





Ze života Svazarmu

Vážení kolegové a kolegyně,

dovolte, abychom vás jménem výboru pozdravili a prostřednictvím prvního čísla klubového Zpravodaje přivítali v řadách členů ATARI KLUBU.

Pražský ATARI KLUB v současné době sdružuje téměř tisíc zájemců používajících počítače ATARI, osazené mikroprocesorem 6502 C 1,79 MHz Motorola.

Při vzniku klubu, původně vytvořeného při 602. základní organizaci Svazu pro spolupráci s armádou v Praze 6, jsme sdružovali jen několik desítek uživatelů počítačů ATARI a COMMODORE. Po uzavření kontraktu PZO TUZEX se zahraničním partnerem, a s tím souvisejícím mnohonásobným zvýšením počtu členů, jsme byli nuceni, i vzhledem k nezájmu a nedostatku administrativních pracovníků v 602. ZO Svazarmu, osamostatnit se. Jsme vděční činovníkům Obvodního výboru Svazarmu v Praze 4 za poskytnutí možnosti ustanovit samostatnou 487. základní organizaci Svazarmu - ATARI KLUB.

Členy našeho klubu mohou být všichni zájemci o práci s výpočetní technikou uvedené značky, kteří budou plnit členské povinnosti dané stanovami Svazu pro spolupráci s armádou a schválenými zásadami členství v ATARI KLUBU. V první řadě to znamená požádat o členství ve Svazarmu na tiskopise "Přihláška za člena Svazu pro spolupráci s armádou", který na požádání zašleme. Stávající členové Svazarmu si musejí u své mateřské organizace vyřídit tzv. hostování v naší základní organizaci. Základní povinnosti člena Svazarmu je platit členské příspěvky /ročně podle stanovených sazeb/ - pracující 10 Kčs, učni, studenti a důchodci 5 Kčs. Noví členové uhradí 5 Kčs za členskou legitimaci. Ustanovující členská schůze ATARI KLUBU pak schválila roční členský klubový příspěvek pro pracující ve výši 120 Kčs, pro učně, studenty a důchodce ve výši 70 Kčs.

Z takto získaných finančních prostředků organizace bude zajišťována její činnost, tj. především z nich budou hrazeny publikační materiály určené pro členy klubu. U některých rozsáhlejších publikací se předpokládá individuální úhrada.

Každý člen ATARI KLUBU obdrží klubovou legitimaci, která /a jediné ta/ bude opravňovat k účasti na schůzkách klubu, přednáškách, burzách, k získání literatury a k její výměně, k získání programů apod.

Pravidelným prostředníkem spojení mezi členy ATARI KLUBU bude Zpravodaj ATARI KLUBU, který bude distribuován zdarma všem členům klubu. Vzhledem k tomu, že členy pražského ATARI KLUBU jsou klubové a kolegyně z celé ČSSR, bude Zpravodaj zasilán podle kartotéky poštou. O záměrech klubového časopisu informujeme na jiném místě.

Považujeme za vhodné upozornit, že ATARI KLUB řídí výbor, jehož členové byli zvoleni na ustanovující schůzi organizace. Členy výboru jsou: Václav Dostál - předseda, René Hána, ing. Oldřich Hanuš, Miroslav Ondříšek, JUDr. Jiří Oulík, Jan Pílný a František Tvrdek. Relativně samostatným pracovním orgánem výboru je redakční rada, která se ve své činnosti řídí schváleným Statutem. Jména členů redakční rady jsou uvedena v tiráži. Máme za to, že složení redakční rady zaručuje hodnotnou a technicky zajímavou náplň klubového časopisu.

Předpokládáme, že všechny členy klubu zajímá především to, jakou činnost bude klub vyvíjet v nejbližší době. Přiznejme sebekriticky, že podzimní měsíce minulého roku byly poznamenány některými organizačními nedostatky, které však pramenily z enormního a v podstatě nezvládnutelného nárůstu členů. To se podařilo díky organizačnímu úsilí členů výboru a dalších dobrovolníků eliminovat koncem minulého roku. Je nutné vidět, že výbor musel zajišťovat nejen program pro stovky nových členů přicházejících na schůzky, ale současně řešit mnoho malých i velkých problémů, které vznikají při vytváření nové organizace. Dodejme na tomto místě, že všichni členové výboru včetně předsedy, jakož i členové redakční rady a další dobrovolníci, lektoři apod. vykonávají svou práci nezištně a po svém zaměstnání.

Koncem minulého roku se uskutečnily přednášky základů užívání počítače ATARI a kursy Atari Basicu a programování v assembleru. Pro velký zájem členů se budou tyto kursy opakovat. S ohledem na výrobní lhůtu tohoto prvního čísla Zpravodaje záměrně neuvádíme konkrétní termíny konání kursů, protože jejich zajišťování je řešeno operativně podle okamžitého zájmu. Informace o termínech zahájení kursů, jakož i o jejich místě konání lze získat na schůzkách členů klubu.

Již tradičně se členové klubu scházejí každý čtvrtek v 18 hodin ve Středním odborném učilišti Staveb silnic a železnic v Ohradní ulici v Praze 4. Pro mimopražské členy jsou pak vyhrazeny schůzky každou první sobotu v měsíci mezi 10 až 13 hodinou tamtéž. V této souvislosti je nutné poděkovat ředitelství i pracovníkům učiliště za pochopení a umožnění této mimořádně perspektivní činnosti.

Na schůzkách členů klubu je dán široký prostor k získání vzájemných kontaktů členů, k možnosti sdělování si nových poznatků, k výměně programů apod. Současně jsou organizovány zmíněné přednášky a některé typy kursů.

V současné době je mezi členy celkem pochopitelný zájem o získání různých druhů programů, především herních. Lze

konstatovat, že počáteční "hlad" po zejména herních programech byl překonán, především díky obětavosti některých členů, kteří doslova ve dne v noci kopírovali a kopírovali. V budoucnu se však v činnosti klubu nechceme zabývat výhradně organizováním rozmnožování herních programů, protože v tom nevidíme základní smysl ATARI KLUBU. Chceme se zaměřit především na odbornou výchovu členů k zvládnutí výpočetní techniky a programování. Pokud jde o programy, chceme se zaměřit zejména na programy výukové, systémové a uživatelské a samozřejmě na tvorbu těchto programů. Proto uvítáme každý návrh, námět a konkrétní pomoc z řad členské základny. Pro informaci uvádíme, že se uvažuje o zřízení speciální prodejny, kde budou mít členové klubu možnost získávat programy za režijní ceny, včetně programů herních.

V této souvislosti považujeme za potřebné dodat, že v podmínkách naší organizace není místo pro neoprávněné obohacování, "kšeftování" nebo jinou podobnou soukromě výdělečnou činnost, která se ostatně neslučuje s platnými zákony našeho státu. Není nutné skrývat, že zjištěný případ takové činnosti člena bude mít za následek vyloučení z ATARI KLUBU a Svazarmu a podle okolností bude případ předán k objasnění příslušným státním orgánům.

Dále považujeme za nutné upozornit na to, že pro mimořádně velký zájem členů o literaturu nemůžeme mnohdy okamžitě vyhovět. Ne vždy se podaří získat kapacitu tiskárny apod. Prosíme proto o trpělivost. Všechny uplatněné požadavky chceme postupně podle předběžně získaného zájmu a objednávek uspokojit.

Při organizování práce členů klubu bychom přivítali vytváření pracovních skupin /sekcí/, například podle místa bydliště nebo zaměstnání či školy. Dvě takové sekce již existují. První je sekce "Královka", druhá pak sekce na VŠCHT. Jsme toho názoru, že v menších kolektivech se dá lépe pracovat. Za optimální počet považujeme asi 10 až 20 členů. Sekce bude mít svého vedoucího, který by mohl být v užším kontaktu s výborem. Dostával by materiály /ať už programy nebo literaturu/ pro celou skupinu k rozmnožení. Touto formou by se jednotlivci daleko rychleji dozvěděli o technice užívání počítače, o programování a dalších potřebných skutečnostech, čímž by výpočetní technice rychleji porozuměli a mohli tak svým dílem prospět našemu národnímu hospodářství. Výbor se bude snažit vytypovat členy ze stejného místa bydliště či zaměstnání /školy/ z kartotéky.

Vzhledem k tomu, že předpokládáme značný a zřejmě i vzrůstající zájem o členství a práci v ATARI KLUBU, přivítáme každou pomoc, která bude výboru klubu nabídnuta. Není obvyklé, aby činnost několika set členů řídila a současně organizačně zajišťovala hrstka nadšenců. Má-li klub pracovat dobře a stále lépe, bez aktivní práce dalších dobrovolníků se neobejdeme. Pokud bychom měli být konkrétní v charakterizování požadované pomoci, cítíme potřebu dalších lektorů, dopisovatelů pro Zpravodaj, autorů rozsáhlejších materiálů, překladatelů, pisáček, členů majících možnost zajišťovat rozmnožování publikačních materiálů /přírozně, že organizaci vlastníci reprografickou techniku za úhradu z prostředků klubu/, dále pak

dobrovolníků, kteří by byli ochotni zajišťovat distribuci Zpravodaje a dalších publikací apod. Samozřejmě, že přivítáme i všechny připomínky, náměty a doporučení, včetně konstruktivní kritiky, protože i to je forma pomoci s cílem zkvalitnění práce naší organizace.

