

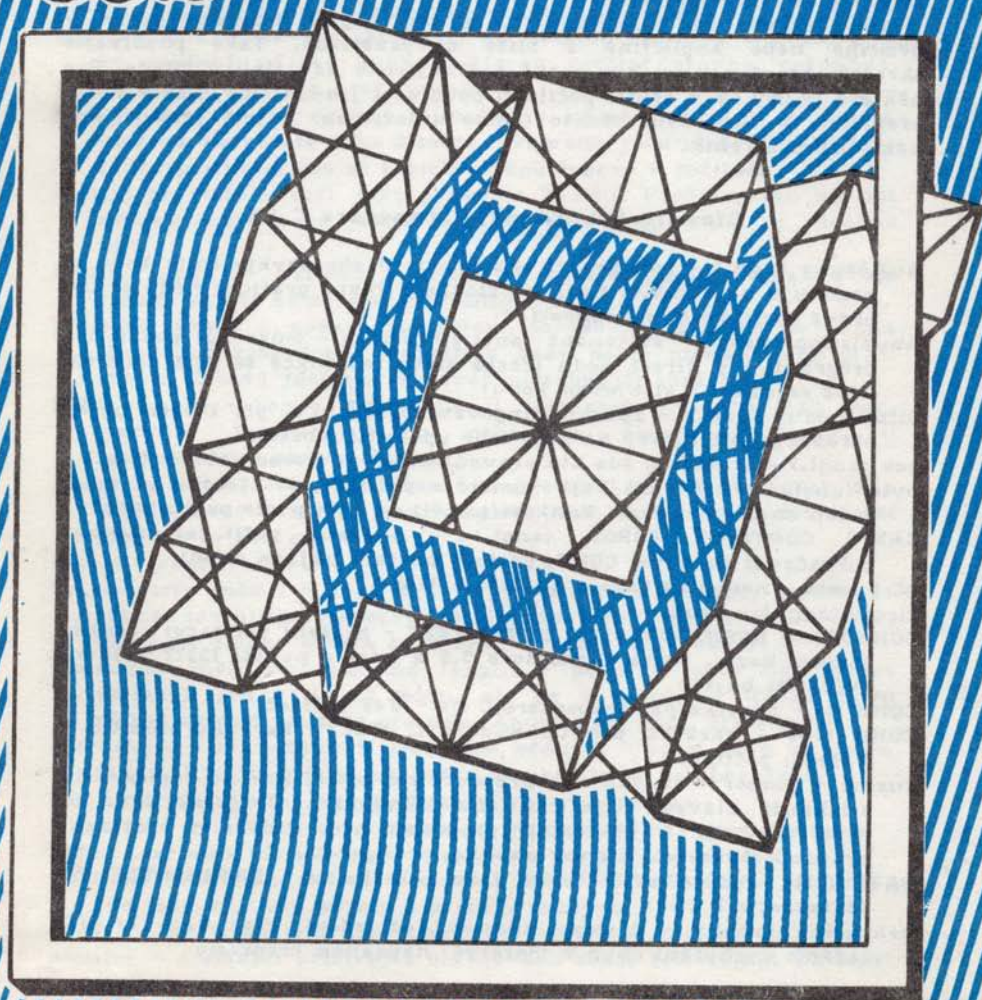
KLUB

COMMODORE

4

90

602



Commodore 116

Tento návod je překladem nejdůležitějších částí německé příručky dodávané s počítačem. Z příručky jsou přeloženy jen popisy příkazů a ovládání (obsluhy) počítače. Příklady použití jednotlivých příkazů si mlaskavý čtenář vyzkouší podle originálu příručky.

V textu překladu se na pravé straně tu a tam objevují samotná čísla od 1 do 300. To jsou odkazy na stránky v originální příručce, ke které se text vztahuje.

V překladu se vyskytnou tu a tam pojmy doslova opsané v němčině nebo angličtině a bližší nevysvětlené. Také používáme zkratky, které nemusí být jasné začínajícímu uživateli počítače. Pro některé pojmy se v oboru počítačů používá i jiných slov, než v tomto překladu. K objasnění těchto (často důležitých) pojmů připojujeme následující slovník.

Slovníček k návodu Commodore C 116

Auflösung (něm.) - rozlišovací schopnost. U obrazovky: kolik bodů se namaluje na řádek a kolik na sloupec. Různé grafické módy se liší právě rozlišovací schopností

Anweisung (něm.) - statement (angl.) - příkaz - může být použit i v programu i v direct módu (české slovo instrukce se spíš používá, když se mluví o strojovém kódu)

Blink-modus (něm.) - způsob fungování obrazovky, při kterém obsah obrazovky bliká, aby na sebe lépe upozornil obsluhu

box (angl.) - krabička, zde ale pravouhelník - čtverec nebo obdélník
byte (angl., něm.) - čti bajt - místo v počítači, do kterého se vejde jeden znak (písmeno). Velikost paměti se měří podle počtu bytů.

CAN'T CONTINUE ERROR (angl.) - hlášení počít. če: nemohu pokračovat na povel CONT, protože nastala nějaká chyba

CC kazeta - normální kazeta do datassetu

circle (angl.) - kruh

COMMODORE BASIC V3.5 12277 BYTES FREE - hlášení počítače: rozumím jazyku Basic, verze Commodore 3.5 a mám v paměti 12277 volných bytů (čti bajtů)

COMM 116 - zkratka pro Commodore C 116 - Váš počítač

COMM 1701 - zkratka pro Commodore C 1701 - barevný monitor k Vašemu počítači

cursor - kurzor - značka na obrazovce na místě, kam se zapíše další stisknutí klávesy (tlačítka) na klávesnici. Obvyčně blikající čtvereček, ale u některých programů něco jiného - podtržení, prázdný čtvereček, kurzor neblíká, atd. apod.

