

SYZYGY

MEGA
ZINE

Numer drugi * lipiec 1997

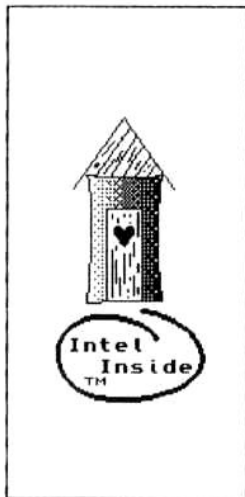
Na początek mały felietonik!

Niedawno na ekranach kin pojawiła się, wspomagana gigantyczną kampanią promocyjną, "nowa wersja" trylogii G. Lucasa. Owa nowość polega jednak jedynie na dodaniu kilku efektów i paru nowych scen. Oczywiście, idąc z duchem czasu, wszystkie tricki były generowane przez komputery. Nadmienię, że owo cudo miałem przyjemność oglądać w jednym z dwóch najlepszych (jak mnie zapewniono) kin w Polsce - ostrowskiej Komedzie. Od czasu Parku Jurajskiego technika z pewnością poszła do przodu, byłem więc ciekaw, jak bardzo. Dodam, że Gwiezdne Wojny znam na pamięć, mogłem więc dobrze ocenić wartość owych poprawek. Zmian jest (w odniesieniu do objętości filmu) stosunkowo niewiele, ot - podrasowano wybuchy, dodano paręnaście nowych ujęć, kilka scen, parę nowych tricków wmontowanych w tło. Przyznam, że całość mię nieco rozczarowała. W części czwartej (dla niezorientowanych - jest ona pierwsza) najlepiej wyszła scena rozmowy Hana z Jabbą, ale akurat ona nie była dokręcana - wygrzebano ją po prostu z archiwum. Podmieniono jedynie postać graną przez aktora na stwora generowanego przez Silicona. Choć wypadło to nawet naturalnie, to muszę się przyczepić - Jabba jest zbyt mały w porównaniu z samym sobą w części szóstej (dla nie-znawców - trzeciej). Reszta efektów wyszła gorzej, wszystkie dogenerowane komputerem postacie (zwierzęta w Mos Aily, Kosmici w jaskini Jabby) są sztuczne i nienaturalne. Odstają od reszty i w porównaniu ze starymi trickami sprzed 20 lat wypadają nieomal żałośnie. Widać komputery jeszcze nie dorównują dobrze wykonanym makietom, że o ludziach nie wspomnę. Jedną rzecz wyszła znakomicie - poprawione eksplozje. Wyższy rewelacyjnie - to trzeba po prostu zobaczyć! Mam wrażenie, że wszystko odgrzano jedynie dla kasy. Oczywiście warto iść do kina, nie wyrzucono na szczęście niczego ze "starej" wersji, a Star Wars są filmem genialnym. Boli mnie jednak - jako rówieśnika tego arcydzieła i jego wielbiciela - wykorzystanie GW do reklamowania jakichś cholernych śmieci. Dla mnie jest to świętokradztwo (dla innych koneserów myślę też) i niektóre firmy mają u mnie naprawdę przechlapane.

Nasuwa się tu myśl, czy warto wpychać komputery wszędzie, czy są potrzebne, czy nie? Aby nie być gołosłownym podam parę przykładów z życia. Zrealizowanie banalnego czeku na zwykłej poczcie (gdzie pani wpisuje dane w formularze długopisem) trwa najwyżej 30 sekund (mierzyłem czas wiele razy!).

Gdy musiałem jednak wziąć pieniądze z poczty skomputeryzowanej, trwało to ponad kwadrans! Pani wpisywała jakieś cyferki, symbole na klawiaturze (oczywiście grzyba), skakała po okienkach (Windows, hehehe), a za mną tworzyła się kilometrówka kolejka. Coś tu nie tak - komputery mają życie ułatwiać, a nie utrudniać! No i czy wszędzie potrzeba od razu "Pientium"? Do prowadzenia np. niedużego sklepu starczy małe ATARI ze stacją i ew. rozszerzoną pamięcią. Po kiego grzyba bulić na grzyba - min. 3000-4000 pln. Atarka w przytoczonej wyżej konfiguracji + monitor można kupić już za 250 zł! Specjalistyczny program dla PC kosztuje najmniej kilkaset zł (nowych!), za mniejszą sumę średnio rozgarnięty koder napisze takowy na zamówienie. Można zresztą zrobić to samemu - starczy tu Basic. Inna sprawa - również do nakładania napisów na taśmę video - na poziomie amatorskim - starczy Atarynka. Potrzebny jest jedynie Video Interface. Podobne urządzenie dla PC kosztują min. ok. 10 razy więcej! I po co? Mój film ze studniówki ma napisy podkładane na grzybie, I NIE MA POLSKICH LITEREK! Uśmieć się można! weźmy choćby taką dziedzinę, zdawałoby się, typowo dla dużych komputerów, jak skład tekstu. I tutaj wystarczy - dla domowego użytku - 8 bit. Przykładem nasze pismo i ten felieton. ATARI 65XE (standard), stacja i dobra drukarka - najdroższy element zestawu, dla uzyskania takich efektów jak w SYZYGY koniecznie rozpoznająca język ESC/P2. No i jeszcze najpopularniejszy edytor tekstu - Panther. Może nie tworzy się wygodnie (brak WYSIWYG), ale gdybym chciał uzyskać wydruk o TEJ SAMEJ JAKOŚCI na IBMie, musiałbym mieć min. 386 (bez Windows nie poradzi). Jak zobaczyłem wydruk z 286, to się załamiałem! Pomijam kwestię różnicy cen - nie jest wcale aż tak duża - ale świadczy to dobitnie o poziomie standardu IBM PC. Nie będę więcej pisał, wnioski wyciągnijcie sami.

JA, MAREK PERT, UDOPODNIĘ
WAM, ŻE PECET I TAK
JEST LEPSZY...



Jurgi

DRODZY CZYTELNICZY!

Tym razem pisanie wstępniaka spadło na mnie... Cóż, witam serdecznie! Udało nam się wreszcie wydać drugi numer SYZYGY. Tym razem wygląda on tak, jak powinien. Pierwszy numer był robiony nieco w pośpiechu, co widać. Poza tym już w trakcie montażu, a po napisaniu moich wyjaśnień, nastąpiła kolejna awaria. Zdecydowałem, że nie można dłużej zwlekać i byłem gotów kończyć maga choćby na grzybie lub C-64. Na szczęście udało mi się własnym przemysłem skleić interfejs joystara i SYZYGY #1 ujrzał wreszcie światło dzienne. Prowizorka odbiła się nieco na naszym zinnie - zwłaszcza na ostatniej stronie, oraz na wykończeniu całości. W dodatku jakiś chochlik (już my wiemy jaki) powyżerał niektóre cyferki w stopce - tak więc prawidłowe adresy są w tym numerze, na dole tej strony. I jeszcze jedno sprostowanie. Do zamieszczonych przeze mnie wyników kompotów z Częstochowy, wkradły się nieścisłości. Nie była to tylko moja wina - spisałem je tak, jak je ogłaszano ze sceny, a nie przyszło mi do głowy zweryfikować tego, co słyszałem. Tak więc 1 miejsce gfx compo zajął Replay/Bit Busters, a 2 miejsce demo compo - Vent - było produkcją Pentagramu i Excellentu. Na błędy zwrócić mi uwagę Vasco, za co Mu dzięki.

No, ale dość historii. Ten numer SYZYGY graficznie prezentuje się lepiej, a tekstami? To sami ocenicie. Oczekujemy na Wasze opinie i propozycje. A ponadto zachęcam wszystkich do pisania dla nas artów, tudzież rysowania - najlepiej Trzmielem. Niewykluczone, że ogłosimy w przyszłości jakiś konkurs... a właśnie - konkurs!

