

KLUB

602

COMMODORE

3

90



VIZAWRITE

Dalším z řady textových editorů, kterým se budeme zabývat, je VIZAWRITE. Je jedním z nejstarších, ale přitom nejlepších programů na G64. Má všechny základní funkce textového editoru, umí tisknout i obrázky a má i řadu dalších vynikajících možností. Největší jeho předností v našich podmínkách je to, že spolupracuje i s kazetou.

Přestože je tento program velice rozšířen, málokdo zná všechny jeho funkce. Originální návod představuje několik set stran, ale mezi uživateli kolují jen zkrácené seznamy příkazů. Ani my nemáme kompletní návod k dispozici, a proto vám nabízíme nejrozsáhlejší výpis funkcí, jaký se podařilo skompletovat.

(Přehled příkazů)

Hlavní menu

F1 - práce s hotovým textem z diskety či kazety
 F3 - tvorba nového textu
 F5 - obsah diskety
 F7 - diskové příkazy
 F8 - skok do BASICU
 STOP - přerušení každého příkazu
 SPACE - listování při funkci F5

Příprava textu

Po volbě F1 nebo F3 z hlavního menu se objeví obrazovka ve tvaru pro přípravu textu. První tři řádky slouží ke zprávám programu pro obsluhu, zbytek pro vytváření textu.

Na prvním řádku je "Vizawrite Název:" a název textového souboru, na kterém právě pracujete. Pod tímto názvem bude soubor zaznamenán na disk (nebo kazetu).

Na druhém řádku obrazovky se objevují průběžně komentáře nebo doplňující dotazy k právě používaným funkcím programu. Vyplátí se tento řádek sledovat, kdykoli použijete klávesu CBM nebo CTRL.

Po spuštění se program nastaví na řádek dlouhý 80 znaků, takže 40-ti znaková obrazovka po něm bude jezdit vpravo a vlevo a nikdy neuvídíte text vcelku. Změnou prvního, formátovacího řádku můžete změnit formu celého textu. Do tohoto řádku umísťujete rovněž tabulátory.

Funkce kláves v textovém módu

CLR - kurzor skočí na konec textové strany
 HOME - první stlačení - začátek obrazovky
 - druhé stlačení - začátek stránky
 INST - vsune prázdny znak na místo, kde je kurzor
 DEL - vymaže znak před kurzorem
 RESTORE - nemá funkci
 RETURN - ukončení odstavce
 SHIFT RETURN - posune kurzor na začátek nového řádku bez označení odstavce

CRSR - obvyklé funkce
 CTRL - zapíná formátovací mód
 RUN - nemá funkci
 STOP - zruší vykonávaný příkaz
 CBM - zapnutí příkazového módu

Funkční klávesy v textovém módu

F1 - o 1 textovou stranu dopředu
 F2 - o 1 textovou stranu dozadu
 F3 - o 1 obrazovkovou stranu dopředu
 F4 - o 1 obrazovkovou stranu dozadu
 F5 - kurzor na následující tabulátor nebo konec řádku
 F6 - kurzor na začátek řádku, resp. konec řádku
 F7 - vsunutí textu - vypnutí pomocí STOP nebo opakovaným stlačením F7
 F8 - vymazání části textu. Nastavte kurzor na začátek mazaného textu, stiskněte F8, označte kurzorem konec mazaného textu (vyznačený text změní barvu) a stiskněte RETURN.

Příkazy pro práci s textem

CBM C - kopírování části textu

Nastavte kurzor na začátek přenášeného textu, stiskněte CBM C, označte kurzorem konec přenášeného textu (vyznačený text změní barvu) a stiskněte RETURN. Poté vyberte kurzorem cílové místo a opět stiskněte RETURN.

Vybraný text se přenes a zároveň zůstane na původním místě.

CBM M - přesunutí části textu

Označení a přesunutí se provede stejně jako v případě CBM C. Rozdíl spočívá v tom, že přesunutý text zmizí ze svého původního místa.

CBM F - vyhledání části textu

Stiskněte CBM F a zadejte hledanou sekvenci znaků. Může být dlouhá max. 28 znaků. Text je prohledáván od pozice kurzoru. Na prvním znaku prvního nalezeného slova se kurzor zastaví a vy ho můžete buď změnit nebo po stisknutí RETURN pokračovat v hledání. Jestliže po zasahu do textu přestane vyhledávání fungovat, stačí opět postupně stisknout CBM F RETURN. Poslední vyhledávací klíč je vždy automaticky zapamatován.

CBM SHIFT+F - vyhledání části textu

Vyhledává stejně jako CBM F, ale nedělá rozdíly mezi malými a velkými písmeny.

CBM SHIFT+H - merge = připojení textu z diskety či kazety

Lze načíst i soubory vytvořené jinou verzí VIZAWRITE nebo jinými textovými editory. Pokud za název dáte *, natahne se vám directory do textu a můžete ji i jako text zpracovávat.

CBM G - návrat do hlavního menu

Pozor, celý text bude vymazán.

CBM G - skok na určitou stranu

Po zvolení zadejte číslo strany, na kterou chcete skočit, a odešlete RETURN. RETURN bez čísla skočí na první stranu, "h" znamená hlavičku, "f" spodní záhlaví.

CBM N - přejmenování textového souboru

Jestliže při práci na novém textu využíváte nějaký starší text, nepamptejte ho ihned přejmenovat. Při ukládání by se vám text pod původním názvem smazal.

CBM P - skok do tiskového MENU

CBM T - změna barev

Barvy měníte pomocí F1 - text, F3 - pozadí a F5 - okraj obrazovky. Změny ukončíte STOP nebo RETURN.

CBM S - uložení textu

Text bude uložen se všemi parametry pro barvu i pro tiskárnu. Jestliže na disketě existuje soubor téhož jména, bude přemazán.

CBM R - náhrada určitého slova v textu jiným výrazem

Nastavte kurzor na první znak slova nebo úseku textu, který chcete nahradit, a stiskněte **CBM R**. Objeví se otázka "Nahradit co?". Kurzorem označte nahrazovaný text (změní barvu) a stiskněte **RETURN**. Na druhém řádku obrazovky se objeví dotaz: "Nahradit čím?" s posledním výrazem zadaným pro záměnu. Podle potřeby změňte tento výraz a stiskněte **RETURN**. Výraz bude nahrazen.

