

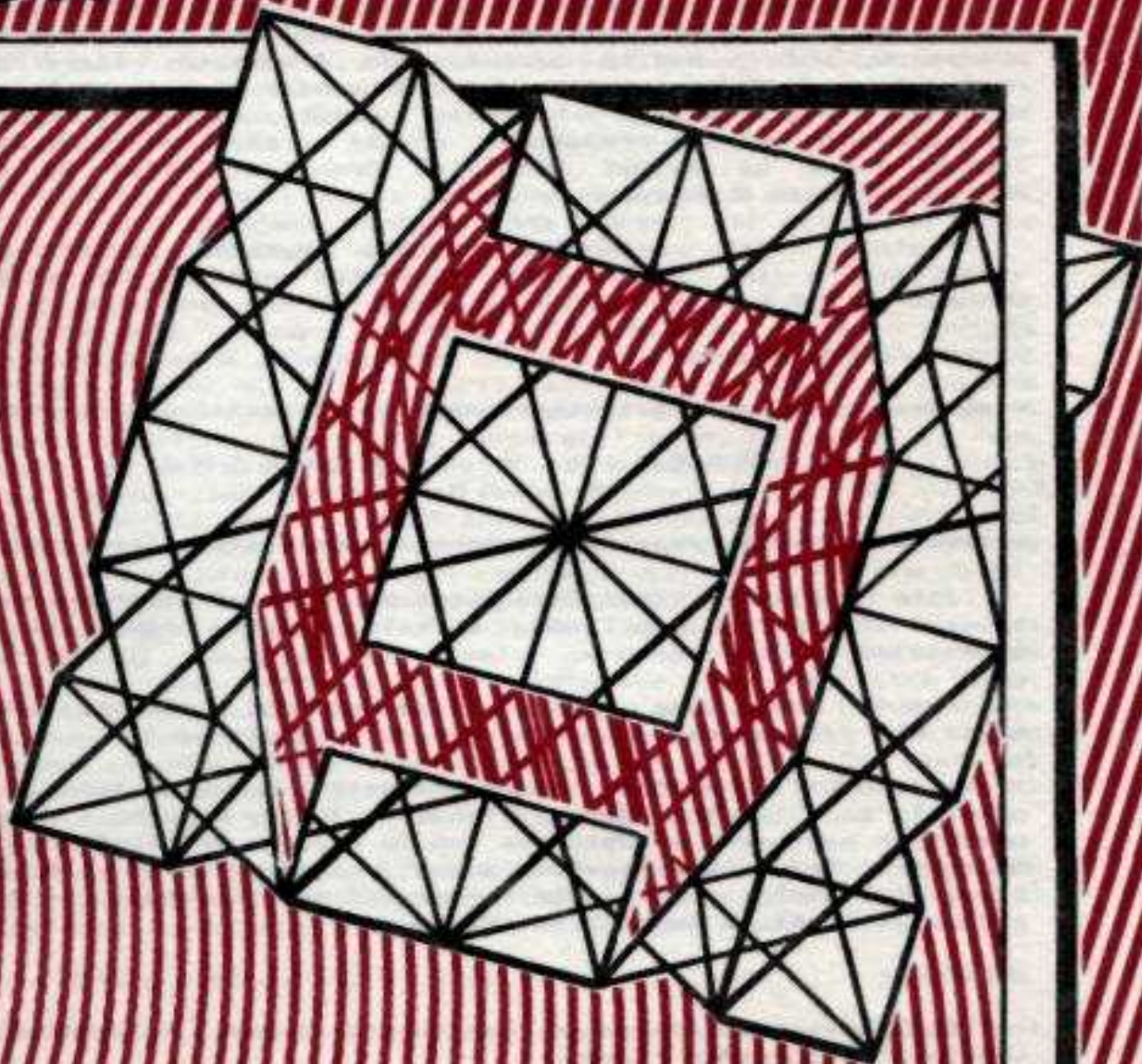


602

# SPECTRUM

4

90





\*\*\*\*\*

## DEVIL'S CROWN

\*\*\*\*\*

"... když piráti pomalu odstraňují jiskřící drahokamy, cítí ve vlasech divný studený vítr. Náhle, jakmile je z prokleté zlaté koruny odstraněn poslední kámen, přilétne z nejtemnějších hlubin pekla ďábel, zabije všechny na palubě a potopí loď i s pokladem".

Po mnohaletém pátrání je zjištěna pozice pirátské lodě. Legenda hovoří o smrti a zlu na palubě. Odvážíte se k návratu na potopenou loď? Musíte získat sedm drahokamů, které jsou roztroušeny ve 40 místnostech vraku a umístit je zpět na korunu. Nejdříve však musíte nahradit každý blikající předmět odpovídajícím pevným předmětem, rovněž ukrytým někde na lodi. Teprve potom se objeví blikající drahokam, který se musí nahradit pevným drahokamem.

Protože však drahokamy střeží duchové piráta, ryby - zabijáci a jiní zlí tvorové, váš úkol není snadný, zejména dochází-li Vám kyslík.

