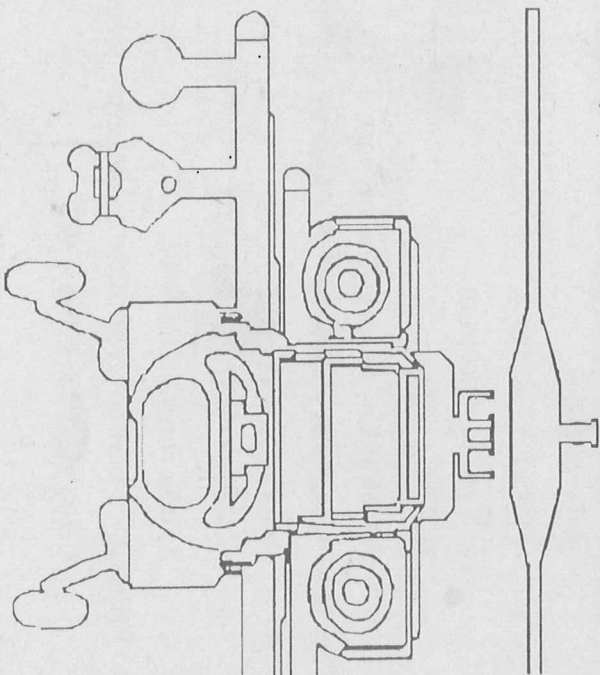


64 TERMINAL

Časopis pro uživatele počítačů C-64/128

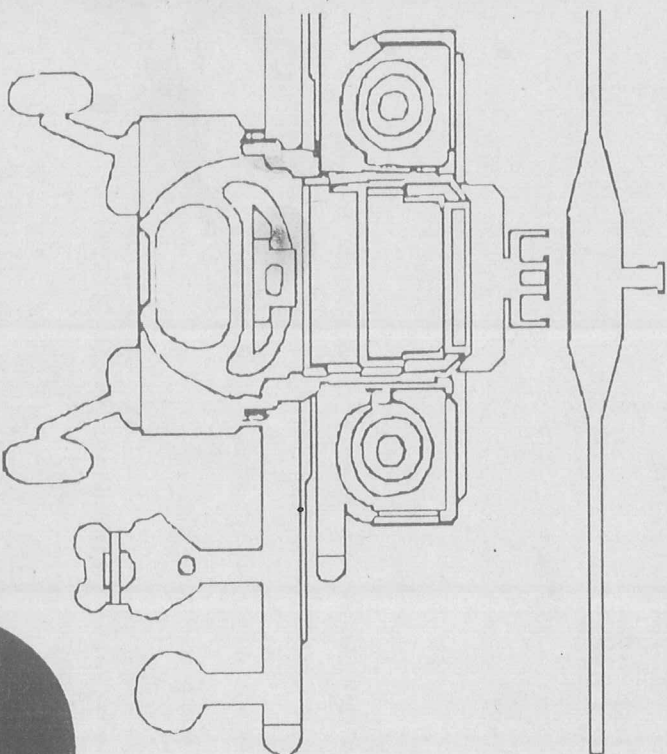


Co si přečtete příště?

- *Co je to Geos*
- *Seznamte se - SW II. část*
- *Manuály ke hrám*
- *Recenze*
- *T & T II. část*
- *TOP Software 64*
- *a mnoho dalšího pro všechny uživatele a hráče*

64 TERMINAL

Časopis pro uživatele počítačů C-64/128



15, - Kčs

1 / 92

Obsah :

ÚVODEM	2
ZAČÍNÁME S C-64	3
T & T	7
STREET ROD	10
IRON LORD	11
SOFTWARE - SEZNAMTE SE	12
GRUNDSCHIP	17
TOP SOFTWARE 64	22

Redakce časopisu **Terminal 64** přijímá příspěvky za předpokladu, že autorská práva nejsou vázána na další osobu. Za původnost a správnost odpovídá autor.

Připomínky, příspěvky a dotazy zasílejte na adresu vydavatelství.

Nevyžádané rukopisy nevracíme

Terminal 64 • dvouměsíčník se zaměřením na počítače 64 / 128

Vydává: COMTIN, Herálecká 1 / 957, 140 00 Praha 4

Šéfredaktor: Tomáš Kopanica

Zástupce šéfredaktora: Chris = Jiří Moravec

Sazba: SKALA, Klíčov u Tachova

Tisk: COPY PRINT, Píseň

MK ČR registruje pod č. 6154 • MČ: 47 670

SOUTEŽ

Firma COMTIN - zásilková služba ve spolupráci se softwarovou firmou TRASH Praha vyhlašují soutěž pro všechny programátory, majitele a uživatele C-64 v těchto tematických okruzích:

- 1. Textový editor (podmínka=česká/slovenská/znaková sada)
- 2. Grafický editor
- 3. Výukový program
- 4. Textová hra
- 5. Ostatní

v kategoriích * A - disketa * B - kazeta

- 1.cena = 1200,- Kčs
- 2.cena = Final Cartridge III
- 3.cena = myš VC1541

Přihlášky a podmínky soutěže zašleme na požádání.

- **Uzávěrka: 15. října 1992**

TOP SOFTWARE 64

Na základě malé ankety se nám podařilo sestavit první čistě Commodorský žebříček nejoblíbenějších uživatelských programů a her. V příštích číslech tedy bude záležet pořadí i na Vás, podle Vašich dopisů a ohlasů.

1. Uživatelský software:

a. Textové a grafické editory, DTP

GEOS v2.0

b. Databanky, spreadsheet

Superbase 64

c. obslužné, výukové prog., prog. jazyky a ostatní

Language Dictionary v1.0

TOTAL No.1.: GEOS v2.0

2. Hry:

a. Dobrodružné, textové

Zak McCracken

b. Letecké, lodní a auto-moto simulátory

Silent Service

c. Akční, bludiškové a soubojové

Turrican

d. Sportovní

Caveman Ugh-Jympics

e. Logické a ostatní

Blue Angel

TOTAL No.: Elvira

Pokud chcete přispět k tvorbě tohoto softwarového žebříčku, pak stačí, když na korespondenční lístek napíšete Vaše nejoblíbenější programy v pořadí, v jakém jsou výše uvedeny, pokud některý druh programů nevládníte, či Vás nezajímá, pouze inkriminovanou rubriku proskrmněte.

Redakce děkuje všem, kteří nezištně pomohli vytvořit první žebříček TOP SOFTWARE 64.

Úvodní story ...

