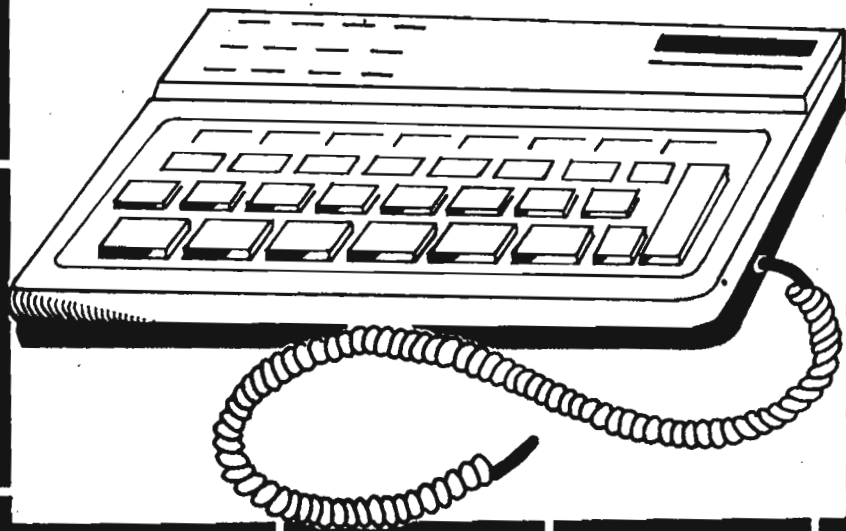


SORD +
SCHNEIDER

609

01



!!! SORD SORD SORD SORD SORD SORD SORD SORD SORD !!!

! Několik slov !

=====

Ano vážení přátelé, dovolte mi několik slov na začátku nového zpravodaje pro uživatele počítače SORD M-5. Nebudu Vám slibovat co všechno přinese tento nový zpravodaj, jehož první číslo máte nyní před sebou. Jeho obsah totiž závisí na Vás všech a na Vaší chuti a ochotě něčím přispět a podělit se s ostatními o své vědomosti, programy, problémy a nápady. Pro to vše máme nyní několik stránek a záleží jenom na nás jestli v nich najdeme to co hledáme.

Jaká je tedy naše představa, jak by měl náš zpravodaj vypadat. Chtěli bychom se na jeho stránkách zabývat hardwerovými i softwerovými problémy, ale i dalšími věcmi, o kterých si myslíme, že by Vás mohli zajímat.

HARDWARE

Pokud jde o hardwer budou první čísla omezena skutečností, že zatím není vyřešena otázka tisku schemat a obrázků vůbec. Ale věřím, že i tento problém se nám v krátké době podaří vyřešit. V této části bychom se chtěli věnovat

- úpravám vlastního počítače
- rozšíření paměti počítače
- připojení flopy-disků
- výrobou sériových a paralelních připojovacích modulů
- připojení tiskáren různých druhů
- připojení plotrů
- výrobou joystiků
- konstrukcemi a připojení myši
- připojením dalších periférií a pod.

Vidíte, že námětů je to víc než dost. Řada z Vás má některé z nich již vyřešené, ale jsem přesvědčen, že daleko víc je těch, kteří na ono řešení čekají. A to je možnost pro ty zkušenější, aby prostřednictvím zpravodaje pomohli ostatním. Jsem přesvědčen, že takto vložená "investice" se každému vyplatí, třeba ve formě nového programu

SOFTWARE

V programovém vybavení by měl zpravodaj pomoci ještě více. Víím, že každý z nás má v zásobě nějaký program, který získal někde na burze, od kamaráda, dost si od něho sliboval a potom sedí nad počítačem zkouší, přemýšlí a není schopen program uvést do chodu. Jiného zase "trápi" hra, která bezvadně chodí, ale je natolik složitá, že bez manuálu je mu

k ničemu. Uvedl jsem zde zase "bolesti" těch méně zkušených ale i profesionálovi ušetří takto získanou informaci čas. Chtěli bychom proto uveřejňovat :

- manuály k systémovým programům
- manuály a návody k složitějším hrám
- pouky
- krátké, ale svým obsahem zajímavé programy použitelné i v jiných programech

Nezapomeňte, že program jehož manuál vlastníte, ale který již nezajímá Vás může Váš kolega shánět. Jako příklad uvedu tolik "opovrhovaného" KARLA. Víím, že profesionální programátor na něho asi nečeká. Ale jsou mezi námi i otcové jejichž děti se začínají s programováním zabývat a ti by jej jistě rádi ve zpravodaji našli. A takových příkladů je jistě víc.