Mnoho úspěchů i zdaru v právě začínající práci, jakož i pevné zdraví vám přeje

výbor ATARI KLUBU

ZPRÁVY VÝBORU

Určeno čtenářům Zpravodaje ATARI KLUBU

Vážení čtenáři,

dostáváte do rukou první číslo klubového časopisu Zpravodaj ATARI KLUBU. Pro mnohé z vás to není žádné překvapení, neboť o vydávání vlastního klubového časopisu již bylo několikrát hovořeno na klubových schůzkách. Mezi zámyslem a realizací však bylo nutné vyřešit a vykonat mnohé. To samozřejmě řadového člena ATARI KLUBU nemusí zajímat, i když - má-li Zpravodaj plnit své pravé poslání - není to tak docela pravda. Jde totiž o to, že v tak početné členské základně, jakou má náš ATARI KLUB, může klubový časopis plnit funkci velice efektivního prostředku spojení výboru organizace s členskou základnou, jakož i jednotlivých členů navzájem.

Vydávání Zpravodaje ATARI KLUBU bylo motivováno následujícími důvody:

1. Ideově působit na výchovu členů, zejména mládeže, pro které se stala výpočetní technika a její užívání předmětem vyhraněného zájmu; účelně ovlivňovat zájmovou činnost ve směru k plnění vyšších společenských úkolů a cílů.
2. Lépe organizačně zvládnout vytvořenou členskou základnu 487. základní organizace Svazu pro spolupráci s armádou, včetně rychlého předávání zpráv organizačního charakteru.
3. Překlenout obecný nedostatek odborné literatury týkající se zvládnutí výpočetní techniky, zmírnit živelnost v rozšiřování a aplikaci výpočetní techniky a preventivně předcházet spekulativním jevům v této oblasti.
4. Urychlit osvojení problematiky výpočetní techniky postavené na bázi mikroprocesoru 6502, která se začala v širším

měřitku prodávat v ČSSR.

5. Informovat o aktuálních poznatcích tuzemského i zahraničního vědeckotechnického pokroku v oblasti výpočetní techniky a mikroelektrotechniky.

K takto postaveným cílům se kladně vyjádřilo předsednictvo Obvodního výboru Svazu pro spolupráci s armádou v Praze 4, které vydalo souhlas k vydávání klubového zpravodaje. Oficiální povolení vlastní ediční činnosti bylo završeno registrací u Ústředí vědeckých, technických a ekonomických informací v Praze pod evidenčním číslem ÚVTEI 86 042.

Jak je patrné z tohoto prvního čísla, časopis bude vydáván ve formátu A 5 v nákladu odpovídajícím počtu členů ATARI KLUBU. Veškeré náklady na výrobu časopisu budou hrazeny z finančních prostředků ATARI KLUBU, tedy především z členských příspěvků. Proto je časopis určen výhradně pro členy klubu, kterým bude distribuován zdarma. Časopis je dále neprodejný.

Zpravodaj ATARI KLUBU bude obsahovat několik rubrik. Pravidelnými rubrikami budou informace ze života Svazarmu, Zprávy výboru, Pro začátečníky, Otázky a odpovědi, Tipy a triky. Dalšími rubrikami pak budou Uživatelské programy, Koutek techniky, PEEK/POKE, Technické informace. Je pravděpodobné, že časem může dojít jak ke změnám obsahu časopisu, tak i k rozsahu stran v rámci jednotlivých rubrik. To všechno by mělo korespondovat především s potřebami většiny členské základny klubu. Jestliže jsou v současné době mezi námi především členové, kteří se teprve s výpočetní technikou firmy ATARI seznamují, bude zajisté správné věnovat větší pozornost a prostor rubrikám Otázky a odpovědi, Pro začátečníky atd. V pozdější době může vzniknout potřeba dalších rubrik. Stále však bude kladen důraz na srozumitelnost publikovaných příspěvků tak, aby byly přístupné i méně zkušeným členům klubu.

V této souvislosti je proto potřebné zdůraznit, že časopis bude takový, jaký si jej čtenáři vytvoří. Samozřejmě, že jeho vlastní obsahová a technická příprava, vydávání a distribuce bude dílem několika dobrovolníků. Je však nepochybné, že bez úzkého spojení redakční rady s členskou základnou by se jen obtížně dařilo pravidelně připravovat jednotlivá čísla Zpravodaje. Proto redakční rada předpokládá a již netrpělivě očekává příspěvky pro další čísla časopisu.

Vyzýváme tedy čtenáře Zpravodaje ke spolupráci. Každá spolupráce má mít svá pravidla. Proto si prosím důkladně přečtěte následující řadky.

Své autorské příspěvky zasílejte na adresu ATARI KLUBU:

487. ZO SVAZARMU - ATARI KLUB
pošt. př. 51
100 00 P r a h a 10

Obálku označte vlevo dole heslem "Zpravodaj AK".

Příspěvky pište na psacím stroji na volných listech formátu A 4, řádkováním 2, příp. 1,5. Grafické předlohy /plánky, schémata aj./ je nutné předkládat v kvalitní úpravě /rýsované psacím prostředkem výrazné černé barvy - nejlépe tuší - na bílý papír/, pokud možno podle zásad technického kreslení

a příslušných technických norem. Výpisy programů je až na výjimky /které je potřebné dohodnout s redakcí/ nutné formátovat rovněž do formátu A 4, přičemž pro další tisk je nutné zajistit kvalitní černobílou předlohu. Současně s poskytnutým programem je nutné zapůjčit fungující program nahraný na kazetu nebo disketu. Doporučujeme osobní styk s některým ze členů redakční rady. Je důležité u každého zasílaného příspěvku uvést přesnou adresu autora.

Upozorňujeme, že v příspěvcích, ve kterých jsou převzaté jakékoliv informace z jiných pramenů, je nutné uvádět bibliografické citace /podle ČSN 01 0197 */. To se týká i příp. výpisů programů nebo jejich popisů /např. ze zahraničních literárních pramenů, ale např. i programů "vylistovaných" z magnetických záznamových prostředků/. Bez dodržení tohoto základního pravidla by nemohl být příspěvek zveřejněn.

Články dopisovatelů budou označovány plným jménem autora, pokud autor výslovně nevyžádá označení svého článku značkou /zkratkou jména apod./. Nevyžádané rukopisy se nebudou vracet. Redakce si osobuje právo drobných redakčních úprav, při nutnosti rozsáhlejších úprav po dohodě s autorem.

Pro dopisovatele, kteří již mají publikační zkušenosti, ale i pro ostatní považujeme dále za důležité hned v počátku uvést, že zveřejněné příspěvky nebudou moci být /alespoň v počátku činnosti ATARI KLUBU/ honorovány, což je dáno především omezenými finančními prostředky organizace. Je třeba vědět, že i členové redakční rady plní své úkoly dobrovolně bez nároku na odměnu. Autorské příspěvky a redakční práce totiž děláme pro kolektiv stejných fanoušků, jakými jsme sami. Na principech dobrovolnosti a nezištnosti je založena celá činnost ATARI KLUBU. Nicméně předpokládáme, že v budoucnu nastane možnost honorování původních autorských prací v souladu s autorským právem a schváleným Statutem redakční rady.

Na adresu redakce je možné zasílat i dotazy /budou postupně zveřejňovány např. v rubrice Otázky a odpovědi/, připomínky k obsahu časopisu a další návrhy. Cenné budou rovněž technické novinky, zejm. o výpočetní technice ATARI.

Přáli bychom si, aby Zpravodaj ATARI KLUBU se stal skutečným, vyhledávaným a čteným prostředníkem mezi jednotlivými členy ATARI KLUBU, jakož i výběrem organizace a členy. Příprava každého čísla Zpravodaje se vyžádá hodně práce, konané ve volných chvílích. Bez široké spolupráce všech členů ATARI KLUBU to nebude možné.

Proto si do další práce, která právě začala, popřejme společně hodně zdarů.

JUDr. Jan Hlaváček
odpovědný redaktor

*/ Vzor bibliografické citace:

Novák, J., Vaněk, K.: Budoucnost počítačů. Amatérské rádio, Praha, 1986, 10, s. 376

Maters, J., Farnen, K.: Citadel warrior. English software, 1983. Musik Muntington, G.

Jak nám operativně sdělil pracovník Kovoslužby Praha soudruh ing. Milan Machulda, některé počítače ATARI 130 XE trpí závažným nedostatkem, projevujícím se dvěma spolu souvisejícími příznaky.

