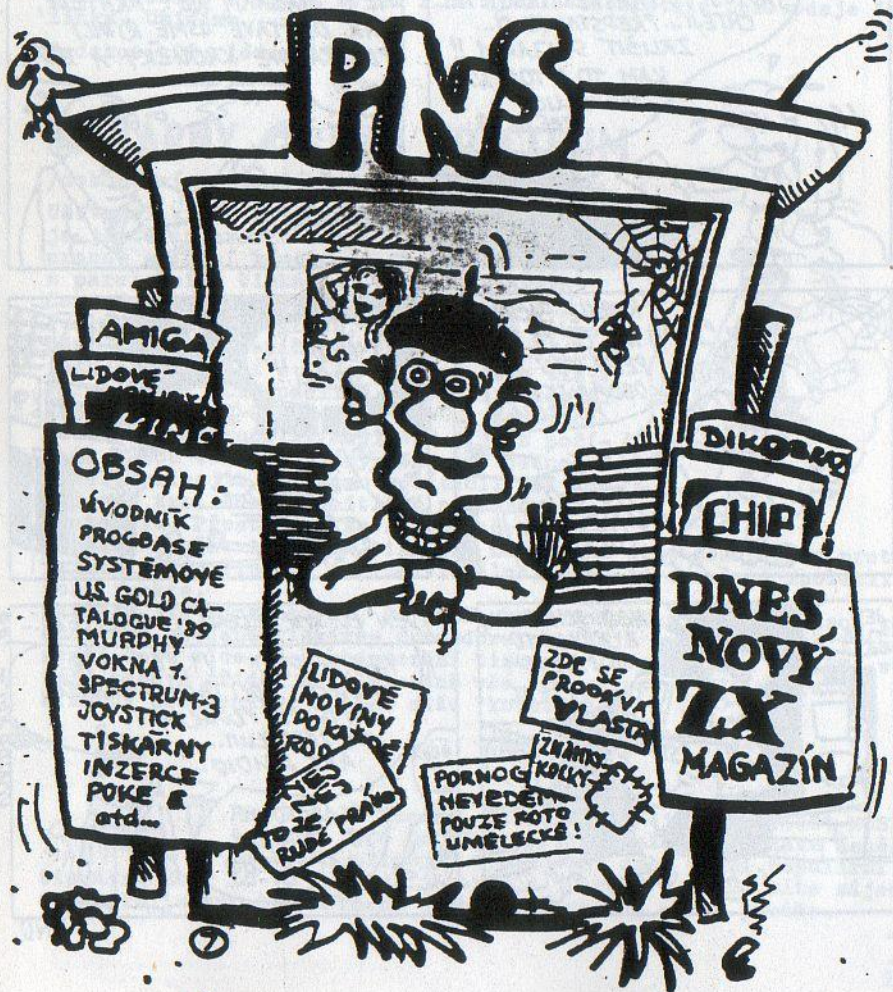


ZX magazin



MŮJ COMPUTER

by ZXM ©



END

PODRSFT BY

VÁZENÍ

Dnes jenom velice krátce - neboť místa není mnoho a chceme Vám toho nabídnout co nejvíce.

1/ od roku 1990 se po přechodném zdražení čísla 10/89 a čísla 11-12/89 se opět vracíme na 3,- Kčs za časopis, ale vzhledem k úpravě poštovních sazeb /došlo k nim od 1. ledna 1990 a již není možné posílat náš časopis jako "Otevřenou listovní zásilku"/ přidáváme na poštovné 1,- Kčs. Dohromady tedy budeme stát 4,- Kčs, což je stále pořád méně, než "Sinclair 602", technický zpravodaj pro uživatele ZXS ze 602. ZO Svazarmu, který stojí stále 6,- Kčs. 2/ pokusíme se žádat o registraci našeho magazínu u Federálního úřadu pro tisk a informace. Pokud vše vyšlo, byl by náš náklad opět vyšší a dostalo by se i na bývalé odběratele Zpravodaje Karolinky. Uvidíme ...

Redakce, 20. ledna 1990.

