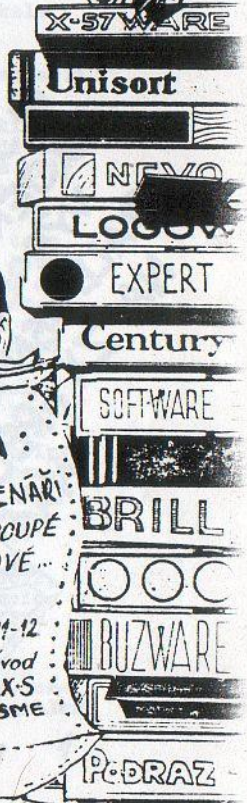


10/89

ZX

magazin

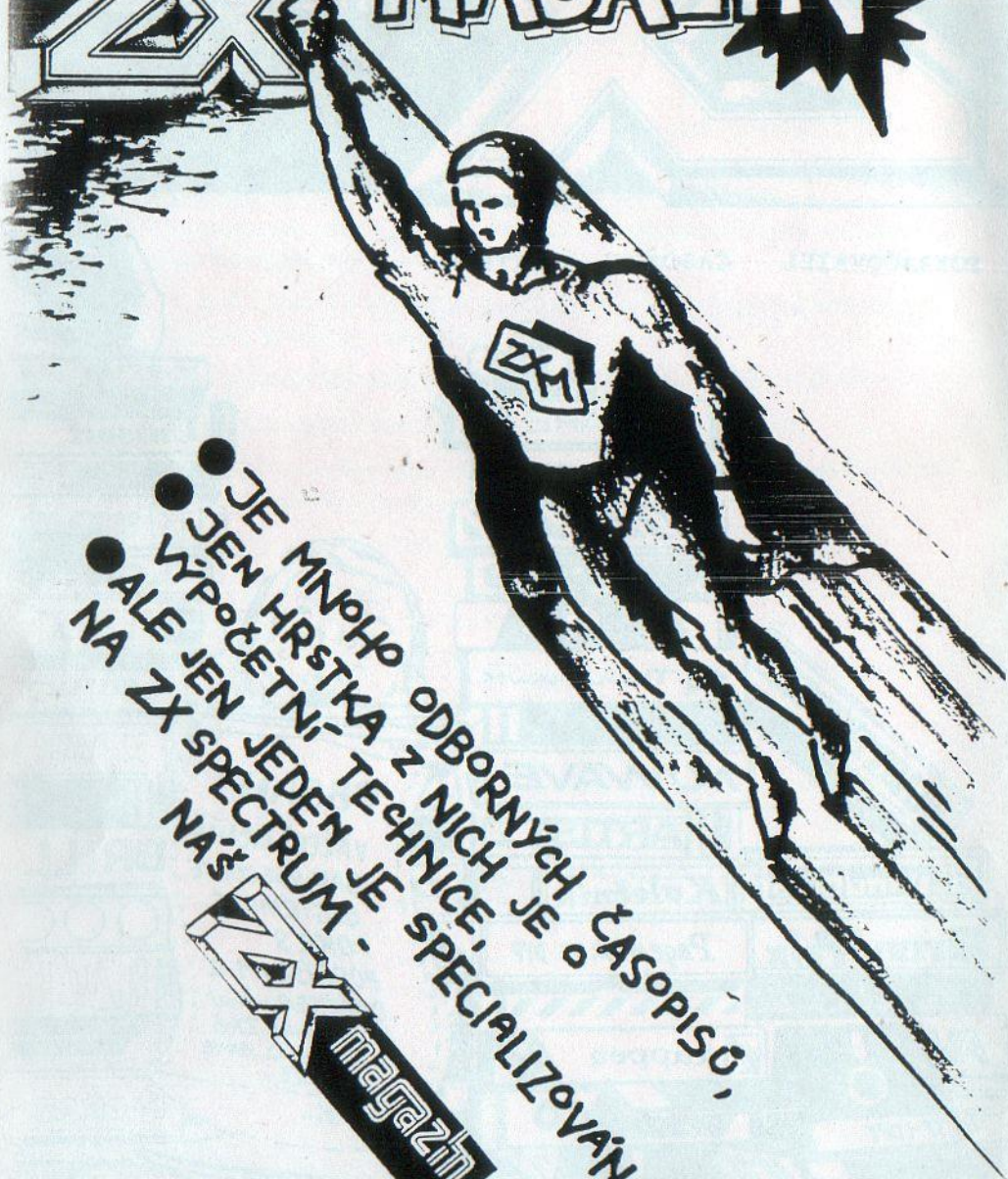
POKRAČOVATEL ČASOPISU SPEKTRUM



OBSAH :
 VÁŽENÍ ČTENÁŘI
 SAM 256 COUPE
 SYSTÉMOVÉ ...
 POKE 3
 POBRÍSLO 11-12
 CRACKER návod
 ATARI kontra ZX-S
 4x11. ČETLI JSME
 INZERCE
 atd...



ZX MAGAZÍN



- JE MNOHO ODBORNÝCH ČASOPISŮ,
- JEN HRSTKA Z NICH JE SPECIALIZOVÁN
- VÝPOČETNÍ-TECHNICE,
- ALE JEN JEDEN JE SPECIALIZOVÁN
- NA ZX SPECTRUM -

ZX **magazín**

VÁŠENÍ



dnes je 7. října a já pro Vás připravuji poslední stránku do časopisu ZM. Už dnes vím, že původně zájmové číslo vyšlo někdy v říjnu a že všechno tedy dopadlo daleko hůře, než jsem já sám mohl předpokládat. Opuštěte to mě i mým přátelům - věřte, že to není pro nás dobrý pocit, dělat si takovými způsobem tak špatnou reklamu.