CBM SHIFT R - náhrada určitého slova v celém textu

Provedení je stejné jako v předchozím případě s tím rozdílem, že můžete prohledat celý text. Vždy, když najdete slovo, které jste zvolili, můžete si vybrat, jestli ho chcete nahradit (**RETURN**) nebo přeskóčit (**SPACE**). Příklad použití **SHIFT+RETURN** bude záměna provedena automaticky v celém textu.

CBM W - 40-ti znakový mód

Změní velikost textové obrazovky na 40 znaků. Druhým stisknutím vrátíte normální šířku. Slouží pro přehled při prvotním psaní textu.

CBM D - vysílání diskových příkazů

Diskové příkazy můžete vysílat rovněž z hlavního **MENU** po stisknutí **F7**. Můžete formátovat disketu (n:název,id), přejmenovat soubor na disketě (r:novýnázev=starýnázev) nebo smazat soubor na disketě (s:název). Uvedené příkazy zadávejte bez závorek.

CBM DEL - mazání textu (jako **F8**)**CBM INST** - vsunutí textu (jako **F7**)**CBM SPACE** - indikace volné paměti**CBM \$** - directory

Zobrazí directory, aniž by to mělo vliv na text v paměti. Jednotlivými stránkami directory můžete listovat pomocí **SPACE**. Do textu se můžete vrátit kdykoli pomocí klávesy **STOP**.

CBM X - nastavení konfigurace:

- c = magnetofon
- d = disk. jednotka @ číslo 8
- d1 = disk. jednotka 1 číslo 8
- d2 = disk. jednotka @ číslo 9
- d3 = disk. jednotka 1 číslo 9
- p = tiskárna číslo 4
- P = tiskárna číslo 5
- r = nastavení základních parametrů

Formátové příkazy

Použití: Stiskněte **CTRL** (vlevo dole se objeví čtvereček), poté zvolte příslušnou funkci.

CTRL I - odsazení odstavce na úroveň tabulátoru

CTRL T - posune text na úroveň tabulátoru ve formátové řádce. Pokud zarovnáváte text na pravý okraj, nebude tato řádka zarovnána. V takovém případě používejte raději než tabulátor několik mezer.

CTRL . - numerický tabulátor (zarovnává čísla podle des. čárky).

CTRL C - centrování řádku

CTRL P - označení konce strany. Lze vymazat pouze **F8**.

CTRL U - zapnutí/vypnutí podtrhávání**CTRL S** - subscript (dolní indexové písmo)

CTRL (šipka nahorů) - superscript (horní indexové písmo)

CTRL E - silné písmo zap/vyp

CTRL # - místo pro číslo strany (bude dosazeno při tisku)

CTRL @ - CTRL 9 - řídicí znaky pro tiskárnu

Nejprve nadefinujte ve formátovací řádce např: **CTRL @** (zobrazí se inverzní nula) =27. Poté po použití **CTRL @** v textu bude na tiskárnu vyslán kód 27.

Funkce v tiskovém menu**Printer type:** typ tiskárny

- seriový interface je označen malými písmeny
- paralelní interface velkými písmeny
- v - VC 1525, 1526, MPS 801, 803, tisk. s CBM interface
- e - EPSON MX, RX, FX-80, 100 a kompatibilní
- q - Gume, Diablo tiskárny
- s - Spinwriter
- a - ASCII tiskárny
- t - Triumph Adler TRD 170S
- f - Ricoh Flowriter
- x - ostatní

Form Feed: posun na konci textové strany

POZOR! Nastavte správně délku strany!

Auto L/Feed: tiskárna vysílá posuv na konci řádku

- y - tiskárna posílá posuv
- n - Vizawrite posílá posuv
- N - Vizawrite posílá dvojitý posuv

Paper Length: délka papíru (normálně 72 řádky)**Single Sheet:** druh papíru

- y - kanc. papír - tiskárna čeká na výměnu
- n - nekonečný papír

Start Column: nastavení levého okraje (normálně 1)**Header:**

- y - vsunutí hlavičky na každou stranu
- n - není hlavička

Pitch Setting: druh písma, počet znaků na řádek

- 1 - normální písmo
- 2 - silné písmo
- 3 - úzké písmo 136 zn./řádek

Lines/Inch: odstup řádků (6, 8 nebo 12)**Justification:** zarovnávání na pravý okraj (y/n)**Global/Fill:**

- g - tisk více souborů dohromady
- f - data z pracovní stránky Workpage se vsunou do textu

File: jméno následujícího textu (viz Global/Fill)**Start page:** strana, od které se má tisknout**End page:** poslední strana (999=všechno)Verze programu VIZAWRITE

Tento textový editor existuje v nepřeberném množství verzí. Vznikaly většinou tak, že se nejrůznější uživatelé pokoušeli anglickou nebo německou verzí programu upravit pro češtinu nebo slovenštinu. Každá z verzí má svoje výhody i nevýhody. Posoudit je musíte již sami.

VIZA/MP - česká verze s nelogicky rozloženou češtinou

VIZA/SEICO - klávesnice je obsazena jako u českého psacího stroje. Lze použít pouze se sériovou tiskárnou.

VIZAWRITE/TR - tato verze je ideální pro použití s tiskárnami, které mají download, tzn. možnost definice vlastních znaků. K takovým tiskárnám patří zejména Star NL-10, LC-10, MPS 1250 apod. Znaky české abecedy jsou rozházeny opět zcela nelogicky, ale stejně jako u české verze DATAMATU.

VIZA/CBM - Jedna z nejpromyšlenějších verzí. Obsazení klávesnice je stejné jako u psacího stroje. Tisk je však velice pomalý.

CONSTRUCTION KIT

Konečně je tu něco vynikajícího, originálního, fantastického! Teď se samozřejmě mluví o softwarovém výtvoru Jonathana Harea a Christophera Yatese, autorů dosud nepřemožených programů Wizball a Parallax. Shoot Them Up Construction Kit je program, který vám umožní vlastní tvorbu her! Můžete měnit mapu, sprite, způsob scrollování, zvukové efekty, počet herních úrovní, znakovou sadu, barvy - a to všechno pomocí jednoduchého ovládání joystickem, umístěného do libovolného portu našeho C-64. Tak se už chopte joysticku a popustte uzdu své fantazii!