Jinou stránku zpravodaje by mohla tvořit

INZERCE

Členové klubu by mohli prostřednictvím zpravodaje jednak programy nabízet, ale i hledat. Ti kteří budou zpravodaj tvořit podle stručného popisu programu posoudí zda by o program mohl být zájem. V případě zájmu zveřejní jeho popis i s adresou autora ve zpravodaji, a zájemci se s autorem dohodnou na dalším postupu. V případě, že bude zájem o program, který v nabídce nebude, bude tento požadavek zveřejněn a bude na Vás jestli se mezi Vámi najde někdo kdo takový program vlastní, nebo jej bude schopen a ochoten vytvořit. Je samozřejmé, že nabídka i požadavky se mohou týkat i manuálů a návodů.

A protože jsme všichni lidé, kteří propadli výpočetní technice rádi přivítáme jakékoliv informace z této oblasti, které můžeme zařadit do rubriky

ZE SVĚTA VÝPOČETNÍ TECHNIKY

Řada z Vás má přístup k časopisům a publikacím, které dnes po celém světě vycházejí a informují nás o novinkách ve výpočetní technice. Pokud bude mít někdo z Vás chuť nás s těmito, jistě zajímavými věcmi seznámit, určitě dostane v našem zpravodaji místo.

Jistě jsem nevyčerpal všechny možnosti, které nám zpravodaj může poskytnout. Bude skutečně záležet jenom na nás, jak této možnosti využijeme. Chtěl bych Vás proto na závěr svého úvodního slova ještě jednou požádat, odložte všechnu skromnost, nesmělost i případnou nechuť udělat něco navíc a pište, nabízejte, programujte, inforujte nás o všem novém.

Ing.Petr Čihula

Hlasový výstup (dále jen HV) je jistě vítané rozšíření možností počítače. Je však nutno najít vhodný kompromis mezi složitostí zapojení, spotřebou paměti a kvalitou generované promluvy. Nejjednodušší HV používají buď jednobitový výstup pro magnetofon nebo výstup přes zvukový generátor do televizoru. Takovýmto verzím, které jsem měl možnost slyšet, však nebylo rozumět dokonce ani v případě, že byl znám text promluvy. Věřím, že by bylo možno programy do určité míry vylepšit, ale ke kvalitnějšímu HV tudy cesta nevede.

Rozhodl jsem se proto použít zařízení vyvinuté ve VÚST A.S. Popova v roce 1983, které je koncipováno jako samostatný jednoúčelový HV. Text promluvy přijímá po seriové nebo paralelní lince z nadřizovaného počítače a všechny ostatní funkce vykonává sám. Promluva se generuje tak, že mikroprocesor Z80 vysílá v intervalech určených Z80-CTC data do 8 bitového D/A převodníku. Výstup převodníku je přes dolní propust, která odfiltruje zbytky vzorkovacího kmitočtu, připojen na zesilovač, jehož zesílení je řízeno napětím ze 4 bitového D/A převodníku vytvořeného z váhových odporů. Řízený zesilovač zlepšuje kvalitu generované promluvy.

Zařízení jsem minimalizoval tak, že co nejvíce funkcí provádí počítač SORD M5 a hardwarově je řešen pouze převod D/A a analogová úprava signálu. Tím se zapojení zjednodušilo z původních 30 IO na pouhých 5. Zůstalo však asi 5 odporů a 5 kondenzátorů s přesností 1% z dolní propusti 5. řádu.

Zařízení se připojuje k počítači přes konektor pro tiskárnu (ale existuje i starší verze s připojením na systémovou sběrnici). Napájení +5V, +12V a -12V je použito z počítače, a to buď ze systémové sběrnice nebo přímo ze zdroje. Nízkofrekvenční napěťový výstup lze připojit ke vhodnému zesilovači nebo zesilovač vytvořit jako součást HV.

Programové vybavení umožňuje prozatím zpracování libovolných foneticky zadaných textů v češtině (dlouhé samohlásky dvojitě, háčkovaná písmena malými písmeny, pouze jedno I, X=KS, Q=KV, CH=X, apod.). Program zabírá něco přes 4 kB (z toho tabulky hlásek 3,5 kB).

Kvalita promluvy je přijatelná, i když má silně strojový přízvuk. Většina pokusných osob rozuměla téměř všem textům napoprvé (samozřejmě bez dívání na obrazovku!). Autor udává slabikovou srozumitelnost 77%, slovní srozumitelnost 96% a srozumitelnost číslovek 100%. Myslím, že po určitém "oposlouchání" HV nejsou tyto hodnoty příliš nadsazené.