OVLÁDANÍ: Joystick

\*\*\*\*\*

## INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN

\*\*\*\*\*

Jste nebojácný hasič Sid, který při hašení požáru ve velké továrně zakopl a spadl do čelisti velkého lisu. Ten ho samozřejmě zmáčkl.

Abyste mohl Sida natáhnout do původní velikosti, musíte najít pět dílů natahovacího zařízení a sestavit je.

Ne všechny předměty, které najdete, budou užitečné. Také nebudete moci použít všechny východy. Zkuste přeskočit stropem některých místností a dostanete se do dalších prostorů továrny. Některé východy se neotevřou, dokud nenajdete správný předmět, který vám umožní projít. Ale především dávejte pozor na duchy a démony, kteří se prohánějí továrnou!

OVLÁDANÍ:

Buď joystickem /Kempston, Sinclair 2, Cursor, Fuller/ nebo vlastním definováním kláves.

\*\*\*\*\*

Vážení čtenáři, přestože se množí písemné i telefonické připomínky k obsahu našeho společného časopisu, můžeme Vás pouze požádat o články i odborné materiály, které by mohly pomoci Vám všem. Připomínky na tel. 02/ 235 23 87 - p. Mach.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
**KUNG-FU MASTER**  
\*\*\*\*\*

Thomas si mnoho sliboval od první schůzky se Silvií. Dlouho se procházeli úzkými uličkami Shanghaie. Když se začalo stmívat, rozhodli se pro návrat domů. Byli již blízko cíle, když se náhle z temného zákoutí vynořil podezřelý muž. V jeho ruce se zatřpytilo ostří nože. Reakce Thomase byla okamžitá. Protivník nepočítal s tím, že Thomas je absolventem východní školy umění války v klášteře Shao-lin. Dobře mířené kopnutí vyrazilo muž z ruky bandity a silný úder pod bradu ho porazil na zem. Nebyl to však ještě konec souboje. Odevšad přibíhali společníci bandity, aby ho pomstili. Thomas zaujatý soubojem nezpozoroval, že zamaskované postavy svázaly a odvedly Silviu. V okamžiku se bojiště vyprázdnilo. Thomas se rozhlédl, ale neviděl ani svoji dívku ani protivníky.

Po celonočním hledání se unavený dovlekl domů. Porozuměl, co bylo cílem napadení. Neviděl však možnost jak milovanou dívku nalézt zpět. V hluboké depresi myslel pouze na ni.

Jednoho dne obdržel dopis od pana X, z kterého se dověděl, že Silvie byla unesena starým a silným Ninjou, a že je vězněna v nejvyšším patře jeho paláce. Thomas okamžitě vyrazil na pomoc své dívce. Palác Ninji byl ukryt mezi stromy. Thomas se opatrně přibližoval ke vchodu. V okolí nebylo ani živé duše. Opatrně vstoupil dovnitř. Ale jen co překročil práh, rozlehla se rána a brána se zavřela. V té chvíli se pootevřely dveře na konci sálu. Thomas jimi prošel do temné chodby. Pomalu šel dopředu míjejíc ukryté pasti a nástrahy. Náhle upozoroval proti sobě blížícího se muže. Neměl pochybnosti o jeho záměrech, takže se připravil na jeho útok, ale z podzemí vyrostl před ním další protivník, kterého však Thomas též porazil.

Podobných překvapení však potkal ještě mnoho. Po zemi se plazili hadi, nenadále vybuchovaly barevné ohně, kouř štípal do očí a z ukrytých dveří ve zdech vyletovaly roje rotujících nožů. Nic však nedokázalo Thomase zadržet při jeho cestě vpřed. Tímto způsobem překonal čtyři patra paláce. Nakonec se ocitl před komnatou silného Ninji. Bez váhání vtrhl dovnitř. Zde ho však čekala nejtěžší zkouška, ze které též vyšel vítězně. Mniši z kláštera Shao-lin mohli být na něj po právu hrdí.

A co vy ? Dokázali byste Silviu osvobodit též ? Zkuste to pomocí joysticku KEMPSTON nebo SINCLAIR. Avšak nejlépe vám to půjde pomocí klávesnice, k čemuž vám přejeme hodně štěstí.

Podle BAJTEK 2/88 str.18 - Pavel Vlkovič.

\*\*\*\*\*  
**POP EYE**  
\*\*\*\*\*

Vrátil jsem se z dlouhé cesty kolem světa a rychle pospíchal domů. Chtěl jsem otevřít dveře , ale ouha - byly zamčené na čtyři západky a uvnitř zůstala má žena. Ke vši smůle

jsem si po včerejším večeru nevzpomněl, kam jsem vlastně klíč dal. Mlčky jsem si sedl na schody u domu. Náhle se otevřelo za mnou okno a já uslyšel rozčilený hlas své ženy. Chtěl jsem honem běžet k oknu, ale jakmile jsem se jen přiblížil, žena ho zavřela. Nevěděl jsem co dělat a tak jsem si sedl u moře a začal přemýšlet. V přístavní hospůdce jsem dostal plechovku svého oblíbeného špenátu a dva perníky ve tvaru srdce. Jakmile jsem to snědl, rozběhl jsem se s nadějí znovu k domu odprosit ženu. Stála v okně a usmívala se na mě. Přišel jsem k ní a políbil ji. Její smích z tváře vymizel a jakmile jsem ji políbil podruhé, okno se znovu zabouchlo.