Teď ale pozor: začíná smršt špatných zpráv, které jsme si sami zúsobit nechtěli, ale už se tak stalo...

- Tedy poprvé - naší chybou jsme špatně určili cenu. Takže dochází k změně, pochopitelně /a bohužel/ směrem nahoru. Cena ZM tedy není 3 Kčs včetně poštovného, ale 3 Kčs bez poštovného. To se k ceně přidává, takže skutečná cena je 3,50 Kčs /těch 15 haléřů za obálku bereme na sebe jako režijní náklad/.
- Za druhá: vzhledem k výrobním lhůtám končí pravidelnost našeho časopisu a začíná období živelnosti a anarchie. Neboli: zatímco do současnosti jsme všechna čísla připravovali tak, aby na počátku dalšího měsíce už byla hotová, teď vše půjde tak, že jedno vydáme a ve chvíli, kdy se bude tisknout /a budeme mít tedy 100% zaručeno, že bude expedováno/, budeme připravovat další. Pakhle bychom mohli zvládnout cca 10 čísel ročně, možná i více. Uvidíme.

A na závěr několik **informací** pro čtenáře, které jsme zaznamenali před několika dny:

Plánovaný seminář uživatelů mikro počítačů Sinclair, Didaktik a podobných, který měl být 21. října 1989 se z technických důvodů nekonal. Veškeré tiskoviny /sborníky, manuály apod./ které byly připraveny pro uvedený seminář, je možno objednat na adrese: ZO Svazarmu, 75605 KAROLINKA.

Až do odvolání rušíme nahrávání programů. Je to proto, že tato služba byla zneužívána programátory, kteří si objednávali kazety C-60 a C-90 a třeba i více najednou a vše chtěli ... "s díky a včas vyřídít" ... a když se nepovedlo, hned se nechali slyšet o nerespektování našich služeb. Například tedy jen dvě služby: nahrávání celých kaset pomocí dvoumagnetofonu /Aiwa CA-W50/ nebo nahrávání max. 10 programů za poštovné - bude zařizovat asi Pavel Manas. Rád bych upozornil, že moje výtky k lidem, kteří se objednávali mnoho programů najednou, se netýkala těch, kteří se revanšovali hojně materiálem pro redakci a dobrou spoluprací /např. pan Špička/. Pro takové bude naše redakce stále připravena pracovat. Ne ovšem pro ty majitele /a provozovatele/ hracích automatů, kteří shání nové hry a /jak jsme již zjistili/ nabízí je dalším uživatelům za peníze. Cena za kopii na dvoumagnetofonu Aiwa je 20,- Kčs /včetně poštovného/. Kazeta č.1 má toto sestavení /a můžete si o ní již klidně psát/:
str.1: Pascal, Forth, Prolog, Kulčnick, Sexeso, Ganster, CCC 2, FF Copy 2/88, Přímé kreslení, Infarkt, Věk, Manželství, Lupič, Artist II, PageMaker, Sprite Designer, Compressor Screen, FSW Compress, C-Copy 1.1, Plot, Graph, Profesor, Kondicioigram a Pravopis 1-4.

str.2: Sir Fred, Mikie, Pasword Ex, Země, Typograph + demo, návod, Helespont, Logik, Kalendář, Velký nim, Oracle, Disassembler Amisin, FF Copy, Megabasic 4,1 + návod, mons a gena.

NAŠE KONTAKTY:

Snaha po originalitě a prvňství nás tentokrát zavedly hodně daleko - až do Velké Británie. A co že bylo tentokrát předmětem naší snahy? Nic jiného, než těžký sen všech ataristů a /snad/ vánoční překvapení ze země za průlivem -

SAM 256 COUPÉ

Pokud nasmítnete, že všechno, co šlo, bylo již uveřejněno v časopisech /podrobné informace přinesly Zpravodaj/Karolinky, časopis Sinclair 602, ZO Svezarmu a dokonce i státní Elektronika/, a tedy nic nového již není možno objevit - nemáte pravdu.

Nabízíme vám dopis, který jsme od firmy Miles Gordon Technology dostali počátkem srpna a který pro vás přeložil pan Prokůpek:

"Rádi bychom Vám chtěli poděkovat za zájem, který jste projevil o náš připravovaný počítač SAM Coupe.

Doufám, že nám prominete, že současně neodpovídáme na Vaše dotazy. Jsou pro to dva důvody. Zaprvé, dostáváme týdně tolik dopisů s detailními dotazy, že je nejame schopni zodpovědět. Zadruhé, dokončujeme přípravu k zahájení výroby /podle plánu říjen - listopad/, takže jsou denně nové informace z technického i obchodního oddělení. Proto jsme se rozhodli, že nevydáme tištěné materiály dříve než v září, až budeme mít všechno zodpovězeno. Přidal jsem ovšem Vaše jméno k seznamu těch, kteří chtějí obdržet podrobný tištěný materiál před zahájením výroby.

Jako pozitivní informaci bych uvedl naši horkou linku k SAM Coupé. Rozhodli jsme se, že jednu z našich linek /0792-791275/ věnujeme k předávání informací. Každý týden dodává konstruktér Bruce Gordon nejnovější správy o vývoji, jako nahrané sdělení. To se ukázalo velmi oblíbené, dokonce natolik, že jsme kvůli tomu dostali dočasně další telefonní linky. Možná zjistíte, že mnoho Vašich dotazů bude zodpovězeno zde.

Ještě jednou Vám děkujeme za Váš zájem. Budeme dále ve styku.

