

Klub
EL-MUZYKI

KONKURS
7 PYTAŃ

3'95

MAGAZYN
KOMPUTEROWY

NR INDEKSU 363965 P-L ISSN 0890 - 1674
ROK ZAŁOŻENIA 1985

Nr 3 (115) / 95

CENA 2,60 zł (26000 zł)

PRZEPRÓBY SZYBKO ZIDENTYFIKOWAĆ I WYKORZYSTAĆ PRZEDMIOTY NIE REGULOWANE OBLAWKI
TRÓJWYMIAROWY ZAWRÓT GŁOWY

EDUKACJA:

Geo-graphia raz jeszcze

PC FORUM:

VGA - podbijanie rozdzielczości

ATARI:

Nielegalne rozkazy 6502

AMIGA:

Przenoszenie danych

MULTIMEDIA:

Trzy kopalnie

CO JEST GRANE:

Task Force 1942
Noctropolis

**TEST KART
DŹWIĘKOWYCH**

TORNADO

MULTIMEDIA

D I S T R I B U T I O N



K A R T A D Ź W I Ę K O W A

SoundMan® Wave



- Syntezator FM Yamaha OPL-4 z polifonią 44 głosów;
- 16 kanałów MIDI;
- 128 instrumentów zapisanych w 2 MB pamięci ROM;
- 16 bitowy zapis i odtwarzanie dźwięku z częstotliwością próbkowania od 4 do 44.1 kHz;
- 5-cio kanałowy mikser stereo;
- Możliwość współpracy z dowolnym CD-ROM-em (zintegrowany z kartą kontroler SCSI Adaptec);
- 100% zgodność ze standardami: SoundBlaster, AdLib, Roland, General MIDI/MPU 401 (UART), MPC (1 i 2), Windows 3.1 oraz DOS od 3.3
- WEJŚCIA/WYJŚCIA: wzmacniacz stereo 6 W na kanał, IBM-joystick, audio, słuchawki, mikrofon;
- Programowe ustawianie DMA oraz IRQ;
- Dołączone oprogramowanie: Animation MCS Music Rack, Midisoft Recording Session, BeSTspeech ReadOut, SoundMan Annotator, Icon Hear-It Lite;
- kompatybilność z najnowszą generacją gier komputerowych.
- dołączony Syntalk - rewelacyjny program do syntezy mowy po polsku firmy Neurosoft.

wszystko jest muzyką ...

TORNADO CENTRALA:
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa,
skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56,
40-21-71, 40-01-03

ODDZIAŁ POZNAŃ:
ul. Maszalarska 8, 61-767 Poznań,
tel.: (61) 52-88-33 (34,35) w.7,
fax: (61) 52-88-35

ODDZIAŁ KATOWICE:
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice,
tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64,
59-66-11 w.15

4 MIKROMAGAZYN

EDUKACJA

- 8 Napisz SŁÓWKO... cz. 3
- 8 Fidointernet
- 12 Geo+Graphia raz jeszcze
- 13 Klub SuperMemo

PC forum

- 14 Na wirusy V_Find
- 16 Kopernik
- 19 Podbijanie rozdzielczości
- 21 Kurs programowania
w Pascalu cz. 5
- 22 Trójwymiarowy zawrót głowy

- 26 Karty dźwiękowe cz. 1

KLUB EL-MUZYKI

- 31 Sekrety kompozytorskich kuchni

MULTIMEDIA

- 34 Trzy kopalnie

TELEKOMUNIKACJA

- 36 Co tam panie w BBS-ie?
- 36 ISDN - przyszłość telekomunikacji
- 37 PreMax

ATARI

- 38 Przenoszenie obrazów
- 40 Nielegalne rozkazy 6502
- 42 Sparta Dos X

AMIGA

- 44 Przenoszenie danych między
Amigą i PC-tem

CO JEST GRANE

- 46 Risky Woods
- 46 Wing Commander
- 47 Christmas Lemmings
- 47 Universe
- 48 Santa Claus
- 48 Żmija
- 49 F-14 Fleet Defender
- 49 Star Crusader
- 50 Task Force
- 51 Harpoon II
- 52 Noctropolis

GIELDA

- 55 7 pytań

- 57 PC SHAREWARE

- 60 DROGI BAJTKU

- 65 KUPIE, SPRZEDAM, ZAMIENIE

Jeszcze kilka lat temu każdy prawie użytkownik komputera musiał być jednocześnie ekspertem. Ekspertem, oczywiście w zakresie swojej maszyny. Przecież na samym początku trzeba komputer skonfigurować, a potem nauczyć się programowania, gdyż użyteczne aplikacje były w powijakach. Sam pamiętam, jak pisałem program w Fortranie do pisania dużych liter na ploterze, gdyż żadna aplikacja nie potrafiła spełnić tego zadania. A jak wspominałem pomysł mieli ludzie na drukowanie polskich liter. Jeden szczególnie utknął mi w pamięci: w WordStarze (kto pamięta ten edytor tekstu?) drukowano znak taciński i nadrukowywano nari przecinek lub ukośną kreskę. Potrzeba była matką wynalazków.

A dzisiaj? Oprócz bogactwa, mniej lub bardziej udanych programów, mamy do czynienia z rewolucją w dziedzinie pisania własnych aplikacji. Szczególnie pod Windows, lecz proces ten nie ominął także DOS-u. W "okienkach" rewolucję zapoczątkował Visual Basic, który pozwala niemal narysować własny program. Kolejne wersje (od 1.0 do 3.0) były coraz bogatsze w możliwości i coraz większych rozmiarów, ale jednocześnie coraz sprawniejsze. W cieniu Visual Basic-a pozostał CA Realtzer (CA to Computer Associates - firma produkująca Clipper-a) i dopiero najnowsze dziecko Borland-a, Delphi, ma szansę dotrzeć do szerokiego kręgu odbiorców.

Lecz nie zapomnijmy - nie trzeba pisać prawdziwych programów, żeby programować pod Windows. Każdy z poważnych programów posiada własny język makropoleczeń, dość często samoczynnie zapisywanych w formie quasi-instrukcji. To naprawdę ciekawe, gdy wykonujemy operacje myszką na ekranie, a po chwili przeglądamy i poprawiamy kod w języku podobnym składnią do Basic-u. Tak jest np. w MS Wordzie 2.0 i Excel-u 4.0. W nowych wersjach znajduje się już prawdziwy Visual Basic, który co prawda, nie umożliwia pisania samodzielnych programów (typu EXE), lecz jest nadzwyczaj efektywnym narzędziem do rozwoju własnych pomysłów w procedurach aplikacji macierzystych.

W dziedzinie baz danych już od kilku sezonów mamy do czynienia z programowaniem w FoxPro (dla DOS i Windows), Computer Associates agresywnie promuje swój Visual Objects, a Borland wprowadził najnowszy dBase 5.0 (też dla DOS i Windows). Jeśli chodzi o Access, to mój znajomy z firmy dystrybuującej tę bazę danych, po odbyciu przeszkolenia w dziedzinie Lotus Notes stwierdził, że gdyby miał więcej czasu, to podobny system mógłby w oparciu o Access stworzyć. Być może przesadził w tym stwierdzeniu, lecz bazy danych są dzisiaj projektowane z nastawieniem na użytkowników, którzy potrafią dostosować (a może zaprogramować?) je do indywidualnych potrzeb.

Nawet w programach shareware'owych znalazłem Cewi - prosty język programowania, podobny do C, dla Windows, a skonstruowany w oparciu o proste polecenia budujące aplikacje. Wiem, że duże programy buduje się najczęściej w oparciu o C++ (zwykle firmy Watcom, rzadziej Microsoft i Borland), lecz pojawiają się już całkiem niezłe aplikacje użytkowe napisane w Visual Basic-u. Myślę, że Delphi (spadkobierca Borland Pascal-a) dokona kolejnego przełomu, pozwalając pisać lepsze programy bez programowania i po pewnym czasie zatrze się różnica pomiędzy informatykami a użytkownikami mikrokomputerów. Nie tylko hardware, ale i software będzie składane z klocków. Oby domki budowane z takich elementów: nie były zbyt kruche...

NUMER
SPONSOROWANY
PRZEZ



Tomasz Grochowski

Wydarzenia Miesiąca

AB
 ● informuje o zakończeniu promocyjnej sprzedaży filtrów Polaroid i ogłasza, że nagrodę główną (Fiata 126p) wygrała pani Anna Welenc z Mławy.

American Power Conversion

● prezentuje nową wersję programu nadzorującego wyłączenie systemu, PowerChute Plus, dla serwerów Windows NT i Windows NT Advanced.
 ● wprowadza urządzenie pomocnicze Share-UPS, służące do bezpiecznego wyłączenia serwerów w przypadku awarii zasilania sieciowego.
 ● informuje o wprowadzeniu na rynek oprogramowania PowerChute Plus dla Lotus Notes.

ComputerLand

● uzyskał od firmy Microsoft status Microsoft Solution Provider Partner, co oznacza m.in. uprawnienia do sprzedaży wszystkich typów licencji na oprogramowanie (w tym MOLP).
 ● zakończył realizację umowy z Elektrociepłownią Żerań, na wykonanie projektu dla zintegrowanej sieci komputerowej (dla 463 stanowisk), telefonicznej (463 przyłącza) i dedykowanej sieci elektrycznej (954 gniazda).
 ● zawiera porozumienie z firmą IFS o ścisłej współpracy w zakresie średnich i dużych projektów informatycznych.

Dell

● podpisuje umowę z Microsoft Corp. dotyczącą współpracy we wprowadzaniu na rynek nowego systemu operacyjnego Windows 95.
 ● ogłasza 10% obniżkę cen na wszystkie produkty sprzedawane w Polsce.
 ● planuje budowę nowej fabryki w Penang w Malezji.
 ● informuje o otrzymaniu w roku 1994 aż 16 nagród w renomowanych czasopiśmiech komputerowych.

Fiskars Power Systems

● wprowadza na rynek nową rodzinę zasilaczy awaryjnych PowerRite Plus o mocach: 250, 400 i 600 VA.
 ● tworzy, z amerykańską firmą Deltec, konsorcjum Fiskars UPS Group, które jest jednym z największych producentów zasilaczy awaryjnych w świecie.

Graphisoft

● otrzymuje za ArchiCAD-a 4.5 nagrodę amerykańskiego miesięcznika MacUser dla najlepszego programu CAD w roku 1994.

Hewlett-Packard

● informuje, że oprogramowanie poczty elektronicznej HP OpenMail ma już milion użytkowników.
 ● decyduje się na przejście w ciągu trzech lat na dostarczanie oprogramowania na dyskach CD-ROM.
 ● decyduje się na otwarcie dwóch strategicznych kierunków rozwoju: Empowered Engineering (komputerizacja procesów produkcyjnych) i Open Mid-range Alternative Program (wejście na rynek zdominowany dotychczas przez komputery IBM AS/400).
 ● współpracuje z firmą SAP, producentem zintegrowanego oprogramowania dla przedsiębiorstw R/3, w dziedzinie integracji na platformie HP Open-View.
 ● udostępnia do obiegu Public Domain bibliotekę ANSI/ISO C++ Standard Template Library.

Kłopotów z Pentium ciąg dalszy...

Wszystko wskazuje na to, że użytkownicy Pecetów zawięli się na procesor Pentium. Po tym, jak wykryto błąd w jednostce arytmetyki zmiennoprzecinkowej, okazało się, że w 100 MHz wersji procesora źle działa pamięć podręczna (cache). Defekt jest na tyle poważny (dotyczy zapisu w tle - ang. Write-back), że środowiska wielozadaniowe (takie jak UNIX i Windows NT) mają kłopoty z poprawnym funkcjonowaniem.

Ceny Pentium znacznie spadają, np. wersja 100 MHz procesora z 917 do 660 funtów szterlingów. Nadciągają burzowe chmury z kierunku Cyrixa: już niedługo na rynek wkroczy 586-tka, zwana poprzednio M1.

A jak stwierdzić, czy konkretny procesor posiada uszkodzoną jednostkę matematyczną? Test jest prosty:

1. W okienkowym kalkulatorze wpisujemy liczbę 4195835.
2. Dzielimy ją przez 3145727.
3. Wynik mnożymy przez 3145727.
4. Powinniśmy otrzymać pierwotną wartość tj. 4195835. lecz wadliwie Pentium podaje: 4195579.

Jak widać, błąd dotyczy szóstej liczby znaczącej, a nie dziewiątej jak podawał Intel. Niestety, nic nam nie wiadomo, czy wymiana procesorów w Polsce będzie możliwa, czy nie. Inną radą na kłopoty jest rozwiązanie programowe. Firma MathWorks oferuje rezydentny program niedopuszczający do wygenerowania błędu obliczeniowego. Bliższe informacje można ot-

rzywać wysyłając list z zapytaniem pod internetowy adres: MathWorks@comp.soft-sys.matlab.

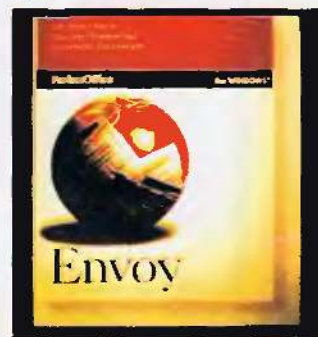
A z drugiej strony, Intel prowadzi intensywną akcję promocyjno-reklamową dla najnowszych procesorów, nazywając je najlepszą, długoterminową inwestycją w dziedzinie mikrokomputerizacji. W zestawieniu osiągnięć linii 80486, podstawowy model - 80486SX 25 MHz posiada umowny indeks wydajności iCOMP (Intel Comparative Microprocessor Performance) równy 100, zaś dla najszybszego Pentium 100 MHz iCOMP=815. Pomiędzy nimi plasują się: 486SX2 50 MHz (180), 486DX2 50 MHz (231), 486DX2 66 MHz (297), 486DX4 75 MHz (319), 486DX4 100 MHz (435), Pentium 60 MHz (510), Pentium 66 MHz (567) i Pentium 90 MHz (735).



Dużo hałasu o Pentium

Co to takiego ten Envoy?

Jak połączyć i wymieniać informacje pomiędzy kilkoma, kilkunastoma, kilkadziesiątoma... osobami, z których każda nie chce się wyrzec własnych przyzwyczajeń do edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego, bazy danych? W jakiej formie wysłać tekst opatrzonej adnotacjami i komentarzami? Zwłaszcza do osób, których zasoby oprogramowania są nam nieznanne. Pomocą służy WordPerfect Envoy.



Aplikacja, przeznaczona dla MS Windows składa się z dwóch części: sterownika i przeglądarki. Sterownik Envoy jest odpowiednikiem

Uniwersalna przeglądarka do dokumentów - Envoy

drukarki. Z dowolnego edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego itp. można wydrukować do Envoy'a konkretny dokument. Zostanie on wtedy przekształcony na specjalny plik dla przeglądarki. Nieważne, jaka była aplikacja macierzysta - przeglądarka pozwoli ten dokument obejrzeć, wydrukować, dopisać komentarze, zmienić kolejność stron, dołączyć obiekty OLE itp. Nie można tylko wykonać żadnych poprawek w zasadniczym tekście.

Plik Envoy jest gotowy do wysłania osobom posiadającym przeglądarkę, zaś dla innych użytkowników (nie posiadających tytułowej aplikacji) zaprojektowano bibliotekę run-time, do generowania plików samoprzeglądających się (typu .EXE). Dzięki temu można wysłać tekst do kogokolwiek, kto posiada tylko MS Windows i być pewnym, że osoba ta dokument przeczyta.

Dodatkowymi zaletami Envoy'a są: kompresja informacji i proste przenoszenie dokumentów pomiędzy Pecetami i Macami. Dobrą stroną aplikacji są minimalne wymagania sprzętowe: wystarczy: 1 MB na dysku i 500 KB wolnej pamięci operacyjnej (900 KB w wersji dla Macintosh-a).

90 MHz Pantera

Jeszcze do niedawna cudem techniki było zamknięcie w obudowie notebooka procesora Pentium 60 MHz. A dzisiaj? Niskonapięciowy procesor Pentium 90 MHz pozwala się umieszczać w komputerze o rozmiarach zwykłej książki. Jednym z pierwszych komputerów podręcznych wyposażonych w P90 jest Opti Pantera, maszyna nie wyróżniająca się rozmiarami spośród notebooków. Jej wnętrze kryje 8 MB 60 nanosekundowego RAM-u, 256 KB pamięci cache, dwa złącza PCMCIA II, szynę danych PCI, zintegrowaną kartę dźwiękową SoundBlaster i kolorowy ekran TFT

800x600 z paletą 256 barw. Ciekawym rozwiązaniem jest detektor i dioda świecąca na podczerwień, służące



do bezprzewodowej komunikacji. Cena notebooka z Pentium 90 MHz ma utrzymać się poniżej 4000 funtów szterlingów.

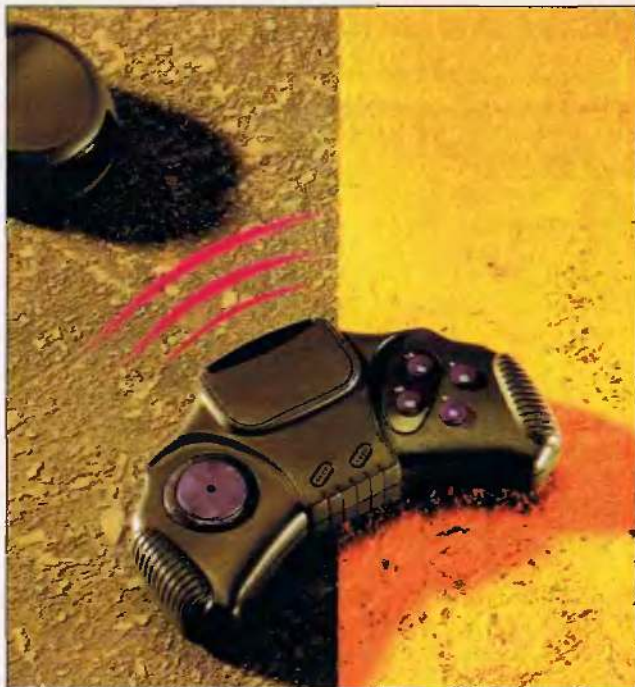
Notebook Opti Pantera z procesorem Pentium 90 MHz

Logitech dla graczy

Już prawie rok temu rozpoczęto sprzedaż CyberMana, trójwymiarowego joysticka, który zawiódł jednak oczekiwania producenta. Niestety, Logitech informuje o zgodności jedynie z 8 popularnymi grami (m.in. Doom). Nowe propozycje z tej firmy są już tradycyjnymi rozwiązaniami. Zarówno WingMan, jak i WingMan Extreme, spełniają rolę typowych manipulatorów, wyróżniając się ergonomicznym kształtem i wysmienitą regulacją czułości na wychylenie.

Nie wszyscy wiedzą, że oprócz produktów ze znacznikiem Logitech, firma ta produkuje akcesoria opatrzone nazwą Dexxa. Są to znane na całym świecie myszki i skanery, a ostatnio także joysticki i gamepady. Mnie szczególnie zainteresowały te ostatnie urządzenia. Dexxa Control Pad można kupić w wersji przewodowej i z łączem na podczerwień.

Nowe joysticki firmy Logitech



Dexxa Control Pad komunikuje się za pomocą promieni podczerwonych

Dzięki takiemu rozwiązaniu nie jesteśmy ograniczeni przestrzenią na biurku, ani wokół komputera podczas rozgrywania emocjonujących scen. Można nawet biegać, dbając jedynie o to, aby nic nie zastaniało biegu promieni podczerwonych od nadajnika (na Control Pad) do odbiornika (np. stojącego na biurku). Logitechowe gamepady włączają się wprost do tradycyjnego złącza game portu np. na karcie Multi I/O.