Možnosti dalšího vylepšování softwaru:

1) umožnit zpracovávat i číslovky a speciální znaky (lze upravit původní program, který to umožňuje)

- 2) umožnit zpracovávat pravopisně zadané texty (zatím realizováno pouze v BASICu)
- 3) zajistit, aby systémové přerušení (hodiny, apod.) pracovalo i během promluvy (procesor je vytižen jen asi ze 70%)
- 4) definovat HV jako vlastní zařízení (aby bylo možno spolupracovat pomocí PRINT)

Orientační rozpiska materiálu:

1x MDAC 08
 1x A 273D
 1x MH 7400
 1x MHB 4076
 1x MA 145B
 5x R 1Z
 15x R
 5x C 1Z
 10x C

Literatura:

[1] DVORÁK Pavel: Hlasový výstup pro ASDŘ, zpráva VÚST č. 1710 00 742/1, 16.3.1984 (k dispozici v ZO)

- Jan Jelínek ml. -

Pozn.red. podle možnosti bude po dohodě s autorem příspěvku otisknut návod na oživení a schema hlasového výstupu.

ELTA

====

K záznamu dat pro svůj počítač jsem si pořídil kazetový magnetofon ELTA. Jedná se o magnetofon určený k záznamu dat a proramů, ale má malou chybičku : umazává při jakékoli změně režimu programy. Toto umazávání je někdy reprezentováno až 60% poklesem úrovně signálu.

Závadu se mi podařilo jednoduše odstranit vestavěním spínače mazací hlavy, která způsobuje umazávání. Spínač ji zapojí do činnosti pouze při nahrávání.

Oprava spočívá v odpájení jednoho drátu mazací hlavy (v mém případě žlutý) a připojení hlavy přes spínač, který je nejlépe upevnit pod distanční sloupek.

Takto opravený magnetofon chodí zcela spolehlivě.

- Petr Bláha -

Připojení tiskárny CONSUL 2111 k počítači SORD M.5

Tiskárna je připojena kabelem s konektorem typu KK - 26
pólová zásuvka a připojení je provedeno těmito signály :

Zásuvka KK		SORD M.5
O - AO	"0" - tiskárna je připravena přijímat data "1" - tiskárna není připravena přijímat data	- nezapojen
J - SO	"0" - počítač je připraven vysílat data "1" - počítač není připraven vysílat data	- spojen se zemí
M - AC	"1" - tiskárna požaduje na počítači data "0" - tiskárna není připravena přijímat data	- negováno - BUSY - 12
K - SC	"1" - data z počítače platná "0" - data z počítače neplatná	- negováno - DSTB - 1
A - S1	- informační bit	- D0 - 3
B - S2	- informační bit	- D1 - 4
C - S3	- informační bit	- D2 - 5
D - S4	- informační bit	- D3 - 6
E - S5	- informační bit	- D4 - 7
F - S6	- informační bit	- D5 - 8
G - S7	- informační bit	- D6 - 9
H - S8	- informační bit	- D7 - 10
S - SP	- paritní bit	- nezapojen
T - SI-9	"1" - povoluje tiskárně vyhodnocení parity "0" - blokuje vyhodnocení parity	- uzemněno
R - SI-11	"0" - reset	- nezapojen
W - SI-12	"1" - volí plynulý režim práce "0" - volí start stop režim	- nezapojen
U - AI-1	"1" - signál chybné parity	- nezapojen
Z - AI-2	"1" - tiskárna signalizuje provádění řádku	- nezapojen
Y - AI-3	"1" - tiskárna indikuje vlastní mechanickou chybu	- nezapojen
I,L,N,P,V	- vztažný potenciál - zem	- GND - 2,13
Q -	- napájecí napětí +5 V	

Negace signálů je provedena pomocí tranzistorů bez nároku na napájení. V případě negace hradly obvodu MH 7004 je možno odebírat napájení z tiskárny z konektoru KK špička Q. Kabel nesmí být delší než 3 metry.

ing Jan Futera

DOPLŇKY K BASIC-F A BASIC-FG

Příspěvek popisuje některé možnosti jazyka BASIC-F a programu DBASIC (BASIC-FG).

BASIC-F - deklarování řetězových proměnných:

=====

Jazyk BASIC-F je schopen deklarovat jednotlivé řetězové proměnné s rozdílnou délkou. Použijeme k tomu příkaz LEN.

Příklad: chceme v programu použít stringové proměnné A\$ a B\$ s definovanou délkou 3 znaky, a proměnné C\$, D\$ nastavené na délku 5 znaků.

př.

```
10 LEN 3:A$,B$=""           ;nastavení délky 3 znaky
20 LEN 5:C$,D$=""         ;nastavení délky 5 znaků
30 A$="123"
40 B$="123"
50 C$="12345"
```

Přiřadíme-li proměnným na řádcích 30 až 50 větší počet znaků než je určeno, hlásí počítač chybu 15.