Základní menu (po spuštění programu) vám nabídne výběr několika příkazů. Výběrem jednoho každého z nich získáte další dílčí menu podrobnější nabídky. Na konci každého doplňkového menu je příkaz EXIT, kterým se vrátíte do úvodního menu. Obsluha programu je velmi jednoduchá, je třeba jen stručně popsat položky hlavního menu. Program dále obsahuje demonstraci svých velkých možností v podobě hry Shoot Them Up, která byla pomocí Konstruktion Kitu vytvořena.

1. Edit Sprites

Příkaz slouží pro práci se sprite. Zvolením tohoto příkazu získáte nové menu:

1. Select sprite - výběr sprite, kterým chcete pohybovat.
2. Edit sprite - získáte mřížkový čtverec, ve kterém joystickem nakreslíte svůj sprite nebo kde editujete již vytvořený sprite.
3. Edit colour a
4. Select colour jsou příkazy pro výběr či změnu barvy sprite a pozadí.
5. Slide sprite - posunujete tečku po tečce sprite nahoru a dolů ve čtverci pro kreslení.
6. Mirror sprite - umožní vytvořit inverzní obraz zvoleného sprite.
7. Copy sprite - kopíruje zvolený sprite do jiného libovolného sprite, tak lze velmi snadno získat několik stejných sprite. Ty mohou představovat například objekty na mapě hry.
8. Erase sprite - takto lze smazat sprite, který byl vybrán příkazem Select. (Program vám umožňuje definovat až 126 různých sprite!)

2. Edit objects

Velmi výkonný příkaz, kterým získáte další menu:

1. Select object
2. Test object
3. Edit colour
4. Select sprite and place
5. Edit anim speed

6. Edit anim type
7. Edit enemy bits
8. Copy object

Těmito příkazy oživujete všechny objekty, které chcete, aby se pohybovaly po obrazovce. Dělá se to na principu tvorby kresleného filmu na papíru (obrázek po obrázku), rychlou změnou obrázků se obrázky oživují. Odpovídající počet sprite vytváří pohybující se obraz, který se definuje pomocí příkazů tohoto menu. Vybíráte objekty, regulujete rychlost pohybu sprite a sledujete, jak objekt vypadá v prostředí na mapě hry. Jestliže potřebujete více shodných objektů na mapě, snadno si pomůžete příkazem Copy object.

3. Edit background

Editace pozadí hry vám umožňuje měnit všechny nebo jednotlivé čtverce, ze kterých je sestavena mapa hry. Můžete tak sestavit celou novou mapu, na které se vaše hra bude odehrávat.

1. Select char a
2. Edit char - jsou příkazy, které vám umožní výběr kreslicího náčíní, jejichž vzájemnou kombinací kreslíte blok čtverce na pravé straně obrazovky.
3. Test a
4. Edit colour - jasné příkazy (testování barvy a případné opravy).
5. Select block a
6. Edit block - slouží pro výběr a změnu jednotlivých bloků, ze kterých je mapa sestavena.
7. Edit map - příkaz, kterým se vybraný blok umístí do velké mapy hry. Jestliže chcete umístit další blok, musíte ho vybrat pomocí Select block.
8. Paint block - kreslení bloku (vybraného).
9. Copy block a
10. Copy char - mají stejnou funkci jako v předešlých případech kopírování (kopie bloku nebo obrázku, který vytváří daný blok).

4. Edit sfx

Menu nabízí příkazy, kterými stanovíte nové nebo měníte již nadefinované zvukové efekty, které budou slyšet v průběhu hry. Můžete definovat nebo měnit zvuk střelby vašeho hrdiny nebo rakety, zvuk letících sprite, zvuky výbuchu či jejich střelby atd.

1. Select sfx - ukazuje tabulku zvukových efektů a nad ní několik posuvných potenciometrů podobných těm ve zvukovém studiu. Pohybem joysticku si vyberete jeden z efektů a volbu potvrdíte stiskem FIRE.

Změnu daného zvukového efektu dosáhnete pomocí příkazu 2. Edit sfx - opět si vyberete kterýkoliv potenciometr a můžete s ním pohybovat nahoru a dolů. Stiskem FIRE kontrolujete výsledný efekt provedené změny. Výběrem jiného potenciometru a jeho novým umístěním získáte opět nový zvuk. Kombinací různých poloh potenciometrů získáte zvuk, který vám vyhovuje. Výběr zvukových efektů je velmi bohatý.

3. Copy sfx - umožňuje zaměnit váš zvukový efekt místo předchozího.

5. Edit players limitations

Touto volbou dostanete další nabídku dvou příkazů, a to 1. Player 1 a 2. Player 2. Těmito příkazy měníte podmínky, za kterých budou budoucí hráči vaší hry hrát, případně kterými hrdiny budou pohybovat. Máte na výběr počet životů, získání náhradního života při nasbírání 10 000 bodů, regulaci rychlosti pohybu střely, její dolet. Obtížnost každé hry velmi závisí právě na těchto parametrech. Dejte si proto záležet na jejich definování.

6. Edit attack waves

Zde musíte určit postavení pohyblivých a nepohyblivých sprite, určujete jejich dráhu (či trasu) pohybu po mapě v průběhu hry. To vše vám umožní příkazy: 1. Insert enemy 2. Join enemies 3. Delete enemy.

7. Edit levels

Příkazy získaného menu jsou: 1. Edit level parameters a 2. Edit level map . Těmito příkazy určíte vývoj hry po jednotlivých herních úrovních (nivó). Prvním příkazem získáte tabulku, obsahující celou mapu rozdělenou do sektorů - to vám umožní určit průběh hry. Nabízejí se vám 3 možnosti práce:

1. trvalý scroll
2. pauza ve scrollování (od 1 do 60 sekund)
3. scrollování, jestliže pohybujete svým objektem nahoru.

Tyto přístupy můžete volně kombinovat. Změny zanesete tak, že si vyberete příslušný parametr a při stisknutí FIRE pohybujete joystickem nahoru nebo dolů.

