

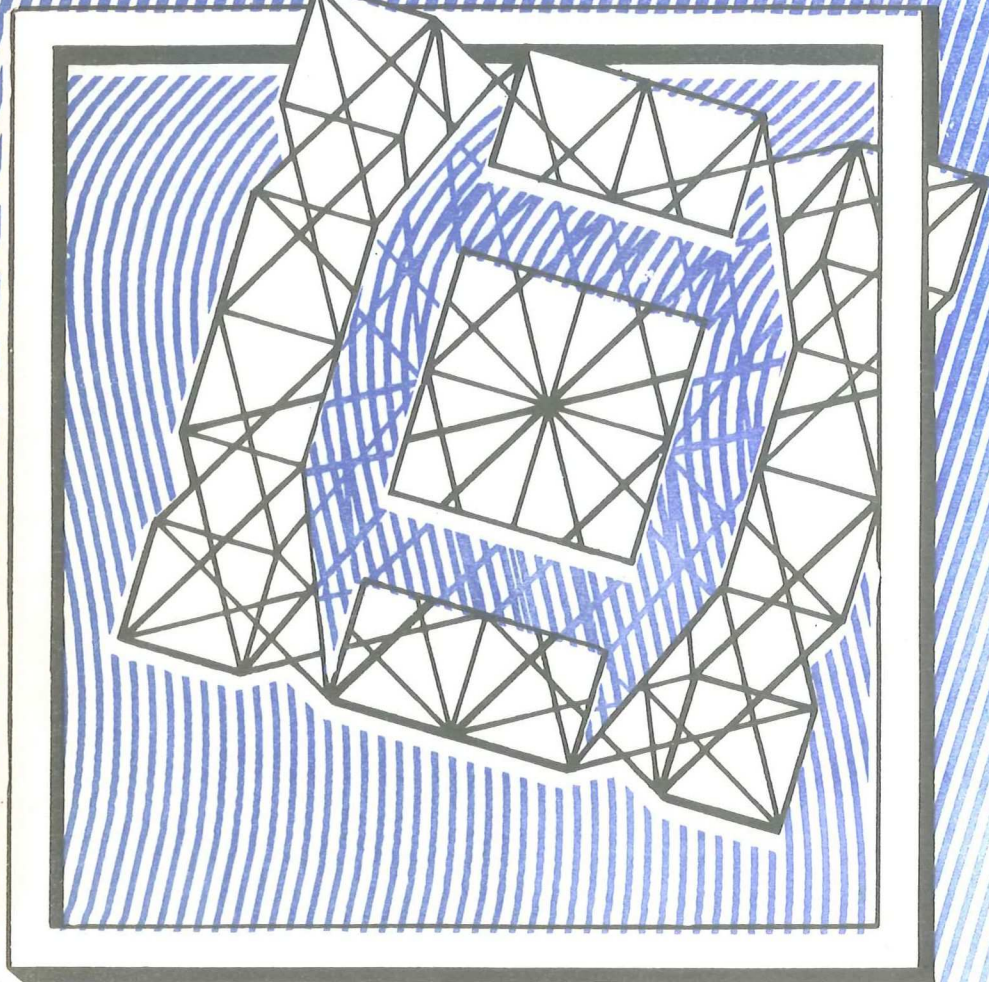


*COMMODORE*

4

89

602



## Výsledky ankety

V dnešním čísle konečně přinášíme vyhodnocení ankety čtenářů ze Zpravodaje 4/88. Mohlo by se zdát, že rok na zpracování výsledků ankety je příliš dlouhá doba. Když ale uvážíte, že veškerou činnost okolo Zpravodaje (tj. překlady, psaní článků, přepisování, tisk, korespondenci atd.) dělá zdarma zcela minimální počet lidí (1 až 2), není to zase tak špatný výkon. K tomu je třeba připočítat časovou prodlevu mezi dokončením a vydáním a distribucí časopisu.

Ačkoli to tak možná vypadá, nechceme se ani v nejmenším litovat nebo vymlouvat. Zvláště ne v době, kdy se situace, především zásluhou ankety, lepší. K těm několika málo aktivním pražským členům, jejichž jména se objevují v seznamech přispěvatelů, přibyla řada dalších, zejména mimopražských. Chtěli bychom jim alespoň touto cestou poděkovat, neboť z této časové velice náročné práce mají opravdu jen ten dobrý pocit z jejího vykonání (?). Přestože příjmy za Zpravodaj nejsou pravděpodobně malé, počítá základní organizace jaksí automaticky s nezměrným nadšením svých členů. Neuznává za vhodné zajímat se ani o ty nejmenší náklady.

Za této situace je jediným řešením široká základna přispěvatelů, která zajistí nadbytek článků, návodů apod. tak, aby bylo možno vybrat skutečně ty nejlepší. I když to nebylo na první pohled asi patrné, jedním z hlavních cílů ankety bylo odchycení uživatelů, kteří mají nám ostatním co říci. Naměstí pro náš časopis se to do značné míry podařilo. Dodatečně se jim omlouváme za tuto malou lest.

Nyní k výsledkům vlastní ankety. Návratnost anketních listů činila něco přes 10%. Přesné číslo nelze uvést, protože není jasné, kolik Zpravodajů se vlastně k uživatelům dostane. Kromě toho část anketních listů byly opisy a xerokopie. Vzhledem k úzké specializaci našeho časopisu by měla být návratnost jistě větší.

Zastoupení počítačů bylo následující:

C64	- 69 %
C16, 116, +4	- 14 %
C128	- 12 %
Amiga	- 7 %

Vybavenost periferiemi se značně liší v závislosti na typu počítače. Nikdo z majitelů C16, 116, +4 nevládnul floppy ani tiskárnu. Naproti tomu majitelé C128 mají většinou kompletní vybavení, z čehož lze usuzovat, že počítače používají k vážnější práci.

Vybavenost uživatelů C64 je:

joystick	- 97.5 %	monitor	- 15.0 %
datassette	- 87.8 %	myš	- 10.0 %
floppy	- 60.0 %	Final Cartridge	- 7.5 %
tiskárna	- 35.0 %	světelné pero	- 5.0 %

Nyní stručně k dalším výsledkům:

### Využití počítače

83 %	- zábava
72 %	- výpočty
48 %	- zpracování dat
43 %	- zpracování textů
43 %	- grafika
43 %	- výuka
29 %	- hudba
10 %	- řízení přístrojů
3 %	- vysílání
2 %	- testy
2 %	- šachy
2 %	- video

### Kvalita Zpravodaje

užitečnost (ano:někdy:ne)	84 : 14 : 0
dobry obsah (ano:někdy:ne)	72 : 24 : 2
dobrá forma (ano:někdy:ne)	66 : 22 : 9

### Složení Zpravodaje

	vaše přání	dosud
uživatelské prg.	38 %	34 %
hardware	16 %	1 %
prog. jazyky	14 %	20 %
assembler	11 %	7 %
hry	9 %	17 %
tips & tricks	9 %	9 %
ostatní	3 %	12 %

Nejslabší články		Nejlepší články	
1) Bomb Jack	10 %	1) Basic a ty ostatní	41 %
2) Tři nerovni bratři	9 %	2) Tipy a triky	34 %
Escape funkce	9 %	3) Viry v C 64	31 %
4) Ghosten Goblin	7 %	4) Počítač! A co s ním?	17 %
Progr. ve stroj. kódu	7 %	5) Návod k uživateli. prg.	16 %
		6) Návod ke hrám	15 %
		7) KUDI 64	12 %
		8) Progr. ve stroj. kódu	12 %
		9) GEOS Compatible	10 %

Všechny hodnoty v procentech nebo poměry představují frakci čtenářů, která zvolila tuto odpověď. Výjimku tvoří tabulka složení Zpravodaje. Levý sloupec je průměr vašich představ o složení Zpravodaje, pravý sloupec uvádí dosavadní složení Zpravodaje v číslech 4/87 až 3/89.

