

# SPECTRUM

DÁVID HERTL  
B. Němcové 127  
439 23 LENEŠICE

BŘEZEN  
1989

ŠTUDÁK SOFTWARE  
— OKF —  
DR. SOFTWARE

1,50 Kčs

POZOR, ZDE JDE O CENU...

VYHLAŠUJE SE SOUTĚŽ  
(ANKETA)

O nejlepší

**PROGRAM**

uveřejněný v  
našem časopise !!

Nikdo nesmí napsat svůj...

PROSÍM PIŠTE ....  
POMÁHA' TO... (HLAVNĚ VÁM, SAHO-  
BĚSNĚ)

VÁŠ ALKOHOL :

SPEKT



NEVĚŠ HLAVU!  
POKUD S ČYŇKOLÍ  
VE SPEKTU  
NEJÍ SPOKOVEN,  
KLIDNĚ JIM TO  
NAPÍŠ...



## VÁŽENÍ ČTENÁŘI!

V poslední době vzrostl počet čtenářů, kteří potřebují vysvětlit tu či onu věc čistě organizačního charakteru. Takže informace pro Vás: SPEKTRUM vychází každý měsíc, vždy do 15-tého toho kterého měsíce. Magazín pro nás "načerno" množí několik přátel, kteří mají možnost pracovat na zařízeních typu RANK XEROX, MINOLTA, RICOH, REX ROTARY atd. - tzn. na reprografických přístrojích. No a zkuste někde přijít a požádat, aby Vám

"bokem" udělal 200 listů - to se Vám buď vysměje, nebo Vás rovnou vyhodí. Proto je možné, že až definitivně ztroskotá síť našich "roznožovatelů", budeme muset vydávání magazínu zastavit. Proto v každém čísle ty prosby o pomoc /které se pro Vaši informaci stále mají účinkem/. SPEKTRUM se platí VŽDY v prosinci. Každý zaplatí tolik čísel, kolik dostal. Tzn., že ten, kdo např. koncem roku 1988 odebral pouze vánoční číslo, nám dluží 2,00 Kčs. Snad to není tolik složité. Pravdou zůstává, že v době, kdy jsem tento článek psal, nám nezaplatilo za rok 1988 ještě 10 odběratelů - což je jednání přinejmenším nevhodné. My máme samozřejmě svoje výdaje /kupování magazínů Bajtek, korepondence, zasílání SPEKTRA, nákup publikací, peníze na množení apod./ a ty hradíme jak ze své kapsy, tak i z Vašich dobrovolných příspěvků. Takže teď znáte pravdu, jak taková činnost při vydávání soukromého magazínu vypadá. Možná, že Vám přijde toto povídání jako zbytečné "zaplácávání" volného místa - my však považujeme za důležité Vám sdělit, co od Vás chceme. Snad toho není tolik. Snažíme se také co možná nej kvalitněji informovat o novinkách v oblasti softwaru i hardwaru kolem Spectra. Pro zabezpečení tohoto úkolu spolu pracujeme se Svazem Karolínka. Proto také ten jeden list v každém čísle. Přetiskujeme také některé články z jejich Zpravodaje, což je služba pro ty, kteří nemají k tomuto Zpravodaji přístup. Spolupracujeme s některými odborníky na Spectrum v Československu. Pokračujeme ve spolupráci s panem Martinem Stejskalem, který bude připravovat články o úpravách her a o hrách vůbec. Běžně už spolupracuje s námi Pavel Manas, hardwarista, jinek zástupce firmy Študákssoftware. No a rádi uvítáme i Vaši spolupráci, pokud výsledky svojí práce na počítači chcete předložit široké veřejnosti /naš magazín odebírají i dva kluby výpočetní techniky, které se o jeho další rozšíření mezi majitele počítače SPEKTRUM starají formou půjčování jednotlivých výtisků/. Úplně na závěr: náklad časopisu SPEKTRUM je toho času 40 výtisků a je to také konečný náklad. Vůš už opravdu jít nemůžeme, protože nikdo nám takové množství "bokem" nenamnoží.