DATE 1531 - užívá se v textu jako zkratka za **DATASSETTE 1531** (datassette k C116)

debugging (angl.) - doslova znamená odbležení, česky se ale říká ladění: vychytání chyb v (čerstvě) napsaném programu

default (angl.) - standardní, automatická hodnota. Např. pro příkazy LOAD se jako default předpokládá, že chceme program číst z kazety a stačí napsat LOAD. Chceme-li ale číst program z diskety, musíme napsat LOAD s číslem zařízení (v tomto případě 8). Při zapnutí počítače se defaulty přiřadí velké spoustě věcí, o které se pak nemusíme starat.

delete - angl. vymazat

DIN klávesnice - klávesnice s klapkami uspořádanými podle německé státní normy

Eingabe (něm.) - vstup informace, většinou se myslí z klávesnice

ERROR (angl.) - chyba, viz seznam chybových hlášení na str. 30

ESC, ESCAPE - klávesa, která je na většině počítačů a používá se ke zrušení nějaké funkce, kterou počítač zrovna vykonává. Escape je anglicky uteč, unikni

file (angl.) - Datei (něm.) - soubor - nějaká množina informací, uložená na kazetě nebo disketě. Programy jsou uloženy také jako soubory a programy se z nich stanou teprve v počítači

Format-pravidlo - což jako pravopis Basicu. Předpis, jak má být nějaký povel nebo příkaz zapsán, aby fungoval, a co všechno umí

FOUND (angl.) - nalezen program na kazetě. Má-li program svoje jméno, vypíše se za slovem FOUND

grafický módus - způsob fungování obrazovky, při kterém se na obrazovce rozsvěcejí jednotlivé body místo písmen nebo graf. znaků. Z bodů jdou pak malovat podrobnější obrázky

HELP (angl.) - pomoc, nápověda. U některých počítačů jako spec. tlačítko. Funguje i u některých programů, nejen u syntaktických chyb v Basicu

chaining (angl., něm.) - řetězení programů, kdy jeden program si z kazety nebo diskety přečte další, sám se smaže a ten další program se sám rozběhne

insert - angl. vložit

Klammeraffe (něm.) - znak @, česky se mu říká zavináč, protože je pěkně zavinutý. Německy je Klammeraffe doslova druh opice, který má dlouhý ocas a když sedí, vypadá taky jako @.

Kommando (něm.) - command (angl.) - povel - může být použit většinou jen v direct módu, ale ne v programu (české slovo příkaz se spíš používá pro něm. Anweisung, angl. statement)

koordináty - souřadnice v grafickém módu. X - počet bodů ve směru řádku, Y - počet bodů ve směru sloupce bodů na obrazovce.

koordináty absolutní - počítají se od rohu obrazovky

koordináty relativní - počítají se od poslední polohy pixel-kurzoru

LEER, Leertaste (něm.) - space, spacebar (angl.) - mezerník

LEXIKON BASIC 3.5 (něm.) - slovník Basicu 3.5. Kapitola příručky, kde jsou všechny povely a příkazy popsány

LOAD - povel k načtení programu z datassetu do počítače

monitor - speciální přístroj s obrazovkou místo televizoru. Má lepší obraz

monitor strojového jazyka - program v počítači, který umožní prohlížet paměť počítače.

name (angl.) - jméno - např. filename - jméno souboru

natypovaný PGM - program naklofaný z klávesnice (německy eintippen - napsat na stroji)

PC - pixel-kurzor

PGM - program

PGM-modus - programový modus - způsob práce počítače, při kterém si počítač při stisku klávesy RETURN zapamatuje obsah řádku jako řádek programu, který začne pracovat teprve na povel RUN

pixel (angl., něm.) - čti pixl - jeden bod na obrazovce, který namaloval počítač

pixel-cursor (angl., něm.) - v grafickém módu, kdy počítač nepíše celé znaky, ale jen body (pixly), slouží jako kurzor jediný bod, od kterého se začne plnit další grafický příkaz

pohon - disketová jednotka - disk drive - přístroj pro čtení a zápis na diskety

pole tlačítek - klávesnice

PRESS PLAY ON TAPE (angl.) - stiskni tlačítko PLAY na datassetu

PRESS RECORD AND PLAY ON TAPE (angl.) - stiskni tlačítko RECORD a PLAY na datassetu

Quote-modus - způsob fungování klávesnice, při kterém se její činnost zapisuje, místo aby se podle stisknutých kláves vykonávala. Stisk klávesy "kurzor dolů" tak napíše na obrazovku speciální znak, místo aby kurzor dolů sjel apod. Quote-modus se zruší společným stiskem SHIFT a RETURN

READY - hlášení počítače: jsem připraven k práci v Basicu

RETURN - klávesa: u jiných počítačů pod jiným jménem, např. ENTER, NEWLINE, CR, RET, EXEC, EXECUTE. Na žádném ale nechybí

Rew. - tlačítko na zpětné převíjení na datassetu

RUN (angl.) - běž! povel pro počítač, aby spustil program

SAVE (angl.) - ulož! Počítač uloží program ze své paměti na kazetu - scrolen (něm.) - scrolling (angl.) - skrolování: obsah obrazovky odjíždí nahoru, zatímco do spodního řádku se přepisují další informace

skaliert (něm.) - v určitém měřítku, např. pro grafické příkazy tak, aby odpovídalo možnému počtu pixelů v řádku a sloupci obrazovky

Software-činnost - činnost nějakého programu

spřažení - přiřazení textu (stringu, řetězce) k funkční klávese F1 - FT. Na stisk klávesy na obrazovku vyskočí celý přiřazený text

standard - jako default

string (něm., angl.) - řetězec; řada znaků v uvozovkách nebo jako hodnota proměnné