Pomoc při práci pro Klub nebo Zpravodaj přislíbilo 41% čtenářů. Svou adresu neuvvedlo 14% čtenářů.

Vaše speciální přání a stížnosti lze rozdělit do několika skupin. Nejčastější byly žádosti o zvýšení podílu počítačů C16, 116, +4, C128 i Amiga. 8% čtenářů žádá zavedení zvláštního Zpravodaje pro C16, 116, +4. I kdybychom pominuli administrativní potíže, je to pravděpodobně přání nereálné. Ze všech majitelů těchto počítačů nabídl totiž pomoc jeden jediný. Bohužel i v Klubu se jejich uživatelé vyznačují jedinou aktivitou - frenetickým kopírováním her.

Další skupinu stížností tvoří ty, jejichž předmět nemůže naše "redakce" ovlivnit. Do této oblasti snů patří rozšíření Zpravodaje na více stran či čísel, pozdní rozesílání většiny (resp. všech) čísel apod. Jeden z problémů se přece jen podařilo vyřešit - vysokou cenu Zpravodaje.

Množství vašich přání je protichůdných (což je pochopitelné): zrušit návody na hry - zvýšit počet návodů k dobrým hrám; zpestřovat Zpravodaj obrázky - nezabírat užitečné místo grafikami atd. V těchto otázkách půjdeme nadále střední cestou.

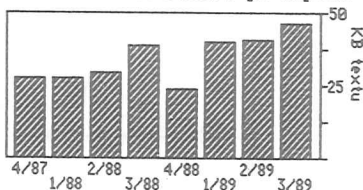
Maximálnímu množství přání, stížností a vhodných návrhů se snažíme v rámci našich skromných možností vyhovět. Na vaše přání jsme zavedli inzertní rubriku. Doufáme, že jste rovněž zaznamenali snahu po lepším využití prostoru na stránkách Zpravodaje. Přestože množství textu samozřejmě není pro kvalitu Zpravodaje rozhodující, obrázek ukazuje lepší se tendenci ve využití prostoru na stránkách časopisu. Za číslo 4/88 se omlouváme a doufáme, že se podobná krize nebude opakovat. Nebýt častých žádostí našich čtenářů, neuváděli bychom ani takto podrobné vyhodnocení ankety.

Další zlepšení využití Zpravodaje přinese i služba, kterou zveřejňujeme na zadní straně tohoto čísla. Nabízí široké spektrum příruček, návodů k programům a další literatury, čímž značně ulehčí stránkám Zpravodaje. Konečně snad postupně přejdeme od "sborníku nezbytných návodů" k opravdovému ZPRAVODAJI.

Kolegy, kterým od blikající obrazovky slabně zrak, bychom rádi uklidnili, že k dalšímu zahuškování textu a zmenšování použitého typu písma v zájmu zachování čitelnosti nedojde.

Posledním z vašich četných přání je zvýšení počtu článků z oblasti hardware (dosud pouze 1% obsahu Zpravodaje). Věříme, že i v této oblasti se situacelepší. Návodů a schémat je k dispozici dostatek, ale chybějí ochotní odborníci, kteří by prověřili realnost a funkčnost zapojení a zpracovali přístupným způsobem dokumentaci. Pokud se za takového odborníka považujete, neváhejte a napište.

Přestože podle vašeho hodnocení dopadl Zpravodaj poměrně dobře, nemějte strach, že bychom usnuli na vavřínech. Rádi uvítáme všechny vaše připomínky, návrhy, podněty, ale zejména příspěvky. Neschovávejte výsledky svojí práce do šuplíku a podělte se o ně s ostatními.



## Zdroj pro Commodore 64

Je všeobecně známo, že počítač Commodore 64 potřebuje pro svoji správnou funkci dvě různá napětí (+5V DC a 9V AC). Tato napětí pro něj zajišťuje síťový zdroj.

Již mnohokrát jsem se setkal s problémem, že některému uživateli jeho zdroj vypověděl službu (zpravidla po dlouhotrvajícím provozu vlivem přehřátí). V praxi to znamená opatřit si zdroj nový nebo stávající opravit. První možnost je pro většinu z nás nedostupná, protože náhradní zdroje pro C 64 je možno zakoupit pouze ve specializovaných prodejnách v NSR.

Jak tedy budeme postupovat při opravě. Otevřeme-li zalepený obal zdroje, čeká nás velmi nepřijemné překvapení. Celý zdroj (transformátor, usměrňovač i stabilizátor) je zalit do hmoty podobné našemu Dentacrylu. V první fázi se tedy pokusíme osvobodit alespoň kontakty transformátoru. Změříme jeho vinutí a zjistíme-li, že je v pořádku, máme napůl vyhráno.

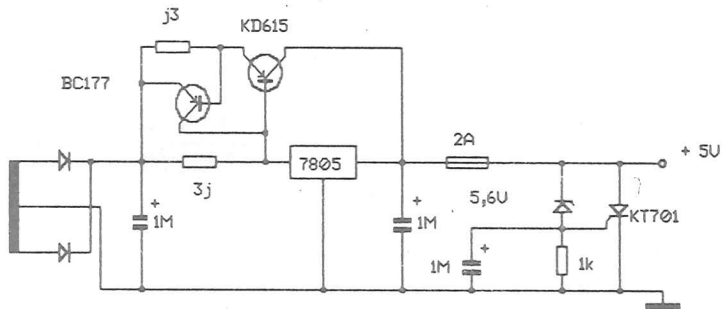
Nyní nás čeká velmi nepřijemná práce - vysekát z umělé hmoty transformátor (nebo další použitelné součástky), aniž bychom jej poškodili.

Podle následujícího schématu je možno postavit si nový zdroj ze součástek dostupných na našem trhu. Jeho rozměry budou sice větší, ale větší by měla být i spolehlivost vzhledem k tomu, že konstrukce je značně předimenzována a doplněna o přepětovou a proudovou ochranu.

### Popis zapojení:

Původní transformátor zdroje má tři sekundární vinutí. Jedno dodává počítači střídavé napětí 9V. Ze dvou zbývajících propojených sekundárních vinutí je dvěma diodami usměrňováno napětí pro stabilizátor (cca 10V).

Základem stabilizátoru je integrovaný stabilizátor MA7805. Vzhledem k tomu, že tento stabilizátor je schopen při výše uvedeném napájení stabilizovat napětí pouze do odběru 0,5A, je nutno jej posílit výkonovým tranzistorem PNP KD615 (KD616, KD617), jehož otevření je závislé na úbytku napětí na odporu 3R.



Uvážíme-li, že konstantní odběr počítače je cca 0,8A (max. cca 1,5A) a tranzistor KD615 je dimenzován na 10A je pravděpodobnost zničení tohoto zdroje přetížením nulová.