TISKÁRNY & PRO SPECTRUM

/dokončení z minulého čísla/

Uživatel kromě příslušných programů potřebuje ještě interface a spojový kabel. Odpadá pracné sbírání konektorů Centronics, známé z paralelních tiskáren. Uvedené tiskárny Commodore /až na starší typ SP-1000 VC/ nefungují podle programu, popsaného v Mikrobázi ani v zahraničních časopisech. Jednak jsou dokonalejší a dále podobně jako tiskárna Atari 1029 pečlivě kontrolují komunikační protokol Commodore, aby je za výhodnou cenu nevykoupili majitelé jiných počítačů. Jsou tudíž udělány tak, aby jednoduše nešly připojit k jinému počítači, než Commodore, tzn. že jsou citlivé na časování protokolu. Přesto je lze s počítačem ZXS úspěšně využít. Každá tiskárna má trochu jiné časování a proto je nejlepší připojit ji individuálně, čímž je zaručena spolehlivost funkce.

Závěrem lze konstatovat, že i přes nestandardní styk a způsob komunikace uvedené tiskárny Commodore umožňují totéž a často i za menší cenu více, než standardní tiskárny /např. Epson či IBM/ v téže cenové třídě. Mají vlastně vše, co uživatel ZXS potřebuje a šikovný programátor s nimi může "kouzlit".

/pro ZXS napsal -rex-/



STAR! Pan Rudolf Kuchař, Bělehradská 414/123, 43401 MOST, telefon 3506 po 20. hod., si zakoupil a také úspěšně k ZXS připojil v současné době velmi populární tiskárnu Star LC-10 /pomocí interface "Mirek"/. Pokud máte zájem o jakýkoliv typ spolupráce, obraťte se na něj - rád pomůže.

PROGBASE



program	autor	rok	délka	ZGHM	kód	JK	manuál	
MUSIC STUDIO	MS-CID	'89	9349	000-	M2	-R	T	ES

Hudebních programů na ZX Spectrum opravdu není mnoho, proto vždy přivítáme jakýkoliv program tohoto druhu s nadšením. Dostali jsme nedavno tento program a dělá přímo divy. S jakou jednoduchostí se vytvořila hudba ke hře CRACKER nás přímo udivilo. Celkem pěkná melodie byla vytvořena během půl hodiny a konečná délka vytvořeného hudebního bloku byla jen 459 bajtů. Předností tohoto programu je, že umožňuje programovat hudbu současně do dvou kanálů a možnost výběru 12 bubnů. Program umožňuje hrát v rozsahu 3 oktáv, měnit rychlost hudby a to vše při profesionálním zpracování tohoto programu. Jak nám sám autor programu sdělil, jedná se o přepracovanou a doplněnou verzi programu WHAM. Všele vám tuto hudební programátorskou lahůdku doporučujeme a přejeeme dobrou práci s tímto programem. S podivem se vůbec zamýšlíme, co po hudební stránce ZX Spectrum dokáže. U jiných počítačů, kde na rozdíl od ZX8 vyvíjí zvuk samostatné procesory, můžeme programovat hudbu příslušnými příkazy implementovaného programovacího jazyka např. až do 6 kanálů, kde každý kanál může hrát ve stejnou dobu něco jiného, nebo programovat různé zvukové efekty do šumových generátorů. V některých hrách se přesto na Spektu setkáváme s hudbou, kde hraje současně několik hudebních nástrojů dohromady - např. ve hře Ping Pong a to vše vzniká z jednoho procesoru, který ještě současně řídí často samotný průběh programu nebo hry..

MS-CID - SAMÝ HIT !!


ZÁHADA	JH soft	'88	19405	=X--	H24	-K	-	ET
--------	---------	-----	-------	------	-----	----	---	----

Průměrná konverzačka s celým jménem - George Knittel a záhada Bermdského trojúhelníku. Tento druh her je nejjednodušší na naprogramování a proto jich jsou stovky. A kde je originalita ???

TRANTON	PROBE	'87	28660	=00-	H21	JK	-	ES
---------	-------	-----	-------	------	-----	----	---	----

Je to tak, že se i dnes obdivujeme i tři roky starým !! / hrám, leč kvalita zůstává kvalitou.. Programátor David Quinn a grafik Nick Bruty nám vytvořili bezmála animovaný film. Grafické zpracování tohoto programu, mohou závidět i leckteré hry na Amize. Nejprve nádherné přistání kosmické lodi na planetu, které vyrazí dech a poté menu, které nemá chybu. Samotná hra je obyčejná střílečka, avšak graficky opět ojedinělá /kdo by si např. dovolil tak veliké figurky?/. Hudba je také krásná, proto budete-li někdy předvádět, co ZX8 umí, můžete Tranton pustit..