Nelze dvakrát definovat proměnnou se stejným názvem.

Např.

```
10 LEN 3:A$,B$=""
20 LEN 5:B$=""
30 A$="123"
40 B$="123"
50 B$="12345"
```

Počítač hlásí chybu 15 na řádku 50.

DBASIC

=====

Lepší spojení jemné grafiky a spritu:

=====

@ č. spritu - dosadí za x,y středovou souřadnici spritu
např. DRAW @1 GMOVE @1

č. spritu - dosadí za x,y rohovou souřadnici spritu

příklad:

```
10 PRINT "R":GINIT           ;přepnutí na grafiku
20 SCOD 1,129:SCOL 1,15:LOC 1 TO 100,100
30 MAG 1
40 GMOVE @1                 ;dosadí za x,y střed spritu
50 SLEEP 1
60 PLOT @1                 ;zobrazí střed spritu
70 SLEEP 1
80 CIRCLE 30,30            ;a nakreslí kružnici
90 GMOVE #1                ;dosadí za x,y roh spritu
100 SLEEP 1
110 PLOT #1                ;zobrazí roh spritu
120 SLEEP 1
```

130 CIRCLE 30,30

, ;a nakreslí kružnici

LINE INPUT

=====

Specializovaný vstup dat umožňující i vstup znaku čárka; tento vstup je možný pouze pro řetězové proměnné. Rovněž je kontrolována délka textu a při překročení definované délky LEN je příkaz ukončen chybovým hlášením.

DEF FN

=====

Definování uživatelských funkcí:

```
10 DEF FNSUM(A,B)=A+B
20 DEF FNINC(A)=A+1
30! nadefinování dvou funkcí
40 A=FNSUM(5,4)
50 C=FNSUM(A,6)
60 A=FNSUM(A,C)+FNINC(C)
```

Počet parametrů v závorce není omezen, pouze velikost paměti a délka řádku je konstantní. Parametry v závorce jsou platné pouze v definici dané funkce - mimo ni se neuplatňují!!!

WHILE WEND

=====

```
10 WHILE podmínka ;počátek smyčky
20 ... ;tělo
30 ... ;smyčky
40 WEND ;konec podmíněné smyčky WHILE.
;Smyčka je opakována tak dlouho
;dokud je podmínka pravdivá.
;Potom pokračuje za slovem WEND
```

DBASIC nemá funkční přerušeni při stisku kulatého tlačítka na ovladači ON JOY GOSUB; funkce JOY(n) běží normálně.

Funkce ISIN a ICOS jsou ekvivalenty SIN a COS z BASIC-G.

Převod programů z BG do BFG je možný i nadále pouze pomocí příkazu LIST. Před načtením programů z BG je vhodné zadat TYPE INT, neboť BG je integer. BFG po načtení z kazety čeká na další záznam s názvem *BOOTU* který načte a spustí.

Návod na přepis BASICu FG na další kazetu z počítače:

```
SAVE "DBASIC",&7800,&945f,&7814
```

Změna kterékoli z těchto hodnot vede ke zhroucení systému při zpětném čtení do počítače.

Z důvodů zachování autorských práv platí zákaz jakékoliv změny jména záznamu z DBASIC na cokoliv jiného. V ostatním styku lze používat pojmu BASIC-FG.

Literatura: DBASIC SORD M-5, seznam pro členy skupiny SORD při KUOP 602. ZO Svazarmu

Příkaz NOLIST v BASICu-F počítače SORD-M5

Basic-F obsahuje některé příkazy a funkce, které jsou "utajené", tzn. že nejsou popsány v jeho manuálu. Jedním z takových příkazů je příkaz NOLIST. Slouží k utajení programů napsaných v Basicu-F. Po napsání a odladění programu se napíše NOLIST a stisknutím klávesy RETURN se program stane "neviditelným" tím, že jej nelze "vylistovat". Je možno utajit jen část programu tím způsobem, že se nejprve napíše ta část programu, která má být utajena, utaji se pomocí příkazu NOLIST a dopíše se zbytek, který bude možno "vylistovat".

Co vlastně příkaz NOLIST způsobí? Pro pochopení je nejprve třeba vysvětlit složení programového řádku v BASICu-F.