/redaktoři SPEKTRA čtenářům/

## KONTAKTY:

- Martin Stejskal; Tylova 2098; LITVÍNOV; 43601: shání informace o přijímání TELETEXTU pomocí ZX Spectra; podrobnější než byly ve Zpravodaji Karolinky č.14, příp. zkušenosti s napojením.
- J. Jirsák; Orlická 366; 51601 RYCHNOV N.KN.: shání programy Pop Gun, Silent Service a Driller. Dále shání ROM cartridge do ZX Interface 1, popř. jejich zapojení.
- J. Prokůpek; Koryčanské Paseky 1574; 75661 ROŽNOV POD RADHOŠTĚM: nabízí výměnu programů všeho druhu /her i uživatelských, systémových apod./
- J. Voldřich; PS 10; 38223 ČERNÁ V POŠUMAVÍ: by se rád seznámil s někým, kdo vlastní ZX Spectrum 128 kB a má k němu připojené Microdrive. Shání program pro kopírování mgf-mcdrive a zpět /jako transexpres/-výměna zkušeností.
- P. Manas; Tyršova 753; 53011 TŘEMOŠNÁ U PLZNE: shání grafický program Rembrandt
- J. Jirsák; Chodská 17/A4; 61200 BRNO: prodává ZX Spectrum+; ZX Interface 1 /1800/; ZX Interface 2 /500/; ZX Microdrive /1900/; 2x joystick QUICK SHOT II /600/; 11x cartridge; tiskárnu ZX Printer; 450 m metalizovaného papíru a datarecorder Grundig.
- J. Horáček; V Tejnecku 602; 53701 CHRUDIM II: shání folii klávesnice pro ZX Spectrum+ /Delta/ nebo kohokoliv, kdo by ji mohl zajistit, popř. upozornit apod. /Kdo máte možnost je dovézt hromadně, spojte se se Svazarem Karolinka - pozn. redakce/
- REDAKCE /DAVID HERFL/ SE OMLOUVÁ PANU J. VOJÁČKOVÍ A VŠEM ČTENÁŘUM ZA CHYBNÉ OZNAČENÍ AUTORSKÝCH PROGRAMŮ "PÍSMO" V MIN. ČÍSLE.

## VAŠICH 15-NEJ:

(3/89)

- HRY:
1. SABOTEUR II. (24 b.)
  2. EXOLON (22 b.)
  3. DRILLER 128 (20 b.)
  4. TOMAHAWK (19 b.)
  5. TO JE ON! (14 b.)
  6. BARBARIAN 2 (14 b.)
  7. PODRAŽ (III.;IV) (13 b.)
  8. KULEČNÍK (11 b.)
  9. < TREASURE > (10 b.)
  10. SEXESO (9 b.)

## UŽIVATELSKÉ PROGRAMY:

1. < LUPÍČ Ø3 > (9 b.)
2. ART-STUDIO CS (8 b.)
3. < TF COPY > (4 b.)
4. EDITOR-ASSEMBLER (5 b.)
5. PŘÍMÉ KRESLENÍ (4 b.)

● MARTIN STEJSKAL; TYLOVA 2098; 43601 LITVÍNOV:  
 KOUPI ZX INTERFACE 2. DÁLE HLEDÁ PŘÍTELE KTERÝ SE ZABÝVÁ SHROMAŽDOVÁNÍM "POKÉ NESMRTELNOSTI" DO HER. SPOLUPRÁCE, VÝMĚNA ZKUŠENOSTÍ.

## Študák Software: Programování a Sinclair (1.)

"Lidé kolem počítačů se dělí na opravdové programátory a na pojídače koláčů." - tuto větu jste se mohli dočíst v časopisu ZO Svazarmu Mikrobáze v článku "Opravdový programátor nepoužívá Pascal".

Autor tohoto článku se zamýšlí nad programováním, kterážto činnost je podle něj záležitostí pravých mužů a odbývá se výhradně ve Fortranu nebo Assembleru; a "hraní si s počítačem", do kterého zahrnuje zbytek. Přístup k počítačům by měl být tedy dovolen hrstce šťastlivců - a komu není shůry dáno, ten nechtě se spokojí s hraním a pojídáním koláčů.

A my, ubozí spectristé? Fortran nahradme Basicem a máme tedy novou definici opravdového programátora. Programuje výhradně v Basicu, občas si vypomůže strojovým kódem a opovrhuje joystickem.

A ubozí pojídači koláčů? Na Spectru je, jak známo, zabudovaný Basic. Kromě něj lze přímo programovat ještě ve strojovém kodu počítače. Z důvodů zefektivnění práce na počítači existují kromě podpůrných programů typu Pro-Do /zlepšená grafika/, Art-Studio/grafický editor/ nebo Hi-1/64 znaků na řádek/ ještě programy, umožňující přímé programování v jiném jazyce. Programy tohoto typu lze rozdělit do dvou skupin: jednak jsou to interpretry /programy, vytvořené interpretrem můžete do počítače znovu nahrát a používat ho jen opět s interpretrem/ a jednak kompilátory, které daný program převeďte do strojového kodu a účinek přeloženého programu je pak ekvivalentní práci programu ve strojovém kodu, t.j. lze jej spustit bez přítomnosti kompilátoru v paměti počítače.