Microsoft dla domu

Przyzwyczajaliśmy się do szeregu propozycji Microsoftu w dziedzinie Entertainment, czyli uprzyjemniania sobie wolnego czasu. Flight Simulator, Space Simulator, Golf, multimedialne encyklopedie, Microsoft Dinosaurs... Dość ciekawa jest dbałość o rynek użytkowników indywidualnych w firmie, która nie osiąga z tego tytułu więcej niż 20% dochodów. Ale na tym nie koniec. Bill Gates konsekwentnie zmierza w kierunku oprogramowania dla gospodarstw domowych. Nowy produkt linii Home Computing, to Microsoft Bob, zestaw ośmiu współpracujących ze sobą aplikacji:

Letter Writer – program do pisania listów, komunikujący się z pocztą elektroniczną i notatnikiem adresowym;

Calendar – kalendarz z opcją przypominania o świętach i rocznicach;

Checkbook – program do kontroli wydatków i zarządzania czekami, współpracujący z kalendarzem;

Household Manager – poradnik z zakresu prac domowych i organizacji;

Adress Book – notatnik adresowy, współpracujący z programem do pisania listów i pocztą elektroniczną

E-Mail – poczta elektroniczna, udostępniająca także sieć Internet;

Financial Guide – poradnik finansowy do podejmowania decyzji;

GeoSafari – gra multimedialna dla dzieci, ucząca geografii świata.

Microsoft Bob wyposażony będzie w odmienny od tradycyjnego interfejs graficzny, ułatwiający jego obsługę. W pracach nad tym programem uczestniczą specjaliści z zakresu komunikacji pomiędzy człowiekiem i maszyną: Clifford Nass i Byron Reeves, profesorowie Uniwersytetu Stanford.

Po serii poważnych encyklopedii multimedialnych, Microsoft wprowadził na rynek pierwszą, interakcyjną encyklopedię dla dzieci – Explorapedia. Pierwszy tom (oczywiście na CD ROM-ie) nosi tytuł "Świat natury", zaś następnym będzie "Świat ludzi". Treść Explorapedii oparta jest na książce "Random House Encyclopedia for Children", a na płycie CD ROM znajduje się dodatkowo aż 18 godzin narracji, tysiące zdjęć i sekwencje video. Szczegółowo opisano ponad 4000 zagadnień, a do zestawu dołączono kilka gier sprawdzających wiedzę zoologiczną młodego badacza.

Aby uczynić Explorapedię szczególnie prostą w obsłudze, wyeliminowano system menu, ikon, poleceń i pasków narzędziowych, zbyt skomplikowany dla kilkulatek. Kilkupoziomowa struktura informacji kształtować ma zdolności twórcze, a specjalna wersja akademicka umożliwia projektowanie lekcji i sprawdzianów. Aby wykorzystać Explorapedię konieczny jest komputer PC z procesorem 486SX, czytnik CD-ROM, monitor kolorowy SVGA, słuchawki lub głośniki, 4 MB RAM i 8 MB wolnego obszaru na twardym dysku, MS DOS 3.1 (lub nowszy) oraz Windows 3.1. Cena na rynku amerykańskim wynosi 34,95 dolara.

Bojtek **WYDARZENIA MIESIĄCA**

- otwiera wraz z Software AG, laboratorium testowe i projektowe, ukierunkowane na rozwój serwera baz danych OLTP ADABAS.
- podpisuje umowę z CADCentre, dotyczącą przeniesienia oprogramowania tej firmy na stacje robocze HP.
- anonuje sprzedaż akceleratorowych kart grafiki 3-D serii Freedom dla stacji roboczych HP 9000 Series 700.
- zapowiada nową wersję systemu operacyjnego-HP-UX(1) 10.0, przeznaczony dla systemów o wymaganej wysokiej niezawodności.
- został wybrany przez Bankowe Przedsiębiorstwo Telekomunikacyjne TELBANK SA na jednego z dostawców systemu poczty elektronicznej standardu X.400 CCITT.
- wygrywa kontrakt na dostawę 23 tysięcy serwerów i stacji roboczych dla armii amerykańskiej (suma kontraktu 672 mln dolarów).
- zawiera porozumienie z firmą Hitachi na sprzedaż licencji na szereg aplikacji dla systemu zarządzania JP1.
- podpisuje umowę z firmą Smallword, producentem systemów informacji geograficznej GIS, dotyczącą koordynacji sprzedaży, marketingu i obsługi technicznej.
- instaluje system 16 komputerów HP 9000 Model 720 w Europejskim Centrum Badań Jądrowych CERN.

IBM

- zapowiada sprzedaż nowej wersji systemu operacyjnego OS/2r Warp z procedurami WIN-OS/2r, zawierającymi zintegrowany i zoptymalizowany kod Windows 3.1.
- wygrywa pojedynek z DEC, HP, Bull i Computer Associates, w dziedzinie oprogramowania zarządzania sieciami i systemami na szczycie na temat zarządzania przedsiębiorstwami (Enterprise Management Summit '94) w Santa Clara w Kalifornii.
- sprzedaje superkomputer SP2. Wydziałowi Chemii Teoretycznej na Uniwersytecie Eotvosa Loranda w Budapeszcie.
- informuje o przekroczeniu 800 tysięcy sztuk sprzedanych pakietów OS/2 Warp.
- zwycięża z Hewlettem-Packardem konkurs na komputeryzację włoskiego przedsiębiorstwa ELTEK.
- sponsoruje multimedialny projekt biblioteki na dyskach kompaktowych na temat AIDS.
- wprowadza możliwości pracy multimedialnej na maszynach klasy AS/400: Ultimea System Facilities/400.
- ogłasza wyniki finansowe za rok 1994. Dochód netto wyniósł 2956 mln dolarów.

ICL

- informuje, że od początku 1995 roku produkuje komputery z procesorem Pentium "oczyszczonym" z błędów.
- podpisuje umowę z IFS Poland, dotyczącą dostaw i wdrożenia informatycznego systemu wspomagania zarządzania dla Inowrocławskich Zakładów Chemicznych Soda-Mątwy.

InsERT

- informuje o pracach nad stworzeniem systemu finansowo-księgowego, zgodnego z najnowszą ustawą o rachunkowości i umożliwiającego prowadzenie ksiąg handlowych.

Bojtek Bojtek Bojtek Bojtek Bojtek Bojtek
**WYDARZENIA
 MIESIACA**

- Intel**
- osiągnął porozumienie z Advanced Micro Devices Inc. (AMD) w kwestii rozwiązania sporów prawnych dotyczących produkcji procesorów typu 80486 i 80386.
 - rozpoczyna akcję darmowej wymiany procesorów Pentium u każdego, zaniepokojonego błędami, użytkownika.
 - wprowadza do sprzedaży trzecią generację układów dla płyt głównych z procesorem Pentium i szyną PCI (82430FX Triton).
 - zapowiada wspólne prace z Novell Inc. nad systemem zarządzania serwerem, stacją roboczą i siecią: Manage-Wise.
 - komunikuje o wprowadzeniu do sprzedaży nowego, 16-bitowego mikrokontrolera urządzeń peryferyjnych 80C196NU 50 MHz.
- JTT Computer**
- oferuje od 30 stycznia komputery z procesorem Pentium wolnym od błęd konstrukcyjnego.
 - podpisuje umowę z Microsoftem, dzięki której JTT staje się autoryzowanym dystrybutorem produktów tej firmy.
 - planuje produkcję monitorów i podzespołów do komputerów PC oraz umocnienie pozycji w Czechach i na Ukrainie.
 - zamierza przeprowadzić zmianę formy prawnej spółki, przekształcić w spółkę akcyjną i wejście na Giełdę Papierów Wartościowych.

- Microsoft**
- rozpoczyna organizację nowego, interaktywnego systemu wspierania klienta "Microsoft Network".
 - Chase Manhattan Bank, jako czwarty bank w USA, decyduje się na system "Online Banking" korzystający z pakietu Microsoft Money.
 - wchodzi, obok DEC i Best Buy, w skład grupy badawczej tworzącej nową technikę sprzedaży za pomocą Systemu Central Interaktywnych, które są całkowicie oparte o oprogramowanie Microsoftu: MS Windows NT Server, MS SQL Server, MS System Management Server i MS Windows for Workgroups.
 - ogłasza wyniki sprzedaży pakietów Microsoft Office i Microsoft Office Professional, które osiągnęły 7 mln sztuk. Równie rekordowe wyniki osiągnęły: MS Word (19 mln), MS Excel (15 mln), MS PowerPoint (8 mln) i MS Access (3 mln).
 - podpisuje umowę z Ministerstwem Przemysłu Chińskiej Republiki Ludowej dotyczące tworzenia i sprzedaży chińskiej wersji systemu operacyjnego Windows 95.
 - otrzymuje dziewięć nagród czytelników magazynu komputerowego CIO m.in. za Excela i Worda.
 - zapewnia, że system Windows 95 jest co najmniej dwukrotnie wydajniejszy w pracy niż Windows 3.1.
 - przekazuje uczelni koreańskiej KAIST zestaw kodu źródłowego Windows NT.
 - zamierza opublikować 15 nowych gier na płytach kompaktowych w technologii WinG, specjalnie przygotowanych dla Windows 95. Będą to m.in. WinDoom i SimCity 2000.
 - informuje o wynikach finansowych za ostatni kwartał 1994 roku, który zamknął się zyskiem netto 689 mln dolarów (29% więcej niż w IV kwartale 1993 roku).

100 dolarów za 8 bitów

15 lutego na konferencji prasowej w warszawskim hotelu Holiday Inn firma Apple Computer IMC Poland Sad Ltd. ogłosiła rozpoczęcie akcji promocyjnej sprzedaży komputera LC 475. Propozycja skierowana jest przede wszystkim do odbiorców indywidualnych i szkół, a ma wykazać, że komputery Macintosh są idealne do użytku domowego i edukacji.

Obniżona cena LC 475 dla indywidualnego odbiorcy wynosi obecnie 1199 dolarów (bez VAT), zaś dla szkół – 1079 dolarów. Apple Computer zobowiązuje się przeprowadzić konieczne działania w celu zwolnienia maszyn edukacyjnych z opłat VAT. Najciekawszą propozycją jest dodatkowa bonifikata w wysokości 100 dolarów dla klientów indywidualnych zwracających dotychczas używany komputer 8-bitowy! Jak dowiedzieliśmy się, przedmiotem niezbędnym do uzyskania rabatu jest sprawny moduł zawierający procesor. Rozważana jest możliwość analogicznej oferty dla użytkowników komputerów z procesorami 16-bitowymi. Upust ceny za zwrot komputera 8-bitowego jest ograniczony wyłącznie do polskiego rynku.

Apple Macintosh LC 475 to komputer z procesorem Motorola 68LC040 taktowanym zegarem 25 MHz. W skład systemu wchodzi: 4 MB RAM (maksimum 36 MB), dysk twardy 250 MB, szybkie złącze SCSI oraz napęd dyskietek Apple SuperDrive (odczytujący nośniki zapisane w systemach PC DOS i OS/2). Akcja promocyjna obejmuje także oprogramowanie. Na dysku instalowany jest pakiet Claris Works po polsku, słownik polsko-angielski i angielsko-polski, programy

edukacyjne, gry i filmy. Macintosh LC 475 posiada możliwość rozbudowy o procesor PowerPC.

Według danych Apple Computer w polskich szkołach znajduje się około 2500 komputerów Macintosh. Pracownicy komputerowe znajdują się w 250 placówkach edukacyjnych, głównie w liceach ogólnokształcących. Firma Apple pomaga użytkownikom przez wydawanie biuletynu i udostępnienie BBS-u.



Apple Macintosh LC 475

Delphi – nowy przebój Borlanda

Programowanie w środowisku MS Windows było domeną wtajemniczonych dopóki na arenie nie pojawił się Visual Basic. Ten prosty sposób programowania zdobył tyle uznania w świecie, że kilka firm rozpoczęło bój z Microsoftem o dominację wśród programistów. Computer Associates oferuje CA Realizer i CA Visual Objects, zaś Borland wkracza właśnie z Delphi.

Delphi jest zintegrowanym środowiskiem do projektowania aplikacji dla MS Windows 3.1 i Windows 95, opartym o technikę obiektową i wykorzystanie istniejących bibliotek DLL oraz VBX. Składnia języka jest zasadniczo „Pascalowa”, sposób graficznego projektowania aplikacji przypomina Visual Basic, a zestaw narzędzi jest imponujący. W pełnym pakiecie (około 50 MB na twardym dysku) mieści się zasadniczy program do konstrukcji programu, debugger, object browser, pro-

ject manager, edytor graficzny, edytor kodu, biblioteka wzorców i gotowych elementów dla aplikacji.

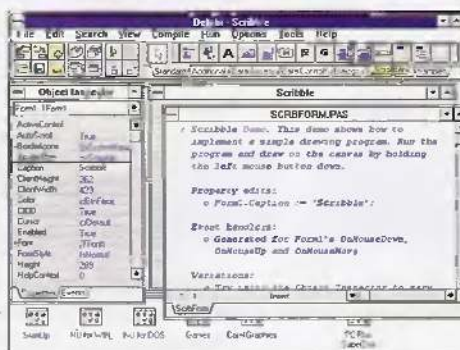
Nowy język dla Windows nastawiony jest przede wszystkim na poważną obsługę baz danych. W pakiecie Delphi znajduje się znany program ReportSmith. Procedury wewnętrzne umożliwiają dostęp do baz danych w formatach: Oracle, Sybase, Informix i Interbase. Ten ostatni format (Interbase) jest obsługiwany nawet lokalnie – na naszej stacji roboczej, bez konieczności ciągłego połączenia z odległym serwerem danych.

Jednym z atutów Delphi (również dBase 5.0) są tzw. narzędzia dwukierunkowe. Pojęcie to oznacza takie mechanizmy programowania, które podczas projektowania graficznego automatycznie wpisują kod aplikacji do okienka tekstowego, zaś podczas pisania kodu – samoczynnie modyfikują interfejs graficzny.

Pakiet Delphi w minimalnej konfiguracji mieści się na 30 MB twardego dysku (50 MB pełna instalacja), wymaga procesora 80386, 6 MB RAM (8 MB dla programowania baz danych klient/serwer) i oczywiście – Windows 3.1 lub 95. Sprzedaż nowego produktu ma zacząć się już w marcu.



Ruszamy do Delphi – instalacja



Borlandowskie Delphi – czy Visual Basic zostanie pokonany?

Poznaj mnie...

Prace nad rozpoznawaniem kształtów przez komputery trwają już od wielu lat i cały czas nie mamy jednoznacznej odpowiedzi, czy osiągnięto zasadnicze sukcesy. Jednak w bardzo specyficznej dziedzinie, rozpoznawaniu twarzy, naukowcy z Massachusetts Institut of Technology dokonali przełomu. Na zlecenie stanowego urzędu rejestrującego prawa jazdy powstał program CFR (Computerized Facial Recognition), służący do szybkiego identyfikowania osób na podstawie zdjęć.

Idea projektu jest jak zwykle prosta. Stworzono bazę twarzy składowych, na które rozkładany jest dany obraz. Dopiero na podstawie liczbowego udziału każdej, elementarnej twarzy (nazywanej eigenface) następuje przeszukiwanie bazy danych. Wstępne badania wykazały, że

wystarczy 40 elementarnych obrazów do scharakteryzowania zdjęcia w rozdzielczości 128x 128 pikseli. Jeśli udział każdej twarzy bazowej zostanie opisany liczbą dwubajtową, to do zapamiętania obrazu wystarczy 80 bajtów. Jakość jest przy tym całkowicie zadowalająca. Nawet najlepsza kompresja JPEG niszczy strukturę graficzną zdjęcia przy redukcji rozmiaru pliku poniżej 2 kilobajtów (nieskompresowany obraz zajmuje 16 KB).

Projektowany system do kontroli praw jazdy mieszkańców stanu Massachusetts (4.2 mln osób) ma opierać się na serwerze DEC Alpha i zwyczajnych komputerach DEC PC, umieszczonych w 30 terenowych biurach. Baza eigenfaces ma zawierać 7000 elementów składowych – obrazów twarzy elementarnych. Czyżby CFR to zwiastun technologii przyszłości?

Przykładowe twarze dla systemu CFR



Raport Pełnomocnika i Telerada

Pan Marek Car, Pełnomocnik Premiera d/s Informatyki, przeprowadził kompleksową akcję kontroli legalności oprogramowania używanego przez jednostki administracji państwowej. Wyniki wskazują, że 52.28% programów jest nielicencjonowanych (czytaj pirackich), a przodują w tej statystyce urzędy centralne (60%). Na państwowych komputerach najczęściej instalowane są programy Microsoftu, Symanteca i Borlanda. Wśród polskich produktów prym wiodą: QR-Tekst, Tag i MkS_Vir.

Pod koniec ubiegłego roku powołano do istnienia Radę Koordynacyjną d/s Teleteleinformatyki, która została podzielona na 9 grup roboczych. Jednym z pierwszych efektów pracy Rady jest dokument zalecający odpowiednie formaty plików w obiegu dokumentów w administracji państwowej. Od 30 stycznia urzędy powinny wysyłać teksty w formatach: .asc, .doc i .rtf, arkusze kalkulacyjne: .wkl, bazy danych: .dbf, pliki graficzne: .jpg i .gif, dane dla DTP: .eps, zaś pliki skompresowane: .zip. W dziedzinie prezentacji elektronicznych zdecydowano się na MS PowerPoint (pliki .ppt), a oficjalną stroną kodową staje się IBM Latin II 852 i Windows 1250.

Co się plecie w Internecie?

Gdy zniechęcenie codziennością przynębia i nie wystarczają już emocjonujące niegdyś gry, wtedy można pomyśleć o zostaniu prawdziwym agentem CIA. Właśnie ta instytucja otrzymała zadanie werbowania nowych szpiegów poprzez ogólnosiwiatową sieć Internet. Ciekawe, jak będzie to wyglądało w praktyce? Dla zainteresowanych podajemy adres serwera World Wide Web stojącego w siedzibie CIA: <http://www.ic.gov>. Uwaga hackerzy! Serwer internetowy jest fizycznie oddzielony od pozostałych maszyn

systemu szpiegowskiego, więc nie ma się co trudzić na tej drodze.

W dziedzinie oprogramowania użytkowego też zachodzą zmiany. Borland, po nabyciu od Hewletta-Packarda programu Dashboard, oficjalnie umieszcza drugą wersję tej aplikacji w swoim węzle internetowym. Dashboard wraz z Sidekick dla Windows można używać przez 30 dni za darmo! Skąd ściągnąć to oprogramowanie? Adres dla WWW jest następujący: <http://www.human.com/simplify>, zaś dla FTP: <ftp://ftp.borland.com> (katalog pub/demos, pliki trydb.zip i trysfw.zip).

Kolorowy kombajn HP

Jeśli chcemy drukować w kolorze i na dużych arkuszach papieru, to Hewlett-Packard wychodzi na przeciw naszemu potrzebom. Drukarka HP LaserJet Color, z procesorem RISC AMD 29030 20 MHz i 8 MB RAM (maksimum 72 MB) oferuje szybkość druku wynoszącą 10 stron na minutę dla dokumentów czarno-

białych i 2 strony na minutę dla kolorowych. Rozdzielczość wynosi 300 dpi, maksymalny format kartki to A3, a w pracy wykorzystywany jest język PCL5. Do zalet należy zaliczyć oddzielne pojemniki z kolorowym tonerem, dzięki czemu można wymieniać ten zasobnik, który się właśnie wyczerpał, a nie cały komplet. HP LaserJet Color kosztuje hm... bagatelka – niecałe 9000 dolarów.

WYDARZENIA MIESIACA

● ogłasza, że system Microsoft Windows 95 ukaże się najwcześniej w sierpniu br.

● zapowiada wprowadzenie na rynek komputerów Macintosh nowej wersji programu Microsoft Project 4.0.

Minolta

● zaprezentowała, w czasie Sympozjum Organizacyjno-Technicznego Wspierania Decyzji w Realizacji Założeń Publicznych, koncepcję "biura bez papieru".

● zademonstrowała Minoltafax 3700, uniwersalne urządzenie mogące pracować jako drukarka laserowa, skaner lub fax komputerowy.

● przestawiła rodzinę cyfrowych kopiarek czarno-białych i kolorowych, analizujących obrazy w technologii cyfrowej oraz system obrazowania MI3MS 3000 EL do jednoczesnego przechowywania tysięcy dokumentów na dyskach optycznych.