Dostal se Vám do rukou číslo nového časopisu, jenž je vydáván soukromou firmou COMMTIN, specializovanou na hardware, software a literaturu pro domácí počítače COMMODORE 64.

Proč nový a ještě navíc úzce specializovaný časopis? Nabízí se odpověď - PRÁVĚ PROTO, že pokud si majitel C - 64 chtěl obstarat informace o svém miláčkově, musel si kupovat i zprávy ze světa přerostlých kalkulaček a megalomanských strojů, tak byly a jsou koncipovány ostatní počítačové časopisy. Dalším důvodem bylo motto z jedné knihy: "Mládě, která dnes vlastní počítač se dělí na ty, kteří hrají hry a na ty, co se snaží proniknout do tajů programování. Až vyrostou, budou ti druzí šéfovat těm prvním". Proto bychom i my chtěli přispět budoucím programátorům a šéfkům radou a zkušeností. Tím se ovšem nechceme vyhýbat ani hráčům, protože mnoho programátorů našlo zálibu v počítači právě díky jim.

Z těchto dvou hlavních podnětů vznikl náš časopis. Jeho náplní bude vše, co se týká C - 64: manuály, návody, recenze, souleť pro programátory, žebříček softwaru, informace a zajímavosti atd... Nechceme však slibovat něco, co bychom nedokázali splnit, proto bude vycházet náš časopis vycházet zatím jednou za dva měsíce. Jeho kvalita a úroveň však záleží i na Vás, aktivnějších čtenářích. Pište nám své názory a dotazy, abychom se mohli v příštích číslech věnovat právě tomu, co Vás nejvíce zajímá.

Myslíme si, že v Československu je dnes již hodně uživatelů C - 64, kteří jsou na takové výši, že by mohli předat své zkušenosti dál. Proto pokud máte zájem spolupracovat, ozvěte se, pošlete své příspěvky a nápady, neboť počítač má jen tehdy smysl, když se rozumně využívá. Vzhledem k tomu, že se hlavně chceme zaměřit na původní český a slovenský software, budou všichni tvůrci a příspěvatelé vítáni a po zásluze odměněni. Pokud se nám ozvou i majitelé dalších typů počítače Commodore (128, +4, 16, 116), rádi jejich příspěvky otiskneme též.

Pevně věříme, že naše rozhodnutí přivést na svět nový časopis ohodnotíte jako správné a že Terminal 64 Vám přinese mnoho užitečných nápadů.

Vaše redakce.

Začínáme s C-64

♦ Ing. L. Myslík

Pro Vás, majitele C-64, kteří nemají s používáním počítače zkušenosti i pro všechny ostatní zájemce jsme připravili sérii článků, která se Vám pokusí přístupnou formou přiblížit tuje tohoto pomocníka.

Úvodem pár stručných informací:

A) Uvědomte si, že se jedná o elektrické zařízení. Pokud s ním nepracujete, vytáhněte transformátory od počítače, případně disketové jednotky ze zásuvky. Rozhodně tím nic nezkazíte.

B) K ovládání počítače nám stačí dva prsty, u některých programů joystick.

C) Zapínání a vypínání:

- ve vypnutém stavu zasunout do zásuvky, v disketové jednotce nesmí být uzavřena disketa, nesmí být stisknut magnetofon. Pokud ho budeme používat, musí být jeho zástrčka stržena do počítače před zapnutím!

- všechny přístroje, tj. počítač, magnetofon, disketová jednotka, tiskárna, případně další disketová jednotka, prostě celá konfigurace (sestavá) musí být propojena kabely před zapnutím síťových výpínačů a doporučíjí i před zapojením do zásuvek. Pokud si během práce vzpomene, že chceme např. tisknout a nemáme zapojenou tiskárnu (ne zapnutou, ale propojenou s počítačem nebo s disketovou jednotkou a počítačem), uložíme (nabrajeme) výsledky své práce na disk nebo kazetu, vše vypneme, vytáhneme ze zásuvky, zapojíme, zastrčíme do zásuvky a podle níže uvedeného postupu opět zapneme. Tím se vyvarujeme případné rozsáhlé poruchy, která by vyžadovala dílenskou opravu a relativně vysoké finanční prostředky.

Jednotlivé přístroje potom zapínáme v tomto pořadí:

- monitor (televizor)
- disketovou jednotku
- tiskárnu
- počítač

Při ukončení práce postupujeme takto:

- otevřeme disketovou jednotku, vyjímeme disketu
- pokud je stisknut magnetofon, vypneme ho
- vypneme disketovou jednotku
- vypneme tiskárnu

Terminal 64

úhel náklonu nosu + - 90°

boční náklon + - 110°

Všechny manévry musí splňovat bezpodmínečně tyto limitující podmínky, takže loopingy a vývrtky se nedoporučují!

Maximální přípustná rychlost Apače je 197 kts (při letu střemhlav). Jestliže se rychlost i nadále zvyšuje, pak vězte, že při rychlosti 210 kts helikoptéra ztratí listy rotoru a stane se neovladatelnou. Nejsťe-li v tomto případě dostatečně vysoko, nestučíte se už ani pomodlit.

Může se také stát, že vyžaduje-li pilot přílišný výkon od svého stroje, motory se přehřejí a zničí. Lze se vznášet i letat i jen s jediným motorem, ale zničíte-li oba, váš čas k letání je opravdu velmi omezen.

• **Zbraně a útok na cíl:**

Zbraně si volíte klávesami <4-7>, což je zároveň indikováno na palubní desce pod displejem (10). Střílet můžete pouze za letu!

Před startem nezapomeňte aktivovat automatiku (klávesy <0,+>. Jakmile dostanete za letu zprávu o nebezpečí, stiskněte <SPACE>, čímž máte zachycen cíl. Zaměřovací systém řízených střel navádí raketu automaticky, dokud cíl zůstává na obrazovce. Kulomet a neřízené rakety musíte navádět na cíl ručně - kříž zaměřovače se musí kryt se čtvercem zachyceného cíle. Spouští je <FIRE> na JOY.

Nezapomeňte v zápalu boje helikoptéru řídit. Také pozor na přílišné přiblížení ke druhé letící helikoptéře. Snadno se může stát, že se srazíte. Neřítili velmi ztížíte zaměření, budete-li provádět úhybné manévry, hlavně pozor na nepřátelské rakety! Ať už zahynete jakkoli, vězte, že nikdo není nenáhraditelný. Po Vás přijde snad síkovnější pilot.