Proudovou ochranu zdroje tvoří tranzistor PNP BC177 a odpor 0,3R navinutý z odporového drátu. Jestliže přesáhne odebraný proud hranici cca 2A nastavenou odporem (úbytek na odporu cca 0,65V), vyřadí tranzistor BC177 z činnosti tranzistor KD615 (IO MA7805 se uzavře automaticky).

Napěťová ochrana zdroje se skládá z tyristoru KT701, zenerovy diody 5,6V, kondenzátoru 1M a odporu 1k. Přesáhne-li napětí zdroje z jakéhokoliv důvodu závěrné napětí zenerovy diody, otevře se tyristor KT701, který zkratuje výstup zdroje. Na prudké zvýšení proudu by měla zareagovat proudová ochrana, zřejmě však dojde i k destrukci pojistky 2A.

Pozn.: Pokud se Vám nepodařilo z původního zdroje zachránit funkční transformátor, použijte jakýkoli jiný, který má na výstupu 9V/1A a 4 až 6V/2A. Pro usměrnění pak lze použít Grecova usměrňovače.

\*\*\* Jiří Strnad \*\*\*



## EASY SCRIPT

Je jednoduchý program pre prácu s textami. Dovoľuje záznam ľubovoľného textu na magnetický nosič a jeho nové použitie. Formát výpisu upravujeme špeciálnymi príkazmi umiestnenými priamo v texte. V texte je možné vykonať rôzne úpravy : výmaz, doplnenie, opakovanie alebo premiestnenie potrebnú časť textu, vyhľadanie alebo výmena reťazec znakov.

Textové súbory, ktoré sú zaznamenané, môžeme spájať. Takéto nové celky systém chápe pre vytlačenie, vyhľadanie a výmenu ako celok. Pred výpisom na tlačiarňu je možné prekontrolovať hotový text na obrazovke v takej forme ako sa vytlačí.

Základnou jednotkou textu je odstavec, obsahujúci ľubovoľný počet riadkov, ukončený klávesom <RETURN>. Text píšeme ako na písacom stroji. Easy Script umiestňuje slová na konci riadku bez lámania, t. j. do textu vkladá medzery na doplnenie počtu znakov podľa určeného formátu. Ponúka tri možnosti zarovnania: na koniec riadku, na začiatok riadku a rovnomerne v celom riadku. V poslednom prípade sa objaví text v podobe textu sáďaného v tlačiarňu, medzery rovnomerne rozdelí v riadku.

Pre vkladanie, poskytuje systém podobné možnosti ako C-64, okrem režimu úvodzoviek a insert. Môžeme voľiť medzi dvomi spôsobmi. Pri prvom sa znaky umiestňujú nad kurzor, ktorý sa posunie doprava. V druhom režime INSERT sa text, počnúc znakom nad kurzorom, celý posunie o jednu pozíciu. Tento režim volíme a potom rušíme <F1> a <I>.

Prvý riadok na obrazovke slúži na komunikáciu a takto zostane pre prácu s textom 24 riadkov. Na konci komunikačného riadku je informácia L:xxx C:xxx, čo znamená počet riadkov a pozíciu kurzora v riadku. Na začiatok komunikačného riadku sa umiestňujú symboly zvolených príkazov a ich parametre (mená súborov, hľadanie reťazce a pod.).

V texte umiestňujeme riadiace znaky pre úpravu formátu výpisu. Na začiatku formátovacieho riadku musí byť znak <\*>, ktorý dosiehneme <F3>. Nasledujúce znaky budú považované za riadiace až po stlačení <RETURN>. Najdôležitejšie riadiace znaky sú :

- nastavenie pravého a ľavého okraja,
- definovanie záhlavia a podčiarnikov,
- definovanie rozmerov stránky,
- nastavenie vyrovnávania k pravému okraju,
- povolenie prekročenia okraja,
- vpisovanie prázdnych riadkov,
- prechody na novú stranu.

Záhlavie a podčiarniky môžu obsahovať tri časti : ľavú, pravú a strednú. Stránky môžu byť číslované automaticky po stanovení čísla prvej stránky. Prechod na novú stranu môže byť stanovený s podmienkou "ak už nie je x riadkov voľných".

Po napísaní textu prekontrolujeme výsledok svojej práce na obrazovke. Textový riadok z tlačiarne je širší než obrazovka. Text mimo obrazovky prehliadame klávesmi <CRSR> alebo joystickom. Posun textu dozadu nie je možný, pretože riadiace znaky systém nevie rozoznať odzadu.

Výpis textu na obrazovku alebo tlačiareň začíname <F1> a parametrom pre output <o>. Potom definujeme zariadenie (printer <p> video <v>), spôsob výpisu, počet výtlačkov a pod.

Systém umožňuje upravovať napísaný text. Pre výmaz, premiestnenie, opakovanie textu vyznačíme potrebný úsek v príkazovom režime <F1> posunom kurzora a ukončíme <RETURN>. Pritom sa zobrazenie textu invertuje. V príkazovom režime vydáme príkaz a vyznačený text sa umiestni na miesto kurzora.

Výmaz je veľmi rýchly. <F1> a <D> volíme režim "Delete". Posunom kurzora vyznačíme potrebný text a na <RETURN> sa invertovaný text stratí.

Easy Script ukladá celý text alebo určené časti na disketu alebo kazetu. Text z nosiča sa umiestňuje od kurzora. V režime "Insert" sa loadovaný text vloží od kurzora a ostatné sa posunie. Mená súborov sa píše bez úvodzoviek do príkazového riadku.

Súbory na nosičoch môžeme spájať. Veľkosť textu obmedzuje iba kapacita nosiča, ale ani to nie úplne, pretože výpis môžeme prerušiť po dobu výmeny kazety alebo diskety.

Používání programu je jednoduché. Po natiáhnutí systém žiada niektoré parametre - šírku v palcoch (číslo sa musí nastaviť), typ tlačiarnie. Ohlásí sa režim EDIT a píšeme text. Vyskúšajme všetky znaky, veľké aj malé písmená a pokiaľ máme systém s úplnou abecedou, aj kombináciu s G klávesom. Kláves <RETURN> stlačíme iba na konci odstavca. Ak máme text napísaný, klávesmi <CRSR>, <DEL>, <INST> vsunieme znak, vymažeme znak.

Skúšobný text prehladíme <CRSR> klávesmi. Text necháme vypísať na obrazovku. Prejdeme do príkazového režimu <F3>, (objaví sa \*) a zadáme lm2:rm40 <RETURN>. Nasleduje <F1>, bliká text MODE, zvolíme <0>, ukáže sa text Output a píšeme <v>. Zobrazí sa náš text v podobe, ako bude na tlačiarni. Zúbkovaná čiara označuje koniec strany. Ak je text dlhší, systém čaká na pokyn <v>.

Postup s tlačiarnou je podobný. <F3> potom lm5:rm65 (t. j. 60 znakov v riadku) a iné parametre napr. pl70(počet riadkov v 1 strane), jul(vyrovnanie na pravý okraj); <RETURN>. Nasleduje <F1><o><d> (otázka Device number) <4><p> a text sa vypisuje. Po skončení strany systém čaká na výmenu papiera (END OF PAGE) a <p>.

Príkazy je možné vkladať hocikde v texte, napríklad chceme zvýrazniť nadpis odstavca alebo niektoré slovo, pred slovom vydáme <F1><<>, píšeme slovo, zvýraznený text končíme <F1><> a pokračujeme.