8. Edit front end

Vytváření vaší hry se chýlí ke konci. Ještě ale nemáte úvodní obrazovku! Lehce to napравíte pomocí příkazů:

1. Edit character set
2. Edit message
3. Edit message fx

Prvním příkazem libovolně měníte znakovou sadu, kterou v nadpise obrazovky použijete. Fantazii se opět meze nekladou, zkuste třeba vytvořit gotické písmo! Druhým příkazem napíšete text písmem, které jste nadefinovali. Třetím příkazem volíte barvu znaků, které jste napsali. Mohou to být buď standardní barvy C-64 nebo barvy s efektem blyškání či mihotání.

Příkazem TEST GAME můžete otestovat hru, kterou jste právě vytvořili. Příkaz STORAGE vám umožní, abyste kdykoliv zvolili jednotku, na kterou chcete ukládat (disk, páska), a abyste si uložili data, která jste změnili (sprite, zvukové efekty, mapu, objekty ...). Když budete příště pokračovat v práci na vaší hře, jednoduše si zpátky načtete data a můžete dál pracovat. Jestli jste již se hrou kompletně hotovi, vyberte si příkaz SAVE FINISHED GAME a uložte si hotovou hru. Teď už vám zbývá, abyste se až do úplného vyčerpání bavili vaší Originální Hrou, nebo abyste ji poskytli přátelům, známým nebo nějakému softwarehousu ke zpeněžení!!!

Shoot Them Up Construction Kit je program, který je za všech okolností nutné mít ve své sbírce. Nabízí vám totiž daleko více uspokojení, než jakákoliv jiná hra. Tak neváhejte! Hrdě usedněte k počítači a udělejte svoji vlastní hru, tak dokonalou, jaká by se vám zcela určitě bez použití tohoto programu udělat nepodařila.

STRIKE FLEET

Osmdesátá léta tohoto století jsou typická svými krizovými situacemi - Irán, Irák, Falklandy, Afganistán, Perský záliv apod. Jednou válečnou simulací reagující na uvedené události, je i Strike fleet.

Z úvodní nabídky je třeba vybrat jeden z deseti scénářů bojových misí amerického válečného námořnictva. V horní třetině obrazovky vidíte čtyři mapy, výběr scénáře je možný pomocí JOY FIRE nebo RETURN, mapa příslušící dané misi je modře zdůrazněna. Po zvolení scénáře hry přejdi pomocí JOY nebo CRSR na START SCENARIO a volbu potvrdí pomocí FIRE nebo RETURN.

K výběru jsou následující scénáře:

- 1 **STARK REALITY**
Tvůj úkol je patrolovat na moři. Možné jsou útoky z moře i ze vzduchu. Střílej pouze v sebeobraně.
- 2 **ENEMY BELOW**
Musíš najít a zničit argentinské ponorky. Z nepřátel tě napadají jen dva tankery.
- 3 **ROAD TO KUWAIT**
Cíl mise je bezpečně vyvést tanker ze zálivu. Možné jsou útoky neidentifikovaných hlídkujících člunů.
- 4 **FALKLANDS DEFENCE**
Obklíč a znič argentinskou Task skupinu. Utočí na tebe tři fregaty vyzbrojené projektily, možný je i útok ze vzduchu.
- 5 **BIRE STRAITS**
Vyveď svoje lodě ze zálivu. Ostřelují tě projektily ze základny a napadají tě rychlé dobře ozbrojené čluny.
- 6 **OPERATION CORK**
Drž sovětské síly co nejdále od Atlantiku. Napadají tě nukleárními zbraněmi, bojovými raketami a střelami.
- 7 **SURPRISE INVASION**
Musíš držet co nejdále od obchodního přístavu nepřátelská plavidla a zboží naložené lodě. Mohutné loďstvo na tebe útočí ze severu.
- 8 **ESCAPE TO NEW YORK**
Za úkol máš doplout maximální rychlostí k východnímu pobřeží USA. Napadají tě válečné lodě, ponorky i letadla.
- 9 **WOLFPACK 1990**
Vyveď plavidla a zboží naložené lodě ze zálivu a doveď je na Island. Napadají tě křižníky a bombardéry.
- 10 **HOPPING UP**
Najdi a znič plavidla nepřítel dříve, než doplavou do severního zálivu k doplnění paliva a munice. Napadají tě menší skupiny nepřátelských lodí.

Dalším úkolem je po výběru scénáře hry vybrat lodě do tvoji flotily, což se uskutečňuje na námořní základně.

Ve střední části obrazovky se nachází menu:

- ABT TF - návrat na hlavní menu (výběr scénáře)
- FLAG - výběr mateřské (vlajkové) lodě
- SAIL - vyplutí, začátek zvolené mise
- CLASS - výběr třídy lodí
- SHIP - výběr konkrétní lodě ze zvolené třídy
- ADD - připojení lodě do tvoji flotily
- DROP - vyřazení lodě z flotily

Dávej si pozor, abys zvolil adekvátní loď s ohledem na druh vybrané mise a možných nepřítel. Jestliže jsi sestavil svou flotilu na základně, můžeš vyjet na misi potvrzením volby SAIL.

Nacházíš se v navigačním oddělení. V dolní části obrazovky jsou údaje o jménu lodě, rychlosti, radaru, sonaru, statusu (OK nebo poškození). V horní části obrazovky je menu:

BRIDGE - odchod na lodní řídicí můstek

NEXT - další loď

FLEET - celá flotila

ORDERS - příkazy, nařízení

Volba NEXT a FLEET má vztah k zadávání kurzu plavby pro autopilota pomocí kříže na mapě. Loď můžeš v plavbě směřovat pomocí mapy, kterou je možno navíc zvětšovat (ZOOM) pro detailnější změnu kurzu.

ORDERS má svoje podmenu:

BEST - kurs pro autopilota pro každou loď zvlášť

SPEED - rychlost

ALERT, RADAR, SONAR, SPLIT a JOIN.

Joystickem doleva nebo doprava volíš, startuješ volbu pomocí FIRE.

Velitelský můstek je podobný tomu ze hry P.H.M. Pegasus. V horní třetině obrazovky se nacházejí údaje o nepříteli. Z levé strany se nachází BEARING (úhel, ve kterém se od tebe nepřítel nachází) a RANGE (vzdálenost nepřítel od tebe). Zprava jsou HEADING (kurs nepřítel) a a SPEED (jeho rychlost). Uprostřed je výhled podobný retrovizoru, na kterém vidíš nepřítel a údaje o něm (jméno a národnost).