• **Splnění úkolu a ukončení hry:**

Vaše válečná mise je úspěšná, pokud jsou všechny pozemní síly nepřítel zničeny a vy se bezpečně vrátíte na základnu. Po přistání uzavřete škrtecí klapku <1,2,3>, aby otáčky motoru a turbíny spadly na nulu. Následuje zpráva o vašem letu.

U.S. Army Vám svěří do rukou nejnebezpečnější supermoderní helikoptéru, nezklamejte proto její důvěru. Hodně štěstí v boji!

Mise začíná! Nastartujte oba motory (klávesy <1,2> a roztočte rotor <3>. Jakmile se otáčky stabilizují, zvyšujte výkon motorů <F1> (ve skutečnosti se zvětšuje ubíhí náhřbu listů rotoru, zde je pro jednodušší ovládní tato funkce automatická), až se stroj počne zvedat. Přejít ze stoupání do vznášení můžete snížením výkonu <F7> po př. <F5>. Helikoptéra nyní stojí nad startovací plochou. Strojem lze na místě ovládat kormidlem <CRSR>.

- **Dopředný let:**

Zvyšte výkon <F1> a jakmile se helikoptéra začne zvedat, sklopte její nos dolů (JOY vpřed). Rychlost se zvýší a stroj letí vpřed za současného stoupání. Při dosažení potřebné výšky snižte výkon, abyste nestoupali, ani neklesali. Nyní poleťte sálou rychlostí vpřed.

Apač je velmi živý, dokáže ze vznášení přejít za 6sec do rychlosti 100 uzlů. Zvyšší se prostě výkon na 100% a sklopi nos na 30°. Zatačky dosáhnete prostým nakloněním doprava, nebo doleva. Ztratí se tím trochu vertikálního zdvihu a stroj začne klesat, to však lze kompenzovat zvýšením výkonu.

- **Zpomalení a návrat ke vznášení:**

Zvednout nos helikoptéry (JOY vzad), až se umělý horizont (8) bude kryt s prstřední rýskou. Snižovat výkon <F7, F5>, až stroj nebud stoupat, ale ani klesat. Nyní helikoptéra stojí ve vzduchu.

Potřebuje-li pilot pouze zpomalit, může si za letu pomoci střídavým kýváním vlevo a vpravo. Helikoptéra v zatačkách zpomaluje:

- **Přistání:**

Přistat můžete ze vznášení vertikálním klesáním a to tak, že jenně snižte výkon motorů <F5> - POZOR! Maximální rychlost klesání je 12 stop/sec. Ve výšce menší než 30 stop nad zemí se projevuje tzv. polštářový efekti způsobující omezení rychlosti klesání.

Zkušební pilot může přistát i letmo: dopředná rychlost musí být pod 60 kts, jenně snižte výkon <F5>, aby stroj začal klesat. Max. přistávací rychlost je 12 stop/sec. Po doteku se zemí helikoptéra zpomalí, nebo úplně zastaví. Na zemi ji můžete řídit kormidlem <CRSR>

- **Vzdušná akrobacie:**

AH-64A může bezpečně letat v mezích

- vypneme monitor (televizor)
- vypneme počítač

Vše je zapnuto, co dělat?

Na obrazovce je napráno READY a bliká tam malý čtvereček (Kurzor). Tím se počítač liší od jiných přístrojů - je-li vše v pořádku, něco bliká. Pokud se stane, že obraz "srme", znamená to obvykle závadu.

Pokud počítač na naše pokusy nereaguje, může to být i tím, že program očekává stisknutí nějakého tlačítka nebo kombinace tlačítek. Rovněž se stává, že očekává stisknutí joysticku a vy ho máte zastřeny v zásuvce pro jiný port (zásuvce pro joystick se říká PORT).

- **1. Klávesy**

Obvyklé dorozumívání s počítačem je pomocí klávesnice. Normální uživatel musí znát funkci alespoň těch základních tlačítek. Na nich napsané symboly jsou jsou většinou dostatečně názorné (číslíce, písmena, značky) jako na psacím stroji.

Vyložené odlišné jsou tyto:

- **RETURN** (vpravo uprosřed) Slouží k "odesílání" námi napsaných příkazů na počítači. Pokud máte jiný počítač, tato klávesa může být označena jinak, jiný obvyklý název je **ENTER**.

- **CRSR** (dvě tlačítka vpravo dole). Pohybují kurzorem po obrazovce ještě za pomoci tlačítka **SHIFT**. Zkuste si pomoci nich pohyb blikajícího kurzoru.

- **INST/DEL** (vpravo nahore). Stisknutím vymazáváme písmenka a "umazávané" text od zadu, stiskneme-li **SHIFT** a tuto klávesu, děláme mezery v textu.

- Pokud budete psát texty, Textové programy používají klávesu **CTRL** vlevo nahore a klávesu **C=** vlevo dole, označovanou **CBM**.

- Na pravé straně jsou tlačítka **F1, F3, F5, F7**. Stiskneme-li **SHIFT** a tato tlačítka, dostaneme **F2, F4, F6 a F8**. Jejich použití je různé podle použitého programu.

- Uplně dole je mezerník, říká se mu **SPACE**.

- **RUN/STOP** - vlevo. Stisknutí tohoto tlačítka přeruší některý program, v textových programech ruší zvolenou funkci.

- **CRL/HOME** - **CRL** máže obrazovku, **HOME** odesílá kurzor do levého horního rohu (tam je podle počítačové konvence jeho "domov").

- **2. Zavolání programu**

Příslušné může uvedené povelů resp. příkazy je nutno psát podle těchto zásad:

- na novou řádku. Na jejím začátku musí blikat kurzor.

- po napsání našeho povelu stiskneme RETURN. To popisuje tento manuál dále.
 - po odeslání našeho povelu je tento vykonáván, kurzor nemusí být chvíli vidět, ale po chvíli se opět objeví a počítač je READY.

• 2.1. Malé upozornění

Na tomto místě je nutno objasnit jednu zásadní věc. S počítačem se domlouváme symboly = slovy, písmeny, výrazy. Nebojte se toho, ale musíte vědět, co chcete!

U počítače je nadefinováno číselné označení přístrojů:

Jednička je magnetofon

Čtyřka je tiskárna

Osmička je disketová jednotka

Jedničku ale někdy nemusíme psát. Konstruktéři počítače, přesnější programátoři jeho operačního systému "upřednostnili" kazetový magnetofon tím, že mu přiřadili číslo 1 a tato skutečnost zřejmě odpovídá faktu, že tyto malé počítače používaly pouze kazetový magnetofon.