1. Při spolupráci počítače s některými barevnými televizními přijímači je obraz pouze černobílý. Tato závada se projevuje zejména ve spojení se značně rozšířenými televizory TESLA 110 ST /resp. 424 a 429/, ale i např. Grundig P 55-245/90 Multi.
2. Další příznak lze pozorovat jak na barevných, tak i černobílých přijímačích /monitorech/. Jedná se o rušivé svíslé pruhy vzdálené od sebe 1 až asi 10 mm, které pokrývají celou plochu stínítka obrazovky.

Počítače s touto vadou zakoupené v čs. obchodní síti nebyly dosud opravitelné a zákazník byl nucen požadovat / v rámci záruky/ výměnu zařízení u obchodní organizace, kde počítač zakoupil. Po výměně však zpravidla nový počítač vykazoval stejné závady jako předchozí, přestože televizní přijímač pracoval při běžném příjmu /i v soustavě PAL/ naprosto bezchybně.

Podrobnou analýzou byla příčina výše uvedených závad odhalena a její odstranění provádí záruční servisní středisko Kovoslužby /Praha 6 - Petřiny, Dostálova 10/. Pouze však pro počítače zakoupené v tuzemsku!!!

Majitelé individuálně dovezených počítačů se mohou informovat na způsob odstranění závady na pražském telefonním čísle 231 71 74 - Kovoslužba, ing. Machulda.

Děkujeme za informaci.

red

PRO ZAČÁTEČNÍKY

Obsah rubriky Pro začátečníky vyplývá z názvu. V rubrice chceme publikovat ucelenější základní informace zejména o ovládání výpočetní techniky ATARI a také některé základní otázky týkající se programování. Je možné, že v této rubrice najdete poučení i pokročilí...

Kopírování programů z kazet - informace pro začátečníky

ing. Jan Jícha, CSc.

Nahrávání a přehrávání /kopírování/ programů z magnetofonové kazety může činit začátečníkům potíže. V příručce k počítači ATARI i v popisu obsluhy firemního magnetofonu jsou uvedeny jen základní informace. Pro snazší překonání počátečních obtíží je určen tento článek.

A. Kopírování programů v Basicu

Při kopírování programů vytvořených v Basicu nejsou žádné problémy. Program se přečte příkazem CLOAD a na novou kazetu se do patřičného místa uloží příkazem CSAVE. To platí až na výjimky. Například u programů firmy Europa Computer Club se program vytvořený v Basicu nahrává pomocí tlačítka START při zapnutí počítače.

Přesto je však třeba upozornit na jeden možný zdroj chyb. Některé programy provedou po spuštění různé úpravy v systému díky příkazům POKE /v programu/. Po skončení nebo přerušení programu mohou tyto úpravy v systému počítače přetrvávat a způsobit chybu při zápisu na pásku. Proto je jistější postupovat takto:

1. CLOAD
 2. CSAVE
 3. RUN
 4. BYE a RESET
 5. kopie dalšího programu viz bod 1.
- čtení programu
zápis na novou pásku /kopie/
chceme-li se s programem seznámit /příp. i LIST/
po skončení nebo přerušení programu, abychom měli jistotu, že nic nežádoucího nezůstalo v paměti /pokud by příkaz BYE a tlačítko RESET řádně nefungovaly, je třeba vypnout na 10 až 20sec počítač/

Při přepisu více programů je rychlejší opakovat pouze operace pod body 1 a 2 a teprve potom si ověřit správnost pořízených nahrávek a funkci programů.

B. Kopírování programů ve strojovém kódu

Pokud není na kazetě označeno, že program je ve strojovém kódu a pokoušíme se jej nahrát příkazem CLOAD, objeví se zpráva již po přečtení 1. bloku zpráva "ERROR 21". Magnetofon běží dále a je nutno stisknout RESET.

Pro kopírování programů ve strojovém kódu je k dispozici několik tzv. kopírovacích programů. Při kopírování programů vytvořených ve strojovém kódu se nejdříve nahraje tzv. kopírovací program, poté se nahraje program ve strojovém kódu /např. hra/ a nakonec se program přepíše na novou kazetu. Ačkoliv jsou tzv. kopírovací programy různě označovány, v současné době jsou snad nejrozšířenějšími především následující čtyři typy:

- a/ ATARI PROGRAMCOPY /podle Happy Computer upravil Jaroslav Křeček/ - dále jen doporučené označení "C1"
- b/ ATARI PROGRAMCOPY /podle Happy Computer upravil Oldřich Tape-Memory-Tape Vizek/ - dále jen doporučené označení "C2"
- c/ KASSETTEN KOPIERER od Gernota Eggera, © 1986 - dále jen doporučené označení "C3"
- d/ VERVAN CASDUP 2.0, © 1982 od fy Vervan Software - dále jen doporučené označení "C4". Pozn: Existují dvě varianty.

Kopírovací program "C1" se nahraje povelom CLOAD. Skládá se z 25 bloků, je tedy dlouhý asi 26 dílků počítačla. Po nahrání se na obrazovce objeví text:

```
"RETURN = LOAD
CONTROL + S
RETURN = SAVE"
```

Kopírovací program "C2" se nahraje rovněž povelom CLOAD. Skládá se z 34 bloků, je tedy o něco delší než "C1". Jeho částečnou předností ale je skutečnost, že na obrazovce je k dispozici přehledný popis postupu kopírování v češtině, což zajistí ocení především začátečníci. Po nahrání se na obrazovce objeví text:

1. Nastav začátek programu na kazetu
2. Po zvukovém signalu PLAY + RETURN
3. Program se čte z kazety
4. Stiskni CONTROL + S /ozve se signal/
5. Založ kazetu pro zápis - PLAY+RECORD + RETURN
6. Program se zapisuje "

Probíhající pracovní etapa kopírování je signalizována kurzorem u čísla etapy.

U kopírovacího programu "C2" doporučujeme používat verzi označenou údajem "86.09.10" /patrně při vylistování/. Umožňuje totiž pořídit více kopií při jednom nahrání kopírovacího programu. Tato verze programu "C2" se pozná podle toho, že po skončení kopírování se objeví slovo KONEC, zazní krátká melodie a zobrazí se text:

```
"OPAKOVANA KOPIE
ANO = SELECT      NE = START"
```

Po volbě SELECT se dostaneme do bodu 5, po volbě START se provede automaticky nové spuštění programu a dostaneme se do bodu 2.

Kopírovací programy typu "C2" starších verzí neumožňují provedení více kopií a před kopírováním dalšího programu /hry/ je nutno z klávesnice zadat RUN.

Pracovní postup kopírovacího programu "C2", který je výše "opsán" z obrazovky, je analogický i u kopírovacího programu "C1".

Většina programů. /her/ ve strojovém kódu obsahuje pouze

standardní bloky /délka 128 bytů/. Lze je snadno kopírovat programem "C3" /KASSETTEN KOPIERER/. Tento kopírovací program se v praxi skutečně nejlépe osvědčuje. Proto dále uvádíme podrobnější popis práce s ním, včetně poznatků získaných s jeho užíváním.

Velkou předností kopírovacího programu "C3" je skutečnost, že na obrazovce jsou v celém průběhu kopírování přehledně údaje o probíhající pracovní etapě /byť v němčině/ a dále, že je prováděno načítávání /při nahrávání programu/ a odečítání /při kopírování/ bloků, což je mimořádně vhodné i pro evidenční údaje o archivovaných programech.

Postup kopírování programem "C3"

1. Zapnout počítač při stisknutí tlačítka OPTION a START.
2. Nastavit pásku na začátek programu "C3", stisknout PLAY na magnetofonu a stisknout RETURN na počítači. Kopírovací program se nahrává. Je poměrně krátký /8 bloků/.
3. Jakmile se objeví na obrazovce text

"KASSETTEN KOPIERER
von Gernot Egger © 1986
LESE BLOCK NR.: 001
START: ZUM LESEN"

je nutné vypnout magnetofon stisknutím tlačítka STOP. Program sám totiž běh magnetofonu nezastaví.

4. Vložit kazetu, ze které se bude nahrávat požadovaný program a nalézt začátek tohoto programu. Začátkem se rozumí skutečný začátek "zaváděcího" tónu. Při hledání začátku programu si lze vypomoci poslechem i na běžném kazetovém magnetofonu. Prostě si začátek požadovaného programu předem připravit.
5. Stisknout START; poslední řádek textu na obrazovce se změní na

"RETURN: ZUM LESEN";

Po zvukovém signálu pak stisknout PLAY + RETURN; probíhá nahrávání programu a na obrazovce lze sledovat počet nahrávaných bloků.

Doporučení: Jestliže kopírujeme první program, tak v etapě viz bod 5 se magnetofon rozběhne již po stisknutí PLAY na magnetofonu, nikoliv až po RETURN na počítači, jak je tomu pak vždy u kopírování druhého a dalších programů. RETURN je však nutné stisknout, byť již magnetofon běží. Tomuto samovolnému rozeběhání magnetofonu již po stlačení PLAY lze zabránit zařazením etapy označené 3.A.

