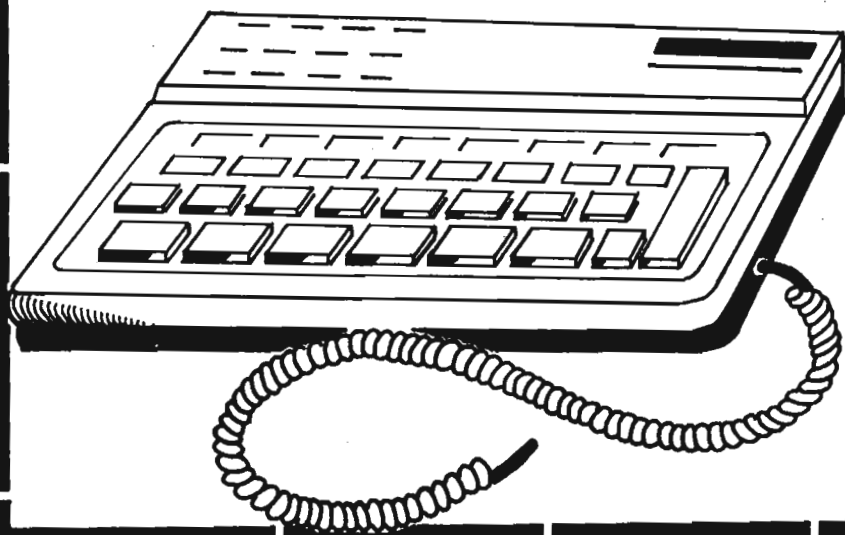


SORD +
SCHNEIDER

600

02



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

Klubové zprávy

Vážení přátelé !

Jistě jste dostali zprávu a objednávku na plošné spoje pro konstrukci přidavné paměti RAM 64Kb a paralelního portu. Do sady patří také dvě malé destičky na rozšíření sběrnice. Dva palcové konektory k tomu potřebné jsou také součástí celé sady. Jejich šikovným rozříznutím získáme tři, což souhlasí s návrhem destičky. Plošné spoje budou mít prokovené díry a zlacené konektory. Rozměrově jsou určeny do původních krabiček od přidavných modulů (třeba her). Pokud je nemáte, je možné konstrukci vestavět do obalu od MG kazet, který je rozměrově stejný.

Hodně se diskutovalo kolem poměrně vysoké ceny (asi 600 Kčš). Vzhledem k tomu, že v objednávce jsou speciální práce (zlacené konektory mají vliv na spolehlivost), a dva palcové konektory pro běžného nadšence téměř nedostupné, není cena tak hrozná. Pokud by někdo sehnal v maloobchodě ony konektory, zaplatil by za dva kusy jen o málo méně než za celou objednanou sadu.

Zakázka bude zadána pouze v případě, že se sejde alespoň 100 objednávek. Při menším počtu by cena prudce stoupla a výrobce by menší počet než 100 kusů ani nevzal.

Pro ty, kteří si sadu objednali, uvádíme informativní rozpis součástek:

PI-5: MHB 8255 a MH 74LS00

RAM 64Kb: *

IO	4164 (K56SRU5)	8 kusů ... paměť 64Kb
	74LS157 (K555KP11)	2 kusy
	74LS74 (74LS74PC)	2 kusy
	74LS00 (K555LA3)	1 kus
	74LS04 (74LS04PC)	1 kus
	74LS20 (74LS20PC)	1 kus
	R	4K7
2K2		1 kus
1k		1 kus
C		100pF
	22m	1 kus
	33K	1 kus
T	KSY 62	1 kus
D	KA 262	1 kus

K N I H O V N A D O K U M E N T A C Í 6 0 2

Tematický okruh SORD

- Základní sestava, návod k použití
- SN 76489AN popis obvodu
- Basic-G návod k použití
- Falc návod k použití
- Systémové proměnné + schéma m5
- popis MONITOR ROM
- Basic-F návod k použití
- DBASIC návod k použití
- DMWORDv3.1 návod k použití
- MONS3.1 návod k použití
- Basic-I manual
- Grafické testy na rychlost počítače
- EDTASM návod k použití
- DBASIC seznam příkazů
- CHR.COPY hardcopy obrazovky
- Technický popis TMS 9918, 28, 29
- Systémové proměnné + Z80 + VDF
- Schéma zapojení zdroje m5
- Numerická klávesnice pro SORD m5