• 2.2. Zavoláme si program

Pro úplnost nejprve uvedu, že zavolat program resp. nahrát ho do počítače znamená, že program se uloží jako řada povelů a informací do čisti paměti. Pokud taktó nahraný program není vybaven tzv. "autostartem", tj. pokud se po nebo při nahrávání sám nepustí, počítač je READY a čeká, co uděláte. Můžete program buď spustit (viz kapitolu 4.) nebo kopírovat (viz kapitolu 10, bod c) a nebo můžete nahrát program jiný - viz dále.

LOAD - to napíšeme a když stiskneme RETURN, na obrazovce se objeví PRES PLAY ON THE TAPE (stiskni klávesu PLAY na magnetofonu). Zkuste si to! A teď stiskněte RUN/STOP. Objeví se chybové hlášení (něco, kde jsou slova jako ERROR = chyba) a začne blikat kurzor. Co se stalo? Počítač byl vyzván povellem LOAD k nahrání programu a protože jsme mu nenapsali žádný název a nesdělili z jakého zařízení má program zavolat, snaží se nám vyhovět a nahrává první program z prvního zařízení a to je kazetový magnetofon (má č. 1, ale jedničku nemusíme psát). Stisknutím RUN/STOP jsme nahrávání přerušili (BREAK) a tím jsme udělali z hlediska počítače chybu (ERROR).

Na tomto místě je nutné podotknout, že správně máme volat program takto:

LOAD "Název programu",1 = nahrání programu z kazety

LOAD "Název programu",8 = nahrání programu z disku

Zvláštní případ:

LOAD "Název programu",1,1 = nahrání programu z kazety

LOAD "Název programu",8,1 = nahrání programu z disku

turbína - <3>

• Řízení vztaku [T]:

zvýšení - <F1>, jemně - <F3>

snížení - <F7>, jemně - <F5>

• Kormidlo (pouze při vznášení):

otáčení vpravo - <CRSR>

otáčení vlevo - <CRSR>

• Řízení směru:

JOY vpřed - nos dolů

JOY vzad - nos vzhůru

JOY doprava - náklon vpravo

JOY doleva - náklon vlevo

• Výběr zbraní:

řízené AIM - 9L - <4>

neříz. AGM - 114A - <5>

neříz. 2.75" - <6>

30mm kanon - <7>

Chatř - <8>

světlice - <9>

• Další ovládání:

pohled vlevo - <libra>

pohled vpřed - <HOME>

pohled vpravo -

mapa - <Z>

autozaměření + info - <SPACE>

automatická skrťací klapka [R] - <0>

indikace otáčení [I] - <+>

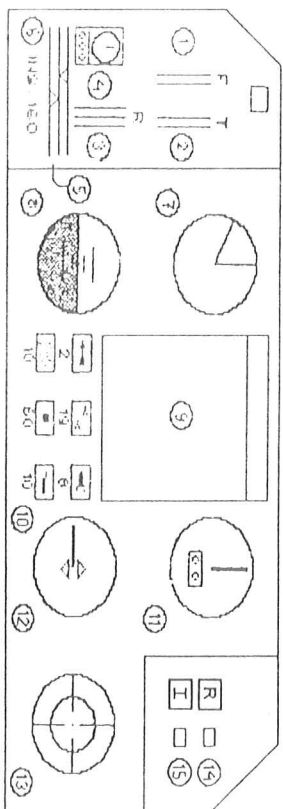
pauza - <STOP>

ukončení - <STOP/RESTORE>

Vyzbrojení:

Po volbě <CLEAR> si můžete zcela libovolně vyzbrojit helikoptéru až do maximální nosnosti. <CONTINUE>

Nacházíte se v kabině helikoptéry. Před vámi je přístrojová deska:



- (1)- ukazatel paliva [F] - FUEL
 - (2)- ukazatel výkonu motorů [T] - TORQ
 - (3)- otáčky [R] RPM: motor1/rotor/motor2
 - (4)- kompas
 - (5)- horní šipka (heading)- směr, kam heli. míří nosem
dolní šipka (bearing)- požadovaný heading k cíli
 - (6)- kurs k cíli
 - (7)- rychloměr
 - (8)- umělý horizont
 - (9)- displej (mapa upozornění, zprávy)
 - (10)- ukazatel přepínání zbraní
 - (11)- výškoměr
 - (12)- elevační úhel (zdvih nosu)
 - (13)- radar
 - (14)- [R]
 - (15)- [I]
- **Rřízení:**
 - Škrteč klapka (výkon)- [R]
 - motor 1 - <1>
 - motor 2 - <2>

Rozdíl mezi těmito dvěma zápisy je v tom, že ve druhém případě upřesníme počítači kam má v sobě program nahrát. Takto nahráváme např. textové editory a jiné programy.

- 2.2a LOAD v případě kazetového magnetofonu.

Počítač nahrává první program. Pak lze napsat LOAD a nahrát druhý program (první se smaže). Z tohoto je vidět, že práci s kazetovým magnetofonem musíme nejprve kazetu přetvořit na začátek a vynulovat počítač. Pak při přetvoření musíme najedeme podle počítače na začátek programu a odpadne zdlouhavé vyhledávání programu magnetofonem. Uvědomte si prosím, že počítač plní pouze a přesně vaše příkazy. Když uděláte v názvu hledaného programu z Vašeho hlediska "malou" chybu, on to považuje za jiný název a hledá neexistující program s tímto jiným názvem. Pokud se to děje na kazetovém magnetofonu, celý pásek prohlédá (ú. přetočí) a to trvá u kazety C 60 30 minut jednu stranu a stejně nic nenajde!

Příklad:

Správný název programu je: CHEMIE 7.1

Chybné zápisy: CHEMIE7.1 (chybí mezera)

CHEMIE 7.1 (čárka místo tečky)

CHEMIE 7 1 (chybí tečka)

Ve všech případech chybného zápisu počítač nenajde nic.

V zásadě může být na pásku program nahrán (u C-64) třemi způsoby:

- a) "Normálně" = příkazem SAVE = "pomale" nahrávání na kazetu a příkazem LOAD pomalé nahrávání z kazety.
- b) "Turbem" RAT SOFT-ového typu = např. příkazem TURBOSAVE (všem pouze tehdy, máte-li toto turbo nahráno v počítači) rychle nahrávání na kazetu a příkazem LOAD rychle nahrávání z kazety.
- c) "Turbem" = příkazem "šipka vlevo" "S rychle nahrávání na kazetu a příkazem "šipka vlevo" "L rychle nahrávání z kazety.