VERIFY (angl.) - ověř! povel pro počítač, aby program ve své paměti srovnal s programem, který je na datassetu

Datумы в табанках

V BASIC programech se velmi často v datech používá datum. Při klasickém uložení do paměti zabírá příliš mnoho místa. Je proto lepší jej převést na pořadové číslo v pseudojulianském kalendáři a to převést do 255kové soustavy. Tím se nám do dvou BYTE vejde 65025 dní, což je asi 178 let. Potřebujeme-li zahrnout větší časový úsek, můžeme použít 3 BYTE, kam se vejde 16581375 dní, což je asi 45400 let. Do 255kové a ne do 256kové soustavy data převádíme, protože jsou potíže při práci se znakem ASCII 0 (prázdný znak). K 255kovému číslu přičteme jedničku, a tím se prázdnému znaku vyhneme. Při opačném převodu opět jedničku odečteme. S takto upravenými daty se pracuje mnohem rychleji při třídění a lépe se ukládají na disk či tape. Pro potřeby tiskárny nebo obrazovky je opět převedeme do původního stavu.

V pseudojulianském kalendáři se bere den 1 jako 1. leden roku 1. Což je pro většinu aplikací zbytečné, a proto od vypočteného čísla ještě odečtu pořadové číslo mého dne 0 a to teprve převedu do 255kové soustavy. Např. začíná-li databanka 1. 1. 1900, vypočteme pořadové číslo tohoto datumu a to uložíme pod proměnnou P0 (693609). Tuto proměnnou pak odečteme od daného pseudojulianského dne a to teprve převedeme a uložíme.

Pozn: Texty za řadou teček jsou pouze orientační, do programu nepatří.

```

100 INPUT "DEN, MESIC, ROK "; AD, AM, AR
110 GOSUB 500: PRINT"PS.JULIANSKE DATUM ="; AJ
120 GOSUB 600: PRINT"POR. CIS.PO ROCE 1900 ="; BA
130 PRINT"A1*, A2* HODNOTA ASCII ="; ASC(A1*); ASC(A2*)
140 GOSUB 700: PRINT"POR. CISLO PREVEDENO ZPET ="; BA
150 PRINT"PS.JULIANSKE DATUM PREVEDENO ZPET="; AJ
160 GOSUB 800: PRINT "DEN, MESIC, ROK PREVEDEN ZPET"; AD; AM;
    AR
170 END

.
500 REM ** PREVOD NA PSEUDOJULIANSKE DATUM **
    ..... kontrolni
510 AJ=INT(30.57*AM)+INT(365.25*AR-395.25)+AD ..... výpočet
520 IF AM>2 THEN AJ=AJ-2 ..... 24.12.1990
530 IF AM>2 AND INT(AR/4)=AR/4 THEN AJ=AJ+1 ..... AJ=726840
540 RETURN ..... BA=33231

.
600 REM ** PREVOD PSJ DATUMU DO 255KOVE SOUSTAVY **
610 P0=693609: BA=AJ-P0
620 B2=BA-INT(BA/2559)*255+1: B1=INT(BA/255)+1 ..... B1=131
630 A1*=CHR*(B1): A2=CHR*(B2) ..... B2=82
640 RETURN

.
700 REM ** PREVOD ZPET DO DESETINNE SOUSTAVY **
710 B1=(ASC(A1*)-1)*255: B2=ASC(A2*)-1
720 BA=B1+B2: AJ=BA+P0
740 RETURN

.
800 REM ** PREVOD Z PSEUDOJ. DATA DO PODOBY ROK, MESIC, DEN **
810 D1=2: AR=INT(AJ/365.25)+1
820 D=AJ-INT(365.25*AR-395.25)
830 IF INT(AR/4)=AR THEN D1=1
840 IF D>91-D1 THEN D=D+D1
850 AM=INT(D/30.57): AD=D-INT(30.57*AM)
860 IF AM>12 THEN AM=1: AR=AR-1
870 RETURN

```

*** COMMPAS ***

Peníze v datech

V databankách nebo i v jiných programech se velmi často ukládají větší množství údajů o penězích. Tyto cifry pak v paměti zabírají velké místo a zdržují program. Proto je výhodné peněžní cifry převést do zkráceného tvaru a s těmi teprve pracovat. V některých případech by se klasicky uložené peněžní údaje ani do paměti nevešly.

Nejdříve si zjistíme, o jak vysoké cifry půjde. Pro částky do 65025.99 stačí použít 2 BYTE pro celé koruny a 1 BYTE pro haléře. Pro cifry do 16581375 stačí 3 BYTE pro celé cifry a 1 BYTE pro haléře. Pro ty pak rezervujeme počet míst v každém záznamu. Používáme pevně stanovený počet míst i v případě, že cifra zabere menší počet míst, než máme nadefinováno, aby nedošlo ke komplikacím při dekódování.

V případě, že potřebujeme zaznamenávat, zda se jedná i o záporné částky, zaznamenáváme tento údaj do BYTE pro haléře. Protože používáme nejvyšší cifru pro haléře 99, v případě záporného čísla přičteme 100. Při kontrole BYTE pro haléře, zda je větší než 99, zjistíme, zda se jedná o číslo záporné.

Čísla převádíme do 255kové a ne do 256kové soustavy, abychom se vyhnuli prázdnému znaku v řetězcových proměnných, který je uložen pod ASCII 0. Ke každému ASCII číslu přičteme 1 a teprve potom převedeme na znak.