Pochopil jsem, že mi nezbude nic jiného než jít a sehnat perníků více (celkem jich je 26) a políbit ji tolikrát, kolik perníků budu mít.

V tom odkudsi přiletěl obrovský sup a než jsem se nadál, povalil mne svým ohromným tělem. Musel jsem tedy honem pozřít další plechovku špenátu, což mne opět postavilo na nohy. Za supem však přišel tlustý bocman, známý obchodník s otroky. Dále jsem pak chodil a nalézal klíče, jenž se hodily do některých zámků, čepici, která mne ochránila před plameny draka. Nepodařilo se mi pouze schovat před čarodějnici - sestrou bocmana, ale od čeho jsem měl u sebe špenát ?

Nemalé potíže jsem měl s "Jednorukým Banditou" - automatem, který jsem už nejednou viděl v cizině. Po vhození mince do automatu a zatažení za páku se objevily různé předměty a písmena, avšak hlavně písmena P, O, E a Y, z kterých jsem nakonec sestavil svoji přezdívku POP EYE, která se mi už od malička ani trochu nelíbila. Zjistil jsem též, že když se octnu před Banditou, nesmí moje hlava zůstat ve výši určitého okénka automatu, protože pak se po spuštění automatu předměty v tomto okénku nedají změnit. Po tomto jsem jako odměnu obdržel šest perníkových srdcí.

Jakmile jsem sebral všech 26 srdíček, vrátil jsem se ke svému domu. Jak mile jsem byl překvapen když jsem našel otevřené dveře ! Tak jsem si udobřil svou ženu a žijeme spolu až do dnes.

A nyní úkol pro vás. Chcete-li, zkuste dokázat to co jsem dokázal já. Uvidíte, že to nebylo nijak lehké, ale zvládnout se to přece jenom dalo. Ovládnání hry si můžete zvolit na začátku a pak už stačí jen dávat bedlivý pozor na situaci na obrazovce.

Podle BAJTEK 1/88 str.18 - Pavel Vlkovič.

\*\*\*\*\*

### **EXOTER - Cybexlab**

\*\*\*\*\*

Hra Exoter je jednou z prvních textových her ovládaných volbou z menu . Cílem hry je dostat se z hradu , v němž jsi vězněn. Není to úkol jednoduchý , neboť z hradu se dostane jen ten, kdo bude mít u sebe čtyři kouzelné diamanty .

Po odstartování spatříte obrázky (ikony) zobrazující jednotlivé úkony :

---

ostatní	sever	nahoru
	západ	východ
polož, vem, použij, prozkoumej, pomoc.	jih	dolů

---

Pod obrázky je popis lokace (místnosti). Po celé obrazovce je možno pohybovat šipkou - na počátku je ovládání nastaveno na Sinclair joystick II (6 - vlevo , 7 - vpravo , 8 - dolů , 9 - nahoru , 0 - volba ). Ovládání je možno změnit - viz dále.

Zvolením obrázku ostatní (křížek) se na obrazovku přenesse menu s výběrem Save, Load, konec hry, nová tlačítka. Save a Load nahrávají současnou pozici hry na / z magnetofonu. Volba "konec hry" ukončí hru. Chcete-li nastavit jiné ovládání, zvolte nová tlačítka .

Obrázky polož, vem, použij a prozkoumej použijí, prozkoumají, vezmou nebo položí vybraný předmět - vybírá se z nabídnutého menu. Volba pomoc zobrazí krátkou zprávičku mající za úkol pomoci při řešení .

Při volbě jednoho ze směrů (sever, jih, západ, východ, nahoru, dolů) se hráč přenesse (je-li to možné) do další lokace ležící ve směru zadaného pohybu .

Všechny diamanty leží v místech, do kterých se jen tak nemůže. První diamant je zamčen, druhý leží na dně studny, třetí hlídá drak a čtvrtý obrovský pes .

Ne všechny věci se musí použít, některé jsou ke čtení, další se používají k jiným účelům, než byly původně určeny. Velice důležitou věcí je světlo a oheň. Nezapomeňte také na to, že pohádkové bytosti nejsou moc dobré (k jídlu).