Jazyky

- PL-I učebnice jazyka
- PL-M učebnice jazyka
- Operační systém reálného času
- FORTH 602 učebnice jazyka
- PASCAL učebnice jazyka

Hardware

- Die Floppy Karte - návod ke stavbě
- Akustický telefonní modem
- Morsekodér s Z-80
- Vstupní a výstupní porty
- Ceník elektronických součástek v ČSSR

Knihovna dokumentaci je v provozu vždy při úterních schůzkách od 17 do 19 hodin, a první sobotu v měsíci (není-li stanoveno jinak) od 10 do 14 hodin. Doba výpůjčky je 14 dní pro pražské a 1 měsíc pro mimopražské členy. V období letních prázdnin (červenec, srpen) knihovna v provozu není !!. Další tematické okruhy a přírůstky budou uvedeny v dalším čísle.

Redakce

MOZAIKOVÁ TISKÁRNA DZM 180

=====

Tato tiskárna byla vyráběna v letech 1976-1987 v PLR firmou "MERA-BLONIE" v licenci firmy Logabax a dodávána do ČSSR účelovou organizací Kancelářské stroje k různým systémům i jednotlivě.

Jak již název napovídá, je to tiskárna mozaiková, kde se znak skládá z jednoduchých bodů v rastru 7 x 7. Rychlost tisku je až 180 znaků za sec.

Vyskytuje se ve dvou provedeních: s počtem znaků na řádek buď 132, nebo 158. Rozteč znaků je 2.54, nebo 2.12 mm podle provedení. Vzdálenost řádků 4.23 mm je dána formulářovým zařízením, které umožňuje tisknout 72 řádek na 12" papír s perforovanými kraji. Je možné tisknout až 4 kopie.

V základním provedení umí tisknout 64 znaků, rozšířit ji můžeme až na 128 znaků. Některé mají 96 znaků - ruštinu. Znaky jsou uloženy v pamětech EPROM, typ I 1702.. V jedné paměti je uloženo 32 znaků, celkem jsou 4 paměti na desce logiky.

Z prvních 32 znaků od 00h do 1fh vybírá tiskárna 8 funkcí, místo ostatních tiskne mezeru. Umí tabelaci do maximálního počtu znaků na řádek, posuvy papíru u dvou formulářových zařízení - druhé není montováno.

Funkční kódy

- 09h=HT Kód horizontální tabelace. Za ním následující kód je binární adresa místa tisku, následuje znak
- 0Ah=LF Posun papíru o řádek. Provede zároveň CR
- 0Bh=VT Posun papíru dle pilotní pasky na stop otvory provede CR
- 0Ch=FF Posun papíru na začátek pilotní pasky - papíru, provede CR
- 0Dh=CR Návrat hlavy na začátek řádku
- 11h=DC1 Posun LF pro 2. transport papíru
- 12h=DC2 Posun VT pro 2. transport papíru
- 13h=DC3 Posun FF pro 2. transport papíru

Není-li připojen 2. transport, zablokuje se tiskárna a čeká na vykonání řádku (stačí ručně odřádkovat).

Popis elektroniky a připojení.

Na základní desce jsou vodorovně přišroubovány 3 desky. Dolní je deska zdrojů, prostřední deska logiky, vrchní deska bufferu s přímým konektorem 2 x 25 pin pro připojení počítače. Logické úrovně 1 "H" >2.4 V, 0 "L" <0.4 V, (TTL).

Zapojení konektoru 2 x 25 pin rozteč 2.54

A	B	číslo	
1,2,3	1-6		Logická 0V 0VL
4,5,6	7-10		Napětí -9V
6	11	<	/SE strobe -print
	6	>	RELSSEL stav tiskárny SEL-HA
7	13	<	/ENT 5 4.bit
8	15	<	/ENT 6 5.bit
9	17	<	/ENT 7 6.bit
	9	>	/FINPAP konec nebo chyba papíru
10	19	<	/ENT 1 0.bit
11	21	<	/ENT 4 3.bit
12	23	<	/ENT 3 2.bit
13	25	<	/ENT 2 1.bit
14	27	<	/ENT 8 7.bit
15	29	>	/ACK potvrzení znaku
16	31	>	/CPLX hodiny z tiskárny
17	33	>	/SEL při stisku tlač. SEL v L
18	35		klíč =
	18		mezera
19	37	<	/RZGEXT hlavní nulování jako Sel
20	39	<	/ZAS nulování vyst. adr. nepoužívá se
	20	<	VALSOR v "L" zastaví vypsání bafru
21	41	>	FIN prázdný buffer
	21	>	OKE v "L" plný buffer, jinak /BUSY
22	43	<	/ZAEAS nulování adres, nepoužívá se
23-25	45-50		+5V napájení

