

ENTERPRESS

KÉTHAVILAP AZ ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK FELHASZNÁLÓINAK

ÚJDONSÁG! ÚJ SZÖVEGSZERKESZTŐ AZ ENTERPRISE-RA:

HWP

Sokan használják kedvenc gépüket szövegszerkesztésre. Eddig nem sok választása volt az ENTERPRISE felhasználóknak: beépített szövegszerkesztő, a valamivel jobb Super WP, valamint az IS-DOS CP/M alatt futó Word Star a szövegszerkesztő programok listája. Mindenhol korlátokba ütköztünk: csak 16 kilobájt fér el... túl lassú... bonyolult... tele van hibával... Így nyugodtan mondhatjuk, hogy eddig nem kényeztettek el minket a programozók. Egy igazi szövegszerkesztő és egy szuper rajzoló-program, ezek kellenének! – sokan és sokszor mondták ezt. Nos előbbi megvalósult! Elkészült egy szuper szövegszerkesztő az ENTERPRISE gépre! Neve: HWP. Talán már sokan sejtik a névből, hogy a program HSOFT műhelyében készült. Nem akármilyen munka áll mögötte! Több hónapon keresztül újabb és újabb próbapéldányokat kaptak a szerkesztőség tagjai a folyamatos tesztelésre.

Mit kell tudni egy jó szövegszerkesztőnek?

Nekem módomban áll használni IBM PC-n a Microsoft Word 5.0-ás verzióját. Az ENTERPRESS szedése is ezen a szövegszerkesztőn készül. Szerintem a Word 5.0 mindent tud amit egy jó szö-

vegszerkesztőnek tudni kell: kijelölt blokkok másolása a memóriába illetve lemezre, makró funkció, makrók betöltése és elmentése lemezre, dőlt, vastag, aláhúzott írás, alsó és felső index, betűtípusok váltogatása, szöveg formázása: balra, középre, jobbra, kizárásos, automatikus fejléc és lábjegyzet készítés, oldalak számozása, megadott szöveg keresése illetve cseréje, két ablak nyitása,

az egyik ablakból a másikba szöveg másolás, nyomtatás és természetesen a többi funkciók (szöveg elejére, végére ugrás stb.) Szép kis lista ugye? Most igazán örülhet minden ENTERPRISE felhasználó! Ezeket a funkciókat mind tudja a HWP! A teljes memóriát használja. Egy 1 megás szöveg fájlal is kipróbáltuk (természetesen memóriabővítéses gépen). Több betűtípus is készült a HWP-hez. A Setup funkció sem hiányozhat egy vérbeli szövegszerkesztőből. Ez is van: beállíthatjuk a színeket, a nyomtatandó oldal paramétereit stb. A HWP ké-

pes ASCII fájlokat betölteni illetve kimenteni. Használja a FILE rendszerbővítőt (autolistázásos fájlnev kiválasztás, szintén HSOFT bővítése). Gyors! Nagyon gyors! A szövegben a kurzorral lefelé mozogva szinte „repül” a szöveg! Meleg reset esetén a szöveg nem veszik el a szerkesztőből. Talán olyan funkciót igazán nem is tudunk mondani amit nem tud a HWP. Ajánlom minden ENTERPRISE felhasználónak ezt a szuper szövegszerkesztőt! A HWP részletes leírását a 12–15. oldalon közöljük.

Matusa István

TARTALOM ♦ 94/3-4.

PGMEMO 1.7 rendszerbővítő	2
Gépi kód kezdőknek III.	4-7
EDC WINDOWS II. rész	8-11
Az új szövegszerkesztő: HWP	12-15
Képernyőkezelés EP-n I. rész	16-17
Az EP DOS lemezek felépítése IV.	17
dBase II. adatbáziskezelő III. rész	18
Trükk két floppy meghajtóhoz	21
Angel Nieto Pole 500	23
Airborne Ranger	24
Super Trolley	27
Carrier Command	25-26
Dizzy 4. + térkép	28-29
Programküldő szolgálat	30-31

PGMEMO 1.7

Elérkeztünk sorozatunk utolsó részéhez amelyben a PGMEMO programot ismertetjük. Több visszajelzést kaptam a Tisztelt Olvasóktól, hogy a PGDATA és PGCOPY programok leírásai nem igazán tükrözték, hogy mit is tudnak ezek a programok. Mint kiderült, szerkesztőségünk régebbi verziószámú PGDATA és PGCOPY programmal rendelkezett és nem is volt tudomása az újabb verziószámú programokról így nem csoda, hogy sok funkció nem működött. Ezért elnézést! Remélem a mostani PGMEMO leírással nem lesznek problémák. Előre közlöm: a leírás a PGMEMO 1.7 verziójáról készült. A leíráshoz felhasználtam a program HELP-szövegét. Íme:

A PGMEMO sokféle adattömb létrehozására, az adatok rendezésére, módosítására, keresésére, nyomtatására stb. használható. Minden adattömb adatblokkokból áll, amiket két vagy három sor alkothat a beállításától (Formátum) függően: ha a harmadik input sorba nem írunk semmit akkor kettő, különben három. A negyedik sorban lehet kijelölni, hogy az adatblokkok harmadik sora milyen elrendezésű legyen: ahová " " -et írunk ott nem lesz, minden más karakter helyén lesz adat.

Az adattömb feltöltése (Beírás) után az kimenthető (Save), újra betölthető (Load) vagy utána töltendő (Merge) egy másik adattömb. Az adattömbnek betölthető csak a formátuma (Formátum) is.

Az adatok között lehet keresni (Keresés): először ki kell jelölni, hogy az adatblokkok melyik sorában keresünk, majd a keresendő szöveget kell beírni. Miután megtalálta, megjeleníti a sorokat. A keresés folytatható a már leszűkített adattömbben, vagy ismét az egész (Teljes adattömb) adattömbben.

Az adatblokkok rendezhetők (Rendezés) a kijelölt sorok szerint ABC sorrendbe.

A printelés értékei beállíthatók (Opciók) a printerek megfelelően, és a program így kimenthető (Save): következő betöltésnél már a beállított értékekkel működik. A nyomtatni kívánt sorok beállíthatók (Formátum), ha " " -et írunk, akkor nem printeli, minden más karakternél kiírja a sort. Az első két sornál a második karakter beírásával beállítható, hogy kitöltse-e a sorokat pontokkal, vagy ne. A sorok 40 karakter hosszúak, melyek a printeren egymás mellé kerülnek, tehát ha printer 80 karaktert tud nyomtatni, akkor csak két sort érdemes kijelölni. 3 sornál 120 karaktert ír. A megjelenítésnél látható sortól kezdve az utolsóig lehet printelni (Kprint).

A printerre ki lehet küldeni vezérlő kódokat (Beállítás), melyek beállíthatók (Vezérlő kódok) a kódok 3 számjegyű decimális értékeinek beírásával, melyek között " " -et kell hagyni. Ha a sor elején " " van, akkor nem veszi figyelembe a sorban levő kódokat. A kódok elé be lehet írni a jelentésüket, melyek csak tájékoztatóak.

Eddig a HELP-szöveg, most még egy-két megjegyzés:

A program a teljes memóriát használja (ez egész jó!). A HELP szöveg nem tesz említést arról, hogy az adattömb műveleteknél szerepel a PGDATA funkció is. Valószínű a PGDATA fájljait lehetne betölteni, de ez nem működik tökéletesen! Betölti a PGDATA fájlt de csak az utolsó mezőt mutatja meg. Ha valaki tudja, használni, írjon! Pedig ez egy egész jó funkció lenne...

Összességében a PGMEMO egy jó adatkezelő program, felhasználóbarát és a PG-családtól már megszokott menüformával rendelkezik.

A program megrendelhető a következő címen:

Haluska László, 1086 Budapest,
Karácsony Sándor u. 18. 3/41.

Ára: 200 Ft szerzői díj + az adathordozó, vagy EPROM ára.

Matusa István

Tisztelt Előfizetőink!

Elnézésüket kérjük az ENTERPRESS késői megjelenéséért.

Nem titkoljuk, a HWP szövegszerkesztőről írt cikket mindenféleképpen szeretnénk volna megjelentetni a lapban. Ez sikerült, és mint bizonyára észrevették, ezért (a csúszás miatt) a mostani ENTERPRESS 32 oldalon, dupla számmal jelent meg.

Köszönettel:

a szerkesztőség



**Az egészség
csatornája
a kábeltévéken**

A Szív tv műsora az ország számos helyi és körzeti kábeltévéhálózatán látható, több mint egymillió lakásban.

*szórakoztatás, filmek, információ
riportok, tréningek*

A Szív tv postacíme: 1656 Budapest, Pf. 6.
Telefon: 256-6136 (fax is), 257-1270

HOLD

```

100 PROGRAM "Hold.bas"
110 ! Akinek nincs meg az EPDOS, az hagyja ki az
    EXT-el kezdődő sorokat!
120 SET 0,4
130 EXT "clkoff"
140 EXT "hfont"
150 EXT "status ""Hagyd békén a gépet egy ideig!""
160 RANDOMIZE
170 CLOSE #102
180 OPTION ANGLE DEGREES
190 SET 22,1:SET 23,1:SET 24,27:SET 25,2
200 FOR X=1 TO 36
210   OPEN #X:"video:"
220   SET #X:PALETTE 0,RED,CYAN,YELLOW
230 NEXT
240 CALL STARS
250 LET CH=1
260 FOR I=1 TO 180 STEP 10
270   LET R=(COS(I)*12)+15
280   PLOT #CH:440+(SIN(I)*350),30,ELLIPSE R,R,PAINT
290   LET CH=CH+1
300 NEXT
310 LET CH=CH+1
320 FOR I=190 TO 350 STEP 10
330   LET R=(COS(I)*12)+15
340   PLOT #CH:440+(SIN(I)*300),30,ELLIPSE R,R,PAINT
350   LET CH=CH+1
360 NEXT
370 EXT "status ""Kitartás, már nincs sok hátra!""
380 SET 24,27:SET 25,8
390 OPEN #40:"video:"
400 OPEN #41:"video:"
410 FOR I=40 TO 41
420   FOR J=1 TO 100
430     LET SZIN=RND(3)+1:LET X=RND(860)+1:LET
        Y=RND(287)+1
440     SET #I:INK SZIN
450     PLOT #I:X,Y
460   NEXT
470 NEXT
480 DISPLAY #40:AT 1 FROM 1 TO 8
490 DISPLAY #41:AT 11 FROM 1 TO 8
500 SET 0,20
510 EXT "status ""HOLD ""1,""ÍRTA: KISS LÁSZLÓ""
520 FOR I=1 TO 36
530   DISPLAY #I:AT 9 FROM 1 TO 2
540   FOR R=1 TO 40
550     NEXT
560 NEXT
570 GOTO 520
580 DEF STARS
590   FOR V=1 TO 36
600     SET #V:INK 2
610     PLOT #V:440,30,ELLIPSE 30,30,PAINT
620   NEXT
630   FOR J=1 TO 30
640     LET SZIN=RND(3)+1:LET Z=RND(860)+1:LET
        Y=RND(71)+1
650     FOR V=1 TO 36
660       SET #V:INK SZIN
670       PLOT #V:Z,Y
680     NEXT
690   NEXT
700   FOR V=1 TO 36
710     SET #V:INK 1
720   NEXT
730 END DEF

```

Kiss László

◆ ÚJDONSÁGOK ◆

ISMÉT ÚJ JÁTÉKOKKAL JELENTKEZETT AZ ORKSOFT csapata! Nyugodtan elmondhatjuk, hogy ők az egyetlenek a hazai piacon akik eredeti ENTERPRISE játékokkal látják el a felhasználókat és nem a Spectrum programok átírásával foglalkoznak. Nagyon örülnénk, ha több ilyen lelkes csapat létezéséről szerezni tudnánk. Egyelőre ORK-ék vannak a csúcson! Már előző számunk programküldő szolgálatában is szerepelt egy játékprogramjuk, a mostaniban pedig (dupla szám lévén) ORK-ék összes játékprogramjával találkozhatunk a Programküldő listáján.



A Pécsi ENTERPRISE Klub tagjai is új programmal rukoltak ki. Egy zenelejátszót készítettek, amely 8 bites hangszerminták lejátszására alkalmas. (Pl. Rockdigi, Sound Tracker, bármely IBM PC ill. Amiga hangszer). Képes lejátszani a .WAV formátumot (az IBM PC Windows alatt futó hangjai), valamint az IBM PC Sound Blaster hangkártyájával bedigitalizált zenéket is képes lejátszani – igen jó minőségben. Ha a program elnyeri végleges formáját, természetesen frunk róla és a programküldő szolgálat listájára is rákerül majd.

Szintén a Pécsi tábor készítette azt a DEMO programot, melynek neve: FRACTALS DEMO.

SOROS KÁRTYA NEMCSAK EGÉRHEZ...

Mint ismeretes a Mészáros Gyula féle RS-232 soros kártya elsősorban az egér vezérléséhez készült. Ha figyelmesen elolvasták a soros kártya leírását az ENTERPRESS-ben (92/2), akkor kiderült, hogy ez a kártya nemcsak az egér vezérléshez jó, hanem kiválóan használható soros vonalon történő kommunikációra is. A kártyán található jumperekkel állíthatjuk be az átvitel sebességét (BAUD-ban). Mint tudjuk, a gépünk hátoldalán található soros-vonal elég gyenge (a soros port programmal alakítja át a beérkező soros információt párhuzamossá, és eközben a processzor mással nem is törődik, ami igen nagy hiba... – M. Gy.)

Az egérvezérléshez HSOFT írta meg kitűnően a szoftvert és egyre több általa készített program egérrel is vezérelhető. A soros átvitelhez most Zozosoft írja majd a programot, és esetleg (ha jól viselkedünk) ez a program a modem (telefonvonalon történő számítógépes adatátvitel) kezelését is megoldja majd. Ha ez elkészül majd, IBM-es „kollégáink” bizonyára kocsányon lógó szemekkel nézik majd az EP-s tábor modemen való kommunikálását.

– mi –

Gépi kódú programozás kezdőknek – III. rész

A veremkezelés

Miután már profi módon tudunk írni és rajzolni a képernyőre ideje, hogy megtanuljunk egy nagyon fontos funkciót a veremkezelést. A verem funkciója egyértelmű: tárolunk benne valamit. Számítógépes körökben általában adatokat szoktak benne tárolni. A veremkezelésnél két új utasítást tanulunk meg: a **PUSH** elhelyezi a veremben adatainkat, a **POP** pedig visszahívja onnan. Hogy jobban haladjunk, ezért megtanulunk még egy utasítást, melynek neve **ADD**. Ennek a jelentése: két regiszter tartalmát összeadja.

Most pedig nézzük részletesen, hogy mit is csinál mintaprogramunk, amelyet most kivételesen az **ASMON** égiszei alatt futtatunk.

ORG 1000h – mivel most csak az **ASMON**-nal dolgozunk, ezért **1000h**-ra fordítjuk programunkat.

LD SP,3FFFh ; veremmutató beállítása a **3FFFh** címre

A veremmutató mindig az **SP** feletti szabad helyre mutat, tehát példánkban a **3FFF** címre.

Folyamatábráinkon a veremmutató állását mindig a nyíl → mutatja majd.

```
3FFE
→ 3FFF
```

LD HL,10 ; HL regiszterbe 10-et töltünk

LD BC,20 ; BC regiszterbe 20-at töltünk

LD DE,30 ; DE regiszterbe 30-at töltünk

A **PUSH HL** utasítás elhelyezi a verembe a HL értékét, azaz a 10-et. A **PUSH HL** utasítás után a verem és a veremmutató:

```
3FF9:
3FFA:
3FFB:
3FFC:
→ 3FFD:
3FFE: 10
3FFF: 00
4000:
```

A **PUSH BC** utasítás után a verem és a veremmutató:

```
3FF9:
3FFA:
→ 3FFB:
3FFC: 20
3FFD: 00
3FFE: 10
3FFF: 00
4000:
```

Ezután HL-be nullát helyezünk (**LD HL,0**), majd meghívjuk az **IZE** címét. A processzor elmenti a visszatérési címet, ez 14.

```
→ 3FF9:
3FFA: 14
3FFB: 00
3FFC: 20
3FFD: 00
```

3FFE: 10

3FFF: 00

4000:

Az **INC SP** utasítás eggyel növeli a veremmutatót. Az első **INC SP** utasítás után a veremmutató:

```
3FF9:
→ 3FFA: 14
3FFB: 00
3FFC: 20
3FFD: 00
3FFE: 10
3FFF: 00
4000:
```

A második **INC SP** utasítás után:

```
3FF9:
3FFA: 14
→ 3FFB: 00
3FFC: 20
3FFD: 00
3FFE: 10
3FFF: 00
4000:
```

Ezután a **POP BC** utasítással visszahívjuk a 20-as értéket.

```
→ 3FFD
```

Lásd a programsorok melletti komment sorokat!! Ugyanez a **POP HL** utasítással, itt a 10-es értéket hívjuk vissza. Szintén lásd a komment sort!

```
→ 3FFE
```

Ezután az **ADD HL,DE** utasítás következik: HL értéke 10, ehhez adjuk DE értékét ami 30. Tehát: $HL=HL+DE$ ($10=10+30 = 40$).

Ugyanígy az **ADD HL,BC** utasítás. HL értéke most 40. Ehhez adjuk BC értékét ami 20. Tehát: $HL=HL+BC$ ($40=40+20 = 60$).

Most pedig letesszük a verembe HL értékét a **PUSH HL** utasítással. A **PUSH HL** utasítás után a verem és a veremmutató.

```
3FF9:
3FFA: 14
3FFB: 00
3FFC: 20
→ 3FFD: 00
3FFE: 60
3FFF: 00
4000:
```

Ezután vissza kell állítanunk a veremmutatót. A **DEC SP** utasítás csökkenti a veremmutatót: $SP=SP-1$.

```
DEC SP → 3FFC
DEC SP → 3FFB
DEC SP → 3FFA
DEC SP → 3FF9
```


Ezt négyszer kell végrehajtanunk, hogy a veremmutató a helyére kerüljön. Ezután a RET kiveszi a visszatérési címet (14) – ezt azonban még látjuk 3FFA-n.

```

3FF9:
3FFA: 14
3FFB: 00
→ 3FFC: 20
3FFD: 00
3FFE: 60
3FFF: 00
4000:

```

Programunkat most a memóriába fordítjuk. Szokásos beállításaink a Z billentyű lemondása után:

Assembly listing ON, List conditions NO, Force Pass 2 NO, Memory Assembly YES, Memory offset 0, Object file name: (ide ne írjunk semmit!).

Az opciók beállítása után nyomjuk meg az A betűt. Könnyen megnézhetjük programunk eredményét, ha az M leütése után begépeljük: 3FF9, de lépésenként is nyomom követhetjük, ha a T betű leütése után beírjuk: 1000. (Az alsó sorban SP= után láthatjuk, hogy hol áll a veremmutató.

(Folytatás a következő oldalon)

```

ORG 1000H ; FORDITASI CIM BEALLITASA
LD SP,3FFFH ; VEREMMUTATO BEALLITASA 3FFFH CIMRE
LD HL,10 ; HL-BE 10 (HL=10)
LD BC,20 ; BC-BE 20 (BC=20)
LD DE,30 ; DE-BE 30 (DE=30)
PUSH HL ; LETESSZUK HL ERTEKET (10) A VEREMBE
; H ERTEKE AZ (SP-1) CIMRE -> 3FFFH
; L ERTEKE AZ (SP-2) CIMRE -> 3FFEH
PUSH BC ; LETESSZUK BC ERTEKET (20) A VEREMBE
; B ERTEKE AZ (SP-3) CIMRE -> 3FFDH
; C ERTEKE AZ (SP-4) CIMRE -> 3FFCH
; A VEREMMUTATO MOST 3FF9H-RA MUTAT!!!
LD HL,0 ; HL-BE 0 (HL=0)
CALL IZE ; IZE CIMKE MEGHIVASA
. . .
. . .
IZE INC SP ; SP=SP+1 (SP=3FFAH)
INC SP ; SP=SP+1 (SP=3FFBH)
POP BC ; BC REGISZTER VISSZATOLTESE A VEREMBOL
; C-BE AZ (SP) CIM TARTALMAT TOLTI
; B-BE AZ (SP+1) CIM TARTALMAT TOLTI
POP HL ; HL REGISZTER VISSZATOLTESE A VEREMBOL
; L-BE AZ (SP+2) CIM TARTALMAT TOLTI
; H-BA AZ (SP+3) CIM TARTALMAT TOLTI
ADD HL,DE ; HL=HL+DE azaz 10=10+30 (HL=40)
ADD HL,BC ; HL=HL+BC azaz 40=40+20 (HL=60)
PUSH HL ; LETESSZUK HL ERTEKET (60) A VEREMBE
; H ERTEKE AZ (SP-1) CIMRE -> 3FFFH
; L ERTEKE AZ (SP-2) CIMRE -> 3FFEH
DEC SP ; SP=SP-1 -> 3FFCH
DEC SP ; SP=SP-1 -> 3FFBH
DEC SP ; SP=SP-1 -> 3FFAH
DEC SP ; SP=SP-1 -> 3FF9H
RET ; VISSZATERES A CALL UTAN -> SP=3FFCH

```

Fizessen elő a

RÁDIÓTECHNIKA

és a

hobby
elektronika

folyóiratokkal így biztosan hozzájut!