Jednoduchý programový řádek má tuto skladbu:

adr	FF	začátek programového řádku
adr+1	NN	délka programového řádku (max. FFh)
adr+2	xx	počet mezer mezi číslem řádku a příkazem
adr+3	xx	kód prvního příkazu
adr+4	xx	číslo programového řádku nižší byt
adr+5	xx	číslo programového řádku vyšší byt
.	.	
.	.	proměnné, konstanty a pod.
.	.	
adr+NN	.	
adr+NN+1	FF	konec a začátek druhého programového ř.

Číslo programového řádku může mít hodnotu maximálně 7FFFh, tj. 32767d

Prvý programový řádek BASICu-F začíná na adrese 77F1h. Programový řádek složený z více příkazů má toto složení:

adr	FE	začátek programového řádku
adr+1	NN	délka první příkazové části
adr+2	xx	počet mezer mezi číslem řádku a příkazem
adr+3	xx	kód příkazu
adr+4	xx	číslo řádku nižší byt
adr+5	xx	číslo řádku vyšší byt
.	.	
.	.	konstanty, proměnné a pod.
.	.	
adr+NN	.	
adr+NN+1	FE	oddělovač mezi příkazy
	xx	délka druhého příkazu
	xx	počet mezer mezi oddělovačem a příkazem
	.	kód příkazu, proměnné, konstanty a pod.
adr+NN	.	
adr+NN+1	FE	oddělovač

XX
XX
FF

konec programového řádku a začátek dal.

Jako oddělovač mezi příkazy může být zapsána hodnota FEh, FDh, FCh.

Nyní tedy co způsobí příkaz NOLIST. Jak je v manuálu uvedeno, může mít číslo řádku hodnotu maximálně 32767=7FFFh. Příkaz NOLIST způsobí přečíslování všech řádků na hodnoty záporné, tzn. že první řádek bude mít číslo 8001h, druhý 8002h atd. Současně se změní odvolávky na čísla řádků u příkazů GOTO, GOSUB, RUN, RESUME. Toto přečíslování nemá vliv na chod programu, ale zamezí "vylistování" programu na tiskárnu nebo na obrazovku. Aby bylo možno program, u kterého byl NOLIST použit vylistovat, je třeba změnit čísla řádků na hodnoty menší než 32768. Tuto práci snadno zvládne krátký strojový program nebo použití rutiny BASICu-F na adrese 44F5h. Rutinu voláme z Basicu CALL &44F5 a do reg. DE uložíme číslo řádku od kterého chceme přečíslování provést tedy např. CALL &44F5 ,,1 .

K "utajení" programů psaných v BASICu-F by se našla celá řada různě složitých způsobů. Např. stačí změnit číslo prvního řádku na hodnotu 8001h pomocí příkazu POKEW &77F5,&8001 a zamezí se také vylistování programu.

Pokud již padla zmínka o složení programového řádku, je možno se zmínit o důsledku příkazu NEW, což je zrušení BASIC programu uloženého v paměti počítače. Příkaz NEW způsobí vynulování bytu na adrese 77F2h, tzn. že nastaví délku prvního programového řádku na nulu. Zbytek programu uloženého v paměti zůstane beze změny. K záchraně takto např. omylem zrušeného programu stačí na adresu 77F2h napsat pomocí příkazu POKE délku programového řádku, což je počet bytů mezi adresou 77F1h a prvním výskytem FFh, FEh, FDh, nebo FCh.

Stejně výsledky jako příkaz NEW má i strojový RESET, nebo-li CALL 0. I v tomto případě dojde k vynulování bytu na adrese 77F2h bez vlivu na další program. Záchrana programu je obdobná jako u příkazu NEW.

POZNÁMKA:

Složení programového řádku v BASICu-G a v BASICu-I je odlišné od BASICu-F.

napsal: Ing. Pavel Čermák BRNO
úpravy: Macourek

MONS 3 - stručný návod

=====

Program MONS3 je přepracovaný ladící program z počítače ZX SPECTRUM. Bohužel má některé chyby, ale přesto byl jeho návod do zpravodaje zařazen, protože neexistuje zatím nic lepšího.

Pokud v průběhu nahrávání třetí části programu podržíte tlačítko pravého SHIFTu, je možné změnit zaváděcí adresu, implicitně se dosazuje hodnota AC00h.