Program používa parametre a príkazy, ktoré obsahuje príloha. Skúsenosti z práce s Easy Scriptom dokázali, že za krátky čas získame dobrého pomocníka. V počiatočných používajme málo parametrov, aby sme nestratili prehľad nad nimi. Veľa chuti do práce.

(Z príručiek zostavil 3C-CS.)

### EASYSRIPT - stručný prehľad príkazů

#### Formátovací příkazy (použití s F3)

LM - levý okraj	FP - ukončit strany
RM - pravý okraj	VP - začátek tisku shora
MA - zrušit okraje	OF - začátek tisku zleva
JU1 - blokový formát zapnout	HD - hlavička
JU0 - blokový formát vypnout	FT - podčárník
RA1 - zarovnání vpravo zapnout	P číslo - číslo první strany
RA0 - zarovnání vpravo vypnout	HL - levý okraj hlavičky
CN1 - centrování zapnout	HR - pravý okraj pro hlavičku
CN0 - centrování vypnout	PS - přerušeni tisku
PL - délka papíru	LP - počet řádků na palec
LK: - název násl. souboru pro napojení	TL - délka textu

#### Příkazy editace (po F1)

- - vložit do textu vodorovnou čáru	A - kopírovat bloku textu
TH - horizontální tabulátor	S - vyhledávat
TV - vertikální tabulátor	HM - vyhledávat textu v paměti
P - pozice tabulátorů	HL - " " na disketě
CH/CV - smazat tabulátory	Em - vyhledání + záměna v paměti
ZH/ZV - smazat všechny tabulátory	el - vyhledání + záměna v paměti
DEL - vymazat řádky	U - velká/malá písmena
D - smazat vyznačeného bloku	L - natáhnout soubor
ES - vymazat věty	F - uložit souboru
EP - vymazat odstavec	Gx - kurzor na řádku x
ER - vymazat text od kurzoru do konce	GE - kurzor na konec textu
EA - smazat celý text	G999- kurzor na poslední řádku
INST - vložit prázdnou řádku	+ - zpětný krok
I - vložit textu	(F) - uložit označený blok
R - označit blok textu	† - únik
X - přenést blok textu	* - zapnout/vypnout zvuk
O - výstup	

#### Výstupy textu (F1 + O)

V - obrazovka	CY/CP - pokračování výstupu
P - tiskárna	FV/FP - celý text
D - zařízení číslo	LV/LP - spojovaný text z diskety

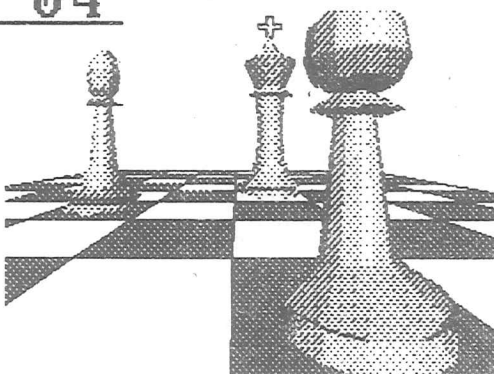
#### Obrazkové barvy

CTRL 1 - znaky	CTRL 2 - pozadí	CTRL 3 - rám obrazovky
----------------	-----------------	------------------------

(\*\*\* IP \*\*\*)

# GRANDMASTER 64

Tento starší šachový program firmy KINGSOFT z roku 1982 je dosti rozšířen, přestože již existuje mnoho novějších a schopnějších programů (viz například COLOSSUS 4 ze Zpravodaje 3/89). Mezi hlavní výhody GRANDMASTER 64 patří především snadné ovládní a názorné zobrazení. Program je určen pouze pro hru partie, nikoliv pro problémový šach (nelze stavět pozici). Hrát lze s deseti stupni obtížnosti.



Obrazovka obsahuje kromě šachovnice s pozicí a firemních textů také další údaje: promyšlený půltah počítače, resp. jeho poslední půltah, čas obou hráčů, za písmenem **M** trojčíslí zobrazující číslo tahu a indikátor **LxPy**, kde **x** je číslice určující stupeň obtížnosti a **y** je hloubka v půltazích, do které program počítá.

Tahy se zadávají na vyzývací znak **>** jako dvojice polí, např. **E2E4** a **return**. Rošáda se zadává jako tah krále, brání mimochodem (en passant) jako obyčejné brání, proměna pěšce je automaticky v dámu (nejsou možné tzv. slabé proměny). Chybně stisknutou klávesu lze zrušit pomocí **DEL**, nemožné tahy jsou samozřejmě ignorovány. Program rozeznává (a případně-předem hlásí) mat a pat, nepozná však remízu trojím opakováním pozice či pravidlem padesáti tahů; šach je samozřejmě indikován.

## Speciální funkce programu:

**CTRL @** - zahájení nové partie s opačnými barvami figur.

**F2** - automatická hra - počítač hraje sám proti sobě.

**F3** - změna barvy textu a zobrazení pozice.

**F5** - změna barvy pozadí.

**F7** - změna barvy rámu.

**←** - vrácení jednoho tahu (dvou půltahů) - nelze vrátit více tahů.

**?** - nápověda - počítač napoví podle svých výpočtů nejlepší tah. Ten lze buď potvrdit a zahrát (**return**) anebo přepsat jiným tahem.

**L** - stupeň obtížnosti - následně je třeba stisknout některou číselnou klávesu 1,2,...,9,0. Nejlehčí stupeň je 1; čím těžší stupeň, tím delší je průměrná doba přemýšlení počítače (stupeň=čas: 1=5sek; 2=15sek; 3=30sek; 4=50sek; 5=1,5min; 6=3min; 7=5min; 8=30min; 9=2hod; 0=hodiny/dny). **V\_koncovce** si program automaticky nastavuje vyšší stupeň hry.

**STOP** - ukončení přemýšlení počítače - provede se tah, který do té doby považoval program za nejlepší. Rovněž ukončení automatické hry.

Pozn.: V německé verzi programu je místo indikátoru **Lx** zobrazeno **Sx** a zároveň se místo klávesy **L** používá ke změně stupně obtížnosti hry klávesa **S**.

== Pa-Ka ==

## POWER AT SEA

Vzijte se do roku 1944, kdy začalo námořnictvo USA rozsáhlé akce v Tichém oceánu a Japonské loďstvo utrpělo obrovské ztráty. Máte za úkol ovládat konvoj složený ze tří lodí a ubránit ho proti nepřátelskému útoku ze země, z moře a ze vzduchu.

### 1. Nalodění

Po natažení se na obrazovce nakreslí okénko nalodění (všechny hodnoty jsou optimálně nastaveny): 5000 - vojáků (TROOPS); 50% - paliva (FUEL); 12 - stíhaček (FIGHTER); 3 - bombardéry (BOMBERS). Po nastavení všech hodnot zvolte **DONE** a hra se rozběhne. Zobrazí se zpráva v podobě novinového článku z 23. listopadu 1944. Pojednává o bojích v Tichomoří.

### 2. Kapitánský můstek

Po natažení této části se ocitnete na kapitánském můstku se svými podřízenými. Zleva sedí radista, navigátor, dangerman a stratég. Joystickem nebo funkčními klávesami zvolte jednoho z nich. Zpět na kapitánský můstek se můžete vrátit pomocí **SPACE**.

### 3. Radista

Radista podává informace o průběhu plavby.