Motorola

● rozpoczyna masową sprzedaż płyt głównych i komputerów Power PC z procesorami MPC603/66 MHz i MPC604/100 MHz. Dostępny jest system operacyjny Windows NT (beta) i AIX.

Novell

● informuje, że edytor WordPerfect stanowi 25% nowo kupowanego oprogramowania do obróbki tekstów na rynku Macintoshy w USA.

● reorganizuje swoją strukturę, powołując cztery zasadnicze grupy: Dostępu do Informacji i Zarządzania, Systemów NetWare, Unixa, WordPerfecta.

● otrzymuje tytuł produktu roku w konkursie czasopisma PC Computing za Novell NetWare 4.02.

● ogłasza, że według badań InfoCorp, w świecie jest obecnie 16,2 mln użytkowników edytora WordPerfect, który jest przez to najpopularniejszym procesorem tekstu na kuli ziemskiej.

Piraci

● kierownicy ośrodka szkoleniowego w Paryżu otrzymują karę grzywny wynoszącą 1 mln franków za korzystanie z 240 nielegalnych kopii oprogramowania firm Autodesk, Adobe, Claris, Lotus, Microsoft, Novell i Symantec.

Primavera Systems

● oferuje nową wersję programu SureTrak for Windows, przeznaczonego dla osób zajmujących się planowaniem małych i średnich przedsięwzięć.

Sony

● tworzy Sony Computer Entertainment (Europe) z połączenia Sony Electric Publishing Company i Sony Computer Entertainment Inc.

● informuje o sukcesie konsol Play Station na rynku japońskim: w pierwszym dniu sprzedano 100 tysięcy sztuk!

● zamierza wprowadzić konsolę Play Station na rynek europejski i amerykański i ogłasza wstępne dane techniczne urządzenia: 32-bitowy procesor RISC, system grafiki 3-D, czytnik CD-ROM double speed. Cena w Japonii wynosi 39800 jenów.

● ogłasza kolejne sukcesy Mini Discu i sprzedaje już ponad 30 tytułów płyt muzycznych.

● nagrywa metodą 20-bitową na Mini-Disc dwa utwory klasyczne: "Śmierć i Panna" Schuberta oraz Symfonię nr 5, Adagietto.

Napisz SŁÓWKO...

Lekcja nr 3 – wszystko o literach

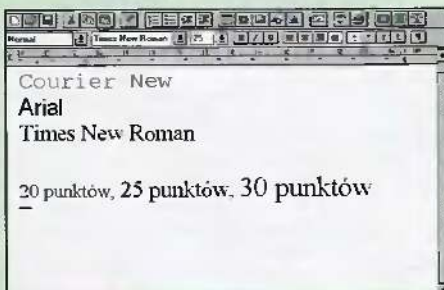
■ **Podstawowym elementem każdego tekstu są litery – pojedyncze znaki pisarskie składające się na wyrazy, zdania, akapity i całe dokumenty. Praktycznie wszystkie współczesne edytory tekstów pozwalają użytkownikowi na nieograniczone wprost możliwości modyfikacji liter. Efekty mogą być naprawdę zaskakujące.**

Gdy uruchamiamy program do edycji tekstu i zaczynamy stukać w klawisze, nie zastanawiamy się specjalnie nad tym, co pojawia się na ekranie. Wyskakują literki, ale czy wiemy, że w środowisku Windows (także w Wordzie 2.0 dla Windows) dostępne są różne kroje znaków. Możemy pisać literami o różnym kształcie!

Courier, Arial, Roman...

Standardowo, w Windowsach są instalowane trzy kroje liter: Courier, Arial i Times New Roman. Każdy z nich wygląda inaczej i posiada inne właściwości typograficzne. Courier jest czcionką o stałej szerokości znaków. Oznacza to, że litera „i” zajmuje tyle samo miejsca co „W”. Tekst pisany Courier-em nie wygląda ładnie, lecz pozwala zachować równe odstępy w kolejnych liniach itp.

Arial jest czcionką o uproszczonym kroju liter, nie posiadającą profilowanych „brzuszków” ani „wygięć”. Nie ma w niej również tzw. szeryfów (nie mylić z kowbojami), czyli poręcznych zakończeń prostych odcinków. Czcionką wyprofilowaną i szeryfową jest Times New Roman, która nadaje się nawet do fachowego druku książek i publikacji.



Trzy standardowe kroje pisma i efekt różnego stopnia znaków.

Jak pisać korzystając z konkretnego kroju znaków? Na belce formatu znajduje się pole z nazwą czcionki, w którym można wpisać odpowiednie słowo. Zamiast pracować wstukiwać „C...o...u...r...i...e...r” wystarczy kliknąć myszką na przycisku ze strzałką (po

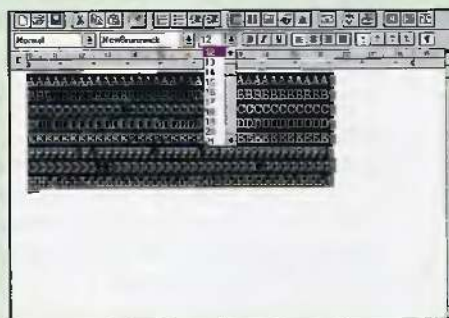
prawej stronie pola z nazwami krojów pisma) i wybrać (myszką rzecz jasna) odpowiednią pozycję z listy.

Od tej chwili piszemy wybranym krojem. Aby zmienić kształt liter powtarzamy powyższą czynność, wybierając np. Arial. Teraz wpisujemy słowa ze znakami tego kształtu. To nie koniec – gdy zaznaczymy fragment tekstu (widoczne będą białe literki na czarnym tle) i wskażemy nowy krój (potocznie zwany „fontem”), to w wybranym obszarze zmienią się literki.

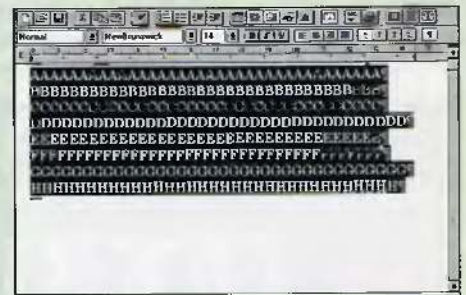
Ja przywykłem do liter o kształcie „New Brunswick” (z pakietu Corel DRAW), więc w dalszej części tekstu pojawią się rysunki ze znakami tego (po)kroju.

20, 25, 30 punktów

Obok pola z nazwą kroju czcionki znajduje się pole z liczbami. Wartości wyświetlane w tym prostokącie oznaczają tzw. stopień pisma – po ludzku mówiąc – wielkość liter. W poligrafii z dawien dawna przyjęto miarę punktową. Jeden punkt drukarski odpowiada 1/72 cala amerykańskiego, czyli około 0.35 mm. Jeśli litera ma stopień równy 10 punktom, to odległość od spodu litery „j”, do wierzchołka najwyższej litery (np. duże „Ó”), wynosi 3,5 mm. W praktyce, należy unikać znaków o stopniu mniejszym niż 6 pkt. drukarskich. Stają się nieczytelne. Tradycyjny maszynopis odpowiada 12 punktowym literom. Bajtek drukowany jest czcionką o stopniu 8 punktów.



Krój New Brunswick o stopniu 12 punktów.

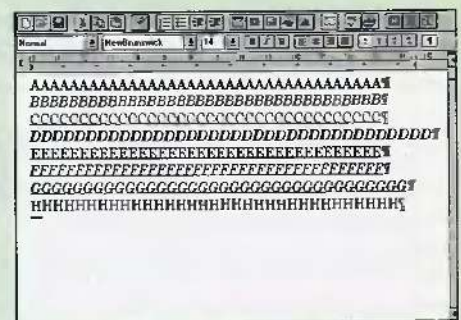


Krój powiększony do stopnia 14 punktów.

Pogrubiony, pochylony, podkreślony...

Oprócz zróżnicowanych krojów liter i płynnie regulowanej wielkości znaków, na wygląd tekstu wpływa bez wątpienia styl literek. Pojęcie to obejmuje specjalne modyfikacje: pogrubienie, pochyczenie (nazywane też kursywą lub italikiem), podkreślenie i inne efekty. Word oferuje bardzo wygodny sposób pogrubiania, podkreślania i pochyciania znaków: trzy przyciski w linii formatu włączają odpowiedni efekt. Jeśli zaznaczony był fragment dokumentu, to zostaje zaaplikowana żądana modyfikacja dla wybranych literek.

Oczywiście, przyciski działają w obie strony. Powtórne cyknięcie myszką wyłącza ich funkcję.



Wszystkie efekty osiągnięte za pomocą trzech przycisków ekranowych.

Do góry i do dołu

Często podczas pisania tekstów z dziedzin ścisłych (matematyki, fizyki lub chemii) pojawia się konieczność zastosowania indeksów górnych bądź dolnych (ang. super- i subscripts). Aby napisać H₂O trzeba obniżyć środkową dwójkę. W x³ konieczne jest podniesienie trójki. Jak to zrobić?

Całe szczęście mamy okienko dialogowe „Formatuj Znak”, pokazujące się po wyborze odpowiedniej opcji z menu, lub dwukrotnym

cyknięciu na pasku formatu (poziomym obszarze z nazwami czcionek, stopniem pisma, przyciskami pogrubienia, pochylenia itd.). Zaznaczamy 2 w H₂O, wywołujemy okienko dialogowe i wskazujemy opcję: „dolny” w polu „Indeks górny/dolny”. Dwójka natychmiast się obniża. Jeśli nie zadowala nas położenie w pionie (za wysoko lub za nisko), wtedy wpisujemy inną wartość w pole liczbowe obok „Indeksu...”. Dla estetyki zapisu, znaki obniżane i podnoszone powinny mieć zmniejszony stopień przynajmniej o 1-2 punkty.



Indeksy górne i dolne.

Przekreślenie, podwójne podkreślenie...

Jeśli jesteśmy już przy okienku dialogowym „Formatuj Znak”, nie możemy pominąć zestawu efektów dodatkowych. Oprócz trzech opcji, znanych z przycisków ekranowych, Word pozwala przekreślać litery, stosować podwójne podkreślenia i podkreślenia pojedyncze, zapelniające przerwy między wyrazami. Przykład napisu przekreślonego i podwójnie podkreślonego (ale dziwactwo, nieprawda?) widać na rysunku.



Jednoczesne przekreślenie i podwójne podkreślenie liter.

Na kolorowo

Jednocześnie, oprócz tradycyjnych efektów, MS Word pozwala stosować druk różnobarwny. Będzie on widoczny na ekranie i wydrukowany na urządzeniach kolorowych (np. barwnych drukarkach atramentowych) i na pewno uatrakcyjni szatę graficzną dokumentu. Kolor wybieramy również w okienku dialogowym „Formatuj Znak”, wskazując jedną z szesnastu pozycji z rozwijanej listy barw. Opcją „Auto” dobiera zawsze najbardziej kontrastowy odcień znaków dla istniejącego tła.



Napis w kolorach tęczy.

Ciekawe, jak uzyskać efekt kolorowego napisu na kolorowym tle? Okazuje się, że tło jest cechą akapitu. Każdy paragraf tekstu musi posiadać jednolite tło i obramowanie. Jego zdefiniowanie przebiega następująco: wywołujemy opcję „Formatuj Obramowanie”, następnie cykamy na przycisku „Tło” i wskazujemy odpowiednią kombinację: wzorku, koloru pierwszo- i drugoplanowego. Po ustaleniu tak skomplikowanych parametrów wciskamy Enter (lub myszką – OK) i podziwiamy estetyczny efekt.



Barwny napis na kolorowym tle, czyli absolutna kakofonia dla oczu.

Na zakończenie – temat poważny

Aby nie wprowadzić mylnego przekonania, że edytor tekstów służy do niepoważnej zabawy z literami, chciałbym zaprezentować „profesjonalne” możliwości Worda. Otóż, posiada on proste mechanizmy zbliżające go do małych baz danych.

Jeśli zdefiniujemy tabelkę (dajmy na to o trzech kolumnach) i wpiszymy do niej imiona, nazwiska i wiek jakiejś grupy osób, to mamy do czynienia z pewnym zbiorem informacji. Word posiada opcję porządkowania takich danych według alfabety (rosnąco/malejąco) lub liczbowo.

Ale	Abacko	13
Bogdan	Babacko	11
Cyril	Cabacko	14
Damian	Dabacko	12
Edward	Ebacko	10

Lista uporządkowana alfabetycznie.

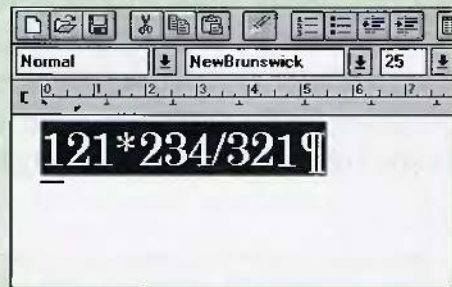
Jeśli zaznaczymy całą tabelkę, i wybieremy opcję „Narzędzia Sortuj”, to na ekranie pojawi się okienko dialogowe z zestawem parametrów dla tej czynności. Wybieramy sortowanie liczbowe, według pola nr 3 (tam w tabelce jest wiek osoby). Po wciśnięciu „OK” cała lista zostaje odpowiednio uporządkowana.

Edward	Ebacko	10
Bogdan	Babacko	11
Damian	Dabacko	12
Ale	Abacko	13
Cyril	Cabacko	14

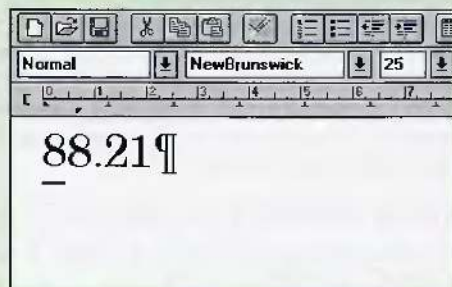
Lista uporządkowana według wieku.

Mało tego, Word potrafi sortować niezależnie zawartość poszczególnych kolumn, operować na informacjach rozdzielonych przecinkami (CSV – Comma Separated Values) bądź tabulatorami (TSV – Tab Separated Values). Ot taka mała kartoteka, ale sprawniejsza niż CardFile, gdyż posiada wiele pól do wybierania informacji.

MS Word potrafi również liczyć. Aby wykonać odpowiednie działanie należy je wpisać w pole edycji, zaznaczyć i wywołać opcję „Narzędzia Oblicz”. Wynik znajdzie się w Schowku, więc aby go wstawić do dokumentu trzeba wartość tę „wkleić” (najszybciej kombinacją klawiszy Ctrl-V).



Skomplikowane działanie do policzenia.



Poprawny wynik „wklejony” ze Schowka.

Warto zaznaczyć, że wartość liczbową jest również wyświetlana w dolnej linii statusu.

To tyle w Lekcji 3. Myślę, że podstawy pracy z edytorem MS Word 2.0 dla Windows zostały już perfekcyjnie opanowane.

Tomasz GROCHOWSKI

P.S. Jeśli ktokolwiek chce programować w środowisku MS Windows, może zacząć też od Worda. W wersji 2.0 znajduje się Word Basic, język programowania widoczny podczas edycji makropoleczeń, zaś w wersji 6.0 mamy do czynienia z Visual Basic Application Edition. Myślę, że na omówienie tych możliwości klasycznego oprogramowania użytkowego (Worda i Excela, być może i WordPerfecta) znajdzie się miejsce na łamach Bajtka.

To już ostatnia lekcja z cyklu poświęconego edytorowi Word dla Windows 2.0. Doskonale zdaję sobie sprawę, że poruszone zagadnienia przypominają jedynie czubek góry lodowej, której zasadnicza część nadal czeka na opisanie. A jest przecież nowy Word 6.0 PL, WordPerfect 6, Excel 5.0, Lotus 5.0, Visual Basic... Tematów jest wiele, miejsce ograniczone, kolejka długa, muszę więc kończyć temat Word-a 2.0 PL.

JAKI INTERNET cz.6

Fidointernet

■ **Z pewnością wielu czytelników Bajtka korzysta z BBS-ów. Dzwonimy do nich po to, by skopiować na swój dysk megabajty oprogramowania, wymieniamy listy między sobą, zaglądamy do korespondencji pochodzącej z przeróżnych konferencji pocztowych dostępnych w sieci Fido. Jednak Fido, pomimo swoich zalet pozostaje tylko namiastką sieci komputerowej.**

Niedostępność sieci komputerowej z prawdziwego zdarzenia dla większości osób korzystających z modemu jest do przewyższenia. Możliwość taką zapewnia Bramka istniejąca m. in. w Pałacu Młodzieży w Warszawie. Użytkownik BBS-u, korzystając z jej pośrednictwa, może pisać (i otrzymywać) listy do i z Internetu, być uczestnikiem sieciowych list dyskusyjnych oraz korzystać w specjalny sposób z protokołu FTP.

Adresy sieciowe Fido / Internet

Adres pocztowy Fido to kilka cyferek (np. 2:480/19 lub 2:480/43.3). Pierwszy z nich to adres BBS-u Bajtka, będącego węzłem pocztowym Fido, drugi to adres punktu Fido odbierającego pocztę z Fanatic BBS.

Spróbujmy rozszyfrować taki adres:

– 2 (zone 2) numer strefy, w przybliżeniu odpowiadają kontynentom. Strefa 1 to USA i Kanada, strefa 2 Europa.

– 480 podsieć sieci Fido. 48 to numer polskiej sieci Fido (numer ten najczęściej odpowiada numerowi kierunkowemu do danego kraju). W Polsce sieć Fido ma 3 swoje podsieci:

– 480 MazoviaNet z siedzibą Koordynatora Sieci w Warszawie,

– 481 NorthernNet z siedzibą w Bydgoszczy,

– 486 SouthernNet z siedzibą w Krakowie.

Odpowiednio 480, 481, 486 to numery regionów polskiej sieci Fido.

– 19 (i 43) to numery węzłów sieci Fido (co z grubsza odpowiada BBS-om)

– 3 jest numerem punktu sieci Fido.

Adres sieci Internet to adres domenowy (np. zgudy@asp.biogeo.uw.edu.pl). Poszczególne elementy oznaczają:

– zgudy – nazwa użytkownika,

– asp – nazwa komputera umieszczonego w domenie sieci. Nazwa ta może nie występować, gdy mamy tylko jeden komputer w domenie,

– biogeo.uw.edu.pl – nazwa domeny określającej sieć do jakiej należy dany węzeł.

Jak wspomnieliśmy wcześniej, w Pałacu Młodzieży znajduje się bramka, odpowie-

dzialna za przekazywanie poczty pomiędzy Internetem a regionem 480 sieci Fido. Jej adres w sieci Fido to 2:480/40.

Tajemnica skutecznego wykorzystania bramki między sieciami polega na prawidłowym zaadresowaniu kierowanych przez nią listów. Oto kilka przykładów: adres w sieci Fido: **Jan Kowalski, 2:486/22.21** pisząc do niego z sieci Internet lub Eam/Bitnet wysyłamy list do:

Jan.Kowalski@p21.f22.n486.z2.fido-net.org

adres w sieci Fido: **Marcin Kłopotynski, 2:480/19**

z Internetu adresujemy następująco:

Marcin.Kłopotynski@f19.n480.z2.fido-net.org (charakterystyczne jest to, że imię i nazwisko jest bez polskich liter)

Nietrudno zauważyć, że adres użytkownika Fido dla wysyłającego list z Internetu (lub innej tego typu sieci) wygląda tak:

user@pA.fB.nC.zD.fidonet.org lub **user@fB.nC.zD.fidonet.org**

gdzie:

user to Imię. Nazwisko lub pseudonim użytkownika BBS-u.

A - to numer punktu.

B - to numer węzła sieci Fido.

C - to numer strefy.

adres sieci Eam/Bitnet: **Zgudy@plearn.bitnet** pisząc do niego z sieci Fido:

Do: **Zgudy@plearn.bitnet**

Adres: **2:480/40**

adres w sieci Internet: **Krzysio@hebe.umcs.lublin.pl**

pisząc z sieci Fido adresujemy (dla regionu 480):

Do: **Krzysio@hebe.umcs.lublin.pl**

Adres: **2:480/40**

W ten sposób korzystamy z bramek wymienianych pocztę między Fido i Internetem (oraz Eamem/Bitnetem). Przykłady listów przesłanych z wykorzystaniem bramki zamieszczamy w ramce.