VŠECHNY PROGRAMY Z
NAŠÍ PROGBASE - ZXM -
MŮŽETE V REDAKCI
ZA 2,- KČ ZÍSKAT... 

POKE 6 ZX magazin

S Sabre Wulf - cílem hry je nalézt čtyři části medailonu, znázornujícího hlavu vlka. Potom vás příšerka /hlídač/ pustí do jeskyně uprostřed džungle, kde je cíl. Cesta do této jeskyně je složitá, i když je hned naproti vchodu ze startovací mítky; 43575,244 nebo 43575,255 pro neasmrtelnost; 41725,255; 43575,0

Scuba Dive - 55711,x /dosad počet životů/

Schizoids - 25102,0

Skool Daze - 30464,201

Snowman - 63197,0

Espace Raiders - 25962,0

Space Zombies - 29553,0

Specters - 25680,183

Starclash - 25381,183

Stein - 28277,x /dosad počet životů/; 28265,x /startovní úroveň/;

33723,0 /životy/; 23613, //PEEK 23730/-5/ /BREAK OFF/;

23613, //PEEK 23730/-3/ /BREAK ON/

Stop The Express - 34464,183 /na střeše/; 34926,183 /"trk při skoku"/; 35257,183 /ve vlaku/

Strange Loop - 63160,182

Stonkers - 24576,0

Spanner Peepy - POKE 23659,0: LOAD""; slova: CUNNILINGUS, PARISER, ANALEROPIKER, MUPZENBACHER, SEXDRUGSROCKROLL, WICHSER, BEAUFUHSE, AFFENARSCH, NEUNUNDSECHZIG, MISSIONARSPELLUNG, RAQUELWELTH, RIESENSTAENDER, FELLATIO, SEXUALMANIKER, SCHENKELBUERSPE, PAFFENFEX, DEEPTHROAF, BODEREK nebo RUSSMEYER. Hra se kopíruje i pod názvem "Sexsy Peepy"

Sabotage - hesla: 2-BEMBLE BEE 2, 3-HONORARIUM 3, 4-PHENOMENON 4, 5-ONOMASPICS 5, 6-SALMAGUNDI 6, 7-PSEUDONYMOUS, 8-ONOMA-POPOEIA

Salamander - 48261,0

Samurai Warrior - POKE 23819,195: RAND USR 23760: POKE 37866,183: RAND USR 23822

Sector 90 - 36584,0; 36585,0; 36420,182

Side Arms - 29411,127 /přes MF 1/

Silent Shadow - 33191,0; 34624,166

Spore - 53336,0

Star Pilot - 44130,0 nebo 44393,0 /přes MF 1/

Street Haale - 43391,0

Submariner - 50643,183

Super Stuntam - 25517,0; 35532,183

T TBAFB - 32110-3,0; 32849-2,0; 34214-7,0; 35026-9,0 nebo 31981,0: 31984,24 /čas/

Technician Ped - 44258,0

Terror Daktyl - 37629,0

The Hulk - "BICE LIP"



SYSTÉMOVÉ

Zablokování spodních řádek monitoru:

Systemová proměnná DFSZ na adrese 23659 má inicializovanou hodnotu 2. Je to počet řádek pro jejich výpis v editační zóně. Pokud obsah DFSZ změním na 0, budou obě spodní řádky pro editaci zablokovány a BASICový program bude pracovat na celé plši 24 řádek. Zároveň ovšem toto zablokování povede k tomu, že kdykoliv bude mít nastat moment výpisu nějakého hlášení na spodní řádek obrazovky, počítač se zachová tak, že začerní celou obrazovku a dál se s ním na ničem nedomluvíte.

Zkuste si tento krátký program:

```
10 POKE 23659,0
20 FOR f=1 TO 24: PRINT f: NEXT f
30 PAUSE 0
```

Stisknete-li tlačítko, nastane uvedený kolaps, protože hlášení /v tomto případě OK/ se nemá kam napsat. Ven z takového programu se dostanete jedině tehdy, pokud do něj někde vložíte POKE 23659,2. Odtajujeme-li takový /i jakýkoliv jiný/ program, vždy místo příkazu LOAD použijeme MERGE, abychom se vyhnuli automatickému spuštění programu. Někdy dokonce nezbude, než si půjčit hlavičku z jiného programu, nebo vytvořit vlastní.