Výhody a nevýhody:

ad a) Je to spolehlivé, ale velmi pomalé. TURBO je cca 10 x rychlejší.

ad b) Je to rychlé, navíc při nahrávání z kazety netřeba TURBO. Nevýhodou je, že při nahrávání z kazety musíte vždy přesně "najat" na začátek programu. Pokud začátky programů neznáte neznáte nebo vám při přetvoření na konec pásku tato trochu "ujede", je nahrání obtížné - nic se neděje, magnetofon se točí, občas se zastaví a počítač je READY atd.

ad c) Před nahráním jakéhokoli programu v tomto typu turba musíte toto napřed do počítače nahrát a spustit. Pak používáte šipku vlevo a příslušné písmeno.

Tipy a triky, neboli T & T

♦ T. Kopanica

Výborný programátor se od průměrného liší také tím, jak dokáže svůj program udělat zajímavější, nepřístupnější... prostě, aby to bylo "ono". V této rubrice budeme těm méně zkušeným nabízet programátorské "figle". Ti pokročilejší, nechť prosím z počátku přimhouří oči, časem se dostane i na ně.

Dnes se zaměříme na tu část, jenž znevůlní různým nenechavcům použít Váš výtvor.

- **1. SAVE změníme na LOAD:**
POKE 818, PEEK (816): POKE 819, PEEK (817)

Zpět do normálního stavu:

POKE 818, 237: POKKE 819, 245

- **2. Vypnutí LOAD a SAVE:**

POKE 818(816), 26: POKE 819(817), 167

Oba příkazy se budou hlásit klasickým "READY".

- **3. Listování programu bez čísel řádků:**

POKE 22, 35 = čísla řádků jsou utajena

POKE 22, 25 = normální stav

Tento způsob zablokování se zhroutí při každém hlášení "SYNTAX ERROR".

POKE 22, 32 = znečitelní čísla řádků

POKE 22, 33 = místo čísel řádku se objeví vykřičníky

POKE 22, 34 = ?FORMULA TOO COMPLEX ERROR.

a opět normální stav

- **4. Vypojení funkce LIST**

10 PRINT "Program 1"

20 REM <SHIFT L>

30 PRINT "Nelze provadět LIST"

Trik se stiskem SHIFT a klávesy L po příkazu REM je velmi jednoduchý, ale o to účinnější. Chrání všechny řádky, které následují za tímto příkazem. Pokud tuto ochranu zavedete do programu vícekrát, bude její odstranění utírpením.

- **5. Vypnutí klávesnice**

POKE 649, 0 = počítač nereaguje na stisknutí klávesy

GUNSHIP

♦ MIKROPROSE

Simulation Software (c) 1986

GUNSHIP je simulátor americké armádní helikoptéry AH - 64 A/Apač, jenž je specializována na boj s tanky, ale pro svoji čílost je velkým nebezpečím pro vše, co se jí postaví do cesty.

Tento dokonalý simulátor nabízí kromě zábavy:

- úplnou vzdušnou akrobacii
- 3 - rozměrné zobrazení
- různé pilotní úrovně
- pozemní a vzdušné souboje
- systém nočního vidění
- proměnlivé počasí atd...

Máte-li dostatek odvahy a pilotního štěstí, nasedněte do kokpitu, Váš Apač je připraven!

AH - 64 A PILOT SERVICE RECORD:

Volbou "NEW PILOT" zanesete své jméno a pokračujete stisknutím <CONTINUE>.

CHANGE:

PILOT - lze vyměnit pilota návratem k předešlé volbě.

DUTY - změna místa vašeho nasazení a úkolu

STYLE - volba umění pilota a obtížnosti mise.

REALITY - změna vlastností letu a přistání, počasí a kvality nepřítele.

Následuje opět <CONTINUE>.

Předletová příprava:

Zde se dozvíte, co je vaším úkolem, jaké je počasí, zda poletíte ve dne, nebo v noci. Můžete si také prohlédnout mapu.

<CONTINUE>.

početní operaci se zadanými údaji. Obrázovka je zpravidla rozdělena na řádky a sloupce, čímž vzniknou jednotlivé boxy, neboli okénka nebo buňky. Každý box je tedy definován souřadnicemi X a Y. Do těchto boxů lze zadávat libovolná čísla podle potřeby, nebo vzorce (tzv. formule) pro jejich výpočet.

Takovýto program je užásným pomocníkem, ať už v domácnosti, kde s jeho pomocí můžete sledovat, upravovat a tvořit rodinný rozpočet, podnikatelé jej jistě uvítají bytí jako peněžní deník. Neboli opět pro každého něco. Tabulkový procesor aplikovaný jako rozpočtový program. Tabulkový procesor aplikovaný jako rozpočtový program umožňuje nejen okamžitou orientaci v nákladech a příjmech, ale ve vztazích mezi jednotlivými položkami, abychom byli konkrétní, uvedeme třeba rozpočet na stavbu rodinného domu. Vedete si záznamy ve spreadsheetu a náhle se v průběhu stavby rozhodnete zvýšit (snížit) počet oken. Co uděláte? Skoro nic, tabulka pracuje za Vás. Zadáte nový počet oken a tabulka se ihned přepočítá. Nakonec Vám z ní vypadnou snížené náklady na cihly apod....

Ze softwarové nabídky na C-64 se můžeme zmínit snad o třech programech, které stojí za to. Vezmeme je popořadě od pomýslé bronzové příčky: MULTIPLAN - z něj tedy příliš odvázan nejsem, ale je tu, má poměrně jednoduché ovládání a umí to, co by správný spreadsheet měl umět. Na druhé místo řadím KALKUMAT. Opět klasická tabulka, ovšem, zde je ještě něco navíc. Uživateľ získává možnost zobrazit hodnoty také graficky a to hned několika druhy grafů. Tento soubor patrně však vyhrává (byť jen o milimetry) BUSICALC 3. I on má srozumitelné ovládání, umožní též grafické zobrazení hodnot, i když jen sloupcovými "rádobygrafy". Je na uživateli, jaký program si oblíbí, neboť všechny výše jmenované poskytují zhruba stejný ovládací komfort, i rozsah jejich možností je si velmi podoben.

Závěrem si řekneme, že ten kdo svěřil svůj rozpočet, či peněžní deník tabulkovému kalkulátoru, nemusí se už obávat, podobných strasáků dnešních začínajících podnikatelů, neboť jedna tabulka může přebírat data z druhé a vybrat si tak jen ty právě potřebné údaje. No řekněte, není to počítání krásá ?

Příště : grafika a dtp, hudba atd.

