





Začíname

© 1992 DIDAKTIK Pod Kalváriou 22, 909 01 SKALICA



Začíname

OBSAH

ZAČÍNAME

1. Uvedenie počítača do činnosti 7
2. Úvodný program
3. Popis počítača Didaktik Kompakt 10
4. Popis klávesnice 14
5. Základné pojmy pre prácu s disketou 22
5.1. Čo je to disketa 22
5.2. Čo je to súbor
5.3. Aké môže byť meno súboru 24
5.4. Čo je to meno mechaniky a meno diskety 25
5.5. Základné príkazy pre prácu s disketou
5.5.1. FORMAT - príprava novej diskety
5.5.2. SAVE * - uloženie programu na disketu
5.5.3. LOAD* - nahratie programu z diskety
5.5.4. CAT - výpis obsahu diskety 30
5.5.5. LET FN - premenovanie programu na diskete
5.5.6. Prevod programov z magnetofónu na disketu
5.5.6.1. Prevod pomocou tlačítka SNAP
5.5.6.2. Prevod pomocou prepísania príkazov
6. Ako nahrať program z magnetofónu do počítača
7. Ako pripojiť joysticky 37
7.1. Ako si správne zvoliť typ joysticku
8. Ako pripojiť tlačiareň 40
9. Ako pripojiť druhú disketovú jednotku 41
10. Ako pripojiť zvukový interface MELODIK
11. Niekoľko rád užívateľom

Začíname

Vážení zákazníci!

Ďakujeme Vám za zakúpenie počítača Didaktik Kompakt a vítame Vás vo veľkej rodine užívateľov výrobkov firmy Didaktik Skalica.

Pripravili sme pre Vás počítač určený predovšetkým pre zábavu a hry, teda počítač hlavne pre mládež. Vychádza z počítača Sinclair ZX Spectrum, pre ktorý bolo vytvorené nepreberné množstvo hier a zábavných programov.

Vďaka zabudovanej **3.5**" diskovej mechanike však dokáže zvládnuť aj jednoduché kancelárske, organizačné a archivačné práce (písanie textov, vedenie kartotéky, vedenie malého skladu). Tým sa stáva počítačom aj pre dospelých.

Pri vývoji počítača sme mysleli aj na Vás, čo pracujete na počítačoch IBM PC. Pomocou prevodných programov môžete prenášať na disketách údaje medzi PC a Didaktikom Kompakt.

Hlavnou výhodou počítača Didaktik Kompakt je zabudovaná disketová mechanika. Práca s ňou je komfortná, odpadá zdĺhavé nahrávanie programov z kazety. Programy uložené na disketách sú rýchlo prístupné a bezpečne archivované.

Dúfame, že budete s naším výrobkom spokojní a prajeme Vám pri práci s ním veľa nových zážitkov.

V prípade akýchkoľ vek otázok sa môžete obrátiť na naše oddelenie obchodno-technických služieb (OTS) a to buď písomne na adrese:

Didaktik OTS Pod Kalváriou 22 909 01 SKALICA

alebo telefonicky na čísle:

0801/945321-6 (ústredňa, žiadajte OTS)

Pri styku s OTS nezabudnite vždy uviesť typ Vášho počítača.

Čo nájdete v tejto príručke

- ako uviesť počítač do činnosti a nahrať úvodný program z diskety
- popis počítača a popis práce s klávesnicou
- základné pojmy a príkazy pre prácu s disketovou jednotkou
- ako nahrať program z magnetofónu do počítača a ako ho previesť na disketu
- ako pripojiť joysticky, tlačiareň, druhú disketovú jednotku a zvukový interface MELODIK
- niektoré rady pre prácu s počítačom

Čo potrebujete k zapojeniu počítača

- počítač Didaktik Kompakt
- televízor pracujúci v pásme UHF v rozsahu kanálov 21 60 (najlepšie farebný v norme PAL)
- sieťovú zásuvku 220 V / 50 Hz

Ako budeme označovať niektoré časti textu

V tejto príručke budeme používať nasledujúci dohovor pre označenie dôležitých častí textu:

tučné písmo	typ písma označujúceho po prvý raz použité príkazy jazyka BASIC a dôležité nové pojmy
kurzíva	písmo použité pre označenie tej časti príkazu, ktorú môžete meniť
VEĽKÉ PÍ SMO < Kláves >	označenie príkladov v texte označenie pre kláves

1. Uvedenie počítača do činnosti

Najprv pristúpime k vlastnému zapojeniu počítača a jeho uvedeniu do činnosti. Počítač je zabalený v obale, ktorého obsah je nasledovný:

- vlastný počítač
- úvodná disketa
- kábel pre pripojenie k TV prijímaču
- príručky "Začíname"

"Príručka užívateľa" "Prílohy"

záručný list

Upozornenie!

Zapamätajte si, že pripájať k počítaču akékoľvek zariadenie je dovolené len pri vypnutom počítači !!!

Najskôr **prepojte počítač s TV prijímačom** pomocou priloženého kábla takto: jednu koncovku zasuňte do konektora TV prijímača, v ktorej mávate anténu pre druhý program (teda anténu pre UHF pásmo, 21-60 kanál). Druhú koncovku zasuňte v počítači do konektora označeného "TV" (vrchný z dvoch kruhových konektorov umiestnených nad sebou). Tým je toto prepojenie hotové.

Zapnite televízor a počítač (vypínač do polohy ON). Na počítači sa rozsvieti zelená LED dióda v štvorčeku POWER.

Ďalej musíte **naladiť TV prijímač** na kanál, na ktorom pracuje počítač. Najskôr si zvoľte na svojom TV prijímači číslo predvoľby a prepnite na rozsah kanálov 21 až 60. Teraz pomaly prelaďte celé pásmo. Približne na 38. kanále by sa Vám mal na obrazovke objaviť nejaký obrazec.

Teraz stlačte zároveň klávesy <CAPS SHIFT > a <RESET >. Po ich stlačení sa obrazovka zafarbí najskôr červeno, potom čierno a nakoniec bielo. Súčasne sa kontroluje prítomnosť mechaniky v pravej časti počítača. S tým súvisí krátky zvuk, ktorý sa z mechaniky ozve. Tento zvuk je signálom funkčnosti mechaniky a nie závadou na mechanike. Potom sa v spodnej časti obrazovky objaví nápis:

© 1992 DIDAKTIK Kompakt

Skúste stlačiť kláves označený nápisom < ENTER >. Po jeho stlačení nápis zmizne a v ľavom dolnom rohu sa objaví blikajúce písmeno K.

Súčasné stlačenie klávesov < CAPS SHIFT > a < RESET > budeme označovať ako **reset počítača** a musí byť vykonané vždy po zapnutí počítača. Vykonaním resetu sa totiž počítač nastaví do základného pracovného stavu.

S týmto postupom uvedenia počítača do chodu iste vznikne otázka "Je to závada počítača, keď počítač nezačne pracovať ihneď po zapnutí, ale je treba vykonať reset počítača a až potom počítač začne pracovať ?". Nie, nie je to závada, naopak, ako sme už uviedli, je to bežný postup pre uvedenie počítača do činnosti.

Teraz už máte počítač pripravený prijať Vaše prvé príkazy. Najprv si však skúste nahrať do počítača úvodný program z diskety.

Poznámka: Po zahriatí počítača na pracovnú teplotu môže niekedy dôjsť k čiastočnému rozladeniu obrazu. K náprave stačí iba televízor opäť doladiť.

2. Úvodný program

Na priloženej diskete je úvodný program, pomocou ktorého môžete jednoducho meniť niektoré základné nastavenia Vášho počítača (farby, čas). Ďalej sú na nej uložené programy, ktoré Vám ukážu niektoré možnosti využitia Vášho počítača. Program sa v základnom nastavení ovláda šípkami a klávesom < ENTER >.

Pri nahrávaní postupujte nasledovne:

- zresetujte počítač
- disketu vyberte z igelitového obalu (pokiaľ v ňom je)
- otočte ju tak ako ukazuje obrázok 2.1.

Začíname



obrázok 2.1.

- disketu vložte v smere šípky do mechaniky v pravej časti počítača
- disketu zatlačte na doraz do mechaniky; tlačítko na prednej strane mechaniky sa musí vysunúť smerom von. Tomuto postupu budeme hovoriť, že ste vložili disketu do mechaniky
- stlačte kláves < R >, na obrazovku sa vypíše RUN
- stlačte kláves < ENTER >; po jeho stlačení sa okamžite nahrá úvodný program. Ďalej postupujte podľa neho.

Po ukončení programu (o jeho ukončení rozhodujete Vy výberom obrázku, na ktorom je nakreslený kláves RESET) urobte nasledujúce kroky:

- silnejšie zatlačte na tlačítko na prednej strane mechaniky; disketa sa čiastočne vysunie von
- disketu vyberte z mechaniky; tomuto postupu budeme hovoriť, že ste vybrali disketu z mechaniky
- zresetujte počítač

Poznámka: Ak dlhší čas nepracujete s disketou (nezapisujete ani nečítate z nej), potom Vám doporučujeme disketu z mechaniky vybrať.

Po stlačení klávesu < ENTER > pri nahrávaní programu sa mohla na obrazovku vypísať chyba:

Drive is not ready (Retry = R)

Táto chyba hovorí, že mechanika nie je pripravená k práci (do mechaniky ste nevložili disketu alebo disketa nie je zatlačená na doraz).

Po stlačení klávesu < R> alebo < P> sa počítač pokúsi o nové nahratie programu, po stlačení iného klávesu program nie je nahratý. V tomto prípade vyberte disketu z mechaniky a opakujte celý hore uvedený postup nahrávania.

Tento postup opakujte aj v prípade, že sa počas nahrávania na obrazovku vypíše ľubovoľ ná chyba. Ak sa Vám nepodarí ani po niekoľ kých pokusoch úvodný program nahrať, obráťte sa prosím na Vášho predajcu alebo priamo na OTS Didaktik Skalica.

3. Popis počítača Didaktik Kompakt

Didaktik Kompakt je osobný osembitový mikropočítač odvodený od mikropočítača Sinclair ZX Spectrum.