/Zpracováno dle Zpravodaje Mikrobáze/

Konkrétní ukázky dobývání programů:

Melodii z hry Fairlight získáme takto:

- a/ load do COPY-COPY jako LOAD AF 23296 bezhlavičkový blok o délce 42240
- b/ návrat do basicu volbou RETURN
- c/ SAVE "název" CODE 49152,1078
- d/ start RANDOMIZE USR 49152. Rutina je relokovatelná.

Hlášení z hry Nodes of Yesod získáme takto:

- a/ load do COPY-COPY jako LOAD /6912 FO/ bezhlavičkový blok o délce ... /vynechá se obrázek/
- b/ návrat do basicu přes RETURN
- c/ dát POKE 57915,251 a POKE 57916,201
- d/ save "název" CODE 57856,4309
- e/ start RANDOMIZE USR 57856. Rutina je relokovatelná.

Pokud provedeme EDIT řádku s příkazem pro mikrodrive, nepůjde vrátit zpět. Stiskněte kurzor dolů nebo nahoru a poté znovu EDIT. čím vyeditujete jiný řádek, který již půjde vrátit. Pokud i ten ne, postupujte obdobně.

Nejde-li řádek vyeditovat a pouze bručí, je nutno posunout CLEAR na vyšší adresu. Poté již edit půjde.

/Připravil Jiří Čřasák/

U.S. GOLD CATALOGUE 1989



U.S. GOLD reserve the right to discontinue any of these products at any time without prior notice.

O & EE

5 ZM

SPECTRUM

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Heroes of the Lance	CASS	9.99	DISK	14.99
---------------------	------	------	------	-------

ACCESS

10th Frame	CASS	8.99		
Leaderboard	CASS	9.95		
Leaderboard Collection Par 3	CASS	14.99	DISK	19.99
Leaderboard Tournament	CASS	4.99		
World Class Leaderboard	CASS	8.99	DISK	12.99
Famous Courses I	CASS	4.99		
Spectrum Spectacular	CASS	12.99		
Echelon	CASS	9.99	DISK	12.99

ATARI GAMES

720°	CASS	8.99		
Gauntlet	CASS	8.99	DISK	12.99
Gauntlet - The Deeper Dunge.	CASS	DISK	4.99	
Gauntlet II	CASS	8.99	DISK	12.99
Indiana Jones & Last Crus.	CASS	8.99		
Road Blasters	CASS	8.99	DISK	12.99
Rolling Thunder	CASS	4.99	DISK	12.99

BEAM SOFTWARE

Bedlam	CASS		DISK	12.99
--------	------	--	------	-------

BUBBLES

Starring Charlie Chaplin	CASS	8.99	DISK	12.99
--------------------------	------	------	------	-------

CANVAS

Wizard Warz	CASS	8.99	DISK	12.99
-------------	------	------	------	-------

CAPCOM

1943	CASS	8.99	DISK	12.99
Bionic Commando	CASS	8.99	DISK	12.99
*Forgotten Worlds	CASS	8.99	DISK	12.99
Black Tiger	CASS	8.99	DISK	12.99
Last Duel	CASS	8.99	DISK	12.99
LED Storm	CASS	8.99	DISK	12.99
Side Arms	CASS	4.99		
Street Fighter	CASS	8.99	DISK	12.99
*Strider	CASS	8.99	DISK	12.99
Tiger Road	CASS	8.99	DISK	12.99

CHRIS GRAY

Infiltrator	CASS	8.99		
-------------	------	------	--	--

SPECTRUM

EPYX

4 x 4 Off Road Racing	CASS	8.99		
California Games	CASS	8.99	DISK	12.99
Final Assault	CASS	8.99	DISK	12.99
Games Summer Edition	CASS	8.99	DISK	12.99
Games Winter Edition	CASS	8.99	DISK	12.99
Impossible Mission II	CASS	8.99	DISK	12.99
Street Sports Basketball	CASS	8.99	DISK	12.99
Winter Games 48K	CASS	7.95		
Winter Games 128K	CASS	8.99		
World Games	CASS	8.99		

