

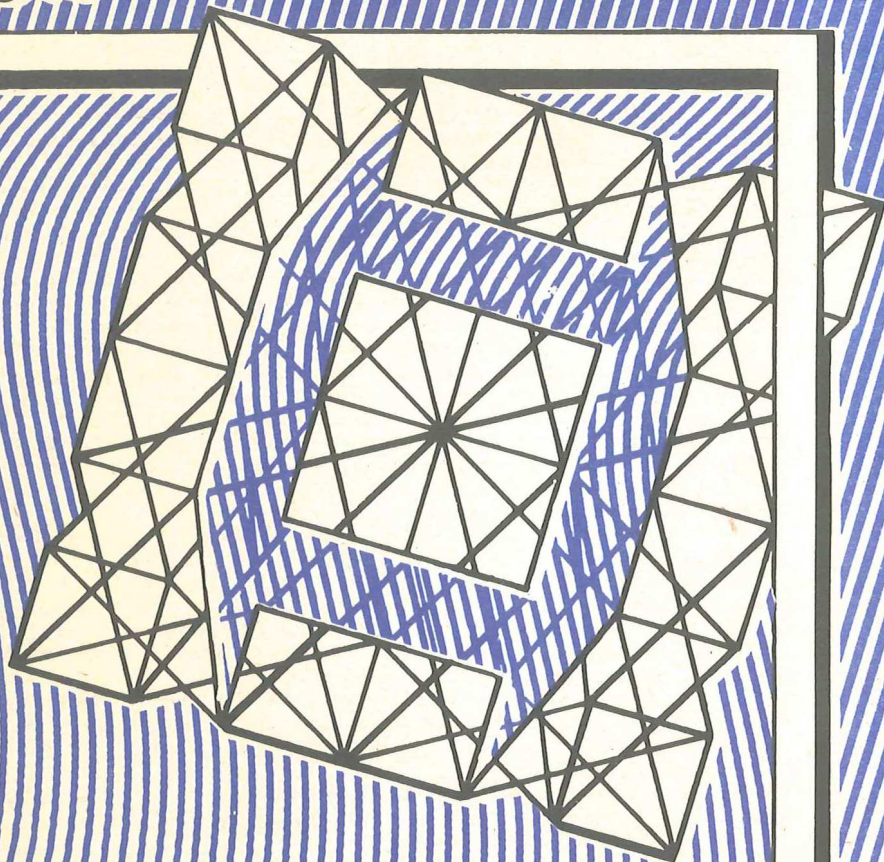


602

COMMODORE

1

89



*** DŮLEŽITÁ INFORMACE ***

Pro zlepšení služeb majitelům G64, členům 602. ZO byla zajištěna zvláštní poštovní schránka:

Svazarm 602. ZO
Klub Commodore
p.p. 41
198 00 Praha 9

Je zde zajištěno půjčování těchto programů pro G64 na disketách: SUPERBASE, PLATOS, PRINTFOX, WIZAWRITE, PASCAL, DFM-DATABASE, ABRACALC, MULTIPLAN, v přípravě je DATAMAT a další. Disketa vždy obsahuje rovněž návod, a to jako text v procesoru WIZAWRITE nebo PRINTFOX. Součástí je i odzkoušený kopírovací program, který vám umožní bezproblémové zkopírování.

Od nového roku bude zajištěno i půjčování programů na kazetách. Bližší se dozvíte v příštím Zpravodaji.

Hledáme ty z nás, kteří UMÍ. Tedy vytvářejí vlastní programy pro počítače Commodore. Nebuďte skromní a nabídněte své programy ke zveřejnění. V nabídce krátce, ale výstižně popište program. Nezapomeňte na důležité informace, jako např.: k čemu program slouží, stručný popis jeho struktury, na jakém je médiu, zda je k němu potřebný návod apod. Pokud možno napište i svou adresu. Hledáme specialisty na hardware. Nabídněte své ověřené konstrukce ke zveřejnění. Podělte se o své zkušenosti.

!!Upozornění!! Schránka bude sloužit pouze zde uvedené problematice. V korespondenci uvádějte své číslo průkazu, přidělené vám 602. ZO.

*** DŮLEŽITÁ INFORMACE ***

Pokud vlastnitě návody k zajímavým programům, které jste ochotni poskytnout dalším členům, pošlete jejich seznam na adresu klubu. Může se jednat o užitkové, systémové programy nebo hry. Účelem bude zpřístupnit tyto návody všem, kteří o ně projeví zájem.

Toto číslo Zpravodaje bylo napsáno a editováno textovým procesorem PRINT FOX a přispěli do něj:

Ing. Jiří Vymer
Ing. Jiří Gregor
RNDr. Ivan Pavlíček

Commodore 602, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. Vydává 602. ZO Svazarmu pro potřeby vlastního aktivu, zodpovědný redaktor Ing. Pavel Bukovský, sestavení čísla RNDr. Ivan Pavlíček. Adresa redakce: 602. ZO Svazarmu, Wintrova 8, Praha 6, 160 41. Telefon: 32 85 63. Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006. Cena 12,- Kčs dle CCÚ č. 1030/202/86.

Náklad 1200 výtisků.

Praha, prosinec 1988

TWIN TORNADO

Tento program může být použit v jednoduchém režimu (jeden počítač) nebo ve zdvojeném (dva počítače). V druhém případě je nutno aplikovat speciální kabel, který lze, dle komentáře ke hře, zakoupit na adrese P.O.BOX 66, EAST PRESTON, WEST SUSSEX, BN16 2TX.