Pisząc list w BBS-ie musimy wybrać odpowiedni obszar poczty. W Bajtku wybieramy

spis konferencji, potem numer 3 – Netmail, w innych BBS-ach występują różne modyfikacje – przykładowo w Fanatic BBS wybiera się najpierw grupę nr 3 Local Net, a potem „konferencję” 277 Remote Access User Gate.

Czasem adres internetowy jest dłuższy niż pole „do:” – nie możemy więc napisać go w nagłówku listu. Wtedy wysyłamy list do pseudoużytkownika UUCP, zaś w pierwszej linijce listu piszemy słowo „to:” i docelowy adres internetowy odbiorcy listu:

Od: Andrzej Zgodka

Do: **Krzysio@laplace.informatics.sunysb.edu**

Adress: **2:480/40**

treść listu

Jeśli adres internetowy jest zbyt długi postępujemy następująco:

Od: Andrzej Zgodka

Do: **Uucp**

Adress: **2:480/40**

To: **Krzysio@laplace.informatics.sunysb.edu**

(pusta linia !)

treść listu

BBS, Internet, Eam/Bitnet

Użytkownik BBS-u, który jest węzłem pocztowym Fido, widziany jest jako **user@[pA].fB.nC.zD.fidonet.org**. Może skorzystać ze wszelkich usług sieci, które „zamawia się” listem, a ich efekty otrzymuje się również w postaci listów. Osoba korzystająca z usług BBS-u może zapisać się na sieciową listę dyskusyjną (przykład w ramce), wysłać listem komendę do mailera (programu obsługującego pocztę na sieci) lub do listserv-a (programu obsługującego listy dyskusyjne) z np. poleceniem dostarczenia spisu komend czy indeksu list dyskusyjnych.

Udział w sieciowych listach dyskusyjnych lub korzystanie z FTP via BBS powoduje nagromadzenie znacznej liczby listów na dyskach tych ostatnich. Należy wtedy zrezygnować z ich czytania w BBS-ie, korzystając z opcji „download” wszystkich listów w postaci pakietów *.qwk lub *.opx. Wtedy na swoim dysku spokojnie możemy przejrzeć listy programem QWK (listy przesłane jako *.qwk) lub programem Silver Xpress. Wartość polecenia jest czytnik poczty Silver Xpress ponieważ potrafi zapisać na dysk wybrany z całego pakietu pocztowego pojedynczy list jako plik tekstowy (co przydaje się przy łączeniu plików przesyłanych w kilku częściach).

Więcej problemów stwarza przesyłanie przez bramkę plików binarnych (*.exe, *.com, *.zip, *.arj, itd). Bramka przeznaczona jest do przesyłania listów, ponadto długi

plik binarny zostanie podzielony na części. Przesłanie siecią i ponowe złożenie w całość zbioru np. *.arj kończy się jego uszkodzeniem. Zbiór binarny, który zamierzamy przesłać siecią, należy odpowiednio zakodować w postaci tekstowej, a później po przesłaniu siecią rozkodować. Do tych operacji służą programy: uuencode.com – program kodujący, uudecode.com – program rozkodowujący oraz uudecode.doc – dokumentacja – są one dostępne w Internecie oraz w Bajtek BBS.

Gdy zakodujemy plik binarny programem uuencode, możemy dołączyć go do listu przesyłanego siecią. Otrzymując taki list należy wyciąć nagłówki, a w przypadku gdy został podzielony przez bramkę lub nadawcę na części, połączyć je w odpowiedniej kolejności pod dowolnym edytorem. Potem należy uruchomić program uudecode podając jako parametr nazwę zbioru zakodowanego.

Istnienie bramki Fido <--> Internet umożliwia nam korzystanie w specyficzny sposób z FTP. By to wyjaśnić musimy cofnąć się do lat osiemdziesiątych. Wtedy to IBM forswał sieć EARN/BITNET jako konkurencję Internetu. Węzeł sieciowy Uniwersytetu Warszawskiego (CIUW) powstał w 1991, dzięki staraniom inż. Andrzeja Smereczyńskiego, jako węzeł sieci EARN (European Academic Research Network). Obecnie CIUW jest jednocześnie węzłem obu tych sieci. Stąd jego użytkownicy mają podwójne adresy: user@plearn.bitnet i user@plearn.edu.pl

Na szczęście użytkowników BBS-ów w Centrum Informatycznym UW pozostały również niektóre usługi sieci EARN. Jedną z nich jest BITFTP. Sieć EARN/Bitnet nie posiada takiej usługi, jak działający interaktywnie internetowy FTP. Inżynierowie z IBM wymyślili server BITFTP jako namiastkę FTP, która przesyła pliki w sieci EARN (lub jakiegokolwiek innej sieci) za pomocą FTP, a następnie przekazuje je listem użytkownikowi. Dla korzystającego z sieci, server BITFTP jest widoczny jako Bitftp@plearn.bitnet lub Bitftp@plearn.edu.pl. Z BBS-ów jest to odpowiednio:

Do: BITFTP@plearn.bitnet
Adres: 2:480/40

Przesyłając na powyższe adresy list zawierający ciąg komend FTP, uzyskamy w odpowiedzi efekty realizacji ciągu komend. W szczególności możemy uzyskać pomoc od Bitftp – pisząc list zawierający jedno słowo – help. Odpowiedni przykład znajduje się w ramce nr 5.

BITFTP zastępuje interakcyjny protokół FTP. Nasz list do BITFTP z ciągiem poleceń staje się odpowiednikiem naszej klawiatury przy interakcyjnym FTP. Odpowiedzią jest list przysłany od BITFTP. Wydanie instrukcji o zawartości bieżącego katalogu przeszukiwanego servera. Użycie polecenia: ftp.tiger.chem.uw.edu.pl uuencode powoduje, że skopiowane przez BITFTP pliki trafią do nas w postaci zakodowanej.

Praca z BITFTP jest żmudna. Najpierw musimy ściągnąć spis serverów FTP sieci, potem wysyłając listy do BITFTP uzyskiwać

informacje o zawartości kolejnych katalogów, aż znajdziemy interesujące pliki. Wtedy możemy wysłać komendę **get NAZWA.ROZSZERZENIE** by go otrzymać.

Praca z BITFTP może potrwać wiele dni, a przesłanie jednego listu w sieci 480 trwa zwykle dobę, w pozostałych dwa-trzy dni.

Uwagi dotyczące korzystania z bramek Fido

Ze względu na ich ograniczoną przepustowość użytkownicy Fido nie powinni się zapisywać do zbyt dużej liczby sieciowych list dyskusyjnych. W przyszłości najpopularniejsze listy powinny być dostępne jako konferencje Fido. Nie powinno się wysyłać więcej niż jednego żądania przysłania pliku przez Bitftp na dobę – być może będzie to gwarancją jego otrzymania.

Jeżeli ściągniesz coś z Bitftp np. help, spis serverów FTP lub jakiegokolwiek innej, ciekawej plik, prześlij go do swojego BBS-u. Dzięki temu twój kolega nie będzie musiał robić tego ponownie zapychając bez sensu bramki.

Jeżeli zamierzasz przysyłać lub otrzymywać z bramki dużą ilość listów, uzgodnij z operatorem bramki najlepszy sposób ich przesyłania.

Korzystanie z tych usług nie jest darmowe – choć płacą za to nie użytkownicy, lecz Sysopi. Nadużywanie bramki, szczególnie przez ciągnięcie zbyt dużej (określenie jest subiektywne dla Sysopa) liczby plików przez BITFTP może się spotkać z brakiem zrozumienia lub nawet zdecydowanie wrogą reakcją.

W przypadku list dyskusyjnych, możliwe jest bramkowanie ich do konferencji Fido, co pozwoli uczestniczyć w nich wielu osobom przy minimalnym obciążeniu bramki. Jeśli jest kilku chętnych na taką listę, powinni zwrócić się do Sysopa BBS-u, z którego korzystają.

Dla Bramki 2:480/40 osobą tą jest Krzysztof Hałasa (KHC, 2:480/40 lub KHC@pm.waw.pl tel (+48-2) 656 69 60)

Andrzej Zgódka
(zgudy@plearn.edu.pl)

Piotr Perka
(perbaj1@plearn.edu.pl)

```

Listy User w BBS-ie <--> listserv lub mailer w sieci

Posting message in NetMail obszar "Netmail".
Od : Andrzej Zgodka
Do : LISTSERV@PLEARN.EDU.PL
Adres: 2:480/40
2:480/40, The Palace of Youth, Warszawa, 0 credits
Czy to jest prawidłowe (T/N)? TAK
Temat listu: SUBSCRIBE
Zmienic cos (t/n)? NIE
Prywatny (t/n)? NIE
Upload przygotowanego listu (t/n)? NIE
QuickEd 1.20 - Bajtek BBS 2:480/19
Press <Ctrl><K> <?> or <F1> for Help Time left: 27 Insert
SUBSCRIBE CIUW-L ANDRZEJ ZGODKA
SUBSCRIBE MAKLER ANDRZEJ ZGODKA
FROM: BITNET list server at PLEARN (1.8a)Area # 3 (Netmail)
TD: Andrzej Zgodka MSG # 18319,
Jan-19-95 3:28pm
SUBJECT: Output of your job "Andrzej.Zgodka"
Received: from plearn.edu.pl (plearn.edu.pl [148.81.18.1]) by
hq.pw.waw.pl
(8.6.9/5.4) with SMTP id EAAB7849 for
<Andrzej.Zgodka@F19.M48B.Z2.FIDONET.ORG>;
Thu, 19 Jan 1995 04:11:53 +0100
Received: from PLEARN.EDU.PL by plearn.edu.pl (IBM VM SMTP V2R1)
with BSMT id 1553; Thu, 19 Jan 95 04:09:22 CET
Received: from PLEARN.EDU.PL (NJE origin LISTSERV@PLEARN) by PLEARN.EDU.PL
(LMail) V1.2a/1.8a) with BSMT id 7213; Thu, 19 Jan 1995 04:09:22
+0200
From: BITNET list server at PLEARN (1.8a) <LISTSERV@PLEARN.EDU.PL>
> subscribe ciuw-l Andrzej Zgodka
You have been added to the CIUW-L list.
> subscribe makler Andrzej Zgodka
You have been added to the MAKLER list.
Summary of resource utilization -----
CPU time: 8.782 sec Device I/O: 228
Overhead CPU: 8.896 sec Paging I/O: 0
CPU mode: 3090 DASD model: 3380
--- END OF MESSAGE ---

Komunikacja z BITFTP@plearn.bitnet

Posting message in NetMail obszar "Netmail".
Od : Andrzej Zgodka
Do : BITFTP@PLEARN.EDU.PL
Adres: 2:480/40
2:480/40, The Palace of Youth, Warszawa, 0 credits
Czy to jest prawidłowe (T/N)? TAK
Temat listu: HELP
Zmienic cos (t/n)? NIE
Prywatny (t/n)? TAK
Upload przygotowanego listu (t/n)? Nie
QuickEd 1.20 - Bajtek BBS 2:480/19
Press <Ctrl><K> <?> or <F1> for Help Time left: 15 Insert
HELP
FTPLIST
^Z
TD: Andrzej Zgodka MSG # 18325,
Jan-19-95 4:28pm
SUBJECT: BITFTP Reply
Received: from plearn.edu.pl (plearn.edu.pl [148.81.18.1]) by
hq.pw.waw.pl
(8.6.9/5.4) with SMTP id EAAB7866 for
<Andrzej.Zgodka@F19.M48B.Z2.FIDONET.ORG>;
Thu, 19 Jan 1995 04:12:08 +0100
Received: from PLEARN.EDU.PL by plearn.edu.pl (IBM VM SMTP V2R1)
with BSMT id 1554; Thu, 19 Jan 95 04:09:23 CET
Received: from PLEARN.EDU.PL (NJE origin BITFTP@PLEARN) by PLEARN.EDU.PL
(LMail) V1.2a/1.8a) with RFC822 id 7214; Thu, 19 Jan 1995 04:09:23
+0200
From: PLEARN - BITNET FTP Server <BITFTP@PLEARN.EDU.PL>
> help
Requested file being sent separately.
> ftplist
Requested file being sent separately.
-- END OF MESSAGE --

Przykłady wysłany listów Fido <--> Internet (lub EARN/BITNET)

Date: Tue, 17 Jan 95 21:28:06 CET
From: Andrzej Zgodka <ZGUDY@PLEARN.BITNET>
Subject: PROBA BATE'A
To: ANDRZEJ ZGODKA <Andrzej.Zgodka@F43.M48B.Z2.fido-net.org>
Próba przesłania przez PM bramkę (2:480/40) do Fanatic'a Mysiane
95.01.17 21:30

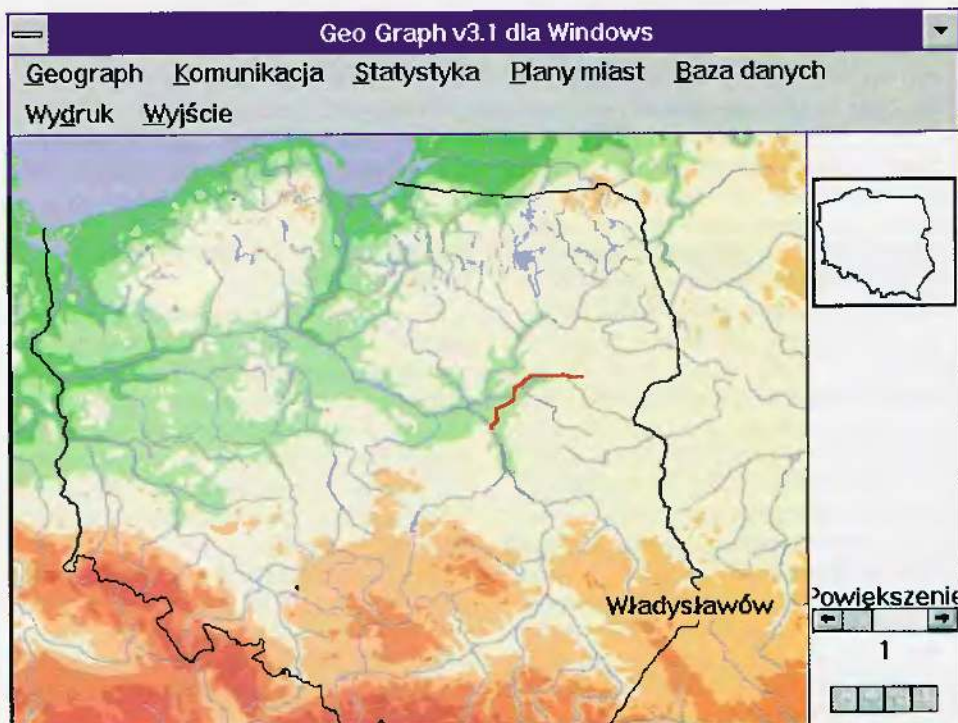
Date: Thu, 19 Jan 95 23:04:22 CET
From: Andrzej Zgodka <ZGUDY@PLEARN.BITNET>
To: ANDRZEJ.ZGODKA@F19.M48B.Z2.FIDONET.ORG
Próba przesłania do Bajtka
95.01.19 23:05

FROM: Andrzej Zgodka Area # 3 (Netmail)
TD: Andrzej Zgodka MSG # 18789,
Jan-19-95 11:04pm
SUBJECT:
Received: from plearn.edu.pl (plearn.edu.pl [148.81.18.1]) by
hq.pw.waw.pl
(8.6.9/5.4) with SMTP id XAAB9585 for
<Andrzej.Zgodka@F19.M48B.Z2.FIDONET.ORG>;
Thu, 19 Jan 1995 23:05:50 +0100
Received: from PLEARN.EDU.PL by plearn.edu.pl (IBM VM SMTP V2R1)
with BSMT id 5313; Thu, 19 Jan 95 23:04:47 CET
Received: from PLEARN.BITNET (NJE origin ZGUDY@PLEARN) by PLEARN.EDU.PL (LMail)
V1.2a/1.8a) with BSMT id 6978; Thu, 19 Jan 1995 23:04:47 +0200
From: Andrzej Zgodka <ZGUDY@PLEARN.BITNET@PLEARN.EDU.PL>
Próba przesłania do Bajtka
95.01.19 23:05
-- END OF MESSAGE --

Posting message in NetMail obszar "Netmail".
Od : Andrzej Zgodka
Do : ZGODY@PLEARN.EDU.PL
Adres: 2:480/40
2:480/40, The Palace of Youth, Warszawa, 0 credits
Czy to jest prawidłowe (T/N)? TAK
Temat listu: PROBA SLANIA
Zmienic cos (t/n)? NIE
Prywatny (t/n)? TAK
Upload przygotowanego listu (t/n)? NIE
QuickEd 1.20 - Bajtek BBS 2:480/19
Press <Ctrl><K> <?> or <F1> for Help Time left: 17 Insert
Próba siania listu do CIUW 95.01.19 1:49
    
```

■ **Pod koniec ubiegłego roku, w edukacyjnej części Bajtka, zaprezentowaliśmy zestaw programów poświęconych geografii. W tym miesiącu do tego grona dołącza Geo Graph.**

Firma SophoniaS, będąca twórcą i producentem Geo Grapha, nie jest nowicjuszem w tworzeniu oprogramowania kartograficznego. Co więcej, właśnie ona zapoczątkowała w Polsce zagospodarowanie i rozwój tej swoistej programistycznej niszy. Mapy Polski v1.3 dla Amigi i Mapa Polski v2.0 dla komputerów typu PC były pierwszymi, które ujrzały światło dzienne. Geo Graph zalicza się do oprogramowania typu G.I.S. (Geographic Information System), czyli jest geograficznym systemem informacji i łączy w sobie mapy oraz różnorodne (powiązane z nimi) dane.



Mapa fizyczna Polski

Geo + Graphia

raz jeszcze

Opracowanie masy danych z całej Polski wymaga czasu, stąd też wraz z programem tylko jednej bazy danych tego typu dotyczącej zabytków. Jak zapowiada firma, już niedługo mają się pojawić w sprzedaży pliki z informacjami o stacjach benzynowych oraz pełny zestaw zabytków wraz z ich zdjęciami.

GeoGraph przeznaczony jest dla środowiska Windows. Ma to zalety i wady. Z jednej strony zyskuje szata graficzna i wygoda pracy z programem, z drugiej kuleje tempo przetwarzania danych (zwłaszcza na wolniejszych komputerach).

Po uruchomieniu ukazuje się mapa Polski, zaznaczono kontury naszego kraju i suwak powiększenia. Z jego pomocą mapę można powiększać aż do wartości 1024, co oznacza, że oglądany fragment stanowi 1/1024 obszaru Polski. Zamieszczonymi na pasku menu komendami decydujemy o modyfikacjach prezentowanej mapy, a tym samym o zmianie wyświetlanych danych. I tak użycie opcji **Wody**, działającej na zmianę z opcją **Mapa fizyczna**, powoduje wyświetlenie informacji o rzekach, jeziorach i innych zbiornikach wodnych na terenie naszego kraju. Kolejnym krokiem przy poznawaniu ojczyźnych stosunków wodnych jest uaktywnienie jednej z dwóch opcji: **jezior** lub **rzek**. Ma to na celu pokazanie na mapie ich nazw.

Opcja **Szczyty** udostępnia nazwy i wysokości szczytów, zaś **Nazwy Geograficzne** nazwy krain. Poza tym wybierając kolejne pozycje menu, możemy przejrzeć miasta i miejscowości, drogi o zadanej kategorii, granice



Powiększony plan Zakopanego z zaznaczoną skocznią

kraju czy pajęczynę połączeń kolejowych.

Przykładem bardzo efektywnych i zarazem efektownych połączeń map z bazami danych są **Warstwy**. Naraz można ich wyświetlić aż osiem, a zawartość określana jest przez użytkownika. Spośród możliwych warstw można wybrać nas interesujące i w ten sposób wzbogacić mapę główną.

Geo Graph posiada możliwość wyświetlenia danych zawartych w odpowiednio sparametryzowanym pliku z rozszerzeniem DBF, czyli zapisywanym w formacie dBase'a. Można zatem samodzielnie rozbudowywać zasób informacji dostępnych w programie.