Při zpětném převodu naopak 1 odečteme. Tímto způsobem převádíme i pořadová čísla u výrobků, počet stran v knihách, otáčky datarecorderu apod. Při použití v konkrétním programu je nutné zabezpečit, aby nebylo možné zadat čísla mimo rozsah.

```

100 INPUT"CELE KCS "; AA: INPUT"HALERE "; AH
110 GOSUB 500: PRINT"B1,B2,B3,B4"; B1; B2; B3; B4
120 GOSUB 600
130 GOSUB 700: PRINT"ZPET PŘEVEDENE B1,B2,B3,B4"; B1; B2; B3; B4
140 GOSUB 800: PRINT"ZPET PŘEVEDENA CIFRA"; AA
150 END

.
500 REM ** PŘEVOD DO 255KOVÉ SOUSTAVY**
510 AB=ABS(INT(AA))
520 IF AA=0 AND AH<0 THEN GOTO 540
530 IF AA>=0 THEN B4=AH+1: GOTO 550
540 IF AA<0 OR AH<0 THEN B4=ABS(AH)+101
550 B3=AB-INT(AB/255)*255+1
560 B2=INT(AB/255)-INT(INT(AB/255)/255)*255+1
570 B1=INT(AB/(255*255)+1
580 RETURN

.
600 REM ** PŘEVOD NA ASCII ZNAKY **
610 AA#=CHR$(B1)+CHR$(B2)+CHR$(B3)+CHR$(B4)
620 RETURN

.
700 REM ** PŘEVOD ZPET NA 255KOVOU SOUSTAVU **
710 B4=ASC(RIGHT$(AA#, 1))-1
720 B3=ASC(MID$(AA#, 3, 1))-1
730 B2=ASC(MID$(AA#, 2, 1))-1
740 B1=ASC(LEFT$(AA#, 1))-1
750 RETURN

.
800 REM ** PŘEVOD ZPET NA DEKADICKOU SOUS. **
810 AB=B1*255*255+B2*255+B3
820 IF B4<100 THEN AA=AB+B4/100
830 IF B4>99 THEN AA=-AB-(B4-100)/100
840 RETURN

```

*** COMPAS ***

Zakódování dat

Mnohokrát potřebujete docílit toho, aby vaše záznamy na disketách či kazetách nebyly čitelné pro každého. Existuje mnoho způsobů, jak toho dosáhnout. Jedním z nich je data zakódovat. Data lze kódovat mnoha způsoby. Jeden z nejjednodušších je přičtení nějakého čísla ke všem ASCII hodnotám znaků (30-120) vašeho souboru a teprve potom převést na znaky a ty uložit na disk či kazetu. Na disketě potom nebudou znaky uloženy pod svými ASCII kódy, ale posunuté a při pokusu číst je DISK SURGEONEM nebo jiným disk-monitorem lze vidět pouze nesmysly. Totéž platí i pro čtení z kazety.

```

100 INPUT"KODOVANA VETA = "; AA$: AA=LEN(AA$)
110 GOSUB 500: PRINT"ZAKODOVANA VETA = "; AA$
120 GOSUB 600: PRINT"ODKODOVANA VETA = "; AA$: END

500 REM ** ZAKODOVANI CISLEM 85 **
510 FOR B=1 TO AA
520 BA$=BA$+CHR$(ASC(MID$(AA$, B, 1))+85)
530 NEXT B: AA$=BA$: RETURN

600 REM ** ODKODOVANI CISLEM 85 **
610 BA$="": FOR B=1 TO AA
620 BA$=BA$+CHR$(ASC(MID$(AA$, B, 1))-85)
630 NEXT B: AA$=BA$: RETURN

```

Toto zakódování je však příliš průhledné a má-li někdo trochu času, lehce data rozkóduje. Podstatně větší práci s odkódováním bude mít, použijete-li místo jednoho čísla hned několikamístný kód, např. "Z9MP8YKT))X7543AGFEW9 JY76". Takto zakódovaná data, pokud nezná kód, přečte pouze odborník.

```

900 DIM A(256)
1000 INPUT"KODOVANA VETA = "; AA$: AA=LEN(AA$)
1010 INPUT"KOD = "; AB$: AB=LEN(AB$)
1020 GOSUB 1000
1030 GOSUB 1100 PRINT"ZAKODOVANA VETA = "; AA$
1040 GOSUB 1200 PRINT"ODKODOVANA VETA = "; AA$: END

1100 REM ** NACTENI KODU DO POLE A **
1110 FOR B=0 TO AA STEP AB
1120 FOR BA=1 TO AB
1130 A(B+BA)=ASC(MID$(AB$, BA, 1))
1140 NEXT BA: NEXT B: RETURN

1200 REM ** ZAKODOVANI KODEM AB$ **
1210 BA$="": FOR B=1 TO AA
1220 BA$=BA$+CHR$(ASC(MID$(AA$, B, 1))+A(B))
1230 NEXT B: AA$=BA$: RETURN

1300 REM ** ODKODOVANI KODEM AB$ **
1310 BA$="": FOR B=1 TO AA
1320 BA$=BA$+CHR$(ASC(MID$(AA$, B, 1))-A(B))
1330 NEXT B: AA$=BA$: RETURN

```

Ještě hůře se text odkóduje, přičtete-li ke svým datům text z nějaké knížky či časopisu a teprve potom přiřadíte ASCII znaky. Kódovací text je lepší mít samostatně na disketě, aby se nemusel pokáždě vypisovat.

*** COMPAS ***

Commodore 1230

V současné době je možno zakoupit v zahraničí tuto tiskárnu, která je vhodná k počítači C-64 (C-128). Je vybavena sériovým i paralelním výstupem a má celkem přijatelnou cenu.

Některá technická data:

- Maticová jehličková tiskárna s devíti jehličkami.
- V normálním režimu (DRAFT) je 9 bodů vertikálně x (5+4) horizontálně. Rychlost tisku 120 bodů/s.
- V režimu s vysokou kvalitou (NLQ) je 18 bodů vertikálně x 9 horizontálně. Rychlost tisku 25 bodů/s při 10 znacích/palec.
- Možnost grafického tisku.
- Délka řádku - mezi 80 a 240 písmeny podle nastaveného druhu písma (Formát A4).