Ovládání:

CTRL C	návrat do Basicu v kterémkoli okamžiku
CTRL X	zrušení příkazu
RETURN	posun ukazatele paměti MP o +1
CTRL A	posun ukazatele paměti MP o -1
CTRL /	posun ukazatele paměti MP o +1
CTRL ;	posun ukazatele paměti MP o -8
CTRL :	posun ukazatele paměti MP o +8
CTRL Y	přepnutí do druhé obrazovky
M	zadáání hodnoty ukazatele paměti MP
L	výpis od MP v HEX a ASCII, MP se nemění
I	inteligentní přesun paměti
G	hledání od MP se zadáním hodnot
N	pokračování v hledání původních hodnot
J	skok na adresu
+	skok na hodnotu registru PC
H	konverze mezi HEX - DEC
Q	registry nastavit na stínové
P	zaplnění paměti hodnotou
W	nastavení bodu zastavení -BKP- na MP
:	krokování instrukce na MP i PC, nutná též hodnota
xx u	změna bytu na MP, u je cokoliv nehexadecimálního
xxxx.	změna obsahu registru
.	posun ukazatele registru
Y	změna paměti v ASCII
T	disassembler s tvorbou zdrojového textu - chybný krok
\$	disassembler jedné stránky od MP, MP se nemění
"	přepnutí na tiskárnu - nepracuje zcela
,	MP na obsah vrcholu SP
^	přesun PC do MP
#	aritmetické výpočty v hexu
O	OLD záznamu z MONSu
S	SAVE záznamu MONSu
V	VERIFY záznamu MONSu
X	VSAVE záznamu MONSu
Z	načtení záznamu SPECTRUM - nefunguje zcela
R	přesun a přeadresování programu ve strojovém kodu

!!! AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD !!!
 !!! SCHNEIDER SCHNEIDER SCHNEIDER SCHNEIDER !!!

Vážení přátelé !

Dostáváte do rukou první číslo našeho amstradovsko - schneiderovsko - joyceovského časopisu, které nám laskavě poskytl náš mladší druh SORD. Může se zdát, že tolik počítačů najednou se snad ani do jedné publikace nemůže vejít, ale co by u nás nešlo, že ?

Těžší však bude mít skutečný časopis, a ne jen nějakou další zbytečnou publikaci či oběžník. Proto si jako redakce myslíme, že je třeba mít velmi jasno v tom, na koho se vlastně obrácíme, kdo vlastně jsou naši čtenáři. Proto se tedy na Vás obrácíme s následujícím dotazníkem, abychom byli skutečně informováni pro koho píšeme, a hlavně pro koho budeme psát.

Jistě si vzpomenete na zlatá babiččina slova "... proti gustu žádný dišputát ". Jak ale poznat to Vaše gusta? Asi právě jen tím dotazníkem... Nastěští jsme časopis počítačový a tak nám nic nebrání, pokud ovšem Vy sami náš dotazník pečlivě vyplníte, abychom počítač také použili a měli tak přehledně zpracovány Vaše názory a očekávání. Za Vaši píli a náklady spojené s odesláním dotazníku redakci Vám slibujeme, že už v příštím čísle otiskneme výsledky.

Berte tedy prosím náš průzkum jako podklad pro programové prohlášení redakce a zároveň jako skutečnou možnost ovlivnit zaměření celého časopisu. Tolik tedy úvodem, vyplněný dotazník prosím pošlete na adresu vydavatelů tohoto čísla.

A. AMSTRAD bych viděl jako:

- časopis uživatelský se zřetelem na odborníky []
- časopis odborný se zřetelem na uživatele []

B. Používám počítač:

- Amstrad CPC 464 []
- " 664 []
- " 6128 []
- PCW 8256 []
- " 8512 []
- " PC 1512 []

C. Jsem:

- muž []
- žena []

D. Patřím do věkové kategorie:

- do 15 let []
- do 20 let []
- do 25 let []
- do 30 let []
- starší []

E. V oboru elektronika jsem:

- začátečník []
- mírně pokročilý []
- pokročilý []
- odborník []

Až do této chvíle se otázky týkaly spíše Vás jako čtenáře. Další a poslední část našeho dotazníku je významná pro redakci a tím i pro zaměření celého časopisu.

Zatímco dosud jste zatrhávali pouze jednu možnost, nyní můžete, ale nemusíte vyplnit všech 14 rubrik. Důležité je pořadí. Nestačí tedy jen zatrhnout to, čemu byste dali přednost, je třeba vpsat číslo do příslušné rubriky.

Příklad:

dáváte-li přednost zejména zajímavostem ze světa elektroniky (rubrika 13), zapíšete číslo 13 do prvního řádku. Možná se to zdá trochu komplikované, ale každý, kdo má co dělat s databází ví, že takto se bude vyhodnocovat lépe. Takže s chutí do toho...