(pokračování příště)

# PRO-DOS 1.1.

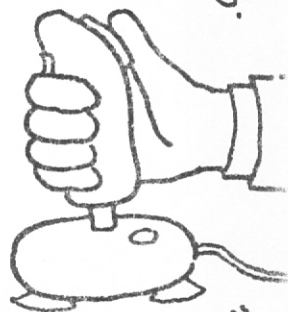
DOKONČENÍ

POKE NESMRTELNOSTI DO HRY  
"ROBIN OF THE WOOD":

POKE 49911,0

- \* GPAT BYTE -určuje vzorek, který bude užít ve většině graf. příkazech Pro-dosu. Byte /0-255/ standart je 255/
- \* PLOT X,Y -odpovídá norm.plot, jensouřadnice Y může být od 0 do 191
- \* DRAW X,Y - dtto.
- \* LINE X1,Y1,X2,Y2-příkaz nakreslí čáru z bodu A=/X1,Y1/ do bodu B=/X2,Y2/
- \* BOX X1,Y1,X2,Y2- levý dolní roh a pravý horní roh zadáme a NAKRESLÍ SE OBDĚLNÍK.
- \* FBOX X1,Y1,X2,Y2 -dtto, jen vytvořený obdélník je vytvořen vzorkem udaným GPAT
- \* TRIANGLE X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3-trojúhelník zadáný třemi souřadnicemi./body/
- \* ELLIPSE X,Y,A,B -nakreslí elipsu se středem S=/x,Y/a s poloosami A-vodorovná a B-svislá.
- \* FILL X,Y -způsobí vyplnění uzavřeného obrazce. Souřadnice musí ukazovat někam do středu obrazce.
- \* PAINT X,Y -dtto , jen obrazec je vyplňován vzorkem GPAT./pozor -náročné na paměť/
- \* HATCH x,Y,ADR-jako fill, jen šrafování je vzorkem který je uložen v osmi bytech na zadané adrese ADR.Možno použít znaků z UDG - HATCH X,Y,USR "a"
- \* MATCH ADR -provede nové šrafování obrazce zadaného předchozím příkazem HATCH,ale lze změnit ADR. zadává se automaticky na adresu 53000

KUPTE SI ČS.



DŽOJSTYK !!

A Kempston INTERI

FIRMA

**ELXS**

ANEŽ  
JE

**FUXOFT**

ORIGINÁLNÍ  
ZNAČKA

## UCHOVÁVÁNÍ OBRAZOVEK (2.ČÁST)

Pro dvě obrazovky ponecháme stejnou základní rutinu s daty, jen řádky s Poke na schování a vyvolání budou trochu složitější a dvakrát.

9985 POKE 64920,33:POKE 64923,17 :RAND USR 64920 : RETURN

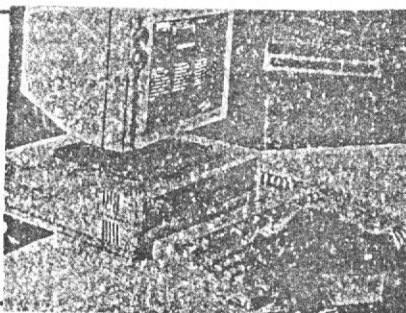
9986 POKE 64920,17:POKE 64923,33:POKE 64924,144:POKE 64925,226:  
RAND USR 64920 : RETURN

9987 POKE 64920,33:POKE 64923,17:POKE 64924,56:POKE 64925,199:  
RAND USR 64920 :RETURN

9988 POKE 64920,17 : POKE 64923,17 : POKE 64924,56:POKE 64925,199:  
RAND USR 64920 :RETURN

Uchování 1.obrazovky -GOTO 9985 její ukázání -GOTO 9986  
-"- 2.obrazovky -GOTO 9987 -"- /GOTO 9988 /resp.GOSUB/

