr joysticků

V cenách od 220,- do 990,- Kč.

DISKETY 3,5" DD DISKETY 3,5" HD

POLAROID.....240 Kč 360 Kč

VERBATIM.....290 Kč 420 Kč

SYNTRON.....199 Kč 259 Kč

BASF420 Kč

MAXELL420 Kč

DISKETY 5,25"HD

PROFEX.....190 Kč (11 disket)

HOST.....220 Kč

MAXELL250 Kč

DISKETY NONAME

5,25" DD7,90 Kč

5,25" HD13,50 Kč

3,5" DD14,90 Kč

3,5" HD19,90 Kč

CD-ROM

Mitsumi FX001.....3837,- Kč

Mitsumi FX0010 300 KB/sec

.....4989,- Kč

DALŠÍ HARDWARE

Box na diskety 80 x 35"

Cena 219,- Kč

Podložka pod myš

Cena 99,- Kč

Filtr na monitor

Skleněný, polarizační

Cena 990,- Kč

POČÍTAČE COMMODORE AMIGA:

Amiga 1200telefon

Amiga CDTV14900,- Kč

Amiga 4000telefon

Amiga CD327990,- Kč

EPSON LQ 100

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

Cena 6990,- Kč

MONITORY PRO AMIGU

C1084telefon

Multisync MicroVitek s bedničkami 15300,- Kč

RŮZNÉ

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200

2.5"500,-

3.5"600,-

Hodiny pro A1200

Cena 790,-

Velké množství dalšího zboží je možno objednat telefonicky nebo osobně v naší prodejně.

Provádíme také montáž počítačů PC podle přání zákazníka za velmi výhodné ceny.



supercena

AMIGA CD 32 + CD - dárek
za fantastickou cenu **7.990 Kč**

Amiga 1200 + DPAINT IV + HRY **14.800 Kč**

AMIGA 1200 14.290 Kč

disketová jednotka 1541 pro C64 **3250 Kč**

Komponenty PC za bezkonkurenční cenu

DISKETY	3,5" DD NO-NAME 139 Kč	3,5" DD SYNTRON 149 Kč
		3,5" DD PHILIPS 189 Kč
	3,5" HD NO-NAME 175 Kč	3,5" HD BASF 189 Kč

NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY

asi 300 nejlepších titulů pro Amigu, Amigu 1200 a CD 32

P C H R Y N A O B J E D N Á V K U

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

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

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