Ve střední části obrazovky je výhled z můstku s horizontem. Ten ti ale moc užitečný není, neboť je vzdálen 20 až 30 km. V dolní třetině obrazovky je velitelský pult s údaji o výzbroji a s instrumenty: radar, sonar, dosah radaru, autopilot a startování vrtulníku. LOCK dává signál, že nepřátelská střela letí na tvou loď, DEPTH upozorňuje na možnost potopení. Levý kraj obrazovky podává informaci o poškození lodě (REST a ALERT), jménu a rychlosti lodě.

Můžeš ovládat libovolnou svoji loď nebo vrtulník z flotily. Proměnu dosáhneš klávesou C, šipkou vlevo nebo stiskem klávesy RETURN. Standardní příkazy jsou:

F - pauza

SHIFT Q - konec mise (hry)

znaménka PLUS/MINUS - zrychlování/zpomalování času (1 je reálný čas, 128 je nejrychlejší)

W,F1-F7 - výběr zbraní

U,I,A - zap./vyp. radaru, sonaru, autopilota

R - dosah radaru (max. 256 km)

X - radar nebo sonar na obrazovce; když se objeví tečka, je v zorném poli nepřítel, použijte klávesu T pro výběr cíle (Target).

1 - 4 - rychlost

0 - zastavení plavby

V - návrat do navigačního oddělení

Pokud je zapnut autopilot, loď jede v kurzu určeném na mapě. V opačném případě loď řiďte klávesami "menší", "větší" (<, a .).

Všechny uvedené příkazy lze realizovat i joystickem, ale chce to velkou preciznost.

Doba trvání každé mise je časově ohraničena. Pokud nesplníš úkol a nepotopíš tě, počítač ti konec oznámí. Dá ti údaje o zničených nepřítelích. Z počátku své praxe s vedením válečné flotily US NAVY nemáš mít mindrák, že tě počítač po skončení hry označí za DECK MOPPER, t.j. čistíč paluby. Pouze herní a taktické mistrovství tě může dovést až na post admirála flotily - to je zřejmě ještě daleká budoucnost.

Samotná hra je dozajista dobře koncipována, nenahrává se příliš dlouho (FC II nebo jinou kartu odpoj!), grafika i zvuk jsou výborné, rychlost je záviděníhodná. Je vidět, že si chlapci z LUCAS-FILM GAMES dali záležet a pěkně si vyhráli. Teď už jen aby sis vyhrál taky ty ...

DATA FILE MANAGER

(DFM Database)

Tento program je typickým představitelem SEG databanky. Program DFM umožňuje jednoduchou práci s databázovým souborem a je vhodný pro amatérské použití. Protože je psaný v BASICU, jsou některé jeho rutiny jako třídění pomalé. Možnosti práce s programem DFM však dávají alespoň orientační přehled o použití tohoto typu uživatelského programu. Program lze použít jak pro kazetu, tak pro disk.

Pro uživatele, kteří dostatečně neovládají počítačovou angličtinu, je dále uveden překlad základních pojmů jednotlivých MENU (voleb) programu DFM. Písmeno volby je uvedeno v programu v inverzním módu.

Databázový soubor si lze představit jako soubor kartotékových lístků v kartotéce.

Bude tedy: soubor (kartotéka) = FILE
 list kartotéky = RECORD
 položka v listu = FIELD

Po spuštění programu se objeví volba:
 DO YOU WANT UPPER OR LOWER CASE?
 Chcete velká (U) nebo malá (L) písmena?

Základní volba - KEY OPTION

1. CREATE NEW FILE - tvorba nového souboru
2. RENAME FILE - přejmenování souboru
3. ACCES RECORD - přístup k datům
4. SELECT - výběr
5. LOAD / SAVE FILE - nahrání / uložení souboru
6. REPORT WRITER - příprava tisku
7. SORT FILE - třídění souboru
8. UTILITIES - ostatní
9. EXIT PROGRAM - výstup do systému

Volba se provede stisknutím příslušného čísla.

1 - TVORBA NOVÉHO SOUBORU

Tvorba nového souboru vymaže soubor, který je v operační paměti. Toto upozornění je napsáno jako ****WARNING****.

PRESS YES TO CONTINUE - ano (Y) pokračovat
 NO FOR MENU - ne (N) návrat do hlavní volby

Zadejte datum formou DD.MM.RR, se kterým se soubor uloží

CREATE RECORD WHAT IS THE FILE NAME? - jaké je jméno souboru? (8 znaků)

HOW MANY FIELDS IN EACH RECORD?

Kolik položek bude v jednom listu?

(Zadá se počet položek v jednom listu, vhodné je do 10.)

STATE TITLE OF FIELD 1 - určí název položky 1 (max. 9 znaků)

ENTER CHARACTER OR NUMERIC FIELD - určí, zda bude položka znaková (C), nebo číselná (N)

ENTER NUMBER OF CHARACTERS FOR RECORD MAX 36 CHARACTER - Určí počet znaků v položce, max. 36 znaků

Tímto způsobem se definuje název, druh a délka položek v listu kartotéky (souboru). Po definování struktury položek souboru se mohou jednotlivé položky listu plnit údaji. Po ukončení se napíše END a stiskne RETURN. Práce s naplněnou databází je uvedena u volby 3.