Připojení k Sordu nám umožnilo využití signálu OKE. Připojili jsme tiskárnu jen pomocí 2 IO MH 7404 na malé destičce u konektoru počítače. Jediná vada je, že počítač nepozná vypnutou tiskárnu a nehlásí chybu. Data (D0-D7) jsou invertována přes 8 invertorů (8x1/6 MH7404), OKE invertováno (1/6MH74 04) na BUSY; /DTSTB je možno zapojit přímo, nebo přes dva ivtory na /SE. Zem GND se spojí s 0VL, +5V pro napájení IO je z tiskárny. Toto připojení slouží už více než rok k plné spokojenosti.

M. Myslik
 SORD KLUB 602.20
 11.5.1987

TASWORD TWO pro SORD m5

=====

Pro uživatele TASWORDu jsme připravili přepis návodu, aby jste jej měli kdykoliv po ruce.

Abyste klávesa fungovala jako řidič je potřeba stisknout některé z tlačítek CTRL nebo FUNC.

Funkce BOTTOM CTRL U

Pomocí funkce BOTTOM se můžete dostat na konec textového souboru. Do činnosti se uvádí stisknutím tlačítek CTRL a U.

Funkce ROLL DOWN ... CTRL F

Stisknutím tlačítka CTRL a F se posouvá "okénko" obrazovky o jeden řádek dolů. Opačná je

Funkce ROLL UP CTRL G

Tato funkce posouvá "okénko" obrazovky o jeden řádek nahoru. Je zřejmé, že pomocí funkcí ROLL DOWN a ROLL UP je možno celým textovým souborem "listovat" nahoru i dolů.

Velmi užitečnou je

Funkce HELP CTRL <RETURN>, nebo CTRL M

Díky této funkci není potřeba tak často používat manuál k TASWORDu. Stisknutím klávesy CTRL a <RETURN>, nebo CTRL a M se na obrazovku dostává seznam řídicích funkcí v normálním módu. Návrat zpět do textu se provede klávesou <RETURN>. Existuje také seznam řídicích funkcí v rozšířeném módu (extended). Ten se dá získat jako pokračování stránky HELP současným stisknutím CTRL a <RETURN>, nebo CTRL a M.

Funkce ZEILE<> CTRL W

Tato funkce posouvá obsah řádku osově symetricky podle vodorovné osy obrazovky. Kurzor automaticky skočí na nový řádek.

Funkce POSUN + CTRL E

Posune text o jednu pozici vpravo od kurzoru.

Funkce POSUN - CTRL Q

Kombinací tlačítek CTRL a Q je možné posouvat celý text vlevo od kurzoru o jednu pozici.

Klávesami FUNC a 1 i v TASMORDu dostaneme malá písmena a FUNC a 2 velká písmena což je indikováno v levém dolním rohu nápisem CAPS LOCK. V režimu malých písmen (letter) stlačením levého tlačítka SHIFT a příslušné písmeno, píšeme velká písmena a naopak v režimu capitoll při stisku levého SHIFTu a klávesnice píšeme malá písmena. Právý SHIFT slouží pro zadávání grafických znaků české abecedy - dlouhé samohlásky, písmena s háčkem atd. tak, že stiskneme pravý SHIFT, (indikuje se v pravém dolním rohu nápisem GRAPHICS) a dané písmeno. Některá speciální písmena jsou nadefinována na dalších klávesách. Na pravé straně tabulky HELP jsou všechna umístění znaků. Je nadefinováno 40 znaků, které umožňují psát české texty správně gramaticky.