Je určený predovšetkým pre tých, ktorí sa chcú s počítačom zabávať. Ďalej pre tých, ktorí sa chcú učiť základy programovania v jazyku BASIC, základy programovania v iných programovacích jazykoch a strojový kód mikroprocesora Z80. Teda všetkým tým, ktorí cítia, že by mohli v počítači nájsť nielen zábavného spoločníka a súpera v neprebernom množstve hier, ale i pomocníka pri vzdelávaní a pri prenikaní do tajov výpočtovej techniky.

Iste si teraz položíte otázku: "To je všetko pekné, ale aké programy sa pre môj počítač hodia?". Odpoveď je jednoduchá. Väčšina tých, ktoré boli vytvorené pre počítače Sinclair ZX Spectrum a Didaktik, pre počítače, ktoré patria u nás medzi najrozšírenejšie.

Paleta programov je pomerne široká. Veľmi jednoduché hry, cvičiace len postreh, komplikované a veľmi náročné hry, ktoré od hráča vyžadujú nielen dobrú pamäť, ale napríklad i trojrozmernú predstavivosť a logické myslenie. Letové a automobilové simulátory umožňujúce získať cvik a návyky pri riadení týchto prostriedkov. Šachové programy s rôznymi stupňami obťažnosti, často ťažko poraziteľné. Textové editory, slúžiace na písanie a archiváciu písomností. Výukové programy, napr. pre angličtinu, nemčinu, astronómiu, zemepis, hudobnú výchovu atď.. Rôzne programovacie jazyky, programy pre rádioamatérov a začínajúcich elektrotechnikov.

Prichádza na rad druhá otázka. "Kde vziať programy (software) ?". Prístup je možný nasledovnými spôsobmi:

Prvý je zakúpenie priamo od firmy Didaktik, ktorá predáva programy formou zásielkovej služby alebo vo svojom obchode na nasledovnej adrese: Didaktik Market, Gorkého č. 4, Skalica.

Druhý je možnosť zakúpenia programov od stále rastúceho počtu firiem, zaoberajúcich sa tvorbou a predajom programov. Podrobnejšie informácie o týchto firmách sú uvedené v úvodnom programe.

Tretí spôsob je najťažší, ale pre intelektuálny rozvoj Vašej osobnosti najhodnotnejší: urobiť si program sám.

Tretia otázka by mohla znieť: "Aké sú technické parametre počítača?".

DIDAKTIK Kompakt je osobný osembitový počítač odvodený od počítača ZX Spectrum, s ktorým je kompatibilný (zlučiteľný) predovšetkým po programovej stránke. Samozrejme je kompatibilný aj s počítačom Didaktik M.

Všetky informácie o práci počítača musia byť nejakým spôsobom zobrazené. Na to slúži **TV prijímač**, popr. **monitor**. Farebné zobrazenie je v ôsmich farbách systému PAL a v dvoch jasových úrovniach. V prípade použitia čiernobieleho TV prijímača počítač zobrazuje namiesto ôsmich farieb osem odtieňov šedej farby. Farebné zobrazenie nie je možné dosiahnuť na TV prijímači pracujúcom iba v norme SECAM.

Vyššiu kvalitu obrazu je možné dosiahnuť pripojením počítača k video vstupu TV prijímača alebo k jeho špeciálnym vstupom označovaným ako R, G, B (ďalej len RGB). Výhodou oproti pripojeniu pomocou VF signálu využívajúceho anténny vstup je to, že v režime TV prijímača označovanom ako AV (monitor) nie je potrebné počítač naladiť na príslušný kanál. Ďalšou výhodou je podstatne vyššia kvalita obrazu.

Najkvalitnejší obraz je možné docieliť použitím signálov RGB. Vtedy je obraz na TV prijímači porovnateľný s obrazom farebného monitora.

Pre príslušný TV prijímač je možné si u OTS Didaktik objednať kábel na pripojenie tak prostredníctvom VIDEO ako aj RGB signálu. Súčasťou týchto káblov je zároveň aj vyvedenie zvuku z počítača do TV prijímača. Reproduktor v počítači je potom automaticky odpojený a je možné regulovať zvuk príslušným ovládacím prvkom TV prijímača.

V objednávke príslušného káblu je potrebné uviesť typ TV prijímača. Ďalej je potrebné isté informácie počítaču zadávať. Na to slúži 45 klávesová kontaktná klávesnica.

Prirodzenou požiadavkou užívateľa je, aby si uchoval program, popr. dáta zadané do počítača na ďalšie použitie. Didaktik Kompakt používa na úschovu dát **zabudovanú disketovú mechaniku**. Taktiež je možné použiť **magnetofón**.

K práci počítača je nutný **napájací zdroj**. Ten je umiestnený v počítači. Počítač môže byť pripojený len na elektrickú sieť 220V / 50 Hz.

Všetky technické údaje o počítači sú uvedené v príručke "Prílohy".

Počítač je vybavený vlastným interpreterom jazyka BASIC umiestneným v pevnej pamäti ROM (pamäť len pre čítanie) s veľkosťou 32 kB. Interpreter je oproti počítaču ZX Spectrum rozšírený o príkazy určené pre prácu s disketou. Celá pamäť ROM je rozdelená na dve časti. V prvej časti s dĺžkou 16 kB je umiestnený štandardný BASIC, teda BASIC, ktorý majú všetky doteraz vyrábané počítače Didaktik a Sinclair ZX Spectrum. V druhej časti s dĺžkou 14 kB je umiestnená tá časť BASICu, ktorá obsahuje nové príkazy pre mechaniku. Túto časť BASICu budeme nazývať MDOS a obsahuje rovnaké príkazy ako disketová jednotka D40 alebo D80, ktorá je určená pre pripojenie k počítačom Didaktik alebo Sinclair ZX Spectrum.

Pamäť RAM (pamäť, do ktorej sa dá zapisovať i čítať) má veľkosť 48 kB.



Na obrázku je znázornený zadný panel mikropočítača Didaktik Kompakt, ku ktorému sa pripájajú všetky prídavné zariadenia. Vysvetlíme si význam jednotlivých konektorov sprava doľava (pri pohľade zozadu):

- POWER sieťový vypínač počítača. V polohe ON je počítač zapnutý, v polohe OFF vypnutý. Zapnutý počítač indikuje LED dióda s označením POWER.
- AV-RGB konektor pre pripojenie k RGB alebo video vstupu TV prijímača. Na tento konektor je vyvedený tiež zvukový výstup určený na pripojenie k TV prijímaču.

Keď že signály vyvedené na tento konektor je možno pripojiť k rôznym zobrazovacím zariadeniam s rôznymi typmi použitých konektorov, nie je možné dodávať spolu s počítačom univerzálny kábel.

Pripojením TV prijímača na tento konektor získate najkvalitnejší obraz a zvuk. Doporučujeme používať tento spôsob pripojenia.

- MG konektor určený pre pripojenie magnetofónu (magnetofónový kábel nie je súčasťou dodávky).
- TV konektor určený pre pripojenie anténneho vstupu TV prijímača (príslušný kábel je súčasťou dodávky).
- **MONITOR** konektor určený pre pripojenie monitora alebo tzv. video vstupu TV prijímača. Keď že tento konektor je možné pripojiť k rôznym zobrazovacím zariadeniam s rôznymi typmi použitých konektorov, nie je možné dodávať spolu s počítačom univerzálny kábel.
- SYSTEM BUS na tento tzv. systémový konektor je vyvedená väčšina signálov použitých v mikropočítači a je určený pre pripojenie periférnych zariadení. Konektor je odvodený od obdobného konektora na mikropočítači Sinclair ZX Spectrum.
- **KEMPSTON JOYSTICK** konektor určený pre pripojenie joysticku. Pre použitie joysticku pripojeného na tento konektor je potrebné zvoliť v programe (resp. hre) mód využívajúci KEMPSTON JOYSTICK.
- SINCLAIR JOYSTICK platí to isté ako v predchádzajúcom iba s tým rozdielom, že v programe je potrebné zvoliť mód SINCLAIR JOYSTICK.

Môžete používať ten istý joystick buď ako KEMPSTON alebo ako SINCLAIR; záleží iba na tom, ku ktorému konektoru ho pripojíte. Konštrukčne sú oba joysticky totožné !

Pre počítač Didaktik Kompakt sú určené ľubovoľné joysticky zakončené 9-kolíkovým konektorom CANON.

Je samozrejme možné pripojiť dva joysticky súčasne (ku každému konektoru jeden) a potom využívať hry pre dvoch hráčov tak, že jeden hráč má joystick KEMPSTON a druhý SINCLAIR.

- **EXTENDED** priamy konektor určený pre pripojenie druhej disketovej jednotky.
- INTERFACE priamy konektor určený pre pripojenie periférnych zariadení (tlačiareň, zapisovač, ...).

To sú informácie o základnej zostave počítača. Ďalšie podrobnosti a odlišnosti od počítača ZX Spectrum sú uvedené v knihe "Príručka užívateľa" v kapitole popisujúcej **hardware** (technické vybavenie počítača).

4. Popis klávesnice

V tejto kapitole sa zoznámite s klávesnicou Vášho počítača a spôsobom ako s ňou pracovať.

Už pri vybalení počítača ste si iste všimli, že sa klávesnica podstatne líši od klávesnice písacieho stroja, pretože je na nej okrem písmen ešte rad ďalších skratiek a symbolov.

Ďalej obsahuje v pravej spodnej časti štyri šípky (ich význam si vysvetlíme neskôr) a v hornej pravej časti kláves < RESET > , ktorý slúži na resetovanie počítača.

Zresetujte teraz počítač a stlačte kláves označený < ENTER >. Text v spodnej časti obrazovky zmizne a v ľavom dolnom rohu sa objaví blikajúce písmeno "K". Tým ste sa zoznámili s asi najdôležitejším klávesom, a tým je práve kláves < ENTER >. V preklade by sa dal označiť ako kláves VSTUP a pre počítač znamená, že ste ukončili zadávanie príkazov a očakávate od neho spracovanie zadaných dát.

V tomto prípade ste stlačením klávesu < ENTER > počítaču zadali prázdny riadok (riadok, na ktorom nie je nič zadané).