Letové přístroje na palubní desce (zleva doprava)

- RPM** - otáčky motoru. Po zažehnutí stupnice zčervená.
- HDG** - kompas od 0 do 360 stupňů ve směru hodinových ručiček. 0 = sever.
- RMI** - směr k přistávací dráze nebo k letadlu nepřítel. Když ukazuje dolů a vpravo, objekt se nachází vpravo za vámi.
- BRG** - směr k cíli.
- SERNO** - číslo vašeho letadla. Když jej zničí, dostanete nové.
- ASI** - velikost tlaku (odporu) vzduchu na letadlo způsobenou jeho rychlostí. Jakmile bude letadlo nabírat výšku, ASI bude ukazovat stále méně, neboť hustota vzduchu klesá. (IAS=indikátor rychlosti vzduchu.)
- MACH** - rychlost letadla v poměru k rychlosti zvuku. 1 MACH = rychlost zvuku.
- HORZ** - umělý horizont. Nachází se ve středu panelu uprostřed přístrojů a ukazuje pilotovi postavení a náklon letadla. Menší čára ve středu reprezentuje letadlo viděné od ocasu dopředu a je vždy fixována na ostatní ukazatele. Větší čára představuje horizont a sleduje polohu reálného horizontu vzhledem k letadlu. Jestliže letadlo stoupá v pravé zatáčce, malý symbol bude nad linkou s pravým křídlem blíže k ní.
- ILS** - přistávací zařízení pro příjem signálu z runwaye. G/S (displej radiolokátoru) je vlevo od umělého horizontu a slouží pro vertikální navádění na runway. Rádiový maják je nad umělým horizontem a slouží pro horizontální navádění na runway.
- DIST** - vzdálenost k runway nebo k nepříteli (v námořních mílích). Při přibližování k runway by měla být výška letadla 300 stop na každou zbývající míli (300 FT/NM). Např. 900 FT na vzdálenost 3 NM.
- VSI** - indikátor rychlosti stoupání nebo klesání. Je vlevo od horizontu.
- ALT** - výška letadla ve stopách. Digitální část displeje ukazuje tisíce stop, za čárkou jsou stovky. Jedno otočení ručičky je 1000 stop.
- E/ALT** - výška nepřítel zachyceného RMI.
- FUEL** - množství paliva v nádrži. Dosáhne-li 0, motory zhasnou. Pak může být rychlost udržována přechodem na klouzavý let a je možné nouzově přistát.
- AMUN** - stav munice.
- FLAP** - pozice brzdících klapek pro pomalý let.
- GEAR** - dává informaci o poloze podvozku. Maximální rychlost s vysunutým podvozkem je 300 uzlů.
- WING** - úhel křidel ve stupních. Pro rychlý let je nutné maximální sklopení dozadu.
- BRAKE** - brzdy. Dvojitý indikátor ukazuje **A** pro vzduchovou brzdou a **W** pro brzdu kol. Obojí může být použito současně a nezávisle kontrolováno.

Letová kontrola

<u>JOY PORT 2...řídící knipl a střelba</u>	<u>JOY PORT 1..plyn</u> nebo tlačítka [,] a [/]
mezera.....kolová brzda OFF	W.....vzduchová brzda OFF
B.....kolová brzda ON	S.....vzduchová brzda ON
R.....klapky OFF	T (za letu)..podvozek zatažen
F.....klapky ON	G.....podvozek vytažen
Q.....střelba vypnuta	H.....zatažení křidel
A (za letu)..střelba zapnuta	V.....roztažení křidel
E.....ruční škrťací klapka	D.....automat. škr. klapka
RETURN.....katapult	

Kontrola simulátoru

1.....daleká viditelnost	2.....krátká viditelnost
3.....denní viditelnost	4.....noční viditelnost
6 (na zemi)..pokles ohřevu	7 (na zemi)..vzestup ohřevu
0.....pozemní navigační stanice mimo provoz	+.....oblast runways jen pro DB
F1(na zemi)..nastavení módu	-.....není vidět zem
F3.....revers kniplu	

Nastavení módu

K dispozici jsou 3 módy a 17 stupňů obtížnosti, které jsou vybírány příslušným nastavením (F1) na titulní stránce a dle předložených instrukcí.

Tréninkový mód :

F5...Přiblížení letadla ke středové čáře runways. Nastavena automatika přistání.

F7...Přiblížení letadla do blízkosti letiště.

RETURN...Nastavení letadla na runway.

Módy vzdušného souboje :

P...Povoluje se přistání.

Módy zdvojené hry (2 počítače) :

RESTORE...Resetování simulátoru a nastavení na začátek.

Sklon křidel

Letadlo TORNADO může měnit úhel rozevření křidel od 25 do 68 stupňů. Pro přistání a hlídkování při malých rychlostech je křídlo nastaveno dopředu k dosažení maximálního vztlaku. Při vysokých rychlostech je staženo dozadu k omezení odporu. Při rychlostech pod 220 uzlů by měla být křídla maximálně roztažena a nad 0.6 MACH je třeba je stáhnout. Křídla musí být nastavena dopředu před použitím klapek a klapky musí být zataženy před sklopením dozadu. Křídla nemají být posunuta vpřed při rychlostech větších jak 350 uzlů.

IAS v uzlech dle rozevření křidel

minimální rychlost a plně klapky.....	min.120, max.250, norm.150
minimální rychlost a plně klapky.....	min.150, max.250, norm.200
maximální rychlost a bez klapek.....	min.220, max.730

Příprava ke startu

Pro svůj první let zůstatně v tréninkovém módu a procvičte si přistání. Nejdříve použijte přiblížení ke středové čáře runways, potom přiblížení k prostoru letiště. Zkuste se zorientovat podle údajů na přístrojové desce. Automatickou škrťací klapku používejte pokud možno co nejčastěji.

Poznámky pro pilota

Požádání: Uvolněte kolovou brzdu, zapněte škrtkící klapku a udržujte rychlost pod 50 uzlů.

Vzlet: Změřte si délku runwaye, zabrzděte kola, zrušte vzduchovou brzdu, klapky vytáhněte naplno a křídla nastavte dopředu. Motory dejte na plný výkon a pak odbrzděte podvozek. Při dosažení rychlosti 130 uzlů se zvednutím nosu odlepte od země, zasuňte podvozek a berte v úvahu větrné podmínky. Dejte knipl dopředu, abyste zvětšili rychlost stoupání (VSI). Při 190 uzlech IAS zatáhněte klapky a akcelerujte na 0.6 MACH. Při 0.4 MACH však musíte nastavit křídla dozadu. Potom skloňte knipl k sobě a vystoupejte na svou letovou hladinu.

Letová hladina: Zmenšete tah motorů a skloňte nos letadla, čímž omezíte stoupání. Pro udržení roviny letu použijte přístroje ALT a VSI. Zorientujte se podle vnějšího a umělého horizontu.

Přibližování se k runwayi: Jakmile bylo dáno povolení k přistání, simulátor bude přizpůsobovat letadlo, aby bylo schopné přiblížit se k začátku osy dráhy. Během přistávacího manévru musí pilot navádět letoun do středu ILS rádiového signálu a klesat k runwayi na rychlost 160 uzlů. Přitom je nutné mít křídla nastavena dopředu, vysunuty brzdící klapky a vysunutý podvozek. Klesejte rychlostí 300 FT/NM.