Címünk: 1374 Budapest, Pf. 603.

A szerkesztőségben regisztrált HE előfizetőknek díjmentes nyák-film melléklet.

A veremkezelés elég nyers téma (ráadásul szerintem elég nehéz megérteni). Ezért most gépi kód kezdőknek c. sorozatunkat folytassuk egy érdekes rutinnal. Programunk a szokásos módon indul: fordítási cím (ORG 100H) és a makró beállítása. Ezután definiálunk egy videolapot, melyre kiírunk három sornyi szöveget (ENTERPRESS 3-szor) és a „Billentyű leütésére folytatom.” szöveget az alsó sorba. Megnyitunk egy billentyűzet csatornát, majd meghívjuk a VILLOG címét. A „VILLOG” rutin elkezd a paletta színeivel (1–255) villogtatni az alsó sorba írt szöveget. A rutin jól használható olyan szöveges képernyőknél, ahol szeretnénk elolvasatni mondjuk egy teljes képernyős szöveget a felhasználóval, ha elolvasta leüt egy billentyűt és folytatódhat a program futása. (Programunkban a billentyű leütése után kilépünk BASIC-be). Részletesebben a „VILLOG” rutin:

LD B,1 – B-ben a palettaszám (1-től indulunk). Belapozzuk a rendszerszegmenst a második lapra (LD A,255 – OUT (0B2H),A). Erre azért van szükség mert az LPT itt található. Ezután B értékét A-ba töltjük (1), majd átadjuk ezt az értéket 0BA89H címre (az LPT-ben ezen a címen található ennek a sornak – ide írtuk a villogtatni kívánt szöveget – a tintaszín állítása). BC értékét eltesszük a verembe (PUSH BC). Olvasunk egy csatorna készenlélet a billentyűzet csatornáról (LD A,105 – EXOS 9). EXOS 9-nél a kimenő adat C regiszterben található, ez tartalmazza a készenléletjelző bájtot. Olyan csatorna esetén praktikus használni, amely olvasásnál várakozna a készenléletig (pl. KEYBOARD). Így várakozás nélkül is információt kérhetünk arról, van-e olvasható karakter a periféria kezelő pufferben. Visszahívjuk BC-t a veremből. OR A és RET Z vizsgálja: ha van leütött billentyű akkor visszatér. Következő lépésként várakozunk (HALT-ok), hogy lássuk a villogó sort, majd növeljük B értékét eggyel (INC B). Ha leütöttünk egy billentyűt akkor visszatérünk meghívni a BILLENTYU címét, amely figyel, hogy van-e leütött billentyű. Ha van visszatér BASIC-be. Ha nincs leütött billentyű, akkor a ciklus folytatódik (JP VISSZA).

Programunkat a begépelés után lefordíthatjuk. Szokásos beállításaink a Z billentyű lemonyása után: Assembly listing ON, List conditions NO, Force Pass 2 NO, Memory Assembly NO, Object file name: TAN3.COM, EXOS module header YES, EXOS module type: 5.

Az opciók beállítása után nyomjuk meg az A betűt. Ezzel harmadik gépi kódú programunkat készítettük el, amit természetesen bárholnan behívhatunk. Következő részünkben egy egyszerű menükezelést mutatunk be.

Matusa István

```
.SET      ORG 100H          ; FORDITASI CIM BEALLITASA
          MACRO @VALTOZO,@ERTEK ; MAKRO DEFINICIO
          LD B,1           ; IRAS
          LD C,@VALTOZO
          LD D,@ERTEK
          EXOS 16
          ENDM
          LD SP,3FFFH     ; VEREMMUTATO BEALLITASA

          .SET 22,0       ; 0-AS VIDEOMOD
          .SET 23,0       ; 2 SZINU UZEMMOD
          .SET 24,40      ; 40 OSZLOP SZELES
          .SET 25,24      ; 24 SOR MAGAS

          LD A,50         ; A-BA CSATORNASZAM
          LD DE,NEV       ; DE A NEV ELOTTI HOSSZBAJTRA MUTAT
          EXOS 2          ; CSATORNA MEGNYITASA
          LD B,1         ; VIDEOLAP KIJELESE
          LD A,50         ; A-BA CSATORNASZAM
          LD C,1         ; ELSO KIJELENDO SOR AZ 1-ES
          LD D,24        ; 24 SORT KELL MEGJELENITENI
          LD E,1         ; AZ ELSO SORBAN KEZDODIK
                   ; A MEGJELENITES
          EXOS 11        ; SPECIALIS FUNCKIO
          LD A,50         ; A-BA CSATORNASZAM
          LD BC,HELPESSOZZ ; ESCAPE SZEKVENCIÁK
          LD DE,HELPESSOZZ
          EXOS 8         ; BLOKK KIIRASA
          LD A,50
          LD BC,HELPHOSSZ ; SZOVEGEK KIIRASA
          LD DE,HELPSZOVEG
          EXOS 8         ; BLOKK KIIRASA
```

```

;VARAKOZAS BILLENTYU LEUTESRE
LD DE,KEY ; KEY-CIMKE HIVASA
LD A,105 ; A-BA CSATORNASZAM
EXOS 1 ; CSATORNA MEGNYITASA
CALL VILLOG ; VILLOG CIMKE HIVASA
CALL BILLENTYU ; BILLENTYU CIMKE HIVASA
LD DE,BASIC ; KILEPES BASIC-BE
EXOS 26 ; BOVITASEK VIZSGALATA

HELPESEC DB 27,"o"
DB 27,"c",0,215,0,0,0,0,0,0
DB 27,"i",0
HELPESSHOSSZ EQU $-HELPESEC

HELPSZOVEG DB "ENTERPRESS",10,13
DB " ENTERPRESS",10,13
DB " ENTERPRESS",10,13
DB 27,"=",38H,20H ; KURZORPOZICIO BEALLITASA
DB " Billentyu leutesere folytatom."
HELPHOSSZ EQU $-HELPSZOVEG

VILLOG LD B,1 ; B-BE 1
LD A,255 ; RENDSZERSZEGMENS
OUT (0B2H),A ; BELAPOZASA
VISSZA LD A,B ; B ERTEKE A-BA (1)
LD (0BA89H),A ; LPT-CIM (24. SOR)
PUSH BC ; BC A VEREMBE
LD A,105 ; A-BA CSATORNASZAM
EXOS 9 ; CSATORNAKESZENLET OLV.
LD A,C ; C ERTEKE A-BA (C-BEN A)
; KESZENLETJELZO BAJT
POP BC ; BC VISSZA A VEREMBOL
OR A ; BILLENTYULEUTES VIZSG.
RET Z ; HA VAN, VISSZATERES
HALT ; KESLELTETES
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
HALT
INC B ; B=B+1
JP VISSZA ; UGRAS A VISSZA CIMKERE
RET

NEV DB 6,"VIDEO:"
KEY DB 9,"KEYBOARD:"
BASIC DB 5,"BASIC"
BILLENTYU LD A,105 ; BILLENTYUZET CSATORNA
EXOS 5 ; KARAKTEROLVASAS
RET ; VISSZATERES
END

```

AZ EDC WINDOWS – II. rész

ÚJDONSÁGOK AZ EDCW 5.2-BEN

Az időközben megjelent EDCW 5.2 több módosítást is tartalmaz, ezek azonban túlnyomórészt kényelmi jellegűek, a megjelent lényegesen nem változtatnak. Egyetlen kivétel akad csupán, mely jelentősen eltér az EDCW 4.9-ben megszokottól. Ez a billentyűzet kezelése, melyet már nem a saját alprogram végez, hanem az aktuális KEYBOARD: kezelő. Az EDCW automatikusan bekapcsolja a WTOOL ilyen kezelőjét, ha az rezidens. De mi is az a WTOOL?

A WTOOL

A WTOOL egy az EDCW-hez tartozó, de attól független működésű rendszerbővítő.

Tartalmaz egy új KEYBOARD: eszközt, ami ugyan csak angol billentyűzethez használható, de jópár kényelmi újítást tartalmaz. Ezek közül is a legfontosabb az, hogy változtatható méretű puffert hoz létre, azaz nem csak egy lenyomott billentyűre emlékszik hanem akár 255-re is.

Mire jó ez? Nos, előfordulhat, hogy a gép valami hosszabb folyamat végrehajtásán dolgozik (Pl. fordít). Ilyenkor nem tudja a billentyűzetről érkező karaktereket fogadni, csak a legutolsót tárolni a későbbi feldolgozáshoz. Ezt bővíti ki a WTOOL azzal, hogy legfeljebb 255 karaktert egy pufferben megőriz mindaddig, amíg a gép ismét „ráér” fogadni. Ezt több szempontból is előnyös, nem csak hosszú műveleteknél, hanem lassú programoknál is, mert folyamatos gépelést tesz lehetővé.

Ezen kívül az CONTROL1 porton lévő eszközt (pl. joystick) átirányítja a belső joy-ra is, valamint ha két billentyűt nyomunk le egyszerre, akkor két különböző karakter is jelenik meg.

Természetesen ezeket a szolgáltatásokat csak azokban a programokban használhatjuk ki, amelyek a standard KEYBOARD: eszközt használják (a játékprogramok egy-két kivétellel nem ilyenek), de jó szolgálatot tehet akár BASIC-ben, ASMÓN-ban, és mindenütt EXOS és EDCW alatt.

A WTOOL betöltődése után a kezelő azonnal működni kezd, ha van megnyitott billentyűzet csatorna, ellenkező esetben a bekapcsolást a ":KEYBOARD" paranccsal kell elvégezni. Ezt a parancsot máskor is szükséges alkalmazni, mert egyes EXOS reset hívások az új eszközt kiiktathatják.

A WTOOL EGYÉB PARANCSAI

MACRO makronév:parancssor

Létrehoz egy új EXOS parancsot, amelyhez tetszőleges szöveget rendelhetünk hozzá. Pl. a "MACRO WIDE:DIR /W /H" kiadása után már él a "WIDE" parancs, amely „széles” directory-t ad minden fájlról. Hivatkozhatunk külső batch fájlra is, pl. a "MACRO CMD:EXDOS CMD.BAT" egy olyan makrót definiál, amely végrehajtja a lemezen lévő CMD.BAT-ot a ":CMD" EXOS parancs kiadása esetén. A MSAVE és MLOAD ezeknek a makrónak az elmentésére és betöltésére szolgálnak.

EXTS

Megjeleníti az EDCW rendszerbővítőit, szegmensszámmal együtt (Hasonló az egyszerű :HELP-hez).

CLOAD, CSAVE filenév

Az aktuális karakterkészletet lehet velük kimenetni vagy betölteni.

BOLD, ITALIC

Vastagítja, vagy megdönti az aktuális karakterkészletet.

FAST, SLOW

Alapkiépítésű gépen 3.5 és 4 Mhz között kapcsolnak.

A WTOOL belső parancsainak .HLP (segítség) fájlait a HELP alkönyvtárban találjuk, ezek írónak ki "HELP -parancs-" kiadásakor. Ez a felhasználó által definiált makrókra is érvényes, mert kezelésük egy az egyben megegyezik a beépített parancsok kezelésével (Azaz ":HELP WTOOL" kiadásakor ugyanúgy megjelennek a makrók is, mint pl. a CLOAD vagy a FAST, valamint a saját parancshoz saját HELP-et is készíthetünk).

E kis kitérő után folytassuk az EDCW-vel való ismerkedést, egy kicsit magasabb szinten.

MEMÓRIAFELOSZTÁS

Az EDCW minimálisan 4 szegmenst foglal le működéséhez:

- EDCW rendszerbővítő modul szegmense
- FC videoszegmens, képfelépítéshez (76 bájt széles, 210 pont magas, HIRES 2)
- pufferszegmens
- mindenkori nulláslap, az EDCW aktív kódjához

A 0-ás és a 3-as lapot nem szabad megváltoztatni vagy felülírni, mert az a rendszer összeomlását okozhatja.

PROGRAMOK EDCW ALATT

A .WIN kiterjesztésű EDCW alkalmazásokról már esett szó a bevezetőben. Most részletesebben is megismerkedünk velük, miként működnek.

A felhasználói program két esetben folytathat kommunikációt az EDCW-vel, egyrészt az inicializálási folyamat során, másrészt különböző események bekövetkezésekor. Eseménynek minősül a kattintás, egy opció választása a billentyűzetről, stb. A főprogramnak meg kell adnia, hogy az egyes eseményekre mi legyen a reakció, a válasz.

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK INICIALIZÁLÁSI FOLYAMATA

Az EDCW ezt az EXOS-hoz hasonlóan végzi, akciókódok segítségével. Amikor elkezdünk betölteni egy .WIN fájlt, először a fejléc kerül megvizsgálásra, mert ennek 5. bájta speciális funkcióval bír, ez határozza meg a futási lapot. Ennek értéke mindig 1 (4000h-7FFFh). Amennyiben ez az érték nem megfelelő "Invalid running page" hibaüzenetet kapunk, egyébként a EDCW perifériaszegmenst foglal az új alkalmazásnak, és betölti azt max. 16368 bájt hosszban. A lefoglalt szegmens első 16 bájtaba rendszerinformációk kerülnek:

- 0-13.: "EDCW EXTENSION" – azonosító
- 14.: futási lap
- 15.: szegmensszám

Így a kód belépési pontja a 16. bájton lesz, az 1. lapon (4010h). Az EDCW itt hívja meg a programot, A-ban az akciókóddal, melynek értéke lehet:

A=0

Bővítő nevének lekérése. HL-nek a név előtti hosszbjátra kell mutatnia, melynek hossza max. 22 karakter lehet.

A=1

HELP ablak. HL-nek az ablakba kerülő szövegre kell mutatnia, 4x18 karakter méretben.

A=2

Futás. IY az EDCW belső változóinak táblájára mutat. Ha kilépéskor A=0, a bővítő nem kíván aktuális alkalmazás lenni, egyébként igen.

A=3

Betöltődés után azonnal megkapja a rendszerbővítő, de ilyenkor nem szabad EDCW hívásokat kezdeményezni, és minden más műveletet is körültekintően kell végezni, mert ez a rendszer egyik labilis pontja.

A futás megkezdése után néhány fontos paramétert át kell venni az EDCW-től, és meg lehet kezdeni az ablakok nyitását. Egyszerre csak egy ablak lehet aktív. A definiálás a következőképpen történik:

- Könyvtározni kell az ablakot (számmal kell ellátni)
- A hivatkozás a továbbiakban ezzel a számmal történhet, hasonlóan a I/O csatornához.

Miután már definiálva vannak az ablakok, egyiküket aktuálissá kell tenni, és egy egyszerű RET-tel vissza kell adni a vezérlést az EDCW-nek. Ha valami történik, a vezérlést a megfelelő eseményrutin kapja meg.

AZ EDCW ELÉRÉSE

Az EDCW funkcióhívásait az RST 8-on keresztül lehet elérni, az EXOS-hoz hasonló módon; a funkció számát az RST 8 utasítás utáni bájton kell elhelyezni. Ehhez a következő makrót érdemes definiálni:

```
EDCW:  MACRO FCODE
        RST 8
        DB FCODE
        ENDM
```

Így már használhatjuk az EDCW n parancsot, ahol n a funkciókód.

AZ EDCW FUNKCIÓHÍVÁSAI

A nem publikált funkcióhívások élnek ugyan, de használatuk valamilyen szempontból nem célszerű kompatibilitási vagy koordinációs problémák miatt. (Ilyen pl. az EDCW 0, amely az egész képernyőt letörli, de bizonytalanná teszi az inverz opciók kezelését.)

EDCW 1

Szöveg kiírása az aktuális ablakba.

A=kezdő sor (pixelsor, a továbbiakban mindenütt)
B=oszlop (karakterekben, a továbbiakban mindenütt)
HL=szövegre mutat

EDCW 2

EDCW változó állítása

A=változó száma
Ha B=0 átbillentés (CPL)
Ha B=1 beállítás, az új értéknek C-ben kell lennie
Ha B=2 olvasás, kimeneti A=aktuális érték

Beépített változók:

- 0 - Árnyc
- 1 - Aktuális ablak inverz
- 2 - Képernyő törlés minden ablak kirakásánál
- 3 - Rejtett fájlok a File Managerben
- 4 - Lemezellenőrzés
- 5 - 7 Attributes menü változói

EDCW 3

EDCW újraindítása

EDCW 4

Hibaüzenet kezelése, kiírása az alsó sorba.

A=hibakód

EDCW 5

Belső menü választása, a beépítettek közül. A=új menü száma

EDCW 6

DOS közvetlen hívása.

EDCW 7

Grafika töltése adathordozóról ablakba.

A=bal felső sarok sora
B=oszlop
H=kép vízszintes mérete, bájton
L=kép függőleges mérete, pixelsorokban
C=már megnyitott csatorna száma, ahonnan olvasni kell

EDCW 8

Felhasználói ablak könyvtározása, hogy később rá hivatkozni lehessen.

A=ablak száma (Ha már definiált, "Window exists" üzenetet kapunk)

BC=ablak adattáblázatára mutat (WPT - Window Parameter Table)



94/3.

Legjobb játék program:

Legjobb felhasználói program:

Legjobb demo program:

Legjobb programozó:

Legjobb programátíró:

Legjobb szoftver stúdió:

A szerkesztők listája

LOGIBALL

HWP 1.0

VISIONS (EDC)

HSOFT

ZOZOSOFT

ORK SOFT

Az Olvasók listája

PASZIÁNSZ

FENAS 1.2

SMALL DEMO

HSOFT

ZOZOSOFT

ORK SOFT

EDCW 9

Felhasználói ablak törlése a nyilvántartásból.
A=ablak száma (Ha nem létezik, "Window does not exist" üzenetet kapunk)

EDCW 10

Ablak aktuálissá tétele.
A=ablak száma

EDCW 11

Szöveg bevitel kérelmezése a billentyűzetről.
HL=szövegpuffer (Ha az ablak szövegében mutat valahova, a képernyőn is látható lesz az eredmény)
A=hány karaktert kell olvasni

EDCW 12

A legutoljára beolvasott szöveg hosszát adja meg.
A=olvasott karakterek

EDCW 13

Grafika megjelenítése az aktuális ablakban.
A=bal felső sarok sora
B=oszlop
E=vízszintes méret, bájtban
D=függőleges méret, bájtban
HL=képadatokra mutat

EDCW 14

File manager meghívása. A visszatérés nem a verem tartalmától függ, hanem a bemeneti regiszterek értékeitől.
DE="Select" opció használata során aktivizálódó rutin címe. Ilyenkor a DE egy fájlnevre mutat, amit a felhasználó választott.
HL=A "Cancel" rutinjára mutat

EDCW 15

Egy belső program, az "EXOFF" meghívása. Kereszint, szabad memóra kijelzést, stb. frissít.

EDCW 16

Annak a rutinnak a beállítása, amely akkor indul el, ha a felhasználó kattint, de a pointer nem opción van.
Ha A=0 a rutinra hivatkozás törlése, egyébként HL=új eseménykezelőre mutat.

EDCW 17

Decimális konverzió rutinja.
HL=0-65535, konvertálandó szám
DE=5 bájtos puffer a számjegyeknek

A WPT

Az ablak definíciós táblázat felépítése nem éppen egyszerű, de gyors, látványos kezelést tesz lehetővé. A továbbiakban n=Az ablakban lévő opciók száma (1-42).