Następnym użytecznym elementem Geo Grapha jest opcja **Komunikacja**. Korzysta-

jąc z jej pośrednictwa będziemy w stanie wyszukać interesującą nas miejscowość. Sam proces jest prosty, gdyż wystarczy wybrać nazwę z listy wszystkich wprowadzonych do bazy programu miejscowości, bądź wpisać jej nazwę w odpowiednim miejscu. Przewidziano też możliwość wybrania kilku miast, jeśli na przykład będą miały tę samą nazwę. Pomiedzy wybranymi miejscowościami można wyznaczyć najkrótsze połączenie drogowe, uwzględniające miejsca, które chcemy odwiedzić na trasie przejazdu. Co więcej, program obliczy orientacyjny koszt przejazdu (oczywiście mam na myśli pieniądze wydane na paliwo). By to uczynić, należy wprowadzić cenę 1 litra benzyny i przeciągnąć jej zużycie przez nasz samochód. Wyznaczoną przez komputer trasę można, korzystając z funkcji powiększenia, szczegółowo prześledzić oraz wydrukować.

Na koniec należy odnotować wzbogacenie programu o funkcje statystyczne, służące prezentowaniu wybranych danych, zarówno w formie wykresów jak i wielokolorowych mapek, a także zaopatrzenie Geo Grapha w plany 48 największych miast Polski. Niedługo ukaże się wersja Geo Grapha dla Amigi i Macintosha.

Piotr PERKA

WYMAGANIA

- 2 MB pamięci operacyjnej
- karta VGA (zalecana SVGA)
- Windows 3.1

Geo Graph v3.1 dla Windows
Producent: SophoniaS sp. z o.o.
 skr. poczt. 9016
 90-964 Łódź
 tel. (0-42) 337733
 fax (0-42) 322481
 Cena: 85 zł 40 gr

Samouczek SuperMemo

■ **W wielu listach, które przysły do redakcji po inauguracji naszej działalności klubowej, powtarzały się prośby o przedstawienie ogólnej zasady działania programu, pierwszych kroków z nim, tworzenia własnych baz danych itp. Czasem wręcz okazywało się, że niektórzy nie do końca orientują się, do czego program ten służy. Wobec tego przedstawimy dziś pierwszy odcinek Samouczka SuperMemo. Zapraszam!**

Zasady ogólne

Punktem wyjścia jest niezaprzeczalny chyba fakt, że w nauce najbardziej przeszkadza i najbardziej destrukcyjne jest zjawisko zapomnienia. Pewnym wyjątkiem jest tylko lenistwo uczącego się. Jedynym sposobem na uniknięcie zapomnienia jest, jak na razie, ciągłe powtarzanie materiału. Jednak ciągłe powtórki są nużące i zajmują sporo czasu, a mało kto jest skłonny do jego poświęcenia. Przytoczę tu przykład znaleziony w instrukcji programu. Wystarczy zapytać świeżo upeczęzonego absolwenta uniwersytetu, jaka część wiedzy zdobyta przez niego w czasie ostatnich 4-6 lat zachowała się w jego pamięci. Jeżeli odpowie, że więcej niż 5% to fakt ten można prawdopodobnie przypisać niedostatecznemu zastanowieniu, bądź nie zdawaniu sobie sprawy z niszczącej siły zapomnienia.

Metoda, którą tu opisujemy częściowo problem zapomnienia rozwiązuje. Można naukowo dowiedzieć, że pozwala ona uczącemu się osiągnąć skuteczność bliską maksymalnym możliwościom ludzkiego mózgu w przyswajaniu informacji. W ciągu całego życia SuperMemo pozwala na nawet pięćdziesięciokrotne przyspieszenie procesu nauki w stosunku do tradycyjnych metod. Przy czym skuteczność zapamiętywania jest tu rzędu 95%! Oczywiście nie jest to rozwiązanie, które umożliwia naukę całkowicie bez wysiłku, pozwala jednak na ograniczenie efektów zapomnienia, przy minimalnym nakładzie pracy przeznaczonym na powtórki. Wszystko to odbywa się poprzez ustawianie powtórek w ściśle określonym czasie (dokładniej w odstępach czasowych nazywanych interwałami). Optymalne odstępy są ustalane na podstawie dwóch przeciwnych kryteriów.

1. Odstępy między powtórkami muszą być tak długie, aby osiągnąć ich minimalną częstotliwość.

2. Odstępy muszą być na tyle krótkie, żeby nie nastąpiło całkowite zapomnienie.

Pierwsza zasada pozwala również na zastosowanie dodatkowego efektu, tzw. efektu przerwy, polegającego na tym, że dłuższe (ale

w ściśle określonych granicach) odstępy, pozwalają osiągnąć znacznie lepsze efekty nauki.

Odstępy również muszą być na tyle długie, aby pewna część wiedzy została zapomniana (to nie jest pomyłka!). Część ta zwaną ułamkiem zapomnień, może się zmieniać od ok. 3 do 20%. Przy ułamku zapomnień w okolicach 3% osiągamy naukę wolną, ale za to bardzo dokładną. Przy 20% nauka jest bardzo szybka, ale odbywa się to kosztem dokładności (niższa skuteczność zapamiętywania). Nie można też dopuścić, aby ułamek zapomnień spadł zbytnio poniżej 3%. Wtedy bowiem tempo nauki zdecydowanie spada, praktycznie poniżej akceptowalnej granicy.

Naukę tradycyjną można przyrównać w tej skali do optymalizacji, gdzie ułamek zapomnień przewyższa 50%. Jest to sposób powolny, a do tego procent pamiętanej wiedzy jest na tyle niski, że w pamięci pozostaje nie to co chcielibyśmy naprawdę umieć, ale to co jest najłatwiejsze. Aby efekt ten nie powstawał, musimy w naukę tradycyjną włożyć zdecydowanie więcej pracy. Proszę jednak nie myśleć, że samo używanie programu od razu rozwiąże problemy z nauką. To błędne podejście. Używanie SuperMemo to również nauka, praca,

która wymaga dużego zaangażowania i prawdziwej systematyczności. Nie można nauczyć się w ten sposób na kilka dni przed klasówką z fizyki, czy matematyki wszystkich twierdzeń i wzorów. Praktycznie, żeby osiągać naprawdę dobre wyniki, należy pracować z programem codziennie, niezależnie od tego czy jest to świątek, piątek, czy niedziela.

Ze względu na to, że długości odstępów są inne dla różnych informacji metoda wymaga, żeby fragmenty opanowywanej wiedzy były podzielone na jak najmniejsze części, tzw. jednostki informacji. Gdyby takie jednostki miały być powtarzane grupowo (np. cały rozdział książki) odstępy między powtórkami musiałyby być tak krótkie, jak dla najtrudniejszej jednostki w danej grupie. Byłoby to raczej mało efektywne. Zostanie to przedstawione dokładniej podczas omawiania zasad tworzenia własnych baz danych. Na koniec cztery podstawowe zasady sformułowane przez twórców programu, które doskonale podsumowują ten odcinek samouczka:

1. Kluczem do czasowo zoptymalizowanej nauki jest minimalizacja powtórek potrzebnych do utrzymania wiedzy w pamięci.

2. Metoda SuperMemo optymalizuje czasowo proces nauki poprzez szacowanie optymalnych odstępów, jakie powinny oddzielać kolejne powtórki.

3. Wiedza opanowywana za pomocą Supermemo powinna być rozbita na możliwie najmniejsze fragmenty zwane jednostkami.

4. Stosując metodę SuperMemo nie wolno zapominać, że sukces w uczeniu się zależy w dużym stopniu od doboru materiału i sposobu jego podziału na jednostki informacji.

Marcin LIS

KONKURS

Najwyższa pora na rozwiązanie konkursu grudniowego. Kiedy piszę te słowa właśnie ukazał się pierwszy numer Bajtka i tym samym upłynął termin przysyłania odpowiedzi. Pakiety SUPERMEMO 7.4PL CD ufundowane przez producenta programu firmę SuperMemo World z Poznania wygrali:

Marek Błazejczak – Warszawa

Jacek Sadurski – Warszawa

Pakiet SUPERMEMO 7.2PL na dyskietkach wygrał:

Krzysztof Kaczmarek – Witaszyce

Pora na zadanie konkursowe:

Proszę napisać o swoich przeżyciach z SuperMemo. Niekoniecznie dobrych. Napiszcie co wam się podobało, co nie. Takie proste (!?) wypracowanie. Maksymalnie pół strony maszynopisu. Najlepsza praca zostanie nagrodzona płytą CD-ROM i opublikowana na łamach Bajtka, dwie kolejne zestawami na dyskietkach. Zmianie ulegną nieco zasady. Na odpowiedzi czekamy bowiem do 15 kwietnia. Decyduje data stempla pocztowego! Chciałbym też ponownie przypomnieć, żebyście podawali swoje adresy! Wśród kartek które ostatnio przysły było bowiem 14, których nadawcy nie ujawnili się.

(ML)

Na wirusy V-Find

■ **V_Find to kolejny pakiet przeznaczony do zwalczania złośliwych dzieł niegodziwych programistów... wirusów komputerowych. Wyróżnia się tym, że oprócz właściwego programu usuwającego wirusy zawiera zestaw aplikacji, będących użytecznymi narzędziami pomocniczymi w diagnostyce, profilaktyce antywirusowej oraz ochronie danych przed wypadkami losowymi.**

WYMAGANIA

- dowolny komputer typu IBM
- dowolny dysk twardy
- 640 KB RAM

Producent:
Cordat-Kraków
30-415 Kraków
ul. Wadowicka 3
tel. (0-12) 670040, 671880
fax (0-12) 662984

Wielość zastosowań do jakich zaprojektowano pakiet V_Find wymusza na użytkownika konieczność zapoznania się z dołączoną do programu obszerną dokumentacją. Została ona podzielona na części uwzględniające różny poziom wiedzy użytkowników pakietu. Początkującym wyjaśnia podstawy pracy DOS-u, działania wirusów, zaś zaawansowanym daje możliwości poznania i skorzystania z wymagających już fachowej wiedzy możliwości pakietu; jak choćby rozbudowywanie bazy znanych wirusów.

MOŻLIWOŚCI

Po uruchomieniu programu V_Find pojawia się okno wyświetlające informacje o dyskach, dostępnych w komputerze lub sieci oraz opcje: „Podpowiedź”, „Koniec programu”, „Menu dla zaawansowanych”. Taka konstrukcja menu, ukrywająca zaawansowane możliwości programu w oddzielnym menu, upraszcza wizualnie pakiet oraz zabezpiecza przed przypadkową lub nieprzemyślaną zmianą konfiguracji przez początkujących użytkowników.

Użytkownik zaawansowany może zmienić prawie wszystko w konfiguracji programu, tj. metodę przeszukiwania plików, rodzaje sprawdzanych plików (wszystkie, z podanej listy np. *.COM, *.EXE, *.OV?, *.SYS, wszystkie poza ustawioną listą), parametry automatycznego przeszukiwania (jak sprawdzać pamięć oraz jakie dyski, podczas przeszukiwania automatycznego, np. po uruchomieniu pakietu z autoexec.bat).

JAK SZUKAMY WIRUSÓW?

Podmenu „Szukaj” umożliwia sprawdzenie ważnych obszarów dysku, takich jak tablica partycji i FAT oraz „podejrzanych” miejsc, którymi mogą być np. błędne sektory. Zwraca uwagę szereg udogodnień, wśród których warto podkreślić możliwość ciągłego przeszukiwania jednego napędu, co jest przydatne przy sprawdzaniu dużej liczby dyskietek.

Dla ciekawych zamieszczono leksykon zawierający informacje o wirusach, wśród których można znaleźć takie wiadomości jak nazwę i opis działania, a także kalendarium aktywacji wirusów. Nie bez znaczenia jest też możliwość elastycznej reakcji na wykrycie wirusa (od zmiany nazwy, próby ręcznego lub automatycznego leczenia po usunięcie pliku).

MOŻLIWOŚCI PROGRAMÓW POMOCNICZYCH

Wraz z właściwym programem V_Find w pakiecie otrzymujemy kilka programów pomocnych w profilaktyce antywirusowej oraz przydatnych w sytuacjach utraty danych. Przyjrzyjmy się im.

VDP i FVDP

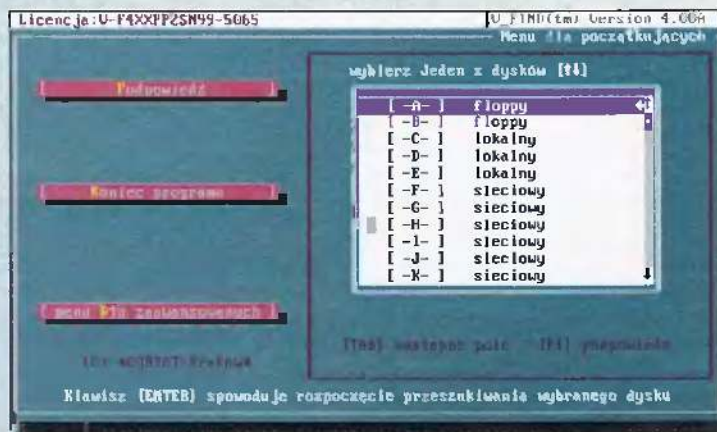
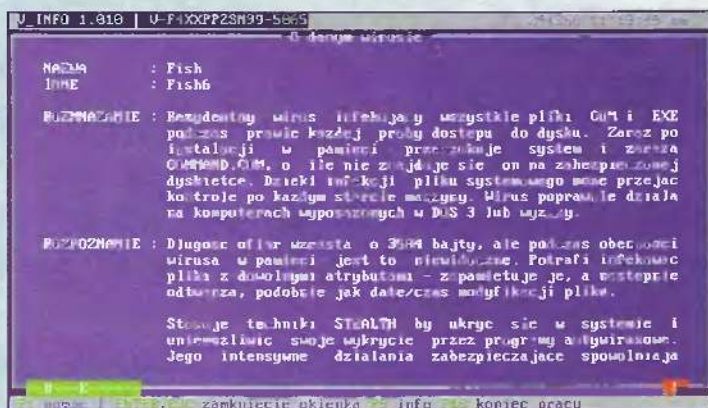
Są to programy blokujące możliwość zapisu na twardym dysku (program VDP) oraz na dyskietce (FVD). Należy z nich korzystać w trakcie testów nowego oprogramowania, szczególnie gdy pochodzi z niepewnego źródła, lub w innych wyjątkowych sytuacjach.

VPP

Program ten zabezpiecza przed zapisem obszar tablicy partycji dysku twardego. Jest to obszar zawierający niezwykle ważne informacje niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania dysku i często bywa atakowany przez wirusy.

VCE

Umożliwia bezpieczniejsze uruchamianie i pracę różnych programów. Program VCE uruchamia inne programy traktując je tak, jakby były nakładkami. W takiej sytuacji ewentualny atak wirusa następuje nie na uruchamiany program, lecz na plik vce.exe – szczególnie gdy zmienimy nazwy



rozszerzeń uruchamianych programów z *.EXE lub *.COM na inne, np. *.EEE. Taka profilaktyka jest szczególnie przydatna w walce z wirusami, które nie badają wewnętrznej budowy pliku i w poszukiwaniu programu-nosiela kierują się jedynie rozszerzeniem.

VWIPEF

Program służy do czyszczenia pewnych niewykorzystanych obszarów dysku twardego. W systemie DOS obszar dysku jest podzielony na porcje po 4 KB (czasem 8 KB lub więcej) zwane jednostką alokacyjną (ang. allocation unit, cluster). Długość pliku rzadko jest wielokrotnością 4 KB i w ostatniej jednostce alokacji pozostaje często trochę miejsca, w którym może zagnieździć się wirus. Program czyści te wolne miejsca.



VWIPED

VWIPED czyści nieużywane fragmenty dysku, w których może ukrywać się wirus. Należy pamiętać, że VWIPED, zamazując nieużywane fragmenty dysku, kasuje również pozostałości po plikach i nie uda się już nic odzyskać takimi programami jak UNDELETE lub UNERASE.

VFLOPPY

Pomocniczy program skracający czas np. testowania dużej liczby dyskietek. Przyspieszenie pracy polega na niewyłączaniu silnika napędu stacji dyskietek. Takie zatrzymanie następuje normalnie po każdym odczycie ze stacji, mija więc chwila nim dyskietka powtórnie się rozpędzi. Przy ciągłym testowaniu dużej liczby dyskietek ma to swoje znaczenie.

ECE

ECE (skrót od ang. Extended Code Editor) to edytor kodów wirusów, za pomocą którego można rozbudować zakodowaną bazę wirusów VF.EXT o nowe wzorce wirusów wraz z charakterystyką ich występowania i opisem działania. Tą drogą można również modyfikować działanie programu V_Find poprzez dobór rozpoznawanych wirusów oraz metod ich wyszukiwania.

CSAFE

Program CSAFE służy do zapamiętania niewrażliwych informacji, takich jak tablica partycji dysku, FAT oraz konfiguracja komputera zapisana w układzie CMOS. W razie awarii (ataku wirusa, przypadkowego sformatowania dysku, skasowania zawartości pamięci CMOS) można na podstawie zapisanych informacji odtworzyć prawidłowe parametry w układzie CMOS lub odtworzyć zawartość ważnych części dysku.

V_FIND

Pakiet V_Find jest godny polecenia ze względu na możliwości testowania dysków lokalnych i sieciowych oraz dużą elastyczność pracy, przejawiającą się między innymi w możliwości dostosowania konfiguracji do indywidualnych potrzeb użytkownika. Program sprawuje się poprawnie przy testowaniu poszczególnych fragmentów dysku.

Silną stroną pakietu jest dokumentacja, omawiająca obszernie zastosowania i współpracę z innym oprogramowaniem. Podane są szczegółowe informacje opisujące konfigurowanie pakietu do pracy z programami kompresującymi dane na dysku i DR_DOS-em.

Firma „Cordat-Kraków” zapewnia dostarczanie co miesiąc uaktualnionej bazy danych o wirusach.

Piotr PERKA, Andrzej ZGÓDKA

Odtąd Twój komputer nie będzie miał przed Tobą żadnych tajemnic językowych

Odpnij się i... dołącz do najlepszych!

Jeśli po kilku godzinach pracy,
znajdziesz czas na pół godziny relaksu,
następnych kilka godzin będzie miało
wartość kilkunastu.



Pomoże Ci w tym **SITA LEARNING SYSTEM**

łączący naukę z osiągnięciem stanu głębokiego relaksu.
Dzięki niemu odpnijesz się, mogąc uczyć się tego,
co jest Ci potrzebne:

- angielski, niemiecki, francuski, hiszpański dla początkujących i zaawansowanych
- angielski specjalistyczny – Marketing, Let's talk business, Bank i giełda

Będiesz wypoczęty i... będziesz najlepszy!

- prof. Rainer Dieterich: „nauka przyjemna, bez wysiłku i odprowadzająca”
- plk dypl. Stanisław Kocemba: „wysoka efektywność nauki języka obcego”
- prof. dr hab. Jacek Fisiak: „intensywnie – skutecznie – szybko”
- dr Jan Tylka: „nauka relaksu i koncentracji”

Renoma takich firm jak: IBM, Powszechny Bank Kredytowy SA, Deimler Benz AG, Bank Śląski SA, Lufthansa, Orbis SA, które wykorzystują już SITA LEARNING SYSTEM, jest gwarancją Twojego sukcesu.

Bliższych informacji o urządzeniach i kursach SITA LEARNING SYSTEM udzielają przedstawiciele handlowi:

Expo-service:

Warszawa, Al. Jerozolimskie 65/79, LOT-Marriott

Warszawa, „Panorama”, Al. Witosa 31

Gdańsk, ul. Kościuszki 5

Katowice, ul. Słowackiego 13

Kraków, „Pałac pod baranami”

Lublin, ul. Krakowskie Przedm. 55

Sosnowiec, ul. 1-go Maja 14



Pytania pisemne prosimy kierować pod adres:

Relaxa

01-022 Warszawa, ul. Bellottiego 1

tel. (0-22) 38 75 56, fax (0-22) 38 91 84

**Proszę o przesłanie informacji na temat
SITA LEARNING SYSTEM**

Imię

Nazwisko

Ulica

Miejscowość

Kod tel.