- 3.A. Po objevení se textu a vypnutí magnetofonu - viz bod 3 - se postupně stiskne START - BREAK - START. Tím se dosáhne toho, že již při nahrávání prvního kopírovaného programu se magnetofon rozběhne až po stlačení RETURN. Tento postup má jednu nevýhodu, pokud se omylem stiskne spolu s BREAK též RETURN. Na obrazovce se totiž objeví více

textů v různých typech písma /důsledek stopnutí programu/, což může nezkušeného klamat. Při druhém kopírování se však texty upraví.

6. Po skončení nahrávání kopírovaného programu se objeví text:

"ZU SCHREIBEN NR.: xxx /dosažený počet
nahranych bloků/
START: SCHREIBEN"

7. Vložit kazetu, na kterou se bude zapisovat /kopírovat/ program a převinout ji do patřičného místa. K nalezení tohoto místa lze opět předem využít jiného magnetofonu.
8. Stisknout postupně START /text se změní na "RETURN: SCHREIBEN"/, RECORD+PLAY na magnetofonu a RETURN na počítači. Program se kopíruje.
9. Na obrazovce sledujeme, kolik bloků ještě zbývá zapsat. Po skončení zapisování se objeví text

"START: NEUES ORIGINAL
OPTION: NEUE KOPIE".

Chceme-li udělat hned kopii i pro kamaráda /třeba i několik/, stiskne se OPTION. Dostaneme se tím do etapy viz bod 6. Stiskneme-li START, objeví se text "START ZUM LESEN" a jsme v etapě viz bod 4.

10. Může se stát, že během kopírování programu /jak při nahrávání/, tak při přehrávání/ se objeví zpráva "FEHLER AM GERAET". Signalizuje to, že došlo k chybě při čtení pásky. Je třeba stisknout START, vrátit pásku na začátek a pokusit se opakovat postup od bodu 4. Jestliže chyba přetrvává, je pro nás páska nečitelná. Zkusíme pracovat s jiným programem, popřípadě s jinou páskou.

Poznámka: Jestliže se čtení programu zastaví vždy na naprosto stejném místě /u určitého čísla bloku/, lze předpokládat mechanické poškození pásky. Vyjměte kazetu z magnetofonu a podrobně prohleďte pásku v pravé části otvorů kazety. Může se tam vyskytovat "protlačení" pásky nebo lesklá ploška. Je to důsledek dřívějšího zapomenutí vypnutí magnetofonu tlačítkem STOP po nahrání programu do počítače. Protlačení pásku způsobila osička a přítlačná kladka pohonu magnetofonu. Páska s takovým poškozením nepřílně správně k magnetofonové hlavě, dojde k výpadku v nahrávaném programu a k jeho zhroucení, což zapříčiní zastavení kopírování a oznámení zprávy "FEHLER AM GERAET". Je nutné mít na paměti, že začátky /konce/ programů na jedné straně kazety se v naprosté většině nekryjí se začátky /konci/ programů na druhé straně kazety. Na protlačení pásky jsou náchylné některé levné typy kazet zahraničních výrobců /např. také AGFA/. Po zkušenostech - protlačení se nevyskytuje u pásek fy SONY. Také naše pásky EMGETON 60 tomuto vlivu poměrně slušně odolávají.

Existuje určitá možnost "opravy" takového poškození. Pásku je třeba "vyválcovat" jejím posouváním tam a zpět okolo místa poškození /postupným zapínáním tlačítek rychloposuvu REW - FF asi 3 až 5 dílků

vpřed a vzad/. Toto je třeba opakovat /podle rozsahu poškození/ více jak 10 krát. "Opravu" pásky lze průběžně kontrolovat. Vytváření bývá zpravidla účinné, pokud se na pásce nevyskytuje stopa podobající se vyleštění. Pak už může být veškerá snaha marná. Přes všechno uvedené je nutné obrnit se trpělivostí. Doporučit nelze žádný jiný násilnější mechanický způsob opravy pásku.

11. Při kopírování vícedílných programů se postupuje podle uvedeného návodu /bod 1 až 10/. Pouze při nahrávání druhého a dalších dílů se v bodě 7 páska ponechá na tom místě, kde skončilo nahrávání předchozího dílu.
12. Kopírování programem "C3" lze kdykoliv přerušit klávesou BREAK. Pak se ovšem vždy po stisknutí START dostaneme do režimu čtení /bod 4/.
13. Vlastní program KASSETTEN KOPIERER se kopíruje jako každý jiný program. Jediný rozdíl /v případě, že jej kopírujeme jako první/ je v bodě 4, kde se nekládá nová páska, nýbrž se páska pouze převine zpět na začátek programu KASSETTEN KOPIERER.

Poznámka: Ze 42 programů vytvořených ve strojovém kódu, které jsem kopíroval, bylo nutno použít jiný kopírovací program /VERVAN CASDUP/ u těchto herních programů: Danger Ranger, Blue Max, Fort Apocalypse, Kennedy Approach.

Po skončení kopírování máme sice v počítači poslední kopírovanou hru, ale na jiném místě paměti. Proto ji nelze spustit. Vypneme tedy počítač, po cca 15 sec jej při stisknutém tlačítku START + OPTION opět zapneme, vložíme pásku s požadovaným programem, převíneme ji na patřičné místo a stiskneme PLAY a RETURN. Pokud se kopírování podařilo, nový program se nahraje.

Závěrem je potřebné doplnit, že programy ve strojovém kódu lze zpravidla překopírovat i způsobem analogickým s kopírováním běžných hudebních nahrávek. Jsou k tomu zapotřebí dva kvalitní magnetofony /příp. zařízení DUBLE/. Chybovost takto pořízené nahrávky programu je ale větší.

otázky & odpovědi

V této rubrice budou zveřejňovány odpovědi na nejčastější dotazy, týkající se problematiky počítačů ATARI a jejich příslušenství a také odpovědi na jednotlivé dotazy, které by mohly být zajímavé i pro ostatní členy klubu. Své dotazy zasílejte na adresu ATARI KLUBU. Obálku označte zřetelně nápisem "Zpravodaj - otázky a odpovědi".

Otázka: Zakoupil jsem si v TUZEXU počítač ATARI 800 XL. Dokumentace, kterou jsem s počítačem obdržel, se mi zdá nedostatečná. Kde si mohu opatřit další literaturu, z které bych mohl načerpat rozsáhlejší vědomosti týkající se jak hardware, tak i software systému ATARI?

Odpověď: Dokumentace, dodávaná prostřednictvím TUZEXU k počítačům ATARI 800 XL a 130 XE vychází z dokumentace, která je firmou ATARI standardně k těmto počítačům dodávána, a která je skutečně pouze základní vodítkem při prvních krůčcích s počítačem. Protože k počítači ATARI 130 XE je standardně dodáván přece jenom poněkud obšírnější návod než k ATARI 800 XL, byla při překládání firemní dokumentace vytvořena společná uživatelská příručka pro oba typy /800 XL i 130 XE/, která obsahuje informace, dodávané původně firmou ATARI pouze k počítači 130 XE, byť jsou platné i pro 800 XL.

V zahraničí existuje bohatá literatura, ve které může uživatel počítače ATARI nalézt veškeré informace, které ke své práci potřebuje. Protože s dovozem takové literatury se prozatím nepočítá, chce ATARI KLUB vyjít po této stránce svým členům vstříc a bude v příslušných rubrikách Zpravodaje, příp. v samostatných publikačních materiálech, uveřejňovat informace s aktuální počítačovou tematikou. Rozsah Zpravodaje samozřejmě k tomuto účelu nepostačuje a proto se počítá i s vydáváním další doplňující literatury v českém jazyce, která bude v budoucnu členům ATARI KLUBU k dispozici.

Pokud jste příslušně jazykově fundován, můžete čerpat ze zahraniční literatury a odborných časopisů, které jsou k dispozici v některých veřejných i podnikových knihovnách.

Otázka: Doslechl jsem se, že k záznamu programů u počítačů ATARI 800 XL a 130 XE nelze použít běžného magnetofonu. Je to pravda?

Odpověď: V zásadě to pravda není. Pro záznam vašich programů můžete použít libovolného magnetofonu, např. kazetového, který ovšem musí být doplněn zvláštním elektronickým obvodem, který upravuje signál z magnetofonu do formy, se kterou může pracovat počítač. Obvodu, který takovouto funkci plní, se říká "rozhraní" nebo-li "interface" /čti interfejs/. Takovýto obvod není bohužel zatím na našem trhu k dostání, avšak existuje již v několika verzích, vyrobených amatérsky. Nejzdařilejší z těchto verzí budou postupně uveřejňovány ve Zpravodaji. Podmínkou správné činnosti magnetofonu pro záznam programů, ať firemního nebo běžného doplněného amatérsky vyrobeným rozhraním, je bezvadné seřízení magnetofonu, zejména pokud se týká páskové dráhy, rychlosti posuvu a záznamových a snímacích úrovní. Celkově by magnetofon měl být v dobrém stavu.