IREM

*Vigilante	CASS	8.99	DISK	12.99
------------	------	------	------	-------

WOODPLACE

The Deep	CASS	8.99	DISK	12.99
----------	------	------	------	-------

JALECO

Psycho Pigs UXB	CASS	8.99	DISK	12.99
-----------------	------	------	------	-------

PROBE

Trantor	CASS	8.99		
---------	------	------	--	--

SEGA

Outrun	CASS	8.99	DISK	12.99
Outrun Europa	T.B.A.			
Desolator - Halls of Kairos	CASS	8.99	DISK	12.99
Thunder Blade	CASS	8.99	DISK	12.99

TARANN

Dream Warrior	CASS	8.99	DISK	12.99
---------------	------	------	------	-------

TECMO

Solomon's Key	CASS	8.99		
---------------	------	------	--	--

HERTEX

Human Killing Machine	CASS	8.99	DISK	12.99
-----------------------	------	------	------	-------

TOPOSOFI

Chicago 30's	CASS	8.99	DISK	12.99
The Pepsi Challenge/ Mad Mix Game	CASS	7.99		

SPECTRUM

ULTIMATE

Ultimate Collected Works	CASS	12.99	DISK	14.99
--------------------------	------	-------	------	-------

COMPILATIONS

Arcade Alley	CASS	6.99	DISK	12.99
Arcade Hits of Gold	T.B.A.			
Arcade Muscle	CASS	12.99	DISK	17.99
Command Performance	CASS	12.99	DISK	19.99
Crash Smashes	CASS	12.99	DISK	17.99
Giants	CASS	12.99	DISK	19.99
*Giants II	T.B.A.			
Go Crazy	T.B.A.			
Gold Silver Bronze	CASS	14.99	DISK	17.99
History in the Making	CASS	24.99		
Solid Gold	CASS	9.99	DISK	14.99
Spectrum Spectacular	CASS	9.99		
Summertime Specials	CASS	12.99		

MURPHY®

Známý programátor Jiří Pobřízlo nám zaslal několik základních zákonů z obecné / a aplikované / MURPHOLOGIE, jeříž je, jak se nám světil, přispívajícím členem. / sídlo Murphologie je neustále v Price-Stern Sloan Los Angeles /.

Základní Murphyho zákon :

-jestliže něco může dopadnout špatně, dopadne to špatně
-jestliže něco nemůže dopadnout špatně, dopadne to také špatně.

O Toolův komentář :

Murphy byl optimista.

Karriganův 4. zákon :

Pravděpodobnost, že krajíc upadne namazanou stranou dolů je přímo úměrná ceně koberce.

Pinegelův zákon marnosti :

Žádný experiment nelze považovat za naprostý nezdár. Vždy může koneckonců posloužit jako odstrašující příklad.

APLIKOVANÁ MURPHOLOGIE - COMPUTERIZACE :

Greenův 3. zákon :

Počítačový program dělá jen to, co mu řeknete, nikdy však nedělá to, co byste chtěli, aby dělal.

Sutinův 2. zákon :

Největší záhadvu skýtají ty programy, které nejsou v praxi naprosto k ničemu.

Balmonovo pravidlo :

Jestliže seihaly všechny pokusy o oživení programu, je vhodné si přečíst návod.

Tillisův postultát :

Mýliti se je lidské, ale něco opravdu zašmodřchat jde skutečně jen pomocí počítače.

Kafka

Vokna 1.

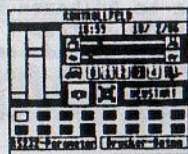
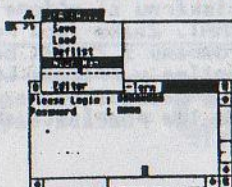
...ANEK MALÉ POJEDNÁNÍ RÁDOBYGRAFIKA O KULTUŘE OVLÁDÁNÍ PROGRAMŮ