Tiskárna je vybavena kontrolními diodami:

ON - indikuje zapnutí tiskárny

LOCAL - informace o tom, zda došel papír, indikace poruch

FAILURE - poruchový stav. Bliká při mechanickém zablokování, trvale svítí při hardwarové poruše.

Ovládáme ji fóliovými tlačítky:

LOCAL - zapnutý nebo vypnutý tisk

LINE FEED - posun papíru (řádkový i kontinuální)

FORM FEED - nastavení papíru a posuv k prvnímu tiskovému řádku

Autodiagnóza

Tiskárna automaticky pozná, že chybí papír a chybové stavy.

- Asi 30 mm před koncem papíru přeruší tisk a dioda LOCAL nám ukazuje tento stav. Je nutno vložit nový papír a stisknout tlačítko LOCAL.
- Jakékoli rozsvícení kontrolky FAILURE indikuje poruchu.

Test tiskárny

Při zapnutí síťového vypínače držíme stisknuté tlačítko LINE FEED. Tiskárna je tímto vyzvána k provedení tzv. autotestu. Test běží 3 stránky délky 12 palců (A4) a pak se automaticky ukončí. Pokud ho chceme ukončit, musíme tiskárnu vypnout. Během testu jsou tištěny jednotlivé druhy písma a to s nekonečným perforovaným papírem nejde připravena přijímat DATA z počítače.

Nastavení tiskárny

Pokud chceme změnit nastavení tiskárny provedené výrobcem, musíme v její paměti provést požadované úpravy následovně.

Tiskárna musí být připojena k počítači (pokud máme floppy, tak pochopitelně jako poslední), počítač musí být zapnut. Pokud máme instalován traktor, vyjmeme ho, protože při nastavování s námi tiskárna komunikuje tiskem informací na papír, který kvůli čitelnosti posunuje vpřed i vzad a to s nekonečným perforovaným papírem nejde.

Vložíme tedy do ní bílý papír formátu A4 a dále:

1. Tiskárnu vypneme.
2. Stiskneme současně tlačítka LINE FEED a FORM FEED a tiskárnu síťovým vypínačem opět zapneme. Tím zaktivizujeme programovací módus.
3. Tiskárna začne automaticky tisknout resp. nabízet jednotlivé možnosti nastavovacích příkazů.

4. Za každou nabídkou máme možnost:
- Stisknout LINE FEED = ANO = potvrzují nabídku.
 - Stisknout FORM FEED = NE = nabídnu mi něco jiného, chci změnit nastavení.
 - Stisknutím LOCAL nastavování ukončit s tím, že nastavení bude zaznamenáno do paměti tiskárny. Od této chvíle bude nastavení platné i při dalším vypnutí a zapnutí.

Upozornění: Pokud dojde během nastavování k výpadku el. proudu nebo tiskárnu vypneme, bude prováděné nastavení zrušeno a po zapnutí bude tiskárna nastavena standardně.

Papír

- Jednotlivé listy mohou mít šířku 127 - 229 mm (5" - 9"), minimální délku 100 mm, hmotnost papíru má být 60 - 80 g/m².
- Perforovaný (nekonečný) papír může mít šířku od 127 do 241,3 mm (52" - 9,5"), hmotnost 55 - 90 g/m². Pokud děláme kopii, originál má být od 50 do 60, kopie od 40 do 50 a kopírovací papír mezi 20 - 30 g/m².
- Tloušťka formuláře smí být 0,18 mm. Tyto parametry jsou splněny prakticky vždy, když použijeme běžný kancelářský papír a nebudeme se snažit tisknout např. na kladívkovou čtvrtku apod.

Druhy písma

Sadu českou nebo slovenskou tiskárna nemá, můžete si ale vybrat: USA/UK, DENMARK, SWEDEN, GERMANY, FRANCE, ITALY, SWITZERLAND, SPAIN.

K psaní naší abecedou musíte mít některý textový editor, který jí umí, např. VIZAWRITE nebo PRINTFOX.

Kombinace druhů tisku

Tiskové módy:

1. Normální rozlišení (DRAFT)
2. Vysoká kvalita (NLQ)

Počet písmen na palec:

1. PICA	10
2. ELITE	12
3. MICRO	15
4. CONDENSED	17,1
5. PICA COMPRESSED	20
6. ELITE COMPRESSED	24
7. MICRO COMPRESSED	30

Druhy písma:

1. Tučné písmo
2. Dvojitá šířka
3. Horní index - superscript
4. Dolní index - subscript
5. Dvojitý tisk
6. Podtržení

Tiskárna tiskne pochopitelně i v grafickém módu. Jednotlivé kombinace je možno programovat (např. v BASICU) a nastavovat ve formátovacím řádku textových editorů.

Ovládání tiskárny je pohodlné, tisk je poměrně tichý, první kopie přes kopírovací papír perfektní.

Existuje upravená verze Vizawrite (VIZAWRITE MPS 1230).

Podrobný návod můžete získat v oddělení služeb našeho klubu (viz poslední strana Zpravodaje).

L.My

WORLD GAMES

Mezinárodní sportovní disciplíny čekají na srdnaté atlety, kteří se chtějí postavit této výzvě.

Nezapomeňte: To nejsou "domácí hry"!

Nastoupíte v cizích zemích do tamějších národních sportovních disciplín.

Zjistěte, kdo je lepší - domácí nebo vy. 1 - 8 hráčů se může zúčastnit 8 disciplín:

Vzpírání v SSSR

Skok přes sudy v Německu

Skok z útesu v Mexiku

Slalom ve Francii

Zápas na kmeni v Kanadě

Jízda na býku v USA

Hod kmenem ve Skotsku

Zápas sumo v Japonsku

Každý světový rekord se uloží na disketu.