KONKURS!

Z przyjemnością zawiadamiam, że Filodendron sp. z o.p. ogłasza konkurs na tekst! Temat brzmi: "Dlaczego wolę magnetofon?". Jak sama nazwa wskazuje, ma on dowodzić wyższości magnetofonu normal nad stacją. Wśród osób, które zrobią to najbardziej przekonująco/śmiesznie/oryginalnie roześlemy nagrody!!! Funduje je Filodendron (czyli ja), być może również Mitchel. Konkurs rozwiążemy w pierwszym SYZYGY, które ukaże się po 1 września '97, więc zalecam pospieszyć się do końca sierpnia!

Co dalej, SYZYGY?

Aby SYZYGY ukazywało się nadal, muszą być spełnione dwa warunki: musi ktoś pisać, oraz ktoś czytać. Niestety, w przypadku pierwszego numeru przewaga liczebna tego drugiego rodzaju była nikła... Tu więc prośba: polećcie nasze pismo znajomym, a przy zamawianiu podawajcie, ile osób czyta/keruje ten egzemplarz. Będą czytelnicy - będzie pismo! A nasze plany? Być może uda nam się wydać SYZYGY #3 za ok. miesiąc, na początku sierpnia, zaraz po Ornece - byłby to numer specjalny poświęcony złotom (o których niżej), a zarazem najszybsze partro. A #4? Tak we wrześniu, wraz z rozwiązaniem naszego konkursu. Cóż, to tyle ważnych rzeczy - miłego czytania!



Jurgi

Zapraszamy wszystkich na złoty...

Intel Outside 4 copy party...

Impreza multiplatformowa, a mianowicie na: IBM PC, Mac, Amiga, Atari ST, C-64, ZX Spectrum oraz Atari XL/XE. Odbędzie się ona w weekend 12-13 lipca '97 we Włocławku. Party place: hala OSiR, ul. Chopina 10/12 (przy trasie E-75). Oficjalne rozpoczęcie w sobotę o 10⁰⁰, ale lokal ma być otwarty dużo wcześniej. Wejściówka 25 zł (kobiety za darmo), organizatorzy zapewniają za to (oprócz kompotów oczywiście!) wiele atrakcji. Pod koniec imprezy zostanie rozlosowany komputer! Niewykluczone, że będzie obecna telewizja Polsat, więc mamy okazję zademonstrować publicznie, że ATARI żyje!

Quast party 5, czyli Orneto '97...

Party, którego żaden atarowiec nie ma prawa opuścić! Mimo plotek impreza się odbędzie, oczywiście, zgodnie z tradycją w pierwszy weekend sierpnia (1-3 VIII '97), tam, gdzie zwykle, czyli w MDKu, ul. 1go maja 41, w Ornece. Lokal otwarty będzie już od 4⁰⁰ w piątek, oficjalne rozpoczęcie o 12⁰⁰. Wejściówka to 20 zł (kobiety darmo). Za to mają być znakomite nagrody: za 1 miejsce w demo compo XL/XE ma to być Falcon! Firmy i grupy mogą wcześniej rezerwować miejsce. Cóż dodać... Jeśli byłeś - to wstyd, abyś tym razem nie był, jeśli nie byłeś - najwyższy czas odwiedzić tą imprezę (bo jeszcze większy wstyd nie być...).

SYZYGY

mega zine, magazyn użytkowników komputerów ATARI XL/XE. Redaguje RedAkcja. Red. naczelny: Mitchel.

Adresy:

- | | |
|--|----------------------------|
| Stanisław Kałamaga/Mitchel, Graszyno City 25, 76-219 Jezierzycze. | SYZYGY mega zine powstaje |
| Rafał Dziamski/Vasco, ul. Staszica 33, 64-330 Opolebica. | w całości na komputerze |
| Bartosz Chmura/Axe, ul. Zwirki 15c/16, 63-400 Ostrow Wielkopolski. | ATARI 65XE przy pomocy |
| Marcin Krzywonos/Nietoperak of A.R., ul. Kosynierów 40, 32-100 Proszowice. | programu Panther. Korekta |
| Marek Turowski, ul. Chabrow 48/1, 45-221 Opole. | i skład: Jurgi. W konkret- |
| Sławomir Kozłowski/Murzyn, ul. Witosa 4/25, 37-220 Kańczuga. | nych sprawach prosimy pi- |
| Artur Jurgawka/Jurgi off Filodendron, ul. Broniewskiego 3/3, 62-700 Turek D.O. | snać bezpośrednio do odpo- |
| Tomasz Andrzejewski/T.K.A. ez off Filodendron, pisać na adres Jurgiego. | wiednich RedAktorów. |

Serdecznie witam w pierwszym odcinku "Fan klubu Pantery". Jak zapewne pamiętacie, cykl ten ukazywał się w Tajemnicach Atari, traktował zaś o wykorzystaniu edytora tekstu Panther. Uznałem, że warto go kontynuować i mnie przypadł w udziale ten zaszczyt. Nie jestem wprawdzie takim autorytetem, jak sam autor - J.B.Wiśniewski, ale postaram się Was nie zawieść. Na początek proponuję Wam zmianę standardów (zakładam, że umiecie się Pantherem już z grubsza posługiwać).

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;
Z	X	C	V	B	N	M	'	.	z

Fan Club Pantery

ODCINEK #1

DISPLAY

JBW przyjął standard zapożyczony z edytora XLEnt wordprocessor. Jest to bez wątpienia dobre rozwiązanie, co nie znaczy, że nie można go udoskonalić. Po pierwsze - przenosimy literę małe "z" spod klawisza [K] pod klawisz [,]. Jest to o wiele bardziej logiczne - "z" i "Z" są obok siebie, a po przeciwnej stronie klawiatury niż "Z" i "z". Pod [K] natomiast umieszczamy znak funta, którego wcześniej nie było. Po drugie - można zatem utworzyć ramki, których również nie było, a które są bardzo przydatne (p. ilustracja). Standard ten nazwałem AJP. Można też oczywiście małe "z" zarówno pod [,], jak pod [K] - wtedy font będzie kompatybilny z oboma standardami. Trzeba tylko o tym pamiętać przy podmianie (tablicą *.CVN lub rozkazem ^Qa).

PRINTER

Menu to służy do zamiany umieszczonych w tekście rozkazów dla drukarki na zrozumiałe dla niej kody. Proponowane w instrukcji rozwiązanie - poprzedzanie poleceń znakiem "%" - jest moim zdaniem nieporęczne. Komendy są mało widoczne, a znak procenta trzeba uzyskiwać przez "%%". Można by zamienić "%" na jakiś rzadziej używany znak (np. "@"), ale ja proponuję Wam lepsze rozwiązanie. Wydawane polecenia ja zapisuję w negatywie - odcinają się wyraźnie od reszty tekstu. Włączanie/wyłączanie funkcji odbywa się tak, jak poprzednio - DUŻYMI/małymi literami.

W następnym odcinku powiem Wam, jak przy pomocy Panthera kompresować programy w Basicu. Wszelkie uwagi, propozycje tematów "Fan Clubu", a także pytania ślijcie na mój adres. Jeśli chcecie otrzymać bezpośrednią odpowiedź, mile widziana będzie koperta zwrotna.

Jurgi

Jaka mycha do Atarynki?

Myszka, którą możnaby się posługiwać przy pracy z Atarynką, to już odwieczny problem Atarián. Kto choć raz posługiwał się myczą, nie zapomni nigdy tego uczucia. O ile bowiem do grania starcza joystick, to rysowanie tym narzędziem przypomina lutowanie układów scalonych przy pomocy zapalniczki. Oj, mysza do Atari to gryzący problem!