Grafické symboly mohou být použité i ve tyku s tiskárnou. Na definování tabulky slouží program "tas.chars." Musel být napsaný samostatně pro malou kapacitu paměti. V základní verzi je tato tabulka nadefinována tak, že počítač vysílá ASCII hodnotu bez interpunkcí. Např. "á" vyšle "a" atd. Pro definování vlastní tabulky postupujeme následovně:

1. Nahrajeme TASMORD 2
2. Přejdeme do Basic - CTRL + A a potom klávesa "b"
3. Zadáme CLEAR 256,33000 a pomocí CHAIN "tas.chars" nahrajeme program na definování tabulky
4. Pomocí tohoto programu změním tabulku a na konci nám program umožní nahrání nového strojového kódu TASMORDu.
5. Před nový strojový kód nahrajeme BASIC-část TASMORDu.

ÚPRAVY TEXTU

Nejsnadněji opravíte špatně napsané písmeno tak, že na něj nastavíme kurzor a přepíšeme jej. Pro vymazání znaku se používá

Funkce DELETE CTRL DEL

Kurzor se nastaví na mazaný znak a provedeme funkci DELETE. Část řádku vpravo od kurzoru a kurzor sám je posunut o jednu pozici doleva.

Funkce BLOCK CTRL D

Pomocí této funkce zároveň odstavce po odstranění chyb.

Funkce DEL LINE CTRL S

dokáže vymazat z textu celý řádek.

Funkce INSERT CTRL Y

se dá používat trojím způsobem

1) K uložení nového řádku do textu se kurzor nastaví na začátek řádku kam má přijít doplňkový text. Potom použijeme funkci INSERT

2) Ke vsunutí slova nastavíme kurzor do mezery mezi slovy a použijeme funkci INSERT

3) Pro vložení znaku do slova se kurzor posune na písmeno, které se má vložením posunout doprava a použijeme INSERT.

NAHRÁVÁNÍ, PŘEHRAVÁNÍ a KOMUNIKACE s BASICem.

Funkce I/O MENU CTRL A

se používá hlavně tehdy když chceme nahrát textové soubory na kazetu, nebo z kazety. Jejím použitím se obrazovka přepne do druhé stránky a postupuje se podle pokynů na monitoru.

EXTENDED MODE

TASWORD pracuje také v tzv. rozšířeném módu do kterého se lze dostat stlačením klávesy FUNC. Tento mód je indikován zbarvením spodního stavového řádku po celou dobu kdy je stisknuto tlačítko FUNC. V tomto módu existuje řada dalších funkcí.

Funkce PAGE UP FUNC a F
 ----- a
 Funkce PAGE DOWN FUNC a G

Pomocí těchto dvou funkcí můžeme listovat v textu po stránkách. Tzn. že jedním stlačením posouváme stránku o 22 řádků nahoru, nebo dolů.

PRINTER

Pomocí třech kláves v rozšířeném módu se dá řídit tisk textu na tiskárně.

Funkce PRINT FUNC P

Zajišťuje tisk textu na tiskárně.

Funkce LARGE ON FUNC L

Pro tisk řádků se zvýrazněným písmem můžete pomocí funkce LARGE ON zařadit do textu řídicí řádek, který zabezpečí vyslání na tiskárnu 3 bytů, které zabezpečí tisk zvýrazněného textu až po řídicí řádek.

Funkce LARGE OFF FUNC K

který vypíná tisk zvýrazněného textu. Tyto řídicí řádky můžeme vymazat pomocí funkce DEL LINE - CTRL S.

FORMATOVANI TEXTU

Funkce ZEILE>! FUNC J

Tato funkce dává TABWORDu pokyn, aby provedl zarovnání pravého okraje řádku.

Funkce ZEILE>< FUNC H

vymaže všechny přebytečné mezery.

Funkce R.Justify FUNC E

vypíná resp. zapíná automatické zarovnávání řádků.

Funkce WORD WRAP FUNC W

zapíná resp. vypíná automatické dělení slov na konci odstavce.

Pokud je třeba do již napsaného textu vsunout další řádek a právě jste předcházející řádek dopsali je účelné do textu vložit, aby už napsané následující řádky nebyly přepsané. Toto je umožněno automaticky funkcí INSERT. Uvedenou funkci můžeme vypínat resp.zapínat funkcí DEL LINE - CTRL S.

Funkce 32-64 FUNC C

Funkci 32-64 dostaneme na obrazovce 32 znaků na řádku zvětšených. Opakováním funkce se dostaneme zpět do původního módu.