Protože běžný magnetofon nemá vyvedeno samostatně ovládání motoru pro pohon záznamového páska, budete muset ovládat spuštění magnetofonu při záznamu i zavádění programu sám. Použití běžného magnetofonu může však být ve srovnání s dodávaným firemním magnetofonem výhodnější, využijete-li k záznamu i reprodukci dat /programu/ celé poloviny šíře záznamového materiálu /při stereofonním záznamu obě stopy/. Záznam dat bude pak spolehlivější, neuplatní se v takové míře nehomogenita záznamového materiálu /tzv. dropouty/ jako u záznamu

pouze na jednu stopu /čtvrtina šíře pásku/ u magnetofonu ATARI XC 12 i u dalších typů magnetofonů firmy ATARI.

Otázka: Proč nelze k záznamu programů u počítačů ATARI 800 XL a 130 XE použít bez dalšího zařízení obyčejného kasetového magnetofonu?

Odpověď: Logický signál, se kterým pracuje počítač při sériovém přenosu dat, se skládá ze sekvence nízkých a vysokých stejnosměrných napěťových úrovní /"nul" a "jedniček"/ s pravouhlým průběhem. Takovýto signál není příliš vhodný pro přímý záznam na magnetofonový pásek. Proto se pro účely záznamu tento signál kóduje. Po zakódování mají "nuly" a "jedničky" charakter střídavého napětí o konstantní úrovni a liší se pouze kmitočtem.

V systému ATARI 800 XL a 130 XE je kódování signálu pro záznam programů nebo dat provedeno v počítači, takže sériovým vstupním/výstupním kanálem prochází do magnetofonu již signál kódovaný. Při zavádění programu nebo dat z magnetofonu do počítače je však třeba sejmutý signál opět dekódovat do původní formy, to znamená posloupnosti nízkých a vysokých stejnosměrných napěťových úrovní. Toto dekódování provádí dodávaný magnetofon /např. XC 12/, takže do počítače vstupuje po sériovém vstupním/výstupním kanále signál dekódovaný. Proto je třeba při použití jiného než firemního magnetofonu ATARI zajistit dekódování signálu z magnetofonu přídavným zařízením, neboť neupravenému signálu z magnetofonu, který je složen ze střídavého napětí dvou různých kmitočtů, počítač "nerozumí".

Otázka: Když testuji paměť RAM pomocí samočinného testu SELF TEST, zobrazí se na obrazovce pouze 40 čtverečků, ačkoliv dle návodu k obsluze se jich má zobrazit 48. Jedná se o závadu počítače?

Odpověď: Zřejmě jste při testování postupoval tak, že jste samočinný test vyvolal po zapnutí počítače příkazem BYE. To ale již byl do paměti RAM před tím automaticky zaveden při zapnutí počítače z paměti ROM programovací jazyk ATARI BASIC. Ten zabírá v paměti RAM právě 8 KBytů. Tato část paměti již nemůže být testována, neboť její obsah by byl testem znehodnocen. Chcete-li otestovat všech 48 KBytů paměti RAM včetně oněch 8 KBytů, do kterých se zavádí ATARI BASIC, musíte samočinný test vyvolat bez zavedení ATARI BASICU. Toho dosáhnete stlačením tlačítka OPTION při současném zapínání počítače. Na obrazovce se pak zobrazí 48 čtverečků.

V této souvislosti je nutné dodat, že lze zobrazit celý rozsah paměti RAM, který jak víme, je u ATARI 800 XL 64 KBytů. Po zapnutí počítače se vyčká na ohlášení READY. Napíše se POKE 740,0 a stiskne se RETURN, dále se napíše BYE a stiskne se RETURN. /Forma zápisu také: POKE 740,0:BYE /RETURN./ Tentokrát se stejně jako v předchozích případech zobrazí nejdříve test paměti ROM, následovaný testem paměti RAM. Postupně se zobrazí 40 zelených čtverečků /pokud je odpovídající paměť v pořádku/. Dále test pokračuje testováním všech zbylých buněk paměti RAM až do celkových 64 KBytů. Protože však odpovídající paměť RAM není v této chvíli přístupná /místo paměti RAM je adresována paměť ROM operačního systému ATARI BASICU/,

nedochází vlastně k jejímu skutečnému testování a výsledek testu je negativní, takže všechny další čtverečky jsou červené. Není to však příznakem závady.

-rd-

TIPY & TRIKY

Rubriku, k níž jste se při svém listování Zpravodajem právě dostali, jsme nazvali Tipy a triky. Měly by v ní být k nalezení drobné rady, náměty a nápady určené především pro ty majitele počítačů ATARI, kteří mají zájem o aktivní programování a o co nejefektivnější práci s těmito počítači.

Budeme se zabývat především /alespoň v prvním období/ problematikou týkající se programování a Atari Basicu, přičemž našim hlavním přáním bude zejména ukázat, jak tento jazyk co nejefektivněji používat a jak lze různými triky obejít některé nedostatky, které tento programovací jazyk má.

Je ovšem třeba opět poznamenat, že konkrétní podobu této rubriky by mělo ovlivňovat co nejvíce členů ATARI KLUBU, od nichž očekáváme, že se prostřednictvím této rubriky rozdělí se svými kolegy o své vlastní zkušenosti. Uvítáme i nápady a přání týkající se témat, která by měla být v této rubrice probírána.

Atari Basic - jeho verze a chyby

Jazyk Atari Basic, implementovaný firmou ATARI, je dialektem standardního jazyka Basic. Tento interpret, který se v počítačích ATARI vyskytuje zatím ve třech známých verzích, nepatří bohužel mezi silné stránky počítačů ATARI. Mezi interprety, implementovanými na procesoru 6502, patří mezi nejpočetnější. Kromě toho má každá použitá verze Atari Basicu některé více či méně závažné chyby. Nejprve se podívejme, jak rozlišit jednotlivé verze.

První verze nesla označení "A". U nás se s ní asi nesetkáme, neboť ji byla vybavena nejstarší řada osmibitových počítačů ATARI 400/800. Druhou verzí "B", která je co do chyb nejhorší, je vybavena většina modelů řady 600 XL/800 XL. Většina chyb verze "B" byla opravena ve verzi "C". Jsou ji vybavovány nejnovější počítače řady 130 XE. Nyní následuje logická otázka, jak poznáme, kterou verzi Atari Basicu je vybaven náš počítač. Poznáme to velmi jednoduše. Na klávesnici se zadá po-

? PEEK (43234)

Podle hodnoty, která se nám objeví na obrazovce, rozlišíme verzi Atari Basicu:

<u>Verze</u>	<u>Hodnota</u>
A	192
B	96
C	234

Nejvíce chyb je známo ve verzi "B". Jsou to následující chyby:

1. Tzv. "lockup problem". Při vyřazování řádek z programu může dojít k "zamrznutí" počítače. Přístroj nereaguje na žádné povely, ani na stisknutí tlačítka RESET.
2. Problém unárního minus. Při použití příkazu PRINT -0 nastane na obrazovce chaos.
3. Problém kombinace GET/READ. Příkaz GET následující bezprostředně po příkazu READ může změnit čísla řádek příkazu DATA.
4. Problémy může způsobit i použití funkcí VAL a GET v jednom programu.
5. Problém operátoru NOT. Použijeme-li příkaz: PRINT NOT (NOT(1)), systém se zhroutí.
6. Chyba funkce povelu SAVE a CSAVE. Při každém uložení programu těmito povely se ukládá 16 byte navíc. Někdy dojde i k chybnému uložení celého programu. Zavedeme-li takovýto program do počítače, nepracuje, přestože je textově v pořádku. Někdy pomůže změna jmen všech proměnných v programu.

Chybu ad 6. může uživatel disketové jednotky snadno demonstrovat příkladem:

```
10 ? FRE(0)
20 SAVE "D:PR.BAS"
30 RUN "D:PR.BAS"
40 GOTO 10
```

Řada čísel, udávajících volnou paměť se pokaždé zmenší o 16.

Teď se asi zhrznete a začnete uvažovat, jaký "krám" jste si to koupili. Myslím ale, že to není zase tak zlé. Popsané chyby se objevují jen občas a dá se jim úspěšně čelit nepoužíváním kritických příkazů a v případě chyby ad 6 archivováním dvou generací programu, přičemž předposlední verzi smažeme až tehdy, když jsme se ujistili, že poslední verze nebyla chybou postižena. Také pomáhá používat k ukládání programu povely LIST a ENTER, i když to je časově zdlouhavější.