Wyciąć i nakleić na kartę pocztową

SITA
LEARNING
SYSTEM

Bajtek1

KOPERNIK

■ **Ostatnie sekundy odliczania... Oczy operatorów wpatrzone w monitory kontrolne, dłonie oparte o pulpity operacyjne. Zaraz nastąpi start. Potężna rakieta wyniesie w przestrzeń kosmiczną kolejny obiekt. Tym razem będzie to sonda, która dostarczy nam nowych informacji na temat komety przelatującej w pobliżu naszego układu słonecznego. Później sonda skieruje się w stronę odległej galaktyki.**

Tobie powierzono jedno z trudniejszych zadań: opracować trajektorię sondy tak, aby przechodziła ona wystarczająco blisko gwiazdnego gościa... Zastanawiasz się teraz, czy dobrze przeprowadziłeś obliczenia, czy dojdzie do spotkania. 5..., 4..., słyszysz monotony glos, 3..., „mam nadzieję, że Pentium w moim komputerze nie zrobiło błędów podczas dzielenia” – myślisz, 2..., 1..., START.

Oczywiście, prawdziwe obliczenia trajektorii na potrzeby instytucji naukowych przeprowadzane są na dużo silniejszych komputerach niż wyposażone w Pentium, ale dysponując nawet prostym sprzętem można pokusić się o stworzenie symulacji ruchu ciał w Kosmosie. Przecież równania opisujące ten ruch są doskonale znane od czasów Newtona. Trzeba tylko je odpowiednio połączyć i zaprzęgnąć komputer do obliczeń.

LEKCJA FIZYKI

Żeby nie zanudzać czytelnika, szkolne wzory, które będziemy wykorzystywać podam od razu:

II zasada dynamiki: $F=a*m$

III zasada dynamiki $F(1 \rightarrow 2) = -F(2 \rightarrow 1)$

wartość siły grawitacji $F_g = G*m_1*m_2/r^2$
kierunek siły grawitacji leży na prostej zawierającej ciała m_1 i m_2

Zastanówmy się teraz nad ruchem w jednym wymiarze (tylko wzdłuż osi x). Niech ciało w chwili t_0 spoczywa w punkcie x_0 . Załóżmy również, że porusza się ze stałą prędkością V_x . Gdzie znajdzie się po upływie czasu dt ? Z jakimś trudem przypominamy sobie nudne lekcje fizyki i żalując, że nie uważaliśmy na nich lepiej, znajdujemy po godzinnym wertowaniu podręczników prostą zależność: $x_1 = x_0 + V_x * dt$. Gdzie będzie ciało po następnej chwili dt ? $x_2 = x_1 + V_x * dt$. Ogólne równanie wiążące współrzędne w kolejnych przedziałach ma postać $x(n) = x(n-1) + V_x * dt$, co słowami można opisać tak: nowa współrzędna równa się starej

współrzędnej plus kawałek przebyty z prędkością V_x w czasie dt . Logiczne, prawda?

Niestety, ruch jednostajny (ze stałą szybkością) to bardzo szczególny przypadek. W rzeczywistości nie można przyjąć takiego założenia, gdyż występuje przyspieszenie. Na szczęście, znamy również analogiczne równanie z prędkościami i stałym przyspieszeniem, tzn. $V_x(n) = V_x(n-1) + a_x * dt$ (nowa prędkość równa jest starej plus zmiana prędkości w czasie dt pod wpływem przyspieszenia).

Na tych prostych zależnościach kończy się materiał szkoły podstawowej i średniej, a zaczynają się studia wyższe. Jednak proszę się nie bać. Rozwiązywanie układu nieliniowych cząstkowych równań różniczkowych metodą Eulera nie jest trudne! Wystarczy odrobina intuicji. Zacznijmy od zagadnienia dwóch ciał.

OZNACZENIA

Niech m_1 , x_1 , V_{x1} i a_{x1} odnoszą się odpowiednio do ciała nr 1, m_2 , x_2 , V_{x2} , a_{x2} do ciała nr 2. F_x to siła grawitacji pomiędzy tymi ciałami (cały czas operujemy w jednym wymiarze – wzdłuż osi x). Algorytm obliczania torów streszcza się w kilku liniach (dla uproszczenia pominięto kwestię ustalania zwrotów odpowiednich wektorów) i polega na tym, że w kolejnych krótkich przedziałach czasowych dt traktuje się działającą siłę jako stałą. Przy takim założeniu przyspieszenie jest również stałe i można stosować wzory znane ze szkoły podstawowej.

powtarzają

{ siła grawitacji działająca w danej chwili między ciałami }

$$F_x := G * m_1 * m_2 / (x_1 - x_2)^2 ;$$

{ przyspieszenie w danej chwili }

$$a_{x1} := F_x / m_1 ;$$

$$a_{x2} := -F_x / m_2 ; \text{ { III zasada dynamiki } }$$

{ prędkość zwiększamy zgodnie ze wzorem }

$$V_{x1} := V_{x1} + a_{x1} * dt ;$$

$$V_{x2} := V_{x2} + a_{x2} * dt ;$$

{ współrzędne zwiększamy zgodnie ze znanym wzorem }

$$x_1 := x_1 + V_{x1} * dt ;$$

$$x_2 := x_2 + V_{x2} * dt ;$$

{ teraz te nowo obliczone współrzędne podstawiamy spowrotem do wzoru na siłę grawitacji }
koniec powtarzają

Jeżeli przedziały dt będą wystarczająco krótkie, to wyniki okażą się zadowalająco dla nas dokładne. Na tym właśnie polega rola komputera, gdyż tylko z jego pomocą możemy wykonać dużo obliczeń i to szybko.

Oczywiście, ruch dwóch ciał wzdłuż osi x to nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Nam przecież chodzi o coś więcej – o symulację całego układu słonecznego. Korzystając z tego, że ruch jest niezależny wzdłuż osi x i y oraz zasady superpozycji sił, łatwo jest (po kilku elementarnych przekształceniach) dojść do układu równań, opisującego ruch wielu ciał pod wpływem siły grawitacji. Rozszerzenie to realizuje zamieszczony obok program. Dwuwymiarowa analiza układu może objąć do ok. 100 ciał. Opis parametrów, które można zmieniać znajduje się w ramce obok.

WNIOSKI

Eksperymentatorzy zapewne już po kilku próbach stworzenia układu planetarnego ze Słońcem (masywne ciało w centrum układu), kilkoma planetami (mniejsze ciała krążące wokół słońca) i kilkunastoma księżycami planet (jeszcze mniejsze ciała na orbitach planet) stwierdzą, że znalezienie parametrów początkowych gwarantujących stabilność wcale nie jest takie proste. Krążące ciała zaburzą przecież swój ruch – właśnie dzięki temu zjawisku odkryto w 1846 r. Neptuna, który wpływał na orbitę Urana. Dla ułatwienia podam, że najlepiej wzorować się na rzeczywistej konfiguracji planet znanej z Układu Słonecznego, tzn. odległości między Słońcem a planetami powinny być znacznie większe, niż te między planetami a księżycami.

Polecam przeprowadzenie prób z układem podwójnym (w centrum zamiast jednego Słońca, krążą dwa ciała), a także „wychwyty” ciała leżącego z daleka przez siłę grawitacji na orbitę wokół planety (może w ten sposób właśnie powstał Księżyc). Z pomocą programu można również sprawdzić metodę wysyłania sond kosmicznych tzn. pasyżnicze wykorzystanie siły przyciągania innych planet do rozpędzania pojazdu (w ten sposób wysłano m.in. Voyagera). Właśnie ten układ został wprowadzony jako przykładowe dane początkowe programu. Czerwony tor to sonda, która dzięki Słońcu przyspiesza i zmienia kierunek ruchu, w bliskiej odległości przelatuje


```

program Kopernik ;
($X+)
uses
  graph, crt ;
const
  G :real = -1 ; dt :real = 0.1 ;
  max_cial = 6 ; ile_cial : integer = 5 ;
  Xmax:real= 553 ; Xmin:real=- 553 ;
  Ymax:real = 250 ; Ymin:real = -600 ;
type
  obiekt = record
    m : real ;
    x, y : real ;
    Vx, Vy : real ;
    c : integer ;
    fxdmt,fymdt: real ;
    exp, eyp : integer ;
  end ;
const
  poczat : array[1..max_cial] of obiekt=
  ((m:10000;x:0;y:0;Vx:0;Vy:0;c:Magenta),
  (m:1000;x:260;y:-520;Vx:8;Vy:6;c:LightCyan),
  (m:10;x:265;y:-523;Vx:1;Vy:-1;c:Yellow),
  (m:1;x:300;y:620;Vx:-23;Vy:-20;c:White),
  (m:0.25;x:265;y:-520;Vx:1;Vy:40;c:Red),
  (m:0) ) ;
var
  pom, skalax, skalay: real ;
  yres, xres : integer ;
  koniec, rysuj: boolean ;
  grdrv,grmode: integer ;

procedure wyswietl tor( var cialo : obiekt ) ;
var
  px, py : integer ;
begin
  with cialo do
  begin
    px:=round((x-Xmin)*skalax) ;
    py:=round((y-Ymin)*skalay) ;
    if ((px>0) and (px<xres) and (py>0) and (py<yres))
  or
    ((exp>0) and (exp<xres) and (eyp>0) and
  (eyp<yres)) then
    begin
      setcolor( c ) ;
      line(exp,yres-eyp,px,yres-py) ;
    end ;
    exp:=px; eyp:=py ;
  end ;
end ;

procedure rysuj tory ;
var
  nr_ciala, drugie_cialo : integer ;
  dx, dy, sumsq : real ;
  fxew, fyew : real ;
  init : boolean ;
  fmdt : real ;
  cialo : array[1..max_cial] of obiekt ;
  gmdt : array[1..max_cial] of array[1..max_cial] of
  real ;
begin
  init:=true ;
  for nr_ciala:= 1 to ile_cial do
  begin
    cialo[nr_ciala]:=poczat[nr_ciala] ;
    with cialo[nr_ciala] do
    begin
      if m <= 0 then
      begin
        TextModel C80 ;
        writeln( 'Nie zainicjalizowano ciala
  ',nr_ciala ) ;
        init:=false ;
      end
      else
      begin
        exp:=round((x-Xmin)*skalax) ; eyp:=round((y-
  Ymin)*skalay) ;
        fxdmt:=0; fymdt:=0 ;
        for drugie_cialo:= 1 to ile_cial do
          gmdt[nr_ciala][drugie_cialo]:=-G*dt+poczat[drugie_cialo]
  .m+poczat[nr_ciala].m ;
        end ;
      end ;
    end ;
  end ;
  if init then

```

```

while not keypressed do
  for nr_ciala:= 1 to ile_cial do
  with cialo[nr_ciala] do
  begin
    for drugie_cialo:=nr_ciala+1 to ile_cial do
    begin
      dx:=x_cialo[drugie_cialo].x ;
      dy:=y_cialo[drugie_cialo].y ;
      sumsq:=dx*dx+dy*dy ;
      if sumsq > 0 then
      begin
        fmdt:= gmdt[nr_ciala][drugie_cialo]/
          (sumsq+sqrt(sumsq)) ;
        fxew:=fmdt*dx ; fyew:=fmdt*dy ;
        fxdmt:=fxmdt+fxew ; fymdt:=fymdt+fyew ;
        cialo[drugie_cialo].fxmdt:=
          cialo[drugie_cialo].fxmdt-fxew ;
        cialo[drugie_cialo].fymdt:=
          cialo[drugie_cialo].fymdt-fyew ;
      end
      end ;
      Vx := Vx+fxmdt/m ; Vy := Vy+fymdt/m ;
      x := x+Vx*dt ; y := y+Vy*dt ;
      fxmdt := 0 ; fymdt := 0 ;
      wyswietl_tor( cialo[nr_ciala] ) ;
    end ;
  end ;
end ;

function wcz_licz( tekst :string; var wart:real ) :
boolean ;
var
  linia : string ;
  blad : integer ;
  konc : boolean ;
  wczyt : real ;
begin
  write( tekst, '(=,wart:2:2,)' ) ;
  readln(linia) ;
  if linia = '' then
    wcz_licz:=false
  else
  begin
    val( linia, wczyt, blad ) ;
    wart:=wczyt ;
    wcz_licz:=true ;
  end ;
end ;

procedure wczytaj_cialo( nr : integer; var cialo :
  obiekt ) ;
var
  wczyt : real ;
  dalej : boolean ;
begin
  writeln( 'Podaj nastepujace parametry ciala ', nr, '
  (ENTER - bez zmian)' ) ;
  with cialo do
  ~ begin
    wcz_licz('m', m) ;
    wcz_licz('x', x) ; wcz_licz('y', y) ;
    wcz_licz('Vx', Vx) ; wcz_licz('Vy', Vy) ;
    wczyt:=c; wcz_licz('kolor toru', wczyt) ;
    c:=round(wczyt)
  end ;
end ;

procedure wczytaj_konfig ;
var
  pom : real ;
  dalej : boolean ;
begin
  writeln( 'Podaj nastepujace parametry srodowiska (sam
  ENTER pozostawia je bez zmian):' ) ;
  wcz_licz('G', G) ; wcz_licz('dt', dt) ;
  pom:= ile_cial ; wcz_licz('ile_cial', pom) ;
  if (pom > 0) and (round(pom) <= max_cial) then
    ile_cial:=round(pom)
  else
  begin
    writeln('ilosc cial musi byc wieksza od zera i
  mniejsza niz ', max_cial) ;
    writeln('zostawiam stara wartosc' ) ;
  end ;
  wcz_licz('Xmax', Xmax) ; wcz_licz('Xmin', Xmin) ;
  wcz_licz('Ymax', Ymax) ; wcz_licz('Ymin', Ymin) ;
end ;
begin
  koniec:=false ; grdrv:=detect ;
  repeat

```

```

TextModel C800) ; rysuj:=false ;
  repeat
    writeln('Podaj numer ciala (1..ile_cial,') , by
  zmienic jego parametry' ) ;
    writeln('podaj 0, by zmienic konfiguracje' ) ;
    writeln('podaj wartosc ujemna by skoczyc prace' )
  ;
  writeln('sam ENTER powoduje rysowanie torow.' ) ;
  if wcz_licz( '', pom ) then
  begin
    if pom < 0 then
    begin
      koniec:=true ; rysuj:=true ;
    end
    else
    if pom = 0 then wczytaj_konfig
    else
    if pom <= ile_cial then
      wczytaj_cialo( round(pom), poczat[round(pom)]
    )
    else
      writeln('Cialo o tym numerze nie istnieje.
  Mozesz zwiekszyć liczbę ciał w konfiguracji') ;
    end
    else
      rysuj:=true ;
  until rysuj ;
  if not koniec then
  begin
    InitGraph(grdrv,grmode,'c:\bplbgi' ) ;
    xres:=GetmaxX; yres:=GetmaxY ;
    skalax:=xres/(Xmax-Xmin) ; skalay:=yres/(Ymax-
  Ymin) ;
    rysuj_tory ;
  end ;
until koniec ;
end.

procedure rysuj tory wolne ;
var
  nr_ciala, drugie_cialo : integer ;
  dx, dy, sumsq : real ;
  fx, fy : real ;
  init : boolean ;
  fg : real ;
  cialo : array[1..max_cial] of obiekt ;
begin
  init:=true ;
  for nr_ciala:= 1 to ile_cial do
  begin
    cialo[nr_ciala]:=poczat[nr_ciala] ;
    with cialo[nr_ciala] do
    begin
      if m <= 0 then
      begin
        TextModel( C80) ;
        writeln( 'Nie zainicjalizowano ciala
  ',nr_ciala ) ;
        init:=false ;
      end
      else
      begin
        exp:=round((x-Xmin)*skalax) ; eyp:=round((y-
  Ymin)*skalay) ;
        end ;
      end ;
      if init then
      while not keypressed do
        for nr_ciala:= 1 to ile_cial do
        with cialo[nr_ciala] do
        begin
          fx:=0;fy:=0 ;
          for drugie_cialo:=1 to ile_cial do
          begin
            dx:=x_cialo[drugie_cialo].x ;
            dy:=y_cialo[drugie_cialo].y ;
            sumsq:=dx*dx+dy*dy ;
            if sumsq > 0 then
            begin
              fg:= G*m_cialo[drugie_cialo].m/
                (sumsq) ;
              fx:=fx+fg*dx/sqrt(sumsq) ;
              fy:=fy+fg*dy/sqrt(sumsq) ;
            end
            end ;
            Vx := Vx+dx*dt/m ; Vy := Vy+dy*dt/m ;
            x := x+Vx*dt ; y := y+Vy*dt ;
            wyswietl_tor( cialo[nr_ciala] ) ;
          end ;
        end ;
      readkey ;
    end ;
  end ;
end ;

```

KOPERNIK, KEPLER, NEWTON, JA

Program Kopernik został opracowany do symulacji ruchu wielu ciał pod wpływem siły grawitacji. Parametry startowe można zmieniać albo przed kompilacją, albo w trakcie wykonywania programu.

KONFIGURACJA:

G – stała grawitacji (współczynnik proporcjonalności występujący we wzorze Newtona).

dt – przedział czasowy, w którym siła grawitacji traktowana jest jako stała. Im mniejsza jest wartość dt, tym bardziej dokładne są tory.

max_ciał – maksymalna liczba ciał, których ruch można symulować programem.

ile_ciał – aktualna liczba ciał, których ruch symulujemy.

Xmax, Xmin, Ymax, Ymin – krańce obszaru obserwacji w poziomie i pionie (mogą przyjmować wartości niecałkowite i ujemne).

Parametry ciał (można zdefiniować nie więcej ciał niż **max_ciał** i nie mniej niż **ile_ciał**):

m – masa

x,y – współrzędne początkowe

Vx,Vy – początkowy wektor prędkości

c – kolor ciała

Jeżeli przewidujemy użycie większej liczby ciał, niż jest początkowo w programie, to trzeba zwiększyć stałą **max_ciał** i dopisać odpowiednią liczbę nawiasów inicjalizujących np. (m:0). W przeciwnym wypadku program nie skompiluje się.

W rzeczywistym świecie stała **G** przyjmuje bardzo małą wartość, zaś masy, odległości i prędkości są bardzo duże. Komputer nie wykonuje dokładnie działań na liczbach różniących się o wiele rzędów wielkości. Gdy podajemy dane programowi, raczej nie należy silić się na dokładność liczbową, lecz raczej starać się zachować proporcje pomiędzy wartościami.

Gdy podczas rysowania otrzymujemy błąd dzielnoprecyzyjny lub tor ruchu przypomina bardziej wielokąt niż gładką krzywą, zmniejszenie **dt** może pomóc.

obok komety (biały tor), zaś później mknie w kierunku „odległych galaktyk”.

SYMULACJA A PRAWA FIZYKI

Mimo, że zastosowaliśmy kilka pojęć definiujących prędkość i przyspieszenie, II zasadę dynamiki i wzór na siłę grawitacji, to wnioski, które można wyciągać mają bardziej ogólny sens. Otóż spełniona jest zasada zachowania pędu i energii (z dokładnością do dt), jak również 3 prawa Keplera, które pozwolę sobie przytoczyć:

I - planeta krąży wokół Słońca po elipsie, ze Słońcem w jednym z ognisk (torami ruchów są bardziej lub mniej „spłaszczone” okręgi)

II – pola zakreślane przez wektor wodzący planety w jednakowych odstępach czasu są jednakowe (planeta porusza się szybciej bliżej Słońca i wolniej w dalszej odległości)

III – kwadrat okresu obiegu planety dookoła Słońca jest proporcjonalny do sześciastu średniej odległości od Słońca (polecam weryfikację ze stoperem w ręku).