Přistání: Poblíž runwaye zrušte automatickou škrtkící klapku a snižte rychlost na 130 uzlů. Ujistěte se, zda je podvozek vysunut a zda je uvolněna kolová brzda. Jakmile se dotknete země, posuňte knipl dopředu a dosedněte též předovými koly. Stále se držte středové čáry na runwayi. Zkontrolujte, zda je vypojena automatická škrtkící klapka, aktivujte kolovou brzdu a vypněte tah motorů.

Oblet: Po vzletnutí zasuňte podvozek, nastavte klapky dolů, zapněte automatickou škrtkící klapku a stabilizujte let ve výšce 1000 stop při rychlosti 130 uzlů. Nahněte se jemně doleva a otočte se o 190 stupňů. Runway budete vidět vlevo od letadla. Udržujte směr a výšku, dokud vzdálenost na DME nepřekročí 4.0 NM. Nyní je čas se otočit nazpátek k runwayi. Pokud se manévru povedl, bude runway ležet vedle nosu letadla a musíte se ještě otočit, abyste se dostali do směru osy. Jakmile se vzdálenost ještě zmenší, sestupujte tak, abyste v 3.0 NM měli výšku 900 stop, ve 2.0 NM 600 stop, v 1.0 NM 300 stop. Použití ILS bude podstatnou částí v této přistávací fázi.

Soubor instrukcí pro případ nebezpečí

Ve všech případech poškození stroje v bitvě zkuste přerušit soubor a přistát na místě určeném pro opravy.

Poškození přístrojů:

Jestliže jste dezorientováni v nízké výšce, katapultujte se.

Poškození kontroly:

Pokud není bezpečné přistát - katapultujte se.

Selhání motoru:

Křídla vysuňte dopředu poněkud dříve a zasuňte podvozek a klapky, aby se minimalizoval odpor. Lette ve větším úhlu než normálně. Jestliže jste přehlédli přistávací dráhu můžete se pokusit o další oblet. Pokud přistání není možné - katapultujte se.

Porucha klapek:

Přibližujte se rychlostí 200 uzlů a ihned po dosednutí použijte kolovou a vzduchovou brzdu.

Přistání se zataženým podvozkem:

Vzhledem k vysoké přistávací rychlosti není možné bez podvozku přistát a katapultáže se v malých výškách vyvarujte. Také při náklonu pod 90 stupňů je katapultáž mimo mez bezpečnosti.

Basic v2.0 kompilátory

Kompilátory jazyka BASIC jsou programy, které zpracují váš líný BASIC program tak, že poté probíhá (více či méně) rychleji než původní. I když k žádnému z dále uvedených kompilátorů u nás zatím není dostupný manuál, můžeme tyto programy používat jako "black box".

Nejrozšířenějšími kompilátory jsou u nás **DTL-Compiler**, **Austrospeed Compiler** a **PET SPEED Compiler**. Pro ty, kteří pracují v Simon's Basicu, je k dispozici **Simon's Compiler**.

V tabulce na další straně jsou výsledky testování rychlosti provedení osmi klasických testovacích programů Benchmark 1 až 8 pro některé vybrané kompilátory.

5 REM Benchmark 1 10 PRINT "START" 20 FOR K=1 TO 1000 30 NEXT K 40 PRINT "STOP" 50 STOP	5 REM Benchmark 2 10 PRINT "START" 20 K=0 30 K=K+1 40 IF K<1000 THEN 30 50 PRINT "STOP" 60 STOP	5 REM Benchmark 3 10 PRINT "START" 20 K=0 30 K=K+1 40 A=K/K*K+K-K 50 IF K<1000 THEN 30 60 PRINT "STOP" 70 STOP
5 REM Benchmark 4 10 PRINT "START" 20 K=0 30 K=K+1 40 A=K/2*3+4-5 50 IF K<1000 THEN 30 60 PRINT "STOP" 70 STOP	5 REM Benchmark 5 10 PRINT "START" 20 K=0 30 K=K+1 40 A=K/2*3+4-5 50 GOSUB 90 60 IF K<1000 THEN 30 70 PRINT "STOP" 80 STOP 90 RETURN	5 REM Benchmark 6 10 PRINT "START" 20 K=0 30 DIM M(5) 40 K=K+1 50 A=K/2*3+4-5 60 GOSUB 120 70 FOR L=1 TO 5 80 NEXT L 90 IF K<1000 THEN 40 100 PRINT "STOP" 110 STOP 120 RETURN
5 REM Benchmark 7 10 PRINT "START" 20 K=0 30 DIM M(5) 40 K=K+1 50 A=K/2*3+4-5 60 GOSUB 120 70 FOR L=1 TO 5 75 M(L)=A 80 NEXT L 90 IF K<1000 THEN 40 100 PRINT "STOP" 110 STOP 120 RETURN	5 REM Benchmark 8 10 PRINT "START" 20 K=0 30 K=K+1 40 A=K*2 50 B=LOG(K) 60 C=SIN(K) 70 IF K<1000 THEN 30 80 PRINT "STOP" 90 STOP	

TEST	BASIC v2.0	SIMON'S BASIC	SIMON'S COMP.	DTL-COMP.	AUSTROSPEED	PET SPEED
1	1,083	1,283	0,917	0,933	0,850	0,250
2	10,167	14,217	2,100	2,117	1,417	0,717
3	19,500	24,267	7,583	7,583	5,767	6,267
4	21,500	26,150	8,133	8,117	6,717	7,133
5	23,650	28,683	8,333	8,317	6,883	7,317
6	33,100	39,533	14,200	14,200	12,000	9,017
7	51,983	59,783	20,883	20,867	15,917	11,517
8	120,150	126,233	104,967	104,967	103,400	93,983
POŘADÍ	5	6	4	3	2	1

V prvních dvou sloupcích jsou časy (v sekundách) pro BASIC interpretry v2.0 a modifikaci Simon's Basic. Pochopitelné zpomalení chodu programu v Simon's Basicu kompenzuje Simon's Compiler na velice slušné úrovni. Ze srovnání vychází nejlépe Austrospeed a zejména Pet Speed Compiler, který i test v časopise C 64'er (1985/4, str. 36) zařadil na první místo.

Jistou nevýhodou kompilovaných programů je to, že jsou často několikrát delší než zdrojový program. Příliš dlouhé programy proto někdy není možno vůbec zkompileovat.