**PŘÍŠTĚ**  
(POKUD CHCETE...)  
očekávejte  
POJEDNÁNÍ o...

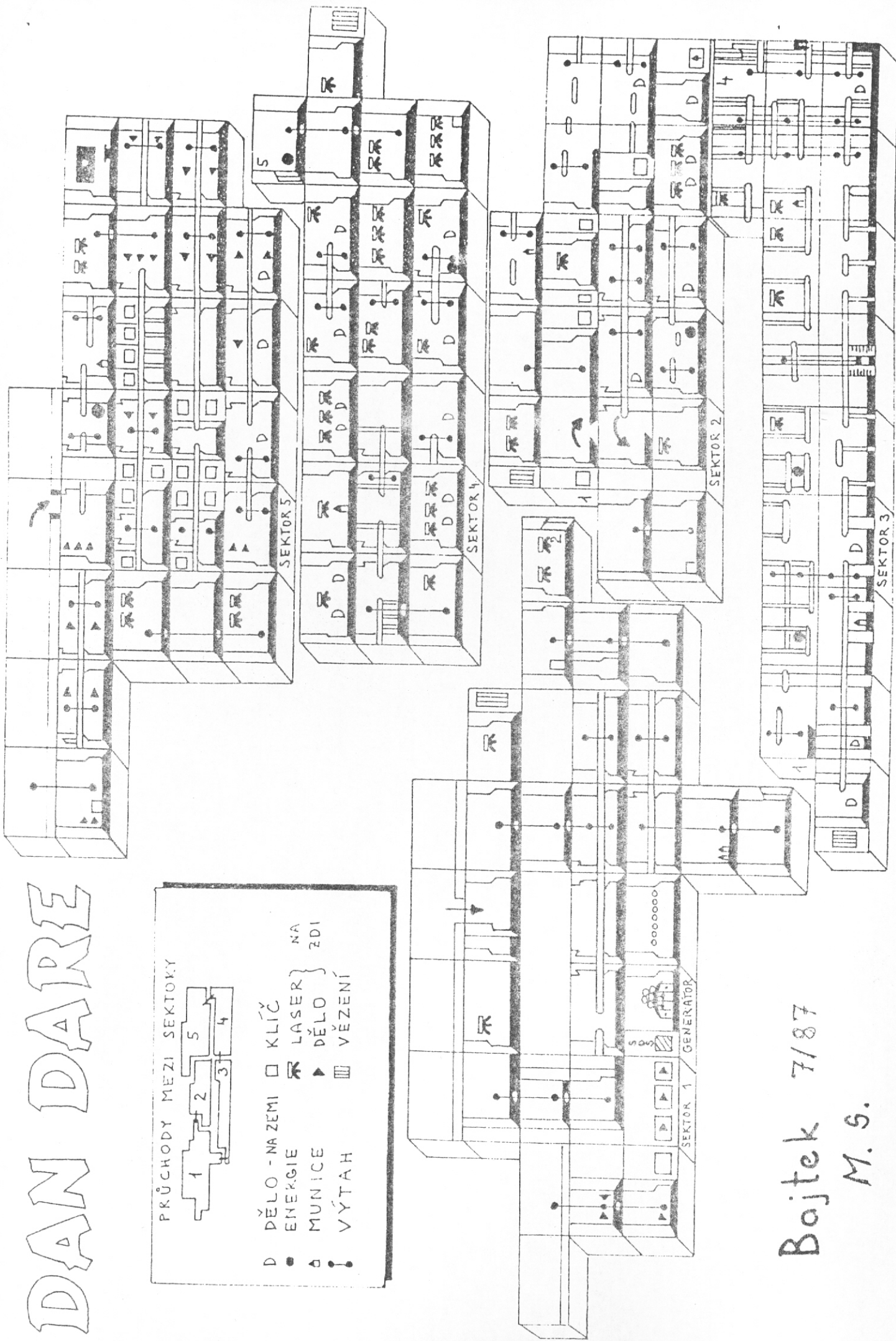
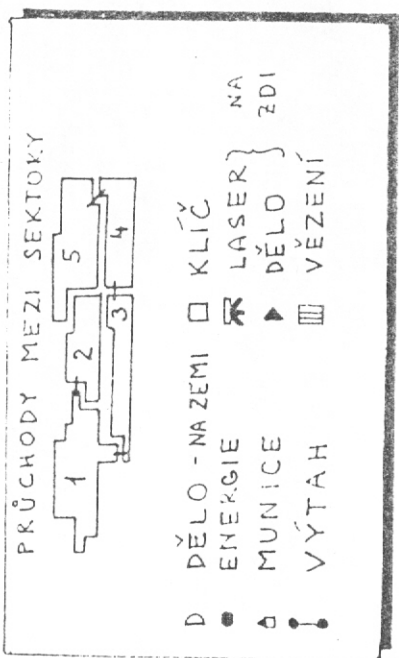


systemech :

MALE PUBLIKAČNÍ ČINNOSTI  
(DESKTOP PUBLISHINGU)

Z pohledu fotosazeb, Pavla Maňase  
a ICON grafiky

# DAN DARE



Bajtek 7/87  
M. S.