Teoretycznie gryzione takie były produkowane (pod nazwą Zobian Rat), ale nie znam nikogo, kto znałby kogoś, kto takie coś widziałby na oczy. Ostatnimi czasy wiele programów polskiej produkcji obsługuje myszy od ST lub Amigi, ale nie jest ich wiele; no i którą z nich wybrać? Program, który raczyłby obsługiwać obie, to już naprawdę rzadkość. Są one przy tym drogie.

Ja używam jednak myszy prawie na co dzień, praktycznie z każdym programem. Jest to mysz przeznaczona fabrycznie dla C-64. Wprawdzie spotkać się można z twierdzeniem, że nie jest to dobre rozwiązanie, "są one droższe i gorsze od tych do ST, czy Amigi" [1], rozwiązanie takie ma jednak niezaprzeczalne zalety - mysz można tanio odkupić od Komodorowca, a ponieważ emuluje ona zwykły joystick, działa z każdym programem. Oczywiście sprawność jej działania zależy od konkretnego programu: niektóre robią to niezbyt udanie, z niektórymi (np. Trzmiel) chodzi ona niewiele gorzej niż np. na PC (Komodorowiec, od którego myczą odkupiłem, przyznał, że działa ona u mnie lepiej, niż na C-64).

Istnieją także mysze mające przełącznik ST/Amiga, czasem jednocześnie potrafią emulować joystick [3]. Co więc najlepiej wybrać - oceńcie sami.

Jurgi

Dostępne artykuły na ten temat:

[1] Quba: Myszka do Atari XL/XE, "świat ATARI" 2/93, s.11.

[2] A. Miarecki: Mysz do Atari XL/XE, "Tajemnice ATARI" 5/93, s.13. Artykuł omawia sposób przyłączenia do Atari myszy od ST i Amigi.

[3] R. Bobrzyński: Kot, mysz i kulka ..., "Bajtek" 12/92, s.19.

A oto adres firmy, która wytwarzała myszy dla Atari XL/XE:

Zobian Controls, P.O.Box 6406, Wyomissing, PA 19610, USA.

Uwaga posiadacze demka MGmu pt. "Oric"! Aby ujrzeć drugi obrazek naciśnijcie Select.

Dzięki Axe'owi podajemy następną partię kodów wejściowych do Barymaga #2. Uwaga: BASEN, LAMEROK, ROBAL, RENTGEN, oraz POLSKA. Czy są jeszcze jakieś?

Kurs Turbo Basica XL

Odcinek #1

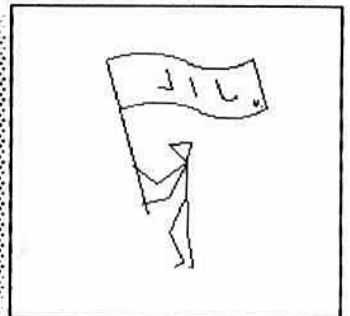
Drogi użytkowniku atarynki, nie mający zielonego pojęcia o programowaniu w języku assemblera, a znający choć trochę BASIC. Jeśli masz ambicję napisać wspaniałą, szybki, wręcz olśniewający program, to zapewne sięgasz po najprostsze rozwiązanie. To znaczy, nie sięgasz po klawisz OPTION przy włączaniu komputera. ATARI BASIC! Jeśli nawet otoczysz się podręcznikami i poradnikami, jedyne co z nich wyczytasz na temat łatwości osiągnięcia wymarzonych efektów, to: ...niestety...bardzo żmudna praca...nie pozwala...nie daje uciekać się do języka maszynowego...szybkość nie jest oszałamiająca...praktyczna przydatność pod znakiem zapytania...zbyt długo...nie można...z powodu...jeszcze jedna wada...znacznie mniejsza szybkość...niezbędna procedura maszynowa... Są to cytaty z "PORADNIKA PROGRAMISTY ATARI" W. Zientary (swoją drogą, bardzo dobrego), wynotowane z rozdziału o grafice i animacji, z kilku zaledwie stron. Na szczęście, możemy dokonać innego wyboru. Do dyspozycji mamy jeszcze kilka odmian BASIC-a - BASIC XE, MICROSOFT BASIC i napisany w 1985 roku przez Franka Ostrowskiego TURBO BASIC XL, którym zajmiemy się na łamach naszego maga. Dlaczego TURBO BASIC? Na początek mały test. Zaopatrujemy się w kartkę, coś do pisania, zegarek z sekundnikiem i nośnik z zapisanym jakimkolwiek programem, napisanym w ATARI BASIC-u. Odpalamy komputer z włączonym interpreterem BASIC-a. Wykonujemy instrukcję ?FRE(0). Wynik zapisujemy. Następnie prosta pętla FOR I=0 TO 10000:NEXT I, uruchamiamy ją i mierzymy czas wykonania, wynik również zapisujemy. Teraz, funkcją LOAD DOS-u czytujemy TURBO BASIC i powtarzamy wszystkie czynności. Próbujemy też uruchomić program napisany w ATARI BASIC-u. Podsumowujemy wyniki, dochodzimy do wniosku, że TURBO-BASIC jest "nieco" szybszy, że pozostawia nam więcej wolnej pamięci i jest "kompatybilny" z ATARI BASIC-em. Jeśli dodać do tego, że ma o ponad 40 instrukcji więcej, a programy pisze się łatwiej, i co też nie bez znaczenia, dużo przyjemniej, to można by sądzić, że jesteśmy już prawie w niebie. Tak dobrze to jednak nie jest. Ma on też i swoje wady. Jest dużo wolniejszy od języka maszynowego, trzeba go wczytywać z urządzenia zewnętrznego, wymaga nieco większej ostrożności przy testowaniu programów, albowiem resetowanie zawieszzonego komputera znacznie częściej, niż w ATARI BASIC-u, kończy się bardzo smutno. Ma też swoje chimeryczne zagrywki, kiedy poprawnie napisany program nie przejawia ochoty do pracy. Dlaczego? Jak tego uniknąć? O tym później. Jak wszystko, co nowe wymaga także nauki, po- zostaje też kwestia przyzwyczajania się do niego. Jednak używając go, szybko zapomnimy o istnieniu ATARI BASIC-a. Muszę się przyznać, że bardzo łatwo przyszło mi to napisać, bo mam 192kB RAM-u i 128KB na RAM-CARCIE. Taka konfiguracja, oraz DOS 6.1 plus PROFESSIONAL COPY jako system znacznie ułatwia korzystanie z TURBO-BASIC-a, gorąco polecam! Uruchomienie DOS-u i TURBO BASIC-a trwa około trzech sekund, a więc o niebo krócej, niż korzystając ze stacji. W jeszcze gorszej sytuacji są posiadacze magnetofonów, zwłaszcza bez jakiegokolwiek TURBO, tu stosowanie TURBO-BASIC-a do programowania staje się problematyczne.