2. - ZMĚNA JMÉNA SOUBORU

Někaky soubor musí být již definován.
 ENTER NEW FILE NAME - Určí nové jméno souboru:
 Jméno souboru je uvedeno nad základní volbou:
 FILE IN USE: jméno souboru

3 - PŘÍSTUP K ÚDAJŮM SOUBORU

Tato volba umožňuje práci s položkami a údaji souboru. Objeví se první list souboru s údaji.

jméno souboru	RECORD NO. 1
1. položka	údaj
2. položka	údaj
3. položka	údaj
:
:

OPTIONS

PRESS: NEXT LAST FIND GOTO AMEND MENU
 CALCS INPUT DELETE PRINT SCROLL (< >)

Volba OPTIONS:

- a/ NEXT N - listuje o jeden list (RECORD) dopředu
- b/ LAST L - listuje o jeden list zpět
- c/ FIND F - hledá v souboru list podle obsahu položky
 SEARCH FOR RECORD BY KEY FIELD
 ENTER (položka 1)
- d/ SOTO S - hledá list souboru podle jeho čísla
- e/ AMEND A - změni název položky (H=FIELD HEADING) nebo údaj v položce (D=DATA)
- volba H: WHICH LINE DO YOU WISH TO AMEND, PRESS 1 to ... - kterou položku (řádek) chceš změnit, udeř číslo položky:
- volba B: WHICH LINE ... (jako u volby H)
- f/ MENU M - vrací se do základní volby
- g/ CALCS C - volba obsahuje výpočtové možnosti s číselnými položkami
 DO YOU PERFORM INDIVIDUAL CALCS OR TOTALISE FIELD? - chcete individuální (C) nebo celkový součet položky v souboru (T)?
- volba C: WHICH FIELD DO YOU WISH TO CALCULATE, KEY 1 TO ... se kterou položkou chcete počítat, 1 až ..
 A ADD = přičtení
 S SUBTRACT = odečtení
 M MULTIPLY = násobení
 D DIVIDE = dělení
 Z ZEROISE = nulování
 R REPLACE = změna

Tato volba umožňuje základní výpočty s položkami pouze v jednom listu (na displeji).

Příklad: přičíst k hodnotě 100 = A100 (return)

dělit hodnotu 2.6 = D2.6 (return)

Volba Z nuluje hodnotu položky na obrazovce, volba R vymění hodnotu položky za zvolenou hodnotu.

Příklad: vyměnit hodnotu za číslo 23.45 = R23.45 (return)

volba T: WHICH FIELD DO YOU WISH TO TOTALIZE KEY 1 TO .. kterou položku chcete sečíst, 1 až ...

b/ INPUT I: umožní přidat k souboru další list a data

i/ DELETE D: zruší (vymaže) list, který je na obrazovce - DELETE ARE YOU SURE? Y/N = zrušit - jste si jistý Y(ano)/N(ne)

j/ PRINT P - příkaz pro tisk
 k/ SCROLL S - listuje v souboru vzestupně po jednotlivých listech
 Volba: C CONTINUE SCROLL = pokračovat
 S STOP SCROLL = zastavit
 E EXIT - návrat do předešlé volby

4.- VÝBĚR - SELECT

DO YOU WANT TO OUTPUT RESULTS TO PRINTER; KEY YES OR NO = chcete výpis výsledků na tiskárně; ano(Y) / ne(N)

Dále: ENTER SELECTED FIELD () = určí tříděnou položku ()

- a) pro znakovou položku (string) lze vyhledat údaje podle počátečního znaku, vybrat údaje obsahující určitý znak nebo jejich kombinaci, či vyhledat určený údaj. K tomu slouží další volba:

DO YOU WANT A STANDARD OR SLIDING STRING SEARCH ENTER ST OR SS () = chcete výběr standardní nebo uvnitř stringu

ST: standardní (počáteční znak či znaky)
 SS: hledání uvnitř stringu

Příklad: hledáme podle znaku R v položce JMENO

ST - nalezne všechna jména počínající R
 SS - nalezne všechna jména obsahující R

- b) pro číselnou položku lze vyhledat všechna čísla v položce, která jsou stejná, větší nebo menší než určené číslo, které se napíše za názvem položky.

E = EQUAL TO = stejná jako
 G = GREATER THAN = větší než
 L = LESS THAN = menší než

5. - NAHRÁNÍ / ULOŽENÍ SOUBORU

DO YOU WISH TO LOAD OR SAVE - chcete nahrávat (L) nebo ukládat (S)
 volba L: ARE YOU LOADING FROM DISK OR TAPE? = nahrávat z diskety (D) nebo pásku (T)?

Kazeta - IS CASSETTE IN PLACE PRESS YES TO CONTINUE = je kazeta na místě, zmáčkní Y jestli ano

ENTER FILE NAME = napiš jméno souboru
 PRESS PLAY ON TAPE

Při ukládání na pásku se postupuje obdobně jako při práci s disketou. Po natažení souboru se objeví požadavek KEY DATE () to je - určí datum (ve tvaru DD.MM.RR). Je to důležité zvláště při práci s disketou (directory).

Při práci s kazetou se uživatel musí smířit s tím, že natažení a uložení rozsáhlejšího souboru trvá déle, což značně omezuje možnosti využití.

6. - PŘÍPRAVA TISKU - REPORT WRITER

WHICH OF THE FOLLOWING FIELDS DO YOU WISH TO INCLUDE IN THE REPORT? = Které z následujících položek má tisk obsahovat?

 položka 1 KEY Y OR N ()
 položka 2 KEY Y OR N ()

Vyberte položky Y (ano) N (ne).

- Dále: ((ACCEPT FIELD SELECTION))
 KEY Y TO CONTINUE N TO RESELECT
 ((je výběr položek správný))
 Y pokračovat, N vybrat znovu
- Dále: DO YOU REQUIRE LINE FEED KEY Y OR N ()
 Potřebujete odřádkování, Y (ano), N (ne).
- Dále: DO YOU WISH TO SEND CHR TO THE PRINTER KEY Y OR N
 Potřebujete vysílat na tiskárnu řídicí kódy (CHR) ano-ne.

7. - TŘÍDENÍ SOUBORU

WHICH FIELD DO YOU WISH TO SORT BY .. KEY 1 to .. = Podle které položky má být soubor seřazen 1 až .. (zvolte číslo položky).

Po výběru položky se provede seřazení ve vzestupném pořadí (A až Z) u znakových položek a sestupně u číselných položek. Třídí se pouze podle jedné položky!

8. - OSTATNÍ - UTILITIES

- M MEMORY AVAILABILITY = dostupná volná paměť
 D DISK DIRECTORY = obsah diskety
 mezerník MENU SPACE BAR = návrat do hlavní volby

9. - VÝSTUP Z PROGRAMU (EXIT)

EXIT DFM ARE YOU SURE (Y/N) = zrušit DFM, jste si jist (Y-ano/N-ne)

Po provedení tohoto příkazu se vrátíte zpět do systému.