Počítač Sinclair vlastním asi tři roky a za tu dobu jsem zjistil několik prapodivností. Nyní bych rád přednesl přednášku / neboť přednáška se dá jediň přednášet / o jedné z nich. A sice o tom, že na programu je nejdůležitější jeho ovládání. A nemyslete si, že přeháním, já zase tolik nepřeháním. Uvedme si to na příkladu. Nejlepší program na kreslení - Art studio zvítězil jen kvůli pohodlnosti ovládání. OOP nejsou totiž žádní amatéři jako my a vědí, co znamená kurzorová šipka a windows /česky vokýnka /. Ano, možná naučíte, že takto markantní je to právě a jen u grafických programů, leč holenkové, pravda je moje, když tvrdím, že to platí pro 99 % všech programů (To jedno procento sice ještě neznám, ale mám ho radši v zásobě) Uživatelské pohodlí je v současné době ten největší BOOM. Na to také zkrachoval MS-DOS. Ale vraťme se ke Spekttru. Je jasné, že průměrný programátor /jako třeba já/, nemůže ve své 50-ti řádkové programku v Basicu použít dokonale uživatelský systém jako je Workbench u Amigy. Ale to neznamena, že se spokojí se stovkou inputů. Proto žádný z těchto extrémů, anobrž třeba rutinka SUSY / Basic-windows menu /, která ve své jednoduchosti napodobuje windows /avšak ovládání je jen pravitkem/, či můžete použít rutinu kurzorová šipka /já ji ukradl z konverzачky PIRI /, ta ovšem zabere více úložného prostoru... Proto volám a prosím - nezanedbávejte to !! Stejně tak jako volal pan Kolenský v článku o písmu (ZXM 7 '89). Mimochodem, právě pan Kolenský má podíl na tvorbě programu BC-Windows, který slouží zas jen a jen pro tvoření oken ve vašich programech...

PS : Výpis programku SUSY je v ZXM 11-12 '89...

Příště se na to podíváme trochu konkrétněji, představíme program BC Windows a další, a ukážeme si na konkrétních programech, jak to být má a jak ne...

Krásný GEM u Atari ST



9
ZXM

Spectrum +3

J. JIRSÁK

ZX Spectrum+128K+3 je zatím posledním typem řady ZX. Je vyráběn od roku 1987 fy AMSTRAD. Uproti předchozím typům (kromě ZX+2) se liší hned na první pohled klávesnicí. Ta je již tlačítková, poměrně rychlá s příjemným dotykem a zdvihem. Původní zůstalo pouze rozmístění kláves, které však nejsou popsány klíčovými slovy kromě tlačítek R, J, I. Dále je ZX+3 o něco delší. Je to způsobeno zabudovanou 3" mechanikou na pravé straně. Jsou používány oboustrané 3" diskety CF2 s formátem 350K (při použití jiného formátu až 400K) na obě strany. Mechanika je jednohlavá, proto je nutné disketu obracet. Z levého боку asi 1mm nad úroveň vykukuje tlačítko RESET. Vlevo od něj jsou vidět 2 porty na Joystick. Jejich zapojení je však nestandardní, proto je třeba používat Joysticky s příslušnou korekcí např. SJS1, Cheetah 125+ atd. nebo použít adaptor (jedná se pouze o přehození signálů na klasickém 9-ti kolíkovém konektoru). Pohled na ZX+3 ze zadu je dosti zajímavý. Je zde 3,5mm stereo Jack pro I/O na mř., výstup na TV, 8-mi kolíkový konektor s audio výstupem a s RGB výstupem na monitor, konektor označený jako AUX (jde vlastně o druhé RS232C pro řízení manipulátoru atd.), konektor seriového rozhraní RS232C (např. pro komunikaci s počítačem) nebo s tiskárnou [o jiných nevíme], zde je také uveden MIDI vstup/ výstup (lze ovládat až 8 kanálů), dále to je sběrnice ZX, která nemá uvedeno 9V a proto některé periferie nelze připojit např. ZX Printer, ZX Interface 1 (o jiných nevíme), potom to je konektor pro přívod +/-5V a +/-12V již stabilizovaných ze zdroje, příčný konektor s Paralelním rozhraním CENTRONICS a nakonec další přírámek pro připojení vnější 3", 3,5" nebo 5.25" mechaniky bez potřeby dalšího řadiče.

Srdcem ZX+3 je slavný mikroprocesor Z-80A s taktem 3.5469 MHz. Dále jsou na desce vidět následující obvody: 2 obvody RAM, po 64K, 2 obvody ROM po 32K, obvod pro zvuk AY-3-8912A, nováULA, UHF modulátor, řadič PD 765A a hrst dalších součástek.