1. mező: Opció-információs egység, csak 16 bites szavakból áll. Az első szó az opciók pozíció táblázatára mutat, ezt kö-

vetik a végrehajtó-rutinok címei és az inverzre váltandó képterületek bal felső sarkának Z80-as címei. (n darab szó mindkét esetben)

2. mező: Ablak-információs egység, két bájtból és két szóból áll. Az első bájt az ablak vízszintes mérete bájtokban, a második a függőleges mérete pixelsorokban. Az első szó az ablak bal felső sarkának Z80-as címe, a második az ablakban lévő szövegé.

3. mező: Az ablak szövege, 0-val lezárva. Használható vezérlőkódok:

- 15 - Az aktuális pozíció tárolása. A következő soremeléshhez képest fog történni.
- 13 - Soremelés
- 14 - Az előző karakter aláhúzása
- 0 - szöveg vége

A pozíciók Z80-as címét a következőképpen számíthatjuk ki:

$$Z80-ADDR = 0C000H + 76 \times \text{sor} + \text{oszlop}$$

Az opció-információs egység

Csak bájtokból áll. Az első maga az n, ezt n darab négybájtos blokk követi, melyek egy-egy opciót határoznak meg:

- 0. bájt: Az opció függőleges pozíciója, pixelsorokban.
- 1. bájt: Vízszintes pozíció, bájtban.
- 2. és 3. bájt: Az opció szélessége. (Azonos bájtok, az egyik az érzékelési, a másik az invertálási szélességet adja meg.)

Végül a sort a HKT (Hot Key Table - az opciók billentyűi) zárja, minden opcióhoz egy karaktert rendelve.

Az EDCW belső változóinak táblája

Ide mutat az IY inicializáláskor

- IY-3: EDCW puffergszegmens
- IY-2: EDCW szegmens
- IY-1: Verziószám BCD-ben
- IY+0 - IY+1: Belső karakterkészlet címe
- IY+2 - IY+3: A pointer képpontadataira mutat
- IY+4 - IY+5: A pointer maszk adataira mutat
- IY+6 - IY+7: Belső ablakok táblázatára mutat
- IY+8 - IY+9: Változó tábla címe
- IY+10 - IY+11: FCB1
- IY+12 - IY+13: FCB2
- IY+14 - IY+15: FCB3
- IY+16 - IY+17: Extensions menübe visszatérő rutin címe
- IY+18 - IY+19: Opciók függőleges méretét tartalmazó cím
- IY+20 - IY+21: A kép videocíme (0000h)
- IY+22 - IY+23: A kép függőleges mérete
- IY+24 - IY+25: A kép vízszintes mérete
- IY+26 - IY+27: WKEY, billentyűzetállapot-változó címe
- IY+28 - IY+29: Pointer Z80-as címét tartalmazó cím
- IY+30 - IY+31: adatokra mutat (hh:mm-re)
- IY+32 - IY+33: Aktuális drive betűjére mutat
- IY+34 - IY+35: EDCW belső főciklus
- IY+36 - IY+37: Felhasználói változók táblázatára mutat

Példaként álljon itt az FDD TEST egyik menüje, tanulmányozás céljából:

MAINMENU: DW MAIN-OPTIONS,TEST,VIEW,HELP,EXIT
 DW 53812,54496,55180,55864
 DB 12,37
 DW 53735,53812
 DB 15,"T",14,"est",13,"V",14,"iew records",13,"T"
 DB 14,"nfo",13,"Cancel",0

MAIN-OPTIONS: DB 4,60,23,14,14,69,23,14,14,78,23,14,14
 DB 87,23,14,14,"tvi",27

(Folytatjuk)

© 1994. EDC

Budapesti KLUB-hírek

Előző számunk egyikében azt írtuk, hogy a Budapesti ENTERPRISE Klub kb. júliusig üzemel a Puskin utcában, mert az épületet egy áruház vette meg. Nos, jó hírekkel szolgálhatunk! Az érintett felek (szerencsére) valószínűleg nem tudtak megegyezni, így a Budapesti EP-klub mégis itt a Puskin utcában fog tovább üzemelni. Szeretettel várunk mindenkit a keddi klubnapokon! Részletes információ lapunk utolsó oldalán található.

DRILLER

P – nézőpont fel
 L – nézőpont le
 R – emelkedés
 F – süllyedés
 A – forgásszög növelés
 Z – forgásszög csökkentés
 S – lépésméret növelés
 X – lépésméret csökkentés
 D – fúrótorony le
 C – fúrótorony fel
 I – SAVE, LOAD, kiépés menü
 SPACE – kurzor váltás

Szektorok koordinátája:

Alabaster – 4498/4096
 Armethyst – 6400/6050
 Aquamarine – 5120/2897
 Basalt – 0932/2240
 Beryl – 7104/3512
 Diamond – 4096/3472
 Emerald – 3746/4097
 Graphite – 1680/6336
 Lapis Lazuli – 4096/3746
 Malachite – 5954/5026
 Niccolite – 0512/1698
 Obsidian – 6656/6308
 Ochre – 1808/6720
 Opal – 7394/7744
 Quartz – 2768/1792
 Ruby – 3746/2550
 Topaz – 3077/1310
 Trachyte – 4496/6913

ELLENŐRZÖTT INPUT RUTIN

Ha valaki igényes BASIC programot akar írni, az egyik legnagyobb problémája az adatok bekérése. Mert mit csinál a „gonosz” (felhasználó, ha egy INPUT paranccsal adatot vár tőle a program? El-mászkál a képernyőn a kurzorral, szám helyett sztringet ír be. A listán látható rutin az adatok „bolondbiztos” bevitelét valósítja meg.

A rutint a következőképpen kell meghívni:

CALL (változótípus,maximális szöveghossz, pozíció, változó)

Ha változótípusnak 0-át adunk, bármilyen karaktert beírhatunk, egyébként csak számot fogad el a rutin (és a pontot). A rutin meghívása után még a VAL függvénnyel konvertálni kell a változót, ha numerikus értéket akarunk használni.

A szöveghosszban a maximálisan beírható karakterszámot adhatjuk meg (de maximum 35 lehet). A változót ne felejtjük el a rutin meghívása előtt létrehozni!

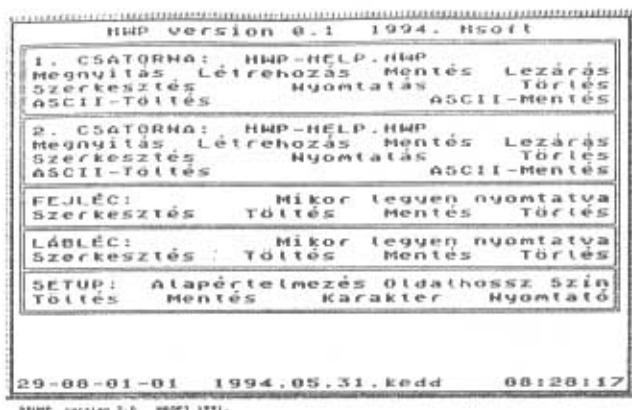
A rutin HFONT karakterkészletre van tervezve!

```

9000 ! TEXT 40-ben hívjad!
9001 ! CALL inp(típus,szöveghossz,pozíció,változó)
9002 ! Típus: 0=sztring, egyébként szám
9003 ! szám esetén, meghívás után VAL kell!
9004 DEF INP(TIP,HOSSZ,XX,REF VALT$)
9005 LET VALT$=""
9006 IF XX>20 THEN LET XX=20
9007 IF HOSSZ>35 THEN LET HOSSZ=35
9008 LET YY=(38-HOSSZ)/2
9009 LET ST1$=" " ! Keret karakterei (HFONT) – ALT+\
9010 LET ST2$=" " ! ALT+m
9011 LET ST3$=" " ! ALT+c
9012 FOR II=1 TO HOSSZ+1
9013 LET ST1$=ST1$&" " ! ALT+z
9014 LET ST2$=ST2$&" " ! Ide szököz kell!
9015 LET ST3$=ST3$&" " ! ALT+v
9016 NEXT
9017 LET ST1$=ST1$&" " ! ALT+x
9018 LET ST2$=ST2$&" " ! ALT+]
9019 LET ST3$=ST3$&" " ! ALT+b
9020 LET MAX=(40-HOSSZ)/2+HOSSZ:LET MIN=(41-HOSSZ)/2
9021 PRINT AT XX,YY:ST1$
9022 PRINT AT XX+1,YY:ST2$
9023 PRINT AT XX+2,YY:ST3$
9024 SET #102:INK 3
9025 LET YY=YY+1:LET XX=XX+1
9026 PRINT AT XX,YY:" ";
9027 LET KEYS=INKEYS
9028 IF KEYS="" THEN 9027
9029 IF KEYS=CHRS(13) THEN EXIT DEF
9030 IF KEYS=CHRS(164) THEN
9031 IF YY>=MIN THEN LET YY=YY-1
9032 PRINT AT XX,YY:"_";
9033 LET MM=LEN(VALT$)-1
9034 LET VALT$=VALT$(1:MM)
9035 END IF
9036 IF KEYS>CHRS(47) AND KEYS<CHRS(58)
THEN 9044
9037 IF KEYS=CHRS(46) THEN 9044
9038 IF TIP<>0 THEN 9027
9039 IF KEYS>CHRS(64) AND KEYS<CHRS(91)
THEN 9044
9040 IF KEYS>CHRS(96) AND KEYS<CHRS(123)
THEN 9044
9041 IF KEYS=CHRS(32) THEN 9044
9042 IF KEYS>CHRS(128) AND KEYS<CHRS(154) THEN 9044
9043 GOTO 9027
9044 IF YY+1>MAX THEN 9027
9045 LET YY=YY+1
9046 PRINT AT XX,YY-1:KEYS;" ";
9047 LET VALT$=VALT$&KEYS
9048 GOTO 9027
9049 END DEF

```

HWP version 1.0 © 1994. Hsoft



Miben nyújt többet ez a szövegszerkesztő a régebbi WP, SUPERWP, stb-nél.

- A képernyőn is azt látjuk, amit nyomtatunk. Kivéve az oldalszámot és a fej ill. lábléceket.
- Új szerkesztő funkciók:
 - Szöveg keresése, ill. cseréje.
 - Blokkos kezelés:
 - Karakterkészlet csere.
 - Sorköz módosítás.
 - Aláhúzás ki-bekapcsolási lehetőség.
 - Törlés.
 - Másolás.
 - Billentyűmakró lehetőség.
- Két szöveges fájl egyidejű nyitottsága, közöttük a blokkok átvihetősége.
- Melegresztnél nem törődik a szöveg.
- Át lett lépve a szövegméret 16K bővös határa.
- Alapgépen 32K a forrásszöveg mérethatára. (1 csatorna esetén)
- A RAM-bővítéssel rendelkező géptulajdonosok megnövelt mérethatárokkal használhatják a szerkesztőt. Elvben elképzelhető akár 1Mb-os szöveg is!
- Alapgépen a memória hiányát munkafájlokkal pótolja. (pl. blokk kijelölésnél, nyomtatásnál stb.)
- Egy időben 12 (már meglévő vagy sajátkezűleg) szerkesztett karakterkészlet:
 - Egyetlen sorban is különböző formájú karakterformák:
 - Vékony, vastag, dőlt, kicsi, írott, német, görög, cirill, gót, stb.
 - Ékezetes betűk, tetszőleges jelek, több karakteres kombinált jelek.
 - Tartalmazza a karakterkészlet szerkesztő gépi kódú programot is. (HWP-KDEF)
 - Grafikus nyomatókezelés, DRAFT vagy NLQ nyomtatási sebességgel.
 - Mivel a használt karakterkészletek tartalmazzák a VIDEO, DRAFT és NLQ definíciókat, így a nyomtatónak csak a 8 pixeles grafikus nyomtatást kell ismernie.
- Fejléc-lábléc lehetőség, oldalszám kiírás, virtuális lapkezelés stb.
- Szerkesztés alatti időszakos szövegmentési lehetőség.
- ASCII hozzátöltési ill kimentési lehetőség.

Néhány szó a HWP-lemezről. A program már 0.4-es verzióban ki lett adva olyan megfontolásból, hogy a hibák felderítésére és a kritikákra több ember jusson. A program a végső 1.0-ás verziószámot, majd a hibák javítása után kapja. Ehhez minden megrendelő díjmentesen hozzájuthat, az alábbi módokon:

1. Személyesen felkeres,
2. A javított változatot COPY-val átmásolja a saját HWP-lemezére,

3. Postán elküldi a HWP lemezét, persze gondoskodik a visszaküldés költségéről.

A lemez egyfajta másolásvédelemmel rendelkezik, tehát a HWP.COM program indítását az eredeti lemezről kell megoldani. (Az óvatosabbak a lemezt írásvédelemmel is elláthatják (leragasztás). Betöltés után már másolt HWP-lemezeken is lehet dolgozni.

A HWP lemezt nem szabad az EPDOS FRESH menüjével frissíteni. Lemez-elszállás esetén a fentebbi 1. vagy 3. megoldásból választhat.

A szerkesztő kezelésével kapcsolatos fogalmak:

ASCII karaktertípusok:

- normál karakterek. A chr\$(33)-chr\$(159) közötti ASCII kódok.
- szóközök. A szöveghez szorosan kapcsolódó üres karakter. Szerepe van a szavak felismerésében és a sor formázásában, de a számuk nem változtatható. Kis ponttal van ábrázolva.
- puha szóközök. Kurzorral, INS beszúrással vagy formázással létrehozott üres karakter terület. A szerkesztő funkciók a számukat rugalmasan bővíthetik vagy csökkenthetik.

Bekezdések sorvégjelzése:

- CR Kemény kocsivissza. A bekezdés utolsó sorát jelzi. A sor végén látható nyíl utal a meglétére: -----↓
- puha CR puha kocsivissza. A bekezdés újrafarmázásában van szerepe. Olyankor keletkezik, amikor a jobb margón túlsorduló szót a sor alá beszúrt új sorba viszi át a rendszer. A DEL-ERA sorkapcsoló funkciók szintén kialakíthatnak puha CR-t. A jelzése: -----

A sorpozíciók helyei:

balsorszél - balmargó - balszövegszél - jobbszövegszél - jobbmargó - jobbsorszél.

A tabulációs pozíciók helyei:

balsorszél - balmargó - tabulációsponatok - jobbmargó - jobbsorszél.

A szerkesztő státuszsorának információi:

- | | |
|-----|--|
| Név | A megnyitott szöveg neve. |
| blk | Blokk kijelölési funkció jelzése. |
| mac | Macro felvétel bekapcsolásának jelzése. |
| INS | A beszúró mód jelzése. |
| <-> | Az automatikus balra és jobbra feszítés jelzése. |
| kk | Az aktuális karakterkészlet száma. |
| köz | Az aktuális sorköz értéke. |
| seg | A szöveg által elfoglalt 16K ramszegmensek száma. |
| lap | A szerkesztett sor a nyomtatásnál, ezen számú lapra fog kerülni. |
| sor | A szerkesztett sor száma az aktuális lapon. |
| kar | A pillanatnyi vízszintes kurzorpozíció. |

Kurzor mozgató funkciók:

- | | |
|-----------|-------------------------------------|
| BAL | Ugrás a baloldali betűhelyre. |
| Shift-BAL | Ugrás a baloldali sorpozícióra. |
| Ctrl-BAL | Ugrás az előző szó utolsó betűjére. |

Alt-BAL	Ugrás a baloldali sorszélre.
JOBB	Ugrás a jobboldali betűhelyre.
Shift-JOBB	Ugrás a jobboldali sorpozícióra.
Ctrl-JOBB	Ugrás a következő szó kezdőbetűjére.
Alt-JOBB	Ugrás a jobboldali sorszélre.
FEL	Ugrás a felette lévő sorra.
Shift-FEL	Ugrás a felső sorra, ill. a képernyő lapozása felfelé.
Ctrl-FEL	Ugrás az előző nyomtatási lap kezdősorára.
Alt-FEL	Ugrás a szöveg első sorára.
LE	Ugrás az alatta lévő sorra.
Shift-LE	Ugrás az alsó sorra ill. a képernyő lapozása lefelé.
Ctrl-LE	Ugrás a következő nyomtatási lap kezdősorára.
Alt-LE	Ugrás a szöveg utolsó sorára.

Szerkesztő funkciók:

ESC	Kilépés a szerkesztőből. Ugyanezt okozza a memória elfogyása vagy ha ASCII fájl olvasásnál END OF FILE hiba lép fel.
ENTER	Sorbeszúrás. A kurzor sorát lezárja kemény CR-rel. Alatta beszúr egy üres sort, szintén kemény CR-rel ellátva. A kurzort a balmargóra pozicionálja.
ERA	A kurzor előtti karakter törlése. A kurzor alatti szöveg sorát balra húzza. Ha a kurzor az első pozíción van, akkor a sor elférő részét csatolja az előző sor végéhez, valamint törli a kemény CR-t.
Shift-ERA	Törli a kurzor előtti szövegsort. A kurzor és a megmaradó szövegsor a sor kezdő pozíciójába kerül.
Ctrl-ERA	Törli szót a kurzor előtt.
Alt-ERA	Puha szóközökre cseréli a sor szóközzeit, majd lefelé lépteti a kurzort. Sok memóriát lehet megspórolni, ha egy táblázatos szövegben (ilyenkor kikapcsoljuk a sorkiegyenlítést) a szóközök helyett puha szóközöket alkalmazunk. Az ilyen jellegű szöveget ASCII-töltéssel beolvasva ALT-ERA-val lehet javítani.
DEL	A kurzor alatti karakter törlése. A kurzor utáni szöveg sorát balra húzza. Ha a kurzor után már nincs ASC karakter, akkor az alatta lévő sorból felhívja az elférő szövegrészt, valamint törli a kemény CR-t.
Shift-DEL	Törli a kurzortól kezdődő jobbra eső szövegsort.
Ctrl-DEL	Törli a szót a kurzortól.
Alt-DEL	A kurzor sorának törlése. Felhúzza a kurzort követő sort a törölt sor helyére. Ha ez volt az utolsó sor, akkor fellépteti egyel a kurzort.
INS	Puhaszóköz beszúrás a kurzor alatti szövegbe. A kurzor alatti szöveg sorát jobbra tolja. Ha a jobb margón túlsordul a sor, akkor a szót leviszi az alatta beszúrt sorba és végrehajtja a szöveg formázását a beállított BAL-JOBB feszítéssel. Ugyanezt a hatást az is kiváltja, ha normál vagy beszúró módban a jobb margó mögé kerül a sor vége. A kurzor a formázást követően is logikailag a helyén marad.
Shift-INS	A kurzortól kezdődő szövegsor levitele az alatta beszúrt sorba. A levitt sor megőrzi a CR és sortáv információit. A kurzor sorát kemény CR-rel látja el.

Ctrl-INS	Szövegbe helyezi a macro-ként definiált blokkot.
Alt-INS	Ki vagy bekapcsolja a beszúró módot. A pillanatnyi állapot megállapítható a kurzor alakjából ill. a státuszsor INS feliratából.
Ctrl-A	Az aláhúzásmód ki-bekapcsolása
Ctrl-B	A karakter aláhúzása.
Ctrl-C	A karakter aláhúzásának törlése.
Ctrl-D	A sor puha CR-kemény CR adatának átváltása.
Ctrl-E	Az aktuális sort megcseréli a felette lévő sorral.
Ctrl-F	Az aktuális sort megcseréli az alatta lévő sorral.
TAB	Urgás a jobboldali tabulációs pontra.
Ctrl-G	Ugrás a baloldali tabulációs pontra. Az EPDOS 2.0-val megadható a SHIFT-TAB-ra a 07-es kód, mellyel ugyanezt a hatást érhetjük el. HELP-lista a szerkesztő billentyűkről. Ki-bekapcsolja a pillanatnyi soron a lapvégtiltást. Bekapcsolt esetben a sorközjelző 3 pontból áll ----- ... Olyan soroknál célszerű alkalmazni, melyeket egyetlen lapon szeretnénk nyomtatni.
Ctrl-H	
Ctrl-T	
Ctrl-V	Ki-bekapcsolja a pillanatnyi soron a lapvégtiltást. Bekapcsolt esetben a sorközjelző 1 karakter szélesvonalból áll: _____ Olyankor célszerű használni, amikor a további szöveget már újabb lapra szeretnénk nyomtatni.