Blikajúce písmeno "K" budeme nazývať **kurzor** a označuje miesto v riadku, na ktoré práve zapisujete. Písmeno "K" označuje, že počítač očakáva vstup **kľ účového slova** jazyka BASIC, ktoré je napísané čiernou farbou na klávese vpravo dole. Kľ účové slovo je slovo s pevne definovaným významom v jazyku BASIC. Na klávese < P > je to napríklad slovo **PRINT**. Skúste tento kláves stlačiť. Na obrazovke sa vypíše PRINT a za ním blikajúce písmeno "L". Teraz tento riadok odošlite na spracovanie počítaču klávesom < ENTER >. Po jeho stlačení sa v spodnej časti obrazovky vypíše správa:

0 OK, 0:1

Čísla v ňom nás zatiaľ nezaujímajú, dôležité je OK. Znamená to, že počítač Váš príkaz spracoval, nenašiel v ňom žiadnu chybu a vykonal ho. Kurzor "K" teda znamená, že počítač od Vás očakáva zadanie kľúčového slova. Zároveň Vám však nedovolí zadať nič iné, než kľúčové slovo (Vy ste stlačili kláves < P > , ale počítač vypísal PRINT). Kľúčové slovo od Vás počítač očakáva vždy na začiatku riadku.

Jediná výnimka je stlačenie klávesu, označeného číslicou. Skúste stlačiť kláves, označený číslicou < 1 > . Na obrazovke sa vypíše číslica "1", ale za ňou opäť bliká písmeno "K". Teda opäť je možné za touto číslicou zadať len kľúčové slovo, alebo ďalšiu číslicu.

Odošlite riadok počítaču. Vypíše sa hlásenie:

0 OK, 0:1

Stlačte kláves < ENTER >. Objaví sa blikajúci kurzor "K".

Iste ste si všimli, že po vypísaní kľúčového slova PRINT (stlačte kláves < P >) sa za ním vypísal kurzor "L". Tým Vám dáva počítač najavo, že teraz už neočakáva zadanie kľúčového slova, ale písmená, číslice, popr. špeciálneho symbolu (napr +, !, = atď.). Blikajúce "L" je odvodené od anglického Letter - písmeno. Teraz môžete po kľúčovom slove PRINT zadať napr. znak "a" stlačením klávesu < A >. Skúste to. Na obrazovke máte teraz napísané:

PRINT a

Za písmenom "a" bliká kurzor L, teda môžete zadať ďalšie znaky, napr. "0". Zadajte teda nulu. Na obrazovke je napísané:

PRINT a0

Odošlite tento riadok počítaču. V spodnej časti sa vypíše hlásenie

2 Variable not found, 0:1

Je to hlásenie o chybe. Hláseniami o chybe sa nebudeme v tejto kapitole zaoberať, zatiaľ si ich nevšímajte.

Zadajte znova PRINT. Za ním sa objaví kurzor "L". V predchádzajúcom pokuse ste zadali znak "a" stlačením klávesu <A>. Vypísalo sa malé písmeno "a". Teraz však chcete napísať veľké písmeno "A".

Cesta je dvojaká. Prvý spôsob, ako ho napísať, je stlačiť klávesy < CAPS SHIFT > + < A >. Klávesy stlačte takto:

- najprv stlačte kláves < CAPS SHIFT > a držte ho stlačený

stlačte kláves < A >

- uvoľnite kláves <A>

- uvoľnite kláves < CAPS SHIFT >

Podobný postup platí aj pre stlačenie klávesu < SYMBOL SHIFT > . Teraz späť k príkladu.

Za slovom PRINT sa vypísalo "A". Teraz stlačte kláves <A>. Opäť sa vypíše malé "a". Takto môžete písať veľké a malé písmená. Kláves <CAPS SHIFT > slúži ako prepínač na písanie veľkých písmen. Podobnú funkciu u písacieho stroja plní kláves vľavo dole, po stlačení ktorého sú na stroji písané veľké písmena.

U písacieho stroja však možno tento kláves natrvalo stlačiť tak, aby stroj písal len veľké písmená. Toto je možné aj u počítača. Najskôr odošlite riadok. Vypíše sa už spomínané hlásenie o chybe:

2 Variable not found, O:1

To si nevšímajte. Stlačte opäť kláves < P > a vypíše sa PRINT. Kurzor "L" označuje, že počítač očakáva vstup malých písmen. Stlačte teraz klávesy < CAPS SHIFT > + <2>. Kurzor "L" sa zmení na kurzor "C". Tento kurzor označuje, že počítač bude všetky písmená písať ako veľké (C - capital). Stlačte kláves < A >. Zą slovom PRINT sa vypíše znak "A". Skúste stlačiť kláves < S >, vypíše sa "S". Všetky písmená sú teda vypísané veľké.

Spätný prechod k písaniu malých písmen je možný opätovným súčasným stlačením klávesov < CAPS SHIFT > + < 2 >. Kurzor sa zmení z "C" na "L". Stlačte kláves < D> a vypíše sa opäť malé "d". Na obrazovke teda máte napísané

PRINT ASd

Odošlite riadok a opäť si nevšímajte hlásenie o chybe.

Začíname

5

Iste ste zistili, že na klávese <2> je napísané **CAPS LOCK**. Tento nápis označuje, že po stlačení klávesov < CAPS SHIFT> + <2> sa dostaneme do režimu písania veľkých písmen a v ďalšom texte ním budeme označovať stlačenie klávesov \leq CAPS SHIFT> + <2>.

Tak a už poznáte tri módy (režimy), v ktorých je možné zadávať slová, číslice a písmená počítaču. Sú to:

mód K - kľúčové slová mód L - číslice a malé písmená mód C - číslice a veľké písmená.

Ostávajú nám ešte dva režimy zadávania z klávesnice. Prvý je **rozšírený mód** (označovať ho budeme ako **E-mód**). Umožňuje vypísať čierne kľúčové slová , umiestnené na klávese vpravo hore. Zresetujte počítač a stlačte kláves < ENTER>. Objaví sa kurzor "K". Teraz stlačte klávesy < CAPS SHIFT> + < SYMBOL SHIFT>. Namiesto kurzora "K" sa vypíše kurzor "E", označujúci rozšírený (extended) mód. Stlačte kláves < V>. V spodnom riadku sa vypíše kľúčové slovo LLIST. Odošlite riadok a vypíše sa hlásenie:

0 OK, 0:1

Stlačte ešte raz klávesy < CAPS SHIFT > + < SYMBOL SHIFT > (teda rozšírený mód). Kurzor "K" je nahradený kurzorom "E". Spätný prechod ku kurzoru "K" je možný opätovným stlačením klávesov rozšíreného módu. Po ich stlačení dostanete opäť kurzor "K".

Posledný mód je **grafický**. Umožňuje písať grafické symboly umiestnené na klávesoch $< 1 > a\tilde{z} < 8 >$. Po stlačení klávesu $< A > a\tilde{z} < U > sa vypíšu znaky$ **užívateľ sky definovanej grafiky**(udg), ktoré si môžete definovať (podrobnosti sa dozviete neskôr). Do tohto módu prejdete súčasným stlačením klávesov <math>< CAPS SHIFT> + <9> (všimnite si, že nad číslicou 9 je napísané GRAPHICS, teda grafický mód). Namiesto kurzora "K" teraz máte na obrazovke kurzor "G". Stlačte napr. kláves <7>. Na obrazovku sa vykreslí štvorček, ktorému chýba ľavý spodný roh. Kurzor zostane nezmenený (je to stále "G"). Pre spätný prechod musíte opäť stlačiť klávesy < CAPS SHIFT> + <9>. Kurzor sa zmení na "L". Resetujte počítač.

Týmto ste si vyskúšali všetky módy, ktorými disponuje Didaktik Kompakt. Na ľubovoľ nom klávese však zostali dve slová, popr. symboly, ktoré sa Vám zatiaľ nepodarilo vypísať. Sú to červené kľúčové slová a niektoré špeciálne znaky.

Začíname

Prístup k nim je jednoduchý. Je možný z akéhokoľ vek módu (s výmimkou módu G). Napíšte kľúčové slovo PRINT a stlačte zároveň klávesy <SYMBOL SHIFT > + <0>. Na obrazovku sa vypíše:

PRINT;

Teda červený symbol, alebo kľúčové slovo umiestnené medzi čiernymi kľúčovými slovami, dostanete po súčasnom stlačení klávesov < SYMBOL SHIFT > a príslušného klávesu. Odošlite riadok.

Červené príkazy a znaky umiestnené na klávese celkom dole vypíšete po prechode do rozšíreného módu a súčasnom stlačení klávesu < SYMBOL SHIFT > a príslušného klávesu. Skúste napísať kľúčové slovo PRINT. Teraz prejdite do rozšíreného módu (kurzor sa zmení na "E") a stlačte zároveň <SYMBOL SHIFT > + <X>. Vypíše sa PRINT INK a kurzor sa zmení na "L". Stlačte kláves <0> a na poslednom riadku máte napísané:

PRINT INK 0

Odošlite riadok, vypíše sa hlásenie:

0 OK, 0:1

Ostáva nám už len opakovanie. Na jednom klávese (napr. <M>) si zopakujeme postup, ako vypísať všetky kľúčové slová a symboly, ktoré sú na ňom umiestnené:

	PI
М	
	PAUSE
	INVERSE

po prechode do E módu stlačením klávesu.

súčasným stlačením klávesu + < SYMBOL SHIFT >

znak m stlačením klávesu po kurzore "L" (M po C)

stlačením klávesu po kurzore "K"

po prechode do E módu súčasným stlačením <SYMBOL SHIFT > + <klávesu >

Okrem písmen, rôznych znakov a kľúčových slov sú na klávesnici počítača ešte ďalšie slová, pomocou ktorých môžete zadávať počítaču niektoré špeciálne príkazy a znaky. Tieto príkazy sú umiestnené na klávesoch <0> až <9> a jeden znak je umiestnený na klávese označenom < SPACE >.