OPTIMALIZACJA

Teraz parę słów o zagadnieniach optymalizacyjnych. W programach tego typu niezwykle ważne jest właściwe zaplanowanie obliczeń. Nie można radykalnie usprawnić algorytmu (w języku informatycznym mówi się o tym: zredukowanie rzędu kosztów wykonania algorytmu) i jednocześnie zachować odpowiedniej dokładności. Zawsze trzeba będzie obliczyć siłę działającą między każdymi dwoma ciałami, jednak można poprzez wprowadzenie kilku zmiennych pomocniczych zoptymalizować program. Zasada jest taka, żeby obliczenia, których wartość nie zmienia się wewnątrz pętli „wyciągać” przed nią np. zamiast pisać:

```
for n:=1 to 1000
```

```
  x:=x+m*m*sin(m)*f(n) ;
```

lepiej wklepać używając dodatkowej zmiennej pom następujący kod:

```
pom:=m*m*sin(m) ;
```

```
for n:=1 to 1000
```

```
  x:=x+pom*f(n) ;
```

Różnica polega na tym, że w drugim fragmencie kodu nie będą wykonane: 2000 mnożeń i 1000 obliczeń $\sin(m)$, pod warunkiem, że zmienna **m** w trakcie wykonania pętli, nie zmienia swojej wartości. Można również zastosować podręczną tablicę, której elementy zależą od indeksów w pętli (**gmdt[nr_ciała][drugie_ciało]**) to po prostu wyrażenie $G*m1*m2*dt$, nie zmieniające się przecież w pętli obliczającej tory. Po co więc za każdym razem obliczać je dla każdego dwóch ciał, lepiej umieści wyniki w tablicy).

W naszym programie dodatkowy zysk polega na wykorzystaniu III zasady dynamiki. Wiadomo, że jeżeli na ciało 1 działa ze strony ciała 2 siła **f**, to taka sama siła, lecz o przeciwnym zwrocie, działa na ciało 2 ze strony ciała 1. Poprzez proste podstawienia unikamy dwukrotnego obliczania tych samych odległości i sił.

Dla porównania, w programie umieszczono procedurę rysuj_tory niezoptymalizowaną. Można porównać czasy wykonania.

ROZSZERZANIE

Podobnie jak programy mojego autorstwa drukowane w dwóch poprzednich Bajtkach i ten poddaje się bardzo łatwej rozbudowie. Oto kilka propozycji:

(I) moduł „edytor graficzny”

– początkowe parametry ruchu (ustawienia ciał i wektory ich prędkości) ustawiane za pomocą kursorów (albo myszki) bezpośrednio na ekranie.

(II) moduł „dysk”

– zapisywanie i odczytywanie co bardziej ciekawych układów – szczególnie ważne, gdybyśmy zdecydowali się obdarować tym programem nauczyciela fizyki.

(III) moduł „siły”

– wprowadzenie możliwości symulowania innych sił np.

elektrostatycznej

(w tym prostym programie można to zrealizować

poprzez podanie ujemnej wartości masy), magnetycznej, sprężystości, tarcia itp.

(IV) moduł „rozsądek”

– dane w tym programie

nie podlegają weryfikacji np. można podać **dt** mniejszą od zera (czas płynie w drugą stronę?), masę mniejszą od zera, $Xmax < Xmin$ itd. Warto pomyśleć o kontroli.

(V) moduł „wiarygodność”

– czasem tor ruchu ciał może istotnie różnić się od tego, który uznalibyśmy za prawdopodobny. Istnieje prosta metoda wykrywania tego typu usterek. Sprawdza się po prostu, czy zmiana współrzędnych nie była za bardzo „skokowa”.

Program realizujący tego typu rozszerzenia można znaleźć BBS i Shareware Bajtka

Po raz kolejny okazało się, że nie święci garnki lepią. Programy symulujące ruch, przeważnie dwóch ciał, można kupić w prawie każdym sklepie komputerowym. Jednak dużo większą frajdę sprawia samodzielne opracowanie takiego edukacyjnego programu, a przy tym jest mniej kosztowne.

Marcin FRELEK



VGA

podbijanie rozdzielczości

Zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca – tym razem o podbijaniu rozdzielczości, oczywiście w ramach standardu VGA. Większość trybów 256 – kolorowych, z jakimi ma się na co dzień do czynienia, do tego standardu nie należą – są to tryby SVGA.

Wśród licznych rejestrów karty VGA istnieje kilkanaście takich, które pozwalają na zdefiniowanie zależności czasowych występujących podczas generowania obrazu. W grę wchodzi takie parametry jak czas generowania jednej linii, czas podczas którego wiązka elektronów może wrócić z powrotem w pozycję, położenie impulsów synchronizujących dla monitora i oczywiście to samo dla ruchu w pionie. Do tego należy dołożyć informacje dla monitora o liczbie linii które mają być wyświetlane. Całość jest po pierwsze skomplikowana, po drugie niejasna, po trzecie wreszcie – i tak nie zawsze chce działać.

Te kłopoty z prawidłowym działaniem dotyczą na ogół monitorów. Różne rozdzielczości pionowe wymagają różnych czasów generowania obrazu, do których monitorów powinny się automatycznie dopasowywać. Stąd nazwa – multi-sync. Niestety, praktyka wykazuje że po pierwsze nie zawsze *multi*, po drugie nie zupełnie *sync* – z kilkunastu monitorów na których wypróbowałem prezentowane dzisiaj programy całkiem prawidłowo zachowywał się tylko jeden. Za trzydzieści milionów. Na pozostałych obraz zajmował czasem cały ekran, czasem tylko wąski pasek na środku, a czasem „wystawał” u góry i u dołu poza obudowę.

Ponieważ eksperymenty z różnymi rozdzielczościami na ogół nie przynoszą spodziewanych efektów – udaje się uzyskać tylko kilka różnych wariantów – postanowiłem przygotować „gotowca”. Macie do swojej dyspozycji 12 różnych trybów o różnych rozdzielczościach, ustawianych w sposób tyle

prymitywny co skuteczny – przez zmianę wszystkich istotnych rejestrów po kolei. Przy okazji, niejako automatycznie, dokonuje się zmiana sposobu adresowania pamięci ze zwykłego na czterobitplanowy. Realizujący to moduł został maksymalnie odchudzony – pozostało niemal wyłącznie to, co niezbędne. Taki sposób przedstawienia sprawy oczywiście nie wyczerpuje tematu, więc jako dodatek przedstawiam programik zmieniający liczbę (a właściwie grubość) wyświetlanych linii – zmieniany w nim rejestr Maximum Scan Line pozwoli na dodatkową zmianę rozdzielczości pionowych w trybach ustawianych za pośrednictwem procedury SetResolution.

Stosując pewien trik można również „zmienić” rozdzielczość poziomą – wystarczy w tym celu traktować dwa (lub cztery) sąsiadujące ze sobą punkty jako jeden. Dzięki możliwości wpisywania do nich tej samej wartości za jednym zamachem (po odpowiednim ustawieniu zawartości Map Mask Register) pamięć ekranu będzie obsługiwana tak, jakby rozdzielczość pozioma była dwa lub cztery razy mniejsza niż jest w rzeczywistości. Pozwala to na przyspieszenie działania niektórych programów.

Na koniec jeszcze jedna, bardzo istotna uwaga. Chodzą słuchy, że błędne wartości wpisane do rejestrów VGA sterujących zmianami zależności czasowych mogą spowodować uszkodzenie monitora. Wprawdzie oso-

biście nigdy się nie zetknąłem z takim przypadkiem, jednak na wszelki wypadek odradzam eksperymenty na własną rękę.

Marcin BORKOWSKI

```
unit xmode;
interface
const
( Stałe, definiujące dostępne tryby graficzne ) Res320x200 = 0;
Res320x240 = 1; Res360x200 = 2;
Res360x240 = 3; Res376x282 = 4; Res320x400 = 5; Res320x400 = 6;
Res360x400 = 7; Res360x400 = 6; Res360x360 = 9;
Res376x388 = 10; Res376x564 = 11;

var
xszie : word; ( Szerokość obrazu w pamięci )

procedure setresolution(mode : byte);
procedure PutPixel(x,y : word;c : byte);

implementation

( Samo geste - czyli tablica wartości, które muszą być wpisane
do rejestrów żeby zmienić rozdzielczość. )
const
regarr : array[0..11,0..26] of byte =
(( $E3,$04,$5F,$4F,$50,$82,$54,$0B,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($00,$00,$00,$00,$9C,$0E,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E3,$04,$5F,$4F,$50,$82,$54,$0B,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($00,$00,$00,$00,$EA,$AC,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6B,$59,$5A,$8E,$5E,$0A,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$9C,$0E,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6B,$59,$5A,$8E,$5E,$0A,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$EA,$AC,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6E,$5D,$5E,$91,$62,$0F,$62,$FB,$0B,$61,$00),
($00,$00,$00,$00,$31,$37,$89,$33,$2F,$0B,$3C,$5C,$E3,$FF),
($E3,$04,$5F,$4F,$50,$82,$54,$0B,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$9C,$0E,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E3,$04,$5F,$4F,$50,$82,$54,$0B,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$EA,$AC,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6B,$59,$5A,$8E,$5E,$0A,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$9C,$0E,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$14,$6E,$5D,$5E,$91,$62,$0F,$62,$FB,$0B,$61,$00),
($00,$00,$00,$00,$31,$37,$89,$33,$2F,$0B,$3C,$5C,$E3,$FF),
($E7,$14,$6E,$5D,$5E,$91,$62,$0F,$62,$FB,$0B,$61,$00),
($00,$00,$00,$00,$EA,$AC,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6B,$59,$5A,$8E,$5E,$0A,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$9C,$0E,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6B,$59,$5A,$8E,$5E,$0A,$0F,$1F,$0B,$48,$00),
($00,$00,$00,$00,$EA,$AC,$0F,$2D,$0B,$96,$09,$E3,$FF),
($E7,$84,$6E,$5D,$5E,$91,$62,$0F,$62,$FB,$0B,$61,$00),
($00,$00,$00,$00,$31,$37,$89,$33,$2F,$0B,$3C,$5C,$E3,$FF),
($E7,$14,$6E,$5D,$5E,$91,$62,$0F,$62,$FB,$0B,$61,$00),
($00,$00,$00,$00,$31,$37,$89,$33,$2F,$0B,$3C,$5C,$E3,$FF));

procedure setresolution(mode : byte);
var
i : byte;
begin
( Zaczynamy standardowo, od ustawienia trybu 13h )
asm
mov ax,13
int $1B
end;
( "Dobezpieczamy" kartę. Bez tego zawartość niektórych rejestrów
byłaby read-only, a tym samym nie dałoby się jej zmienić. )
Port[$304]:=11; Port[$305]:=Port[$305] and $7F;
( A teraz już lecimy po rejestrach. )
Port[$3C4]:=84; Port[$3C5]:=86;
Port[$3C4]:=88; Port[$3C5]:=91;
port[$3C2]:=regarr[mode,0];
port[$3DA]:=regarr[mode,1];
for i:=80 to $1B do
begin
port[$3D4]:=i;
port[$3D5]:=regarr[mode,2+i]
end;
( Na wszelki wypadek "zabezpieczamy" kartę z powrotem. )
Port[$304]:=11; Port[$305]:=Port[$305] or $80;
xszie:=2*regarr[mode,21]
end;

procedure PutPixel(x,y : word;c : byte);
begin
Port[$3C4]:=2;
Port[$3C5]:=shl(x and 3);
mem[$A000:y*xszie div 4]:=c;
end;
end.
```

```
uses xmode.crt;

procedure circles;
var
i : integer;
begin
( Najpierw zamalujmy ekran na niebiesko. )
Port[$3C4]:=2; Port[$3C5]:=80F;
fillchar(mem[$A000:0],65536,$1);
( Potem narysujemy "kółeczko". Tak naprawdę, w większości
trybów będzie to elipsa. )
for i:=0 to 360 do
PutPixel(180+round(50*sin(i*pi/180)),
180+round(50*cos(i*pi/180)),15)
end;

begin
( Wypróbujmy wszystkie tryby po kolei. )
setresolution(Res320x200); circles; readkey;
setresolution(Res320x240); circles; readkey;
setresolution(Res360x200); circles; readkey;
setresolution(Res360x240); circles; readkey;
setresolution(Res376x282); circles; readkey;
setresolution(Res320x400); circles; readkey;
setresolution(Res320x400); circles; readkey;
setresolution(Res360x400); circles; readkey;
setresolution(Res360x400); circles; readkey;
setresolution(Res360x360); circles; readkey;
setresolution(Res376x564); circles; readkey;
asm mov ax,83; int 10h end
end.
```

```
var
i : integer;

procedure SetMaximumScanLine(w : word);
begin
Port[$304]:=809;
Port[$305]:=(Port[$305] and $E8) or (w and $1F);
end;

begin
asm mov ax,13h; int 10h end;
write(" Gunka z majtek!!!!");
for i:=1 to 400 do
begin
setmaximumscanline(round(16+14*sin(i/20)));
repeat until (port[$3DA] and 8)=8;
repeat until (port[$3DA] and 8)=0;
end;
asm mov ax,B3; int 10h end
end.
```

PLAY-BOX '95

Katowice - Spodek

31.03 - 2.04.1995

godz. 10-18

Uczestnicy branżowi

- ✗ Fonografia
- ✗ Video
- ✗ Gry komputerowe i TV, programy edukacyjne
- ✗ Rozgłośnie radiowe
- ✗ Producenci sprzętu Tele-Audio-Video
- ✗ Agencje koncertowe i organizatorzy imprez
- ✗ Artyści i managerowie
- ✗ Prasa branżowa

W programie PLAY-BOX '95

1. Część artystyczna

- koncert galowy TOP '94
- doroczne wyróżnienia branżowe
- sobota 1 IV - o godz. 12⁰⁰ (to nie Prima Aprilis)
losowanie cennych nagród

2. Część promocyjno - targowa

- promocyjna sprzedaż płyt CD, kaset audio i video, gier komputerowych i TV, programów edukacyjnych
- "FONOBAZAR" z udziałem:
 - agencji koncertowych, managerów, wykonawców, domów kultury, organizatorów imprez, rozgłośni radiowych
- ekspozycja sprzętu Tele-Audio-Video
- akcje samplingowe
- spotkania z dealerami i zwiedzającymi

ZAPRASZAMY

Kurs programowania w PASCALU i w ogóle (cz. 5)

■ **Zgodnie z zapowiedzią, tym razem będzie co nieco o strukturach danych. Jest to temat szeroki i głęboki jak ocean, jednak z przyczyn praktycznych, poznamy go w kontekście sadzawki.**

Struktury danych mają zastosowanie w większości programów – poza wyjątkowo trywialnymi. Ale czym właściwie one są?

Czasem aby opisać „coś” potrzebujemy nie jednej wartości, a kilku – często bardzo różnych. Choćby podstawowe parametry towaru w sklepie: nazwa, cena i jednostka miary. W innych przypadkach, potrzebujemy opisać wiele parametrów tego samego typu – np. kolejne wartości jakiegoś pomiaru. Można jeszcze połączyć jedną potrzebę z drugą – np. aby znać stan magazynu, potrzebujemy wielu zestawów danych opisujących pojedyncze towary.

Tablice

Tablica (zmienna tablicowa) służy do przechowywania wielu danych tego samego typu, np. 1000 liczb.

```
type tabl1 = array [1..1000] of integer;
```

Powyższa definicja tworzy typ tablicowy – każda zmienna tego typu przechowuje 1000 liczb całkowitych. Każda z tych liczb znajduje się na określonej pozycji w tej tablicy i jest dostępna za pośrednictwem indeksu (czyli numeru elementu). W tym przypadku indeks ma zakres od 1 do 1000 – choć można go zdefiniować dość dowolnie, np. od -499 do 500 czy od 0 do 999.

Tablica przykładowego typu jest jedno-wymiarowa – posiada tylko jeden indeks. Czasem takie tablice nazywane są wektorami.

```
type tabl2 = array [1..100,0..5] of word;
type tabl3 = array [1..100] of array [0..5] of word;
```

Oba te typy są sobie równoważne i opisują tablice dwuwymiarowe. Można je sobie wyobrazić jako pole 100 na 6 „kratek”, z których każda przechowuje wartość typu **word**. Tablica ta posiada dwa niezależne indeksy, których kombinacja wybiera konkretną wartość. Można też użyć tylko pierwszego indeksu, wtedy wybierzemy podtablicę o 6 komórkach.

Nie ma sensu mnożenie kolejnych przykładów dla tablic o większej liczbie wymiarów i indeksów.

```
var tablica : tabl1;
```

Aby dostać się do pojedynczej wartości w tablicy, należy określić jej pozycję (wartość indeksu). Następnie można użyć jej jak zmiennej, np:

```
tablica[7]:=5;
```

co oznacza, że siódmemu elementowi przypisujemy wartość 5. Konstrukcja *zmienna_tablicowa[indeks]* może być użyta w taki sam sposób jak zmienna prosta tego samego typu co element tablicy. Jedyna różnica polega na tym, że (w praktyce) dostęp do elementów tablicy jest nieco wolniejszy niż do zwykłych zmiennych.

Rekordy

Rekord jest połączeniem danych różnych (niekoniecznie) typów w pewną całość. Pozwala to wygodnie posługiwać się całym takim kompletem jak jedną daną.

```
type rekl = record
    liczba : word;
    napis : string;
    taknie : boolean
end;
```

Przykładowy rekord posiada trzy pola. Każde z nich jest innego typu – choć nie jest to obowiązkowe, można mieć po kilka pól tego samego typu lub nawet wszystkie pola jednego typu – zależnie od potrzeb.

Aby dostać się do konkretnego pola, można zastosować dwie metody. Pierwsza z nich używa kwalifikatora, np:

```
rekord.pole
```

Kropka i następująca po niej nazwa pola oznaczają, że nie chodzi nam o cały rekord, a jedynie o jego element.

Druga metoda jest wygodna, gdy chcemy zrobić operacje na kilku polach rekordu jednocześnie. Można wtedy zastosować konstrukcję **with**:

```
with rekord do instrukcja;
```

W tym przypadku, w zapisie instrukcji odwołujemy się do pól rekordu w sposób bezpośredni, np.

```
with rekord do
begin
    napis:='ala ma kota';
    liczba:=x+5;
    taknie:= not taknie;
end;
```

Konstrukcja ta może zostać zastosowana do jednoczesnej pracy z kilkoma rekordami, o ile nie pokrywają się nazwy pól. Ma ona wtedy postać **with rekord1, inny rekord, trzeci do ...**

Kombinacja

Nic nie stoi na przeszkodzie, by obie wymienione struktury połączyć. Można więc zbudować zarówno tablicę, której elementami są rekordy, jak i rekord, którego polami są tablice.

Jednakże zastosowanie takiej kombinacji nie jest sprawą prostą – to znaczy, właściwe zastosowanie. Takie, które nie powoduje zagmatwania programu.

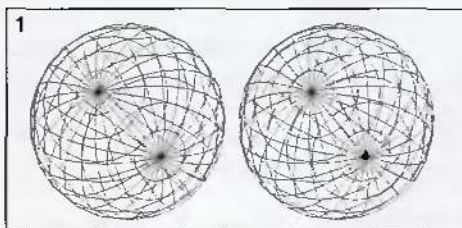
```
var magazyn : array [1..100] of record
    nazwa : string;
    ilość : word;
    cena : real
end;
var skład : record
    nazwa : array [1..100] of string;
    ilość : array [1..100] of word;
    cena : array [1..100] of real;
end;
```

W zasadzie obie powyżej zdefiniowane zmienne pozwalają opisać to samo: 100 różnych towarów w magazynie. Która z nich jest jednak lepsza?

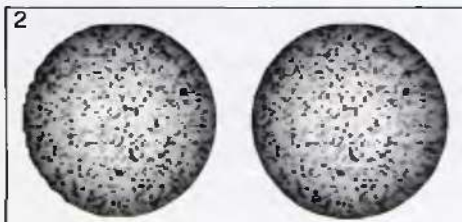
Zdecydowanie bardziej naturalna jest pierwsza (magazyn), bowiem opisuje ona tablicę stu towarów. Każdy z tych towarów można czasem potraktować jako niezależną jednostkę. Wewnętrzna struktura „towaru” jest w pewnym sensie ukryta.