Funkcióbillentyűk:

	F1	F2	F3	F4
—	CHR1	CHR2	CHR3	CHR4
SH	CHR9	CHR10	CHR11	CHR12
CTRL	BALRA	BAL-JOBB	JOBBRA	BALMARG
ALT	BALFESZ	CENTRUM	JOBBFESZ	JOBBMARG

	F5	F6	F7	F8
—	CHR5	CHR6	CHR7	CHR8
SH	CSERE	KERESÉS	BLOKK	ALTER
CTRL	TAB	MGRESET	SORKÖZ	BLOKKWR
ALT	TABDEL	1. SZÓ	2. SZÓ	MACRO

F1-F12	A karakterkészlet kiválasztása: Egyszer lenyomva egyetlen karaktert írhatunk a másik készletből. Kétszer lenyomva átállítjuk az aktuális karakterkészletet.
Shift-F5	Kicseréli a megtalált sztringet és megkeresi a következőt. Nem hajta végre a cserét, ha a kurzorpozíción nem a keresett sztring található.
Shift-F6	Megkeresi a következő sztring előfordulást. A keresés a kurzorpozíciótól indul, mely nem változik ha nem talál újabb előfordulást. A keresés nem veszi figyelembe a szóközt, a puha szóközt és az eltérő karakterkészlet információkat.
Shift-F7	Elindítja a blokk kijelölés funkciót. A következő kurzor mozgató funkciók használhatók: - bal - jobb - fel - le - Shift-bal - - Shift-jobb - Shift-fel - Shift-le - - ALT-fel - ALT-le. Az inverzben látható terület határozza meg a blokkot. A kilépésre az alábbi lehetőségek vannak:
ESC	Kilépés a blokk kijelölés funkcióból.
C	Másolás (sokszorosítás) A kijelölt blokk (az elmentés után) megmarad.
M	Törlés (mozgatás)

	A kijelölt blokk (az elmentés után) le lesz törölve. Minkét funkcióval létrehozott blokk, a CTR-F8 lenyomásával, (a kurzor pozíciójától kezdve) a szövegünkbe helyezhető.
Ctrl-B	Aláhúzás.
Ctrl-C	Aláhúzás törlése.
0-9	vagy %-jel és 0-5 Sorköz átváltása (0-15) Újraderiválható a blokk sorainak köztes távolsága. (Egyesek: 0-9) (Tízesek: %, 0-5)
F1-F12	Karakterkészlet módosítás Kicszereli a blokk karaktereit az új készlet karaktereire.
Shift-F8	Átugrik a szerkesztés a másik csatornára. Csak akkor lehetséges, ha a másik csatorna is meg van már nyitva.
Ctrl-F1	Kurzortól kezdve, balra feszítve, újraformázza a bekezdést.
Ctrl-F2	Kurzortól kezdve, balra és jobbra feszítve újraformázza a bekezdést.
Ctrl-F3	Kurzortól kezdve, jobbra feszítve, újraformázza a bekezdést.
Ctrl-F4	A kurzorpozícióra helyezi a baloldali margót. A kurzor nem lehet a jobb margó mögött.
Ctrl-F5	Ki-bekapcsolja a kurzorpozíción lévő tabulátor pontot.
Ctrl-F6	Visszaállítja a vonalzósort alapértelmezésűre. Az alapértelmezésű adatokat a default menüben adhatjuk meg és a SETUP MENTÉS-sel lehet elmenteni.
Ctrl-F7	Az alapértelmezésű sorköz megadása. A sorbeszúrások használják. Kezdőérték két szinten a default menüből veszi. Az érték 0-15 között lehet. A 0-9 billentyű nyomásával egyszámjegyes, a % utáni 0-5 hatására 10-15 közötti értéket lehet megadni. Nulla esetén a sorok egymáshoz érnek. A sortávolság valójában a karakter magasságával, vagyis 10 pixelsorral nagyobb.
Ctrl-F8	A kijelölt blokk behelyezése a szövegbe. A blokk több helyen is felhasználható és a másik csatornán szerkesztett szövegbe is átvihető.
Alt-F1	Ki-bekapcsolja az autoformázás balrafeszítését. Szólevitel esetén van csak jelentősége. Bekapcsolt esetben a sor baloldala (ha ez lehetséges) a baloldali margóhoz kerül. Mindkét oldalú feszítés kikapcsolása esetén a szöveg változatlan formában marad.
Alt-F2	Középre helyezi a sort.
Alt-F3	Ki-bekapcsolja az autoformázás jobbrafeszítését. Szólevitel esetén a sor baloldala (ha lehetséges) a jobboldali margóhoz kerül. Mindkét irányú bekapcsolás esetén széthúzza a sort. A tördelés töréspontjait a szóköz-karakter határ adja. A szavak tagolását ezért ne kurzorral, hanem szóközzel végezzük. A képernyőn a szóközt megkülönböztetésül egy kis ponttal jelöljük.
Alt-F4	A kurzorpozícióra helyezi a jobboldali margót. A kurzor nem lehet a balmargó előtt, valamint a 79-80-as vízszintes pozícióban.
Alt-F5	Törli a beállított tabulátor pozíciókat.

Alt-F6	Akkor célszerű kiadni amikor új pozíciókat szeretnénk létrehozni.
Alt-F7	A keresendő sztring megadása.
Alt-F8	A csere sztring megadása. Elindítja vagy megállítja a macro-felvételt. Az ESC-n kívül valamennyi billentyű használata megengedett. Az elindítás törli az előző macro-t. Setup mentéssel a macro megőrizhető. (A macro CTRL-INS-el hívható le.)

1. ÉS 2. CSATORNA:

MEGNYITÁS:	A MENTÉS menüvel lemezre mentett dokumentumfájl betöltése.
LÉTREHOZÁS:	Az új dokumentumfájl nevének megadása.
MENTÉS:	A dokumentum lemezre mentése.
LEZÁRÁS:	A csatorna törlése és felszabadítása.
SZERKESZTÉS:	Belépés a dokumentum szerkesztő ablakba.
NYOMTATÁS:	A dokumentum (SETUP által meghatározott) oldalainak kinyomtatása.
TÖRLÉS:	A dokumentum sorainak törlése.
ASCII-TÖLTÉS:	Szövegbeszúrás a dokumentumba a kurzor által kiválasztott területre A szerkesztő úgy viselkedik mintha a fájl bájtoit billentyűzetről gépelnék be. Az ékezetes betűk konvertálását is lehet használni.
ASCII-MENTÉS:	A dokumentum kimentése, más programra-géptípusra is feldolgozható formában. Eltérő szabvány esetén, az ékezetes betűket módosítani kell a másik programnak-, géptípusnak megfelelően. Ilyenkor be kell kapcsolni az ASCII-konvertálás kapcsolót.

FEILÉC ÉS LÁBLÉC:

MIKOR KELL NYOMTATNI:

- Nem kell nyomtatni.
- Csak az 1-9 oldal valamelyikén.
- Minden páratlan oldalon.
- Minden páros oldalon.
- Minden oldalon.

SZERKESZTÉS:	- A lécc megírása.
TÖLTÉS:	- Fájlra kimentett lécc betöltése.
MENTÉS:	- A lécc kimentése fájlra.
TÖRLÉS:	- A megszerkesztett lécc sorainak törlése.

SETUP:

DEFAULT:	- Biztonsági mentési időköz percekben.
	- Billentyű hang.
	- Billentyű várakozás.
	- Billentyű ismétlés.
	- A kijelölt blokkot eltároló eszköz. (lemez vagy memória) A RAM-bővítés nélküli gépeknél tanácsosabb a LEMEZ beállítás használata. Ekkor a blokk még kikapcsolás után is elérhető!
	- A nyomtató karakterkészlet tárolása. (lemez vagy memória) A MEMÓRIA beállítást csak a RAM-bővítéses gépeknél lehet használni. Ezzel a többszöri nyomtatásnál megspórolható az ismételt lemezhez fordulási idő. (printer karakterkészlet dekódolás) LEMEZ-re állítva a program nem igényel 3 újabb szabad szegmenst. A nyom-

atás végeztével, a lemezről ismételtelen beolvassa a program egy részét és a videó karakterkészletet. E területet a nyomtatás miatt felül kellett írnia.

– **Belső ékezetes rendszert definiáló fájlnev megadása.**

– **Külső ékezetes rendszert definiáló fájlnev megadása.**

A fájl a következő adatokat tartalmazza. (2*18 bájt)

ÁáÉéÍíÓóÖöŐőÚúÜüÚű Ékezetes betűket helyettesítő kódok.

ÁáÉéÍíÓóÖöŐőÚúÜüÚű Ékezetes betűket tartalmazó kódok.

Pl. az ANGOL.DTA felső sorában csak ékezet nélküli helyettesítő magánhangzókat találunk. Az alsó sorban minden karakterhely le lett nullázva, mivel egyetlen ékezetes információ sem tartalmaz. A német készletnél már az ÁáÉéÖöÜü betűket meg lehet adni.

– Ékezetes betűk konverziójának engedélyezése az ASCII töltés-mentés menükben.

– Létrehozási kezdőadatok az első csatorna beállítása alapján.

OLDALHOSSZ: – Függőleges lapméret pixelsorban megadva.

– Alsó margó pixelsorban megadva.

SZÍN: – Keretszín, papírszín, tintaszín.

– Felső és alsó menüablak színe:

papír0, tinta0, papír1, tinta1

TÖLTÉS: – Setup kimentés.

MENTÉS: – Setup betöltés.

KARAKTER: – A 12 karakterkészlet fájlnevének megadása.

– Bal margó.

– Első lap oldalszáma.

Általános esetben az értéke 1. Hosszabb dokumentum szerkesztés esetén több dokumentumfájl cél-szerű alkalmazni. Ilyenkor meg kell adni az előző dokumentum utolsó lapjánál eggyel nagyobb számot.

– Első nyomtatott oldal száma.

Az első lap oldalszámával növelt értéket kell megadni.

– Utolsó nyomtatott oldal száma.

Az első lap oldalszámával növelt értéket kell megadni.

– Nyomtatási szünet laponként.

Bekapcsolt esetben: – Kikapcsolja a printer papírvég érzékelőjét.

– A következő lap nyomtatását csak billentyűnyomás után fogja elkezdni.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani:

EGO-nak (Tóth István) a program tesztelésében és a karakterkészletek szerkesztésében nyújtott segítségével, ötleteiért és a kritikáikért!

Az ENTERPRESS főszerkesztőjének (Matusa István) a program tesztelésében, újabb funkciók létrehozásában és a program ismertetésében nyújtott segítségével.

HWP-KDEF.COM © 1994 (Hsoft)

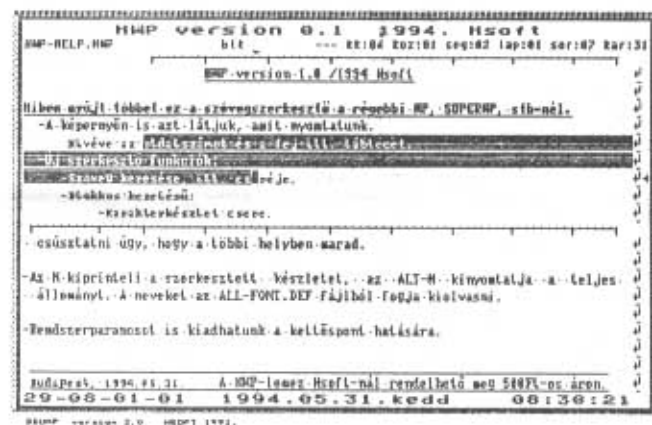
E program segítségével a HWP alatt használható karakterkészleteket lehet módosítani, illetve újabb felhasználói készletet létrehozni.

A teendők:

- Elindítani a HWP-KDEF.COM programot.
- Megadni a betöltendő (szerkesztendő) karakterkészlet nevét. STOP vagy ESC nyomással kihagyhatjuk e funkciót. FILE bővítés alatt kényelmesebben lehet kiválasztani a fájlnevet.
- Szerkesztés a képernyő alján látható kiemelt billentyűkkel történhet.
- NLQ: dupla felbontású printerkarakter. Bármely pontot ki-be lehet kapcsolni.
- DRAFT: gyors, vázlatnyomató karaktertípus. A pontok vízszintesen nem érhetnek össze. Az utolsó függőleges sort lehetőleg ne használjuk.
- VIDEO: Nem kompatibilis a printerkarakterekkel, de megpróbálja az arányait a képernyőre visszaadni. Ne felejtünk alsó és oldalsó betűközöt hagyni!

Tanácsok az általános karakterek arányaira:

- Felső 2 sort hagyjuk a magas betűk ékezezeire!
- 5 vagy 7 sor legyen az alacsony ill. magas betű!
- Az alsó 1 sort használjuk a lenyúló karakterek részére!
- Az jobboldali 2 oszlopot betűköz céllal hagyjuk üresen, illetve helyezük középre a karaktert!
- Kimentés: Felkínálja az utolsónak használt fájlnevet, Entterrel elküldhetjük, vagy STOP-ESC esetén visszaléphetünk a szerkesztőbe. Törli a *.BAK fájlt. Az előző azonos nevű fájlt átnevezi *.BAK-ra, rejtetté és írásvédetté alakítja, majd kimentti a jelenlegi készletet, mely szintén írásvédett lesz.



Egyéb lehetőségek:

- A Ctrl-bal-jobb hatására az aktuális készlet sorát (NLQ-DRAFT-VIDEO) el lehet csúsztatni úgy, hogy a többi helyben maradjon.
- Az N kinyomtatja a szerkesztett készletet, az ALT-N kinyomtatja a teljes állományt. A neveket az ALL-FONT-DEF fájlból fogja kiolvasni.
- Rendszerparancsot is kiadhatunk a kettőspont hatására.
- HELP-et kérhetünk a főmenüben a H betűvel.

A lemez 800 K-s (DS/DD) formátumú. A 400 K-s (DS\DD) igényt külön kérem jelezni. (Ekkor néhány szöveges fájl már nem fér fel a lemezre, de ezek nem tartoznak hozzá a programhoz.) **A program szerzői díja 500,- Ft. Ebben nincs benne a lemez ára, másolása és postázása. Tehát ezt azt összeget a Programküldő Szolgáltatótól rendelt standard játéklemez árához kell hozzáadni!**

Beszerezhető:

Hsoft-tól 5,25"-os lemezen.

Haluska László, 1086 Bp., Karácsony S. u. 18. III. 41.

A Programküldő Szolgáltatótól 5,25" és 3,5"-os lemezen

Tóth István, 1173 Bp., Újlak u. 9. IX. 90. • Tel.:257-1990

Ha valaki nem szeretné egyből megvenni a HWP-t, az a DEMO-változatot rendelje meg, amely bemutatja a HWP működését (a DEMO-5-ös lemezen található).

A cikk a HWP szövegszerkesztővel készült.

Képernyőkezelés az Enterprise-on I. rész

Újtárra indítunk egy új sorozatot, ami az ENTERPRISE-on programozóknak nyújt segítséget a képernyő kezelésben. Bizonyára sokan olvasták már az ENTERPRESS előző számaiban hasonló cíllal és témával indított sorozatot. Erről azonban úgy gondoltuk, hogy hamar belemélyedtek a témába, és ez inkább a haladóbb felhasználóknak nyújtott segítséget. Mi ezzel a sorozattal a kezdőknek szeretnénk segítséget nyújtani és fokozatosan – esetleg – haladóbbá képezni őket. Reméljük e sorozat befejezése után sok jó grafikai trükkkel rendelkező programmal gazdagodnak majd az EP-sek. Most pedig egy kis elméleti betekintés következik:

A katódcsőcsöves (Cathode Ray Tube-CRT) kijelzők a számítógépek leggyakrabban alkalmazott vizuális megjelenítő berendezései. Az EP is ilyen CRT kijelzőt használ a megjelenítéshez (TV, monitor). Képernyő kezelésről lévén szó, érdemes megismerni a kezelni kívánt képernyő működését. A hazánkban kapható monitorok vagy TV-k képernyői a CCIR szabványnak megfelelően épülnek fel, melynek lényege a következő: A képernyő 625 sorszámozott vízszintes sorból áll. Belülről egy (színes TV-nél három) elektronsugár pásztázza végig a képernyő luminofor bevonatú felületét. Ahol ezt elektronsugár éri ott foszforeszkáló pont jelenik meg. A képernyőn mindig csak egy pont világít, csak az emberi szem tehetetlenségéből és a luminofor anyag „utánvilágítási” idejéből adódóan a „sok” pontot egy képnek látjuk. Az elektronsugár először minden páratlan, majd minden páros soron fut végig, ezzel két (páros és páratlan) 312,5 soros félképre bontja a képernyőt. A sugár az aktív periódusban – balról jobbra futáskor – képernyőt rajzol, inaktív állapotban pedig visszatér a képernyő bal szélére (ezt vízszintes visszafutásnak nevezik), s innen kezdi a félkép következő sorát. Ha végzett egy félképpel visszatér a bal felső sarokba (ez a függőleges visszafutás), s innen kezdi a másik félkép első sorát. Azt a jelet amely visszafutásra készíti a sugarat szinkronjelnek nevezük. Ezek alapján kétféle szinkronjelet különböztetünk meg, a vízszintes-horizontális és a függőleges-vertikális szinkronjelet. A vízszintes szinkronizálást a számítógép elvégzi helyettünk, a függőleges szinkronizálás a mi feladatunk lesz. Nézzük meg ezek után ezt az ENTERPRISE-ra átvettve: Az ENTERPRISE képalkotását a Nick chip végzi (nevét készítőjéről Nick Troop-ról kapta). Ez az IC 64 kB video memóriát kezel (a OFCH-OFFH szegmenseket), melyet függetlenül a Z80 lapozástól címezhet. Továbbá lehetőség van 3 grafikus és 3 karakteres üzemmód, 256 szín és váltott soros képmegjelenítés használatára. A Nick chip 4 csak írható I/O porton keresztül érhető el, ezek a következők:

80h (128d) FIXBIAS

b0...b4 – 16 színű üzemmódban a paletta 8–15 színének b3...b7 bitjei. (Sajnos ez némi korlátozás).

b5...b6 – Külső sprite bemenet prioritásának vezérlése.

b7 – Beépített hangszóró vezérlése. (0 = Bekapcsolva).

81h (129d) BORDER

b0...b7 – A keret szín beállítása.

82h (130d) LPL

b0...b7 – A sorparaméter tábla (LPT – lásd később) kezdőcímének alsó (A4...A11) bitjei. Az LPT a Nick chip címtartománya szerint a videomemóriának csak 16-tal osztható címen kezdődhet.

83h (131d) LPH

b0...b3 – Az előbbi cím felső 4 bitje (A12...A15 – összesen együtt 12 bites cím).

b4...b5 – Nem használt.

b6 – Alapesetben 1. Ha 0, akkor tiltott a sorparaméter számláló órajele.

b7 – Alapesetben 1. Ha 0, akkor „erőszakosan” újra töltődik a sorparaméter bázismutató.

A Nick chip a videojel előállításában folyamatosan olvas a videomemóriából (vagy az aktuális pixel(-ek) színét, vagy az LPT-t). Ha a Z80 es a Nick egyszerre akarja olvasni a videomemóriát, akkor egy bonyolult procedúra után a Nick leállítja a Z80-at (a képernyő fontosabb). Ez megnehezítheti a videomemóriából futó programok sorsát, ugyanis lassabbak, és nehezebben időzíthetőek lesznek. Ha a Z80 nem videomemóriába eső memória részt olvas, akkor a Dave „függetlenné” teszi őket egymástól. Most térjünk át a már kétszer is emlegetett sorparaméter táblára. Angol rövidítése LPT (Line Parameter Table). Ez a „táblázat” határozza meg a képernyő felépítését. Az LPT 16 byte-os blokkokból áll (a nevük LPB), amik a kép egy blokkját (meghatározott számú sorát) definiálják. Ezeket a blokkokat röviden MODSOR-nak nevezzük, tehát minden LPB egy MODSOR-t definiál.

Egy ilyen 16 byte-os LPB felépítése a következő:

0. byte: SC – A MODSOR sorainak száma kettes komplement alakban (256-sorok száma)

1. byte: MB – A MODSOR videomódot határozza meg, felépítése a következő:

b0: RELOAD – Ha beállított állapotú, akkor a MODSOR végén a 82h, 83h portokon beállított érték kerül a sorparaméter számlálóba (ez tartalmazza az aktuális LPT byte Nick címét).