S pozdravem Jim Walker. "

Několik dní na to jsme dostali druhý dopis od této firmy, tentokrát podepsaný samotným zakladatelem a spolunajitelem firmy, panem Alanem Milesem. Dopis obsahoval xeroxovaný materiál "MGT'S SAM Coupe - General Specifications" a kopii článku "SAM - the secrets of a new machine" z časopisu TGM /č.:14/89, str. 140/. S obsahem tohoto dopisu Vás seznámíme v některém z příštích čísel ZX.

Co dodat? Snad jen, že se mylili ti, kteří celému projektu /o kterém se i v ČSSR hovoří přes rok/ připisovali krátkou životnost. Je sice pravda, že počítač zatím na trhu není, ale podle všeho dlouho na sebe čekat nenechá.

Chcete-li nestranně sledovat další vývoj ve "věci SAM", čtete pravidelně další čísla ZX - určitě se opět s tímto tématem přihlásíme.

NAPSAL DAVID HERTL, výhradně pro

ZX magazin

V květnovém vydání anglického magazínu Your Sinclair nás velmi zaujala jedna z novějších her anglické firmy U.S. Gold All American Software. Za 8,99 liber je k máni graficky velmi pěkně vyhotovený simulátor "ONE RUN EUROPA", cesta přeprchovým automobilem Ferrari festa Rossa Cabrio po Evropě /trasa Londýn-Paříž-Lyon-Kilán-Rím-Curych-Západní Berlín/. Hra je vyvedena ve stylu 3D a je to konečně něco jiného, než věčné letecké simulátory /Raid Over Moscow, Blue Max, Dam Busters/ nebo jiné militární či násilné hry /Beach-Head I a II či v současné době často propagovaný Vigilante/. KLIP SI KLIP

POKE 3 ZXmagazin

HRY

- F** Firebirds - 27235,0
Frees Beas - 34160,0
Fort Apocalypse - 36939,0
Fred - 31171,0
Frank N Stein - 35723,0 /životy/ nebo 29277,x /x-počet životů/
G Ghost Busters - name: PETER konto č. 10343404, 42000 USD
Giligans Gold - 52881-52883,0 /NOF/
Ground Attack - 27872,0
Gyroscope - 54754,200
Gotcha - 55926,0
H Horace Goes Skiing - 29270,0 nebo 29009,0
Huchback - 26888,0 /životy/; nebo 26903,x/24760,x /x = počet životů, max. 18/
J Halls of the things - 32717,0: 35923,magic /USR 24576/
Jangler - 1 load program; 2. počkat na high-score tabulku;
3. BREAK; 4. POKE 29848,0; 5. CONTINUE
Jumping Jack - 30094,182 nebo 30094,102
Jet Pac - 25373,x /dosaž za -x- počte životů/; 26075,0 /ke startu pouze jedno palivo/; 25020,0 /nekonečné životy/; 25020,100 /sto životů/; 25018,0 /nekonečné životy/; 25016,0

Jet Set Willy - autorem této hry je tehdy 14 letý Mthew Smith a tato hra společně s další jeho hrou Manic Miner dříve vedla bezkonkurenčně žebříčky všech časopisů. Posloupnost písmen WRITETYPETR stisknuta při zobrazení místnosti FIRST LANDING spolu s kombinací čísel 1-6, potom 9 vás přenese do jedné ze šedesáti místností. Jediné nebezpečí spočívá v tom, že některými kombinacemi můžete způsobit zhroutení systému. Hodnota objektu, který musí Willy sebrat, aby ho jeho žena Maria pustila do postele je 83. Musíte tedy sebrat 79 blikajících předmětů a dva neviditelné, ty jsou za dva body. 38240,0 /zbavení ženy Marie/; 41983,256-x /počet sebraných objektů/; 35123,0 /vymazání pohybujících se předmětů/; 35599,0 /životy/; 34493,195 /není třeba znát startovací kod/; 35899,0 /životy/; 34585,x-1 /počet životů, max. 32/; 34759,x /dosaž číslo startovací místnosti/; 41984,256-x /počet sebraných objektů/; 36358,0 "Hebt schwerkraft auf"; 36477,1 /libovolně dlouhé pády/; 56350,0 /"First landing, erhalt eine"/; 56358,0 a 56365,85 /"versanderung"/; 59900,255 /dělá hru o něco lehčí/; 34275,16 /"ohne WRITETYPETR Eingabe"/; 36545,0 /THE BANYAN THREE bude lehčí/ a 36635,239 /hra s Interface II/.
Další možnosti úprav:
Nahrát program pomocí MERGE", zastavit magf a vložit další pádek - 37 POKE 35899,0; potom zadat GOTO 10 a pokračovat v nahrávání. Přitom získáte nesmrtnost.

Mini manual



SYSTÉMOVÉ PROFIKY

Konkrétní příklady crsccerování programů:

Autostart BASICu, nahrávaného jako CCPE se provede takto: SAVE "název" CODE 23552, /203 + délka BASIC včetně proměnných, umístěných v programu bezřádkově/: GOTO /číslo/ nebo RANDOMIZE /číslo/. Tento řádek napsaný pouze v editační zóně bez čísla se nahraje v tomto code-bloku od adresy 23755 jako nulový řádek.