Czas na opis. TURBO-BASIC jest jednostronnie zgodny z ATARI BASIC-em, to znaczy, że każdy, kulturalnie napisany program w ATARI BASIC-u będzie działał w TURBO-BASIC-u. Tylko w przypadku programów zapisanych instrukcją LIST wystąpią kłopoty z ich odczytaniem, gdy zawierają słowa kluczowe TURBO-BASIC-a użyte jako nazwy zmiennych. Należy wtedy dokonać zmiany tych nazw. Także programy z zawartymi w nich nierelokowalnymi procedurami maszynowymi mogą źle działać, lub nawet zawiesić komputer gdyż inny jest obszar pamięci dostępnej dla użytkownika. Takie samo zjawisko wystąpi, jeśli program odwołuje się bezpośrednio do adresów Display Listy (pamięć obrazu jest umieszczona tuż pod RAMTOP-em, a ten jest inny dla obu BASIC-ów). TURBO-BASIC pozostawia dla użytkownika obszar pamięci od adresu 13865 (\$3629) do 49151 (\$BFFF), przy czym w górnej jego części umieszczana jest jeszcze pamięć obrazu. Wolna pozostaje również szósta strona - 1536 (\$0600) do 1791 (\$06FF). Instrukcje mogą być wprowadzane w dowolnej formie (w negatywie, małymi literami). Bezpośrednio w programie można stosować liczby szesnastkowe, poprzedzone znakiem \$. Nazwy zmiennych muszą się zaczynać od litery i dodatkowo od znaku podkreślenia. Tak, jak w ATARI BASIC-u, interpreter TURBO-BASIC-a odnajduje wiersze przeszukując program od początku. Szybkość wykonywania takiego programu zależy od jego długości i struktury. Można jednak wiersz lub procedurę oznaczyć etykietą (nazwą), wtedy adres takiego wiersza jest umieszczany w tablicy zmiennych. Odwołanie się do etykiety powoduje bezpośredni skok do wiersza lub procedury. W takim przypadku szybkość programu przestaje być zależna od jego długości i położenia w nim wykonywanych wierszy. Etykieta musi być umieszczona na początku wiersza i poprzedzona znakiem #. Z powodu stosowania etykiet tablica zmiennych w TURBO-BASIC-u na wielkość 256 wpisów (ATARI BASIC - 128). Inny jest sposób pisania programów. Dzięki nowym instrukcjom i funkcjom zbędne jest korzystanie z wielu konstrukcji popularnych w ATARI BASIC-u. Dla utrzymania zgodności z ATARI BASIC-em zachowane zostały instrukcje w zasadzie już zbędne (GOTO, GOSUB, POP).

Oto zestawienie struktur:

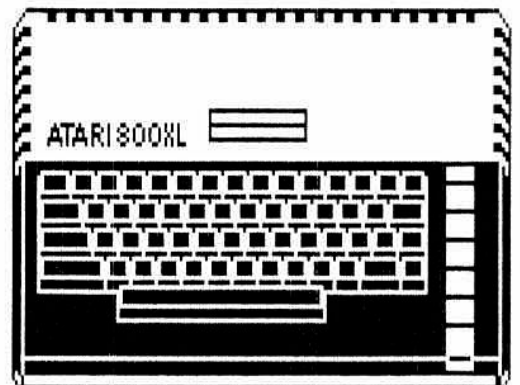
ATARI BASIC	TURBO-BASIC
GOTO (numer)	GO# (nazwa)
GOSUB (numer)	EXEC (nazwa)
ON ... GOTO (numery)	ON ... GO# (nazwy)
ON ... GOSUB (numery)	ON ... EXEC (nazwy)
TRAP (numer)	TRAP #(nazwa)
RESTORE (numer)	RESTORE #(nazwa)
POP :GOTO (numer)	EXIT #(nazwa)
FOR I=0 TO X:NEXT I	PAUSE X

Wiersz zaznaczony etykietą: 100 #(nazwa):(instrukcje)



Oprócz pętli FOR/NEXT oraz instrukcji warunkowej IF/THEN TURBO-BASIC posiada kilka innych rodzajów pętli i instrukcję IF/ELSE/ENDIF. Pozwala to na znacznie prostsze budowanie bloków programu. Oto następne zestawienie:

ATARI BASIC	TURBO-BASIC
pętla bez końca	
100 ...	100 DO:...
...	...
500 GOTO 100	500 LOOP
pętla z warunkiem na końcu	
100 ...	100 REPEAT :...
...	...
500 IF...THEN 100	500 UNTIL...
pętla z warunkiem na początku	
100 IF...THEN 510	100 WHILE
...	...
500 GOTO 100	500 ...:WEND
510 ...	510 ...



instrukcja warunkowa z dwoma wariantami

```

100 IF...THEN 300
...
290 GOTO 510
300 ...
...
500 ...
510 ...
100 IF...
...
290 ELSE
300 ...
...
500 ...:ENDIF
510 ...
    
```

opuszczenie pętli warunkowej lub bez końca

```

100 ...
...
300 IF...THEN 510
...
500 IF...THEN 100
510 ...
100 REPEAT ....
...
300 IF...THEN EXIT
...
500 UNTIL ...
510 ...
    
```

opuszczenie pętli FOR/NEXT lub procedury

```

100 FOR I=0 TO 100
...
300 IF...THEN POP :GOTO 510
...
500 NEXT I
510 ...
100 FOR I=0 TO 100
...
300 IF...THEN EXIT
...
500 NEXT I
510 ...
    
```

To tylko niektóre przykłady możliwości TURBO-BASIC-a. Powinno się stosować struktury przeznaczone dla niego zwłaszcza tam, gdzie wymagana jest duża szybkość programu, stosowanie ich znacznie zwiększy przejrzystość programu i bardzo ułatwi pracę. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by stosować także instrukcje typowe dla ATARI BASICA. W tym odcinku naszego kursu pozostałaby jeszcze sprawa współpracy z DOS-em. Tutaj widać znaczną różnicę - w ATARI BASIC-u można przechodzić do DOS-u w każdej chwili bez obawy o utratę programu. Przy TURBO-BASIC-u możemy o tym spokojnie zapomnieć! Przejście do DOS-u powoduje nie tylko utratę BASIC-a, ale i pisanego w nim programu! Po wykonaniu instrukcji DOS doczytywany jest plik DUP.SYS, który niszczy TURBO-BASIC. Są DOS-y, np. II+/D napisany przez S.Dorndorfa, które dają możliwość ponownego uruchomienia TURBO-BASIC-a, należy wykonać komendę RUN 6000, program jednak ulega skasowaniu. Nie polecałbym jednak stosowania tej metody, gdy uda nam się zawiesić komputer, a po jego zresetowaniu zgłosi się DOS. Zdarzyło mi się kilka razy tak, że uruchomiony ponownie TURBO-BASIC działał źle, ale ujawniło się to dopiero wtedy, gdy chciałem zapisać na dysk efekty swojej pracy. Aby umożliwić użytkownikowi kontakt z DOS-em TURBO-BASIC został wyposażony w kilka przydatnych instrukcji:

- BLOAD np. BLOAD "D:nazwa.ext" (BL.)**
Odczytuje z podanego urządzenia plik binarny i umieszcza go w pamięci pod adresem podanym w nagłówku pliku, lecz go nie uruchamia. Odpowiada to funkcji LOAD/N DOS-u.
- BRUN np. BRUN "D:nazwa.ext" (BR.)**
Odczytuje z podanego urządzenia plik binarny, umieszcza go w pamięci pod adresem podanym w nagłówku i uruchamia go. Odpowiada to funkcji LOAD DOS-u.
- DELETE np. DELETE "D:nazwa.ext" (DEL.)**
Usuwa z dysku plik (pliki) podane jako nazwa. Odpowiada to funkcji DELETE lub ERASE FILE DOS-u.
- DIR lub DIR "Dx:*.*)"** gdy dotyczy numeru stacji innego niż D1:
Odczytuje katalog dysku. Odpowiada funkcji DIRECTORY DOS-u.
- LOCK np. LOCK "D:nazwa.ext"**
Zabezpiecza plik (pliki) podane jako nazwa. Odpowiada funkcji LOCK FILE DOS-u.
- RENAME np. RENAME "D:stara.ext,nowa.ext" (REN.)**
Zmienia nazwę podanego pliku. Odpowiada funkcji RENAME FILE DOS-u.
- UNLOCK np. UNLOCK "D:nazwa.ext" (UNL.)**
Odbezpiecza plik (pliki) podane jako nazwa. Odpowiada funkcji UNLOCK FILE DOS-u.