Nem egyenértékű az elektronsugár jobb-felső sarokba futásával!!!
b1...b3: Videomód. Ettől függ, hogyan kerülnek kiolvasásra a video byte-ok:

000 VSYNC mód szinkronizáló mód

001 PIXEL mód

010 ATTRIBUTE mód

011 CH256 mód (ismertetésüket lásd később!)

100 CH128 mód

101 CH64 mód

110 Nem használt (fejlesztésre tartották fenn)

111 LPIXEL mód

(A videomódok részletes kifejtését lásd később!)

b4: Beállítva teljes a függőleges felbontás, ha 0 akkor ismétli az előző sort. Általában a karakteres módokban 0, grafikus módokban pedig 1.

b5...b6: Szín mód. Vezérli, hogy a videomemória byte-jai hogyan alakuljanak pixellé

00 – 2 színű üzemmód

01 – 4 színű üzemmód

10 – 16 színű üzemmód

11 – 256 színű üzemmód

b7: VINT – Ha 1-es, akkor vége a MODSOR kirajzolásának, ekkor video megszakítás generálódik a DAVE chipben. Más helyeken mást írtak, de így van. (Figyelem! Két megszakításkérő MODSOR közé kell egy „nem kérő” is, különben a másodikra nem figyel oda!)

2. byte LM (Left margin)

b0...b5: Bal margó (részletesen lásd később)

b6: ALTIND1 – kétszínű karakteres üzemmódban

b7: ALTIND0 – a kiegészítő színeket vezérli

3. byte RM (Right margin)

b0...b5: Jobb margó

b6: LS BALT – hasonlóan az előzőhöz byte-hoz kiegészítő

b7: MS BALT – színeket vezérel, itt csak kétszínű üzemmódban

4-5. byte: Elsődleges VIDEO adatcím. Mindig a kijelzendő adatok Nick címét tartalmazza. A cím alacsony byte-ja az első.

6-7. byte: Másodlagos Video adatcím. Különlegesebb (pl. karakteres, attribútum) módok esetén tartalmazza a segédfinformációk Nick címét.

8-15. byte: A paletta első 8 színe. 256 színű üzemmódban nincs használva.

A képernyő előállítása a következő módon történik: A Nick chip a bázismutatóból és a saját számlálójának segítségével előállít egy címet, ahonnan olvassa az LPT aktuális részét. Ennek és a VIDEO memóriának megfelelően előállítja a képet. Ha valamelyik LPB mód byte-jában megszakításkérés van, akkor a képernyő megfelelő részén megszakítás generálódik. Ennek később fontos szerepe lesz, ha mi megszakításból akarjuk majd a képernyőt írni. Ha az LPB szinkronizáló sorokhoz ér, akkor a legutolsó szinkronizáló LPB után az elektron sugarat a jobb felső sarokba futtatja. A Nick egészen addig folytatja az LPT olvasását, amíg valamelyik LPB RELOAD bitje beállított nem lesz. Ekkor az LPT elejére áll, és ismétli a képet. Most lássuk a video módok ismertetését:

VSYNC mód: szinkronizálási mód.