POKE 649,10= normální stav

- 6. Zablokování tlačítka STOP

POKE 788,PEEK(788)+3

nebo POKE 788,52 = program nelze zastavit

- 7.Zablokování RUN/STOP + RESTORE

POKE 792,193

nebo POKE 808,237

- 8. Ochrana obsahu řádků

Na konec vašeho programu napište tuto rutinu:

```
62000 FOR A=PEEK(43)+256*PEEK(44) TO PEEK(45)+256*PEEK(46)-3
```

```
62010 IF PEEK(A)=58 AND PEEK(A+1)=58 AND PEEK(A+2)=58 THEN
```

```
GOSUB 62030
```

```
62020 NEXT A:END
```

```
62030 IF PEEK(A+3)=58 AND PEEK(A+4)=58 THEN POKE
```

```
A,0:A=A+4:RETURN
```

Všechny řádky, jež mají být chráněny, musí začít pěti dvojtečkami, např.:

```
100 .....PRINT"TEST"
```

Ochranný program startujte příkazem RUN 62000. Průběh ochrany delšího programu trvá poněkud dlouho, ale výsledek stojí za to. Když se objeví kurzor, vymažte řádky 62000-62030 a uložte si program normálním způsobem SAVE.

Všechny ochrany jsou po čase odstranitelné. V případě, že Vám opravdu záleží na nechtelnosti programu, můžete do něho vnést několik ochran najednou. Příjemnou zábavu!!!!

C - 64 SCREEN ERASER

◆ Chris

Pokud programujete v jazyce BASIC a jste již znučeni obvyklým mazáním obrazovky pomocí PRINT"(SHIFT CLR)", je tu pro vás zajímavá rutina. Jestliže ji použijete ve svém programu, získáte velmi jednoduše paradní efekt. Čím více bude obrazovka zaplněna, tím efektivnější smazaní docílíte. V samotném programu použijte tuto rutinu jako podprogram, s tím, že ji budete spouštět pomocí GOSUB. V tom případě však nezapomeňte odstranit v posledním řádku rutiny příkaz REM, aby jste aktivovali příkaz k návratu z podprogramu RETURN

```
10 REM C-64 SCREEN ERASER
20 H$=CHR$(19):S$="":V$=S$
30 FOR A=0 TO 23:V$=V$+CHR$(157)+CHR$(17)+S$:NEXT:V$=V$+H$
40 FOR A=0 TO 12:PRINT H$:TAB(A)V$:POKE 781,A:SYS 59903
50 PRINT H$:TAB(39-A)V$:POKE 781,24-A:SYS 59903:NEXT:SYS 58692:
REM RETURN
```

ZÁPIS ZPRAVA-DOLEVA NA C-64

◆ Chris

Tento krátký program je víceméně takový fórek. Možná by se pro něj našlo i solidní uplatnění ve Vašem vlastním originálním programu. Pokud si chcete pohrát s kódováním zpráv, nebo se učít hebrejsky, jistě pro Vás bude způsob zápisu zprava doleva užitečný. Rutina je přímo řešena jako podprogram, pro snadné vložení do Vašeho programu. Vyzkoušejte ji, jistě se Vám bude líbit.

```
499 REM ZAPIS ZPRAVA DO LEVA
500 PRINT CHR$(147):RO=0:CL=39
510 GET V$:IF V$="" THEN 510
520 IF V$="(CBM X)" THEN RETURN:KONEC PODPROGRAMU
530 POKE 781,RO:POKE 782,CL
540 POKE 783,0:SYS 65520
550 PRINT V$:
560 CL=CL-1:IF CL<0 THEN CL=39:RO=RO+1570 GOTO 510
```

Abychom byli trochu konkrétní, pro C-64 se nabízí celá řada kvalitních textových editorů. Snad ani nemá cenu zabývat se zde těmi, které neumí česky. Těch, co česky umí a píší jimi je dost a opět si každý musí vybrat ten, který mu bude nejlépe vyhovovat. Pokud potřebuje editor s jednoduchým ovládním bez možnosti vkládat grafiku, pak klidně sáhněte po Wizawritu, existuje několik verzí tohoto skvělého programu, lisících se vlastně jen ve schopnosti komunikovat s určitým druhem tiskárny a v rozložení čs. písmen na klávesnici. Pomocí Wizawritu je připravována také valná většina článků, které právě čtete. Dalším představitelem je Textomat+, dílo německé firmy Data Becker GmbH. Tomuto editoru lze vytknout snad jen slabší grafické zpracování a možná trochu složitější ovládní, což je ovšem věc zvyku. Ještě bude dobré zmínit se o jednom editoru, tím je Paperclip 64. Ten je zvláštní tím, že ho lze použít pro editaci prakticky ve všech jazycích, včetně azbuky, řečtiny a snad i arabštiny, pokud ovšem máte načtenou odpovídající znakovou sadu. Zmiňované programy reprezentují rodinu editorů, které pracují pouze v textovém režimu, což znamená, že v textové obrazovce píšete a z textové obrazovky se také provádí tisk.

Další skupinu tvoří editory, kde text píšete v textové obrazovce, ale ten je před tiskem převeden do grafiky. Klasičtým představitelem je Printfox. O tomto programu bude řeč i v kapitole o grafických editorech. Tento program totiž umí editovat jak text, tak obrázky. Nabízí v textovém režimu prakticky stejný komfort jako klasické grafické editory. Ba naopak zde máte možnost používat desítky druhů písma, které si můžete i sami vytvořit, text pak můžete doplnit obrázky, či jinak graficky upravit. Tato činnost je pochopitelně o něco více časově náročná, ale výsledek jistě stojí za to.

Poslední skupinu textových editorů tvoří ty, jenž pracují výhradně v grafickém režimu. Zářným příkladem od firmy Berkeley Softworks je GeoWrite. Zvláště jeho poslední verze jsou dokonalé. Umí všechno a možná ještě trochu víc. Vůbec GEOS je kapitola sama pro sebe, ale o tom až jindy.

Prostě ten, kdo jednou psal v textovém editoru už na psací stroj nesaáhne, A je to tak dobře, protože pokrok se nedá zastavit. Jestliže chcete psát dobře dopis babičce do Kotěhůlek o tom, jak se má Váš křeček, nebo se stanete přispěvatelem světověznámých časopisů, či snad píšete romány, nemůžete volit lépe, než některý z textových editorů.