Natažení

Disketa:

Propojte počítač s disketovou jednotkou a zapněte jej.

Disketu se hrou vložte do d. j. stranou i nahoru.

1 hráč: připojte joystick do portu 2.

2 nebo více hráčů: připojte joysticky do obou portů.

Napište: LOAD "*",8,1 a stiskněte klávesu RETURN.

Kazeta:

Stiskněte současně klávesy SHIFT a RUN/STOP. Po odpovídajícím hlášení na obrazovce stiskněte tlačítko PLAY na datassette.

Nejprve se objeví titulní obrazovka, která se po hudbě automaticky přepne do obrazovky, kde si můžete vybrat z následujících bodů.

MENU:

- start ve všech disciplínách
 - start v některých (vámi vybraných) disciplínách
 - start jen v jedné (vámi vybrané) disciplíně
 - trénink jedné (vámi vybrané) disciplíny
 - výběr počtu joysticků
 - pohled na tabuli světových rekordů
 - oznámení zvoleného cíle cesty (před každou disciplínou) s informacemi o zemi a sportovní disciplíně
- Po svém rozhodnutí zadejte jména a národnost, za kterou chcete nastoupit.
- Těd se to může spustit!

Vzpírání

Dějištěm je Sovětský Svaz, země původu nejlepších olympijských vzpěračů. Rusové byli světovou špičkou od r. 1960, kdy 360 liber těžký Leonid Zhabotinský vzepšel ve 3 kolech 1262 liber. Vzpírání není pouze silový sport, ale i disciplína vyžadující jistou míru plánování a čistý styl. Během tréninku můžete druhý způsob vzpírání volit joystickem, v soutěži však musíte nejprve úspěšně absolvovat trh (SNATCH), dříve než můžete začít nadhoz (CLEAN AND JERK). Nejprve zvolíte váhu a pak stisknete spoušť. Rozhodčí zvýší váhu po každém úspěšně ukončeném kole o 5 kg (jestliže to sám neučiní žáný ze spoluhračů).

Chcete-li začít, stiskněte spoušť.
Každý účastník má 3 pokusy na každé kolo.

TRH - Sehnutí a uchopení žerdi: stiskněte joystick dozadu.

Zdvih: táhněte joystick dopředu.

Během zdvihu vraťte joystick zpět a pak ho opět stiskněte dopředu, abyste váhu (činku) "trhli" nad hlavu.

Když se rozsvítí dvě nebo více bílých světél, stiskněte joystick opět dozadu, abyste činku postavili.

NADHOZ - Uchopení a zdvih: viz výše

Během zdvihu vraťte joystick zpět a pak, když žerd leží na prsou, ve dřepu opět vstaňte tak, že joystick táhnete dopředu.

"Nadhození" žerdi nad hlavu: stiskněte joystick dozadu.

Kolena opět propnete a zdvih dokončíte stisknutím joysticku dopředu.

Vítězem je ten, kdo postupně vzepře největší váhu. Při úspěšném pokusu musejí min. dva sudí rozsvítit bílé světlo. Hodnotí se také časomíra. "Váhavé" bílé světlo je znamením nijak zvlášť dobrého času. Když se však rozsvítí naráz 3 bílá světla, byl čas perfektní. S dosáhnou zřídka více než 25 km/hod.

- Odstartujte stiskem spouště.
- Říďte pohybem joysticku vlevo/vpravo.
- Rychlost jízdy zvýšíte spouští během řídicích manévřů.

Zároveň také rychleji projedete veškeré oblouky.

Cílem hry je projet všechny branky (1 branka = 2 vlahkové tyče stejné barvy). Vynechání branky je ohodnoceno 5 trestnými sekundami. Upadnete-li, budete diskvalifikováni.

Zápas na kmeni

Nástěva v Kanadě nám ukáže zápas na kmeni, ve kterém se dva dřevorubci navzájem pokoušejí vyvést z rovnováhy během dopředu a dozadu na jednom kmeni, plovoucím ve vodě, aby se jeden z nich šel nedobrovolně koupat do ledové říční vody.

Není nutné říkat, že zápas na kmeni vyžaduje dobře vyvinutý smysl pro rovnováhu a dobrou pohyblivost.

Tento sport byl založen kolem r. 1840 v kanadských dřevorubeckých táborech.

Nováček vždy dostane od zkušených následující radu: Nikdy nespust z očí nohy svého protivníka.

Podle volby soutěžíte buď s počítačem nebo se spoluhračem.

- Odstartujete spouští.
- Nohama pohybujete joystickem vpravo/vlevo.
- Rychlost otáčení kmene snížíte a stejně tak směr při běhu změníte spouští.

Délka skoku je určena rychlostí.

Místo odrazu je také důležité. Odrazíte-li se příliš brzy, je možné, že nepřeskočíte všechny sudy. Odrazíte-li se však příliš pozdě, spadnete dost rychle na nos!

Skok z útesu

Útesy slunného Acapulca v Mexiku jsou místem původu tohoto nebezpečného sportu.

Z vysokého útesu, nazývaného "La Quebrada" (zlom ve skalách), se nebojácí potápěči vrhají do hloubky.

Aby skokani zabránili bolestivým střetům se skalami, udržují během svého 118 stop hlubokého seskoku od útesu bezpečnostní odstup, který činí 27 stop.

Paul Garcia provedl tento skok více než 35 tisíckrát.

- Výšku seskoku zvolte joystickem.
- Odstartujete stiskem spouště.
- Před pádem do vody musíte joystick stisknout dozadu, aby byl skok správně proveden.
- Vynoříte se pohybem joysticku dopředu.
- Nárazu na mořské dno zabráníte pohybem joysticku vlevo.
- Každý hráč má 3 pokusy.