Talán a legfontosabb, és ezzel szokott lenni a legtöbb gond. Ahhoz, hogy a kép ne remegjen és fusson az LPB-k által meghatározott sorok számának pontosan 312,5-nek kell lennie. Akármilyen nem szinkronizáló sort egy egész sornak vesz, a szinkronizáló soroknál pedig a margók szabályozzák hogy hol kezdődik és hol végződik a sor. Ennek segítségével csinálhatunk fél sorokat és kiegészíthetjük a definiált sorok számát 312,5 sorra. Ehhez persze még szükséges a margók szerepét ismerni, ami a következő: A Nick minden vízszintes sort 57 szakaszra bont fel, és minden szakaszban 2 byte-ot képes beolvasni. Az első 8 szakaszban az aktuális LPB byte-jait olvassa ($8 \times 2 = 16$ byte), az utolsó 3 pedig a dinamikus video RAM frissítésére szolgál. A képernyő kirakására így időben 57-11, azaz 46 szakasz marad. Minden LPB-ben beállítjuk a bal és a jobb margót, a margókon kívüli terület keret (81h port) színű lesz. A margók közti aktív területre a video RAM-ból, és a beállított paraméterek szerint rakja ki a pixeleket. Valamikor egy szakaszban csak egy byte-ot olvas (pl.: LPIXEL mód) szakaszonként. Ha a bal margót nagyobb értékre állítjuk, mint a jobbot, akkor az egész LPB által definiált rész keretszínű lesz. VSYNC módban viszont a függőleges szinkron ki és bekapcsolását vezéreljük vele. És most lássunk egy példát egy sima grafikus képernyő definiálására: (Az x bármilyen videomódot jelent a VSYNC módon kívül). (Az értékek hexadecimális értékek!).

```
db 0,x,9,33,0,10,0,0,0,1,2,3,4,5,6,7
db 0e6,x,3f,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
db 0fch,90,0,3fh,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
db 0ffh,10,0,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
db 0e6,x+1,3f,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

A legelső LPB 256 sort definiál (2-es komplement!) az x által meghatározott videomódban. A bal margót a bal szélre, a jobb margót pedig ettől jobbra állítja be. A video memória, ahonnan az adatok olvasva lesznek Nick 1000h címen helyezkednek el. A paletta színei pedig az első 8 színre vannak állítva. Tulajdonképpen ez az LPB a látható területet definiálja. A többi a kép szinkronizálását, középre állítását végzi. A második LPB tulajdonképpen x videomódban semmit nem csinál, mivel a bal margó nagyobb mint a jobb. Ezért a 26 sor keret színű lesz. A 3. és 4. LPB a szinkronizáló LPB-k. A 3. 4. teljes sort szinkronizál, közben egy VIDEO megszakítás is generálódik az LPB lefutása után. Az 4. LPB is szinkronizál, a margók egy fél sornak megfelelően vannak beállítva. Ennek a sornak a végén az elektron sugár visszatér a bal sarokba, ahol ismét 26 üres sor definiálódik (lásd 2. LPB), csak ennél beállított a RELOAD bit (x+1) ennek köszönhetően a kép generálása újból kezdődik.

(Folytatjuk)

Kurta László & Szabó Gábor

AZ ENTERPRISE DOS lemezek felépítése IV.

A FISH ÉS EXOS VÁLTOZÓK ÖSSZEFÜGGÉSE:

64 (1Y-5E)	EXDOS-ROM szegmensszám
65 -5D	P0
66 -5C	P1 A TRANSZFERCÍM SZÁMOLÁSHOZ
67 -5B	P2
68 -5A	P3
69 -59	ECHO-flag
70 -58	VERIFY-flag
71 -57	AKTUÁLIS MEGHAJTÓ
72 -56	ISDOS-BOOT-DRV
73 -55	STEP-RATE
74 -54	DISK-CHANGE-FILE-flag
75 -53	ERROR-INP-csat
76 -52	ERROR-OUT-csat
77 -51	CLI-INP-csat
78 -50	CLI-OUT-csat
79 -4F	DATE-TIME-forma
80 -4E	ERROR-DISABLE-flag
81 -4D	DISK-ERROR-code
82 -4C	ISDOS-ERROR-code
83 -4B	ISDOS-CLI-védelmi-flag
84 -4A	RND0
85 -49	RND1 A VOL-ID-hez
86 -48	RND2
87 -47	RND3
88 -46	CLI-END-flag
89 -45	DISK-CHANGE-flag
90 -44	FAST-VIDEO-flag
91 -43	DIR-END-flag
92-99 -42-3B	FENTARTOTT TERÜLET
-3A	ERROR-seg
-39	ERROR-ptrL
-38	ERROR-ptrH

A FISH hibakezelés átvétele: (1Y-3A-38)

A rutin a 0. vagy az 1. lapon lehet. A szegmensszám nem nulla értéke esetén, minden FISH hibánál megkapjuk a vezérlést.

B = HIBAKÓD A=0 - a hibakezelés visszaadása a FISH-nek

C = MEGH =1 - ABORT
=2 - RETRY
=3 - IGNORE
=4-255 - ABORT

Vége

© 1993 Hsoft&ZozoSoft

A dBASE II ADATBÁZISKEZELŐ RENDSZER ISMERTETÉSE (III. rész)

IV. JELENTÉS (REPORT) GENERÁLÁSA

A rendszer a "report" parancsra megpróbál egy kezdetlegesen formázott jelentést készíteni a rekordjainkról. Az utasítás kiadása után az alábbi kérdéseket teszi fel:

Enter options, m=left margin, l=lines/page, w=page width.

Erre be kell írunk, hogy hol legyen a bal margó, hány sor legyen egy oldalon, és milyen széles legyen egy oldal. Például: m=2, l=15, w=50.

Page heading required? Y/N

Kérünk-e fejléct az oldalra? Ha igen, a következő kére, hogy gépeljük be:
Enter page heading.

Double space report? Y/N

Dupla sortávolsággal írja-e a jelentést?

Are totals required? Y/N

Akarunk-e összegezni? Ha igen, akkor további kérdések következnek, amelyek során megadhatjuk, hogy mely mezők tartalmát akarjuk összeadni.

Col. width, contents

001

Itt írjuk be, hogy melyik oszlopban mi legyen, és milyen szélességben. Pl:

001 20, CS_NEV

002 10, K_NEV

003 <ENTER>

Minden oszlop megadása után rékérdez a föléje írandó fejlécre is (Enter heading).

Ha mindez megvan, a formátumot egy file-ba tárolja, FMT kiterjesztéssel. A nevét nekünk kell megadnunk, és ezt a formátumot ezek után máskor is használhatjuk. Ha minden kész, a jelentés megjelenik a képernyőn. Ez persze csak hevenyészett tájékozódásra jó, szebb jelentéseket programból lehet készíteni.

V. ADATBÁZIS SZERKEZETÉNEK MÓDOSÍTÁSA

Ha már adatok vannak az adatbázisunkban és akkor derül ki, hogy a szerkezetén módosítani kell (mezőket törölni, hozzáadni vagy a hosszukat változtatni), az alábbi eljárást kövessük (programból nem lehet, egymás után kell kiadni a parancsokat):

.use CIMEK	megnyitjuk az adatbázist
.copy structure to IDEIG	ideiglenes állományba másoljuk a szerkezetét
.use	lezárjuk az adatbázist *
.use IDEIG	megnyitjuk az ideiglenes állományt
.modify structure	módosítjuk a szerkezetet

.append from CIMEK	az adatokat átmásoljuk az ideiglenes állományba
.delete file CIMEK	töröljük a lemeztől a CIMEK.DBF állományt
.use	lezárjuk az ideiglenes állományt
.rename IDEIG to CIMEK	átnevezzük a létrehozott új állományt a régi névre

* (Megjegyzés: Ha az adatokkal tele állomány szerkezetét módosítjuk, az adatok elvesznek. Ezt az eljárást teljes egészében a HELP szövegből vettem. A csillaggal jelölt sort én tettem hozzá, mert az elsőként megnyitott adatbázist az új megnyitása előtt szerintem le is kéne zárni.)

Mielőtt ezt kipróbáljuk, készíthetünk biztonsági másolatot az adatainkról a "copy to <állománynév>" paranccsal. Visszaolvasás az "append from <állománynév>" paranccsal lehetséges.

Vége

Szalontai Andrea

ELITE

Űrhajó irányítása:

- 1 - kiszállás a bázisról, előlő nézőpont
- 2 - vásárlás, hátulő nézőpont
- 3 - eladás, oldalsó nézőpont
- 4 - felszerelés vásárlása, oldalsó nézőpont
- , - lassítás
- .. - gyorsítás, pause feloldása
- H - hiperugrás
- J - bolygó felé ugrás
- G+H - ugrás másik galaxisba (ha van Galactic hyper space)
- C - dokkoló számítógép be/ki

Fegyverzet:

- T - rakéta előkészítése
- F - előkészített rakéta indítása
- V - előkészített rakéta kikapcsolása
- E - rakéta elhárítás
- W - energiabomba
- Y - álcázóberendezés ki/be

Információk:

- O - kistércék
- P - nagyterék: R - bolygó keresése
- B - célkereszt visszaállítása
- D - a legközelebbi bolygó
- ENTER - rakodóter
- K - vásárolható áruk jegyzéke
- L - minősítés, jogi állapot

Program kezelése:

- Bal SHIFT - pause
- Bal SHIFT+1 - kilépés az aktuális játékból
- Q - hang ki
- S - hang be
- D - jobb, bal irány felcserélése
- F - hiperűrharc ki/be

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

Nagy örömünkre elkészült ENTERPRISE-ra egy szuper szövegszerkesztő és úgy gondoljuk, hogy itt most nem szabad megállni! Egy szuper rajzoló és képkezelő program is kellene! Szerkesztőségünk pályázatot ír ki ENTERPRISE gépen futó rajzolóprogram készítésére.

Ha ez a rajzolóprogram az általunk felsorolt funkciókat tartalmazza (és használni is tudja!), a szerző részére

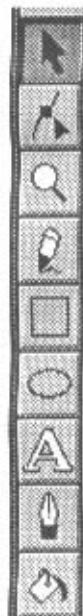
5000,- Ft honoráriumot fizetünk.

Ezután természetesen a Programküldő Szolgálat listájára felkerülve szerzői díjas programként vállaljuk a program forgalmazását.

A rajzolóprogramban többek között az alábbi funkcióknak kell szerepelnie:

IKONVEZÉRELT és MENÜVEZÉRELT legyen!

IKONOK:



- NYÍL (kijelölés, méret megváltoztatása)
- KÖRVONAL szerkesztés
- NAGYÍTÓ (nagyítás, kicsinyítés)
- CERUZA (vonalak, görbék rajzolása)
- NÉGYZET (téglalap, négyzet rajzolása)
- KÖR (ellipszis, kör rajzolása)
- SZÖVEG (szöveg írása a képernyőre)
- TOLL (körvonal és vonaltulajdonságok)
- KANNA (színezés, kitöltés)

MENÜK:

File menü

- Új
- File betöltése
- Mentés
- Mentés új néven
- Import (képkonverzió: PCX, GIF, AGSYS, SPECTRUM, VSAVE vagy VS, ART-STUDIO, PAINTBOX MAGIC PEN)
- Export (konvertálás AGSYS, VSAVE vagy VS, SPECTRUM, PAINTBOX, MAGIC PEN formátumra)
- Oldal beállítások
- Nyomtatás
- Nyomtatás beállítása
- Kilépés

Edit menü

- Undo (visszaállít, legalább 3 lépésig!)
- Redo (visszahoz)
- Delete (törlés)
- Duplicate (kétszeres)
- Cut (vág, vágólapra helyez)
- Paste (vágólapról visszahoz)
- Select all (minden objektum kijelölése)

Effects menü

- Nyújtás, tükrözés
- Forgatás, döntés, eltolás
- Előre hoz
- Hátra tesz
- Kerekítés (pl. négyszög sarakaié)
- Igazítás (objektumok egymáshoz igazítása)
- Árnyékolás, kontúrvonalak
- Inverzbe állítás

Display menü:

- Vonalzósor (cm-ben)
- Rács, segédvonal húzása
- Színpaletta megjelenítése
- Hasábvonalak megjelenítése

HELP menü:

- Könnyen elérhető HELP funkció.

Ezenkívül tartalmazzon legalább 10 féle betűkészletet és szimbólumkönyvtárat.

A vonalvég típusok állíthatók legyenek (nyíl, lekerekített).

Állítható legyen a vonalvastagság, és a vonal színe.

Kitöltés (Fill) színek és raszterértékek %-ban állítva, valamint legyen feltöltőminta (szerkeszthető!).

A nyíllal kijelölt objektumok a képernyőn jól láthatóan legyenek jelölve.

Ezek igazán csak alapfunkciók egy rajzolóprogramban, ha még több lehetőség van, az csak a rajzolóprogram tudását növeli. A betűkészletek és szimbólumkönyvtárak tervezését át tudjuk vállalni de ezt a program írójának kell a programba illeszteni. Nekünk az etalon az IBM PC-n futó COREL DRAW 4.0-ás programja. Mi ebből puskáztunk egy két funkciót, amit úgy érzünk EP-n is meg lehet valósítani. Ha Devilsoft nem hagyta volna félbe MAGIC PEN című rajzolóprogramját lehet, hogy ezt a felhívást nem is kellene közölnünk!

További információkat a szerkesztőség címén lehet kérni.

a szerkesztőség.

Új másoló: ZCOPY

Új másolóprogramot készít Zozosoft. Az új program a teljes memóriát kihasználja, és a FAT-ot és a főkönyvtárat csak egyszer olvassa be. Így rengeteg felesleges fejmozgást takarít meg, ezért jóval gyorsabb, mint az EXDOS COPY parancsa, de még teljes lemez másolásakor is gyorsabb, mint az EPDOS DCOPY-ja!!! És mivel fájlisan másol, nem kötelező az egész lemezt átmásolni. Természetesen eltérő formátumú lemezek között is képes másolni, sőt ha betelt a céllemez, folytathatjuk másik lemezre a másolást.

Alkönyvtárakat is képes másolni, de nemcsak egy mélységben mint az EPDOS...

Végül egy átlagos lemez (840 Kb-os, 72 fájlal teli) átmásolási ideje (bekapcsolt VERIFY mellett):

- COPY parancs: 11:25
- EPDOS DCOPY : 3:42 (Formázott céllemeznél.)
- ZCOPY : 3:03.

- mi -

Kiegészítések a FISH cikkhez

Az ENTERPRISE DOS lemezek felépítése című cikksorozatunk előző, 3. részében a 10. oldalon lévő MEGHAJTÓ ADATTERÜLET-hez egy két kiegészítés, amelyre fény derült:

0B 0-1: egy clusterben lévő szektorok száma -1.

0C-0D: BOOT szektorok száma.

0E-0F: FAT példányok száma.

Zozosoft

CHEAT ♦ CHEAT

ROBOCOP 1 - A menüben ESC+7

TURBO OUTRUN - Játék közben ESC

METRO CROSS - A menüben jobb SHIFT+M

UCM - Töltés közben F1

SAVAGE 1,2,3 - Töltés közben ESC

TURBO BOAT - HOLD (PAUSE) után T pályát vált

Kódra induló játékok:

ACIDGAME 2. -517

ACIDGAME 3. - 124

REX 2. - 8780889209919807

TITANIC 2. - SUSIE

ARMY MOVES - 27351 (a második szint betöltése)

Kiss László

A Programküldő Szolgálatról

Tapasztalataimat ezúton szeretném megosztani a kedves olvasóval. Bár még nem készült mérleg a második fordulóról, azonban néhány dolog már e sorok leadásakor is látható. A beígért egy hetes határidőt tudtam tartani, minden megrendelő 3-5 napon belül megkapta a kért összeállításokat. Összesen két helyről kaptam hiba-visszajelzést - mindkettő kazettás -, ezeket újra felvéve, postafordultával küldtem vissza. Ez, azt hiszem jónak mondható!

Ahogy várható is volt, a megrendelések 60-65%-a telefonon érkezett. Sikeresnek mondható ez a lépés. Azonban voltak nem is kevesen, akik kihasználva a telefont összekeverték a Különleges Tudakozó Enterprise szakmai osztályával. Nos én nagyon szívesen segítek minden márkatársamnak - persze csak a saját szakmai ismereteimen belül -, de ne felejtkezzenek meg arról, hogy így értékes időt vesznek el a Programküldő Szolgálatától. Kérem, hogy mielőtt felhívják, gondolják végig, hogy mit is akarnak kérdezni, és röviden megbeszéljük azt. Most hogy így agyon dicsértem magam, még egy jó tulajdonságomra szeretném felhívni a figyelmet: szembe tudok nézni a kritikával is. Szívesen veszem a visszajelzéseket, vagy az ötleteket is. Néhány gondolat a szerzői díjas programokról. Ezek olyan önállóan és itthon készített programok, amelyeket szerzőik az Enterprise-ra írtak. Sokkal jobban kihasználják a gépünk nyújtotta lehetőségeket, mint a már fülünkön sokszor kifolyó Spectrum átratók. Ők azok akik a készülő programjaikkal tulajdonképpen életben tartják az EP-t. Ezért a szerkesztőség egyhangúan úgy gondolja, hogy a szerzői díjak - melyek alig több mint egy fagyalt ára - járnak a részükre. Itt szeretném felhívni a figyelmét azoknak az EP-seknek, AKIK ILYEN ÖNÁLLÓ SZERZEMÉNNYEL RENDELKEZNEK, és azt ilyen alacsony honorárium fejében a nagyközönség részére is hozzáférhetővé tennék, ÍRJANAK. Akár az én címemen, akár a szerkesztőség címén is jelentkezhetnek. Tudomásom van róla, hogy ilyen programok vannak, hiszen ismerőseimnél több ilyenrel találkoztam én is.

Itt szeretnék külön köszönetet mondani az ORKsoft-nak kiemelkedő munkáikért, és hogy azt felajánlották a nagyjérdeműnek. És most néhány szó a mostani, harmadik fordulóról. Az összeállításokat úgy igyekeztem válogatni, hogy mindenki kedvét lelje benne. Elsősorban a játékokat keresik ezért ebből van a legtöbb. A felhasználói kínálatot behatárolja, hogy nem túl jól vagyunk ellátva ezzel mi EP-sek. Érdekes, de nem túl kelendőek a Demok, pedig ezek némelyike bizony felesleges a gépünk nyújtotta lehetőségek határait. Úgy készítettem el az összeállításokat, hogy magnósok is használhatják szinte mindegyik programot.

Egy kis segítség, indító kódok:

Thunderbirds 2. (Recovery);

Satan 2. (01020304);

Sol Negro 2. (2414520).

Tisztelt Megrendelő! Kérem, hogy a pontos nevet és címet olvashatóan (ha lehet nyomtatott betűkkel) írják a megrendelésükre, mert néhány levelezőlapot meg kellett mutatni grafológus ismerősömnek. Ha munkámmal

csak kismértékben is hozzájárulok ahhoz, hogy kedvenc gépünk és a hozzávaló programok jobban terjedjenek, hiszem, hogy sok öröme lehet még részünk általa.

HEGYI

Papír - irodatechnika

1118 Budapest,

Számadó u. 6.

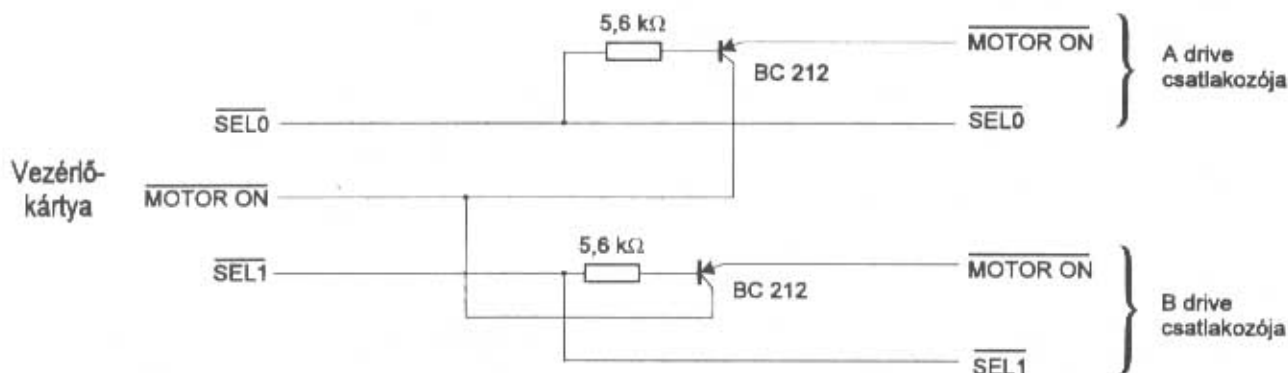
Tel./fax: 185-1859,

201-8352

- borítékok
- leporellók
- fax papírok
- irodaszerek
- etikettcímkek
- másolópapírok
- névjegykártyák
- cégjeles papírok
- grafikai tervezés

Trükk két floppy meghajtóhoz

Szeretnék egy érdekes, ám roppant egyszerű tapasztalatomat megosztani Önökkel. Most, hogy sikerült 2 floppy drive-ot csatlakoztatni az EP-hez, feltűnt, hogy a 2 drive motorja mindig egyszerre pörög. Ebbe majdnem belenyugodtam, amikor eszembe jutott egy jó megoldás. Az elvi kapcsolási rajz a következő:



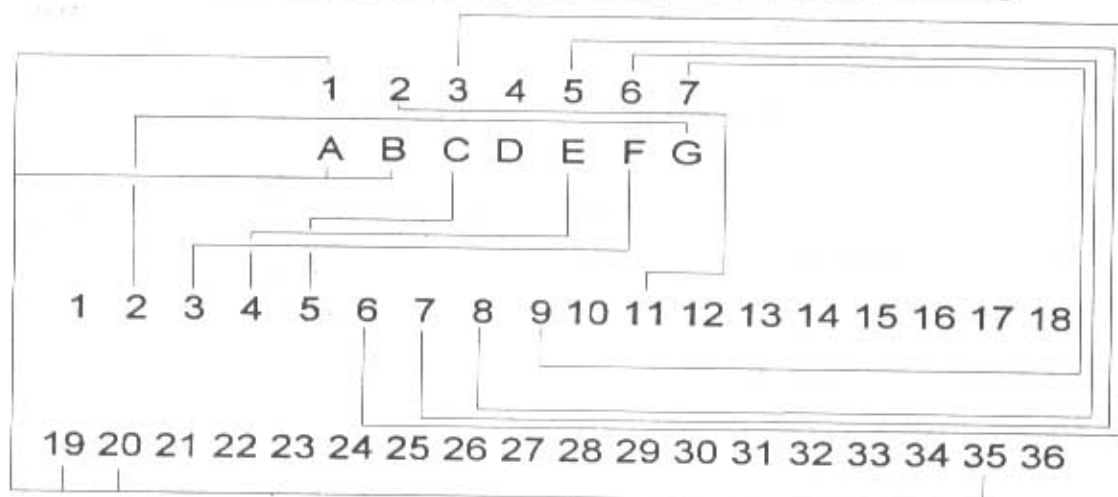
A vezérlőkártya és a drive-ok csatlakozói közötti vezetékeket nem kell megváltoztatni (mármint a többi). A tranzisztort és az ellenállást közvetlenül a csatlakozó lábaira kell ráforrasztani. Az ellenállás értékét és a tranzisztor típusát szabadon lehet változtatni. Remélem ez a megoldás minden EP felhasználónál beválik majd.

Pados Norbert

Köztudott, hogy sokan használják ENTERPRISE gépükhöz a kiváló STAR nyomtatókat. (A STAR nagyon híres mátrix nyomtatóról, de lézer printereik nem túl népszerűek, egy normális Postscript kártyát nem voltak képesek készíteni hozzá! – a szerk. megj.) A gond csak akkor kezdődik, ha csatlakoztatni szeretnénk az EP-hez a STAR nyomtatót. Nos, az alábbi kapcsolási rajz talán segít. STAR LC-100 colour Printer csatlakozását mutatja be az EP-hez.

A kapcsolási rajzot Németh Attila Budapesti olvasónknak köszönhetjük. Kérdésére: hogyan lehet előcsalogni a 128–255 közötti karaktereket a nyomtatóra, sajnos nem tudunk választ adni. Ez az EPSON nyomtatóknál már sikerült, de más nyomtatókon különböző trükköket kell alkalmazni. Például a STAR-t EPSON módba állítani a DIP-kapcsolók segítségével. Én egy OLIVETTI printerrel szenvedek már lassan két éve... (– a szerk.) A kapcsolási rajzot köszönjük!

ENTERPRISE NYOMTATÓ CSATLAKOZÁS



CENTRONICS

THUNDERBIRDS II. (SUB CRASH)

A játék két főszereplőjének, Alannak és Gordonnak a feladata vízteleníteni egy atomtengeralattjárót és leállítani a reaktort. A két szereplő között az INS billentyűvel lehet választani.

Először válasszuk ki az irányítást, majd a 0-val indíthatjuk a játékot. Ekkor be kell írni egy kulcsszót: RECOVERY. Válasszuk ki a felszerelést! A következőket vigyük magunkkal: az oxigénpalackot (kettő van belőle, de elég egyiküknek adni), a RADIATION PILL-t (tetején álló trapéz formája van), mely nélkül az energia gyorsan fogy. Igaz, itt csak egy van, de nem baj, a hajón a BRIDGE felirattól jobbra két szobával megtaláljuk a másikat is. Először vegyük fel ezeket: 1, 2 billentyűvel válasszuk, ki majd a tűzgombbal használjuk. Vegyük még fel a CREDIT CARD-ot és a CAN OF 'SHARK OFF' (Cápairtó palack)-ot. P-vel kérhetjük le tárgyaink nevét.