◆ SPREADSHEET

A jsme u toho; v této aplikaci zvané tabulkový procesor, nebo tabulkový kalkulátor, počítá skutečně počítá. A věřte, není to k zahoezení. Jde o typ programu jenž umožňuje v rámci uživatelem nadefinované tabulky jakkoko

a přehled ve svých archívech, ať už magnetofonových kazet, knih, nebo čehokoliv jiného. Někte mezi středem a vrcholem stojí jistě Datamat v české verzi je to pravděpodobně jediná databanka s plnou diskritikou. Navíc data jsou kompatibilní s textovým editorem Textomat+, což lze s výhodou využít při tzv. psaní sériových dopisů. Kdy je vždy stejný text, ale jiná adresa. Na spíci stojí (mimo jiné) Superbase 64. Bude jistě nepostradatelným pomocníkem toho, kdo potřebuje nejen rozsáhlé báze dat, ale zároveň si vyvířet pomocné uživatelské programy, které různým způsobem využívají data uložené v databánci. Takže podnikatelé si zde mohou poměrně jednoduše vytvořit programek, který / peněžního denku Superbáze vypočte daně, zároveň může evidovat zakázky, přičemž věas upozorní na ty neplatící, vytiiskne účtenku nebo složenku atd. Fantazii se zde meze nekladou. Jisté si každý dokáže vymyslet mnohozpůsobu aplikací, kde lze využít databázi. A že jich je zbytečně moc druhů? Dovolím si oponovat, neboť takto si alespoň každý nalezne tu, která splní jeho požadavky a představy.

Doufám, že není pochyb o tom, že seriózní použití nejenom databází, ale i jiných uživatelských programů lze realizovat pouze ve spojení počítače s disketovou jednotkou a samozřejmě též s tiskárnou. Majitelé datassentů zůstanou odkázáni na programy jednodušší oproti těm diskovým, ale ani ty není nutno ztracovat.

♦ TEXTOVÝ EDITOR

Tento patrně nejčastější typ počítačové aplikace, umožňuje práci s textem, na úrovni zásadně lepší než psací stroji. Textový editor nabízí desítky různých funkcí a fakticky vytlačuje psací stroji. Proč? Textový editor dává uživateli možnost dokonale grafické úpravy počítače zarovnáním pravého okraje, automatické číslování stránek možnost okamžitého přístupu ke kterékoli části textu, různé typy a druhy písma v různých velikostech, kopírování částí, nebo i celého textu na jiné místo, dodatečné vkládání, nebo opravy textu a nakonec i kvalitnější tisk. To vše hovoří pro textové editory v neprospech psacích strojů, těch hluchých starobylých vynálezů. Komu tenz výčet nestačí, pro toho ještě pár lahůdek: pokud se těsně před tiskem rozhodnete změnit v celém textu třeba slovní spojení "Ten kašpar" za "Ten směšný člověk", není nic jednoduššího. Počítat pracuje za Vás!!! Během okamžiku se může takto přepracovaný text tisknout, aniž by jste se namáhali s jeho přepisováním. Nebo zjistíte, že jste uvadli v textu myšlný údaj a při tom je třeba text nejpozději ihned odvezdat. Co teď? Jak to proklatě slovo, nebo výsledek výpočtu rychle v mnohostrankovém dokumentu nalézt? Na to má ovšem uživatel textového editoru primitivní funkci vyhledání zadaného slova v textu. Komu nestačí ani tohle, pro toho je tu možnost vsunout grafiky do textu. Přece jen třeba dokument doplněný třeba grafem vhodně vyjadřující text hned jinak vypadá.

STREETROD

♦ Chris

Tato skvělá hra patří mezi ty neprávem opomíjené. Už kvůli atmosféře. Jestliže si chcete vychutnat šedesátá léta bez nostalgije, zato však s nomou dávkou odvahy, humoru a hlavně vůně benzínu, tu bájčnou dobu, kdy mládež ve Spojených státech amerických řesila své spory v silných automobilových závody, nebo se jimi prostě bavila, pak spuste STREET ROD. Ale ještě před tím, než podepíšete řídčské oprávnění a z kapesného si na inzertě koupíte první "Ameriku", pořádně si napomádujte vlasy, nasadte černé brýle a teprve pak jedte na věc.

Když si poprvé přivezete bourák do garáže, odložte emoce. Je třeba se pořádně připravít na tvrdou konkurenci. Odmontujte nárazníky, smižte střechu a hlavně seřídte si motor. Nezapomenejte natankovat, pak ještě přičichnout kohoutu a pak jen před místním barem zvolit toho správného soupeře. Vyberte si hlavně kde a o co se pojedě. Ačkoli se jede zásadně v noci (přes den jste přeci vzornými žáky na zdejší univerzitě), nelekne se, až se za vámi ozve policejní siréna. Nepokoušejte se ujet, je to marné. Hodně rychle sešlápněte brzdový pedál. Jestliže brzo nezastavíte a byt jen trochu tuknete do policejního vozu, požnáte, jak vypadá svět zamřížovaným oknem vězení. Jinak při běžném zadržetí za rychlou jízdu to spraví pokuta. Pokud se Vám podaří v závode zvržít, můžete si (pokud na to máte) svůj automobil jak se patří vysperkovat. Brzo zjistíte, že s automatickou převodovkou a dvouválcem se moc vyhrát nedá. Pak asi přijdou na řadu sítě pneumatiky. Můžete také svůj vřz přestříkat na módní harvu a oparřit jej vhodným symbolem, či nápisem. Samozřejmě všechno něco stojí a chce-li si mladý muž vydělat nějaký ten dolar, musí závodit. Jestli se Vám podaří zdolat i "The Kinga" a vyhrát nad ním jeho černý Chevrolet, pak budou všechny dívky vaše. Stanete se ta dalším nekorunovaným králem do té doby, dokud nepřijde někdo lepší.....

Perfektně zvládnutá grafika jistě navodí tu správnou atmosféru. Noční jízda sice neoplyvá přílišnými detaily, ale až uvidíte ve zpětném zrcátku mízet reflektory vašeho soupeře, pak odpustíte vše. Hůdta příšš nezazáří, ale proč taky, taď je důležitý zvuk motoru. Závěrem je třeba říci, že STREET ROD opravdu stojí za to.

IRONLORD

♦ Chris

Vratme se nyní zpět do dávnověku, kdy čestní rytíři umírali v hrdinných soubojích, kdy mocti magové ovládali pomocí temných sil rozsáhlá území a kdy právo silnějšího plánilo nade vše.