Pokud ale netrváte sveřepě na používání Atari Basicu, je možné provozovat jiné interprety, které popsané vady nemají. Nejprístupnější je asi Turbo Basic, který existuje v disketové i kazetové verzi. Je 5 až 10 krát rychlejší než Atari Basic a má navíc řadu dalších povelů. Uživatelé diskety mají možnost chyby "B" verze opravit. Možností je však více.

/Zpracováno podle časopisu Analog Computing, 1985, USA/
PJ

Jednou z dosti citelných slabín počítačů ATARI 800 XL je to, že v nich zabudovaný jazyk Atari Basic je - v porovnání s jinými počítači téže třídy - poměrně pomalý. To velice brzy zjistí zejména ti z majitelů počítačů ATARI, kteří s ním chtějí dělat vědeckotechnické výpočty. Největší slabinou /pokud jde o rychlost/ zabudovaného Atari Basicu jsou totiž zejména matematické funkce /SIN, COS aj./, které bývají právě při tomto typu výpočtů hojně používány.

Elegantním způsobem řešení tohoto problému může být např. Turbo Basic /Mikrosoft Basic tento problém nevyřeší/. Turbo Basic je ovšem třeba do počítače nahrát a není-li k dispozici disketová jednotka, povede to ke zdržení jiného druhu.

Jistá možnost zde ovšem existuje.

Abychom pochopili, kde ji hledat, musíme si uvědomit, jakým způsobem dostává počítač zobrazované informace na televizní obrazovku. V případě osmibitových počítačů ATARI to zajišťuje firemní integrovaný obvod ANTIC, který pracuje prakticky nezávisle na mikroprocesoru 6502 a který je ve své podstatě opět jen něco primitivnějším procesorem /CPU/. Dá se tedy říci, že se u ATARI 800 XL jedná o víceprocesorový systém a takové systémy /malé i velké/ mají jednu podstatnou nevlast. Oba procesory /6502 a ANTIC/ totiž využívají společně do počítače zabudovanou paměť, což ale nemohou dělat současně. To znamená, že jeden vždy čeká na to, až druhý procesor svou činnost ukončí. Vzhledem k tomu, že ANTIC obnovuje obraz /a nejen obraz; jsou zde také dotazy na joystick atd./ na televizní obrazovce 50 krát za sec., ztrácí se tím mnoho času, jenž by mohl být využit centrálním procesorem 6502 pro vlastní "počítání". Kdyby tedy nebylo ANTICU, bylo by "numerické" počítání "rychlejší". ANTIC jako obvod z počítače pochopitelně beztržně odstranit nemůžeme, ale můžeme si pomoci jinak. Umožní nám to adresa 559, která je rozhodně hodna zapamatování. Provedeme-li totiž příkaz POKE 559,0 /přímo, či v programu za jeho vstupní částí/, vypneme tím ANTIC DMA /Direct Memory Access/. Obrazovka ztmavne a procesor 6502 dostane více "místa" pro svou činnost. Nesmíme ovšem před prvním výstupem na obrazovku zapomenout použít příkaz POKE 559,34, který nám původní obraz opět obnoví.

Úspory času mohou být dosti podstatné. V průměru asi tak 30 % v závislosti na použitém grafickém modu. Největší, cca 45 % jsou např. u GR.0 a GR.8, kdežto nejmenší /cca 10 %/ u GR.3, GR.4 a GR.5

/Podle zahraničních pramenů/

Hej

Verifikace kazetové nahrávky na počítači ATARI

Jedním z poměrně citlivých nedostatků Atari Basicu je to, že postrádá příkaz VERIFY, tj. příkaz, který by nám umožnil prověřit /verifikovat/ záznam programu na kazetě ještě předtím, než tento program vymažeme z paměti počítače. Obvykle si vypomáháme tím, že místo jednoho záznamu pořídíme záznamů několik a spoléháme se na to, že alespoň jeden záznam bude

v pořádku. To je metoda značně náročná jak na čas, tak i na metry spotřebované magnetofonové pásky.

Jestliže jsme ale k nahrávání programu použili příkazu LIST "C:", můžeme výše zmíněnou kontrolu nahrávky provést velice jednoduše prostřednictvím kratičkého dvouřádkového programu v Basicu, který po nahrání našeho vlastního programu snadno napíšeme. Bude to:

```
32765 CLOSE 1:OPEN 1,4,0,"C:"  
32766 GET = 1,C:PRINT CHR$(C);:GOTO 32766
```

Tento "miniprogram", který po zpětném přetočení kazety na začátek nahrávky spustíme příkazem GOTO 32765, přečte záznam na pásce a převede jej přímo na obrazovku, aniž cokoliv provede s obsahem paměti počítače. Je-li záznam na pásce v pořádku, vypíše se nám na obrazovce kompletní výpis nahraného programu, na jehož konci se vypíše zpráva ERROR-136 AT LINE 32766. V tom případě je vše hotovo a můžeme /například pomocí příkazu NEW/ obsah paměti počítače vymazat. V opačném případě nahrávku zopakujeme.

/Podle zahraničních pramenů/

Hej

uživatelské PROGRAMY

Rubriku, kterou jste právě začal číst, jsme nazvali "Uživatelské programy", i když je třeba hned poznamenat, že tento název nevystihuje zcela přesně náplň, s níž pro budoucnost v této rubrice počítáme. Kromě čistě uživatelských programů /včetně kompletních výpisů/, jako jsou různé databanky, výukové programy atd., zde totiž budou k nalezení také návody a popisy různých profesionálních programů /včetně her/, které kolují mezi členy ATARI KLUBU a které jsou mnohdy bez takového návodu prakticky nepoužitelné.

Pokud se jedná o přetiskování kompletních výpisů her z různých časopisů, domníváme se, že by to bylo v podstatě plýtvání časem a papírem. Zpravodaj je totiž určen uzavřenému kolektivu členů ATARI KLUBU a nemělo by asi smysl, aby všichni členové klubu trávili své večery usilovným vytukáváním jednoho a téhož /zpravidla velice dlouhého/ programu, mohou-li si jej jednodušeji přehrát do jiného člena klubu. Takové příspěvky zde tedy /až na vzácné výjimky/ nenajdete. Přivítali bychom ale pro tuto rubriku nabídky programů vytvořených členy klubu, které /budou-li řádně fungující, zdokumentované a doprovázené nahrávkou na kazetě či disketě, kterou po kontrole funkce programu vrátíme/ rádi zveřejníme. Uvítáme rovněž spolupráci při pořizování návodů na provozování programů.

Pokud se týká popisů herních programů, je potřebné, aby autoři popisů postupovali podle následující osnovy, resp. aby popis hry obsahoval:

Přesný /originální/ název hry, příp. i český překlad názvu, jméno autora hry a firmu, která ji dala na trh /jméno autora je potřebné uvést i u her, vytvořených členy klubu/, stručný popis hry /její smysl, co umožňuje/, včetně uvedení variant hry a volby modů, jak se hra ovládá /počet ovladačů, příp. která klávesa plní jako funkci/, podle okolností způsob zavedení programu do počítače, včetně upozornění na zvláštnosti při kopírování, event. další potřebné údaje.

Celý popis by měl být co nejstručnější, vzhledem k omezenému rozsahu stran Zpravodaje. Na dalších řádcích uveřejňujeme popis jedné velice zajímavé hry, který by mohl být chápán jako vzor, byť co do rozsahu /díky nezbytným mapám/ přesahuje předpokládanou normu.

Popis hry SOLO FLIGHT © 1983 by Sid Meier

Program umožňuje:

- seznámit se se základními ovládacími prvky sportovního letadla,
- získat znalosti orientace v polárních souřadnicích /pomocí polohových úhlů od dvou radiomajáků a kompasu/,
- získat rutinu ovládání malého letounu,
- seznámit se se systémem automatického přiblížování přistávání /ILS/.

Práce s programem

Volba modu

1. Po nahrání programu /START+OPTION/ON/ stlačit tlačítko START. Volbou tlačítka OPTION a SELECT určit mod a úroveň obtížnosti:
OPTION: FLYING /létání v oblasti/
 - a/ Kansas - rovina
 - b/ Washington - vrchovina
 - c/ Colorado - hornatý terénSELECT:
 - a/ CLEAR - jasno
 - b/ LANDING - rutina přistávání
 - c/ WINDY - větrno
 - d/ IFR - let podle přístrojůMAIL RUN /poštovní trasa/
 - d/ Kansas
 - e/ Washington
 - f/ ColoradoSELECT:
 - a/ STUDENT /nejsnadnější/
 - b/ PRIVATE
 - c/ SENIOR
 - d/ COMMAND /nejobtížnější/
2. Po zvolení modu stisknout START. Objeví se název letiště, ze kterého se bude létat /LANDED AT WICHITA /.
3. Po stisknutí START se v případě volby MAIL RUN objeví rekapitulace zvoleného modu a stisknutím OPTION se zvolí plán, pro která letiště se naloží pošta. Stisknutím SELECT

se načerpá palivo /fuel/ - max. 63 - 64 galonů. Stisknutím START začne vlastní let.