Ha elindult a játék, a cápairtóval és az oxigénpalackkal induljunk el a BRIDGE felirattól balra. Az első lejárón (egy oszlop miatt nehezen vehető észre) menjünk le. Itt kiúszhatunk a hajóból. Jobbra indulva találkozhatunk egy cápával. Irtsuk ki, vagy ő öl meg minket!!! Itt találunk egy YELLOW PASS CARD-ot. Menjünk vissza balra, a hajóra. A szobákat vízteleníteni kell a szobák közepén látható kapcsolóval. Az ajtók nem nyithatók ki, ha egyik oldalukon van víz, a másikon pedig nincs. Ha a tengeralattjáró felemelkedik, keressük meg a BLUE PASS CARD-ot. Ezzel és a YELLOW PASS CARD-dal menjünk a computerekhez (BRIDGE felirattól 5x jobbra, le, 2x jobbra). Akinél a YELLOW van, a jobb, akinél a BLUE van, a bal gép elé álljon, majd használjuk a két kártyát. (A RED PASS CARD-ot CSAK AKKOR használjuk, ha kíváncsiak vagyunk a hatására...

Végül menjünk vissza a START helyre. A CREDIT CARD-dal menjünk jobbra. Ekkor a gép elárulja a következő rész indítási kódját: ALOYSIUS.

Hajdu Ferenc

SZIGET ♦ SZIGET ♦ SZIGET

Kéthavonta megjelenő újság

Érdekes írások, interjúk,
versek, rejtvények. 8 oldalon.

Előfizethető az AMEKO Kft. címén:
1094 Budapest, Tűzoltó u. 96.

Előfizetési díjak: 1 évre 120, fél évre 60 Ft.

LORDS OF MIDNIGHT

Mozgás:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 - észak | 5 - dél |
| 2 - északkelet | 6 - délnyugat |
| 3 - kelet | 7 - nyugat |
| 4 - délkelet | 8 - északnyugat |
| Q - lépés előre | |

- R - információ a karakterről
T - parancsok (kilépés: Q)
U - éjszaka (lépéskör vége)
F3 - térkép: Joy le/fel üzemmód választás
F1 - kilépés térkép üzemmódból
E - visszatérés az almenüből

Szereplők választása:

- M - szereplők listája, karakter kiválasztása
C - Luxor
N - Rorhtron the Wise
V - Morkin
B - Corleth

- D - játékállás töltése G - olvasás indítása
J - kilépés

TOMAHAWK

- Q - rotor állásszög fel
M - térkép ki/be
A - rotor állásszög le
N - radar üzemmód váltó
W - motor fordulatszám fel
Bal SHIFT - forgás balra (50 Mph alatt)
S - motor fordulatszám le
Z - forgás jobbra (50 Mph alatt)
P - fegyver váltás
H - PAUSE (kioldás: J)
C - radar üzemmódok

TOTAL ECLIPSE 1-2

- A - forgás mértéke
R - pihenés (nyomva kell tartani!)
S - lépésméret
H - gugolás le/fel
U - megfordulás
STOP - SAVE, LOAD, kilépés menü
P - fej fel
SPACE - célkereszt váltás (mozgás/lövés)
L - fej le

Játékállást csak arra a lemezre lehet menteni,
amiről betöltöttük a játékot!

Kiss László

ANGEL NIETO POLE 500

Aki még nem látta ezt a motorverseny-programot, az bizonyára csodálkozik a leírás terjedelmén. Ez a terjedelmes leírás azért indokolt, mivel a program bonyolult menüszerkezettel rendelkezik, aminek kiismerését nem könnyíti meg a spanyol nyelv használata. (Aki tud spanyolul, annál ez a probléma tárgytalan.)

A program lehetőséget nyújt egy világbajnokság lejátszására egy és két játékos részére.

A menüben a sorok között a 6 (le), 7 (fel) gombokkal tudunk mozogni, egy funkciót kiválasztani az ENTER megnyomásával tudunk.

A főmenü a következő pontokat tartalmazza:

CONFIGURAR ENTRENAMIENTOS
ESTADISTICAS CARRERA

Elsőként nézzük a CONFIGURAR menüpontot:

JUGADOR 1 JOYSTICK/TECLADO

JUGADOR 2 JOYSTICK TECLADO – a két játékos irányítását állíthatjuk be:

JOYSTICK: EXT 1 joystick, két játékos esetén EXT 1, EXT 2 joystick.

TECLADO : billentyűzet

COLOR DE TINTA – a tinta színét tudjuk beállítani

COLOR DE FONDO CARRETERA – a papír színét tudjuk beállítani. E két menüpontnál a következő változatok lehetségesek:

NEGRO, AZUL, ROJO, MARGENTA, VERDE CYAN, AMARILLO, BLANCO

Mivel se spanyol szótáram, se színes monitorom, a színekről nem tudok nyilatkozni.

DEFINE JUEGO – a változatosság kedvéért újabb menüt kapunk:

REDEFINE TECLAS 1 JUG

REDEFINE TECLAS 2 JUG – a két játékos billentyűinek beállítása:

CAMBIO – váltás, DERECHA – jobbra

IZQUIERDA – balra, FRENA – fékezés

ACELERA – gyorsítás

UN/DOS JUGADOR 1/2 játékos

NUMERO DE VUELTAS – 2–20 körös verseny. Az ENTER megnyomása után a 8–5 billentyűvel állíthatjuk be a kívánt értéket.

Egy programhiba miatt a következő két pályán maximum 10 kört állítsunk be: MISANO (ITALIA), RIJEKA (YUGOSLAVIA)! Az INTERLAGOS-i (BRASIL) nagydíjon pedig elégedjünk meg 8 körrel!

MODO MUNDIAL/MITIN – világbajnokságot (MUNDIAL), vagy csak egy versenyt (MITIN) akarunk játszani. CIRCUITO ACTUAL – a következő versenypálya. Csak MITIN módban lehet állítani. Sajnos csak négy pálya közül választhatunk, pedig a programban sokkal több szerepel. (összesen 16)

SALIDA – kilépés a menüből

DEFINE MOTO – ismét egy újabb menünek örvendezhetünk:

TIPO DE CAMBIO JUG 1 – automata, és manuális váltót választhatunk.

RELACION DE CAMBIO JUG 1 (LARGO/CORTO)

LARGO módban nagyobb a motor végsebessége, de lassabban gyorsulunk fel. A CORTO módot lassú, kanyargós pályán érdemes választani.

TIPO DE NEUMATICOS (SLICKS/ MIXTOS/ PELUDOS): a gumi típusa.

Minden pályán másmilyen gumival érdemes menni. Ezt az edzésen kell kikísérletezni. A SLICKS gumi egy kicsit gyorsabb mint a többi.

Ezután ugyanezek a menüpontok következnek a 2. játékosra vonatkoztatva.

SALIDA – kilépés a menüből

CARGAR MUNDIAL – játékállás betöltése

GRABAR MUNDIAL – játékállás kimentése: egy lemezre csak egy játékállást lehet menteni!

SALIDA – kilépés a menüből

ESTADISTICAS menüpont

Az ENTER megnyomására sorrendben a következő információkat kapjuk:

TIEMPOS DE ENTRENAMIENTOS: edzésidők

RESULTADOS DE LA CARRERA: versenyeredmény

CLASIFICACION DEL MUNDIAL: a világbajnokság állása

ENTRENAMIENTOS - edzés: ha kigyakoroltuk magunkat a G megnyomásával juthatunk vissza a főmenübe. Nem kötelező verseny előtt edzeni!

CARRERA - verseny:

összesen 10 versenyző vesz részt a versenyen. Ha neki megyünk az egyik versenyzőnek, lelassulunk. Ugyanez történik ha kisodródunk, feltéve, ha nem megyünk neki egy tereptárgynak, ekkor ugyanis bukunk. A versenyen annyiszor eshetünk ahányszor kedvünk tartja (?), idővesztéssel folytathatjuk a versenyt. A játéktér tetején a következő információkat kapjuk:

MARCHA: az aktuális sebességi fokozatot mutatja.

POS: helyezésünk a versenyben

Középen egy fordulatszám-látlót láthatunk.

TIEM: A versenyidőt mutatja.

VEL: A sebességünket méri.

A pontozás a következőképpen történik:

HELYEZETT	PONT	HELYEZETT	PONT
1	- 20	4	- 13
2	- 17	5	- 11
3	- 15	6	- 10

A játék grafikája közepes (monokróm), a hanghatás katasztrófális (ennél még a semmi is jobb lett volna!). Ezek ellenére jó szórakozást nyújthat a program, mivel elég nehéz megnyerni a világbajnokságot, és sok pályán kell végigmenni. A programban megtalálható a Hungaroring is! Külön említést érdemel, hogy két játékos üzemmódban egyszerre versenyez a két játékos! (Igaz egy kicsit lassú lesz a 4MHz-es gépeken.)

AIRBORNE RANGER



Ez egy igen színvonalas akciójáték, aki szereti a COMMANDO, és a hozzá hasonló programokat az biztos megkedveli. A játékban egy kommandózt irányítunk, akinek célja, hogy miközben végigrombol egy szigetet egy bizonyos küldetést is teljesítsen. Betöltés után az első feladatunk az irányítást kiválasztani. Javasolt a külső botkormányt választani. Választásunkat a SPACE megnyomásával kell megerősítenünk. Figyelmesen állítsuk be az irányítást, mert később már nem lehet megváltoztatni! Ezután 12 küldetés közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt.

A küldetések a következők:

- 1 *Fegyverraktárak megsemmisítése*
(Az egyiknek az ajtaját gránáttal be lehet robbantani és ha bemegyünk lőszeret vehetünk fel)
 - 2 *Titkos kód kulcsának ellopása*
(Egy, a szabadban lévő asztalról)
 - 3 *Ellenséges repülő megsemmisítése*
(Nem szabad egy bunkert se kilőni, mert észrevesznek, és elmenekülnek a repülőgépek)
 - 4 *Ellenséges tiszt foglyulejtése*
(Ez a gyakorlatban a lelövését jelenti)
 - 5 *Olajvezeték elvágása*
(Ez nálam hibás. Játsszani lehet vele, de nem tudjuk teljesíteni)
 - 6 *Radarállomások megsemmisítése*
 - 7 *Ellenséges rakéták megsemmisítése*
 - 8 *Foglyok kiszabadítása*
(Nem sikerült rájönnöm, hogy mit kell itt csinálni)
 - 9 *Kísérleti repülőgép lefényképezése*
(Be kell menni a hangárba. Utána akár fel is robbanthatjuk)
 - 10 *Tűzok kiszabadítása*
(Gránáttal ki kell robbantani az ajtót, és megvárni a helikoptert)
 - 11 *Szabotázsakció*
 - 12 *Szabotázsakció késleltetése*
- Ahol nincs megjegyzés, ott a cél a „sima rombolás”. Az akció teljesítése után a térképen megjelölt helyen (jele: X) felvesz minket egy helikopter.

Miután kiválasztottuk a küldetést a nehézségi szintet kell beállítani, majd az angol nyelvű instrukciók megtekintése után kezdődik a játék. Először a szigetet felülnézetből látjuk és egy repülőgépről három utánpótláscsomagot dobhatunk le, majd mi is kiugorhatunk (persze ejtőernyővel...). A repülőt jobbra-balra tudjuk irányítani, tűzgombbal kidobjuk a csomagot. (Célszerű nem a vízbe dobni.) A célpont(ok) természetesen a sziget ellenkező oldalán van(nak), aminek eléréséhez egy védelmi rendszeren kell utat törnünk. Ehez a következő eszközöket vehetjük igénybe.

- időzített bomba: a célpontok ellen
 - gránát: aknamező, fal, drótkerítés, némelyik célpont ellen
 - kés: rendkívüli hasznosságát most nem elemzem.
 - kézi rakétavető: bunkerek és a célpontok ellen
 - gépfegyver: csak a katonák ellen
- A fegyverekből csak meghatározott készletek állnak rendelkezésünkre, de a muníciót az utánpótláscsomagokból pótolhatjuk. Ha nem tudjuk felvenni a csomagot, azért van, mert túl vagyunk pakolva. Célszerű a lövészárkokban kúszva közlekedni, mert így a bunkerekből nem tudnak ránk lőni. Alaposan gondoljuk meg, hogy mire lövünk rakétával, mert kevés van belőle.

A képernyő két szélén található kijelzők a következő információkat mutatják:

- FATIGUE: mennyire fáradtunk ki a futásban
 WOUNDS: sebesüléseink száma (a negyedik halálos)
 FIRTAID: a rendelkezésünkre álló elsősegélykészlet. Használatával csökkenthetjük a sérüléseink számát.
 TIME: A feladat végrehajtásához rendelkezésre álló idő.
 T. BOMBS: A rendelkezésünkre álló időzített bombák

GREANDES: Gránátok

KNIVES: Kés

ROCKETS: Rakéták

CARBINES: Töltény a löfegyverhez

Az aktuális fegyver elszíneződik.

Végül következzenek a kezelőgombok:

ENTER – a futás sebessége

Jobb SHIFT – térkép ki/be: ezen minden tereptárgy látszik (még mi magunk is)

SPACE – lehasalhatunk/felállhatunk (ezért nem lehet a belső botkormányról játszani a játékot, mivel ez egyben a tűzgomb is)

B – elsősegély

C – időzített bomba előkészítése

1 – gránát előkészítése

2 – kés előkészítése

3 – rakétavető előkészítése

4 – gépfegyver előkészítése

M – a helikopter hívása

A botkormány használatára talán mindenki rájön magától is.

Kiss László

Carrier command

A Carrier command egy nagyon összetett stratégiai játék, remekül kihasználja a játékos valamennyi képességeit.

A játékban egyszerre vezethetsz egy cirkálót, három vadászbombázót és három légpárnás járművet. Ha ez sem kelti fel érdeklődésedet akkor nem segíthettek!

A program betöltése után a címlapon megjelenik maga a CIRKÁLÓ, alatta három beállítási lehetőséggel. Az "O" lenyomásával értelemszerűen be lehet állítani a szükséges opciókat, mint minden más játéknál, majd választhatsz, hogy hol akarsz bekapcsolódni a játékba. Az "A" lenyomásával akció közben indulsz, mikor is az egység éppen megközelít egy ellenséges szigetet, melyet el kell foglalnod. Az "S" betű lenyomásával stratégiai játékkal kezdesz, fel kell építened az egész rendszert, az az minden szigetet el kell foglalnod. A kiválasztás után a hajó parancsnoki fülkéjébe kerülsz. A képernyő bal oldalán 5, jobb oldalán pedig 7 ikont látsz. A kurzor és a tűzgomb segítségével választhatsz a különféle opciók között. Fentről haladva az ikonok jelentése a következő:

- Bal: 1. Kilépés a játékból.
2. Ez a parancsnoki fülke. Itt vagyunk most. Ebből a helyzetből vezethető a cirkáló.
3. Harcálláspont. Innen irányíthatod a hajó tüzerejét.
4. A WALRUS-ok (partraszálló légpárnás járművek) irányítása.
5. A MANTA-k (vadászbombázók) irányítása.

PAUSE: értelemszerű

Az alsó sorban a PAUSE mellett helyezkedik el a radarképernyő, tőle jobbra a felderített terület nagyítására ill. kicsinyítésére van lehetőség, majd a pozíciós táblát láthatjuk. A "DEPTH" a vízmélységet, a "FUEL" a rendelkezésre álló üzemanyag mennyiségét, a "SPED" pedig az aktuális jármű sebességét jelzi.

Jobb: 1. Az ablak, amin kinézel

2. Térkép. Kurzor mozgásával itt állíthatod be az automatikus irányítást, ami majd a kijelölés alapján célba vezeti a hajót. A kiválasztott ellenséges sziget mellé viszed a kurzort, majd a tűzgombbal megjelölöd azt a helyet, ahová a hajót eljuttatni szeretnéd és a kurzorral lőj rá "PROG" feliratú ikonra. Ha a sebesség is be van állítva, ezután a hajó elindul a kitűzött cél felé. Vigyázz! Az automatika nem tud akadályt kikerülni! A térképet nagyíthatod, vagy kicsinyítheted, az óraikon meggyorsítja az időt, a fellelte lévő pedig megkeresi a hajódat. A "STRATEGI" feliratú gomb a pillanatnyi tartózkodási helyedet, a "RESOURCE" pedig a szigetek státusát, mutatja meg. Ennél az opciónál lehet a Raktár szigetet át-helyezni. Kurzorral kijelölöd a kívánt szigetet, majd kétszer rálövsz a "PROG" felíratra. Ezt a manővert a harc során célszerű többször ismételni, mert különben az utánpótlási vonalak nagyon hosszúak lesznek.

3. A hajó státusa, kárjelentés. Itt lehet lekérdezni a különböző eszközök harckésztségét, és meg lehet határozni a javítás sorrendjét és sürgősségét.

4. Raktárkészlet. E menüpontnál lehet megrendelni a kiegészítést. 5 ikon látható: Balról-jobbra: Meglévő készlet a hajón. Meglévő készlet a raktárszigeten. Előállítás fontossági sorrendje. Előállítás mennyisége. Vétélezés. Vétélezni azonban csak akkor lehet, ha a raktárszigeted mellett vagy közvetlenül.

5. Üzenetek: "Enemy taken" Az ellenség éppen elfoglalja a szigetedet.

Az üzenetre hangjelzés figyelmeztet.

6. Itt veheted kézbe a vezérlést.

7. Automatikus vezérlés (van a térkép-en beállítva!) Kézi vezérlésnél a "z" és "x" gombokkal lehet a sebességet szabályozni, a BAL SHIFT lenyomása eltünteti a kurzor nyilat és aktiválja a joy-t, az újbóli lenyomás visszaadja a kurzor nyilat. Ez a fegyverzetre és a járművekre is érvényes.

Az ellenséges sziget megközelítése után célszerű először megsemmisíteni a támadó repülőket vagy hajót. A tüzelőállásba belépve választhatsz a lézergyű vagy pedig a célkövető rakéták közül. Már csak egy a feladat: TÚZ!

Vigyázz! A lézer hamar felhevül, a 10 rakéta pedig hamar elfogy.

A vadászgépek és a légpárnások vezérlése, irányítása durván megegyezik.

Az ellenséges bázis megsemmisítése (legkönnyebb egy bombát ledobni a közepére) után a térképen a bázis színe megváltozik. A következő feladat a saját bázisunk felépítése. Az egyik légpárnást feltöltjük üzemanyaggal, fegyvert választunk, majd beteszünk egy ... ISLAND CONSTRUCTOR-t, amit kiviszünk az immár semleges szigetre, majd aktivizáljuk.

A kiválasztott légpárnás automatikusan elhagyja a hajót, nekünk csak a parancsot kell kiadnunk.

A PAUSE felirat mellett 3 számozott gomb van. Ezzel választhatjuk ki, hogy melyik járművet akarjuk, majd rálövünk a hajóábrára, (a felsőre, amelyikből a nyíl kifelé mutat!). A lift a járművet leviszi a kibocsájtó kapuhoz.

Ekkor rá kell lépni a jobb 4. ikonra, ahonnan parancsot lehet adni a jármű kibocsájtására és a térkép funkcióban beállított feladat végrehajtására, (Hajóábrából kifelé mutató nyíl ikonja) de magunk is vezethetünk, ha van kedvünk.

A repülők bármely irányból visszatérnek (jobb 4. gomb lenyomása után megnyomni az alsó, a hajóba befelé mutató ikont). A "Vehicle returning" felirat közli, hogy a parancsot vették. A légpárnás automatikus visszatérése azonban csak akkor történik meg, ha az a cirkáló tatja mögött tartózkodik.

Az elpusztult járműveket lehet a raktárból pótolni a 3. sorszámú ikon alatt lévő csavarkulcsos gombra való rálövással.

Vigyázat! Az ellenségnek is van cirkálója! Sajnos csak egy.

Ez időnként megjelenik. Ha több ellenséges hajó lenne, élvezetesebb lenne a játék. Lehet, hogy ezen is tud valaki segíteni?

A feladat: Valamennyi sziget elfoglalása, saját bázisunk felépítése a szigeteken, az ellenség megsemmisítése. Ez a leírás korántsem teljes. Célja mindössze annyi, hogy megkönnyítsem a kezdést, a kezelés logikáját kiismerve, már mindenki könnyedén átveheti az irányítást. Még egy kis segítség: ha a gyártási feltételeknél *akármít* HIGH-re állítunk, a szigetek semmit sem fognak gyártani.

Sok sikert!

Köszönet Haluska Lacinak! Ez a leírás már az általa kifejlesztett új szövegszerkesztő rendszeren, a HWP-n készült. Gratulálók!

Dauda Sándor

CHEAT-ek:

THREE WEEKS IN PARADISE

Amikor Wally „szédeleg” az A+S+D billentyűket egyszerre le kell nyomni: örökélet.

DEFLEKTOR

Egyszerre lenyomva a C+H+E+A+T billentyűket végtelen idővel és sérthetelenséggel rendelkezünk.

NAUTILUS

5 - balra
8 - jobbra
4 - kanyarodás kimerevítése
A - lassítás
Q - gyorsítás
6, 7 - ha rakétát lövünk ki, azt irányítjuk
W - süllyedés
S - emelkedés

1 - periszkóp balra (1 fok)
2 - periszkóp jobbra (1 fok)
SHIFT+1 - periszkóp balra (5 fok)
SHIFT+2 - periszkóp jobbra (5 fok)
P - képnagyítás (max 8*)
O - képnagyítás vissza
R - finomfelbontású radar ki/be
V - levegő kompresszor ki/be
B - motor váltása
Jobb SHIFT - 30*-os időgyorsítás ki/be
Bal SHIFT+SPACE - játék feladása
H - pause

ÖRÖKÉLET KÓDOK

RINGWARS (2. file)

[R] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] RING.PRG [ENTER]
Last address: BFFF
[M] 59F6 [ENTER] 00 [ESC] (Üzemanyag)
[M] 5A6B [ENTER] 00 [ESC] (Energia)
[M] 6CAF [ENTER] 00 [ESC] (Lézer)
[M] 9826 [ENTER] A7 [ESC] (Bomba)
[S] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] RING.PRG [ENTER]

MICKEY MOUSE (Örökélet és energia)

[R] 10F0 [ENTER] BFFF [ENTER] MICKEY [ENTER]
Last address: 1A4F
[M] 10F2 [ENTER] 58 [ESC]
[M] 1694 [ENTER] CD 50 0A [ESC]
[M] 1A50 [ENTER] AF 32 A8 8E 32 A9 9F C9 [ESC]
[S] 10F0 [ENTER] 1A57 [ENTER] MICKEY [ENTER]

JACK THE NIPPER 2. (3. file) - (Örökélet)

[R] 2100 [ENTER] BFFF [ENTER] JACK2.PRG [ENTER]
Last address: BFFF
[M] 68F3 [ENTER] 00 [ESC]
[S] 2100 [ENTER] BFFF [ENTER] JACK2.PRG [ENTER]

R-TYPE (2. file) - (Sérthetelenség)

[R] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] R-TYPE [ENTER]
Last address: 79BE
[M] 31BA [ENTER] C9 [ESC]
[S] 1B00 [ENTER] 79BE [ENTER] R-TYPE [ENTER]

BATMAN (Örökélet)

[R] 1000 [ENTER] BFFF [ENTER] BATMAN [ENTER]
Last address: BCFF
[M] 2BB5 [ENTER] 00 [ESC]
[S] 1000 [ENTER] BCFF [ENTER] BATMAN [ENTER]

LIBERATOR (2. file) - (Örökélet)

[R] 0900 [ENTER] BFFF [ENTER] LIBERAT.PRG [ENTER]
Last address: BE01
[M] 9134 [ENTER] 00 [ESC]
[S] 0900 [ENTER] BE01 [ENTER] LIBERAT.PRG [ENTER]

SENDA (2. file) - (Örökélet)