Slalom

Dějištěm je Chamonix ve Francii, kde se také konala 1. zimní olympiáda v r. 1924. Lyžování vynalezli Norové již asi před tisíci lety. Předpokládá se, že také slalom má původ ve starých závodních jízdách a bězích přes překážky, které se odepaměti konaly v severoevropských zemích. Slalomová jízda testuje reflexy, hbitost, přesnost a sebekontrolu. Rychlost je velmi důležitá, i když atleti dosáhnou zřídka více než 25 km/hod.

- Odstartujte stiskem spouště.
- Řídíte pohybem joysticku vlevo/vpravo.
- Rychlost jízdy zvýšíte spouští během řídicích manévrů.

Zároveň také rychleji projedete veškeré oblouky.

Cílem hry je projet všechny branky (1 branka = 2 vlnkové tyče stejné barvy). Vynechání branky je ohodnoceno 5 trestnými sekundami. Upadnete-li, budete diskvalifikováni.

Zápas na kmeni

Nástěva v Kanadě nám ukáže zápas na kmeni, ve kterém se dva dřevorubci navzájem pokoušejí vyvést z rovnováhy během dopředu a dozadu na jednom kmeni, plovoucím ve vodě, aby se jeden z nich šel nedobrovolně koupat do ledové říční vody.

Není nutné říkat, že zápas na kmeni vyžaduje dobře vyvinutý smysl pro rovnováhu a dobrou pohyblivost.

Tento sport byl založen kolem r. 1840 v kanadských dřevorubeckých táborech.

Nováček vždy dostane od zkušených následující radu: Nikdy nespust' z očí nohy svého protivníka.

- Podle volby soutěžíte buď s počítačem nebo se spoluhráčem.
- Odstartujete spouští.
- Nohama pohybujete joystickem vpravo/vlevo.
- Rychlost otáčení kmene snížíte a stejně tak směr při běhu změníte spouští.

- Udržujte stále rychlost s kmenem!
- Každý hráč má 3 pokusy.

Vítězem je ten, kdo nakonec zbyde a jehož protivník kromě toho ještě nejrychleji spadne.

Jízda na býku

Jízda na býku je asi nejnebezpečnější soutěží při rodeu. Tento sport se zrodil před více než 100 lety na amer. západě, kde kovbojové spolu soutěžili pro zábavu publika v jízdě a chytání do lasa. Jezdec sedí bez sedla na hřbetě divokého býka, který často váží 2000 nebo více liber, a snaží se (pomocí lana, kterého se smí pevně držet) nenechat se shodit.

Pokud jezdec v soutěži spadne, jsou na místě ihned rodeo-klauni a odvádějí býka, dokud se kovboj nedostane do bezpečí.

- Výběr býků se provádí joystickem podle jména (první je nejlehčí, poslední nejtěžší): Ferdinand, Elmer, Bob, Tornádo a Earthquake.
- Odstartujete spouští.
- Pokud býk vyhazuje, pohybujte joystickem doleva nebo doprava ve směru pohybu býka.
- Pokud se býk točí, táhněte joystick dozadu tak dlouho, jak se býk točí kolem sebe.
- Pokud zůstane býk stát, držte joystick v opačném směru (např. když má býk hlavu vpravo, držte joystick vlevo).

Vítězem je ten, kdo se na býku udrží nejdéle s nejlepším stylem. Za těžší býky je přirozeně více bodů.

Reakce je vším!

Vypěstujte si odhad na to, co býka dále napadne. Pomoc existuje ještě během tréninku: jiný hráč může řídit býka, zatímco se učíte reagovat.

- "Trenér" zastrčí svůj joystick do jiného portu.
- Joystick dopředu - otočení o 360 stupňů.
- Joystick dopředu se stisknutou spouští - otočení o 540 stupňů.
- Joystick bez pohybu - býk vyhazuje a běží.
- Joystick dozadu - býk se okamžitě zastaví (a zaručeně vás shodí!).

Hod kmenem

Rodištěm tohoto starého druhu sportu jsou vřesovišti porostlé pahorky skotské vysočiny.

Atletci zdvihají kmen, nezřídka vysoký jako malý telefonní sloup, a hází ho co možná nejdál od sebe. Hod mladými kmeny je velmi známý sport Vysočinských her.

Rozměry kmenů se sice obměňují, ale po úspěšném hodu se už nesmějí změnit.

Braeman Caber, jedna z největších skotských výsev, je 19 stop dlouhý a více než 120 liber těžký.

- Běh s kmenem a rychlost se řídí pohybem joysticku vpravo/vlevo.
- Zastavení a hod - stisk spouště.

- Běh s kmenem a rychlost se řídí pohybem joysticku vpravo/vlevo.
- Zastavení a hod - stisk spouště.
- Ukončení hodu - uvolnění spouště.

Vítězem je ten, kdo hodí kmen nejdál (kmen se přitom musí i otočit).

Zápas SUMO

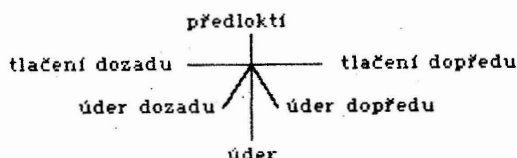
Sumo je starodávný japonský sport.

Dva masivní zápasníci se snaží navzájem shodit na zem nebo vystrčit z kruhu.

Na začátku se do kruhu vysype sůl, aby se symbolicky vyčistil. Japonští mladíci musí mít nejméně 13 let a vážit alespoň 160 liber, aby byli přijati učitelem-mistrem. Dnes váží profesionálové v této oblasti nezdědka 400 liber.

- Odstartujete spouští.
- Protivníkům opasek uchopíte stiskem a následným držetím spouště.
- Puštění provedete uvolněním spouště.