#### Postup výhry Exotera :

prozkoumej mrtvolu (najde pilník), vezmi pilník , použij pilník (přepiluje mříž), polož pilník, nahoru, jih, nahoru, vezmi sekeru (bude se hodit), dolů, sever, východ, vezmi pochodeň, východ, použij sekeru (zabije strážce), prozkoumej strážce (najde křesadlo), vezmi křesadlo, prozkoumej strážce (najde svazek klíčů), vezmi klíče, polož sekeru, západ, západ, jih, jih, použij svazek klíčů (odemkne dveře), jih, vezmi drahokam (konečně - první), sever, sever, sever východ, východ, východ, použij svazek klíčů (odemkne dveře) východ, východ, jih, nahoru, východ, nahoru, sever, polož svazek klíčů (už nebude potřeba), západ, prozkoumej truhlu (najde lano), použij křesadlo (zapálí pochodeň), polož křesadlo, vezmi provaz, dolů, použij pochodeň (zapálí kupku sena), vezmi jehlu, jih, západ, použij provaz, dolů, vezmi drahokam č.2, nahoru, jih, polož drahokam, polož drahokam (úschova), sever, východ, nahoru, vezmi skleněnou kouli, dolů, západ, sever, západ, západ, polož skleněnou kouli, vezmi sekeru, použij sekeru (rozbije skleněnou kouli), polož jehlu, vezmi jehlu (jehla

se namočila v jedu), východ, východ, východ, jih, nahoru, východ, jih, použij jehlu (zabije draka), použij sekeru (usekne dračí hlavy), vezmi dračí hlavy, polož jehlu, jih, vezmi drahokam, sever, sever, východ, dolů, polož dračí hlavy (pes je sežere a zdechne), východ, vezmi drahokam, západ, nahoru, západ, západ, dolů odlož pochodeň, západ, polož sekeru, jih, vezmi drahokam, vezmi drahokam, jih. -  
KONEC.

Tuto hru nabízí družstvo PROGRAM PRAHA v drobné provozovně na Prokopově náměstí Praha 3 Žižkov.

\*\*\*\*\*

## FAIRLIGHT II

\*\*\*\*\*

Hra je rozdělena na dvě části: A Trail of Darknees a Sailing Across. Druhá část je těžší, ale napřed je třeba vyřešit všechny úkoly první části. Opět můžete přenášet a přesouvat předměty ( maximálně 5 najednou ). Každý z předmětů má svoji váhu, takže můžete nést pět lehčích nebo jeden těžký předmět. Kniha Světla, kterou dobyl Isvar v minulé hře, padla do rukou Vládce Temnoty. Vaším úkolem je napravit tuto chybu.

Děj první části se odehrává uvnitř i v okolí Dark Tower, věže Vládce Temnoty, strážené bojovníky a vlky. Můžete je porazit v boji, ale každé střetnutí odebírá síly. Regenerujete je jídlem a pitím ( kuřata a víno ), ale nenajdete dostatečně množství potravy, aby jste mohli soupeřit se všemi.

V druhé části se musíte potýkat navíc s duchy,- kostlivci, a dalšími příšerami, a tehdy se ukáže, že počátečních 99 bodů energie je málo.

V zámku z Sailing Across je množství zamčených dveří, ke kterým je třeba najít odpovídající klíč a aktivovat ho. Vybírání Aktivované kapsy vybíráte klávesami 1-5 . V tomto okamžiku můžete manipulovat s předměty v kapse. V případě klíče stačí, aby byl v aktivované kapse a můžete projít zamknutými dveřmi,. Užití dýky nebo pokrmu provádíte klávesou 6 nebo 7. Dýku použijete k uvolnění nešťastníka přivázaného ke kůlu, což bude odměněno nápisem pobízejícím Vás k nahrání druhé části hry.

### OVLÁDÁNÍ

Y - P	SV
G - L	JZ
Q - T	SZ
A - G	JV
SS + SPACE	skok
B, N, M	boj mečem
X - V	nesení předmětů
CS - Z	pokládání předmětů
SS + SPACE	zastavení hry
O	návrat na začátek hry
	(jiná klávesa – start)

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## CHEQUERED FLAG

\*\*\*\*\*

Tento program simuluje průběh automobilových závodů. Musíte projet trati některého ze světově proslulých závodů FORMULE 1. K dispozici máte plnokrevný vůz formule 1 dle vlastního výběru. Z vozidla máte výhled na krajinu a závodní dráhu, rovněž tak na palubní desku svého vozidla, osazenou přístroji.

Simulace jízdy je pečlivě naprogramována podle dynamiky závodních vozů. Jeho špičkový výkon je odvozen od vhodného počtu otáček, odporu vozovky a sklonu dráhy. Pro dosažení optimálního výkonu bude třeba řadit rychlostní pákou jednotlivé rychlostní stupně. Jestliže vjedete do zatáčky příliš rychle, projeví se to bočním smykem vozidla. Avšak pro zacvičení si můžete zvolit vůz s automatickou převodovkou - i když za cenu snížení výkonu.

Palubní deska vozu je osazena rychloměrem, měřičem počtu otáček, ukazatelem zařazení rychlostních stupňů a volantem. Nahoře je ještě ukazatel teploty motoru a ukazatelem stavu paliva. Navíc jsou na obrazovce údaje o počtu ujetých kol a času. Podle Vašich příkazů se otáčí volant.