/napsal Jiří Přasák/

Všeobecné základy v používání POKE, základy crsccerování a theorie dobývání programů

Jedna z nejstarších záhad, dáte-li příkaz k projekci inku i papíru ve stejných barvách, nepřečte si na obrazovce nikdo nic. Poněkud fikanejší je využití tohoto typu utajení pro "zmizení" třeba jen jednoho, velmi důležitého příkazu na konci BASICové řádky. Provádí si tak, že řádku vyvoláme do editační zony, kurzor se najedeme před příkaz určený ke zmazení, přejdeme na E-mod, podržíme tlačítko GS a stiskneme ? - musíme však mít INK černý a papír bílý. Příkaz z obrazovky /nikoliv z programu/ zmizí. Co se stalo? Vložili jsme do řádky jen řídicí kód s parametrem Print inku v barvě bílé. Po "odpálení" řádky zpět na její místo v programu však uvidíme, že nám zmizelo i vše za ní. Pomu zmažeme tak, že za příkaz, který má zůstat neviděn, stejným způsobem vložíme INK 0, tedy černý. Abychom se ve zmizelých částech řádek v editační zóně vyznali, změňme barvu borderu - pak se řádka vybarví vždy v kontrastní barvě, včetně ukrytého příkazu.

Podobně můžeme změnit i barvu papíru.BASICových řádek. Pro ní stačí přejít jen do E-modu a stisknout patřičné číslo barvy. Budete-li chtít přebarvení odstranit, nemusíte je měnit způsobem, jakým jste je vyvolali. Stačí jen najet kurzorem do začátku přebarvení a mazat a mszat /DELETE/ až přemazete všechny objevující se otazníky a barvy se dostanou zpět zase do svých původních mezí. Jistě sami přijdete na to, jak docílit aktivace FLASH a i BRIGHT. Takováto činnost na řádkách programu však nemusí být zřejmá jen na utulání čehokoliv, ale má svůj značný efekt pro zvýraznění důležitých částí programu, což vede k podstatnému zlepšení orientace v jeho struktuře.

/Podle spravodaje Mikrobase a materiálů ZO Svazarmu Karolinka připravila redakce ZYM/

Příště si povíme, jak nahrávat programy, které nejdou nahrát a připojeným Interface Kempton a popovídáme si i o tom, jak problém papíru a inku /o kterém jsme hovořili dnes/ vyřešit pomocí krátkého programku a několika POKE.

ATARI KONTRA ZX SPECTRUM

TISKÁRNA ATARI 1029 A FLOPPY DISC ATARI 1050 PRO SINCLAIR ZX SPECTRUM :

Rada zájemců si k mikropočítači ZX Spectrum hodlá pořídit vhodnou tiskárnu. Máme jeden tip na vhodnou tiskárnu, prodávanou v ČSSR: tiskárna Atari 1029, která je za 2040,- Kč v Fuzexu, je ekvivalent tiskárny Seikosha GP-500, od níž se liší jen elektronikou a vnějším rozměrem.

Tiskne na normální papír s perforací nebo na volné listy, případně s kopii. Základní parametry odpovídají řadě tiskáren Seikosha GP-100 až GP-500, tj. rychlost tisku 50 řádek/sec, až 80 řádek/řádek, matice tisku 5x7 bodů. Grafika s vysokou rozlišitelností, volba dvojitě šifry znaků, podtrhávání, mezinárodní sady znaků a možný je tisk uživatelsky definovaných znaků/háčky, čárky, obráscé apod./

Nejsou problémy se servisem a se clem. Když se pokazí tiskárna koupěná a dovezená zvenku, nikdo ji u nás nespraví. Nesbývá, než ji poslat opravit s příloženými doklady o proclení a navíc je třeba zaplatit nemalou speciální dan.

Jedinou nutností je čas od času nabarvit kazetu pásky v tiskárně, tento problém je ale vyřešen. Lze sehnat servisní manuál, což k jiným tiskárnám nebývá jednoduché.

K připojení tiskárny je třeba program, interface. Interface je se dvou tuzemských IO, připravena je i verze pro IP a AR 6/85 typ "Soldán", i když to není zcela jednoduchá věc.

Atari má sice tiskárnu chráněnou speciálním nestandardním komunikačním protokolem, aby nešla připojit k jinému počítači a naopak, aby k ní jednoduše nežel připojit jiný počítač, ale vše bylo po několikaměsíční práci vyřešeno. V současné době se již Atari 1029 nedovází, ale je v plánu dovoz dalších tiskáren, které jsou s ní plně kompatibilní.

SHRNUTI: Hardware, umožňující upravit tiskárnu Atari 1029 z Fuzexu na paralelní podle normy Centronics a využívat ji s jinými libovolnými počítači vybavenými tímto standardním stykem. Zachovány veškeré původní funkce tiskárny. Přepínání podle Atari nebo Centronics styku. 30 českých háčkových, čárkových a kroužkových znaků, malých i velkých, umožňuje styk s českými text-processory. Součástková náročnost - 1 běžný tuzemský IO. Úprava nezasažuje do mechaniky ani spojové desky tiskárny. Kompletní dokumentace obsahuje popis, schéma, výpis programového řešení /EPROM lze naprogramovat/. Tisk libovolných řetězců znaků přes IPRINT. Výpis BASICu přes LLIST, GENSu, MONSu, jiných program. jazyků. Kopie obrazovky /HARDCOPY/. Volba rozměru znaků, UDG. Volba počtu znaků na řádek, řádků a mezer na stránku.

Disková jednotka Atari 1050 pro pružné disky 5 a 1/4 palce je prodávána u nás v Fuzexu za cenu 2050,- Kč.

Umí na základě protokolu z počítače formátovat jednostranné diskety na jednoduchou resp. dvojitou hustotu záznamu /520, resp. 1040 sektorů po 128 bytech/. Na disketu bez vadných bloků se tudíž vejde 128 x 1040 = 133 120 byte dat /resp. polovina při jednoduché hustotě záznamu/. Z toho několik kB /asi 2 kB u Atari DOS 3/ zabere katalog, bitové mapy sektorů a další systémové informace.