Wszystkie nazwy podajemy na ogólnie przyjętych zasadach korzystania z DOS-u, można używać również znaków specjalnych (*,?). Należy jednak bardzo uważać na to, co się robi, gdyż nie będzie żadnych ostrzeżeń typu "ARE YOU SURE ?" czy brzęczyków, i w jednej chwili możemy stracić zawartość dysku. Podane instrukcje potraktowałem na razie bardzo ogólnie, dokładniej zajmiemy się nimi zastępnym razem. By zakończyć kwestię DOS-u trzeba jeszcze powiedzieć, że nie każdy DOS poprawnie współpracuje z TURBO-BASIC-em. Zanim zdecydujemy się na pisanie programów musimy dokładnie przetestować DOS. Jak? W następnym odcinku. Najczęstszą dolegliwością jest zła współpraca obu programów przy operacjach WE/WY. Ja osobiście wybrałem DOS II+/Dv.6.4, a później wersję na RAM-CART. Mimo kilku błędów, niezbyt uciążliwych na szczęście, jest to, nie tylko w mojej opinii, najlepszy DOS. Zajmuje mało miejsca na dysku i w pamięci, nie ma pliku DUP.SYS, ma niespotykane w innych DOS-ach możliwości (ciekawostką jest możliwość automatycznego zakłádania ramdysku na komputerze bez rozszerzenia pamięci), no i co najważniejsze dla nas, to bezbłędna współpraca z TURBO-BASIC-em, jego kompilatorem, jak i biblioteką procedur.

Na zakończenie chciałbym jeszcze dodać, że jeśli coś z niniejszej lekcji jest niezrozumiałe lub nieznane, to bez obawy, wszystko się wyjaśni w następnych odcinkach. Podam wszystkie instrukcje nieznane w ATARI BASIC-u. Jak już zaznaczyłem na początku, kurs ten jest przeznaczony dla tych, którzy mają już jako takie pojęcie o programowaniu w BASIC-u, zacznie się bowiem od momentu, w którym TURBO-BASIC zaczyna się różnić od ATARI BASIC-a. Oczywiście, jeśli redakcja zostanie zasypana listami z prośbą o lekcje ABC, to równolegle poprowadzimy zajęcia od "zera". Jeszcze w kwestii formalnej - do tego, co będę starał się wam przekazać dochodziłem sam, są to moje doświadczenia. Kurs ten na pewno nie wyczerpuje wszystkich możliwości TURBO-BASICA, języka dającego tak ogromną swobodę programiście, że chyba mało kto mógłby powiedzieć, że wie wszystko, co można za jego pomocą osiągnąć. W swojej edukacji, jak i przy pisaniu tego artykułu posiłkowałem się poradnikiem "Języki Atari XL/XE" cz.1 Wojciecha Zientary, wydanym przez SOETO.

Marek Turowski

Teoria Ewolucji
by Yitek

5.000 pne.	♀	KOBIEȚA
5.000 pne.	⊖	MAKPA
1.000 pne.	♂	CZŁOWIEK
2.000 ne.	👤	HOMO MAXIMUS

Night Mission - jak ułatwić sobie życie.

Gra Night Mission, jak zapewne wiecie, jest symulacją flippera (ang. pinball). Czym jest flipper chyba nie muszę wyjaśniać. Wystarczy udać się do najbliższego salonu gier by zobaczyć stojące maszyny bawiące nas możliwością zmagania się z metalową kulą, którą musimy wybijać tzw. łapkami. Co prawda flipper na 8-bitowe ATARI nie dorównuje jakością flipperom amigowskim, ale napewno daje tyle samo przyjemności. Aby rozpocząć grę musimy wrzucić trochę żetonów do gry. Robimy to wciskając klawisz 'Q' co, zaowocuje z zwiększeniem stanu naszych 'Credits' o jeden. Kredytów możemy sobie nawrzucać aż do końca licznika. Skoro mamy już odpowiednią ilość kredytów możemy grać. Wciskamy więc klawisz 'S'. Jednokrotne naciśnięcie pozwala na grę jednej osobie. Dwukrotne - dwojgu osobom itd. aż do czterech osób. Grę obsługujemy przy pomocy dwóch joystick'ów (potrzebne są 2 przyciski FIRE do sterowania łapkami. Ponadto jeden z joy'ów naciąga sprężynę, a drugi zmienia kolory gry). Ciekawym zjawiskiem jest umieszczenie w grze możliwości przyciągania kuli w lewo lub w prawo przy pomocy magnesów. Magnesami sterują klawisze 'Q, W, E, R, T' - lewy magnes oraz klawisze 'RETURN, -, P, O, I' - prawy magnes. Niestety częste używanie magnesów prowadzi do przerwania gry, czyli tzw. TILT'u. Po rozegraniu kilkunastu partii na pewno znajdzie się kilku łebków, dla których gra będzie zbyt szybka lub zbyt wolna, innych drażniły będą dźwięki wydawane przez komputer, a dla innych TILT będzie włączał się zbyt często. To właśnie do nich adresowany jest niniejszy artykuł. Jak ułatwić sobie życie? To proste! Na ekranie tytułowym tj. przed rozpoczęciem gry, wpisujemy magiczne słowo 'FIX' co przenosi nas do dwustronicowego menu, gdzie możemy ustawić najbardziej dogodnie dla nas warunki gry. Oto niektóre z nich:

- Play mode 0-10 - Rodzaj gry - każdy numer, to gra z inaczej ustawionymi warunkami. 0 to standard, a 10 to nasze własne wprowadzenia.

- Free game score 0-999999 - Punkty potrzebne do uzyskania darmowego kredytu.

- Balls per game 1-99 - Ilość kul w jednym kredycie.

- Forward incline 1-255 - skłonność kuli do opadania - kula staje się cięższa lub lżejsza. Należy uważać, aby nie przesadzić z ciężarem kuli, bo w takim przypadku nie wybijemy jej do gry nawet przy najmocniejszym naciągu sprężyny.

- Spinnet friction 0-127 - Obracalność wiatraczka - ustawienie na 0 sprawi, że raz poruszony wiatraczek, będzie nabijał nam punkty do końca gry.

- Tilt effect 1-255 - siła oddziaływania magnesów.

- Tilt sensivity 255-0 - czułość TILT'u. Ustawienie obu wartości na 255 pozwala na prawie bezustanne operowanie magnesami. TILT pojawia się naprawdę rzadko.

- Hole kicker kick 0-63 - Siła wybiecia kuli z dołka.

- Kicker delay 1-127 - Opóźnienie wybiecia kuli z dołka.

- Bonus count rate 127-1 - Szybkość naliczania bonusu.

- Ball trail 0-2 - Powtarzalność kuli - tworzy efekt złudzenia smugi za kulą.

- Ball speed 127-1 - Szybkość gry - uważajcie, żeby nie przesadzić, bo iem gra może stać się na tyle powolna, że nie będzie można w nią grać!

- Ball speed limiter 1-63 - Spowalnianie odbitej kuli.

- New ball delay 1-127 - Opóźnienie pojawienia się nowej kuli.

- Self play 0-1 - Auto-gra komputera - komputer ma ogromną chęć do gry i gdy tylko skończy jedną grę, natychmiast zaczyna drugą, więc musisz mieć niezły refleks, żeby w porę wpisać FIX i wyłączyć Self play.

- Fix mode lock code 0-999999 - Kod dostępu do Fix'a - wpisanie kodu sprawi, że każdorazowo wpisując FIX będzie trzeba wpisać taki kod.

- Sound 0-1 - włączenie/wyłączenie dźwięku.

- Bumper impulse - Siła odbicia grzybków.

- Match countdown rate 127-1 - Szybkość obliczania 'końcówki'.

- Ball trail lim 2,4-20 - Złudzenie smugi - tylko liczby parzyste.

- Easy multiball 0-1 - Łatwiejszy tryb gry - polega on na tym, że kula wpadająca do tunelu w lewym górnym rogu zostaje zatrzymana, a my zaczynamy grać kolejną kulą. W tunelu można zmieścić 4 kule, po czym wszystkie zostają uwolnione. Uwolnienie następuje także przy stracie kuli oraz przy włączeniu bonusu x3 lub x5.