Znak, umiestnený na klávese < SPACE >, je znak "medzera". Dovoľuje Vám umiestniť v programe, popr. v texte jednu alebo viac medzier. Jeho použitie je potrebné predovšetkým v rôznych výpisoch textov, kde chcete od seba oddeliť jednotlivé slová. Zresetujte počítač a stlačte kláves < SPACE >. Kurzor "K" sa presunie o jedno miesto doprava. Kláves stlačte znova a nechajte ho stlačený. Kurzor "K" sa posunie opäť o jedno miesto doprava a tento posun sa začne po chvíli opakovať. Je to tým, že kláves držíte stále stlačený. Posun trvá tak dlho, dokiaľ kláves zasa neuvoľníte, alebo pokiaľ kláves nebol stlačený 256-krát. V prípade, že ste kláves držali stlačeny dostatočne dlho, kurzor "K" sa mohol presunúť na ďalší riadok, potom zasa na ďalší riadok atď.

Okrem klávesu < SPACE > ste sa takto zoznámili i s funkciou "autorepeat", ktorú má každý kláves. Táto funkcia (dala by sa preložiť ako "automatické opakovanie výpisu klávesu"), je vyvolaná u každého klávesu v prípade, že daný kláves držíte dlhšie stlačený. V režime autorepeat sa výpis postupne spomaľuje. Stlačte kláves <ENTER >. Teraz k špeciálnym funkciám, dosiahnuteľným cez klávesy <0 > až <9 >.

Stlačte kláves < P > . Na obrazovke sa Vám vypíše:

PRINT

Stlačte kláves <1>, potom <2>. V poslednom riadku je vypísané:

PRINT 12

Vy však nechcete napísať 12, ale 13. Číslicu "2" je treba **zmazať**. Stlačte klávesy < CAPS SHIFT> + <0>. Kurzor sa presunie o jedno miesto doľava, číslica "2" sa vymaže a na jej miesto môžete napísať napr. "3". Táto funkcia teda vymaže z riadku, v ktorom píšete, znak alebo kľúčové slovo umiestnené vľavo od kurzora. V ďalšom texte budeme označovať stlačenie klávesov < CAPS SHIFT> + <0> ako stlačenie klávesu < **DEL**>.

Pokiaľ stlačíte znova kláves < DEL>, vymaže sa opäť posledná číslica (teda číslica "3"). Ďalším stlačením je vymazaná číslica "1", a ďalším stlačením celé kľúčové slovo PRINT.

Stlačenie klávesov < CAPS SHIFT > + <1 > budeme označovať ako stlačenie klávesu < EDIT > . S jeho použitím sa zoznámite neskôr.

Význam stlačenia klávesov < CAPS SHIFT > + <2>sme už vysvetlili skôr (je to prechod medzi veľkými a malými písmenami) a označujeme ho ako stlačenie klávesu < CAPS LOCK >.

Napíšte opäť PRINT (kláves <P>). Ďalej napíšte "1" a stlačte klávesy <CAPS SHIFT> + <4>. Teraz napíšte "2". Na obrazovke sa Vám vypíše:

PRINT 12

ale číslica "2" nie je písaná čiernou farbou na bielom podklade, ale inverzne, teda bielou farbou na čiernom podklade. Napíšte číslicu "3". Opäť je písaná bielo na čiernom podklade. Stlačenie klávesov < CAPS SHIFT > + <4> teda umožňuje písať kľúčové slová a znaky **inverzne** a ich stlačenie budeme označovať ako < **INV VIDEO** >.

Stlačte klávesy < CAPS SHIFT > + <3 > a napíšte číslicu "4". Táto číslica je už napísaná čierno na bielom podklade, vrátili sme sa teda k pôvodnému zobrazovaniu. Stlačenie klávesov < CAPS SHIFT > + <3 > budeme označovať ako < TRUE VIDEO > a spôsobí prechod od inverzného zobrazovania k pôvodnému. Zresetujte počítač.

Nakoniec popíšeme použitie klávesov so šípkami, ktoré sú umiestnené vpravo dole. Napíšte:

PRINT 123456789

Stlačte kláves $< \tilde{S}$ Í PKA VĽAVO >. Blikajúci kurzor sa presunie o jeden znak doľava, tzn. za číslicu "8". Stlačte opäť kláves $< \tilde{S}$ Í PKA VĽAVO > a držte ho stlačený. Kurzor sa presunie až na začiatok riadku. Stlačte teraz kláves $< \tilde{S}$ Í PKA VPRAVO >. Kurzor sa presunie o jeden znak doprava, v tomto prípade za slovo PRINT. Stlačte ešte dvakrát kláves $< \tilde{S}$ Í PKA VPRAVO > a kurzor sa presunie za číslicu "2". Teraz stlačte kláves < DEL >. Číslica "2" sa vymaže. Stlačte kláves < 0 >. Na riadku zostane:

PRINT 103456789

Pomocou klávesov < ŠÍ PKA VĽAVO > a < ŠÍ PKA VPRAVO > môžete pohybovať kurzorom po celom riadku od jeho ľavého okraja až po pravý okraj. Z riadku môžete po nastavení kurzora na správne miesto vymazávať zle napísané znaky a nové pridávať. Stlačením klávesov < ŠÍPKA DOLE > a < ŠÍPKA HORE > sa môžete pohybovať po riadkoch programu smerom k vyšším číslam (ŠÍPKA DOLE) a k nižším číslam (ŠÍPKA HORE) riadkov programu. Podrobnejšie vysvetlenie podáme v časti venovanej programom.

Ten istý význam, ako klávesy <ŠÍPKA VĽAVO>, <DOLE>, <HORE> a <VPRAVO> má aj súčasné stlačenie klávesu <SHIFT> a klávesov <5>, <6>, <7>, <8>. Pohodlnejšie je však používať samostatné klávesy pre šípky.

Nakoniec si uvedieme prehľadnú tabuľ ku činnosti klávesnice v rôznych módoch. V tejto tabuľ ke je uvedené, čo vypíše počítač po stlačení klávesu v danom režime, v zátvorke je konkrétny príklad pre kláves < M > . Pre horný rad klávesov bude podrobná tabuľ ka významu klávesov v jednotlivých módoch uvedená neskôr.

Mód	Nastaví	bez SHIFT	+ CAPS	+ SYMBOL
к	počítač	čierny príkaz v strede (PAUSE)	čierny príkaz v strede (PAUSE)	červený príkaz v strede (.)
L	počítač	malé písmeno a číslica (m)	veľké písmeno (M)	červený príkaz v strede (.)
С	CAPS LOCK	veľké písmeno a číslica (M)	veľké písmeno (M)	červený príkaz v strede (.)
E	CAPS + SYMBOL	čierny príkaz hore (PI)	červený príkaz dole (INVERSE)	červený príkaz dole (INVERSE)
G	GRAPHICS	znaky udg a grafika (M)	znaky udg a grafika (M)	znaky udg a grafika (M)

Po základnom zoznámení sa s klávesnicou už môžete začať vnikať do tajov programovacieho jazyka označovaného ako BASIC. Popis všetkých príkazov je uvedený v knihe "Príručka užívateľa". Najprv sa však zoznámite s niektorými príkazmi pre prácu s diskom a magnetofónom.

5. Základné pojmy pre prácu s disketou

5.1. Čo je to disketa

Disketa je tenký kotúčik z plastickej hmoty, na ktorom je nanesená vrstva magnetickej látky (podobne ako na magnetofónovej páske). Tento kotúčik je uložený v štvorcovom plastickom puzdre. V puzdre je výrez zakrytý posuvnou plechovou krytkou. Po zasunutí diskety do mechaniky sa krytka odsunie bokom a cez výrez sa priloží na disketu **hlava**. Hlava slúži k čítaniu a zapisovaniu informácií.

Disketa sa tiež niekedy označuje pojmom disk.

Informácie sú na diskete uložené na sústredných kružniciach. Jedna kružnica sa nazýva **stopa** (track). Disketa sa v mechanike otáča, čím sa po týchto stopách pohybuje hlava, a zapisuje alebo číta z nich informáciu.

Každá stopa je rozdelená na niekoľ ko **sektorov** (ich počet je na každej stope rovnaký). Množstvo uchovávanej informácie na diskete sa vyjadruje v **bytoch** (na jeden byte sa dá uložiť jeden znak), v **kilobytoch** (kB = 1024 bytov) a **megabytoch** (MB = 1024 kB). Množstvo informácie zaznamenanej na diskete závisí od typu diskety, počítača a mechaniky a môže byť od 160 kB až po 1.44 MB.

Diskety sa vyrábajú v rôznych veľkostiach a pre Didaktik Kompakt sú určené diskety priemeru 3 1/2" (palca). Ďalej sa diskety označujú podľa toho, koľko na nich môže byť zaznamenaných informácií. Pre Didaktik Kompakt sú určené diskety, na ktorých môže byť zaznamenaných **720 kB** dát. Tieto diskety sa označujú ako DS/DD (Double Sided/Double Density - dve strany/dvojitá hustota, niekedy tiež 2S/2D) a býva na nich taktiež informácia o hustote záznamu 96 TPI (Track Per Inch - stôp na palec).

Pred prvým použitím diskety je treba disketu naformátovať, to znamená rozdeliť ju na stopy a sektory. Pokiaľ tak neurobíte, z diskety nie je možné čítať ani na ňu zapisovať. K formátovaniu slúži príkaz FORMAT (vysvetlíme neskôr), ktorý rozdelí disketu nasledovne:

Začíname

- na každej strane diskety sa vytvorí 80 stôp
- každá stopa je rozdelená na 9 sektorov
- každý sektor má veľkosť 512 bytov

Iste ste si všimli, že disketa má v ľavej zadnej časti otvor (disketa je otočená tak, ako na obrázku 2.1 na str 9). Pokiaľ je tento otvor zakrytý posuvným štvorčekom (otvor je "nepriehľadný"), potom na disketu je možné zapísať informáciu. Pokiaľ posuniete štvorček tak, aby bol otvor "priehľadný", potom je disketa chránená proti zápisu. Týmto spôsobom si môžete chránit diskety, na ktorých máte uložené dôležité informácie.

Pri práci s disketami dodržujte nasledovné pokyny !