(bez držení protivníkovy opasku)



(s držetím protivníkovy opasku)



Vítězem je ten, kdo svého protivníka vyhodí z kruhu nebo ho libovolným způsobem donutí k nedobrovolnému kontaktu se zemí.

Udělování medailí, přehled medailí a světové rekordy

Také při Světových hrách se přirozeně vyhlašují vítězové, udělují medaile a rovněž se hraje národní hymna vítěze. Když jsou odehrány všechny disciplíny, je zjištěn celkový vítěz.

Ohodnocení medailí: zlatá - 5 bodů, stříbrná - 3 body a bronzová - 1 bod.

Každý světový rekord se zvečňuje na disketě, dokud není vytvořen nový rekord.

Světové hry lze kdykoliv znovu spustit současným stiskem kláves RUN/STOP a RESTORE.

CARTOON KIT

(Petr Bukovjan)

Zábavný program, vyučující děti základům animace ve skutečném filmu. Umožňuje vytvoření scény složené z pohyblivých objektů a jejich umístění do pozadí bez nějakých zvukových efektů.

Po zavedení z disku či kazety a následném spuštění programu se objeví úvodní scéna s jedoucím autem.

Ve spodní části obrazovky se nachází menu. Program ovládáme joystickem. Varianty volíme tak, že si na ni najedeme ukazovátkem a stiskneme tlačítko. Začneme tedy popisovat jednotlivé možnosti volby zleva doprava. Pro lepší přiblížení si představme, že jsme do počítače vložili čistou videokazetu. Pak:

šipky úplně nalevo (i napravo) způsobují pohyb menu

REW - přetáčení kazety na začátek

PLAY - spuštění našeho záznamu:

modrá šipka - pozpátku

červená šipka - normálně

jednička v kroužku - po jednom snímku

směrová rážice - pomocí ní zadáváme směr pohybu zvolenému objektu

tři okénka - jsou v nich momentálně navolené objekty (na scéně mohou být najednou maximálně tři objekty). Šipka nám ukazuje, který je aktivován, tj. kterým pohybujeme.

PLAYERS - ukážou se nám všechny objekty, které jsou uloženy v paměti, a jejich pohyb. V tomto módu si můžeme také další objekty vytvořit.

Najedeme ukazovátkem na čisté okénko a stlačíme tlačítko na joysticku. Zvolíme si barvu. Tři červené šipky znamenají, že se má předmět na pohyblivém objektu zobrazovat pořád do jednoho místa, tj. nepohybovat se v rámci objektu. Nyní můžeme kreslit jednotlivé fáze pohybu. Nejlépe je podívat se, jak je kresleny nějaký z originálních pohyblivých objektů.

Na disku je uloženo mnoho předem vytvořených objektů. Můžeme si je nahrát pomocí příkazu SET nebo své objekty uložit - SAVE. Návrat do menu provádíme pomocí příkazu DONE.

FLIP - otáčení pohyblivým objektem

zaměřovací kříž - můžeme nejprve určit pohyb objektu symbolem kříže, tj. místo našeho objektu je tam kříž zviditelnění objektu

CARTOON - uložení nebo načtení záznamu z disku

BACKGROUND - volba pozadí

Nebojte se experimentovat, nic nepokazíte.

Samotné natáčení probíhá např. takto:

1. Přetočíme kazetu na začátek příkazem REW.
2. Zobrazíme si na obrazovce objekt, který je v okénku i tak, že si na toto okénko najedeme ukazovátkem a stlačíme tlačítko.
3. Vratíme se zpět do menu - DONE a zvolíme SHOW.
4. Nyní směrovou rážicí volíme směr pohybu objektu.
5. Opět přetočíme kazetu - REW.
6. Najedeme ukazovátkem na červenou šipku a stlačíme tlačítko, na obrazovce by měla probíhat námi vytvořená scéna.

(Petr Bukovjan)

»»» 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 uveřejňujeme výhradně s vaší plnou adresou. Své odpovědi prosíme 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 užem!!! Od letošního roku jsou uveřejněné příspěvky honorované od 20,- do 60,- Kčs za stránku.

Poštovní přihrádka č. 41 (Praha 9, 19000) nebude nadále využívána Klubem Commodore. **Neptejte se na tuto adresu žádnou korespondenci.**

Ušichni zájemci o **starší čísla Zpravodaje Commodore** (ročníky 1987 až 1989) necht' napíší na níže uvedenou adresu klubu. Objednané výtisky budou zaslány na dobrotku 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.). Kurzové bude činit 20,- Kčs/hodinu. Kurzy budou probíhat u úterý a u sobotu (pro mimopražské). Předběžné přihlášky zasílejte na adresu Klubu. Dostanete bližší dispozice.

2) Vypůjční služba

Agendu vede firma ALKAY. Obrátit se můžete na manažera firmy Alkay - Aleše Hradeckého (nebo na jakéhokoli 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, 16, 64, 128 a přídatných

Do tohoto čísla přispěli:

Petr Bukovjan
L. Myslík
COMMFPAS (Dr. I. Pavlíček & P. Škvrně)

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, prosinec 1990

zařízení (floppy, datasette, joystick apod.).

- Úpravy a přizpůsobení **C+4, C16 a C16** pro joystick z kovodružstva Náchod, montáže RESET tlačítek do **C64** apod.
- Možnost zhotovení některých přídatných dílů (kopírovací zařízení pro datasette).
- 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 hardwaru) - COMMFPAS.

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

MANUALY I, II a III - sborníky návodů k uživatelským programům

Commodore MPS 1230 - manuál k tiskárně **HRV I a II** - sborníky návodů k desítkám her

COMMODORE +4 - základní manuál

SOFTWARE +4 - základní manuál

Masterstext 128 - text. editor na C128

»»» 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

Vadný joystick opravím. Jan Zedník, Urkovy 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