- Flipper power L 1-127 - Siła odbicia lewej łapki.

- Flipper power R 1-127 - Siła odbicia prawej łapki.

Pozostałe zmienne pozostawiam Tobie Czytelniku do samodzielnego rozpracowania. Zadowolonia z gry i połamania joysticków życzy red-aktor bezczelny:

Był sobie lamun...

Pewnego razu, przeglądając TeleKomputer, znalazłem reklamę maga dyskowo - papierkowego, wychodzącego, jak zapewniano na ATARI i C-64. Ja i T.K.A.cz, podekscytowani (magi r!z!), postanowiliśmy go zamówić, każdy na swój komputer. Posłaliśmy zatem dyski, koperty i kasę pod wskazany adres (niejakiego Piotra L.) i czekaliśmy. I nic! Po miesiącu pchnęliśmy kartkę z ponagleniem... Drugi miesiąc i nic! Dopiero niedawno dowiedziałem się że również Axe (i pewno jeszcze wielu innych) dał się nabrać. Tak, nabrać, bowiem nie mamy już wątpliwości - padliśmy ofiarą oszusta, którego nawet lamerem nie sposób nazwać! Proszę zwrócić uwagę na jego spryt - nie dość, że ponaciągał ludzi z obu scen, aby nabierać więcej dysków, to jeszcze naciągnął wszystkich na kasę! Pytanie, co z takimi robić? Odpowiedź - bezwzględnie tępić! I uważać! Nie będę tu dżentelmenem i podam jego dane: Piotr Lubowiecki, ul. Szczawińska 10/12 blok 2m2, Zgierz. Jeśli gdziekolwiek ujrzysz, drogi Czytelniku takie personalia, omijaj tę kupe gównianego szlamu, a także ostrzeż znajomych - "nie będzie lamer pluł nam w twarz"! Nigdy nie sądziłem, że będę kogoś fukał (nie bawi mnie to!), ale temu ***** nie przepuszczę! FUCK YOU LUBOWIECKI!

Ktoś stwierdził, że poczta TeleKomputera to wylegarnia lamerstwa... Z pewnością nie można generalizować, ale jest w tym nieco racji. Nie dalej, jak wczoraj, znów widziałem ogłoszenie w stylu "...mam PC pentium bla bla bla [tu gigantyczna konfiguracja], lubię gry zręcznościowe, platformówki, mordobicia, chętnie wstąpię do jakiejś grupy...". I co oni (on i ta grupa) będą robić? Jeśli ktoś wie - niech napisze, najlepsze pomysły opublikujemy, a może nawet nagrodzimy. Komentować tego już nie będę - szkoda miejsca.

Jurgi

LEMMINGI, Orion development 1997.

Na tę grę atarowcy czekali całe wieki! Przez ten czas zdążyła już się znudzić użytkownikom większych komputerów, a jej późniejsze części nie zdobyły takiej popularności, jak pierwsza. I teraz, po krótkiej zapowiedzi sprzed kilku miesięcy, pod koniec stycznia została ukończona atarowska wersja Lemmingów! Na samym początku muszę przyznać że konwersja samego pomysłu została wykonana wręcz perfekcyjnie. Oprawa graficzna w pełni zadowala. Muzyka również. Podkładów muzycznych jest zresztą sześć do wyboru, więc każdy na pewno znajdzie coś dla siebie. Są 22 plansze i moim zdaniem jest to trochę mało. W sumie jeden wieczór wystarczy, aby każda z nich przestała być dla nas tajemnicą. Mijemy nadzieję, że autorzy uraczą nas jeszcze innymi, ciekawymi pomysłami. Na stronie tytułowej mamy możliwość wyboru planszy, którą chcemy w tej chwili przejść. W sumie dużo o tej grze napisać nie można. Kto grał w Lemmingi na innych komputerach, ten wie, że jest to wspaniała gra przyciągająca uwagę na dłuższy czas. Brawa należą się grupie Orion! Dzięki chłopaki! Gra jest świetna. Gorąco polecam zdobycie tej gry (jeśli jeszcze jej nie macie), tym bardziej, że Lemmingi są programem Public Domain!

Mitchel

Muzyka:09	Grafika:09	Ocena:10
-----------	------------	----------

Oddasz dzinsy za Lemmingsy?

Jako redakcyjny maruda pozwolę sobie niezupełnie zgodzić się z recenzją Mitchela i znaleźć dziurę w całym. Po pierwsze grafika, choć lemmingi są narysowane ładnie, jest mało kolorowa, wręcz brura! Potem komodorowcy nabijają się z "atarowskiej kolorystyki"! Muzyka, choć nie rewelacyjna, jest znośna. Mam też zarzuty odnośnie sterowania grą. Na plus stwierdzę, że jest to pierwsza gra od czasów Cywilizacji, której poświęciłem nieco uwagi - wciąga! A zatem jednak oddam dzinsy... a moja ocena to odpowiednio: 7, 7, 9.

Jurgi

TIPS'N'TRICKS

AD 2044

Wpisz PARTENOGENEZA

ALEX

Wciśnij START+SELECT+OPTION i weź śrubkę - nastę-ny poziom

ATOMIA

Na planszy tytułowej wpisz "BC"

BANG! BANK!

Każdorazowe naciśnięcie w trakcie gry CTRL+SHIFT+SELECT+P daje dodatkowe życie

BASIL

Weź nóż, papieros, pistolet, klucz i kwiaty w wazoniku i idź pod kaczą kolumnę. To wszystko

BC's Quest for Tires

Drugie jezioro pokonaj czepiając się ptaka. Przed trzecim musisz przyspieszyć (fire+prawy), a następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej

BEACH HEAD

Po wczytaniu gry czekaj cierpliwie na rozpoczęcie demonstracji. Możesz włączyć się do gry w dowolnym momencie

BLACK LAMP

Strzel smokowi kilka razy w głowę. Gdy zdechnie, pojawi się czarna lampa

BOULDER DASH

Wchodź do domu w ostatniej sekundzie. Komputer straci rachubę i zliczy twoje punkty od 999

BREAK OF THE DRAGON

Klawisze 1, 2, 3, 4 zmniejszają poziomy

BREW BIZ

ESC i joyem zmieniamy kolory

CHIMERA

Zanim zjesz chleb, zniszcz nim toster

CZASZKI

Wpisz dwa razy KONFUCJUSZ - 50 życ

DARKNESS HOUR

W trzecim etapie, w komnacie z drzewiami i dwoma przepaściami, wkocz do pierwszej dziury - znajdziesz się na górze, idąc w lewo ominiesz drzewi

DROP ZONE

Naciśnij spację - wszystko ginie. Każdy inny klawisz - niewidzialność. Efekt czasowy

FANTASTIC SOCCER

Najłatwiej strzelić bramkę z narożnika pola karnego

HYDRAULIK

SHIFT+CTRL+R - 99 życ
SHIFT+CTRL+G - następna plansza

JET ACTION

Trzymaj się prawej strony planszy, tam obrona jest słabsza. Trzymanie spacji spowalnia grę

LASERMANIA

Klawisz K - skipper leveli

MAGIC DIMENSION

Na ekranie tytułowym wciśnij SHIFT+CTRL+DELETE

MISJA

Chcąc dotrzeć do 4 klucza, należy wciągnąć rozpęd i podskoczyć uderzając głową w minę

NUCKLEAR NICK

Naciśnij START, a po chwili SELECT - skipper leveli

ONE ON ONE

Podczas gry z komputerem, odwróć się i stań w prawym górnym rogu - 75% skuteczności rzutów
Włącz autofire i czekaj na efekt - bardzo szybkie kozłowanie i 98% celności rzutów

PIERRE

SELECT - skipper leveli

PRELIMINARY MONTY

Do 3 planszy włącznie można przeska-kiwać naciskając klawisz SELECT

ROBBO

Na planszy tytułowej wpisz JANUSZ PELC - 55 życ (w ROBBO 2 - 86), klawisz K przenosi do następnej planszy

SUPER COBRA

Aby nie męczyć się przechodzeniem etapów od nowa, po stracie ostatniego życia wciśnij FIRE a gra potoczy się dalej

TOP SECRET

Gdy dostaniesz się na listę najlepszych, wpisz się jako JORDAN - nieśmiertelność

DOS XE 1.0

Wśród systemów dyskowych na nasz komputer, prym niewiaptliwie wiedzie Sparta, oraz My DOS. Mało kto jednak wie, że swego czasu i Atari wypuściło całkiem dobry DOS. Dlaczego jednak nie zdobył on popularności?