Funkce RAND LINKS FUNC A

a

Funkce RAND RECHTS ... FUNC D

Umožňují pomocí kurzoru určit meze levého a pravého okraje a vlastní funkcí jej zafixovat. Nový text bude potom psán v takto stanovených mezích. Zrušení mezi se provede opět funkcí FUNC S.

PŘESUNY BLOKU V TEXTU

TASWORD 2 také umožňuje přesuny textových bloků.

Funkcí STAR BLOCK FUNC B

si označíte specifickým znakem pozici kurzoru a začátku bloku.

Funkce END BLOCK FUNC V

označení konce bloku. Je možné že nastane na chvíli časová pauza protože TASWORD testuje zda není v textu definován jiný blok. Potom co byl rozsah bloku definovaný nastavíte kurzor na novou pozici a použijete

Funkci MOVE BLOCK FUNC M

když chcete celý blok přenést na nové místo (původní blok se vymaže). Když chcete starý blok ponechat použijete

Funkci COPY BLOCK FUNC N

pro kopírování bloků

Funkce CLEAR TEXT FUNC X

Je používána pro vymazání textu z paměti. TASWORD se Vás před jejím provedením zeptá zda tento závažný krok myslíte vážně.

Tabulka české a slovenské abecedy

Pravý SHIFT

Pravý + levý SHIFT

á --> a

Á --> A

č --> c

Č --> C

ď --> d

Ď --> D

e --> e

E --> E

ě --> w

É --> W

í --> i

Í --> I

l --> l

Ľ --> L

ň --> n

Ň --> N

ó --> o

Ó --> O

ů --> p

Ů --> P

ř --> r

Ř --> R

š --> s

Š --> S

u --> u

Ú --> U

ů --> j

Ů --> J

ý --> y

Ý --> Y

ž --> z

Ž --> Z

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

Redakce oznamuje:

=====

V č. 1 našeho časopisu jsme Vám slibili, že příště již přineseme výsledky našeho průzkumu. Slib to byl asi poněkud předčasný, protože jak sami vidíte, po výsledcích ani stopa. Redakce se tedy omlouvá a vylouvá na tradiční objektivní příčiny ...

Důvodem je to, že ve chvíli odevzdání rukopisů pro toto číslo není ještě naše jednička ani vytištěna, čímž žádné výsledky prostě nemáme. Takže snad příště.

Již v tomto čísle naleznete dva příspěvky od dopisovatelů. Fakt jistě velmi potěšitelný. Připomínáme tedy znovu, že se těšíme na každý příspěvek, tip či nápad z Vaší strany.

Pište na adresu redakce: dr. Štefan Rybár
 Matějská 26
 160 00 Praha 6

Co se ve městě povídá ...

=====

(... je samej drb a klep, aneb zprávy bez záruky)

Celní vyhláška regulující dovoz počítačů k nám, známá pod titulkem "Na pomoc hračkám a proti seriózní práci" byla odsouzena několika vysokými orgány a má prý své dny sečteny.

Komentujeme: Včera bylo pozdě !

Velryba známá jako IBM má prý už dost potěru rojícího se pod krycími hesly "clone" či "compatible". V nejbližší době uvede na trh počítač skromně označovaný jako "Clone killer", který ostatním vytře zrak (a hlavně přebere trh). Modrý gigant říká: "Jsme nejdražší, protože jsme nejlepší. Bude-li však třeba, půjdeme s cenou dolu ..."

Komentujeme: Těžko níž než Amstrad.

Dobrá zpráva pro těch několik z nás, kdo používá PCW. Nový Locoscript 2 je na světě. Ještě dokonalejší než c.1, má kompletní sadu ruských a řeckých znaků, ale hlavně konečně nabodenička krátká i dlouhá.

Komentujeme: Do třešni je tady ...

Bitva o počítačový trh u nás zuří dál. Kromě zhruba šedesáti vlastních typů jsme už jak známo ochutnali také Spectrum, Sord, Commodore, Atari a naposledy i Sharp. V počítačích u nás však neplatí přísloví "kdo pozdě chodí, sám sobě škodí ...". O Sharpech uslyšíme prý daleko víc.

Komentujeme: Někdy méně znamená více.