Nedotýkajte sa aktívnej vrstvy vo výreze Disketu nenechávajte blízko magnetického poľa Disketu nevystavujte priamemu slnečnému žiareniu Disketu nevystavujte teplotám mimo rozsah 10 °C - 50 °C

V prípade nedodržania týchto pokynov môžu byť informácie na diskete nenávratne stratené !!!

Na záver ešte raz zopakujeme typ diskety, ktorá je určená pre Didaktik Kompakt:

Didaktik Kompakt

disketa 3 1/2", DS/DD (popr.2S/2D), 96 TPI

Začíname

Upozornenie!

Nikdy nepoužívajte pre prácu s Didaktikom Kompakt diskety označené ako DS/HD. Počítač nemusí s týmto typom diskety správne pracovať.

Poznámka : Diskety si môžete objednať vo v.d. Didaktik

5.2. Čo je to súbor

Pod pojmom **súbor** si môžete predstaviť ľubovoľné dáta zapísané na diskete podľa určitých pravidiel. Tieto pravidlá sú dané operačným systémom počítača, ktorý vie ako so súbormi pracovať.

Maximálny počet súborov na diskete je 128. Každý súbor musí mať **meno** súboru. V prípade, že chcete, aby systém našiel Váš súbor, musíte mu povedať pod akým menom súboru má Váš súbor hľadať.

5.3. Aké môže byť meno súboru

Na diskete môže byť uchovávané veľké množstvo súborov (až 128). Súbory musia mať rôzne mená súboru, t.j. na jednej diskete sa nemôžu vyskytovať dva súbory s rovnakým menom. Na rôznych disketách si však môžete pomenovať súbory rovnako.

Meno súboru sa skladá z dvoch častí a to z mena a z prípony. Prípona je od mena oddelená znakom "." (bodka).

Meno môže byť dlhé maximálne 10 znakov. Systém rozlišuje veľké a malé písmená v mene.

Prípona je jednoznaková a určuje, o aký typ súboru ide. V tomto prípade sa malé a veľké písmeno považuje za rovnaké. Prípona môže byť jedno z nasledujúcich písmen:

PIN, CIBIQ, S.

- P Program (súbor je program v BASICu)
- N Number array (súbor je číselné pole)
- C Character array (súbor je znakové pole)
- B Bytes (súbor je časť obsahu pamäti)
- Q seQuence (súbor pre prácu s kanálmi)
- S Snap (súbor uložený klávesom < SNAP >)

Uvedieme teraz niekoľko príkladov na meno súboru:

datel.B	pokus.q	Hra1.S
datel.C	DATel.B	Pole#.P
jeT!!!.b	aS	Hra1.s

V uvedených príkladoch sa vyskytujú mená súborov datel.B a datel.C. Tieto mená súborov sú rôzne, pretože sa líšia príponou. Meno súboru DATel.B je rôzne od mena súboru datel.B, pretože prvé tri znaky jeho mena sú veľké písmená. Mená súborov Hra1.S a Hra1.s označujú ten istý súbor, pretože u prípony nerozlišujeme veľké a malé písmená.

Poznámka: V mene súboru sa nesmú vyskytovať znaky <u>"*</u>" a "?" (používajú sa v inej súvislosti, viď kniha "Príručka užívateľa") a tiež znak ".", ktorý slúži k oddeleniu prípony od mena.

5.4. Čo je to meno mechaniky a meno diskety

Každá mechanika má svoje meno, ktoré sa používa pri práci s ňou. Mechanika vstavaná v počítači sa volá "**A**", druhá mechanika pripojiteľ ná zvonku sa volá "**B**". Pre určenie mechaniky môžete používať malé aj veľké písmená (A, a, B, b).

Taktiež **disketa** má svoje **meno**. Toto meno jej **priradíte pri formátovaní** Vy a slúži pre Vašu lepšiu orientáciu pri práci s disketami. Meno diskety **nesmie** byť rovnaké ako meno mechaniky, tzn. že disketa sa nesmie volať A (a) alebo B (b). Ďalej sa nesmú použiť písmená C, D, B, K, S, P (c, d, r, k, s, p). Uvedieme niekoľ ko príkladov mien diskiet:

Príklad:

d1	disk10	a0	PRACOVNA	system	PROG
BAS	Zaloha	BB	mojdisk	data	Х

Zmeniť meno diskety je možné pri ďalšom formátovaní diskety. Teraz sa zoznámite s príkazmi, ktoré sú postačujúce pre základy práce s disketou.

5.5. Základné príkazy pre prácu s disketou

5.5.1. FORMAT - príprava novej diskety

Pred prvým použit(m novej diskety (teda diskety, ktorá ešte nebola použitá pre počítač Didaktik Kompakt) je treba ju naformátovať a dať jej meno. K tomu slúži príkaz FORMAT. Predpokladajme, že chcete naformátovať disketu a dať jej meno "prva". Toto meno budeme ďalej používať v príkladoch.

To však neznamená, že Vy si disketu nemôžete pri formátovaní nazvať iným menom. Pokiaľ si ju nazvete napríklad "disk1", stačí, ak všade v príkladoch nahradíte meno diskety "prva" Vaším menom diskety "disk1".

Je dobré, keď **rôznym disketám** dáte **rôzne meno**, napríklad podľa toho, čo je na diskete uložené. Pod týmto menom sa potom musíte v niektorých príkazoch na disketu odvolávať.

Upozornenie!

Príkaz FORMAT nepoužívajte pre úvodnú disketu, pretože tento príkaz zruší všetky dáta uložené na diskete. Pre vyskúšanie tohoto príkazu musíte použiť inú disketu.

Pri formátovaní diskety postupujte nasledovne:

- 1) do mechaniky v počítači vložte disketu. Disketa nesmie byť chránená proti zápisu.
- 2) zadajte príkaz FORMAT "a:prva" (FORMAT dostanete postupnosťou klávesov < E-mód>, potom < SYMBOL SHIFT> + <0>). Stlačte

Začíname

kláves < ENTER > . Znak "a:" označuje mechaniku A, ktorá je vstavaná v počítači, meno diskety je "prva".

3) po odoslaní príkazu sa do dolného riadku na obrazovke vypíše hlásenie:

All data will be discarded ! (Proceed = P)

Týmto hlásením Vás systém upozorňuje na to, že formátovaním diskety sa zrušia všetky dáta na diskete !!!

4) po stlačení klávesu <P> alebo <R> sa disketa naformátuje. Formátovanie trvá asi dve minúty. Po stlačení ľubovoľného iného klávesu (disketu nechcete naformátovať) sa príkaz FORMAT nevykoná.

Poznámka: Pre potvrdenie ľubovoľnej otázky položenej počítačom sú klávesy < P > a < R > pri disketových príkazoch rovnocenné.

Upozornenie!

Pred stlačením klávesov < R > alebo < P > už nesmiete meniť v mechanike disketu. Ak tak urobíte, dáta na diskete budú nenávratne stratené. Jediná výjimka je kopírovanie diskiet.

Po vykonaní príkazu FORMAT sa na obrazovke zobrazí nasledujúca informácia:

Format complete. Formatted xxx good blocks and yyy bad blocks. Total capacity is 730112 bytes. FORMOVANI PROVEDENCO XXX POEET VOLNYEH EEKTORÖ YYY POEET ZLYCH SEKTORÖ CELKOVA KAPARITA 730 Kb

0 OK, 0:1

Pre Vás sú dôležité dve čísla. Číslo xxx uvedené pred výpisom "good blocks" označuje, koľko blokov (sektorov) je na diskete voľných pre ukladanie dát. Číslo yyy uvedené pred výpisom "bad blocks" označuje, koľko zlých blokov (sektorov), sa na diskete nachádza.

V prípade, že disketa neobsahuje žiadné zlé bloky, číslo xxx má hodnotu 1426 a číslo yyy má hodnotu 0. Ak disketa obsahuje zlé bloky, číslo xxx sa zmenšuje a číslo yyy zväčšuje.

Zlé bloky sú tie, ktoré systém nemôže použiť na uloženie dát a môžu sa vyskytovať na disketách, ktoré už boli veľakrát formátované, alebo sú nekvalitné. V prípade, že počet zlých blokov sa po každom ďalšom formátovaní zvýši, je lepšie takúto disketu ďalej nepoužívať.

Číslo 730112 označuje celkovú kapacitu diskety v bytoch.

Po vykonaní príkazu FORMAT sú všetky dáta na diskete stratené. Operačný systém dokáže pracovať iba s disketou naformátovanou príkazom FORMAT. To znamená, že diskety naformátované pod iným operačným systémom (napr. MS DOS pre počítače IBM PC) nedokáže Váš systém priamo prečítať, ani na ne priamo zapisovať. V tomto prípade je tiež nutné disketu naformátovať.

Po vykonaní príkazu FORMAT je disketa pripravená pre používanie.

5.5.2. SAVE* - uloženie programu na disketu

Tento príkaz slúži <u>k ukladaniu programu a dát na disketu</u>. Program z <u>počítača na disketu</u> uložíme príkazom SAVE*. V mechanike <u>A nechajte</u> vloženú práve naformátovanú disketu s menom prva. Napíšte tento krátky program:

1 PRINT 1

(najprv stlačíte kláves <1>, potom kláves <P>, opäť kláves <1> a ukončíte tento riadok stlačením klávesu <ENTER>). Teraz zadajte príkaz:

SAVE * "test"

Test je názov programu, pod ktorým bude uložený na diskete. Názov programu môže mať až 10 znakov (písmená alebo číslice). Po odoslaní príkazu klávesom < ENTER > počítač uloží program na disketu. Po uložení programu na disketu počítač vypíše hlásenie:

0 OK, 0:1

Ak sa na obrazovku vypíše iné hlásenie, znamená to, že počítač Váš program nemohol uložiť. Zoznam všetkých hlásení o chybách a spôsob ich odstránenia je uvedený v prílohe A. Teraz rozoberieme iba najdôležitejšie:

Drive is not ready (Retry = R)

Mechanika nie je pripravená k práci (v mechanike nie je disketa, popr. nie je dotlačená na doraz). Po stlačení klávesu < R > alebo < P > sa počítač pokúsi o nové uloženie programu, po stlačení iného klávesu program nie je uložený. V tomto prípade vložte správne disketu do mechaniky a program znovu skúste nahrať na disketu.

r Disk is write protected

Disketa je chránená proti zápisu. Odstráňte tento problém (štvorček posuňte tak, aby disketa bola "nepriehľadná").