Jak tedy používat kompilátory?

1. Vezměte zcela prázdnou disketu (formátovanou) a zkopírujte na ni příslušný kompilátor.
POZOR!!! Pet Speed se skládá z několika částí.
2. Na disketu s kompilátorem přihrajte BASIC program, který chcete kompilovat. Dejte mu krátký název.
3. Natáhněte do počítače kompilátor a spusťte ho.
4. V tuto chvíli se vás program zeptá na název kompilovaného programu. Vložte tedy název a odešlete ho pomocí RETURN. Teď už můžete jen čekat, až počítač dokončí svou práci. Buďte trpěliví, někdy to trvá dost dlouho.
5. Když skončí kompilace, ohlásí se počítač "READY." a v paměti je uložen hotový program v kompilované formě. Ihned ho můžete vyzkoušet. Na disketě potom najdete svůj program jak v původní, tak v kompilované formě s modifikovaným názvem.

Upozornění! Kompilátory, podobně jako jiné programy, mívají své vrtochy a slabiny. Proto některým z nich vadí určité programátorské obraty. Pokud se během kompilace ohlásí chyba, musíte daný příkaz (nebo sekvenci příkazů) obejít i za cenu určité neohrabanosti programu, popřípadě použít jiný kompilátor.

Textové editory

Jednou z nejčastěji užívaných aplikací počítačů naší třídy je zpracování textu. Na C64 existuje celá řada rozdílných textových editorů. Přitom takřka každý uživatel má na takový program jiné nároky. Jeden potřebuje tisknout rychle obrovská kvanta stran, druhému záleží spíš na precizní grafické formě každé stránky. Někdo chce mít v počítači desítky stran najednou, jiný chce text kombinovat s grafikou nebo výsledky databázového zpracování dat. Další píše dopisy, oběžníky, blahopřání, letáky, formuláře atd. atd. Při výběru textového editoru je většinou třeba slevit něco ze svých požadavků, protože dokonalý program neexistuje. Abychom všem, kteří odložili psací stroj a píší na počítači, usnadnili počáteční výběr a orientaci mezi textovými programy, zahajujeme dnes seriál, který bude věnován tomuto typu programů. Popisy a návody k příslušným editorům budou vždy zpracovávat ti, kteří s nimi dlouhodobě pracují a mají bohaté zkušenosti. Pokud však máte k dané problematice co říci, napište a vaše doplnění či upřesnění bude uveřejněno hned v následujícím pokračování seriálu. Postupně se chceme věnovat programům Speedscript, Print Fox, Vizawrite, Textomat Plus, Easycript a Paperclip. Pokud máte svého favorita, přispějte stručným pojednáním o jeho možnostech a schopnostech, rádi náš seznam rozšíříme.

SPEEDSCRIPT

SPEEDSCRIPT je výkonný program pro zpracování textu na C64/128 a VIC-20. Kromě vlastního zápisu umožňuje ukládání textů na kazetu nebo disk, kvalitní editaci s možnostmi přepisování a vkládání odstavců, přesouvání bloků, vyhledávání výrazů, centrování nadpisů, automatický tisk čísla stránky, tisk horního i dolního záhlaví, zarovnání pravého okraje a výpis na tiskárnu. Podobně jako VIZAWRITE umožňuje "word wrap". Klávesa RETURN slouží k zakončení odstavce a není nutno ji používat na konci každého řádku.

Není možné deklarovat délku řádku na obrazovce, dodatečně vytvářet odstupy odstavců od levého okraje a zavádět jakýkoliv typ libovolně umístěného tabulátoru. Nepřítomnost tabulátoru částečně nahrazuje funkce RUN/STOP. Rovněž nelze pracovat s indexy.

Grafická úroveň editoru je dobrá. Jeho autor zaměnil počítačové znaky za elegantnější strojové písmo. Při aktivování bitové grafiky tiskárny příkazem nahrazujícím CHR\$ ve formátovém módu umožňuje editor definování vlastních znaků.

Pohyb kurzoru je v textu veden převážně skoky po slovech, větách a odstavcích. Přispívá to k větší rychlosti a přesnosti pohybu kurzoru. Podobně je řešeno i vymazávání textu, kdy pohybem po jednotlivých fragmentech slovního tvaru vznikají možnosti, jak se zbavit té či oné části textu.

Po provedení některých úprav textového pole, je SPEEDSCRIPT kompatibilní s jinými editory, jako je např. WORDPRO nebo PAPERCLIP.

Nutné úpravy se týkají zejména formátování pro tiskárnu. SPEEDSCRIPT pracuje nejlépe s tiskárnami Commodore. Pokud používáte přes interface tiskárnu jiného typu, pak optimální je ten, který je připojen konektorem "serial".

Většina tiskáren používá číslo periferie 4. Pokud chcete zapojit další tiskárny s jiným číslem, můžete vložit toto číslo po současném stisknutí SHIFT+CTRL+P. Budete dotázáni na číslo periferie a sekundární adresu (viz manuál tiskárny). Pro tiskárny Commodore je to číslo 7 (nastaví tisk v módu Business). Jestliže interface nemůže ani zčásti nahradit tiskárnu Commodore, budete mít některé problémy. Především proto, že čísla používaná k identifikaci znaku jsou v normě PETASCII a nekorrespondují se standardním ASCII. U tohoto editoru můžete obejít podobné potíže, když umístíte na začátek vašeho pole formát "a". Před profesionálním použitím SPEEDSCRIPTU si raději spolupráci editoru s tiskárnou otestujte. SPEEDSCRIPT generuje celou znakovou řadu Business.