[R] 1000 [ENTER] BFFF [ENTER] SENDAPR [ENTER]
Last address: B4AD
[M] 96B8 [ENTER] 00 [ESC]
[S] 1000 [ENTER] B4AD [ENTER] SENDAPR [ENTER]

CHEAT-ek:

SABOTEUR 2.

Betöltés közben ESC. Játék közben nem fogy az energia és az idő.

BUGGY BOY

Betöltés közben valamelyik funkcióbillentyű. Örök idő.

THUNDER BLADE

ESC+7 lenyomása után örökélet.

Csavajda István

SUPER TROLLEY



Ez egy rendkívül idióta játék, de egy darabig el lehet vele szórakozni. A játék főhőse (akit a játékos irányít) egy forgalmas bevásárlóközpont alkalmazottja, akinek minden áruházi teendő el kell látnia. Miután sikeresen kiirtottuk a memóriabővítést, betölthetjük a játékot. Az általam ismert verzióknak BASIC betöltője van! Betöltés után az első dolgunk az irányítás kiválasztása. A játék külső és belső botkormánnyal is játszható. A játék indítása után egy információs táblát láthatunk, ami a következőket tartalmazza:

POSITION – talán a minősítésünket jelzi?

BONUS – valamiféle BONUS?

SCORE – nem azt mutatja amit az ember vár...

NEXT TASK – a következő feladatunk. Ezek lehetnek:

STOCK UP ... – vigyük ki ... árut a raktárból a helyére

TAKE CHANGE TO HILL x – vigyünk pénzt az x pénztárba

SOMEONE HAS KNOCKED OVER A STACK OF CANS YOU MUST RESTACK THEM – valaki feldöntötte a konzervdobozokat, vissza kell raknunk a helyére

A CUSTOMER HAS LOST HER BABY YOU MUST FIND THE BABY AND RETURN WITHIT – elveszett egy kisbaba, meg kell találnunk

CATC A STRAY DOG THAT HAS GOT INTO THE SUPER MARKET – egy kutya bejutott az áruházba, el kell kapnunk

MOP UP ALL THE RUDDLES LEFT FROM THE DOG – az előbb említett kutya pisijét (lehet több is!) kell felmosnunk

AREA AND PUT THEM IN TROLLEY BAY – a szétszórt kocsikat kell összeraknunk

TIME TO COMPLETE: x MINS – A feladat teljesítéséhez rendelkezésre álló idő.

PRESENT TIME – a pontos idő

TOTAL SCORE – a pontszámunk

Ha árut kell kivinnünk, a következő feladatunk a dobozokra felragasztani az árcédulákat. Javasolt a tűz-

gomb folyamatos nyomvatartása. (Elég fáradt napja lehetett a programozónak, amikor ezt a részt kitalálta). Miután ez sikerült, kezdhetjük a játékot. A játéktér alatt a következő kijelzők vannak:

CARRYNG: éppen mi van a kezünkben

FOOD TYPE: milyen áru van abban a szobában, amiben vagyunk

DAY: az aktuális napot mutatja

TIME: a pontos idő

SCORE: a pontszámunk

WEEK: azt mutatja, hányadik hetet játszunk

A játék indulása után megjelenik főhősünk, maga előtt tolvaj bevásárlókocsit. A tűzgombbal felvehetünk, letehetünk tárgyakat (beleértve a kocsit is). Körülöttünk hamarosan megjelenik a vásárlóközönség. Vigyázzunk, hogy ne sokszor menjünk neki semminek, mert különben kirúgnak minket (GAME OVER). Ha a feladat áru kihordása, menjünk az üres pulthoz, engedjük el a kocsit, álljunk az oldalához, vegyük fel az árut, menjünk a pulthoz, és tegyük le az árut. A feladatot akkor teljesítettük, amikor visszatértünk a kiinduláshelyre. (a térképen jele: CÉL) A nap utolsó feladata a szétszórt kocsik összerakása.

Most következzen a játékban szereplő tárgyak, és hogy hol találhatóak:

1 BEANS (zöldbab) – B4,C3	17 MILK (tej) – C1
2 BREAD (kenyér) – B1,A3	18 ONIONS (hagyma) – C5
3 BUTTER (vaj) – F1	19 PEAS (borsó) – C4
4 CABBAGE (káposzta) – D5	20 PET FOOD (állateledel) – B5
5 CARROTS (sárgarépa) – C2	21 PIES (pástétom) – A1,A3
6 CEREAL (gabonafélék) – E2,D1,D2	22 POTATOES (krumpli) – C5
7 CHEESE (sajt) – E1	23 RICE (rizs) – D4
8 CHICKEN (csirke) – F4	24 SAUCES (mártás) – F1,F2,E1
9 CHIPS (az...) – E3,E4	25 SALT (só) – E5
10 CREAM (krém) – A5	26 SOUP (leves) – B3,C1
11 EGGS (tojás) – E5,F5	27 STEAKS (hús) – A2,B2
12 FISH (hal) – A3,B3	28 STEW (párolt hús) – B2
13 FLOUR (liszt) – D3	29 SUGAR (cukor) – E3,E4,F3
14 FRUIT (gyümölcs) – A5,B5	30 WINES (bor) – F3,F4,F5
15 GATEAUX (?) – A3	31 YOGHURT (az...) – D1
16 LETTUCE (fejesaláta) – D5	

A térképen található egyéb jelölések:

S – innen indulunk

P1, P2, P3, P4 – a négy pénztár

KOCSIK – az egyik feladatban említett bevásárlókocsik

DOBOZ – az egyik feladatban említett konzervdobozok

Kiss László

(A játék térképe a következő oldalon található)

SUPER TROLLEY TÉRKÉP

	A	B	C	D	E	F
1	2	2	17	6	7	3
	21		26	30	24	24
2	27	28	5	6	6	24
	21	27				
3	12	12	1	13	9	29
	15	26			31	31
4	00B0Z	1	19	23	9	8
					31	29
5	14	20	18	4	11	11
	10	14	22	16	25	S
6	P1	P2	P3	P4	KOCSIK	CÉL

FIGHTER BOMBER

- W – kerékfék ki/be
- B – szárnyfék ki/be
- G – futómű ki/be
- ENTER – fegyverváltó
- S – célkeresés
- N – célpontváltó
- F – FLARES szórása
- C – CHAFT szórása
- Z – lassú kanyarodása balra
- z – lassú kanyarodás jobbra

- Ball SHIFT+1 – minimális tolóerő / motor ki
- Ball SHIFT+2-9 – tolóerő fokozat
- Ball SHIFT+0 – maximális tolóerő / utánégető ki/be

- Jobb SHIFT+1 – pilótafülke
- 4 – nézeti kép az irányítótornyból
- 5 – hátulnézet
- 6 – kitekintés balra
- 7 – kitekintés jobbra
- 8 – felülnézet
- 9 – hátulnézet
- 0 – külső kamera: E – nézőpont fel,
D – nézőpont le
U – forgás balra
I – forgás jobbra
J – nagyítás le
K – nagyítás fel

STOP – kilépés a küldetésből.

DIZZY 4.

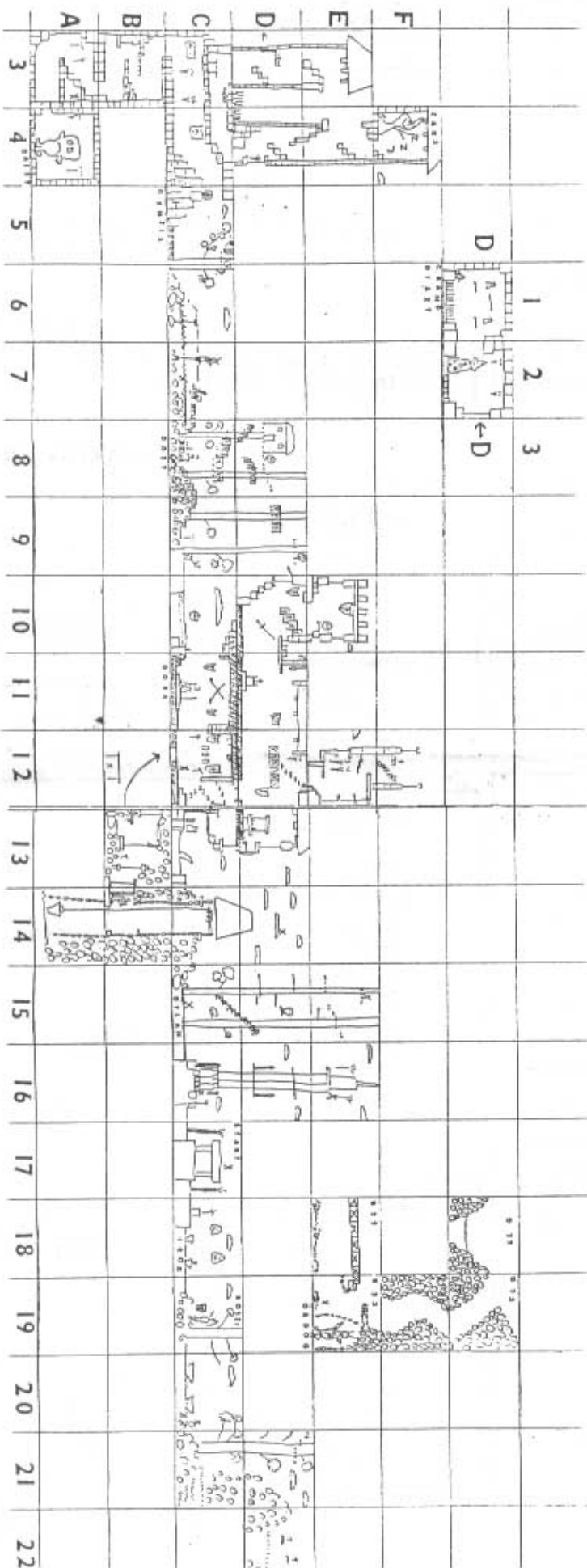
A térkép alapján könnyen végig lehet játszani ezt a csodálatos grafikával készült játékot.

Induljunk el a START pályáról (C-17) balra és vegyük fel a kulcsot. A C-13-as pályán nyissuk ki vele a kaput, majd a lépcsőkön felugrálva jobbra D-13, D-14, D-15, itt vegyük fel a botot (Big stick), E-16-on fekete macskát (Black cat), C-17-en Daggert és menjünk a C-16-ra, Dilant szabadítsuk meg a indáktól, cserébe ad egy levelet, de ezt egyelőre hagyjuk itt és menjünk tovább egészen a C-7-ig. Itt vágjuk el a kecske kötelét, verjünk rá a bottal, mire nekirohan a trollnak és elkergeti. Menjünk vissza C-8-ra, vegyük fel a mérgezett almát (Poisoned Apple), E-10-en PP-t felvesszük és elmegyünk a Boszihoz. Odaadjuk neki a macskát, majd az almát és visszaindulunk a trónterembe, ahol az útközben felvett DORA FROG-ot letesszük. Vissza jobbra a The handle-t felvesszük, a kút kávéján felhúzzuk vele a vödört, felvesszük, jobbra Dilan-nál a levelet (LEAF) felvesszük és ismét irány a jó öreg Boszi. A levelet odaadjuk neki, azt bedobja az üstbe, mi pedig tovább balagunk jobbra. C-20-on Drinkme Potion-t felvenni C-21-en a vödört megtölteni. Ezekután visszaugrálunk a Káponába (D-11), felvesszük a GOLD CROSS-t, C-5-ön a jégbefagyasztott Denzilt nyakon locsoljuk egy vödör jó forró vízzel amitől kiolvad hideg fogságából. Cserébe kapunk tőle egy walkman készüléket. Ezt egyelőre itt hagyjuk és sétáljunk tovább balra. A-3-on a lépcső alatti fáklyát felvesszük és lemegyünk A-4-re. Itt kiszabadítjuk DAISY-t a DRINKME POTION-nal, ezután felvesszük a walkman-t D-8-on kicseréljük egy varázsfuvolára (SOME MAGIC PIPES). Ugorjunk be a kútba a patkány elé (csak ne nagyon érintkezzünk vele mert főtt tojás lesz belőlünk), innen jobbra a gyémánthoz menjünk és fuvolázzunk egy kicsit. A patkány egy darabig csak tűri a macskazenét, majd megindul felénk és a mélybe veti magát. Így szabaddá válik az út balra, B-13-on felvesszük a ragasztót (SOMETHING STICKY), és B-12-n a lámpát (ANCIENT LAMP), ez utóbbit C-8-on DOZY koporsójára tesszük, a fáklyát pedig elvisszük a Boszihoz. Odaadjuk neki, ő meggyújtja a tüzet az üst alatt. Az odahordott dolgokból gyomirtószert kotyvasztott (WEEDKILLER POTION) amivel kiirtjuk a gazt DYLAN körül. D-14-en a CLOTH DUSTER-t, F-12-n a villámhárítót (LIGHTNING ROD) felvesszük. C-8-on DOZY koporsójára állunk, majd kétszer egymás után megdörgöljük a lámpát a ronggyal (CLOTH DUSTER), a C-9-en található a kőbe zárt kardot kivesszük és elmegyünk balra a jégterembe. D-2-be belépve használjuk a kardot, majd tovább balra szabadítsuk ki GRAND DIZZY-t.

Miután mindenkit kiszabadítottunk, a csúnya ZAKS fogságából, menjünk el jobbra, B-23-ra és az ördög odaadja a vasvilláját, amivel visszamegyünk balra, F-4-re. Itt a sok gonoszsgot elkövetett ZAKS-ot leszűrjük vele. Miután elhalálozott leesik ujjáról a varázsgyűrű (ZAKS RING). Ezzel már csak haza kell találnunk...

OCSOVSZKI DÁVID
és NÉMETH ATTILA

D i z z y 4.



Programküldő szolgálat III.

JÁTÉK 18.

Super Trolley(128!)
Ace 2.
Mozak*
Cosmic Kanga
Double Dragon 1.
Eat it up
Golyó*
Fantasia Diamond
Death Diver
Eric the Viking ↗
Four Soccer Simulator 2.
Four Soccer Simulator 3.
Four Soccer Simulator 4.

+ 200.-Ft szerzői díj 15

JÁTÉK 19.

Thunderbirds 1.
Thunderbirds 2.
Abyss 2.
Desert Rats
Buffalo Bill Wild West Show
Diamonds
Gregory Loses his Clock ↗
Star Eggs of Death
Benny Hill
Beach Buggy
Batman 2.
After Burner (128!)

JÁTÉK 20.

Chuckie Egg ↗
Danger Mouse ↗
Bride of Frankenstein
Enigma Force
Bulldozer
Dizzy 8. Panic
Barbarian 3. (128!)
Survivors
Starbike
Satan 1. ↗
Super Scramble Simulator
Monty Python's Flying Circus
Dizzy Lord *

+ 200.-Ft szerzői díj

JÁTÉK 21.

Thunderbirds 3.
Thunderbirds 4.
Adventure Tactical Fighter
Adventure of Bulbo ↗
Blasteroids
Three Weeks in Paradise
Pulsoid
Zythum ↗
Cobra
Tomcat ↗
Angel Nieto ↗
Toyota World Rally

JÁTÉK 22.

Sheer Panic ↗
Brick
Transformers
Kung-Fu Master (128!)
Robocop 1. ↗
Puffy's Saga
Bmx Kidz
Charlie Chaplin
African Trail Simulator
Metro Cross
Marsport
New York Warriors ↗

JÁTÉK 23.

Kaszinó + doc*
Star Map from Sol
Alternativ World Games
Agent Orange ↗
After the War
Get Dexter(128!)
Nicholson Basketball
Robocop 2.

+ 100.-Ft szerzői díj

JÁTÉK 24.

Lemmings
Airbrush
Cookie
Arcadia
Turbo-Rudi
Space Raiders
Western
Top Gun

JÁTÉK 25.

Mutant Test*
Death Wish 3.
Alchemist
Joe Blade
Soldier of Fortune
Chevy Chase
Kemshu ↗
Antics
Baseball
Lazer Wheel. ↗
Atrog
Ghostbusters 2.

+ 200.-Ft szerzői díj 111

JÁTÉK 27.

Tower of Evil
Cross (128!)
3D Lunattack
Lightcycles
Where Time Stood Still
R-Type
Zolyx
Tokyo Gang
Auf Wiedersehen Monty
Battle Valley
Indiana Jones

JÁTÉK 28.

Black Hawk
Billy the Kid
Bump Set Spike ↗
Fallen Angel
Knight Rider
Capitan Blood
Action Force 1.
Grand Prix Simulator 1.
Batman the Movie
Chase H.Q. 1.

JÁTÉK 26.

Game Over 1.
Hard Drivin'
Satan 2.
Basket 2.
Dragon Spirit
Batman 3.
3D Starfighter
Side Arms ↗
Kikstart 2.
Garfield 2.
Olli & Lissa 3.

JÁTÉK 29.

Grand Prix Simulator 2.
Stifflip
Double Dragon 2.
Action Force 2.
Night Gunner
Classic Muncher ↗
Trollok Vára*
Rugby Simulator
Nuclear Countdown
Ski Star 2000
Westbank

+ 200.-Ft szerzői díj

JÁTÉK 31.

TNT*
Operation Thunderbolt
Moon Alert
Sidewalk
Navy Moves 1.
Dervish
Pyjamarama
Titanic 2.
Olli & Lissa 2.
Starfox
Renegade 3.
Summer Games

+ 200.-Ft szerzői díj

JÁTÉK 32.

Mutan Zone 2.
Arnhem
Sqash
Night Breed ↗
Alex
Jammin
Wells Fargo ↗
Rogue Trooper
Hongkong Phooey ↗
Blazing Thunder ↗
Pulse Warrior
Merlin

JÁTÉK 30.

Rock Rider
Pacmania
Chequered Flag
Green Beret
View to a Kill
Fighting Warrior
La Squola
Sword Slayer ↗
Trantor
Sceptre of Bagdad
Project Future
Titanic 1.

JÁTÉK 33.

The Light Corridor
Sanxion
Mutan Zone 1.
Stunt Car Racer
Sidewinder 2. ↗
Firefly
Horace & Spiders
Astro Blaster
UCM
Big Trouble in little China
Ironman Offroad ↗
Untouchables ↗

JÁTÉK 34.

Pacman City *
Fist Plus →
Thing Bounces
Ringwars
Hellfire
Avenger
Metalyx
Underwulde
Hunch Back
Seymour at the Movies
Spherical

+ 200.-Ft szerzői díj

JÁTÉK 35.

Newton
Hydrofool
Livingston
Digi-pók
Hot Shot
Bionic Commandos
Future Knight
Psichess
Corsarios 2. ←
Pinball Simulator
Magicball 1.
Mask 2.
Hungry Horace →

JÁTÉK 36.

Return of the Jedi
Martianoids
Cannibals
Shadow Fire
Ski Simulator
Carrier Command
Mega Chess →
Moon Cresta
Tetris
Unicum
Sweevo's Whirled →
Everyone's a Wally
Bosconian
Grange Hill

JÁTÉK 37.

Slapfight
Neverending Story →
Adventures
Mega Phoenix →
Rex 1. ←
Subterranean Stryker →
Nemesis
Cross Road
Shade 3D
Hard Commander

JÁTÉK 38.

Fruit Machine 2.
Universal Hero
Power Drift
Midnight Resistance
Tank Rebel
Kong 2.
Nomad
Human Killing
Xenophobe

JÁTÉK 39.

Hubert
Turbo Boat
Phantomas 2.
Punk Star
Into the Eagle's Nest
Hamefist
Mirror World
Knightmare
War 1. →
RX-220
Forest of Doom →

JÁTÉK 40.

Action Reflex
Milk Race
Blob the Cop
Down to Earth
Jack and the Beanstalk
Bedlam
Mr. Wimpy
Spy Hunter
Freddy Hardest 3.
Pinguin →
Mugsy
Altered Beast

Spectrum JÁTÉK 5.

Sai Combat
Frank N Stein
Guardian
Pogo
Mutant Monty →
Gonzalezzz
Monte Carlo Casino
Zybox
Ad Astra
Sky Warriors
Jumbly
Jack and the Beanstalk
Thunderbirds
Blue Max
Monty is Innocent
Wulfan
Impossible Mission

**Spectrum
JÁTÉK 6.**

Paratroopers →
Baseball
Football
The Turk →
Starquake →
Ramon Rodriguez →
International Karate
Auf Wiedersehen Pet →
Intercepteur Cobalt →
Road Toad →
Finders Keepers
Dallas →
Android One →
Garage →
Plummet →
Antics
Star Runner →
Super Robin Hood
Pyjamarama
Night Gunner

DEMO 4.

Saga 1-2. →
Blue Max
Error Picture Show
Flight of Fantasy
Mutant Test
Galaxy
Theo Devil
Cicidemo
Swap Demo

DEMO 6.

ORK DEMO 2.
Antimega Demo
Nasa-Guy 4-6.
Com Demo

FELHASZNÁLÓI 6.

TOTO-kulcsok *
LOTO
USER
(szótár, nyelvtanuló, rendszerbővítő,
rajzoló és egyéb segédprogramok)

+ 200.-Ft szerzői díj
(lemezes megrendelés esetén a
"TOTO-kulcsok"-at, kazettás megren-
delésnél a "MiniBank"-ot küldjük,
mely szintén 200.-Ft szerzői díjas)

DEMO 5.

Dwarf's Land Demo
Psychical Destruction Demo
HWP Demo (csak lemezen)
D. Whittaker Musical Demo 1.
CTS Animator
Elite Demo

Felhasználói 7.

HWP 1.0 *
(Hísfő új szövegszerkesztője,
részletesebb leírása az újság-
ban másutt megtalálható)
+ 500.-Ft szerzői díj

ZENE 9.

Digitrax Module Player 1.1 *
(csak lemezen)
1992. Gyányi Sándor
Zene-modul lejátszó
+ 50.-Ft szerzői díj

A lemezek ára: 5,25" 720 K – 150 Ft/db,
3,5" 720 K – 180 Ft/db.

A kazetták ára: 200 Ft/db.

Egyéni kérések (válogatások) esetén lemeznél és kazettánál is +50 Ft.

Ha valakinek 360 K-s meghajtója van, annak egy összeállítást két lemezen küldünk, ennek ára: 300 Ft.

A megrendeléseket levelezőlapra vagy telefonon várjuk. Kérjük a levelezőlapra a kért programokat és a megrendelő címét (!!!) olvashatóan ráírni. A programokat utánvétellel küldjük. Csak a listán szereplő programokból lehet válogatni. Egyéni kérések esetén kérjük a programok neve mellett feltüntetni, hogy melyik összeállításban szerepel (így megkönnyítik munkánkat).

A megrendeléseket levelezőlapra az alábbi címre várjuk:
Tóth István, 1173 Budapest, Újlak u. 9. IX/90.

Telefonon is megrendelhetők a kért programok az alábbi telefonszámon:

Tóth István, 257-1990.

Minden megrendelő ajándék programot kap!

HIBAIGAZÍTÁS



Előző számunkban a 2. oldalon az új EPROM-ba égethető programoknál az EPROM version 1.1 alatt nem PCK version 1.0, hanem PACK version 1.0 (csatoma tömörítő) a program helyes neve.

Szintén ebben a cikkben, csak a 3. oldalon a FILE version 1.0 programnál kimaradt egy lényeges sor:

:FILE word\$(puffer)ösvény/opció

És most végre következnek helyesen!

RAID OVER MOSCOW

FIGYELEM: _=SPACE

-[R] 1000 [ENT] BFFF [ENT] RAID [ENT]

LAST ADDRESS: BE67

-[M] 10A8 [ENT] 1A 4F [ESC]

-[M] 2909 [ENT] [ALT+F8] CRACKED&ETERNAL_LIFE_IN_MOSCOW_BY_ZOZOSOFT_AND_APUCI [ESC]

-[M] 4C70 [ENT] [ALT+F8] ZOZOSOFT [ESC]

-[M] 4C7E [ENT] [ALT+F8] __A_N_D_ [ESC]

-[M] 4C8C [ENT] [ALT+F8] __APUCI [ESC]

-[M] 4C9A [ENT] [ALT+F8] 1991_08. [ESC]

-[M] 4CA8 [ENT] [ALT+F8] __30_ [ESC]

-[M] 7E4F [ENT] 00 00 00 00 00 00 00 00 00 [ESC]

-[S] 1000 [ENT] BE67 [ENT] RAID.TRN [ENT]

LAST ADDRESS: BE67



SZERVEZÉSI,
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
és KERESKEDELMI Kft.

Alaplapok, RAM-ok, modulok, floppy-k, Winchesterek, köntrollerek, házak, monitorok, hálózati tartozékok, billentyűzetek, mouse-ok, kábelek, nyomtatók valamint komplett gépösszeállítások 1 év garanciával.

— Appli-COMP Kft. —

Üzlet:

X. ker. Állomás u. 27. (Kőbánya városközpont)
Telefon: 261-5173

APRÓHIRDETÉSEK

Enterprise számítógéphez 3,5"-os vagy 5,25"-os lemezegység ízléses dobozban, tápegységgel eladó 11 000 Ft-ért. Ugyanitt floppy-vezérlő kártya 512 Kb bővítési lehetőséggel: 512 Kb RAM-mal 12 000 Ft, 0 Kb RAM-mal 10 500 Ft.
Érdeklődni: Faragó Gyula, Telefon: 136-7400

◆ ◆ ◆

Elcserélném gyári EXDOS-kártyámat + Mészáros féle buszbővítőt egy 512 Kb-os bővítésű EXDOS-kártyára. Esetleg eladnám. **Érdeklődni telefonon:** 257-1990.

◆ ◆ ◆

Keresem a SINCLAIR SPECTRUM JÁTÉK ÉS PROGRAM című könyv 1. és 4. számát. Kiss László, Telefon: 201-2514

A géppel kapcsolatos témákban levelezni:

Kókai György, 2116 Zsámbok, László u. 80.

T BOY'S ENTERPRISE KLUB

2803 Tatabánya, Pf. 3026

PÉCSI ENTERPRISE KLUB

Tagtoborzó: Kurta László,

7636 Pécs, Fagyöngy u. 10. fsz. 3

* * *

Vidéki ENTERPRISE klubok
jelentkezését várjuk a szerkesztőség címén.

1994. január 1-től válaszboríték kötelező!

Akik a szerkesztőség részére kazettán vagy floppy-lemezen küldik el programjukat leírásukat, vagy kérdéseikre választ szeretnének kapni, küldjenek olyan méretű válaszborítékot, amelyben vissza tudjuk küldeni az adathordozót, vagy válaszolni tudunk a kérdésekre.

Köszönjük!

HIRDETÉSFELVÉTEL

Az apróhirdetések ára: 2 Ft karakterenként. A szöveget és a befizetést igazoló nyugtát (rózsaszínű postautalványon) az alábbi címre kérjük feladni:

AMEKO Kft.

ENTERPRESS

1094 Budapest, Tüszoltó utca 96.

Megjegyzés: a nem saját fejlesztésű szoftverek másolásával foglalkozó üzletkötők hirdeteit nem áll módunkban elfogadni.



Budapesti ENTERPRISE klub

Budapest, VIII. kerület, Puskin u. 4.

* * * Minden héten kedden 17 órától 20 óráig * * *

ENTERPRESS – kéthavilap az ENTERPRISE számítógépek felhasználóinak. * V. évfolyam 3–4. szám. * Kiadja az AMEKO Kft., Budapest. Felelős kiadó: Kovács Gábor ügyvezető. * A kiadó címe: AMEKO Kft. 1094 Budapest, Tüszoltó utca 96. * Alapító főszerkesztők: Ujlaki László és Hajnal Csaba. * Felelős szerkesztő: Matusa István. * A szerkesztőség tagjai: Szalontai Andrea, Kulcsár Tibor, Haluska László, Mészáros Gyula, Zozosoft & Apuci, EDC, Tóth István, Kiss László * A szerkesztőség csak levélben érhető el! A cím: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334. * Technikai szerkesztő: Vincze Györgyné. * Készült az AMEKO Kft. nyomdájában, Felelős vezető: Kovács Gábor. * Előfizethető az AMEKO Kft. címén. * A lapot csak előfizetés útján lehet megrendelni * Előfizetési díj 1994. évben: fél évre 250 Ft egy évre 500 Ft. * A közölt programokat, kapcsolási rajzokat, leírásokat mindenki szabadon felhasználhatja, de tilos azokat a kiadó írásbeli engedélye nélkül másolni, terjeszteni. * ENTERPRESS © 1994. AMEKO Kft.