Propojení s počítačem ZX Spectrum bylo realizováno po delší době, neboť Atari používá nestandardní komunikační protokol pro komunikaci s jednotkou tak, aby jednoduše nešla připojit k jinému typu počítače, než Atari a naopak, aby uživatelé Atari museli využívat pouze tuto jednotku. Propojení vyžaduje IP typu Soldán, nebo jeho náhradu se dvou obvodů TEL pro tento účel a dále DOS /diskový operační systém/ umístěný v RAM či externí EPROM pro ZX Spectrum. DOS umí všechny běžné příkazy jako LOAD, SAVE, VERIFY, FORMAT, CATALOG apod. a jejich varianty. Napojení na ZX Spectrum nikterak nezasažuje do jednotky.

I když jednotka neumožňuje oboustranný záznam dat na disketu ani nedovoluje tak rychlý tok dat jako Disciple Disc Interface, má některé nezapomenutelné výhody. První z nich je její dostupnost u nás v Fuzexu. Výhod-

nou skutečností je i tuzemská záruční doba a servis, který prodlužuje životnost systému. Další předností je na rozdíl od ZX Microdrive a ZX Spectrum +3 /s diskem Amstrad/ použití standardních disket 5 a 1/4 palce, které jsou navíc levnější a odolnější proti ztrátě dat než diskety 3 a 1/2 palce u Opus Discos a Beta Disc. Výhodná je i možnost volby hustoty záznamu.

Existuje i servisní manuál, který k jiným obdobným jednotkám lze jen obtížně nebo nejde vůbec sehnat. Napojení disketové jednotky Atari na ZX Spectrum umožňuje nejen komunikaci se Spectrem, ale i přenos dat nebo programu mezi počítači ZX Spectrum a Atari tzv. "off line", kdy jsou uživatelé natolik vzdělaní, že nelze realizovat přímé propojení počítačů a data se posílají třeba poštou na disketách. Na ZX Spectrum lze napojit až 4 tyto jednotky, samozřejmě s možností přenosu dat mezi libovolnou disketou a počítačem nebo mezi disketami. Vzhledem k nedostupnosti jiných kvalitních diskových jednotek u nás lze disk Atari 1050 doporučit k využívání s počítačem ZX Spectrum.

SHRNUTI: Hard. + software umožňující připojení floppy-discu Atari 1050 k Tuzexu k mikropočítači ZX Spectrum. Běžné funkce FORMAT, FORMAT double density, CAP atd. Funkce LOAD, SAVE, VERIFY a možnostmi LINE, CODE, SCREEN atd. Hardware pouze ze dvou běžných tuzemských IO. Diskový operační systém DOS v RAM či EPROM. Možné čtení disku Atari 800/130 na ZX Spectru /programy, data/. Výhodné použití standardních /na rozdíl od ZX Microdrive či ZX Spectrum +3/ a levných /na rozdíl od 3 a 1/2 palce/ disket 5 a 1/4 palce. Tuzemský servis po dobu alespoň 10 let. Kompletní dokumentace obsahuje popis, schéma, ovládání DOS + výpis programu /lze získat na pásku/.

/připravil: -rex-/



tentokrát s ...

Arnoštem Večerkou

Snad i ti, kteří na našem ZXS znají jen povel LOAD",

ve spojení s nahráváním do

nekonečna jucících her, tedy snad i tyto provozovatele domácích automatů byli už někdy postaveni před potřebu skopírovat si něco na svoji či přítelovu kazetu. Pokud pracovali s programem EP Copy, nemusíme předatávat dnešního hosta. Právě pan Večerka je autorem geniálního kopírovacího programu, který ukládá data stlačuje a tak využívá lépe paměť počítače. Jistě pochopíte, že vynechat pana Večerku v našich rozhovorech s programátory by bylo krajně neslušné. Takže jsme panu Večerku položili naše čtyři obvyklé otázky:

ZXM: Jak dlouho vlastně počítač ZX Spectrum ?

A.Večerka: " Asi 3,5 roku."

ZXM: Kolik programů jste již dal do oběhu ?

A.Večerka: " Jenom 2."

ZXM: A na čem právě pracujete ?

A.Večerka: " Verzi 88/2 jsem práce na kopírovacím programu ukončil.

V současné době se věnuji výlučně disketovým jednotkám. Připravuji totiž rozšíření ZXS o disketovou jednotku, RAM-disk a programovatelný joystick. Prostudování příslušné literatury, návrh koncepce systému, návrh zapojení a napsání příslušného programového vybavení mi už zabralo hodně času. Obslužné programové vybavení bude ve stínové ROM 16 kB."

ZXM: Jak si představujete budoucnost ZX Spectra u nás ?

A.Večerka: " 16 bitové počítače vytlačí Spectrum z profesionálních prací. Bude sloužit převážně pro zábavu. Je rovněž vhodné zařízení pro experimentování s mikroprocesorovými obvody, nebo jako základ pro stavbu vlastního mikropočítačového systému, neboť je k němu k dispozici podrobná dokumentace a je pro tyto účely vhodné i použitými obvody a jednoduchý zapojení."

My pochopitelně děkujeme panu Večerku za rozhovor a přejeme mnoho úspěchů v jeho práci. V příštím čísle budeme v anketě 4x1 opět pokračovat, zpovídán bude tentokrát Anton Pokár /firma Antok/, autor známých konverzačních PODRAŽŮ 4-6 a některých dalších zajímavých programů /Font Sets, Mad Loader, Striptease a dalších/.