Obsluha programu

- CTRL+b - nastavení barvy pozadí
- CTRL+l - nastavení barvy písma
- CTRL+= - indikace volné paměti (pro C64 max. cca 42 Kb)

Pohyb kurzoru

- CRSR up-down - pohyb kurzoru po slovních tvarech (jako F3 a F4)
- CRSR left-right - pohyb kurzoru po jednotlivých znacích
- F1 - kurzor na další slovo
- F2 - kurzor na předcházející slovo
- F3 - kurzor na začátek další věty (věta je posloupnost znaků ohraničená znaky !? nebo RETURN)
- F4 - kurzor na začátek předcházející věty
- F5 - kurzor na začátek dalšího odstavce (odstavec je posloupnost znaků mezi znaky RETURN)
- F6 - kurzor na začátek předcházejícího odstavce

- HOME** - první stisknutí - kurzor na začátek obrazovky
 - druhé stisknutí - kurzor na začátek textu
- RUN/STOP** - funkce TAB (odskočení kurzoru na jednu z pěti implicitně zadaných sloupcových poloh)
- CTRL+z** - kurzor na konec textu

Editace textu

- RETURN** - ukončení odstavce nebo řádku (není nezbytné ukončovat každý řádek - viz F3, F4)
- INST** - vytvoření mezery na místě kurzoru - text se posune vpravo (slouží pro vkládání znaků)
- CTRL+i** - zapnutí vpisovacího INSERT módu. Při psaní textu se znaky vpravo stále posouvají doprava (nelze opravovat překlepy - ty se mohou opravit až po zrušení INSERT módu, tj. po opětovném stlačení CTRL+i)
- CTRL+a** - mění písmena z velkých na malá a opačně
- CTRL+x** - vymění dva sousední znaky vlevo od kurzoru - použití při překlepu (aplikace je možná i v INSERT módu)
- CTRL+r** - od pozice kurzoru umístí obsah bufferu (platí pro vymazání typů ERASE i DELETE)
- CTRL+h** - hledá v textu výraz - zadejte hledaný výraz a stiskněte RETURN - první použití hledá od začátku textu, druhé od pozice kurzoru. Hledá-li se samostatné slovo, doporučujeme opatřit je na začátku a na konci mezerou, aby nebyly nalezeny části slov. Např. slovo "program" by bylo ohlášeno při nalezení slova "naprogramovat")

Mazání textu

- DEL** - vymaže poslední zapsaný znak
- šipka vlevo** - maže znak vlevo od kurzoru bez posunutí textu
- CTRL+d** - **W** slovo vlevo
 - **S** větu vlevo
 - **P** odstavec vlevo
- (vymazaný text se uloží do bufferu - viz CTRL+r)
- CTRL+šipka vlevo** - ruší text vpravo od kurzoru (text mizí zprava do stojícího kurzoru)
- CTRL+e** - **W** slovo vpravo
 - **S** větu vpravo
 - **P** odstavec vpravo
- (vymazaný text se uloží do bufferu - viz CTRL+r)
- CTRL+k** - vymaže obsah bufferu (viz CTRL+e, CTRL+d) - příkaz CTRL+r pak nedá žádný text
- SHIFT+CTRL+e** - vymazaný text nenahradí v bufferu původní, ale přiřadí se k němu - MERGE bufferu)
- CLR** - dotaz y/n (ano/ne) vymaže se všechno a nic se neuloží do bufferu

Uložení textu

- F7** - LOAD - natáhne text z kazety (T) nebo disku (D) (působí jako MERGE, natažené pole se přidá za dosavadní od pozice kurzoru - kurzor nutno nastavit před aplikací F7)
- F8** - SAVE - uloží text na kazetu (T) nebo disk (D) - název textu může mít max. 16 znaků (bude-li se na disk nahrávat text se jménem, které se na disku již vyskytuje, je nutno starý soubor nejprve smazat)
- CTRL+v** - VERIFY - ověří správnost nahrávky
- CTRL+4** - directory diskety
- CTRL+↑** - vyslání diskových příkazů po zapsání diskového příkazu (viz manuál pro diskovou jednotku) stisknout RETURN (eventuální chyby jsou hlášeny)

Tisk

- CTRL+p** - tisk textu
- SHIFT+CTRL+p** - zavedení čísla periférie a sekundární adresy (všechny tři klávesy podržet současně)
- CTRL+libra** - zavedení formátového módu. Formátové příkazy se zapisují do textu v hranatých závorkách. Vyzvolají se samostatným stisknutím příslušného tlačítka a zapisují se i se seznamem parametrů a textem.
- l** - počet mezer od levého okraje (implicitně 5)
 - r** - počet znaků na řádek (norma 75) maximálně 80
 - t** - počet prázdných řádků od horního okraje (norma 5)
 - b** - počet řádků na textovou stranu (norma 58) - pro určení spodního prázdného okraje
 - h** - zápis horního záhlaví. Po znaku h (v hranatých závorkách) se zapíše text hlavičky, potom stisknete RETURN
 - f** - zápis dolního záhlaví (obě záhlaví se tisknou na každou stranu). S výhodou tak lze definovat automatický tisk čísla strany (viz příkaz #).
 - n** - definuje pozici začátku nové strany
 - s** - vynechání prázdných řádků při tisku mezi řádky z obrázovky (zadat 1,2 nebo 3)
 - u** - podtržení znaku (neumí každá tiskárna)
 - c** - vycentrování (větu ukončit RETURN)
 - e** - zarovnání řádku na pravý okraj
 - #** - při tisku se dosadí číslo strany (viz příkaz h, f, n)
 - 0-9** - formátové příkazy pro tiskárnu zastupují funkci CHR\$ (možnost zapnutí bitové grafiky tiskárny)
 - a** - zapnutí režimu práce v ASCII kódu
 - w** - funkce HELP (pouze pro C64) otevírá přístup k seznamu příkazů editoru (v paměti je od adresy \$1000).

NEWSROOM

NEWSROOM je program, který byl vypracován zejména pro ty uživatele, kteří chtějí připravovat vlastní noviny, časopisy, nástěnky, reklamy, inzertaty apod. Jako skutečný vydavatel se seznámíte se všemi fázemi přípravy novin či časopisu. Program umožňuje tvorbu titulků a nadpisů, přípravu ilustrací, psaní textů, výměnu dat pomocí modemu a samozřejmě vytištění hotového časopisu.

První strana většinou obsahuje název časopisu, který se vytváří v části programu nazvané BANNER. Kromě nadpisu obsahuje titulní strana i panely textu. Na dalších stránkách se na místě nadpisu nacházejí dodatkové panely. Jednotlivé panely mohou obsahovat fotografie (vytvořené v části PHOTO LAB) i text a jsou kompletovány na redakčním stole (COPY DESK). Hotové panely se v oddíle LAYOUT skládají na stránku. Program NEWSROOM umožňuje vyslat nebo přijmout informace (fotografie, panely, strany) přes modem (WIRE SERVICE). Komunikovat je možno se všemi verzemi programu NEWSROOM bez ohledu na použitý počítač (Commodore, Apple, IBM). Oddíl tisku (PRESS) vám umožní celý časopis vytisknout.