BGT

MÁME NA SKLADĚ

=====

(V této rubrice bychom chtěli uveřejňovat seznam profesionálních i zábavných programů, které by vás mohli zajímat. V případě zájmu se buď ptejte na našich setkáních nebo pište autorovi na adresu redakce.)

REFERENC.BAS ukládá do paměti, mění, vypisuje na obrazovku, tiskne a vyhledává rešeršní údaje o autorech, názvech, anotacích, klíčových slovech a komentářích. Vložené údaje ukládá na pásku nebo disk. Program je snadno přenositelný na jiné mikropočítače.

K dispozici pro: SOS Z80 (Sharp), Amstrad 664

DISCMENU.BAS čte z obrazovky názvy souborů uložených na disku a umožňuje opatřit je vlastním komentářem. Takto je znovu ukládá jako DISCFILE.ASC a při změnách na disku tento soubor přizpůsobuje stávajícímu stavu.

K dispozici pro: Amstrad 464 (s diskem), 664, 6128

GRAPH_FE.BAS ukládá z klávesnice do disku (možno rozšířit i o on-line příjem) soubor diskretních bodů. Vykresluje a popisuje souřadné osy, soubor diskretních (experimentálních) bodů i definované analytické funkce. Obrázky je možno vložit na disk a tisknout na mozaikové tiskárně.

K dispozici pro: Amstrad 464 (s diskem), 664, 6128

ing. Černý

CO BY DO ČASOPISU PATŘILO ...

=====

(ale co zatím nemáme)

Nikomu z nás, kdo kdy nahlédl do libovolného počítačového časopisu jistě neuniklo, jak významné místo zabírají recenze softwaru. Redakci našeho časopisu je trochu líto, že tento žánr u nás zatím nevypadá příliš bohatě. Je však dost možné, že dvodem je prostě jen počáteční rozpačitost případných dopisovatelů - tedy vlastně Vás všech, kdo držíte náš časopis v ruce poprvé.

Rozhodli jsme se tedy uveřejnit jakoukoli recenzi, abychom tak podnítili zájem. Ale která je jakákoliv? O kterém programu můžeme předpokládat, že jej zná každý?

Volili jsme tedy cestu otištění recenzí dvou. Za prvé na hru MONOPOLY (u nás známá jako Dostihy), kterou sice asi na počítačích mít nebudete, zato ji všichni v té či oné formě snad známe. Za druhé pak na CRICKET, který zcela jistě neznáme nikdo, ať už v reálu nebo na počítači. Jde nám jen o to, jak tento důležitý žánr počítačové publicistiky přiblížit a vyzvat tak PT čtenáře k spolupráci.

Recenze jsou upraveny podle časopisu AMTIX, je však dodržena forma v jaké je předložili profesionální hodnotitelé. Mimochodem, jejich průměrný věk je 17 let.

MONOPOLY

=====

- Richard -

Po mnoha nedělních odpolední strávených nad hrou MONOPOLY jsem se opravdu těšil na její počítačovou verzi. Zda se mi však, že tahle nějak postrádá tu správnou atmosféru, která byla na originálu tak přitažlivá. Je tu hezká grafika, a to zejména v případě kostky, ale chvíli trvá její vygenerování. Snad se chytanou lidé s mnoha přáteli, neboť to chce jistou atmosféru. Avšak každý, který si chce hru koupit, by měl dát přednost původní stolní verzi před verzi počítačovou.

- Lee -

Není to hra pro hráče, kteří mají rádi rychlou a divokou akci. Rychlost čehokoliv je jen o něco vyšší než šnečí tempo a zdá se, že program se velice snaží prováčet všechny obchody tím nejsložitějším a nejrozvláčnějším způsobem. Kladnou stránkou je to, že ovládání je velice jednoduché a že každý obchod je proveden nezkráceným způsobem, takže i začátečníkovi dojde, jaké má možnosti a jak jich může využít. Nedochází zde k žádným problémům s pravidly jako je tomu u verze původní a když hraje hodné lidi, může to být velká zábava. Problém je display. Musíte opravdu vědět, kde je který pozemek, abyste mohlo odhadnout množství peněz, které budete muset eventuelně vysolit.

- Anthony -

Jste-li obchodník a čachrač, a máte rád pomalé monotónní finanční transakce, může být tahle hra pro vás zábavná. Mně bohužel připadá poněkud rozvláčná. Chvilí trvá, než se do hry hry dostanete a přestože ovládání je velice snadné a každý obchod je krok po kroku vysvětlen, je nutné poctivě prostudovat původní stolní versí, než poznáte a zapamatujete si všechny pozemky. Jste-li však hráč, který má rád rychlé jednání, radím vám ...