- Jiří Ryšánek, Jesenická 10, 79401 KRNOV: shání program Wire Studio, upravený na tisk. BT-100
- Petr Schmidt, Optiky 4, 75000 PŘEROV: shání adresu firmy v NSR, která prodává ZX Inter-

face 1 a ZX Microdrive

- Jiří Ryšánek, Jesenická 10, 79401 KRNOV: shání program Tester TTL/CMOS + schéma + popis /viz Zpravodaj Karolinky/
- Andrej Jablonka, Bratislavská 139, 92101 PIEŠŤANY: shání hru ATF Simulator
- Ivan Coufalík, Obránců míru 544/6, 35301 MARIÁNSKÉ LÁZNĚ: shání programy na ZX Spectrum+ 128 kB, zejména databázi.
- Pavel Košík, Miškovecká 16, 04011 KOŠICE: mění časopisy o ZX. Nabízí také mapy her, reprodukované, za 2,50 Kčs kus /což je cena odpovídající nákladům na reprodukci/.
- Petr Bumba, Sídl. ště 281, 35704 LOMNICE: shání profiklávesnici /Saga nebo podobná/ pro zapojení k ZX Spectru. Může zaplatit i v DEM
- Studák Software, Marek Novotný, Betlémská 941, 33011 TREMOŠŇA U PLZNĚ: zhotoví jakoukoliv hudbu do vašeho programu
- Milan Salajka, Za Opusem 1228, 15600 PRAHA 5 - Zbraslav: shání

ROZHŘANÍ PRO PŘIPOJENÍ ZÁSUVNÝCH MODULŮ K POČÍTAČI ZX SPECTRUM /1./

V zahraničí se těší velké oblibě nejrůznější doplňková zařízení pro počítač ZX Spectrum, která bez potřeby nahrávat programy z pásky umožňují prostřednictvím vnější nebo vnitřní paměti podstatně rozšířit možnosti počítače a usnadnit práci s ním.

Takové doplňky však bohužel nejsou u nás dostupné, v zahraničí jsou zase poměrně drahé a mnohdy nevhodně řešené. Tak např. oblibě se těší pevná paměť ISO ROM a další paměti vyžadují zabudování do vnitřku počítače. Navíc s ní nechodí programy kontrolující přítomnost původní ROM. Uživatel za ni zaplatí asi 80,- DM, přestože tato ROM má v podstatě jen asi 10% nového programového vybavení, které by se vešlo do ROM s desetkrát menší kapacitou a tedy i nižší cenou.

Nabízíme majitelům ZX Spectra rozhraní + moduly ROM, které nemají výše uvedené nevýhody a bez zásahu do počítače, bez nutnosti nahrávání programů, bez rizika porušení funkčnosti klasických programů a při mnohem nižší ceně jim dovolí využít takové možnosti, jaké doposud měly pouze v zahraničí dostupné doplňky typu Multiface, ISO ROM, Toolkit ROM, Spectrum Doctor a další. Přitom není třeba jako v případě zahraničních doplňků kupovat vždy celé zařízení. Stačí mít jediné rozhraní a k němu pouze takové přídavné paměťové moduly, které potřebujeme.

Rozhraní umožňuje připojit k mikropočítači ZX Spectrum zásuvné moduly s pevnou pamětí, určené původně pro počítač Atari 800/130, kde se plně osvědčují.

Uvedené moduly a různým programovým vybavením pro ZX Spectrum umožňují rozšíření jeho použití a usnadnění práce s ním /pomocné a doplňkové programy, nové operační systémy/ bez potřeby zdlouhavě je zavádět z vnějšího zařízení /magnetofonu/ a zabírat jimi uživatelskou oblast paměti.

Pro ZX Magazin píše -rex-. Pokračování příště.

ČETLI JSME ZA VÁS...

Dnes budeme spolu listovat celkem ve všech časopisech, které se zabývají problematikou ZX Spectra. Červencový **Lejtek** z Polaka přináší v rubrice **Spectrum** /tentokrát na stranách 10 a 11/ celkem čtyři programy /ukázka grafiky ve strojovém kodu, program pro spolupráci s disketou, rutina počítadla při loadu a program pro lepší hudební využití vašeho počítače/. Na straně 12 je potom článek o hrách a hudbě v nich a konečně a třetí verze programu **Verifikátor**. Tento program provádí kontrolu délky všech řádků, vypočtenou hodnotu vytiskne a my ji můžeme provádět - vhodné a účinné např. při prepisování programů z časopisů do počítače. Potom již stačí jen kontrolovat součet v časopise a na obrazovce. Na prostřední dvoustranně je tentokrát mapa hry **Dracónus**, manuály na stranách 18 a 19 jsou na hry **Rocket Ranger** a **PHM Pegasus**. Obě tyto hry jsou i ve verzích na **ZXS**. Žebříček **TOP 10** v Polaku vypadá takto: **Operation Wolf**, **Street Fighter**, **Hot Shot**, **Police Quest**, **Gunship**, **Rocket Ranger**, **Kings Quest**, **Platoon**, **Dracónus** a **Green Beret**. Na dalších stranách jsou obvyklé reklamy a na straně 28 pochybný žebříček špatných cen.

Čtvrté číslo **Zpravočaje OK VTCM Český Krumlov** přináší v rozsahu celého čísla obsahovou náplň **Sinclair Clubu** pro rok 1989 /podzim/ a 1990. Dále jsou připojeny informace o podmínkách členství a činnosti v klubu a pozvánka na burzu elektroniky a výpočetní techniky.