Diskety programu NEWSROOM

Komplet programu NEWSROOM se skládá ze 2 disket (dvoustranných). Disk 1 obsahuje hlavní program, který musí být natažen a spuštěn jako první. Další 3 strany disket obsahují NEWSROOM CLIP ART, neboli sady hotových obrázků, které můžete použít při své práci. Nevýhodou tohoto uspořádání je, že během práce je třeba několikrát vyměňovat diskety.

Programové diskety NEWSROOM nemohou být používány pro uchování zhotovených fotografií, panelů a stran. Ty je třeba ukládat na zvláštní datové diskety (DATA DISK). Pamatujte, že s výjimkou nahrávání a ukládání dat se v diskové jednotce musí nacházet disketa s hlavním programem. Pokud se zmýlíte, počkejte, až program sám požádá o výměnu diskety. Jediným nebezpečím zůstává pokus o zapsání dat na disketu s hlavním programem a na CLIP ART diskety. Proto dříve, než začnete práci, zabezpečte diskety proti zápisu, tzn. přelepte výřez v disketě nálepkou.

Když používáte 2 diskové jednotky, musí se v jednotce č. 1 (A) neustále nacházet disketa s hlavním programem, jednotka č. 2 (B) je používána pro obsluhu disket CLIP ART a datových disket. Program sám vás bude informovat, kterou z disket vložit.

Práce s datovými disketami

Časopisy, vytvářené pomocí programu NEWSROOM, se skládají ze 4 hlavních částí: fotografií (PHOTO), nadpisů (BANNER), panelů (PANEL) a stran (PAGE). Každou z těchto částí musíte samostatně zapisovat na DATA DISK. Jako datový disk vám poslouží každá formátovaná disketa, na které je dostatečný počet volných bloků. Vždy po dokončení fotografie, nadpisu, panelu nebo strany musíte svůj výtvar uložit (SAVE) na disketu. Jestliže se pokusíte zapisovat na neformátovanou disketu, nabídne vám program možnost formátování nebo výměny diskety za jinou. Nezapomeňte, že formátování zcela zničí původní obsah diskety!!! Než začnete práci s NEWSROOM, zformátujte si nejméně jednu datovou disketu. Všechny soubory, týkající se určité strany, musíte zapisovat na stejnou disketu. Různé typy souborů (BANNER, PHOTO ...) mohou mít stejné názvy, protože při uložení jsou názvy doplněny o rozlišovací kód typu souboru. **POZOR!** Nepoužívejte v názvech mezery a speciální znaky.

Pokud chcete smazat z datové diskety staré nepotřebné soubory, použijte k tomu odpovídající příkaz DOS.

PAMATUJTE! Před návratem do hlavního MENU vždy uložte výsledek svojí práce, jinak ho nenávratně ztratíte!!!

Pohyb kurzoru

Kurzor, v závislosti na funkci, může mít podobu malé šipky, textového kurzoru, ruky, rámečku nebo některého z kreslicích nástrojů. Pohyb kurzoru se řídí joystickem nebo klávesnicí. Při použití joysticku se kurzor pohybuje směrem, v jakém je vychýlena páka. Spoušť joysticku se používá k aktivaci ikony nebo grafického příkazu.

Použití klávesnice: **kurzorové klávesy** - rychlý pohyb kurzoru
kurzorové klávesy + CTRL - pomalý posun kurzoru
klávesa G - jako spoušť joysticku

Grafické MENU

Hlavní MENU programu NEWSROOM umožňuje vstoupit snadno do kterékoli části vydavatelství časopisu. Pohybujte joystickem, dokud se nerozsvítí název požadované sekce a pak stiskněte spoušť. Po chvíli se ocitnete ve vybraném oddílu programu.

BANNER - příprava titulního nadpisu

Titulek časopisu bývá zpravidla umístěn v horní části první stránky, obsahuje název (velkým písmem) a plní tak funkci identifikátoru. NEWSROOM vám umožní kombinovat text s obrázky a vytvořit tak titulek v libovolné grafické formě. Nejvýhodnější je vybrat nejprve obrázky, umístit je a teprve potom dopisovat text.

Text

Jestliže chcete psát text, vyberte z nabídky při levém okraji ikonu tužky. Na obrazovce se objeví okno grafických nástrojů (GRAFIC TOOLS). Nastavte kurzor na některý z druhů písma (FONTS). Sloupec LARGE FONTS obsahuje velké druhy písma (pro nadpisy), sloupec SMALL FONTS obsahuje malé druhy (pro vlastní text). Stiskněte spoušť, vyberte EXIT a okno grafických nástrojů zmizí. Kurzor má formu plného pravouhelníku o velikosti zvoleného písma. Posuňte kurzor na místo, kde bude začínat text a stiskněte spoušť. Tim je zapnut textový mód a můžete psát. Pokud uděláte chybu, nastavte kurzor na chybné písmeno a přepište ho správným. Stisknutím RETURN posunete kurzor na začátek další řádky. Práci v textovém módu ukončíte opětovným stisknutím spouště. Objeví se pracovní plocha s kurzorem, který můžete nastavit na libovolný další bod v ploše nebo na některou z ikon. Spouští joysticku přepínáte mezi módem normálním (značení začátku textu) a módem textovým (vlastní psaní).

UPCZORNENÍ: Textový mód v části BANNER a PHOTO LAB je zcela identický. Naproti tomu textový mód redakčního stolu (COPY DESK) je odlišný a má některé další vymoženosti typické pro klasické textové editory.