V průběhu jízdy vznikají tyto problémy:

### OLEJ/VODA

Najedete-li na olejovou skvrnu nebo louži vody, prudce se sníží výkon motoru a přilnavost k vozovce, vůz bude tažen do smyku a hodin.

### SJETÍ ZE SILNICE

Dostanete-li se kolem mimo vozovku, projeví se to vibrační řízení a snížením výkonu motoru. Nezajeďte daleko z dráhy, jinak budete havarovat.

### SKLO

Najet na silnici na sklo znamená vyprázdnění pneumatiky velmi rychle a vůz ztratí ovladatelnost a výkon. Musíte pomalu dokončit kolo a zajet do depa, kde se provede výměna kola.

### PŘEHŘÁTÍ MOTORU

Trvalé přetáčení motoru do vysokých otáček způsobí zvýšení teploty motoru až do případného jeho zahoření, přehlédnete-li vysokou teplotu. K ochlazení motoru je třeba zajet do depa. Dejte pozor na jízdu vysokou rychlostí při nízkém zařazeném rychlostním stupni, neboť to může rovněž způsobit přehřátí motoru.

### PALIVO

Jedete-li závod na více kol, dávejte pozor na stav paliva. K doplnění paliva je třeba zajet do depa.

### PIT STOP

Zajeti do depa: zajed'te ke okraji dráhy u depa a zastavte. Budete plně obsloužen, včetně výměny pneumatik, doplnění paliva a ochlazení motoru.

Nyní Vám zbývá zvolit si závodní dráhy, počet kol (laps) a typ vozu.

### OKRUHY

Je zaprogramováno deset závodních okruhů, modelovaných podle slavných drah mistrovství světa Formule 1. Volit můžete:

Brands Hatch	PsionPark	Silverstone
Micro Drive	Oesterreichring	Monaco
Cambridge Ring	Paul Ricard (Francie)	
Saturn Sands	Monza	

Dráha se volí stiskem SPACE, při němž se přesune osvětlené pole na jednotlivá označení drah. Při dosažení zvolené dráhy se stiskne ENTER.

### ZAVODNÍ VOZY

Feretti Turbo - mimořádně silný vůz, osazený turbomotorem o výkonu 640 KS při 8000 až 10000 otáček s vysokou akcelerací. Je to vůz, který se obtížně ovládá a doporučuje se pouze zkušeným jezdcům.

Psion Turbo - výkonný vůz, osazený novými technickými prvky na vysoké úrovni. Dává výkon 560 KS při otáčkách mezi 5000 až 10000 a má velmi nízký aerodynamický odpor profilu. Je velmi rychlý a přiměřeně snadno se ovládá.

McFaster Speciál - tento vůz má automatickou převodovku a je ideální pro nezkušené řidiče. Přesto je ještě stále rychlý a dává výkon 500 KS.

Vůz se volí stejným způsobem, jako dráha: posuv klávesou SPACE a volba ENTER.

Nakonec se volí počet kol závodu (laps).

---

### Přehled operačních instrukcí

Plynový pedál .....O

Brzda.....T

Řazení rychlostí nahoru .....M nebo všechny klávesy vpravo od M  
dolů. ....N nebo všechny klávesy vlevo od N



Volant: rychle vlevo.....A  
rychle vpravo .....F  
pomalu vlevo.....S  
pomalu vpravo .....D  
Zastavit hru.....H opakováním znovu spustit  
Přerušit jízdu .....S + T

Po ukončení jízdy podá počítač zprávu o dosaženém času, rychlosti a nejlepším času dne.

Na začátku hry si lze vyžádat předváděcí režim, který ukáže vzorovou jízdu.

\*\*\*\*\*'\*\*\*\*\*

### JP CLONE

\*\*\*\*\*

Tento program umožňuje kopírování programů a rutin s hlavičkou i bez hlavičky.

Tato strojová rutina je uložena trvale v oblasti bufferu tiskárny. Umožňuje provést zkopírování většiny programů jak pro 16k, tak pro 48k verze Spectra. Rutina je kompatibilní s ZX Interface a snadno použitelná.

Rutinu zavedete do paměti příkazem:

LOAD "JPCLONE"CODE.

Jakmile je program zaveden, zadáte:

RANDOMIZE USR 23296

Objeví se menu s třemi možnostmi volby -

Program, který chcete kopírovat, musí být kopírován po jednom bloku. (Firemní programy pro Spectrum se skládají obvykle z více bloků, mezi nimiž může být i blok bez hlavičky). Stiskněte klávesu 1 nebo 2, podle toho, zda chcete kopírovat blok s hlavičkou nebo bez. Do magnetofonu vložte kazetu s programem, který má být kopírován a spusťte přehrávání. Pokud je navolená 1, bude zobrazeno jméno bloku. Jakmile je blok zaveden do paměti, objeví se hlášení "Start tape and press any key". Do magnetofonu vložte pásek, na který chcete kopírovat a stlačte libovolné tlačítko. Když je "SAVE" provedeno, objeví se znovu menu a můžete kopírovat další blok. Pokud se chcete vrátit do Basicu, zvolte 3.