Vratte se do rodného kraje, muí království, aby jste očíslni Vaš rod od čarodějů a skryty, kterou je Vaš okrutný syn. Dovolte, abych se stal Vaším průvodcem, neboť

jistě po těch dlouhých letech odloučení nepoznáte tu stará místa. Ve Vašich očích vidím úžas, to když jste spatřil z vrcholku hory celý kraj vykreslený v jemné grafice. A teď, zrychluje se Vám tep, při poslechu hudby, jenž odkudsi přilétá. Vím je před Vámi nelehký úkol, ale nyní již pojďme. Vaše bývalé panství čeká. Pravda je částečně v rozvalinách a tak raději navštívíme starého poustevníka. Snad se od něj dozvíte něco víc. Avšak pozor, rychle se ubytujte ve vesnici, všude se pohybuje mnoho potulných rytířů, kteří stále prahnou po souboji, snad je to tím, že nejsou zcela stržíliví. No co jsem říkal, teď musíte milý královci prokázat, že umíte obraně i mečem vládnout. A vidu o jednoho padoucha je již méně. Avšak co to? Nikdo z celé vesnice nepřichází s květinami a vinem uvítat mladého vítěze, nadto královce. Pamatujte, že Vaším úkolem je mnohačetné vojsko získati a silou a důvtipem pak zlovolného strýce jež trůn uchvátit přemoci. Cestou z vesnice do vesnice musíte získat obyvatele na svou stranu, přibývající vojsko nechť je Vám odměnou. V krémách v kostky hrejte, sílu paží též na obdiv vystavte. Výhodnému směnnému obchodu se nevyhýbejte, nakonec zjistíte, že vše je k něčemu dobré. Až Vám budou všichni napomocni, nezapomenejte se znovu zastavit u starého poustevníka, jež radami nejceněnějšími přispěje. Pak už neváhejte a hbitě ku strýci spějte a válku mu vyhláste. Pak musíte prokázat, že též dobrým taktikem ráčíte být. Neb bojové oddíly záhodno je přesouvat, aby co nejmenší úhony došly. Jestliže je strýc poražen, a jeho vojsko rozmetáno jest, ještě není vyhráno. Temné síly, se kterými se ten zloduch spřáhl, stále éhají, aby Vás mohli zákeřně přepadnouti. V rozlehlých labyrintech je snadno se ztratiti, zvláště, když nebepečí za každým rohem éhá.....

Je jen málo těch, kteří tuto špičkovou hru hráli a ještě méně těch, co ji dokázali dohrát. Ovšem každopádně stojí za to. Obratnost, rychlé reakce, strategie a logika, perfektní grafika a hudba, to je IRON LORD.

Seznamte se....Software

♦ Chris

Je velmi mnoho uživatelů počítačů, kterým zasvěcení nefeknou jinak, než "hráči". Jsou to hlavně ti, co jako jedinou periférii používají dataset, při čemž mají kazety zaplněny stovkami a možná i tisíci her. V tomto herním kazetovém chaosu se občas vyskytne i tzv. uživatelský program, ale většinou je odkázan k nečinnosti, neboť majitel neví, co s takovým programem dělat, jak ho využít.

Pokud k této skupině uživatelů náhodou patříte i Vy, nemusíte se za to stydět, neboť značné množství vynikajících programátorů a profi-uživatelů takto začínalo. Je však třeba neustmout na tomto vývojovém stupni, ale rozšiřovat si obzory, seznamovat se blíže se schopnostmi počítače a postupně tak odhalovat co největší množství způsobů jeho využití. Nechtejte se zařadit mezi ty, u nichž jakmile opadne herní euforie, okamžitě propadnou vidině "lepšíh" počítačů. Anž by tito "takyuživatelé" zjistili, co jejich osmibiták umí, kupují si rychlé

šestnácti-bitové počítače a ty pak zívají nudou, protože jejich procesory nejsou vytížené. Předchozí řádky platí speciálně pro Commodore 64. Je třeba si uvědomit, že počítač by neměl sloužit jen na zábavu, ale hlavně pro seriózní práci.

Tento článek si klade za cíl seznámit méně znalé uživatele a "hráče" s uživatelským softwarem. V současné době existuje pro C-64 značné množství programů, čímž jsou jeho možnosti velmi široké-pro tyto programy přijmete běžné rozdělení, jež se v současnosti používá - databáze, textové editory, spreadsheet, grafika a DTP, hudební a komunikační programy. Kromě těchto hlavních skupin existuje samozřejmě též hodně obslužných programů, výukových atd. Postupně si všechny probereme.

♦ DATABÁZE

V oblasti počítačů neustále narážíme na málo výstižné překlady anglických výrazů. Česká označení jsou mnohdy nicnerfakající, ba přímo někdy matoucí. Klasičtým příkladem je samo slovo počítač. Většina uživatelů totiž záhy zjistí, že počítač vlastně není na počítání, takže proč mu říkáme počítač?

Nejinak je tomu s výrazem Database. Zde nám překlad říká, že jde o jakousi základnu dat, nebo údajů.

Začátečníkovi to mnoho nefekne. Ve skutečnosti jde na nejnižší úrovni o obyčejnou kartotéku, jejíž počítačové provedení umožňuje podstatně zrychlení a zkvalitnění práce. Tím však nejsou všechny výhody databáze vyčerpány. Nejvýznamnějším přínosem jsou totiž široké možnosti pro další práci s vloženými informacemi. Lepší databáze jsou schopny přímého dialogu s uživatelem, což znamená, že lze zadávat poměrně složitě dotazy typu:

-jaké druhy zboží jsou ve skladu děle než měsíc a prodalo se jich méně než 100 kusů?

- kdo z okruhu příbuzných nebydlí v Kotěhůlkách a má svátek v dubnu?

Takové a jakékoliv jiné dotazy databáze zodpoví samozřejmě pouze v případě, že obsahuje tyto údaje, to znamená, že ji před tím někdo "nakrmil" těmito údaji. Nemylte se, takoveto databanky skutečně existují i na C-64. Od těch nejjednodušších (DFM Database) se dostanete přes složitější s tzv. vyjžděctími (Pull-down) Menu (což je např. MasterBase) k těm poměrně chytrým databankám (ty reprezentují např. Datamat, nebo Superbase 64). V čem se liší jednotlivé databanky? Jak už bylo řečeno, ve způsobu práce s daty, ve způsobu ovládání a tím i v uživatelské přítulnosti a v neposlední řadě i v možnostech využití. Nejjednodušší databáze naleznou uplatnění tam, kde je třeba uchovat informaci např. jen o telefonních číslech, nebo adresách přátel. Na druhé straně Masterbazi zvolí asi ten, kdo od programu žádá pohodlné ovládání