GRAHAM GOOCH TEST CRICKET

- Anthony -

Mám pocit, že jsou dva sporty, které se nepředělávají moc dobře na počítač, a to přeskok stromu Tai a kriket. Zatímco Tai může snad přitahovat zámořské trhy, GRAHAM GOOCH'S TEST CRICKET si klade menší cíle. Co do šikovnosti není co dělat, kromě trochy šíleného kroucení joystickem při nadhazování, přičemž vlastně nemůžete usměrnit nic. Odpalování je zrovna tak nudné, hra je pomalá a grafika by měla být s přihlédnutím k celkovému neohrabanému pohybu lépe rozlišena. Baví-li vás kriket, utraťte své peníze za sledování skutečné hry.

- Lee -

Nemohu si vzpomenout na kriket na Amstradu, ale jsem si jistý, že se nějaká firma určitě dopustí té chyby, že vyrobí podprůměrnou hru, a jenom proto, že je to kriket si myslí, že jim to v Anglii projde. Na kriket je to možná celkem dobré, ale stejně to nedosahuje úrovně většiny amstradovských her. Grafika je dosti detailní, avšak obrazovka při nadhazování trpí strašným pápadem blikání, což překvapivě zcela ničí celou hru. Hra je dobrá, když se na kriket rádi díváte, ale máte-li rádi trochu akce, bude vám asi připadat poněkud nudná.

- Paul -

Kriket vždycky bude pro počítač. Jak chcete udržet něčí pozornost u hry, která zabere nejlepší část týdne. A tahle verze prostě nemá dostatečné množství obratnosti a detailu. Bude tedy přitahovat horlivého hráče kriketu? Pravděpodobně ne. Grafika není špatná a animace je také v pořádku, ale zvuk je poněkud příšerný. Spíš než jako kůže narázející na kriketovou pátku zní tato hra jako když někoho mlátí po hlavě tupým předmětem - plus obvyklý bezbarvý zvuk pro potlesk. Tato hra by měla být víc než některé simulace baseballu, kde nahazovač jen volí jak nadhodí míč.

BGT

Jak zrušit zabezpečení programů v BASICu

BASIC počítačů Amstrad/Schneider umožňuje zaznamenat program ve formě zabezpečené proti listování. Slouží k tomu příkaz SAVE "název",P. Takto zaznamenaný program je možné pouze spustit příkazem RUN "název" nebo CHAIN "název". Jestliže jsme tímto způsobem zabezpečili vlastní program, nemůžeme v něm provádět žádné změny ani opravovat chyby. Abychom se vyhnuli novému psaní programu, musíme jeho zabezpečení zrušit. K tomu použijeme krátký program ve strojním kódu. Ten je uložen v prázdném místě paměti RAM mezi systémovými proměnnými BASICu a operačního systému (B0C7-B0FF) a zůstane tam i po stisknutí kláves CTRL/SHIFT/ESC. Inicializujeme ho příkazem CALL &B0C8. Od té chvíle jsou všechny zabezpečené programy přečteny z diskety či z pásky jako běžné programy v BASICu. Užítí CTRL/SHIFT/ESC, DISC nebo TAPE ruší účinek této procedury. Není však třeba znovu ji psát do paměti, stačí před použitím výše uvedených příkazů napsat CALL &B0C8, pak vykonat příkaz, a znovu napsat CALL &B0C8.

Přeloženo z Bajtku 9/86

Program ke zrušení zabezpečení

```

=====
10 DATA 2177BC11DAB0          40 byte=VAL("&" + MID$
    06031A4E777912231          (a$,k*2+1,2))
    310F7C9C3DD80E5D5          50 POKE &B0C8+k,byte
    C5CDC880C1D1E1CD7          :s=s+byte
    7BCE5D5C5F5CDC880          60 NEXT k
    E37C3D200167E3F1C          70 IF s<>7900 THEN PRINT
    1D1E1C9                     "Oprav data !!!":END
20 s=0:READ a$                 80 CALL &B0C8
30 FOR k=0 TO 51

```

M. Novotný

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, květen 1987