Podle YOUR COMPUTER 4/84.

\*\*\*\*\*

### STRUČNÝ POPIS HP4TM16 A HP 80

\*\*\*\*\*

#### HISOFT PASCAL HP4TM16

Pascal v sobě neobsahuje grafické procedury, ty následují v programu TURTLE.

### Omezení:

typ file není implementován  
typ record nesmí mít variantní část  
procedury a funkce nemohou být formálními parametry  
pointer na typ který nebyl deklarován není povolen

### Kompilace a spuštění

kompilace: C line  
zastavení výpisu: CS  
poté návrat do editoru: CC  
při chybě E nebo P pro návrat do editoru, při čemkoli jiném pokračování ve výpisu  
po úspěšné kompilaci po otázce RUN vložit Y pro spuštění, cokoli způsobí návrat do editoru

Tento Pascal používá pro kontrolu typu ekvivalenci jmen, ne struktury. Proto

```
var a:array[1..3] of T;  
    b:array[1..3] of T;
```

nemohou být vzájemně míchaný, nelze provést přiřazení a:=b;

### Syntaxe a semantika ( ve většině případů pouze rozdíly )

identifikátor prvních 10 znaků, REAL 4 byte, INTEGER 2 byte BOOLEAN, CHAR (ext.. ACCII), skaláry 2 byte, POINTER 2 byte

bázový typ množiny může mít až 256 prvků, dolní hranice množiny je 0

prázdný seznam v příkazu case působí chybu, při vyčerpání prvků seznamu lze použít alternativu ELSE, jestliže hodnota selektoru není nalezena, předá se řízení příkazů následujícímu za END

kontrolní proměnná příkazu FOR musí být nestrukturovaná a nesmí být parametrem příkaz GOTO smí vést jen do bloku, kde se vyskytuje a musí být na stejné úrovni

### Předdefinované edentifikátory

Konstanty:

```
MAXINT... 32767  
TRUE,FALSE
```

Typy:

```
INTEGER  
REAL  
CHAR  
BOOLEAN
```

Procedury a funkce:

Vstup a výstup:

WRITE:

na obrazovku nebo na tiskárnu  
CHR(8)...destr.bspace na obrazovce  
CHR(12)...clear screen nebo newpage  
CHR(13)..cr and lf  
CHR(16)..přehazuje výstup mezi obr. a tisk.

READ:

z klávesnice

INCH:

funkce čte znak z klávesnice, není-li nic stisknuto, pak funkční hodnota je CHR(O)

Aritmetické funkce:

FRAC:

desetinná část, pro záporné doplněk

TRUNC:

nejbližší větší celé číslo

ROUND

if  $x \geq 0$  then round (x) = trunc (x+0.5)

ENTIER

celá část x

Další fce:

INLINE(c1,c2,...):

ci hex digits, dovoluje vkládat stroják přímo do kódu

USER(v):

v je integer, volá stroják, ten musí končit ret

HALT:

končí program

POKE(x.v):

dá výraz v do paměti počínajíc paměťovým místem x

TOUT('name',start,size):

nahrává proměnné na pásek

TIN('name',start):

nahrává proměnná z pásky

OUT(p.c):

BC: = p;A:= c;OUT (C),A

RANDOM:

fce, dává náhodné číslo 0 - 255

ADDR(v):

fce, argumentem proměnná lib. typu, výsledkem její adresa

PEEK(x.t):

x je typu integer, udává adresu, druhý argument je typ výsledku, použitelná pro získání dat libovolného typu

SIZE(v):

parametrem je proměnná, výsledkem je množství paměti zabraná touto proměnnou

INP(p):

totéž jako out

### Komentáře:

lomené závorky nebo kulaté s hvězdičkou

### Options:

v komentáři za "\$".následuje znak "+;- " ", " a znova znak, option

L:

kontrola listinku při kompilaci, (default: L+)

O:

kontrola přetečení ( 0+ )

C:

kontrola klávesnice při běhu ( C+ )

S:

kontroluje přetečení stacku ( S+ )

A:

kontrola mezi při přístupu k položkám polí ( A+ )

I:

Při srovnání INTEGER může dojít k přetečení při odečítání, testován chybný výsledek

(I+)

P:

P+ tiskárna, P- obrazovka, je akceptováno při kompilaci

F:

zahrnutí části programu z pásky, nezabírá paměť, na pásek nutno nahrát pomocí W, F mezera a 8 ASCII znaků., 8 znaků nutno zadat i při nahrávání

### Editor:

I n,m:

automatický insertovací mód

L n,m

listing

D n,m:

vynechávání řádek

K n:

mění počet řádek vypisovaných při listinky na obrazovku

M n,m:

text z řádky n se přesune do řádky m

F n,m,f,s:

mezi řádkami n až m hledej string f, při nalezení substituj stringem s

S,,d

mění oddělovač v příkazech na d

En

edituj řádku s pořadovým číslem n

podpříkazy:

" ":

text pointer se inkrementuje, zobrazuje se následující znak

DELETE:

dekrementace text pointeru

CI:

posun text pointer na další tabulovanou pozici

RETURN:

konec editování, jsou platné všechny provedené změny

Q:

konec editování, řádka zůstává ve své původní podobě

- R:  
znovu začni editovat editovanou řádku, avšak z její původní podoby
- F:  
hledej další výskyt stringu určeného příkazem F n,m... editace aktivována v řádce výskytu stringu
- S:  
substituuj string z Fn,...
- L:  
vypiš zbytek řádku
- K:  
zruš znak na současné pozici kurzoru
- Z:  
vynech všechny znaky od současné pozice kurzoru do konce řádku
- I:  
vkládej znaky od současné pozice kurzoru, stiskni ENTER po ukončení vkládání
- X:  
posune kurzor na konec řádku
- C:  
přepisován text na pozici kursoru, ukončení pomocí ENTER

Tape comands:

- P n,m,s:  
řádky v rozsahu n až m jsou nahrány na pásku pod názvem s
- G. ,s:  
nahraje text z pásky do paměti W n,m,s:  
nahraje program na pásku ve formě, jaká může být použita při option \$F n,m,s s  
nutno zadat 8 znaky ASCII

Kompilace a běh:

- C n:  
text od řádky n je kompilován
- R:  
dříve zkompilovaný kód je spuštěn
- T n:  
odladěný program je přeložen tak, že přepíše kompilátor a může být poté nahrán na pásku pro okamžité použití
- B:  
návrat do basicu
- O n,m:  
příkaz při použití jiného editoru, transformuje text do vnitřní podoby, zkracuje vyhrazená slova

Poznámky o implementaci dat a organizaci bloku jsou též částí manuálu, pro začátek však nejsou nezbytné.

HP80 = HP4TM16 SE SCREEN EDITOREM

HISOFT Pascal HP4TM16 compiler/AD64 editor/AD Consul driver COMPILER  
RAMTOP=60964; RAMTOP FOR "T" =64899; default Table size

COMPILER, COMPILED & TRANSLATED PROGRAMS MAY USE CONSUL DRIVER  
USING \$P COMPILER OPTION AND CHR(16); UDG AVAILABLE; 80 COLUMNS PER LINE ;  
64/32 COL SCREEN FORMAT



### ŘÍDÍCÍ TLAČÍTKA SCREEN EDITORU

CS 1 EDIT	: řádek s kurzorem přesunut do editační zóny
CS 2 CAPS.LOCK	: přepínání malá / velká písmena
CS 3 TRUE VIDEO	: stránka dozadu
CS 4 INV.VIDEO	: stránka dozadu
CS 5 LEFT ARROW	: kurzor vlevo / adjustace řádku
CS 6 DOWN ARROW	: kurzor / obrazovka dolů
CS 7 UP ARROW	: kurzor / obrazovka nahoru
CS 8 RIGHT ARROW	: kurzor vpravo / adjustace řádku
CS 9 GRAPHIC	: přepnutí grafického módu
CS 0 DELETE	: vymazání znaku

SS Q < =	: skok na začátek textu
SS W < >	: skok na konec textu
SS E	: nastavení editačního módu
SS I	: nastavení inzertního módu
SS A	: nastavení přidávacího módu
SS S	: nalezení dalšího stringu
SS D	: vymazání řádku, kde je kurzor
beep	: chybný příkaz

CS & SS 'COMMAND' a zvolené tlačítka

4 OPEN#	: otevření textového bloku
5 CLOSE#	: uzavření textového bloku
6 MOVE	: přesun textového bloku
7 ERASE	: vymazání textového bloku
O FORMAT	: přepnutí obrazovky 64 / 32 znaků na řádek
Z COPY	: zkopírování textového bloku
X CLEAR	: vymazání textového souboru
Y RETURN	: konverze na editor HP4TM16 a návrat do BASIC
F	: nalezení stringu a přechod do s módu
R	: definice stringu, kterým má být nahrazování
beep	: nelze splnit zadání

### Popis s módu

S	: další výskyt stringu
R	: nahrazení stringu
G	: nahradí všechny výskyty stringu do konce
?	: ostatní ukončení s módu
beep	: zadaný string se nevyskytuje, nebo všechny výskyty nalezeny

### **UPOZORNĚNÍ !**

Při práci se screen editorem nepoužívejte znaky v GRAPHICS módu, tlačítka 1 až 0 nebo 1 až 0 spolu s Caps Shift.