Správnosť uloženia programu nemusíte kontrolovať, počítač urobí tuto prácu automaticky za Vás.

Teraz zresetujte počítač. Program uložený v počítači bol zrušený (skúste stlačiť kláves < ENTER >, na obrazovku sa program nevypíše). Musíte ho teda nahrať z diskety do počítača.

5.5.3. LOAD* - nahratie programu z diskety

Pre spätné nahratie programu z diskety do počítača použijeme príkaz LOAD* v tvare:

LOAD * "test"

ktorý <u>odošlete stlačením klávesu < ENTER ></u>. Po načítaní programu z diskety počítač vypíše hlásenie:

0 OK, 0:1

Ak sa na obrazovku vypíše iné hlásenie, znamená to, že pri čítaní súboru nastala chyba alebo súbor s daným menom na diskete nie je. Opäť uvedieme najdôležitejšie hlásenia: Drive is not ready (Retry = R)

Mechanika nie je pripravená k práci (v mechanike nie je disketa, popr. nie je dotlačená na doraz). Po stlačení klávesu < R > alebo < P > sa počítač pokúsi o nové nahratie programu, po stlačení iného klávesu program nie je z diskety nahraný.

S File not found

Pokúsili ste sa nahrať program, který nie je na diskete uložený.

Na zistenie toho, či sa program na diskete nachádza slúží príkaz CAT. Po jeho zadaní sa <u>na obrazovku vypíšu všetky súbory uložené na diskete</u>. Pomocou tohto výpisu môžete zistit, či sa Váš program na diskete nachádza.

5.5.4. CAT - výpis obsahu diskety

V mechanike nechajte disketu s menom prva. Teraz sa pozriete, čo ste na ňu vlastne uložili, a aké ďalšie informácie (ako sa súbor volá, či to je program, časť pamäti, aká je jeho dĺžka atď.) sú na nej zaznamenané

K tomu slúži príkaz CAT, ktorý umožňuje vypísať informácie o súboroch uložených na diskete.

Zadajte príkaz CAT (< E-mód >, potom < SYMBOL SHIFT > + < 9>) a stlačte < ENTER >. Na obrazovke sa vypíše nasledujúca informácia (adresár diskety) :

Directory of prva ¹⁾ ¹⁾ ²⁾ ³⁾ ³⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾ ⁴⁾

5)1 File(s), 729600 Bytes free.

0.OK, 0:1

Za slovom Directory (adresár) sa vypíše meno diskety. V našom prípade má disketa meno *prva*. V ďalších riadkoch sa vypisujú informácie o uložených súboroch :

Začíname

Typ súboru

(1.stĺpec):

označenie typu uloženého súboru. Písmeno v tomto stĺpci je totožné s príponou súboru. Význam označenia je nasledovný:

- P Program
- N Number array
- C Character array
- B Bytes
- Q seQuence
- S Snap

(program v BASICu) (číselné pole) (znakové pole) (časť pamäti, obrazovka) (sekvenčný súbor) (SNAPSHOT súbor)

2) Meno súboru (2.stĺpec) :

meno uloženého súboru (max 10 znakov).

3.stĺpec) :

dĺžka uloženého súboru.

(4.stĺpec) :

každý uložený súbor má osem príznakov. Význam a spôsob nastavenia príznakov uvedieme pri popise príkazu LET ATTR v knihe "Príručka užívateľa".

5) V poslednom riadku je vypísaný počet súborov na diskete a rozsah voľného miesta na diskete.

Ďalej si môžete skúsiť vypísať obsah úvodnej diskety. Vyberte z mechaniky disketu prva a vložte do nej úvodnú disketu. Zadajte príkaz CAT. Na obrazovku sa vypíšu súbory (súbor je všeobecný názov pre programy, dáta atď.) na nej uložené. Po zaplnení celej stránky Vám počítač položí otázku:

scroll ?

Vtedy sa Vás pýta, či si prajete vo výpise pokračovat alebo nie. Pokiaľ nechcete, stlačte kláves <N> alebo <SPACE>.

V prípade, že má výpis pokračovať, stlačte ľubovoľný iný kláves. Na obrazovku sa vypíšu ďalšie programy.

RYCHLE

Začíname



Disketa zostáva v mechanike po otázke "scroll ?" stále roztočená (svieti LED dióda mechaniky). Ak sa takto v mechanike bude točiť dlhšiu dobu, môže sa poškodiť. Preto nezabúdajte na túto otázku vždy ihneď odpovedať.

Z mechaniky vyberte úvodnú disketu a vložte do nej disketu s menom prva.

5.5.5. LET FN - premenovanie súboru na diskete

Iste príde čas, keď zistíte, že<u>meno</u> niektorého <u>súboru na diskete Vám</u> <u>nevyhovuje</u> (napr. ste ho zle zadali v príkaze SAVE*) a <u>budete ho chcieť</u> premenovať. K tomu slúži príkaz **LET FN**. Premenujeme program *test* na program *novy*. Zadajte príkaz:

LET FN("test.p") = "novy.p"

a potom zadajte príkaz CAT. Na obrazovku sa vypíše:



Z výpisu je vidieť, že program "test.p" bol premenovaný na program "novy.p". Taktiež je zrejmé, že pri **premenovaní** musíte zadať **celé meno programu, teda aj príponu**. Nie je možné premenovať program, ktorý je uložený na diskete chránenej proti zápisu. Ďalej nemôžete dať súboru také nové meno, pod ktorým už je na diskete uložený nejaký súbor.

Taktiež nie je možné pri premenovaní zmeniť príponu súboru (napr. LET FN("test.p") = "test.b"). V tomto prípade počítač ohlási chybu.

Týmto sme ukončili popis základných príkazov pre prácu s disketou. Všetky príkazy sú uvedené v knihe "Príručka užívateľa."

Pre prácu s disketou Vám doporučujeme používať niektorý z nadstavbových programov operačného systému. Umožňujú rýchlejšiu a komfortnejšiu prácu v priateľskom užívateľskom prostredí. Niektoré z týchto programov sú uvedené v priloženom ponukovom liste.

5.5.6. Prevod programov z magnetofónu na disketu

Mechanika, vďaka svojej konštrukcii, umožňuje rýchle nahrávanie programov do počítača. Túto jej vlastnosť oceníte hlavne pri nahrávaní dlhých programov. Spôsoby prevedenia programov z kazety na disketu sú v zásade dva.

5.5.6.1. Prevod pomocou tlačítka SNAP

Tento spôsob prevodu programov z pásky na disketu je z hľadiska užívateľa najjednoduchší a je treba postupovať nasledovne:

- do počítača nahrajte program, ktorý chcete uložiť na disketu
- do mechaniky vložte disketu. Disketa musí byť naformátovaná a nesmie byť chránená proti zápisu
- po nahraní programu do počítača stlačte súčasne nasledujúce klávesy
 CAPS SHIFT> + <ŠÍPKA VĽAVO> + <ŠÍPKA VPRAVO>. Stlačeniu kombinácie týchto klávesov budeme hovoriť stlačenie klávesu
 SNAP>. Po stlačení klávesu <SNAP> sa program zastaví a obsah celej pamäti sa nahrá na disk. Nahranie trvá niekoľ ko sekúnd
- po nahraní na disk program pokračuje od miesta, v ktorom ste stlačili kláves < SNAP >

Tento postup môžete použiť pre daný program niekoľ kokrát po sebe. Po každom prerušení pomocou klávesu < SNAP > sa na disk uloží celý obsah pamäti aj s programom a je mu priradené meno. Meno vždy začína písmenami SNAPSHOT, za ktorými nasledujú čísla od 00 po 99. Po každom resete systému sa začínajú súbory SNAPSHOT číslovať od 00. Teda meno môže byť:

Začíname

SNAPSHOT00 SNAPSHOT01

SNAPSHOT99

Čísla za SNAPSHOT slúžia k rozlíšeniu nahraných programov na diskete. Pre lepšiu orientáciu je možné programy premenovať a dať im napríklad meno, pod ktorým boli nahrané z pásky. Premenovanie vykonáte príkazom LET FN.

Poznámka: Na jednu čistú disketu (na diskete nie sú uložené žiadne súbory) môžete uložiť maximálne 14 súborov typu SNAP.

Vložte do mechaniky disketu s menom *prva.* Stlačte kláves < SNAP >. Na disketu sa uloží súbor s menom "SANPSHOTO0.S". Pokiaľ by ste teraz zresetovali počítač a stlačili znovu < SNAP >, na disketu sa opäť uloží súbor "SNAPSHOT00.S" a prepíše pôvodný súbor. Preto je dobré po stlačení klávesu < SNAP > súbor premenovať (ak si chcete súbor uchovať).

Najprv sa pozrime, čo je na diskete uložené. Zadajte príkaz CAT:

Directory of prva

P	nova	13	RWED
S	SNAPSHOT00	49280	RWED

2 File(s),

679936 Bytes free.

Zadajte príkaz:

LET FN("SNAPSHOT00.S") = "prvysnap.s"

a potom príkaz CAT. Na obrazovku sa vypíše:

Directory of prva

P	novy	13RWED
S	prvysnap	49280RWED
2 F	ile(s),	679936 Bytes free.

Týmto ste premenovali SNAPSHOT súbor a dali ste mu meno *prvysnap*. Pre opätovné nahranie programu do počítača napíšte príkaz LOAD * "prvysnap" a stlačte < ENTER >. Do počítača sa nahrá súbor *prvysnap* a automaticky sa odštartuje v mieste, v ktorom ste ho po stlačení klávesu < SNAP > nahrali na disketu. V našom prípade sa nič nestane, pretože v počítači nebol žiaden program.