=====

Při práci s programem DFM je třeba mít na paměti, že program je napsán v jazyce BASIC. Pokud se během programu přeruší (není zapnuta tiskárna, připraveno floppy aj.), program se zastaví (BREAK IN ...). Nový start pokynem RUN ovšem maže vytvořenou databázi a nelze ho tedy použít. Pro start s uchováním uložených údajů použijte příkaz GOTO 17.

Je-li soubor rozsáhlejší, může se hlásit překročení dané kapacity. To lze změnit a volný prostor lze rozšířit změnou podmínek na řádcích 174 a 415 programu, kde se číslo změni například na 300 (počet listů). Před provedením změny je dobré soubor uložit. Když máme napevno nadimenzované pole, můžeme program zkompilovat. Tím se během programu zrychlí. Vhodný je např. kompilér PETSPEED. I když vám program dovolí, abyste nadefinovali větší počet položek v jednom FILE, nečítejte tak. Překročíte-li paměť rezervovanou pro data, program se zhroutí. Jeho kapacita je asi 11000 byte, a proto větší soubory rozložte do několika menších. Počet listů zjistíte, když 11000 budete dělit součtem nadefinovaných položek.

Příklad databanky:

Jméno	: ADRESAR	
Počet položek v 1 listě: 4		
položka č. 1 - PRIJMENI:	Z-znaková položka	16 znaků
položka č. 2 - JMENO :	Z-znaková položka	10 znaků
položka č. 3 - ADRESA :	Z-znaková položka	34 znaků
položka č. 3 - TELEFON :	N-numerická položka	10 znaků

Zadání v jednom listě:

PRIJMENI: Hradecký
 JMENO : Stanislav
 ADRESA : Na staré kovárně 8
 TELEFON : 8880808

Takto vytvořená databanka umožňuje rychlé vyhledání zvolené osoby, její adresy a telefonu. Do jednoho souboru se vejde přibližně 11000 byte, tj. $(16+10+34+10)=157$ osob. Jelikož však vaše nároky mohou být větší, je účelné rozdělit si adresář na dvě nebo více částí (dle abecedy).

*** COMHPAS ***

TIPY & TRIKY PRO C64

HODINY

Tento program ukazuje v dolní části obrazovky čas ve formátu HH:MM:SS (hodiny: minuty: sekundy). Program využívá Video Interface Chip. Umožňuje současnou práci v Basicu a obsluhu všech vnějších periférií.

V řádce 240 je nutno v případě použití datassette změnit číslo 8 na 1. Případné chyby v přepisování programu jsou hlášeny ERROR IN (číslo řádku s chybou). Jestliže přepisovaný program bude bez chyby, objeví se dotaz "SAVE?". Vložte disketu (kazetu) a stiskněte "A". Program bude nahrán a připraven k užívání. Nahrává se pomocí LOAD"HODINY",8,1 z drive a z kazety pomocí LOAD"HODINY",1,1 a spouští se pomocí SYS 49152,HHMMSS,HHMMSS. První parametr je aktuální čas a druhý je čas zvonečnický. Jestliže zvonek nechcete použít, můžete jeho parametr vynechat.

Tento program je možno přerušit současným stiskem kláves STOP a RESTORE.

```

100 S=49152
110 FOR F=0 TO 24:CN=0
120 FOR G=1 TO 18:READ A#
130 H=ASC(LEFT$(A#,1))-48
135 L=ASC(RIGHT$(A#,1))-48
140 IF H>9 THEN H=H-7
150 IF L>9 THEN L=L-7
160 P=H*16+L:CN=CN+P:POKE(S),P:S=S+1
170 NEXT:READ X
180 IF CN<X THEN ?"ERROR IN"<1000+2*X:END
190 NEXT
200 PRINT"SAVE ?"
210 GETK$:IF K4<>"A" THEN 210
220 POKE43,0:POKE44,192:POKE45,194
230 POKE46,193:POKE56,208
240 SAVE"HODINY",8
1000 DATA A2,00,86,FE,AD,0E,DC,09,90,8D
1010 DATA 0E,DC,20,79,00,C9,2C,D0,2072
1020 DATA 15,20,8D,C1,CE,0D,C7,C9,2C,D0
1030 DATA 0E,A9,80,8D,8F,DC,20,8D,2115
1040 DATA C1,8E,0F,DC,8E,08,DC,8A,9D,00
1050 DATA C4,CA,D0,FA,8E,FF,FF,8E,2885
1060 DATA 20,D0,8E,21,D0,A9,13,85,02,A2
1070 DATA 03,BD,6D,C1,A8,A9,10,99,2198
1080 DATA 00,C4,A5,02,9D,F8,C7,C6,02,CA
1090 DATA 10,ED,78,A9,C0,8D,15,03,2268
1100 DATA A9,70,8D,14,03,A9,FA,8D,12,D0
1110 DATA A2,01,8E,1A,D0,A9,7F,8D,2207
1120 DATA 0D,DC,58,60,A9,FA,CD,12,D0,F0
1130 DATA 03,4C,7E,EA,AD,11,D0,A2,2506
1140 DATA 13,8E,11,D0,29,7B,09,0B,48,AD
1150 DATA 00,DD,48,29,FC,8D,00,DD,1763
1160 DATA A2,00,8D,71,C1,A8,B9,00,D0,99
1170 DATA 00,C8,BD,7F,C1,99,00,D0,2441
1180 DATA E8,90,D0,EC,A5,FB,F0,2C,30,05
1190 DATA A9,00,8D,15,D0,C6,FB,C6,2767
1200 DATA FB,C6,FB,D0,1D,C6,FB,8D,00,D4
1210 DATA 8D,04,D4,8D,06,D4,A9,0F,2639
1220 DATA 8D,18,D4,A9,0C,8D,01,D4,8D,05
1230 DATA D4,A9,11,8D,04,D4,02,04,1977
1240 DATA AD,0B,DC,C9,12,D0,03,A9,00,18
1250 DATA 90,0F,29,7F,C9,12,F0,09,1822
1260 DATA F8,69,12,D8,90,03,BD,09,DC,48
1270 DATA 30,FD,0B,C7,95,FC,68,48,2320
1280 DATA 4A,4A,4A,4A,99,00,C7,C8,68,29
1290 DATA 0F,99,00,C7,C8,CA,10,E2,2004
1300 DATA AD,08,DC,A5,01,48,29,FB,85,01
1310 DATA 88,B9,00,C7,0A,0A,0A,1785
1320 DATA E8,84,02,B9,67,C1,A8,BD,7F,D1
1330 DATA 99,00,C4,C8,C8,C8,E8,8A,2859
1340 DATA 29,07,D0,F1,A4,02,D0,DE,68,85
1350 DATA 01,A5,FC,05,FD,05,FE,D0,2473
1360 DATA 02,C6,FB,A2,01,8E,19,D0,CA,BD
1370 DATA 71,C1,A8,B9,00,C8,99,00,2392
1380 DATA D0,E8,E0,0E,D0,F1,68,8D,00,DD
1390 DATA 68,8D,11,D0,4C,31,EA,00,2422
1400 DATA 01,40,41,80,01,0B,11,4B,51,01
1410 DATA 02,03,04,05,10,15,17,1C,674
1420 DATA 10,27,28,29,00,8A,50,0A,80,8A
1430 DATA 00,07,00,00,07,07,07,07,422
1440 DATA 20,A2,03,20,73,00,0B,2B,C9,2F
1450 DATA 0A,0A,0A,0A,85,02,20,73,1165
1460 DATA 00,00,1E,E9,2F,05,02,9D,08,DC
1470 DATA 9D,0A,C7,CA,D0,E1,AD,0D,2065
1480 DATA C7,C9,13,90,04,F8,F9,32,D8,8D
1490 DATA 0B,DC,4C,73,00,4C,99,AD,2279