DOS XE (zwany dalej DXE) powstał w roku 1988 i był rozpowszechniany wraz ze stacją XF551. System ten jest bodajże jedynym, z którym XF-ka pracuje nie sprawiając kłopotów. Stacja XF znana jest bowiem z tego, iż nie umie rozpoznać gęstości Double, jeśli uprzednio pracowała w Single lub Medium. Sprawia to wiele problemów w pracy z nią, jednak nie podczas użytkowania DXE, gdyż tego typu kłopoty po prostu nie występują. I tu nasuwa się bardzo ważny wniosek, bo jeśli DXE potrafi sprawnie kierować XF-ką, a inne DOS'y nie, to czy na pewno całą winę w tym przypadku można złożyć na stację?

Przejdźmy jednak do tematu, czyli opisanie samego DXE. DXE jest jednym z bardziej udanych systemów. Posiada wiele funkcji, pozwala na zakładanie podkatalogów, a obsługa nie powinna sprawiać kłopotów nawet najbardziej zielonym użytkownikom. Niestety, DXE stosuje swój własny sposób zarządzania plikami, stąd nie jest "kompatybilny" z resztą DOS'ów, jednak po części jest na to rada, ale o tym za chwilę. DXE obsługuje wszystkie popularne gęstości, tzn. pojedynczą, średnią, podwójną i podwójną dwustronną. W DXE mają one jednak trochę odmienne nazwy:

- AT810 - czyli Single, 40 ścieżek o 18 sektorach po 128 bajtów, 90 kB,
- AT1050 - Medium (zwany czasem Dual lub Enhanced), 40 ścieżek o 26 sektorach po 128 bajtów, 130 kB,
- SSDD - Double, 40 ścieżek o 18 sektorach, każdy po 256 bajtów, 180 kB,
- XF551 - Double dwustronny, 80 ścieżek (po 40 na stronę), o 18 sektorach po 256 bajtów, 360 kB,

Jak widać nazwy formatów zostały nadane na podstawie stacji produkowanych przez Atari i uzyskiwanych przez nie możliwości. Oczywiście realna pojemność dyskietki, podana przy każdym rodzaju formatu, jest tylko umowna. W rzeczywistości na ogół jest trochę mniejsza.

Zwróćmy trochę uwagi na obsługę. Po wczytaniu, ukazuje nam się menu, z którego możemy wybrać (od góry): operacje na plikach, funkcje związane z językiem maszynowym oraz specjalne funkcje DOS'u. Opcjonalnie istnieje możliwość przejścia do Basica lub cartridge'a. Wszystkie funkcje w DXE wybieramy wpisując jej pierwszą literę, oraz zatwierdzając przez RETURN.

Po wybraniu FILE ACCES MENU, czyli operacje plikowe, ukazuje nam się kolejne menu. Są tu wszystkie podstawowe funkcje, takie jak: directory, zabezpieczanie, odbezpieczanie, kasowanie, zmiana nazwy, przeglądanie zawartości plików, zmiana podkatalogu, tworzenie nowych podkatalogów i ich kasowanie, kopiowanie plików, dołączanie do już istniejących, oraz formatowanie dyskietki. Na uwagę zasługuje sposób przedstawiania przez DXE zawartości dysku. Obok nazwy pliku, znajdziemy tu także informacje o jego długości (w bajtach), datę powstania i datę ostatniej operacji wykonanej na nim. Ilość miejsca wolnego na dyskietce przedstawiona jest w kilobajtach, z tym, że kilobajt w tym przypadku oznacza liczbę 1000 bajtów, a nie 1024.

Druga z omawianych opcji to MACHINE LANGUAGE ACCES MENU. Znajduje się tu również funkcja directory i zmiana podkatalogu, a oprócz tego funkcja Run a Binary File, która zaraz po wczytaniu programu go uruchamia. Można również wczytać program bez jego uruchomienia. Za pomocą funkcji Save Memory możemy zapisać dowolny fragment pamięci do postaci binarnej. Za pomocą następnej funkcji możemy dodać fragment pamięci do już istniejącego pliku. Dzięki Display Memory możemy obejrzeć fragment pamięci komputera. Change Memory - jak sama nazwa wskazuje - pozwala nam na zmienianie zawartości komórek pamięci. Ostatnia w tym podmenu opcja uruchamia program maszynowy znajdujący się już w pamięci, pod wskazanym wcześniej adresem (adres możemy wpisać w postaci szesnastkowej lub dziesiętnej poprzedzonej znakiem krzyżyka #).

Trzecie - SYSTEM FUNCTION MENU - zawiera - podobnie, jak poprzednie - funkcję directory i zmiany podkatalogu. Poniżej istnieje opcja, dzięki której możemy wczytać i uruchomić plik typu BATCH. Set Current Date to nic innego, jak ustalanie nowej daty (dzień-miesiąc-rok). Jest tu również funkcja formatowania i kopiowania całej dyskietki. Wybór Create DOSXE.SYS File spowoduje zapisanie ustaleń dokonanych przy pomocy programu SETUP.COM (program ten wczytać należy funkcją Run Binary File). Allow DOS 2.x Acces - wybranie tej funkcji spowoduje wczytanie programu DOS2.SYS. Możemy teraz korzystać z programów zapisanych w formacie DOS'u 2.0/2.5. Wczytujemy je podobnie, jak zwykłe programy, z tą różnicą, że jako urządzenie podajemy A:. W ten sposób można łatwo przekształcić programy do zjadliwej dla DXE formy. Wystarczy wybrać opcję kopiowania plików, załadować wybrany plik z urządzenia A:, a zapisać na urządzenie D:, czyli na dyskietce z DXE. Z doświadczenia jednak wiem, że nie wszystkie programy po takiej czynności będą działały, ale warto spróbować.

Tak przedstawiają się wszystkie funkcje DXE. Omówiłem oczywiście je tylko pokrótce, gdyż nawet minimalna znajomość języka angielskiego nie pozwala nam się pogubić. Warto również dodać, że wydawanie rozkazów DOS'owi można jeszcze skrócić. Np. jeżeli chcemy załadować do pamięci program PRG.COM, w głównym menu wystarczy wpisać:

```
M L PRG.COM
```

Jak widać na przykładzie, wpisujemy pierwsze litery interesujących nas opcji, a spacja w tym przypadku zastępuje RETURN.

Dodam jeszcze, że na dyskietce systemowej znajduje się program COPY3_XE.COM. Jest to konwerter, który przekształca pliki z formatu DOS'u 3.0 na format DOS'u XE.

Jeśli ktoś miałby jakiegokolwiek zapytania odnośnie DXE, niech pisze na mój adres.

Mitchel

KĄCIK MAJSTERKOWICZA - odcinek #1

Witam w pierwszym odcinku kącika majsterkowicza. Będziecie w nim znajdować opisy łatwego i taniego wykonania rzeczy, które w sklepach kosztują niewytlumaczalnie dużo. Jeśli nasz kącik spodoba się Wam, to niewykluczone iż będzie on kontynuowany - oczekujemy więc na listy i propozycje.