ROM obsahuje interpret Basicu 48K, +3 Basicu a 32K +3DOSu. +3DOS dokáže pracovat s formáty: CP/M Plus, CP/M 2.2, Amstrad CPC a PCW. Dále řídí veškerou činnost obou mechanik, RAM-disku atd. +3DOS je popsán v manuálu na více než 60 stránkách.

Operační paměť RAM je stránkována po 16K. Horních 16K (od adresy 49151) lze přepínat buď do systémových proměnných, nebo 64K je možné využívat jako RAM-disk s krátkou dobou přístupu a kapacitou 57K (7K si odebrává pro svoji potřebu DOS).

Rastr zobrazení zůstal zachován s 256x192 bodů v 16 barvách. Akorát se o něco zlepšil výstup signálu na obrazovku a tedy i obraz. Nový je zvuk, který je schopný hrát najednou 3 kanály v 9-ti oktávách s možností vlastní volby obálky tónu, nebo šumu. Ovládní je příkazem PLAY. Tímto příkazem je řízen i MIDI výstup. Zachován zůstal i příkaz BEEP.

Pro výstup na tiskárnu si můžeme zvolit RS232C nebo CENTRONICS a to příkazem FORMAT. Znaky jsou posílány LPRINT nebo LLIST, fungují tedy i programy z ZX 48K bez větší úpravy. Práci se známým médium volíme v příkazu LOAD nebo SAVE a to mezi RAM-diskem M, vnitřní mechanikou A, vnější mechanikou B: a data-rekordérem T: Vše lze přepínat jak dočasně, tak i na trvalo až do dalšího přepnutí.

A jak je to se softwarem? Na ZX+3 lze spouštět všechny programy psané pro ZX 128K+, ZX+2 a samozřejmě ZX+3. Po přepnutí do režimu ZX 48K je možno tak z 99,5% používat veškeré systémy i hry určené pro ZX Spectrum/+ (nelze použít následující, které jsem měl možnost vyzkoušet: orig. verze TOMAHAWK, SHAOLING ROAD). Jinak některé programy pro ZX 48K mají i hudbu pro ZX 128K např. EXOLON, ROBOCOP (mimořádně velmi zajímavá a perfektně provedená hra), TERRAMEX, EAGLES' NEST, ŠATOCHIN atd. většina s datem výroby od roku 1987. Existuje již řada programů výhradně pro ZX 128K, jako je F.Fuky FX SOUND 3, který umí 21 melodií, hudební editory, programy pro práci s diskem a i kvalitní hry.

Poznámky k článku ZXS A... KOMPILÁTORY - dokončení z min. čísla

Kompilátor	1	2	3	4	5	6	7	8	Poz.
Rocket 2.1	0.5	65.5	9.1	23.7	2.4	-	-	-	
PUMMAcompere	2.4	5.9	9.8	25.8	9.2	67.5	153.8	13.2	
HiBasic (Real)	2.5	65.3	9.0	26.3	9.3	64.1	148.6	9.9	
HiBasic (Int.)	0.5	65.0	9.0	22.8	4.3	-	-	-	
TOBOS	2.0	65.5	9.2	36.1	5.8	8#6	3.4	3.4	
ZX BASIC	13.0	66.0	11.7	54.5	44.1	86.6	169.2	30.7	

Doplnění testovacího programu:

```
190 PAUSE 0:CLS:FOR X=0 TO 255 STEP 0.2:LET Y=50+50*SIN(X/41):
  PLOT X,Y:NEXT X:BEEP 1,1
200 PAUSE 0:CLS:FOR X=0 TO 255 STEP 0.2:LET Y=(X^2)/372:
  PLOT X,Y:NEXT X:BEEP 1,1
190 PAUSE 0:CLS:FOR X=0 TO 255 STEP 0.2:LET Y=(X*X)/372:
  PLOT X,Y:NEXT X:BEEP 1,1
```

MS-CID

**Redakce ZXM shání nové programy.
Máte? Dejte!! Dík... CO ZATO?
NAŠE PROGRAMY... ↓**

Oddělte a zašlete na adresu ZX magazínu!