F. V AMSTRADU chcete najít:

- výpisy výukových programů (1) []
- výpisy systémových programů (2) []
- výpisy her (3) []
- popisy tech. prostředků - schémata (4) []
- výměnnou zprostředkovatelskou službu (5) []
- rozhovory s uživateli (6) []
- recenze periférií a nových součástí (7) []
- recenze počítačů (8) []
- recenze programů a her (9) []
- mapy her (10) []
- nápovědy pro hry, POKE... (11) []
- dopisový koutek (12) []
- zajímavosti ze světa elektroniky (13) []
- tématické feletony a eseje (14) []

A to je vše. Otázky vystřihněte, případně pošlete celou stránku na adresu vydavatelů tohoto čísla a vyčkejte do příště na výsledky naší ankety. Děkujeme ...

Či je Sinclair ? Náš !

Fakt, že představitel firmy Amstrad pan Alan Sugar koupil firmu Sinclair patří už do počítačové historie. A přece se i po roce setkáváme s hrdými majiteli těchto přístrojů, kteří nad našimi báječnými 464 či 6128 ohrnují nos tvrdí, že oni jsou ti jedini průkopníci. Myslíme si tedy, že nastal čas vysvětlit tuto věc jednou pro vždy.

Jak to tedy bylo? Sinclair se dostal v průběhu roku 1985 do vážných finančních potíží. Proč? Jednoduše přecenil význam dnes už historického rozhodnutí svého představitele Cliva Sinclaira, který měl nápad uvést na trh levný a pro každého dostupný počítač. Za realizaci tohoto nápadu se z pana Sinclaira stal sir Clive a trh všech zemí Evropy zaplavil stále stoupající příliv skutečně levných počítačů. Ne tak výrazný byl úspěch v USA, kde ZX-81 byl rovněž uveden avšak jako TIMEX. Rychle pak následoval klasický mikro ZX Spectrum, kterých je jen u nás podle hrubých odhadu kolem 70000.

Žádný příliv však netrvá věčně a kolosální chybou se ukázal typ QL. Tato ani ryba ani rak se i přes své jisté výhody nedokázala prosadit - trh si již dávno uvědomil nutnostlevných, avšak "slušných" počítačů a reagoval. Jednou z reakcí byl právě náš Amstrad či po německu Schneider.

Sinclair+ ještě zaujal, konkurence však byla mocnější. Posledním pokusem sira Cliva bylo 128K paměti do Pluska, ale bitva již byla prohraná. Za cenu 5 milionu (mimořádně průměrný měsíční zisk Amstradu) byla firma Sinclair 7. dubna 86 likvidována a všechny zásoby převzal Amstrad. Sinclair na počítačovém trhu žil jako meteor, zářil však jen dva roky. Ale zanechal jasnou stopu, u nás možná víc než kdekoli jinde.

Zajímavé je, že zatím však jméno Sinclair z počítačového trhu nezmizí. Tento počítač, zejména v důsledku ohromného softwarového zázemí her, se bude dále prodávat jako "hrací" mikro, a to zásadně bez monitoru. "Začnete přidávat monitor a začnete zabíjet Amstrad - nesmíme zapomenout, kdo jsme", říká Alan Sugar.

A tak je jasno. Orientaci už "amstradovského" Sinclairu 2 na hry potvrzuje vestavěný mgf, porty na joystick, ale hlavně nezmenšená záplava nového softwaru - her. "Seriózní" Amstrad se i nadále přidrží orientace na wordprocesory a levná PC.

Posledním hitem je známý compatible PC 1215, který spolu se "specializovaným" PCW 8256 a PW 8512 slaví už přes rok zasloužené úspěchy.

PORTRÉT JOYCE JAKO MLADÉHO POČÍTAČE

=====

Michael Žantovský

Řekni mi, jaký máš počítač a já ti řeknu, kdo jsi. Majitel Spectra má oči plně barev, konečky prstů mu neustále hrají, připraveny na libidonózní objetí s joystickem, jeho radosti jsou radostmi televizní obrazovky. Majitel péčečka je daleko seriznější a pobledlejší a obrazovka je mu pouze oknem, či chcete-li interfacem, do tajemného světa strojových kódů. Jeho počítač většinou nemá jméno a ani ho nepotřebuje, protože je přece kompatibilní s IBM PC (anebo to alespoň předstírá). V tomto víceméně anonymním světě, v němž je počítači nanejvýš přiděleno vězeňské číslo, vyjadřující většinou velikost RAM a osmi - či šestnáctibitovost (neocenitelné informace pro člověka, který si chce např. zahrát s počítačem šachy), je AMSTRAD/SCHNEIDER B256/B512, všeobecně nazývaný JOYCE podle jednoho průkopníků moderní literatury, čímsi ojedinělým a nevšedním. Již jeho neanonymnost naznačuje fakt, že jest to přístroj přátelsky nakloněn uživateli, což ho současně činí méněcenným pro pravověrného bajtového kutila. S tím jsou spojeny další vlastnosti, přinášející úlevu uživateli a spánek odborníkovi. K obsluze Joyce kupodivu nepotřebujete šoubovák ani pájku, jste okradeni o vzrušení z instalace ROMek, leptání EPROMek a odvádění devátého bitu na místa, o kterých se výrobci ani nesnilo. Nedostane se Vám dokonce ani skromného potěšení z propojování několika zcela nekompatibilních zařízení s Vaším indonéským procesorem a z převědcování těchto, aby se staly vašimi logickými zařízeními. Nemůžete si napsat ani směšně triviální řídicí program tiskárny, o elementárním generátoru znaků ani nemluvě. Vlastně nemůžete vůbec nic, leda vybalit svůj nový Joyce včetně monitoru, tiskárny, klávesnice, třípalcového disc drivu či dvou, a systémových disků s manuálem (to vše za cenu jednoho průměrného procesoru, nebo jedné průměrné maticové tiskárny), strčit šňůru do zásuvky a začít psát nebo počítat. Muda.