### 4. Navigátor

Na mapě vidíte pozici vaší flotily a kurzor. Joystickem zvolte místo, na které chcete plout, a stisknutím spouště bod vyznačte. Maximálně můžete určit 3 body. Dále máte k dispozici tyto funkce: **S** - rychlost, **D** - vymazání posledního bodu, **R** - kurzor zpět na pozici lodí, **X** - konec hry a **P** - pauza.

### 5. Dangerman

Informuje o poškození flotily. Joystickem volíte loď: 1 - bojový křižník, 2 - letadlová loď a 3 - výsadková loď.

### 6. Stratég

Tento muž vám doporučuje taktiku boje:

1. Launch planes - boj lodě proti lodí;
2. Man large guns - bombardování nepřátelské flotily;
3. Man anti aircraft - protiletadlová obrana;
4. Assault base - pozemní bitva;
5. Return to bridge - návrat na můstek.

### 7. Rady pro Kapitána I.a třídy

- Praporek s číslem (na mapě) představuje nepřátelskou základnu.
- Jestliže se na vás některý z podřízených otočí, má pro vás zprávu.
- Launch planes: Klávesou **F1** přepínáte ovládání lodě a 120 mm kanónu.
- Man large guns: Zvolte počet stíhaček a bombardérů. Počítač natáhne simulátor bojového letadla: stíhačky (FIGHTERS) nebo bombardéru (BOMBERS). U stíhačky navedte loď do zaměřovače a spouští vystřelíte salvu. V bombardéru se přiblížte v minimální výšce k lodí. Jakmile zaměřovací kříž zbledá, stiskněte spoušť, uvidíte výsledek vašeho náletu.
- Man anti aircraft: Palte rychlopalným protiletadlovým kanónem na nalétávající nepřátelská letadla.
- Assault base: Útok na pozemní základnu. Nejprve zaútočíte lodním dělostřelectvem. Joystick nahoru a dolů určuje úhel výstřelu, vpravo a vlevo řídíte rychlost lodě. Po ostřelování zvolte, kolik vojáků chcete vyslat do akce (max 1200). Nyní vám nezbyvá než čekat na výsledek akce.

### Hra končí když:

- 1) se loď potopí a vy bídně zahynete;
- 2) se loď potopí a jste postaven před válečný soud;
- 3) jste povýšen!!

Hezkou zábavu a mnoho hezkých chvil při válčení s Japonci vám přeje  
CP EDSO - Aleš & David HRADECKÝ



## PITSTOP II

PITSTOP II je hra simulující závody Formule 1. Je určena pro jednoho nebo dva hráče, kteří ovládají svá vozidla pomocí joysticků.

Po nahraní hry do počítače (LOAD "\*"8,1) se na obrazovce objeví hlavní menu. Pohybem joysticku nahoru a dolů volíte příslušný řádek (označený šipkami) a pohybem vlevo a vpravo pak vybíráte jednotlivé nabízené možnosti.

Tímto způsobem zvolíte na prvním řádku počet hráčů (1 nebo 2). Na dalším řádku je možno si zvolit jeden z následujících okruhů:

1. Brands Hatch, Farmingham, Anglie, 2.65 míle
2. Hockenheim, NSR, 4.80 míle
3. Sebring, Florida, USA, 5.20 míle
4. Watkins Glen, New York, USA, 3.38 míle
5. Rouen-les-Essarts, Elbeuf, Francie, 4.36 míle
6. Vallelunga, Roma, Itálie, 1.65 míle
7. GRAND PRIX - závod na všech okruzích

Dále můžete nastavit délku závodu (3, 6 nebo 9 okruhů) a jeden ze tří stupňů obtížnosti. Máte-li nastaveny všechny podmínky závodu, odstartujte hru tak, že přesunete šipky na řádek START THE RACE a stisknete spoušť.

Na obrazovce se objeví první vůz. První závodník zadá svoje jméno a stiskne spoušť. Podobně zadá jméno i druhý závodník. Je-li hra určena pouze pro jednoho hráče, je druhý vůz ovládán počítačem.

### Ovládání vozu

Směr jízdy ovládáte pohybem joysticku vlevo a vpravo. Rychlost je možno měnit pohybem joysticku vpřed (zrychlení) a vzad (brzdění). Chcete-li dosáhnout maximální akcelerace, posuňte joystick vpřed a stiskněte spoušť.

Na obou polovinách obrazovky je v pravé části výhledu zobrazen plánec okruhu s označením startu, cíle a s indikací okamžité polohy vašeho vozu. Kromě toho je na obou polovinách obrazovky uveden průběžný čas, okamžitá rychlost vozu a stav paliva.

Vášim úkolem je co nejrychleji absolvovat předepsaný počet kol. Vyjedete-li mimo trať nebo narazíte-li do soupeřova vozu, ztratíte rychlost a poškodí se příslušná pneumatika. Opatřebení pneumatik je indikováno změnou jejich barvy. Barva pneumatik se postupně mění od černé až po bílou. Je-li pneumatika zcela zničená, exploduje a pro jezdce závod končí. Lze tomu předejít včasnou výměnou pneumatik v depu.

### Práce v depu

V prostoru startu a cíle se závodní dráha rozšiřuje na tři jízdní pruhy. Zajedete-li do levého krajního pruhu, ocitnete se v depu. Zde je možno doplnit palivo a vyměnit poškozené pneumatiky.

Kursorem (volantem) najedete na příslušného mechanika a stisknete spoušť. Posunete mechanika ke kolu s opotřebenou pneumatikou, mechanik je uchopí. Pneumatiku vyměníte za novou a kolo opět nasadíte. Po stisknutí spouště se opět objeví kurzor. Podobným způsobem doplňujete i zásobu paliva.

Chcete-li opustit depo, přesuňte kurzor na řidiče v kokpitu a po stisknutí spouště se ocitnete opět na trati.

### Závěr

Dosáhnete-li cíle, zastaví se vám čas a vůz automaticky zajede do depa. Na závěr počítač zobrazí výsledkovou listinu.

Závod lze kdykoliv přerušit stisknutím klávesy RESTORE.

# DĚ OBRAZOVKY

Následující program umožňuje pracovat na Commodore 64 se dvěma textovými obrazovkami, což může být užitečné v různých uživatelských programech, které potřebují velkou plochu pro zobrazení výsledků, nebo v hrách.

Po spuštění programu je nainstalován doplněk rutiny ošetřující hardwarové přerušování, který zabezpečuje přepínání mezi oběma obrazovkami, a to:

a) manuální: klávesa F1 nastavuje zobrazení první obrazovky, klávesa F2 přepíná na druhou obrazovku.

b) programové: příkaz POKE 203,4 aktivuje první obrazovku, příkaz POKE 203,5 zobrazí druhou obrazovku.

Kód aktuální obrazovky lze získat funkcí PEEK(648), jež vrátí hodnotu 4, resp. 8 pro první, resp. druhou obrazovku.

1. obrazovka: 1024 (\$0400) - 2023 (\$07E7)

Její sprity: 2040 (\$07F8) - 2047 (\$07FF)

2. obrazovka: 2048 (\$0800) - 3047 (\$0BE7)

Její sprity: 3064 (\$0BF8) - 3071 (\$0BFF)

Basic paměť : 3072 (\$0C00) - 40720 (\$9F10)

Paměť barev písma obrazovky je jen jedna (55296 (\$D800) - 56319 (\$DBFF)) společná pro obě obrazovky a je při každém přepnutí zaplněna aktuální barvou písma.