Na záver tejto kapitoly Vás chceme upozorniť ešte na jednu vec. Nie vždy sa dá program uložený na disk pomocou klávesu < SNAP > znovu nahrať do počítača a odštartovať. Nie je to možné vtedy, ak v okamihu stlačenia klávesu < SNAP > program pracoval špecifickým spôsobom so zásobníkom (používal ho ako dáta). Preto Vám doporučujeme program ukladať pomocou klávesu < SNAP > napríklad v okamihu, keď nahraný program čaká na stlačenie klávesu.

5.5.6.2. Prevod pomocou prepísania príkazov

Tento spôsob spočíva v nahradení všetkých príkazov, ktoré pracujú s magnetofónom (LOAD, SAVE a MERGE), príkazmi pracujúcimi s disketovou jednotkou (LOAD *, SAVE *, MERGE *). Príkaz VERIFY je treba pri práci s disketou vynechať (súbory sú automaticky verifikované pri zápise na disketu).

V prípade, že v príkazoch pre magnetofón nie je uvedené meno súboru s ktorým sa má pracovať (napr. LOAD ""), je nutné v príkazoch pre disketu toto meno vždy uviesť.

Pokiaľ sa program skladá z viacerých častí (BASIC, strojový kód, polia), je nutné všetky tieto časti postupne previesť na disk pomocou štandardných diskových príkazov.

Programy, u ktorých nie je možné sa dostať do BASICovej časti, sa týmto spôsobom nedajú previesť. Tiež sa nedajú previesť programy, ktoré používajú vlastné rutiny pre nahrávanie z kazety. V tomto prípade doporučujeme použiť predchádzajúci postup.

6. Ako nahrať program z magnetofónu do počítača

Pred nahrávaním je treba **prepojiť počítač s magnetofónom**. Magnetofón doporučujeme použiť monofónny; u stereofónnych magnetofónov a walkmanov môže byť spolupráca počítača s týmito magnetofónmi horšia než s magnetofónom monofónnym. Súčasťou dodávky nie je kábel na pripojenie počítača k magnetofónu.

Môžete použiť kábel určený k Vášmu magnetofónu, poprípade si kábel objednať u našej firmy. Kábel sa zasúva do konektora na počítači označeného MG. Druhý koniec kábla sa pripája k magnetofónu do konektora pre vstup a výstup.

Magnetofón pripájajte vtedy, keď je počítač vypnutý !

Pri nahrávaní programu z kazety postupujte nasledovne:

- vsuňte kazetu do magnetofónu
- pretočte ju na začiatok programu, ktorý chcete nahrať
- na počítači stlačte kláves <J>, v spodnej časti obrazovky sa vypíše slovo LOAD. Stlačte kláves <SYMBOL SHIFT>, držte ho stlačený a stlačte kláves <P>; na obrazovku sa vypíšu úvodzovky. Opäť stlačte klávesy <SYMBOL SHIFT> + <P>, na obrazovku sa vypíšu druhé úvodzovky. Teraz stlačte kláves <ENTER>. Po jeho stlačení zmizne z obrazovky napísaný riadok.
- spustite magnetofón. Okraj obrazovky začne modro a červeno preblikávať. Asi po 10 až 20 sekundách sa na okraji obrazovky objavia červené a modré pruhy. Potom sa na obrazovke vypíše hlásenie "Program:" za ktorým sa vypíše meno nájdeného programu.

Ďalej sa začnú po okrajoch striedať tenké modré a žlté pruhy a po nahratí programu sa vypíše hlásenie:

0 OK, 0:1

alebo sa program odštartuje.

7. Ako pripojiť joysticky

Počítač Didaktik Kompakt má dva vstupy pre pripojenie joystickov. Jeden je označený ako vstup **KEMPSTON** druhý ako vstup **SINCLAIR**. Do obidvoch vstupov sa dá pripojiť ľubovoľný joystick zakončený deväťkolíkovým konektorom CANON. To znamená, že do obidvoch vstupov môžete používať ten istý joystick. Pri pripojovaní joysticku do týchto vstupov **MUSÍ** byť počítač vypnutý.

Iste Vás napadla otázka, prečo sú v počítači dva vstupy pre joysticky, a prečo sú takto rozlíšené. Dôvodov je niekoľko.

V prvom rade je to z historických dôvodov. Pri výrobe počítača Sinclair ZX Spectrum sa používal najprv joystick SINCLAIR. Tento joystick vlastne simuluje stlačenie klávesnice. Skúste si tento joystick zapojiť. Teraz nakláňajte ovládaciu páku podľa nasledujúcej tabuľky; na obrazovke sa budú vypisovať čísla uvedené v stĺpci "význam":

pohyb páky	∨ýznam
od seba	8
k sebe	9
vľavo	6
vpravo	7
akcia	0

V druhom rade je to preto, aby mohli s joystickami súčasne hrať dvaja hráči. <u>Prvý môže hrať s joystickom KEMPSTON, druhý s joystickom SINCLAIR.</u>

V treťom rade to vyplýva z programov. <u>Niektoré programy predpokladajú vstup iba z joysticku SINCLAIR</u>, iné zasa iba z joysticku KEMPSTON. Na počítači sú oba vstupy, aby ovládanie oboch týchto typov programov bolo jednoduché a komfortné.

Začíname

Upozornenie!

K počítaču nie je možné súčasne pripojiť joystick do konektora KEMPSTON a tlačiareň (alebo podobné zariadenie) do konektora INTERFACE. V tomto prípade príde ku kolízii dát a ani jedno zariadenie nebude správne pracovať.

7.1. Ako si správne zvoliť typ joysticku

Väčšina hier a programov má v základnej ponuke (**menu**) možnosť zvoliť si typ pripojeného joysticka pre ovládanie. Tieto možnosti môžeme rozdeliť na niekoľko prípadov:

V menu nie je voľba pre žiaden joystick

Tu sú dve možnosti. Niektoré programy si samotné dokážu zistiť, či je v počítači zapojený joystick. Pokiaľ je zapojený, automaticky sa zvolí ovládanie joystickom. Doporučujeme Vám pri tomto type programov zasunúť joystick do vstupu KEMPSTON a skúsiť s ním program ovládať. Pokiaľ to ide, je všetko v poriadku, ak nie, program musíte ovládať z klávesnice.

V menu je voľba pre KEMPSTON joystick

V tomto prípade pripojíte joystick do vstupu KEMPSTON a v menu si zvolíte ovládanie Kempston joystickom.

V menu je voľba pre SINCLAIR joystick

V tomto prípade pripojíte joystick do vstupu SINCLAIR a v menu si zvolíte ovládanie Sinclair joystickom.

V menu je možnosť zmeny (predefinovania) ovládacích klávesov

V tomto prípade zapojte Šinclair joystick a zvoľte si v menu akciu "Predefinovanie klávesov (Redefine keys)". Na obrazovku sa obvykle začnú vypisovať smery pohybu a očakáva sa od Vás stlačenie klávesu, ktorý má tento smer reprezentovať. Potom stačí iba ako odpoveď nakloniť páku joysticku požadovaným smerom alebo stlačiť kláves akcie (fire). Uvedieme si príklad:

Na obrazovku sa vypíše:

Redefine keys

a postupne sa vypisujú smery, pre ktoré máte zadefinovať klávesy:

UP	: nakloníte páku k sebe, vypíše sa 9
DOWN	: nakloníte páku od seba, vypíše sa 8
LEFT	: nakloníte páku vľavo, vypíše sa 6
RIGHT	: nakloníte páku vpravo, vypíše sa 7
FIRE	: stlačíte tlačítko na páke alebo na podstavci, vypíše sa 0

Pokiaľ od Vás počítač žiada ďalšie klávesy na vyvolanie ďalších činností, musíte ich už zadať z klávesnice.

Ak je hra určená pre dvoch hráčov, jeden si musí vybrať Kempston joystick a druhý Sinclair joystick, poprípade predefinovanie klávesov.

Poznámka: V niektorých hrách je možný výber z dvoch Sinclair joystickov. Vtedy si musíte vybrať na ovládanie joystick označovaný ako Sinclair right (pravý Sinclair, to znamená pravá polovica klávesnice. Pravá polovica sú práve čísla 6 až 0 na vrchných klávesoch).

Niektoré joysticky majú na sebe prepínač označený ako AUTOFIRE. Pomocou tohoto prepínača sa dajú "oklamať" hry v ktorých sa musí po každom výstrele pustiť tlačítko pre streľ bu a znova stlačiť. Tým sa spomaľ uje streľ ba a Váš život v hre býva veľ mi často ohrozený. Prepínač AUTOFIRE tento nedostatok odstraňuje. Pokiaľ je v aktívnej polohe, potom môžete držať tlačítko pre streľ bu stále stlačené, ale joystick sa tvári, ako by ste ho neustále rýchlo stláčali a púšťali.

Joysticky s prepínačom AUTOFIRE sa dajú použiť jedine ako Kempston joysticky, a teda musia byť zapojené v konektore KEMPSTON.

Začíname

8. Ako pripojiť tlačiareň

Počítač Didaktik Kompakt má v sebe vstavaný obvod, ktorý zaisťuje komunikáciu počítača a tlačiarne. Hovoríme, že počítač má v sebe vstavaný **interface** (niekedy sa používa slovo **rozhranie**). Vývody z tohoto obvodu sú vyvedené na konektor s názvom **INTERFACE**. Do tohoto konektoru sa potom pripája pomocou kábla tlačiareň. <u>Prepojenie počítača a tlačiarne urobíte</u> nasledovne:

A vypnete počítač aj tlačiareň

- 2 zasuniete kábel do tlačiarne na určené miesto
- 3 zasuniete kábel do počítača do konektora INTERFACE
- 4 zapnete tlačiareň
- Fzapnete počítač
- 6 zresetujete počítač

Týmto je prepojenie hotové. Pre správnu funkciu tlačiarne ešte potrebujete ovládací program. Tento program závisí od toho, aký interface je v tlačiarni. Pre tlačiarne s rozhraním CENTRONICS (najrozšírenejší typ rozhrania) je ovládací program uložený na úvodnej diskete. Pre tlačiarne s iným typom rozhrania je treba iný ovládací program.

V prípade, že nemáte kábel na prepojenie počítača a tlačiarne, môžete si ho objednať u OTS Didaktik. V objednávke uveď te presný typ tlačiarne a najlepšie je poslať súčasne s objednávkou aj dokumentáciu Vašej tlačiarne.