Přehled ovládacích prvků

Joystick - pracuje jako řídící páka letadla /řízení horizontálního a vertikálního náklonu letadla/.

Tlačítka 1 až 9 - tah motoru.

Tlačítko L - zasunutí a vysunutí podvozku.

Tlačítko B - brzda podvozku /brzdí | nebrzdí/.

Tlačítko F - vztlkové klapky /nastavení 0° - 20° - 40° - 0° postupně/.

Tlačítka ovládání kurzoru - udávají způsob zobrazení. Např. letadlo viditelné | neviditelné, trasa pozorovaná zezadu | zprava | zleva/.

Letové vlastnosti závisí na zátěži - např. pádová rychlost.

Popis přístrojové desky /viz obr./

Výškoměr - označení ALT /altitude/ - ukazuje v tis. stop

Umělý horizont - ukazuje podélný a příčný sklon letadla

Ukazatel POWER - tah motoru

FUEL - množství paliva

SPEED - označení SPD - rychloměr

Kontrolky: T - označení TEMP - přehřátí motoru

L - vysunutý podvozek

B - brzda podvozku v činnosti

Display vlevo dole:

PITCH - úhel podélného sklonu stroje /např. 2 = mírně vzhůru/

FLAPS - úhel vztlkových klapek /např. 20 = 20° /

HEAD - azimut a přibližný směr /N=sever, S=jih, E=východ,

W=západ; např. 330 NE = 330° severovýchodně/

CLIMB - rychlost stoupání /např. -2 = mírně klesá/

Display vpravo dole:

VOR 1 - azimut od radiomajáku 1 /VOR 1 270 = na západ od 1/

VOR 2 - azimut od radiomajáku 2 /VOR 2 45 = na SV od 2/

Pomocné ukazatele:

WIND - vítr - udán směr /úhlem/ a síla /rychlost/ - např.
270 2

CEILING - spodní hranice mraků /např. 10000 = jasno/

VISIBILITY - viditelnost /dohlednost/ - max. 5

Po havárii počítač vyhodnotí její příčinu údajem:

STALLED - letoun spadl /rychlost letu byla menší než pádová rychlost, tj. asi 75 mph bez vztlkových klapek; s klapkami je pádová rychlost nižší, ale odpor vzduchu je vyšší/

CRASH LANDING - tvrdé přistání - příliš rychlé klesání; klesání při doteku na runway bylo přes cca -5

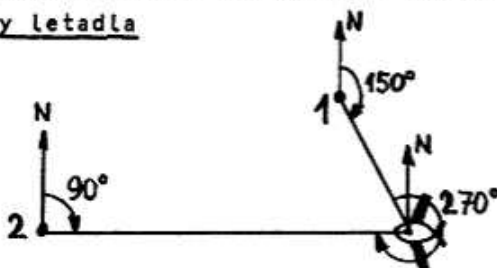
OFF THE RUNWAY - dosednutí mimo runway nebo vyjetí z ní