Na rozdíl od původního programu v knize "Tips & Tricks - Band 2" si tento program pamatuje poslední polohu kurzoru pro každou obrazovku zvlášť, tedy po přepnutí obrazovky je kurzor vždy na tom místě, kde zůstal po poslední práci v této obrazovce.

Po aktivaci programu je druhá obrazovka "špinavá" - je třeba ji vyčistit ručně klávesou CLR nebo programově příkazem PRINT"<CLR)".

Místo příkazu NEW na řádce 60 je možno zapsat příkaz LOAD "PGM",8 a program PGM se automaticky nahraje z diskety a spustí. Tento program již může libovolně využívat obou obrazovek.

```
20 REM * 2 OBRAZOVKY *
```

```
30 REM UPRAVA Z TIPS & TRICKS - BAND 2
```

```
40 S=0: FOR I=40702 TO 40827: READ A: POKE I,A:
```

```
   S=S+A: NEXT I
```

```
50 IF S<>16357 THEN PRINT "CHYBA V DATECH": END
```

```
60 POKE 3072,0: SYS 40702: NEW
```

```
100 DATA 169,12,133,44,120,169,17,141,20,3,169,159,141,21,  
   3,133,56,88,96,165
```

```
110 DATA 203,201,4,208,13,169,21,141,24,208,169,4,141,136,  
   2,76,50,159,201
```

```
120 DATA 5,208,36,169,37,141,24,208,169,8,141,136,2,169,216,  
   133,252,160,0
```

```
130 DATA 132,251,173,134,2,145,251,200,240,13,192,232,208,  
   247,166,252,224
```

```
140 DATA 219,208,241,76,84,159,230,252,76,61,159,173,136,2,  
   205,121,159,240
```

```
150 DATA 26,141,121,159,165,211,174,122,159,141,122,159,134,  
   211,165,214,174
```

```
160 DATA 123,159,141,123,159,134,214,32,16,229,76,49,234,4,0,0
```

= Pa-Ka =

## TIPY & TRIKY PRO C64

### SAVE C

Ještě v příručce k disketové jednotce Commodore 1571 můžete nalézt na straně 26 informace o funkci SAVE WITH REPLACE, která umožňuje záměnu starého programu na disketě novým se stejným názvem. Přitom ale uplynula značná doba od chvíle, kdy řada uživatelů odhalila chyby tohoto příkazu v zařízeních Commodore.

Již v roce 1984 byl jistý Kanadčan nemile překvapen, když používáním uvedeného příkazu přišel o celou část svojí několikaměsíční práce. Directory diskety byla v pořádku, ale o její mapě obsazených bloků (BAM) se to zdaleka nedalo tvrdit.

Protože podobných signálů se objevovalo stále více, obrátil se jeden z časopisů na firmu Commodore s prosbou o objasnění. Když se ho však čtenáři nedočkali, vzala redakce celou věc do svých rukou a pustila se do studia operačního systému disketové jednotky. Výsledky se záhy dostavily. Po důkladné analýze se ukázalo, že některé rutiny ROM nejsou dopracovány do konce. Chyby byly způsobeny rutinami obsluhujícími buffery paměti RAM; pokud se buffery zaplnily, byly do BAM diskety zapsány chybné informace o stopách a sektorech využívaných zápisem SAVE C. Krátce řečeno je program na disketě zapsán jinde, než ukazuje BAM.

Kromě toho se ukázalo, že nulování bufferů jednotky (OPEN 15,8,15,"I0" CLOSE 15) není schopno odstranit chyby v zápisu. Zároveň bylo odhaleno, že chyby vznikají i tehdy, když při SAVE C neuvedete číslo jednotky (0 nebo 1). Všechny tyto poznatky publikovala řada časopisů a byly zaslány firmě Commodore.

Větší aféra vypukla teprve tehdy, když se ukázalo, že novinka firmy Commodore - disketová jednotka 1571 - má vzpomínané chyby neopravené (s výjimkou jedné). Doplatila na to řada uživatelů, kteří pracovali s příkazem SAVE "C: NAZEV PROGRAMU", a proto všechny čtenáře varujeme před podobnou chybou. Pokud přece jen chcete používat SAVE C, dodržujte následující rady:

- 1) Před každým zápisem s náhradou inicializujte nebo raději vypněte a zapněte disketovou jednotku.
- 2) V příkazu vždy uvádějte číslo disketové jednotky (tj. SAVE"C0: NAZEV").
- 3) Pokud vám na ukládaných souborech opravdu záleží, zapisujte je vždy pod novým jménem, poté smažte starý soubor a nový přejmenujte.
- 4) Dodržování uvedených zásad ještě nezaručuje, že vám SAVEC neukáže svojí odvrácenou stranu, a proto se mu raději vyhněte.

(\*\*\* IP \*\*\*)

### Pohodlné čtení chybového kanálu

Téměř každý, kdo se dostal k práci s floppy diskem se potýká se zjišťováním hlášení disketové jednotky, neboť ta svou nevoli projevuje pouze blikáním, z něhož lze jen odušit, že něco není v pořádku. Jelikož nelze vždy použít BASIC programu popsaného v manuálu, předkládáme vám zde strojovou rutinu, která vás zbaví úmorného doprošování se přes chybový kanál. Rutina je velice snadno přemístitelná, počáteční adresa je uložena v proměnné ADR.

```

0 REM Disk status
100 ADR=820
110 FOR I=ADR TO ADR+27
120 READ BYTE: POKE I,BYTE: S=S+BYTE: NEXT
130 DATA 169,8,133,186,32,180,255,169,111,133,185,32,150,255,32,165
140 DATA 255,32,210,255,201,13,208,246,32,171,255,96
150 IF S<>4169 THEN PRINT"Chyba v datach!": STOP
160 PRINT"O.K."
170 END

```

<DD>

Hodiny na obrazovce

Krátký program, který vám zde předkládáme, umožňuje zobrazovat reálný čas na monitoru vašeho počítače, aniž byste jej museli neustále pracně zjišťovat a tisknout na obrazovku.

Strojová rutina, jejíž BASICovská forma je uvedena níže, využívá přerušení IRQ. Každou 1/60 s se přeruší práce počítače, aby se vykonal program ve strojovém kódu. Prográmeček můžete elegantně využít ve svých dílech.