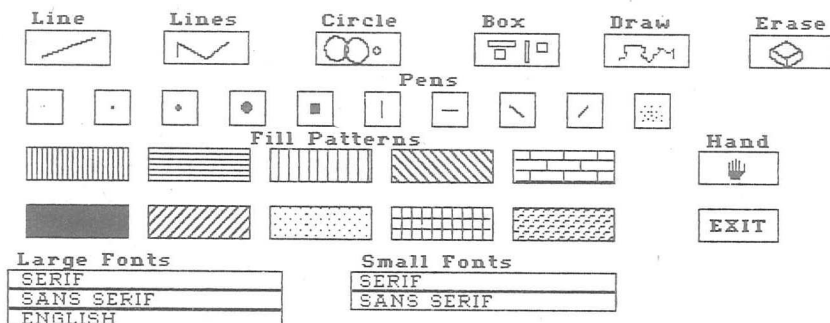
Použití ilustrací CLIP ART

Chcete-li do svého nadpisu přidat něco grafiky, vyberte ikonu CLIP ART (čtverec s obrázkem uprostřed). Vložte disketu CLIP ART a stiskněte spoušť. Vyberte si jeden soubor z nabídnutého seznamu a stiskněte spoušť. Po chvíli se grafika ukaže na obrazovce. Pokud se vám nelíbí a chcete nahrát jinou, vyberte znovu ikonu CLIP ART. Když chcete do diskové jednotky vložit jinou disketu, zvolte NEW DISK. Funkce CANCEL umožňuje návrat do oddílu BANNER bez natažení grafiky. Chcete-li použít některou část obrázku do svého titulku, nastavte na ni kurzor a stiskněte spoušť. Vybraná grafika se přilepí ke kurzoru a pomocí spouště ji můžete obtisknout na libovolná místa titulku. Toto ukončíte přesunutím kurzoru do levé části obrazovky. Jestliže se zmýlíte a chcete obrázek znovu použít, vyberte ikonu OOPS. Ilustrace, která již jednou byla umístěna v pracovním prostoru, může být znovu přenesena kurzorem ve formě ruky (je dostupný v sadě grafických nástrojů). Sada CLIP ART obsahuje i obrázky, které se do prostoru titulku nevejdou. Pamatujte, že uložena a vytištěná bude jen ta část, která se nachází v pracovní ploše.

Práce s grafikou

Každý obrázek může být převrácen podle vodorovné osy, čímž vznikne jeho zrcadlový obraz. Stačí vybrat ikonu převrácení (zobrazuje dvě zrcadlové šipky). Aktivujte ikonu, zvolte element grafiky, který chcete převrátit a stiskněte spoušť.

Graphic Tools



Pomocí programu NEWSROOM můžete vytvářet vlastní obrázky nebo modifikovat ilustrace CLIP ART. Lze k tomu využít všechny kreslicí prostředky, které program nabízí v okně grafických nástrojů. Výběr se děje opět pomocí ikon. K dispozici máte různé typy per (řada PENS). Zvolte některé pero a poté EXIT. Kurzor získá tvar daného pera a kreslí stisknutím spouště. Když vyberete gumu (ERASE), pero místo kreslení maže. Další nástroje umožňují kreslit automaticky úsečku (LINE), lomenou čáru (LINES), kružnice (CIRCLE), čtyřúhelníky (BOX). Funkce DRAW vám umožní pokračovat v normálním kreslení. Všechny uzavřené plochy lze vyplnit jedním z deseti vzorů (FILL PATTERNS). Vyberte si vzor, nastavte kurzor dovnitř uzavřené plochy a stiskněte spoušť. Poslední ikonou je ruka, která umožňuje přenášet grafiky CLIP ART. Modifikované nebo vlastní grafiky nemohou být přenášeny.

Ikona zvětšujícího skla vám umožní zvětšit vybraný fragment grafiky. Kurzor ve tvaru rámečku nastavte tak, aby obsahoval požadovaný prostor a stiskněte spoušť. Nyní můžete rozsvěcet a zhasínat jednotlivé body grafiky. Z kreslení pod lupou vystoupíte buď přes CANCEL (změny nebudou přeneseny do obrázku) nebo EXIT (změny budou zaneseny do grafiky).

Protože jediným neuvažovaným krokem můžete zničit několikahodinovou práci, je k dispozici ikona OOPS. Tato funkce jakoby vrací výsledek vaší práce o jeden krok zpět.

Dříve, než se vrátíte do hlavního MENU, zapište titulek na datový disk. Vyberte ikonu DISK, poté SAVE, vložte název (max. 8 znaků) a stiskněte RETURN. K natažení titulku z diskety zpět do počítače vyberte ikonu DISK a nabídku LOAD. Program sám řekne, v jakém pořadí máte vkládat diskety do jednotky.

Funkce dvou z osmi ikon funkce BANNER nebyly zatím vůbec osvětleny. Obě mají destruktivní účinky, a proto se aktivují dvojnásobným stisknutím spouště. Co je to za strašné ikony? Odpadkový koš, který maže celou pracovní plochu a ikona MENU, která umožňuje návrat do hlavního MENU a rovněž ničí vše v pracovním prostoru.

PHOTO LAB - fotolaboratoř

V této části se vytvářejí obrázky, kterými můžete dokumentovat svůj text. Ovládání je do značné míry podobné práci v oddílu BANNER. Po dokončení však můžete svůj obrázek fotografovat, což dovoluje získat ilustrace o požadované velikosti. Samozřejmě lze využívat soubory CLIP ART. Všechny ikony a grafické nástroje pracují stejným způsobem jako v oddílu BANNER. Pokud chcete do obrázku přidat nějaký text, je lépe udělat to ve fotolaboratoři, než později na redakčním stole.

Po dokončení obrázku vyberte ikonu fotoaparátu a stiskněte spoušť. Nastavte kurzor do jednoho z rohů plánované fotografie a znovu stiskněte. Přesuňte kurzor do protilehlého rohu (vyznačíte úhlopříčku) a opět stiskněte spoušť. Pokud nejste s fotografií spokojen, vyberte znovu

ikonu fotoaparátu. Pamatujte, že v pracovním prostoru se může nacházet pouze jedna fotografie, a proto nová vždy nahradí starou.

POZOR!!! Než opustíte PHOTO LAB, uložte svůj snímek na disketu.

COPY DESK - redakční stůl

Zde spojujete fotografie s textem a vytváříte tak jednotlivé panely. Nejprve se objeví pracovní plocha, která má rozměry jednoho panelu. Po levé straně je soubor ikon. Když zaplníte jeden panel, vyberte ikonu **DISK**, uložte ho na disketu a pokračujte na dalším panelu. Každá strana obsahuje 6 až 10 panelů:

TITULEK		PANEL		PANEL		TITULEK		PANEL		PANEL	
PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL
PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL
PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL	PANEL
21,5 x 28 cm		21,5 x 28 cm		21,5 x 35 cm		21,5 x 35 cm					

Umístění fotografie

Při kombinování textu s fotografiemi je výhodnější umístit nejprve fotografii a teprve poté přidávat text. Umístění fotografie do rohu nebo alespoň k okraji panelu poskytuje větší prostor pro text. Zvolte ikonu **DISK** a **LOAD PHOTO** a poté jednu z fotografií ze zobrazeného seznamu. Jestliže se na disketě nenachází požadovaná fotografie, vložte do jednotky novou disketu a zvolte **NEW DISK**. Kurzor má tvar obdélníka o velikosti zvolené fotografie. Nastavte ho na požadované místo a stiskněte spoušť. Umístěnou fotografii můžete dále přenášet kurzorem ve formě ruky. Fotografie lze pohybovat i po zapsání textu, ale může přitom dojít k odsunutí jeho koncové části. Posunutím fotografie za levý okraj pracovní plochy ji zcela odstraníte z panelu. Ikona **OOPS** opět umožňuje vrátit poslední chybný krok.