Při popisu jsou používány tyto zkratky:

CC	CS+1
CH	CS+0
CI	CS+8
CP	CS+3
CX	CS+5
CS	CAPS SHITTOFT+SPACE

1. číslo příliš velké
2. očekáván středník
3. nedefinovaný identifikátor
4. očekáván identifikátor
5. použitý '=' a ne ':=' při deklaraci konstant
6. očekáváno '='
7. tento identifikátor nemůže být na začátku příkazu
8. očekáváno ':='
9. očekávána ')'
10. chybný typ
11. očekávána ''
12. očekáván činitel
13. očekávána konstanta
14. tento identifikátor není konstanta
15. očekáváno 'THEN'
16. očekáváno 'DO'
17. očekáváno 'TO' nebo 'DOWNTO'
18. očekávána '('
19. nemůžete použít tento typ ve výrazu
20. očekáváno 'OF'
21. očekávána ','
22. očekávána ':'
23. očekáván 'PROGRAM'
24. proměnná očekávána před parametrem je proměnný parametr
25. očekáván 'BEGIN'
26. chybí proměnná při volání READ
27. nelze porovnávat výrazy těchto typů
28. typem má být INTEGER nebo REAL
29. nemůžete číst proměnnou tohoto typu
30. tento identifikátor nemá typ
31. očekáván exponent u čísla typu REAL
32. očekáván skalární výraz nenumerního typu
33. nelze připustit nulový string ( lze použít CHR (0) )
34. očekávána '['
35. očekávána ']'
36. index pole musí být skalár
37. očekáváno '..'
38. očekáváno 'J' nebo ',' při deklaraci pole
39. spodní mez větší než dolní
40. množina je příliš dlouhá ( více jak 256 elementů )
41. výsledek funkce musí mít typ
42. očekáváno ',' nebo ']' u množiny
43. očekáváno '..' nebo ']' u množiny
44. typ parametru musí být stejný jako typ identifikátoru
45. nulová množina nemůže být prvním činitelem v nepřirázovacím příkazu
46. očekáván skalár ( včetně REAL )
47. očekáván skalár ( mimo REAL )
48. nekompaktibilní množina
49. '<' a '>' nemůže být použito při porovnávání množin
50. očekáváno 'FORWARD', 'LABEL', 'CONST', 'VAR', 'TYFE ', 'BEGIN'
51. očekáváno číslo v hexadecimálním tvaru
52. nelze provést POKE
53. velké pole ( větší než 64KB )
54. očekáváno 'END' nebo ';' v definici RECORDu
55. očekáván identifikátor pole
56. očekávána proměnná za 'WITH'
57. proměnná u WITH musí být typy RECORD
58. identifikátor pole není asociativní s příkazem WITH
59. po 'LABEL' musí následovat INTEGER. bez znaménka

60. po 'GOTO' musí následovat INTEGER bez znaménka
61. toto návěsti je použito na nesprávné úrovni
62. nedeklarované návěsti
63. parametrem funkce SIZE by měla být proměnná
64. pro ukazatel lze použít pouze test rovnosti
67. parametry tisku pro INTEGER se dvěma ':' jsou e:m:H
68. string by neměl obsahovat znak EOLN
69. parametrem NEW.MARK a RELEASE by měla být proměnná typu POINTER
70. parametrem funkce ADDR by měla být proměnná

### CHYBOVÁ HLÁŠENÍ PŘI SPUŠTĚNÍ PROGRAMU

Je-li zjištěna chyba,, je signalizována následující zprávou 'at PC=XXXX ', kde XXXX je adresa, kde došlo k chybě, dále následuje slovní vyjádření chyby, vždy dojde k zastavení programu.

- |     |                  |   |
|-----|------------------|---|
| 1.  | HALT             | zastavení programu, příkazem HALT nebo ručně pomocí BREAK |
| 2.  | OVERFLOW         | přetečení   |
| 3.  | DUT OF RAM       | překročení rozsahu paměti                                 |
| 4.  | /BY ZERO         | dělení nulou  |
| 5.  | INDEX TOO LOW    | index pole menší než je deklarováno                       |
| 6.  | INDEX TOO HIGH   | index pole větší než je deklarováno                       |
| 7.  | MATHS CALL ERROR | chybné volání matematické funkce                          |
| 8.  | NUMBER TOO LARGE | velké číslo   |
| 9.  | NUMBER EXPECTED  | očekáváno číslo   |
| 10. | LINE TOO LONG    | příliš dlouhý řádek                                       |

(dokončení příště)

\*\*\*\*\*

#### Klubové zprávy:

\*\*\* Od června 1990 platí novelizace autorského zákona, která se závažně dotýká ochrany počítačových programů, jejich získávání, kopírování a používání. Tato dlouho očekávaná novelizace konečně alespoň částečně chrání autory počítačových programů.

\*\*\* Upozorňujeme naše členy na nevyužitou kapacitu klubu. Náklady na nájem prostor neodpovídají výsledkům. Přes veškerou snahu se nám nedaří získat jakékoli prostory blíže centru města.

\*\*\*\*\*

Sinclair 602 - technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku.

Vydává Klub.602 České společnosti elektronika pro potřeby vlastního aktivu.

Zodpovědný redaktor: Rudolf Mach.

Adresa redakce: Klub.602, Dr. Z. Wintra 8, 160 41 Praha 6. Telefon: 32-85-63. Povoleno

ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006. Cena 5.- Kčs dle ČCÚ č. 1030/202/86.

Náklad 800 výtisků.

Praha, říjen 1990.

\*\*\*\*\*