V proměnné ADRESA je uložena decimální adresa začátku rutiny. Budete-li ji chtít změnit, nezapomeňte na konfiguraci paměti a na lokaci vašeho vlastního programu. V proměnných RADEK a SLOUPEC se nachází hodnoty pro pozici hodin na obrazovce. Proměnná BARVA slouží k zadání barvy digitálního času. Do CAS\$ запиšte momentální čas. Jako oddělovače je možno použít jakéhokoli ASCII znaku, např. >-< nebo >/<. Zapnutí hodin reálného času se provádí pomocí příkazu SYS ADRESA+87,CAS\$ (nejprve je však nutno definovat pozici na obrazovce [SYS ADRESA+87,RADEK, SLOUPEC,BARVA]. Vypnutí hodin se koná pomocí SYS ADRESA+87.

```
10 ADRESA=49152: RADEK=0: SLOUPEC=32: BARVA=1: CAS$="00:00:00"
20 FOR I=ADRESA TO ADRESA+212
30 :: READ BYTE: POKE I,BYTE: KSUMA=KSUMA+BYTE
40 NEXT I
50 IF KSUMA<> 25730 THEN PRINT"CHYBA V DATECH": END
60 SYS (ADRESA+87),RADEK,SLOUPEC,BARVA
70 SYS (ADRESA+87),CAS$
99 :
100 DATA 206,70,192,208,46,169,60,141,70,192,173,79,192,162,51,201
110 DATA 50,240,2,162,57,142,72,192,162,7,160,2,189,79,192,254,79,192
120 DATA 221,71,192,208,12,169,48,157,79,192,202,136,208,236,202,16
130 DATA 231,162,7,189,79,192,157,0,4,169,1,157,0,216,202,16,242,76
140 DATA 49,234,0,50,51,58,53,57,58,53,57,49,50,58,48,48,48,58,48,32
150 DATA 121,0,240,110,32,253,174,32,158,173,38,13,176,75,32,161
160 DATA 183,142,211,192,32,253,174,32,158,183,142,212,192,32,121,0
170 DATA 240,9,32,253,174,32,158,183,142,60,192,162,4,173,212,192
180 DATA 24,206,211,192,48,7,105,40,144,246,232,176,243,141,57,192,141
190 DATA 62,192,138,141,58,192,105,212,141,63,192,162,0,160,192,120
200 DATA 142,20,3,140,21,3,88,96,32,130,183,201,8,208,24,160,7,120,177
210 DATA 34,153,79,192,136,16,248,169,60,141,70,192,88,96,162,49,160
220 DATA 234,208,216,76,152,183,0,0
```

&lt;DD&gt;

Rychlejší directory

**Program č. 1:** Krátká sekvence příkazů, která zajišťuje rychlé čtení a následný výpis directory na obrazovku, využívá strojových rutin CHKIN (\$FFC6) a CLRCHN (\$FFCC). Pro definici vstupního kanálu je zapotřebí uložit číslo aktuálního souboru do X-registru procesoru (\$030D) a vyvolat rutinu CHKIN. Uvedený prográmeček zamezí smazání oblasti BASIC příkazem >LOAD"\$",8<, a proto jej lze užívat jako podprogram ve vlastních dílech.

```
0 REM Directory II
10 OPEN 1,8,0,"$0" - otevření souboru >Directory< diskety
20 POKE 781,I: SYS 65478 - nastavení vstupního kanálu
30 FOR I=1 TO 7
40 :: GET A$,B$,C$,D$ - načtení názvu a typu souboru
50 :: PRINT A$B$C$D$; - výtisk dat
60 NEXT I
70 PRINT: GET A$,A$,A$,B$ - odřádkování, načtení délky souboru
80 IF ST THEN SYS 65484: - uzavření kanálu, je-li konec dir
CLOSE I: END
90 PRINT ASC(A$+X$)+256* - výpočet a tisk délky souboru
ASC(B$+X$): GO TO 30
```

&lt;DD&gt;



**Program č. 2:** Strojový program, který se ukládá do paměti několika řádky BASIC, koná totéž jako předchozí s tím, že je nesrovnatelně rychlejší. Strojovou rutinu můžete umístit do kterékoli části RAM (viz výše). Počáteční adresa je uložena v proměnné ADR. Pro výpis directory na obrazovku postačí zadat SYS (počáteční adresa). Programek v paměti zůstane i po RESETu počítače.

```

0 REM Directory III
100 ADR=828
110 FOR I=ADR TO ADR+104: READ BYTE: POKE I,BYTE: S=S+BYTE: NEXT
120 DATA 169,36,133,251,169,251,133,187,169,0,133,188
130 DATA 169,1,133,183,169,8,133,186,169,96,133,185
140 DATA 32,213,243,165,186,32,180,255,165,185,32,150
150 DATA 255,169,0,133,144,160,3,132,251,32,165,255
160 DATA 133,252,164,144,208,47,32,165,255,164,144,208
170 DATA 40,164,251,136,208,233,166,252,32,205,189,169
180 DATA 32,32,210,255,32,165,255,166,144,208,18,170
190 DATA 240,6,32,210,255,76,76,192,169,13,32,210
200 DATA 255,160,2,208,198,32,66,246,96
210 IF S<>15343 THEN PRINT"Chyba v datech!": STOP
220 PRINT"O.K.": END

```

#### Ad S.A.M.

Popisem tohoto programu jsme se zabývali čísla 2/89. V textu se nedopatřením vyskytly závažné chyby, za které se omlouváme. Dnes nabízíme druhé, opravené a doplněné pojednání o tomto programu.

S.A.M. je hlasový syntetizér. Je koncipován jako rozšíření jazyku CBM BASIC V2.0. Po natažení programu do paměti z diskety nebo kazety se program nachází v oblasti \$0801-\$4C04. Nepokoušejte se spouštět program pomocí RUN! Chcete-li odstartovat S.A.M., musíte nejprve provést "reset" počítače příkazem SYS 64738 nebo stisknutím resetovacího tlačítka. Potom spustíte program pomocí SYS 2064: NEW. Počítač se vás zeptá "LOW OR HIGH MEMORY?", kam má kernál syntetizér uložit. Odpovězte L pro přesun do spodní části paměti nebo H pro horní.

S.A.M. pracuje ve dvou módech. Mód RECITER slouží k reprodukci textu s anglickou fonetikou. Např. SAY "I AM SAM". V módu S.A.M. je nutno psát texty ve zvláštní formě: samohlásky se píšou s následující hláskou "H", za kterou je možno ještě uvést její délku. Např. SAY "AHIH5M SAHM". Argument délky souhlásky musí ležet v intervalu 1-8.

Nyní se věnujme vlastní příkazové syntaxi:

```

IRECITER nebo IREn - přepnutí do módu RECITER
ISAM nebo ISA - přepnutí do módu SAM
IPITCH x nebo IPI x - nastavení výšky hlasu
ISPEED x nebo ISP x - nastavení rychlosti řeči
IKN x,x - nastavení kombinace ústa, hrdlo
IERROR nebo IER - vypíše chybný text a ukáže chybu
SAY A$ - recituje text uvedený v řetězci A$
Pozn: x musí ležet v intervalu 0-255

```

Příkazy S.A.M. lze použít i v BASICu aniž by byly narušeny jakékoli funkce interpretu. (Někdy je zapotřebí použít nadbytečné dvojtečky, např.: IF A=1 THEN: ISP 60: SAY "HALLO")

Pro užití ve strojovém kódu je dobré znát důležité adresy S.A.M.

```

$9A0F - výška hlasu
$9A0E - rychlost řeči
$97E0 - ústa (nutno volat rutinu $97E2)
$97E1 - hrdlo (nutno volat rutinu $97E2)

```

Pro správnou výslovnost je nutno používat interpunkční znaménka. V módu S.A.M. je navíc možno simulovat hlásku <š> použitím <\*> v textu. Pomocí <š> se dá vytvořit například hláška <č> (\*\*) a další.

Pro lepší využití základního produktu S.A.M. je dobré vlastnit ještě programy jako S.A.M. DEMO, S.A.M. STARTER, S.A.M. SAY IT, S.A.M. ELIZASPEAKER a další.

<DD>

Ad Děravá paměť

Přinášíme doplnění volných oblastí RAM v G64, jejichž popis vyšel v minulém čísle Zpravodaje.