Přes všechny tyto nelákavé vlastnosti nelze tvrdit, že JOYCE je zcela bez půvabu. Jde-li vám především o zpracování textu, jsou jeho půvaby téměř neodolatelné. LocoScript je moderní word processor, konstruovaný na principu WYSIWIG (máš co vidíš) se všemi funkcemi ostatních word processorů. Ve srovnání s populárním Wordstarem mu schází pouze zcela nečitelný pětisetstránkový manuál a křížovkový charakter řídicích instrukcí. (Každé dítě ví, že Ctrl-Q Ctrl-D je povel Wordstaru pro posun cursoru na konec stávajícího řádku. LocoScript používá záhadnou klávesu, která se jmenuje Konec řádku (EOL).) Právě zveřejněný LocoScript 2 pak uvádí nevzdělaného zpracovatele textů do slastného vytržení. Je dvakrát až třikrát rychlejší než LocoScript, má celou řadu nových funkcí, vestavěnou obdobu DISCKITU (chcete-li, už

nikdy nemusíte použít CP/M) a především celou řadu nových znaků včetně úplné azbuky, novořečtiny, matematické notace -- a češtiny. Pryč jsou doby konverzních programů, disasemblování zdrojových kódů, polofungujících procesorů. Budete-li chtít, můžete si zobrazit a vytisknout slovo "šňůra" v libovolné velikosti, kurzivou tučně a ještě navíc podtržené.

Nemusíte však ještě zahazovat CP/M+ do koše. Joyce je ochoten počítat i programovat jako každý jiný stroj. Chcete-li Pascal nebo C, máte ho mít; chcete-li psát v assembleru, můžete. V tomto ohledu váš Joyce žádnými výjimečnými vlastnostmi nevyniká. Základní uživatelské vybavení (zhruba řečeno word processor (LocoScript), databázové software (dBase II, etc.), spreadsheet (Supercalc, Multiplan, etc.), grafické software (DR Draw, DR Graph), případné stolní organizátor s myší (AMX apod.)) činí z Joyce zcela soběstačný víceúčelový systém vhodný pro jakoukoli literární, vědeckou, či jinak tvůrčí práci. A až vás práce unaví, můžete si zahrát i šachy či zalétat s letadlem.

V neposlední řadě má Joyce i tu výhodu, že případné dotazy je Vám schopen zodpovědět i polovzdělaný editor této rubriky v normální češtině.

Pro orientaci těch, kteří si stále ještě vybírají hardware v časopisech, rychle vodítko: Chcete-li udělat pořádný kus práce a nezačít přitom trpět pocitem méněcennosti, kupte si JOYCE (tak jako před vámi za poslední rok více než milion lidí v celé Evropě). Chcete-li hlavně střilet po Marťanech, zůstaňte při Spectru. Pokud se vaši kamarádi jmenují GEM nebo BIOS, kupte si šestnáctibitové počítačadlo z tichomořských ostrovů a modlete se. Jestli máte bohatou tetičku, pořiďte si za desetinásobek ceny JOYCE počítač IBM PC a mříže do oken.

Sord+Amstrad 602, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. Vydává 602.ZO Svazarmu pro potřeby vlastního aktivu, zodpovědný redaktor Petr Čihula, Dr. Štefan Rybár (Amstrad)
 Adresa redakce: 602.ZO Svazarmu, Mintrova 8, Praha 6, 160 41.
 Telefon: 32-85-63. Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006.
 Cena: 7.50 Kčs dle ČCÚ č.1030/202/86
 Náklad 500 výtisků

Praha, duben 1987