Záříjové číslo **Your Sinclair** nabízí jako obvykle velké množství informací. Anglická firma **Firebird Software** nabízí novou hru **Mr. Heli** za 9.99 libry. Novou megahrou /nejlepší hrou/ na **ZXS** se stala další verze hry **Indiana Jones**. Nikoliv konverzační, jako známá hra o **Fuxoftu**, ale skvělá pohybová hra za 8.99 libry od firmy **U.S.Gold**. Firma **Pitua** nabízí hru **Titan** za 8.99 libry. Hodnocení 75%. Opět firma **U.S.Gold** /tentokrát ve spolupráci s firmou **Capcom**/ nabízí střílečku **Forgotten Worlds** za 8.99 libry; hodnocení 86%. Na prostřední dvoustranně je mapa na hru **Thunderbirds**. Zajímavá a přitažlivá bude určitě nová hra firmy **Micro-Style** - jmenuje se **Stunt Car Racer** a jedná se o závody dragsterů. Známý prodejce hardwaru a softwaru, firma **Datel Electronics**, nabízí mj. komplet **Art-Studio** za 49.99 libry /program, interface a myš/; joysticky, světelné pero, syntetizer keči atd. Firma **Domark** nabízí za 9.99 libry novou verzi hry **James Bond 007 - Licence to kill**. Hodnocení 79%. **Buffalo Bills Rodeo Games** od firmy **Tynesoft** za 8.95 libry byl ohodnocen na 54%.

K dispozici jsme dostali i /podle našeho názoru/ nejlepší časopis na **ZXS** vůbec - anglický **Crash** /196 stran A4 v barvě, měsíčně, 1.95 libry/, ale o něm někdy později. Nebylo to totiž číslo nové, takže informace z něj by nebyly aktuální jako u tří výše uvedených časopisů. Náš **Crash** byl z ledna 1988.

Na závěr ještě jedna prosba či spíše upozornění - pokud i vy máte k dispozici nějaké zajímavé časopisy, nabídněte je i ostatním čtenářům. Stačí, když nám je zapůjčíte k přečtení - rádi potom budeme čtenáře informovat.

ZX CODE RADY - ALFI

DOBŘÁ VĚC

se tentokrát povedla redakci časopisu **ZX Code** /vydávající Klub výpočetní techniky při krajském kabinetu elektroniky v Hradci Králové, Radioklub OK 1 KHA Náchod a Okresní dům pionýrů a mládeže Náchod/. Speciální letní číslo **ZX Code** je celé věnováno plotteru **Alfi**. Sešit na celkem 24 stranách A4 přináší ve čtyřech kapitolách /Souřadnicový zapisovač **Alfi**, Digitizér /scanner/, Jednojehlíčková tiskárna a Programový vybavení/ celkem 18 článků s poznátky a zkušenostmi ze stavby a užívání tohoto zařízení. Dostali jsme k dispozici celkem 5 výtisků, na pří ní rádi zapůjčíme majitelům a uživatelům **Alfiho**. Co dodat - snad jen, že něco takového je skutečně dobrým příkladem práce redakce **ZX Code**. Něco takového by určitě mělo vyjít ve větším měřítku, protože právě plotter **Alfi** je jeden z výrobků, které se do výroby dostali a které si tedy může koupit mnoho majitelů **ZXS**. S pomocí tohoto sešitu se určitě vyhnete některým nepřijemnostem, které by vás jinak potkaly při stavbě tohoto zařízení.

HALÓ!

**JAN
DREXLER
HARDWARE
SERVIS**

JAN DREXLER
JAHODOVÁ 2889
PRAHA 10
10600



HALÓ!

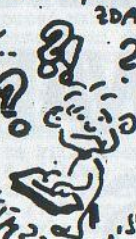
SPECTRUM

Sinclair

INTERVU

A DO DAL? MO
NAŠ HRDINA
MÁ POČTAC, ALE
TO
STACI... ? ? ! ?

CO S NIM??
MA JE HRDINA...



JE HRDINA BEKADNOSTI
PROPADA...



(JE JE NA POKAŠE BU
JINÉ BYLA JESTIJE
OD SPECTRA
KONČINA)

REKLAMA

AT ŽIJE PAVEL MAŇAS !!

3.

TO JE ON!
NAŠ HLAVNÍ
HRDINA (NIKOLI
PROGRAM OD
MINULY)



A TO JE JEHO MAM
POČTAC SINCLAIR

JE TO JESTIJE NIKOLI
PŘEŠ... ALE TAK TO
JESTIJE... ALE TO JE...
PŘIPPAHL
(PŘIHOVĚDĚNÉ TO
MĚLO JINÝ TO
KODOVÝČE)

NEVĚŠ HLAVU !!!
TOT RADA KOUDBA'
ODBÍREJ



ČASOPIS ZXmagazin !!

ENDE

91 SPEKTRUM MAGAZÍN - DAVID HERTL LENEŠICE 439 23 8. čísla 127

ZX MAGAZÍN

Redakce : Dr. Software
Študák Soft
OKF

Adresa : D. Hertl
B. Němcové 127
Lenešice
439 23

Zkrácení strojového programu

=====

Když nám to bude fungovat, tak je to v pořádku a mohli bychom jít "od toho" - a l e ...

Tím věcně štouralům, kvůli kterým se hýbe technický pokrok dopředu to nedá a začne se jim zdít program zbytečně dlouhý. No bodejť by ne, program pro "uschování" - od adresy 64928 a program pro "zobrazení" - od adresy 64932 jsou vlastně stejné. Jde vždy o transport paměťové oblasti (stejně dlouhé), lišící se pouze tím ODKUD a KAM. A to ještě si mezi sebou ono odkud a kam prohazují místa. Logicky nás napadne, abychom tedy použili jenom jedné rutiny - vlastně tedy jedné poloviny. Tedy - úplně přesně - programy od adresy 64828 až po adresu 64831. A těsně před spuštěním vždy mezi sebou prohodili dvojice BYTES na adresách určujících odkud a kam, tedy na adresách 64821 a 22 na adresách 64834 a 25.