146-150 - volné pouze při nepoužití datasette, (pointery pro datasette)

163-177 - volné pouze při nepoužití datasette a RS 232, (pointery pro datasette a RS 232)

247-250 - volné pouze při nepoužití RS 232, (pointery pro RS 232)

659-670 - volné pouze při nepoužití RS 232, (pointery pro RS 232)

671-672 - volné pouze při nepoužití datasette, (vektor pro datasette)

679-703 - volné pouze při nepoužití spritu

704-767 - volné, (nepoužito)

2024-2039 - volné, (nepoužito)

2048-40959 - volné, (oblast adresovaná z BASIC)

Pokud by vám nestačila velikost volné paměti pro vaše projekty, naskýtá se zde ještě možnost "ukrojit" si z RAM, kterou obsluhuje BASIC. Snížení nebo zvýšení hranice BASIC-RAM se provádí příkazem POKE. Vektor pro spodní mez leží na adresách 43 a 44 (jako nižší a vyšší byte). Konec je uložen na adresách 55 a 56. Po udání hranice je nutné použít příkaz CLR, resp. NEW, abychom nedostávali chybné proměnné.

Dále můžeme posunout horní a dolní hranici RAM. Spodní mez je uložena na adresách 641 a 642, horní pak na 643 a 644. Po nastavení se musí ještě inicializovat strojová rutina na adrese 58260. Pozor: dojde k vymazání BASIC řádků!!!

A k čemu je vlastně "to" všechno dobré? Do těchto volných oblastí lze ukládat nejen strojové programy, ale i data, která zůstanou nezměněna i po použití instrukcí NEW nebo CLR.

<DD>

Strojové programy v bufferu pro kazetu

Při práci ve strojovém kódu je velice výhodné ukládat krátké strojové programy ve vyrovnávací paměti (bufferu) pro kazetu. Paměť v rozsahu 828 - 1019 máte plně k dispozici do té doby, než použijete příkaz LOAD, SAVE nebo VERIFY v souvislosti s magnetofonem.

Existuje i způsob, jak takový program ochránit. Před aktivací magnetofonu změňte ukazatele kazetového bufferu v buňkách 178 a 179 (pomocí POKE) na zvolenou hodnotu. Např. POKE 179,4 přepne kazetový buffer do oblasti obrazovkové RAM. Paměť v rozsahu 828 - 1019 zůstane i při práci s magnetofonem nedotčena.

SHIFT, CTRL a G

Následující minirutina čeká na stisknutí klávesy SHIFT, CTRL nebo G:

C100 LDA \$028D

C103 BNE \$C100

Čeká na stisknutí libovolné klávesy

100 WAIT 198,1: GETA\$            pro C64, VIC20

100 WAIT 239,1: GETA\$            pro C16, 116, +4

100 WAIT 208,1: GETA\$            pro C128

Klepařící obrazovka

10 FOR J=0 TO 15: POKE 53270,J: NEXT: GOTO 10

(\*\*\* IP \*\*\*)

Ovládání datasette

Při zapnutém datasette způsobí příkaz WAIT 1,16 to, že program pokračuje až po stisknutí STOP na datasette.

Zapnutí motoru: POKE 1, PEEK (1) AND 39: POKE 192,0

Vypnutí motoru: POKE 192,1: POKE 1, PEEK (1) OR 32

Výčkávaní na stisknutí akčního tlačítka (PLAY, REC, FWD, REW):

10 IF PEEK (1)=55 THEN 10

PEEK (1) = 55 ... Dat. není v činnosti

      = 7 ... Dat. je v činnosti

      = 39 ... Zastavení počítačem při stisknutém akčním tlačítku

(V.K.)

»»»» INFORMACE ««««

Na přání čtenářů zavádíme na poslední stránce Zpravodaje **INZERCI**. Inzeráty se mohou týkat prakticky všeho okolo počítačů s výjimkou koupě a prodeje. Tuto službu můžete využít například ke hledání pomoci, kontaktů, spolupráce, programů, návodů apod. Služba je zdarma, ale inzeráty uveřejníme výhradně s vaší plnou adresou. Svě 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 budou příspěvky, uveřejněné ve Zpravodaji, honorované. Příspěvatelé a aktivní členové budou přednostně vybaveni potřebnými textovými editory, ale i dalším software, literaturou apod.

**Korespondenci** označujte zřetelně COMMODORE a pokud se týká našeho časopisu, připojte heslo ZPRAUODAJ. Urychlíte tím naši spolupráci.

S ohledem na množství žádostí o **kopie programů** budou přednostně plněny požadavky mimopražských zájemců. Ostatní mohou požadované programy získat přímo na schůzkách Klubu.

Protože se nepodařilo zajistit dostatečné množství záznamových médií, budou programy kopírovány na zasláná média. **Podmínky pro ekopírování** jsou: zaslat potřebné médium, za každou kopii přiložit 10,- Kčs a na poštovné přiložit 5,- Kčs. Uvěnujte pozornost kvalitnímu obalu zásilky!!!

**Překlady návodu k obsluze počítače** 64 budou v prodeji ve středisku členských služeb 602. ZO Svazarmu (Martinská 5, Praha 2) za cca 50,- Kčs. Mimopražským hostujícím členům budou návody zaslány poštou při objednávce na adrese 602. ZO. U tomto případě se cena zvyšuje o poštovné.

Ušichni zájemci o **starší čísla Zpravodaje Commodore** (ročníky 1987 až 1988) necht' napíší na adresu: Klub Commodore, p.p. 41, Praha - 9, 198 00. Objednané výtisky budou zaslány na dobírku za sníženou cenu + poštovné. Obálku označte heslem **Zpravodaj**.

»»»» INZERCE ««««

**Nová služba pro všechny majitele počítačů a dalších zařízení firmy Commodore!**  
- otestování a uheldání závady u počítačích a příslušenství Commodore  
- výměna vadných součástek  
- úpravy výše uvedených zařízení (montáž tlačítka RESET apod.)  
U současné době není možnost dodávat náhradní díly ze zahraničí! Vadné zařízení je možno předat k opravě u kterékoli schůzce Commodore klubu. Opravy a úpravy provádí na základě povolení NU:  
Jiří Strnad (tel.: 718151 linka 248)

Hledám spolupráci při využití **PRINTER- PLOTERU Commodore 1520** v konfiguraci s Commodore 64.  
Ing. Ladislav Pazdera, Radotínská 956, Břilovec, 74301

Hledám majitele Commodore Plus 4, za účelem navážení spolupráce (nejraději ze Západočeského kraje).  
Alfred Hurt, Mičurínova 1922, Sokolov, 35605

Hledá se nadšenec, který by dovedl upravit různé hardwarové doplňky z Atari zpravodajů na 64. Výsledky budou honorovány a publikovány ve Zpravodaji. Literaturu a podklady zapůjčí:  
Radim Scholly, Keřč, okr. Usetín, 75643

Naučíme vaši tiskárnu **MPS 1250** (v sériovém i paralelním módu), Star NL-10 a Star LC-10 kompletní českou abecedu. Přiřazení kódů provedeme podle vašeho přání. U tiskáren Star možno upravit i mód NLQ. Pište na adresu: Klub Commodore, p.p. 41, Praha 9, 19800, značka Zpravodaj

---

Do tohoto čísla přispěli:

RNDr. Pavel Kameník  
RNDr. Ivan Pavlíček  
Ing. Ondřej Csaplár  
Vladimír Klaus

Ing. Jiří Strnad  
Daniel Drahotský  
Aleš Hradecký  
David Hradecký

---

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.

Náklad 1200 výtisků.

Praha, prosinec 1989