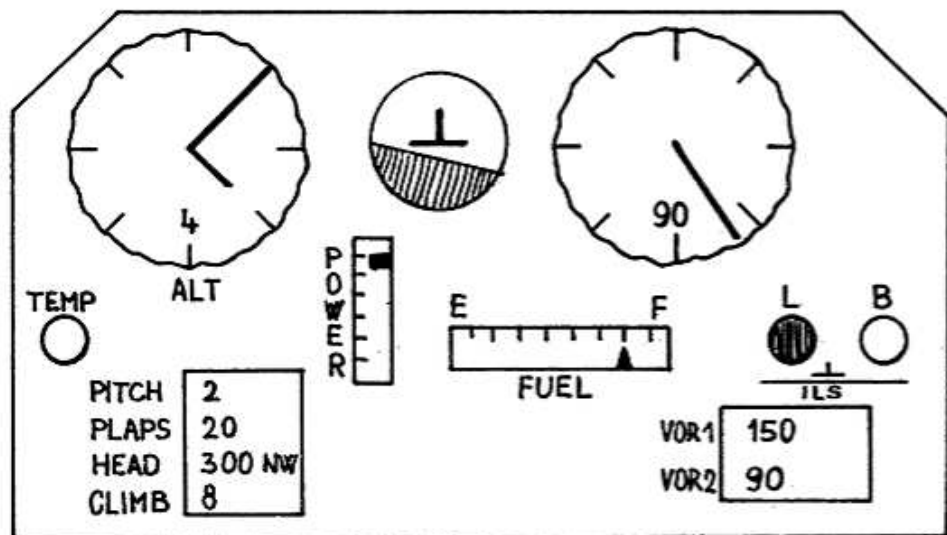
Příklad určení polohy letadla

VOR 1 = 150

VOR 2 = 90

HEAD = 270 W

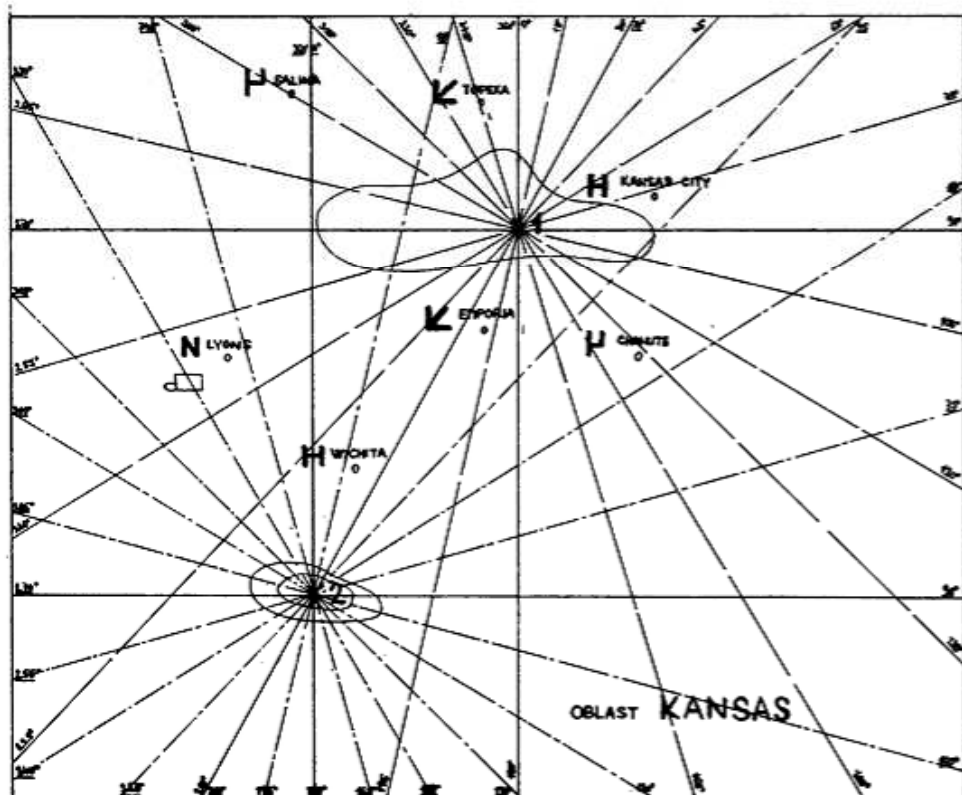


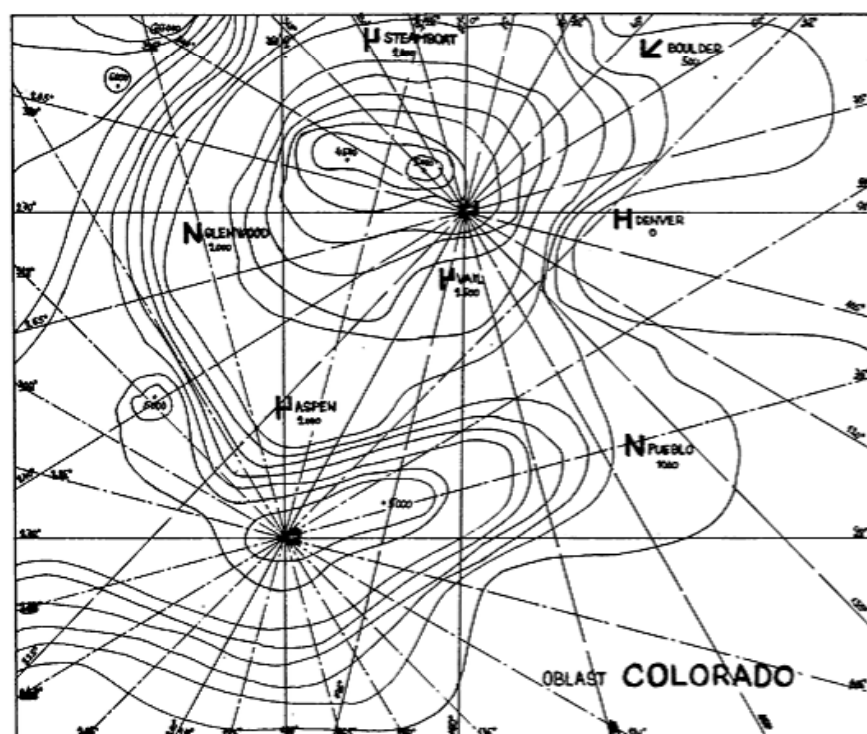
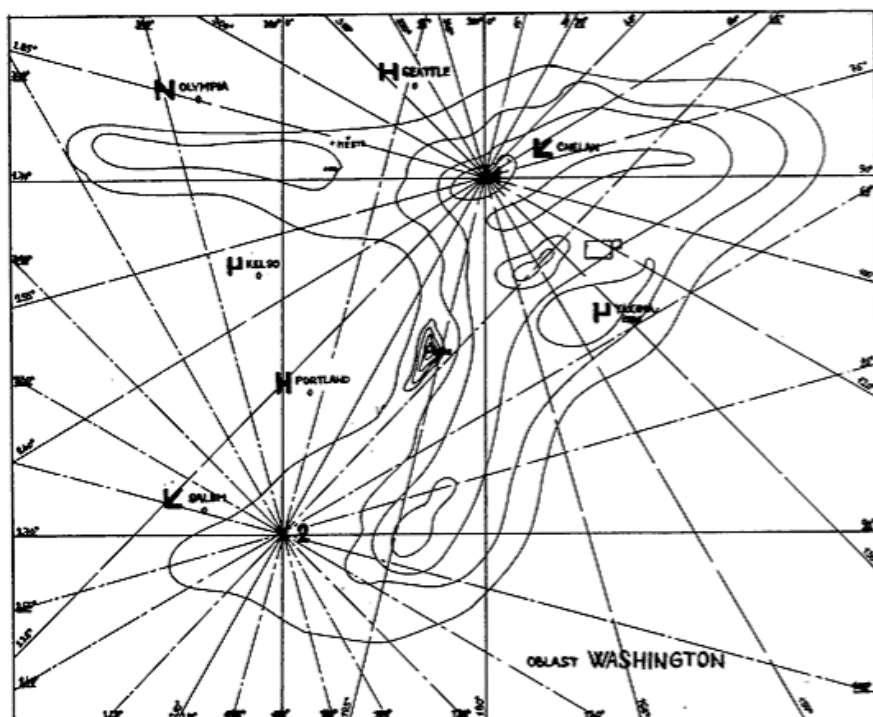


WIND 270 4

CEIL 10000

VIS 5





Snaha o "normalizaci" zápisů na kazety

Každý, kdo používá k záznamu programů magnetofonové kazety, je dříve nebo později nucen zavést si nějaký evidenční systém. To se ostatně týká i těch, kteří mají k dispozici disketovou jednotku. Protože mezi majiteli počítačů ATARI existující výměna programů, jeví se účelné sjednotit způsob zápisů potřebných evidenčních údajů na kazetách.

S iniciativou směřující k normalizaci zápisů na kazetách přišli členové sekce Královka. Považujeme za prospěšné s návrhem Oldřicha Vízka seznámit všechny ostatní členy ATARI KLUBU. Rádi bychom k tomuto problému otevřeli diskusi. Na druhé straně však není potřeba brát návrh jako dogma pro každého. Jde skutečně o pokus na sjednocení formy evidenčních zápisů. Zřejmě největší přínos to bude mít pro začínající členy, kteří si ještě vlastní systém nevytvořili. Sjednocená forma evidenčních zápisů bude potřebná při perspektivním vytváření fonotéky ATARI KLUBU.

Podstata návrhu spočívá v evidování následujících údajů:

- a/ název programu - heslo NAME
- b/ strana kazety - heslo SIDE
- c/ umístění začátku a konce programu na pásce - heslo START, příp. jen ST
- d/ způsob zavádění programu do počítače - heslo LOAD
- Možnosti: CL - napsáním CLOAD na klávesnici
EC - napsáním ENTER "C:"
ST - stisknutím tlačítka START při zapnutí počítače
S+0 - stisknutím tlačítek START a OPTION při zapnutí počítače
- e/ způsob kopírování - heslo F
- Poznámka: Způsob vyznačování tohoto údaje není dořešen. První návrh spočívá v uvádění pouze dvou symbolů S a N, což by mělo označovat, že program je tvořen standardními nebo nestandardními bloky. Druhý návrh uvažuje s uváděním zkratkou konkrétního kopírovacího programu, kterým je kopírování programu zaručeno. Bylo by možné použít symbolů C1, C2 ... - viz článek J.Jichy "Kopírování programů z kazet", otištěný v tomto čísle Zpravodaje. Třetí návrh obsahuje ještě detailnější údaje, tj. z kolika částí a po kolika blocích se program skládá;
- f/ počet nutný ovladačů /Joysticků/ - heslo J

Samozřejmě, že samostatným evidenčním údajem kazety musí být její číslo, které by mělo být uvedeno jak na hraně krabičky, tak i na štítku kazety. Na kazetě a štítku krabičky by rozhodně mělo být uvedeno i jméno majitele.

K zápisu evidenčních údajů lze využít celé šíře originálního štítku, příp. lze vložit zvláštní listek.

Příklad zápisu:

NAME	SIDE	*ST	*LOAD	*F	*J
jméno programu	A	010-096	CL	S	1
jméno programu	A	100-134	S+0	S	1

Zřejmě nebude podstatné, v jakém pořadí budou výše navržené evidenční údaje ad a/ až f/ seřazeny. K tomu zřejmě diskuse není potřebná. Jinak očekáváme názory členů na "normalizační návrh". Po vyhodnocení připomínek seznámíme čtenáře Zpravodaje s konečným návrhem v některém z příštích čísel Zpravodaje.

HL

KOUTEK TECHNIKY

Větší část rubrik Zpravodaje se zabývá - kromě organizačních zpráv - softwarem, tedy programovým vybavením. V rubrice Technický koutek se budeme zabývat hardwarem. Obsah rubriky bude věnován nejen hardware vlastního počítače, ale především možnostem připojení různých dalších zařízení /"periferii"/, jako je například televizní monitor, "myš", světelné pero, ale i joystick, interface pro běžný magnetofon apod. a popisem jejich výroby. Jak už bylo několikrát zdůrazněno, vyzýváme ke spolupráci. Bylo by škoda, aby dobré nápady zůstaly v "šuplíku". Rádi je zveřejníme ve Zpravodaji. První z nápadů najdete již v příštím čísle.

ft

TECHNICKÉ NOVINKY

Podle odhadu šachových odborníků musí v dnešní době mistr světa ke špičkovému výkonu přehrát resp. projít přibližně deset až patnáct tisíc šachových partií ročně. Běžný archiv by byl příliš rozsáhlý s komplikovaným vyhledáváním. Proto současný mistr světa G. Kasparov využívá výpočetní techniku. V květnu roku 1986 po důkladném rozboru možností počítačů od různých firem uzavřel smlouvu s firmou ATARI a využívá nyní jako tréninkového partnera a šachovou databanku počítač ATARI 1040 STF ve spojení s monitorem sm 124 a pevným diskem SH 204 s kapacitou 20 MB.

/Kasparow bleibt Weltmeister. ATARI AKTUELL, 1986, 10, s.3/

Bos

...a jedna nakonec



„Slečno, takhle tu chodit nemůžete. Už se z vás potí a koktá i ten počítač.“

Bape

ZPRAVODAJ ATARI KLUBU - 1/1987

Vydává 487. ZO Svazarmu - ATARI KLUB Praha 4. Neprodejné.
Distribuuováno členům klubu zdarma.

Řídí redakční rada: V.Bílek, ing.S.Borský, ing.O.Hanuš,
RNDr.L.Hejna,CSc., Z.Lazar,prom.fyz.,CSc., ing.M.Vavřda

Odpovědný redaktor: JUDr. Jan Hlaváček

Tajemník redakční rady: František Tvrdík

Grafická úprava: ing.Jaroslav Tamchyna, František Tvrdík

Neprošlo jazykovou úpravou. Přetisk jen se souhlasem redakce.

Adresa redakce: 487. ZO Svazarmu - ATARI KLUB

poštovní přihrádka 51

100 00 P r a h a 10

Redakční uzávěrka pro toto číslo byla 31.12.1986.

Redakční uzávěrka pro č. 2/1987 je 25.2.1987.

Vychází nákladem 1000 výtisků šestkrát ročně.

Rozsah čísla:24 stran. Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

Tisk ofsetem podle dodaných předloh zajišťuje tiskárna UKDŽ

Praha. Do tisku předáno v lednu 1987.

Vydávání schváleno OV Svazarmu Praha 4. Ev.čís. ÚVTEI 86042.

© ATARI KLUB Praha, 1987

Publikované zo súhlasom - vid' Prohlášení představitelů AK Praha.