No - fungovat to bude, ale existuje řešení ještě o něco elegantnější. Je založeno na prosté úvaze, že totiž nezáleží na tom, v jakém pořadí zadáváme hodnoty do jednotlivých registrů pokud to je p ř e d vyvoláním povelu LDIR. Stejněho efektu dosáhneme tím, že prohodíme mezi sebou instrukce které určují jakým číslem se naplňují ty které registrové páry. Konkrétně nám na mysli povel LD HL - tedy 33 na adrese 64828 a povel LD DE - tedy 17 na adrese 64823. Vymění-li mezi sebou tyto povely, je to totéž jako bych prohodil ono ODKUD a KAM. A jsou to pouze 2 POKE místo čtyř při přehazování celých adres.

Tím se nám změni zadávací program asi takto:

```
9990 CLEAR 57999 : RESORE 9995 : FOR n=64928 TO 64931 : READ a :  
      POKE n,a : NEXT n : GOTO .... (začátek programu)  
9995 DATA 33,8,84,17,144,228,1,8,27,237,176,281
```

Bude vhodné, když k tomuto programu ještě přidáme tyto dva řádky:

```
9996 POKE 64828,33:POKE 64823,17:RANDOMIZE USR 64828:RETURN  
9997 POKE 64828,17:POKE:64823,33:RANDOMIZE USR 64828:RETURN
```

Vhodné to bude proto, že kdykoliv budeme chtít obraz uschovat, stačí dát povel GO SUB 9996 a kdykoliv budeme potřebovat vyvolat obraz na obrazovku zadáme GO SUB 9997.

P A M A T O U A T N A Z Á U Ě R

Ponechat program tak, jak jsme ho napoprvé vytvořili (takzvané hole a bosy - i když funguje naprosto správně) není příliš dobré a nesvědčí to o kvalitách programátora. A l e - zkrátit ho na minimum, "odřhat" ho na kost, to není také dobré, protože program ztratí srozumitelnost.

Skutečné programátorské umění není znát co nejvíce instrukcí a figlů, ale umět najít zdravý střed mezi dvěma uvedenými krajnostmi.

Ať vás to chodí, ale ne na poprvé, to byste z toho neměli tu
opravdovou radost - a kromě toho mnoho úspěchů přeje:

J i f í P o b ř í s l o
Na svahu 386
468 01 Jablonec nad Nisou

----- (0) -----

napsal

PRO

ZXM



amisin

CRACKER

nová česká hra
minimální ZIM
STUDIA SCENARJE

Program CRACKER je logická konverzační hra nového typu. Obsahuje simulátor operačního systému MS-DOS /poprvé u programu EXPERT/ a je tedy i prostředkem k jeho osvojení. Hráč je postaven do role začínajícího programátora Franka Chestera, jehož počítač byl napaden počítačovým pirátem - Crackerem, přičemž přišel o své úspory v Banco. Frank se s pomocí svého operačního systému a přítele Henryho vydává po stopách crackerů a snaží se získat své peníze zpět...

Operační systém MS-DOS je diskově orientovaný operační systém. Jednotlivé programy a textová data jsou ukládány formou souborů dat. Každý soubor má jméno /max. 8 znaků/ a příponu určující typ souboru /TXT- textová data, COM- spustitelný to program/. Jména souborů jsou uložena v tzv. adresářích / přípona .DIR /. Operační systém umožňuje pracovat s jednotlivými soubory v rámci adresářů, kopírovat je do jiných adresářů...
Povelů operačního systému :

DIR jméno -vypíše obsah zvoleného adresáře, bez jména
vypíše obsah aktuálního adresáře
MK DIR či MD jméno -vytvoří prázdný adresář
CHDIR či CD jméno -změní aktuál. adresář /za nový- jméno nového/
CHDIR :: -návrat do nadřazeného adresáře, bez parametrů- výpis aktuál. adresáře
COPY jméno adr -zkopíruje zvolený soubor do zvoleného adresáře
COPY jméno -zkopíruje zvolený soubor do aktuál. adresáře
DEL jméno -smáže zvol. soubor
TYPE jméno -vypíše zvolený text. soubor
CLS -smáže obrazovku
VER -vypíše verzi oper. systému
HELP -vypíše pomocnou stránku

Jména souborů lze zadávat jako prvky adresářů A/E/G/D.COM označuje spustitelný soubor D v adresáři G, který je vnořený v adr. B, který je v A, který je vnořený v aktuál. adresáři. Tak např. CHDIR B/C velí oper. systému zvolit za aktuální adresář adr. C, vnořený v B, který je vnořený v aktuál. adresáři apod. U povelů CHDIR, DIR a u adr. v příkazu COPY, do kterého se bude kopírovat, není nutno zadávat příponu, protože vždy se jedná o soubory typu .DIR. Spustitelné programy spouštíme jejich jménem /povel B/A spustí program A v adr. B vnořeném v aktuálním, ani zde není nutno psát příp. COM /. V ostatních případech však přípony nutné.

Frank bude nucen použít i jiné prostředky, než jen operační systém, musí se napojit /pomocí prog. WNET COM/ na různé počítače, s pomocí přítele Henryho použije i nelegálních prostředků. Henry mu dodá crackerské programy, které pomohou.

PREVLEK COM -umožňuje zamaskovat identifikační číslo počítače. Např. tvářit se jako policie, vám umožní..

CRACK COM -důležitý program umožňující napojit se na jakýkoliv počítač a pracovat s jeho soubory stejně, jako kdyby byly ve vašem počítači. Nelze však spouštět programy v cizím poč., -nahrajte k sobě

DESIF COM -umožňuje dešifrovat kodované text. soubory.
Program CRACKER je náročný na čas a inteligenci, ale je hratelný a zvládnutelný.