Upozornenie!

K počítaču nie je možné súčasne pripojiť joystick do konektora KEMPSTON a tlačiareň (alebo podobné zariadenie) do konektora INTERFACE. V tomto prípade príde ku kolízii dát a ani jedno zariadenie nebude správne pracovať.

9. Ako pripojiť druhú disketovú jednotku

Počítač Didaktik Kompakt je pripravený pre obsluhu dvoch disketových jednotiek (mechaník). Prvá je zabudovaná v počítači (to je mechanika A), druhá (jednotka B) sa dá pripojiť zvonku. Jej pripojenie môže byť nasledovné:

- ako druhú disketovú jednotku B je možné použiť buď disketovú jednotku D80 alebo D40. V jednotke B nesmie byť zasunutý kábel medzi počítač a disketovú jednotku ! Obidve jednotky prepojíme zasunutím rozširujúceho kábla do konektora EXTENDED nasledovne:
 - vypnite počítač
 - vypnite jednotku B
 - spojte počítač a jednotku B pomocou kábla EXTENDED
 - zapnite jednotku B
 - zapnite počítač
 - zresetujte počítač
- ako druhú jednotku možno použiť samostatnú mechaniku s vlastným napájacím zdrojom a pripojiť ju káblom ku konektoru EXTENDED počítača. Takúto zjednodušenú verziu bez riadiacej jednotky si môžete objednať u výrobcu DIDAKTIK Skalica pod označením D80 B, alebo D40 B.

Poznámka: U výrobcu si môžete objednať tiež kábel na prepojenie jednotiek (EXTENDED kábel).

10. Ako pripojiť zvukový interface MELODIK

K počítaču Didaktik Kompakt sa dajú pomocou systémovej zbernice (SYSTEM BUS) pripojiť ďalšie zariadenia. Medzi ne patrí predovšetkým zvukový interface MELODIK, ktorý taktiež vyrába firma Didaktik.

V prípade prepojenia počítača a TV prijímača pomocou vstupu AV-RGB je výstup z MELODIKu pripojený na reproduktor TV prijímača a zvuk môžete regulovať priamo v TV prijímači.

Pri počítačových programoch (hlavne hrách) sa využíva veľmi často zvukový výstup. U počítačov, ktoré nemajú špeciálne zariadenie na generovanie zvuku, sa zvuk generuje programovo (časové slučky pre generovanie frekvencie) a využíva sa reproduktor vstavaný v počítači. Má to tú nevýhodu, že počítač musí tejto činnosti venovať veľa času, čím sa beh hlavného programu spomalí. Okrem toho zvuk nemá potrebnú kvalitu, problémy sú s dodržaním presnej frekvencie tónov.

Všetký tieto nedostatky odstraňuje zvukový interface MELODIK. Pre tento zvukový interface existuje veľa programov, ktoré na profesionálnej úrovni využívajú programovateľ ný zvukový generátor. Tieto programy sa dajú s interfaceom MELODIK bez úprav okamžite použiť.

Zvukový generátor má v sebe aj počítač Sinclair 128, ktorý má možnosť pracovať aj v režime Sinclair Spectrum. Programy určené pre tento režim počítača Sinclair 128 počítajú so zvukovým generátorom a dajú sa použiť pre spoluprácu s interfaceom MELODIK.

Taktiež je zrejmé, že firmy produkujúce programy pre Váš počítač budú zvukový interface využívať vo väčšej miere pre zvukový výstup.

Niektoré programy si zisťujú, či je prítomný zvukový generátor a v závislosti od jeho prítomnosti generujú zvuk buď pomocou neho, alebo programovo.

Postup pripojenia interface je nasledujúci:

- vypnite počítač
- do otvoru označeného SYSTEM BUS zasuňte interface
- zapnite a zresetujte počítač

Začíname

Upozornenie!

Opäť upozorňujeme, že prepojovať ľubovoľné zariadenie s počítačom je možné iba vtedy, ak je počítač aj pripojované zariadenie vypnuté.

Týmto postupom môžete pripojiť ľubovoľné zariadenie (samozrejme len to, ktoré je na to určené) na systémový konektor.

Upozornenie!

Na systémový konektor nemôžete zapojiť paralelný interface (napr. INTERFACE M/P) slúžiaci pre komunikáciu napr. s tlačiarňou, zapisovačom, atď. Interface pre tieto zariadenia je už vstavaný v počítači (konektor INTERFACE) a vonkajší aj vstavaný interface by po pripojení nebol funkčný.

Začíname

11. Niekoľko rád užívateľom

DISKETA

Problém:

Pri práci s počítačom vypli prúd. V mechanike som mal zasunutú disketu. Teraz je disketa nepoužiteľná.

Môže nastať niekoľ ko prípadov. Ten najlepší je, že diskete sa nestane nič. Pri práci s disketou môže systém vypisovať hlásenie CRC ERROR < R > . Treba skopírovať všetky súbory, ktoré sa dajú, na inú disketu a porušenú disketu znovu naformátovať.

Ďalší prípad je, keď systém pri práci s takouto disketou vypisuje hlásenie:

CORRUPTED FAT STRUCTURE

Opäť treba skopírovať čo sa dá na inú disketu a porušenú disketu znovu naformátovať.

Najhorší prípad je, keď sa na diskete poruší nultý sektor a systém vypisuje hlásenie:

X BAD DEVICE TYPE

ktoré znamená, že systém MDOS takúto disketu nevie prečítať. Vtedy ostáva len jedno - disketu naformátovať.

Pri práci s disketami preto doporučujeme po ukončení operácie (napr. po nahraní hry) nenechávať disketu zasunutú v mechanike.

Problém:

Mám disketu so súbormi, ktoré sa po katalógu vypíšu na obrazovku, ale príkazom LOAD* ich nemôžem nahrať, počítač vypíše hlásenie:

S FILE NOT FOUND

Dôvodom môže byť nesprávne použitle príkazu LOAD*, t.j. že napr. chcete nahrať súbor typu číselné pole ako program.

Ďalší dôvod môže byť ten, že operačný systém MDOS rozlišuje meno súboru napr "a" od "a ". Teda môže sa stať, že na diskete budete mať 10 súborov rovnakého typu so zdanlivo rovnakým menom.

Doporučujeme prekontrolovať, či ste použili správny tvar príkazu LOAD* k danému typu súboru. Ak áno, tak treba zistiť správne meno súboru, a to napr. pridávaním medzier k menu v príkaze LOAD*.

TLAČIAREŇ

Problém:

Mám tlačiareň a prepojovací kábel od vás. Po zapojení nereaguje na príkazy LLIST a LPRINT.

Na úvodnej diskete k DIDAKTIKU KOMPAKT sú ovládacie programy v strojovom kóde pre tlačiarne s rozhraním CENTRONICS, BT100 a GAMA-CENTRUM 01. Pripojte tlačiareň k počítaču, zapnite tlačiareň a počítač v tomto poradí. Založte do tlačiarne papier. Podľa typu tlačiarne nahrajte do počítača a spustite príslušný ovládací program (podľa návodu na úvodnej diskete).

Ak ani teraz tlačiareň nebude reagovať na príkazy LLIST a LPRINT z počítača, vyskúšajte autotest tlačiarne. Ak funguje, závada bude zrejme v prepojovacom kábli. V tomto prípade doporučujeme poslať celú zostavu (počítač, prepojovací kábel a tlačiareň) do servisného strediska.

Ak nefunguje ani autotest tlačiarne, závada je v tlačiarni.

Problém:

Mám tlačiareň s rozhraním CENTRONICS. S ovládacími programami z úvodnej diskety funguje na LLIST a LPRINT, ale nefunguje hardcopy, nemôžem tlačiť obrázky ani zväčšené písmo také, aké je na obrazovke.

Tlač obrázkov, textov s diakritikou a špeciálnymi znakmi sa realizuje v grafickom režime tlačiarne, ktorý potrebuje iné programové vybavenie, než je program pre LLIST a LPRINT. Tieto programy sa líšia podľa typu tlačiarne.

Pre editáciu a tlač obrázkov, či rôznych upravovaných textov doporučujeme používať špeciálne textové a grafické editory s výstupom na tlačiareň v grafickom režime, napr. ART STUDIO alebo DESKTOP.

ZOBRAZOVANIE

Problém:

Po prepojení počítača a TV prijímača cez VF výstup a vyladení na príslušný televízny kanál sa obraz začne rozlaďovať tak, že po krátkom čase už nerozoznám, čo je na obrazovke.

Po rozladení obrazu treba TV prijímač doladiť. Toto trvá len do ustálenia teploty počítača. Potom už obraz ostane ustálený.

Zapojenie TV prijímača cez VF výstup počítača doporučujeme len na priame vyskúšanie funkčnosti počítača. K trvalému používaniu doporučujeme používať zapojenie cez RGB vstup TV prijímača, resp. VIDEO vstup, ktoré majú podstatne kvalitnejší obraz. Zapojenie na RGB vstup počítača má ešte tú výhodu, že nie je nutné odpájať kábel k počítaču pri sledovaní TV programu.

ZHRNUTIE RÁD PRE PRÁCU S DISKETOU

Nenechávajte disketu zasunutú v mechanike, keď nerobíte operácie s disketou.

Pri operáciach s disketou čo najskôr ukončite operácie, pri ktorých svieti LED dióda; napríklad pri výpise katalógu sa po zaplnení obrazovky objaví v dolnej časti obrazovky otázka 'scroll?' a ďalší výpis pokračuje až po stlačení klávesu. Mechanika sa však stále točí.

Nevyberajte disketu z mechaniky, pokiaľ svieti LED dióda. Výnimkou je operácia kopírovania diskiet, kedy si systém sám vyžiada výmenu diskety.

Začíname

Názov : Autor : Vydal :

Tlač, knižné spracovanie : Rozsah : Vydanie : Didaktik Kompakt - Začíname RNDr. Roman Iška DIDAKTIK Pod Kalváriou 22, 909 01 SKALICA DIDAKTIK SKALICA 46 strán prvé, október 1992

© 1992 DIDAKTIK SKALICA