Žádám o nahrání nejnovější konverzační hry firmy Studák Software "C R A C K E R". Kasetu na nahrání přikládám. Po nahrání ji zašlete na adresu:

Přiložte nám zároveň 10 Kčs za poštovné.
P O Z O R !!! Každá pátá kopie zdarma!

CRACKER

11
ZXM

• Rudolf Kuchař, Bělehradská 414/123, 43401 MČSE: by se rád seznámil s někým, kdo má již vytvořenou další knihovny elektrotechn. součástek do programu Wire Studio

• Petr Procházk, Říka 98, 76872 CHVALCOV: shání program LEC Copy /Možnost kopírování prog. bloků do 80 kB/ a dále programy Němčina a Angličtina z nabídky Zenitcentra Beroun.

• informace od VD Didaktik Skalica, 90901 SKALICA: za pouhých 145,- Kčs můžete obdržet kazetu s dvěma programy nahranou formou start-cíl pro obsluhu tiskárny BF-100 /program je v češtině i v "čestine" podle verze/, dootečující manuál a samozřejmě kabeláž. Podle zpráv lze psát v zákl. formě až 82 znaků na řádek. Pokud si budete o "dáreček" psát, nezapomeňte uvést číslo vašeho počítače /je na zadní straně/. K této zprávě poznámka: Jan Kubeš, Bolina 71, 25764 ZDISLAVICE připravuje pomocný program k programům, které na kazetě obdržíte ze Skalice. Za poštovné jej zašle všem, kteří si napíší.

• majitelé a uživatelé počítače Sinclair ZX Spectrum +3! Pokud máte zájem o spolupráci a příp. odebírání magazínu /který zatím nevychází, ale s Vaší pomocí a příspěvkem by mohl/, napište na adresu: Petr Veselý, Rybářská 3, 60300 BRNO a uveďte, s čím můžete pomoci, co můžete nabídnout

• majitelé a uživatelé počítače Sinclair QL: vzhledem k prakticky nulovému zájmu o naši iniciativu rušíme plán na vydávání přílohy našeho časopisu, která by se zabývala pouze QL. Veškerou další korespondenci tímto rušíme.

12
ZXM

ZXM
INTEGRAL

Joystick

S křížovými ovladači, neboli joysticky, a jejich stykovými jednotkami je to u nás podobně, jako s počítači: každý pes, jiná ves a nebo chcete-li: od každého něco a dohromady nic.

Pomineme takové maličkosti, kdy neznalý kákazník si v jednom obchodě koupí ovladač s konektorem DIN a v druhém krabičku s konektorem Cannon a dome ejhle: "ono to do sebe nepasuje".

Jelikož krabička není průchozí, tak chudák uživatel nemůže současně používat jiné neprůchozí krabičky, třena styk na tiskárnu, světelné pero, modul FURBO, mluvící jednotku apod.

Takže když si např. joystickem nakreslí obrázek v Art Stdiu a chce si ho vytisknout, musí jej nejprve nahrát na pásek, vypnout počítač, připojit IF pro tiskárnu, zapnout počítač, nahrát znovu program, do něj obrázek a pak teprve může veselé tišknout, ovšem ne zas kreslit. Dlužno dodat, že stejné nectnosti má i většina zahraničních joystickových krabiček.

Zahraníční styky pro ovladače však většinou pracují s každým programem. Naproti tomu např. interface pro joysticky z VD Dipra je sice levný, ale některý program se s ním hroutí /např. jisté verze Chequered Flag a jiné/. Odborník se podívá na schéma a je mu vše jasné a závadu si opraví. Co ale chudák uživatel?

/píše -rex-, pokračování příště/

VYK
KRIZOVÝ
OVLAĐAČ



VD
DIPRA
KUP SI
KUP



SPECTRUM SOFTWARE SERVIS 1.

MĚSÍČNÍK ZAMĚŘENÝ NA SOFTWARE VYBAVENÍ
POČÍTAČE SINCLAIR ZX SPECTRUM

VYDÁVÁ FIRMA IRION SOFT · TISK DTP SOFT

CENA 3 KčS

ADRESA : WALTROVA 1 . PLZEŇ

PŘEDPLATNÉ 40,- KčS

INFORMACE · INZERCE · SLUŽBY



...ODBÍREJTE ZXM !

ZX MAGAZÍN

**Redakce : Dr. Software
Študák Soft
OKF**

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