```

»»» INFORMACE «««

Na přání čtenářů zavádíme na poslední stránce Zpravodaje **INZERCI**. Inzeráty se mohou týkat prakticky všeho okolo počítačů, prozatím však s výjimkou koupě a prodeje. Služba je zdarma, ale inzeráty uveřejníme výhradně s vaší plnou adresou. Své odpovědi pošlete přímo inzerujícím. Klub zprostředkuje pouze zveřejnění inzerátů.

Chcete-li se podílet na činnosti Klubu nebo přípravě Zpravodaje, napište! Dozvíte se bližší podrobnosti a možnosti spolupráce. Odpovíme všem!!! Od letošního roku jsou uveřejněné příspěvky honorované od 20,- do 60,- Kčs za stránku.

Poštovní příhrádka č. 41 (Praha 9, 19800) nebude nadále využívána Klubem Commodore. **Neopšlejte na tuto adresu žádnou korespondenci.**

Všichni zájemci o starší čísla Zpravodaje Commodore (ročníky 1987 až 1989) necht' napíší na níže uvedenou adresu klubu. Objednané výtisky budou zaslány na dobírku za sníženou cenu + poštovné.

**COMMODORE KLUB
služby uživatelům**

1) Intenzivní školení

na obsluhu programů a zařízení Commodore. Jako první je připraveno: SUPERBASE (21 hodin), PRINTFOX (6 h.) a Disketová jednotka (6 h.). Kursové bude činit 20,- Kčs/hodinu. Kurzy budou probíhat v úterý a v sobotu (pro mimopražské). Předběžné přihlášky zasílejte na adresu Klubu. Dostanete bližší dispozice.

2) Údržební služba

Agendu vede firma ALKAY. Obrátit se můžete na manažera firmy Alkay - Aleše Hradeckého (nebo na jakéhokoliv člena firmy!). Podmínky: jedna zapůjčená disketa = 30,- až 50,- Kčs záloha (bude vrácena) + 5,- Kčs za zapůjčení na jeden týden.

3) COMMODORE SERVIS Nabízí:

1. Opravy 8-bitových počítačů Commodore Plus 4, 16, 116, 64, 128 a přídatných

zařízení (floppy, datasette, joystick apod.).

2. Úpravy a přizpůsobení 0+4, 016 a 0116 pro joystick z kovodružstva Náhod, montáže RESET tlačítek do 064 apod.
3. Možnost zhotovení některých přídatných dílů (kopírovací zařízení pro datasette).
4. Poradenská a konzultační služba pro začínající uživatele mikropočítačů Commodore.

Termíny oprav a úprav ... do 7 dnů bez expresního příplatku.

4) 180 titulů české literatury (+programy a doplňky hardware) - COMPAS.

Katalog vám zašleme **ZDARMA.**

***** NOVINKY *****

Commodore 64 od A do Z - vše o C64 na 300 stranách

Fligh Simulator II - návod k leteckému supersimulátoru

Startexter v. 4.0 - návod k jednomu z nejnovějších textových editorů

MANUÁL Y, II a III - sborníky návodů k uživatelským programům

Commodore MPS 1230 - manuál k tiskárně

HRY I a II - sborníky návodů k desítkám her

COMMODORE +4 - základní manuál

SOFTWARE +4 - základní manuál

»»» INZERCE «««

MIDI interface - pro C64 (2000,- Kčs)

SAMPLER - komplet (600,- Kčs)

(Informace poskytne Tomáš Procházka, tel. 0417-27358)

Hledám majitele **AMIGA 500** pro navázání kontaktu. Peter Hanušiak, Uojenská 40, Levice, 93401

Uvadný joystick opravím. Jan Zedník, Uxovoy závody s.p., Val. Meziříčí, 75727

Indikátor nastavení hlavy magnetofonu. Miroslav Uolný, Usetínská 475, Val. Meziříčí, 75701

Naprogramuji paměť EPROM programem dle vašeho přání k použití v CARTRIDGE C64/128. Jiří Krivický, Přímětická 1202, Praha 4, 14000

Do tohoto čísla přispěli:

Ing. Pavel Vierter
COMPAS (Dr. I. Pavlíček & P. Škvrně)

Ing. Zbyněk Jufena

Commodore 602, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. vydává Commodore klub, 602 pro vlastní potřebu, zodpovědný redaktor Ing. Pavel Bukovský, sestavení čísla Dr. Ivan Pavlíček. Adresa redakce: **602., Wintrova 8, Praha 6, 16041.** Telefon: 32 85 63. Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006.

Náklad 1500 výtisků.

Praha, červenec 1990