Písání textu

Máte na výběr 5 druhů písma (fontů). Vyberte ikonu **FONT** a na obrazovce se objeví názvy jednotlivých fontů. Jsou napsány příslušným typem písma. Na ploše jednoho panelu můžete současně použít jedno malé a jedno velké písmo. **RETURN** označí konec odstavce a posune kurzor na začátek další řádky. K rozdělování slov na konci řádku používejte znak minus [-].

Editace textu

Doplňení nového textu - nastavte kurzor na požadované místo a pište

Mazání textu - kratší úseky mažte klávesou DEL

Smazání celého textu - vyberte ikonu gumy a 2x stiskněte

Smazání textu s fotografiemi - zvolte koš na odpadky a 2x stiskněte

Označení bloku - nastavte kurzor na první znak, stiskněte spoušť, nastavte na poslední znak, opět stiskněte. S takto označeným blokem můžete provádět následující operace:

smazat - stiskněte DEL

kopírovat - CTRL+C, nastavte na nové místo, stiskněte CTRL+W

přesunout - DEL, nastavte na nové místo, CTRL+W

Pozn.:pokud má kurzor formu ruky a stisknete CTRL+W, bude označený blok přenesen na konec textu.

Panel je hotový

Zkontrolujte ještě jednou text a fotografie na panelu a poté ho uložte na disketu.

POZOR!!! Soubor panelu na disketě obsahuje pouze názvy fotografií, a proto musí být panel i na něm použité fotografie uloženy na stejné disketě.

LAYOUT - skládání strany

Po zvolení této části programu se na obrazovce objeví 4 volby:

LAYOUT A PAGE WITH A BANNER - skládání strany s titulkem

LAYOUT A PAGE WITHOUT A BANNER - skládání strany bez titulku

LOAD A PAGE FROM A DATA DISK - natažení stránky z datové diskety

RETURN TO MENU - návrat do hlavního MENU

Pokud si vyberete jednu z funkcí skládání strany, musíte odpovědět na otázku, týkající se formátu použitého papíru. Naše klasická stránka A4 odpovídá formátu **LETTER SIZE**. Nyní vložte do diskové jednotky datovou disketu. Vyberte pole titulků nebo některého z panelů, které chcete zaplnit, a stiskněte spoušť. V označeném poli se zobrazí názvy všech souborů, které připadají v úvahu pro jeho zaplnění. Zvolte soubor a stiskněte spoušť. Vybraný panel (titulek) bude přiřazen danému poli a jeho název se v něm zobrazí. Jestliže na disketě není požadovaný panel, vyměňte disketu a zvolte **NEW DISK**. Tento postup opakujte pro všechna pole stránky. Chybně zvolený panel prostě nahraďte správným. K uložení stránky vyberte nabídku **SAVE**. Dále zvolte jednu ze dvou možností: **SAVE PAGE LAYOUT FILE TO SAME DATA DISK** - zápis souboru strany na tomtéž disku

CREATE A NEW PAGE DATA DISK - vytvoření nového disku s daty o složení strany

V prvním případě se soubor stránky uloží na disketu, která se nachází v jednotce. Druhá volba umožňuje zkopírování potřebných souborů dat z jedné nebo více zdrojových (**SOURCE**) disket na cílovou (**DESTINATION**) datovou disketu. Pokud se na zdrojové a cílové disketě nacházejí soubory o stejném názvu, dá vám program možnost zvolit si, jestli soubory na cílové disketě chcete nahradit stejnojmennými soubory z diskety zdrojové:

REPLACE ALL EXISTING FILES - nahradí všechny soubory se shodnými názvy

REPLACE SOME FILES - u každého souboru jednotlivě rozhodnete o tom, jestli má nebo nemá být nahrazen

REPLACE NO EXISTING FILES - žádný soubor cílové diskety nebude nahrazen souborem zdrojové diskety o stejném názvu

Jestli chcete upravovat některou dříve uloženou stránku, vyberte **LAYOUT**, vložte datový disk a zvolte **LOAD A PAGE FROM A DATA DISK**. Na obrazovce se objeví seznam stránek uložených na disketě. Vyberte požadovaný název a stiskněte spoušť. Zobrazí se stránka s rozmístěním panelů a tu nyní můžete podle libosti upravovat. Po dokončení ji nezapomeňte opět uložit na disketu!

WIRE SERVICE - přenos informací

Program **NEWSROOM** vám umožňuje výměnu fotografií, panelů, titulků nebo celých stran s jiným počítačem pomocí modemu. Po zvolení **WIRE SERVICE** se objeví následující nabídka:

CHANGE THE MODEM SETUP - změna parametrů modemu

RECEIVE DATA - příjem dat

SEND DATA - vysílání dat

MENU - návrat do hlavního MENU

Na obrazovce je přitom vypsané aktuální nastavení modemu. Aby spolu mohly počítače komunikovat, musíte nastavit stejnou rychlost přenosu (**BAUD RATE**). Rychlost je třeba nastavit před každým přenosem.

PRESS - tiskárna

Zapněte tiskárnu, vyberte **PRESS** a zvolte jednu z následujících možností:

CHANGE SETUP - nastavení parametrů tiskárny

PRINT PAGE - tisk celé strany

PRINT PANEL - tisk panelu

PRINT BANNER - tisk titulku

PRINT PHOTO - tisk fotografie

MENU - návrat do hlavního MENU

Vyberte některou z možností a vložte do jednotky datový disk. Program vyhledá a zobrazí seznam souborů příslušného typu. Zvolte si soubor a stiskněte spoušť. Dříve, než přistoupíte k tisku, překontrolujte si nastavení parametrů tiskárny. Pokud neodpovídají vaší tiskárně, vyberte nejprve **CHANGE SETUP**. Parametry stačí nastavit jednou.