Ponieważ ostatnimi czasy zauważyć można narastające problemy z zakupem, przecież nieodzownych, dyskietek DD (już prawie nikt ich nie produkuje), postanowiliśmy w pierwszym odcinku naszego cyklu zaproponować Wam prostą, taną metodę wytwarzania całkiem sprawnych dyskietek. Mamy nadzieję, że pomoże to rozwiązać Wam problemy z gromadzeniem programów... Ale przejdźmy do konkretów.

Najkosztowniejszym przyrządem, nieodzownym w naszych zamierzeniach, jest matryca do odlewania krążków. Ponieważ wymagana jest bardzo mała chropowatość powierzchni (rzędu 0,002 mm), profesjonalne matryce są praktycznie nie do zdobycia... ale jest na to sposób. Użyjemy do tego celu dwóch płyt CD (kupujemy np. grzybiarską gazetę z CD-ROMem, lub wygrzebujemy ze śmieci złotą kolekcję dIsco polo). A teraz przystąpmy do wykonania materiału na krążek magnetyczny. Potrzebujemy do tego ok. 0,4 cm³ acetonu (czystego!), lub rozpuszczalnika nitro. W szklanym naczynku (bez skojarzeń proszę!) rozpuszczamy taśmę magnetofonową o przyzwoitej jakości (ale nie chromówkę!). Kaseta C-60 powinna wystarczyć na ok 6+8 dysków. Po całkowitym rozpuszczeniu odparowujemy nadmiar rozpuszczalnika na wolnym ogniu (ostrożnie!), aż do uzyskania konsystencji rzadkiego budyniu. Powstałą masę nakładamy równą, cieniutką warstwą na kompakt, przykrywamy drugim i ściskamy kilkoma klamerkami. Całość zostawiamy w przewiewnym miejscu do zastygnięcia, trwa to do ok. 4 godzin (i niestety trochę zalatuje). Odlany krążek przykrywamy na właściwy rozmiar a otwór indeksowy wykonujemy np. dziurkaczem.

Pozostaje nam wykonać kopertę na nasz nośnik. Można oczywiście użyć koperty z odzysku - np. po dysku, który się już nie formatuje. Można ją też wykonać samodzielnie. Potrzebna nam będzie plastikowa teczka na akta, oraz kawałek sztucznego jedwabiu. Z teczki wycinamy kopertę, z tym chyba każdy sobie poradzi, polecam wykonać szablon. Analogicznie przykrywamy sztuczny jedwab, na wkładkę, która zmniejszy tarcie, powinna ona oczywiście być trochę mniejsza od koperty. Wkładkę przyklejamy do koperty (delikatnie - tylko w narożnikach). Całość składamy z krążkiem w środku, zaginamy i delikatnie zgrzewamy lub sklejemy. I oto nasz dysk jest gotowy!

Na zakończenie kilka uwag.

Wykonanych naszą metodą dyskietek nie należy formatować na więcej niż na 360 kB (40 ścieżek). Muszą o tym pamiętać właściciele stacji TOMS 710/720. Zanim nabierzemy wprawy, może okazać się konieczne formatowanie Bad Disk Formatterem, ponieważ mogą zdarzyć się mogą miejsca o gorszej warstwie magnetycznej. Wbrew pozorom, zdarza się to rzadko. Nasz dysk jest oczywiście nieco grubszy od firmowych, ale w to w Nietzsche nie powinno przeszkadzać.

Miłego użytkowania życzy - Dobromir Majsterkovitz.

W następnym odcinku dowiedziecie się, jak domowym sposobem wytwarzać taśmy magnetofonowe.

Zapraszamy do reklamy

Compy Market Software przedstawia:

WC Packer 6.66 - teraz cytrynowa świeżość!

Demo Destruction Kitt - coś dla każdego.

Matejko Painter 1.1 - najnowszy program graficzny.

Plac Trzech Krzyży - gra strategiczna, symulacja zadymy pomiędzy skinami i punkami.

Zamów już teraz, a otrzymasz w prezencie:

Drunk ChessBoard Maker - i Ty zostaniesz Foxem!

Cena za każdy program to tylko 99.90 plus koszty przesyłki.

Dzwoń pod numer: 0-700 666 44 !!!

Uwaga! Jest już zestaw #10 VASCO PUBLIC DOMAIN LIBRARY!

W zestawie znajduje się muzyka z najnowszych dem. Jeśli chcesz ją mieć, pisz na adres:
Rafał Dziamski/Vasco, ul. Staszica 33, 64-330 Opalenica, Polska.

Nie zapomnij dołączyć zwrotnej koperty ze znaczkiem, dwóch dysków, oraz 20gr na cover!

Nowo powstała grupa **Bite Juice** wydała maga **Bite Juice Magic** na kasecie! Jeśli chcesz go otrzymać, przyślij kasetę C60, oraz kopertę zwrotną ze znaczkiem!

Ponadto grupa poszukuje ludzi wszystkich specjalności: koderów, muzyków, grafików, swapperów & texterów. Na razie grupa działa na magnetofonie (normal lub T2000), stacja w planach.

Adres: Jenny/Bite Juice, ul. M.C. Skłodowskiej 2/38, 06-300 Przasnysz.

Chcieliśmy w tym numerze zamieścić recenzję **Bite Juice Magic**, ale do ostatniej chwili nie otrzymaliśmy go.

TOMS s.c. ul. Bełdan 2, 02-695 Warszawa, tel. 43-88-00 lub 43-94-08.

Polecamy dla posiadaczy komputerów ATARI XL/XE:

Systemy turbo dla stacji LDW 2000 i CA 2001:

- TOMS TURBO DRIVE - szybka transmisja, przenoszenie danych między Atari i IBM, możliwość kopiowania zabezpieczeń, cena 50zł.
- TOMS MULTI DRIVE - dodatkowo buforowanie ścieżek i bogate możliwości narzędziowe, cena 95zł.

W cenę wchodzi instrukcja, oprogramowanie i roczna gwarancja, w czasie montażu wykonujemy przegląd oraz konserwację stacji.

Rozszerzenia dla komputerów:

- Rozszerzenie pamięci do 256 kB - pozwala zakładać ramdysk do 1500 sektorów SD, cena 75zł.
- Instalacja systemów operacyjnych TOMS-OS i Qmeg-OS - m.in. obsługa rozszerzonej pamięci i in., cena 35zł.

Instalacje wykonujemy w Warszawie, w ustalonym wcześniej terminie w ciągu 1 dnia.

Z powodu braku napędów 80-ścieżkowych nie produkujemy już stacji TOMS 710/720. Wytwarzamy jednak stacje TOMS 360, poza zmianą napędu na 40-ścieżkowy (2 głowice, 360 kB), posiada ona wszystkie cechy stacji 720:

- praca we wszystkich formatach ATARI XF551, oraz formatach IBM (także przenoszenie danych),
- szybka transmisja 70 000 bodów, oraz buforowanie ścieżek,
- praca w trybie Ultra Speed (Qmeg, Sparta DOS itp.),
- wbudowany ROM dysk z MyDOSem 4.50T i programami narzędziowymi,
- sterowanie pracą stacji z panelu, wyświetlacz, przycisk zezwolenia na zapis,
- tworzenie "dysków logicznych",
- dyskietka z oprogramowaniem (w tym Toms Navigator),
- w stacji 360C wbudowany interfejs centroniks z przełącznikiem konwersji EOL na CR+LF, a w stacji 360CR dodatkowo uproszczony (5 linii) interfejs RS232.

Ceny: T360 270 zł, T360C 310 zł, T360CR 340 zł.

Firma TOMS wytwarza również cartidge z systemem MyDOS i T2001 (nie znam ceny), nie produkuje już osobnych interfejsów centroniks, może za to sprowadzić interfejs MicroPrint. Opis modułu MyDOS i stacji T360CR zamieścimy w jednym z następnych Syzygy. Dziękujemy firmie TOMS za wymianę uszkodzonego MicroPrinta.