Rozwiązanie drugie jest sztuczne. Poszczególne właściwości „towarów” są ze sobą powiązane jedynie indeksem w tablicy, w mniej oczywisty sposób – zamiast 100 towarów (posiadających swoje nazwy, ceny i informację o ilości) mamy 100 nazw, 100 cen i 100 informacji o ilości. W pierwszym przypadku raz wybieramy pozycję w tablicy i wiemy wszystko o danym towarze, w drugim – wybieramy trzy razy i musimy pamiętać, jaka jest zależność między indeksami kolejnych danych.

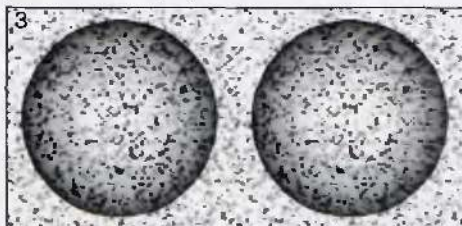
Możesz wierzyć lub nie, ale na tym obrazku jest napisane dużymi, wypukłymi literami słowo „Bajtek”.



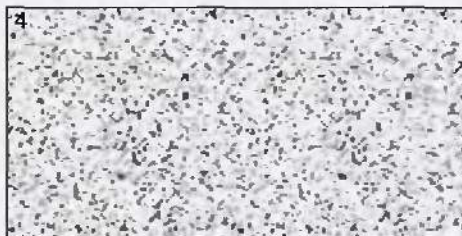
Oto tradycyjny stereogram. Układy krawędzi kul różnią się nieznacznie i gdy w odpowiedni sposób na nie spojrzymy powstają wrażenie trójwymiarowości.



Jeśli zamiast krawędziami pokryjemy kulę losowymi punktami i dodamy odblask – efekt jest znacznie lepszy.



A teraz doszło losowe tło – właściwie nic się nią zmieniło. Kulka wygląda jak wmurowana w płaską ścianę.



Trójwymiarowy zawrót głowy

■ Niektóre zwierzęta mają oczy po bokach głowy. Widzą dzięki temu znacznie więcej, często nawet własny ogon. Człowiek ma oczy z przodu – cóż na błąd! Nie dość, że widzi mniej, to jeszcze każdym okiem dostrzega trochę inny obraz, bo patrzy z innego miejsca. Zapewniam was jednak, że niejedna jaszczurka oddała by swój ogon, aby postrzegać świat tak jak my – TRÓJWYMIAROWO.

Przyjęło się mówić „człowiek widzi przestrzennie” – ale to uproszczenie. Nasze oczy są niczym dwie kamery i z osobna widzą świat płaskim. Właśnie to, że każde z dwójga oczu patrzy z innego miejsca i widzi przedmioty pod innym kątem, daje naszemu mózgowi niezbędną informację do skonstruowania w naszej głowie trójwymiarowej rzeczywistości. Widzimy zatem dwa zdjęcia (!) z których jedynie mózg potrafi „domyślić się” kształtów i głębi. O tym, jak duży jest to ogrom pracy, niech świadczy fakt, że nie pow-

Nic tu nie ma? Ależ skąd. Z poprzedniego obrazka usunięto tylko odblaski na kulach. Patrząc na trójwymiarową kulę z rysunku 3 przenieśmy szybko wzrok na 4, a zobaczymy. Kształty na tym rysunku są słabiej zaakcentowane, ale jest też zysk – nie ma bocznych konturów. Otrzymaliśmy stereogram punktów losowych.

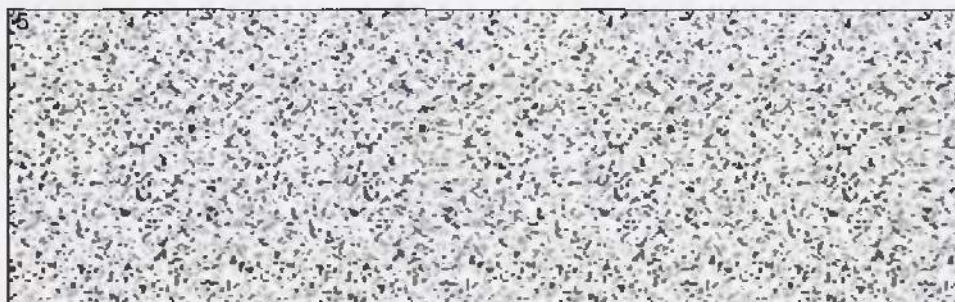
stały jeszcze komputery ani programy, które potrafiłyby nawet w połowie tak wydajnie interpretować pary płaskich obrazów. Widać zatem, że *wirtual reality* to żadna nowość – mamy to w głowie od urodzenia.

OSZUSTWO

Skoro oczy widzą płasko, to wydaje się, że można je łatwo oszukać. Bierzymy aparat fotograficzny, robimy zdjęcie, przesuwamy aparat o kilka centymetrów, robimy drugie zdjęcie. Teraz trzeba ZROBIĆ tak, aby lewe oko widziało to pierwsze zdjęcie, a prawe drugie. Efekt murowany. Ale jak to ZROBIĆ? Przecież z daleka widać oba zdjęcia na raz, a z bliska stają się nieostre!

Już ponad sto lat temu wynaleziono stereoskop. Patrząc weni jak przez lometkę, można było poprzez układ soczewek oglądać pary odpowiednio spreparowanych rysun-

Pierwszy krok w stronę autostereogramu. Po złączeniu dwóch stereogramów (z rys. 4) otrzymaliśmy trójwymiarowe kształty pokrywające większy obszar. Okazuje się, że stereogramy można dowolnie poszerzać o kolejną paama, a poprzez umiejętna odkształcanie znajdujących się na nich wzorów można zakodować w autostereogramie trójwymiarowe kształty znacznie większe niż szerokość tworzących go zwykłych stereogramów.





Tak wyglądają wzorce opisujące kształty trójwymiarowych brył.

ków, zdjęć lub nawet ruchomych filmów, dostając wrażenie trójwymiarowości.

Inną, znacznie prostszą, metodą jest anaglif. Rysunki lub zdjęcia drukowane są jedno na drugim w dwóch kolorach, a do patrzenia używa się specjalnych okularów zapatrzonych w kolorowe filtry. Są one tak dobrane, że pierwsze oko widzi tylko jeden z rysunków, a drugi jest niewidoczny i na odwrót. Zatem każde oko widzi co innego – a o to chodziło. Anaglify można spotkać w niektórych książkach do geometrii, metoda ta była również wykorzystywana w naszej telewizji.

Rozwinięciem tego pomysłu, jest zastosowanie źródeł światła o różnych polaryzacjach, które wyświetlają na ekranie dwa zdjęcia jednocześnie. Okulary z filtrami polaryzacyjnymi zapewniają odpowiedni obraz dla każdego oka. Ten sposób jest stosowany przy projekcjach kolorowych filmów trójwymiarowych. Mieliśmy kiedyś w Warszawie jedno takie kino, ale niestety nie przetrwało czasów, gdy ulicom zmieniano nazwy.

W międzyczasie wynaleziono hologramy, z których światło lasera wydobywa ukryte kształty. Kilka firm prowadzi również eksperymenty nad telewizorami dającymi trójwymiarowy obraz bez potrzeby stosowania specjalnych okularów. Wszędzie jednak chodzi o to samo – aby jedno oko widziało co innego niż drugie. Doszło do tego, że dla potrzeb grafiki komputerowej skonstruowano okulary, które po prostu zasłaniają na przemian to lewe to prawe oko, podczas gdy na ekranie pokazywane są na zmianę przeznaczone dla nich obrazy. Zmiany te zachodzą kilkadziesiąt razy na sekundę i oszustwo jest prawie niedostrzegalne.

ZEZEM

Do zobaczenia stereogramów wcale nie są potrzebne specjalne okulary czy przyrządy. Te obok (rys. 1-4) mogą być oglądane gołym okiem, tylko trzeba zrobić... zezą rozbieżnego. No, może niezupełnie rozbieżnego – trzeba spojrzeć na stereogram tak, jakbyśmy patrzyli na odległe drzewo. Obraz kartki rozdwa się, a my widzimy nie dwa obrazki, a cztery. Sztuka polega na tym, aby złapać ten moment, gdy widać trzy obrazki –

wtedy ten środkowy zyskuje trzeci wymiar.

Nie jest to proste i wymaga treningu. Istnieje kilka sposobów, które pomagają w nauce patrzenia na stereogramy, lecz końcowy efekt ma być jeden: lewe oko patrzy na lewy rysunek a prawe na prawy.

Bardzo pomagają ustawienie między rysunkami pionowej kartki papieru, która sięgając do twarzy odgradza prawe oko od lewego rysunku i vice-versa. Innym, świetnym sposobem jest położenie na stereogram przezroczystej, błyszczącej folii, w której następnie staramy się dostrzec swoje odbicie. Jest to spore ułatwienie dla osób, które mają problemy ze „spojrzeniem poza kartkę”.

AUTO-STEREOGRAMY

Pod tą nazwą kryją się dziwne obrazki, które pojawiły się nagle w zeszłym roku i podzieliły ludzi na dwa obozy: tych którzy widzą i resztę. Ci pierwsi twierdzili, że w tych usianych kropkami płaszczyznach widzą kształty. Reszta, po godzinie wpatrywania się widziała... nadal kropki. Tu i ówdzie pojawiły się nawet opinie, że to wszystko to jeden wielki żart, na tych kartkach nic nie ma, „król jest nagł”.

Postanowiliśmy zbadać sprawę dogłębnie. Dowiedzieliśmy się czy widać, dlaczego widać i jak takie stereogramy tworzyć. Otóż...

BEZ WĄTPHENIA WIDĄĆ

Najłatwiej zobaczą autostereogramy te osoby, które mają już pewne doświadczenie ze zwykłymi stereogramami. Można zatem w ramach wprawki potrenować oglądanie tych ostatnich. Nie należy się zniechęcać – niektóre osoby w redakcji nauczyły się pra-

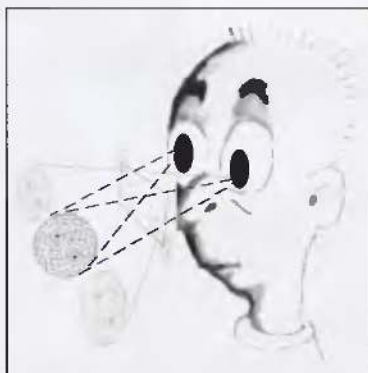
widłowego patrzenia dopiero po kilku dniach. Niestety osoby, u których jedno oko widzi znacznie słabiej niż drugie, prawdopodobnie nigdy nie zobaczą przestrzeni w stereogramach.

ALE DLACZEGO?

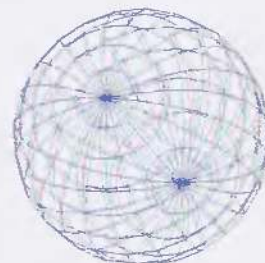
Rysunki 1-4 pokazują stopniową ewolucję tradycyjnego stereogramu, zakończoną stereogramem punktów losowych. Jeśli przyjrzemy się dokładnie rozkładowi punktów tego

ostatniego, dojrzymy rządzące nim prawidłowości. Stereogram ten można podzielić na dwie przystające połówki, ale w miejscach gdzie ma być widoczna kula, dostrzec można różnice – odpowiadające sobie punkty obu połówek są wyraźnie przesunięte względem siebie. Właśnie te różnice, po nałożeniu na siebie, tworzą w naszym mózgu wrażenie wypukłości.

Co stanie się, gdy z prawej strony dostawimy jeszcze raz ten sam stereogram? Gdy spojrzymy nań sposobem „magicznym” (tzn. z lekkim zezem rozbieżnym), to zgodnie z przewidywaniami zobaczymy dwie wypukłe półkule i jedną wklęsłą pół-



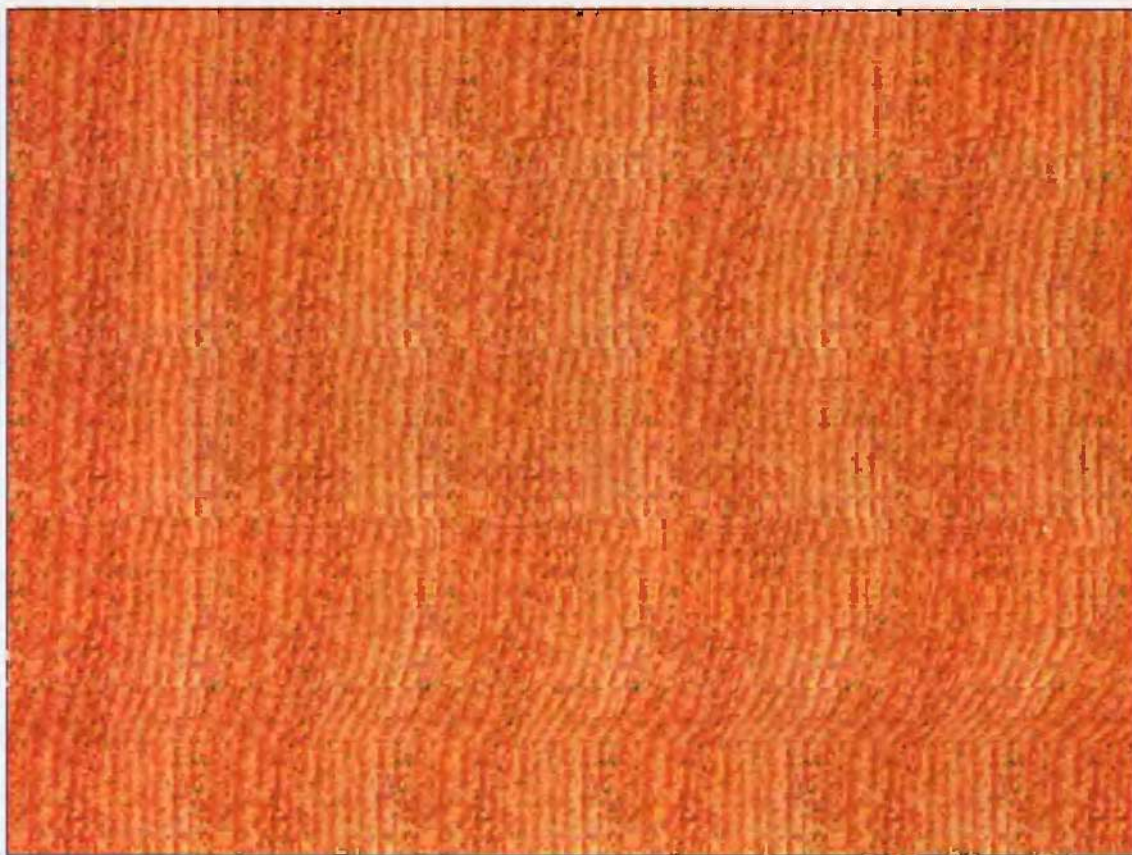
Aby otrzymać efekt trójwymiarowości, należy spojrzeć lewym okiem na lewy obrazek stereogramu, a prawym – na prawy, czyli tak, jakbyśmy patrzyli poprzez kartkę na odległe drzewo. Obraz kartki rozdwa się, a my widzimy nie dwa obrazki, a cztery. Sztuka polega na tym, aby złapać ten moment, gdy widać trzy obrazki – wtedy ten środkowy zyskuje trzeci wymiar. Niestety dwa boczne kontury trochę przeszkadzają, pogarszając otrzymany efekt wizualny.



Anaglif wymaga do oglądania odpowiednich okularów wyposażonych w kolorowe filtry.

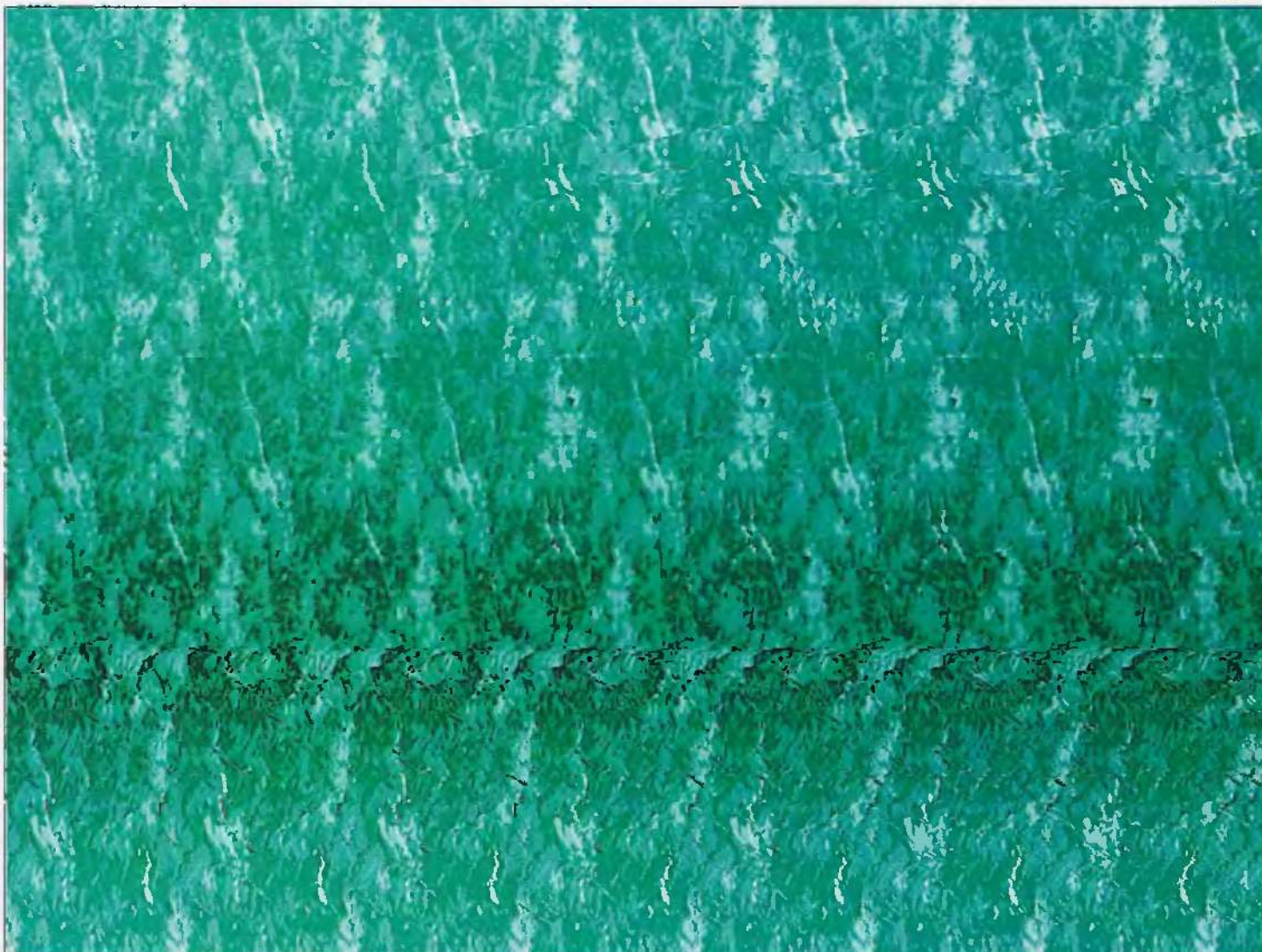
rodku (po zetknięciu dwóch stereogramów powstał na środku trzeciej, złożony z prawej połówki lewego i lewej połówki prawego – zamiana obrazków stereogramu odwraca wszystkie kształty i wypukłe staje się wklęsłe, rys. 5). Otrzymamy trójwymiarowe kształty pokrywające większy obszar – czyli autostereogram. Okazuje się, że stereogramy można dowolnie poszerzać o kolejne pasma, a poprzez umiejętnie odkształcanie znajdujących się na nich wzorów można zakodować w autostereogramie trójwymiarowe kształty znacznie większe niż szerokość tworzących go zwykłych stereogramów.

Podsumowując, autostereogram to rząd pionowych, powtarzających się wzorów, których kolejne pasma różnią się od siebie, a te drobne różnice niosą w sobie informacje o ukrytych (i widocznych tylko dla wtajemniczonych) kształtach. Jeśli



"Domek nad kanionem"

"Morze"



dodać, że owe powtarzające się wzory, to mogą być zarówno losowe plamy jak i dowolne inne kształty (litery, twarze, kreski), wiemy już właściwie wszystko co do tej pory wymyślono.

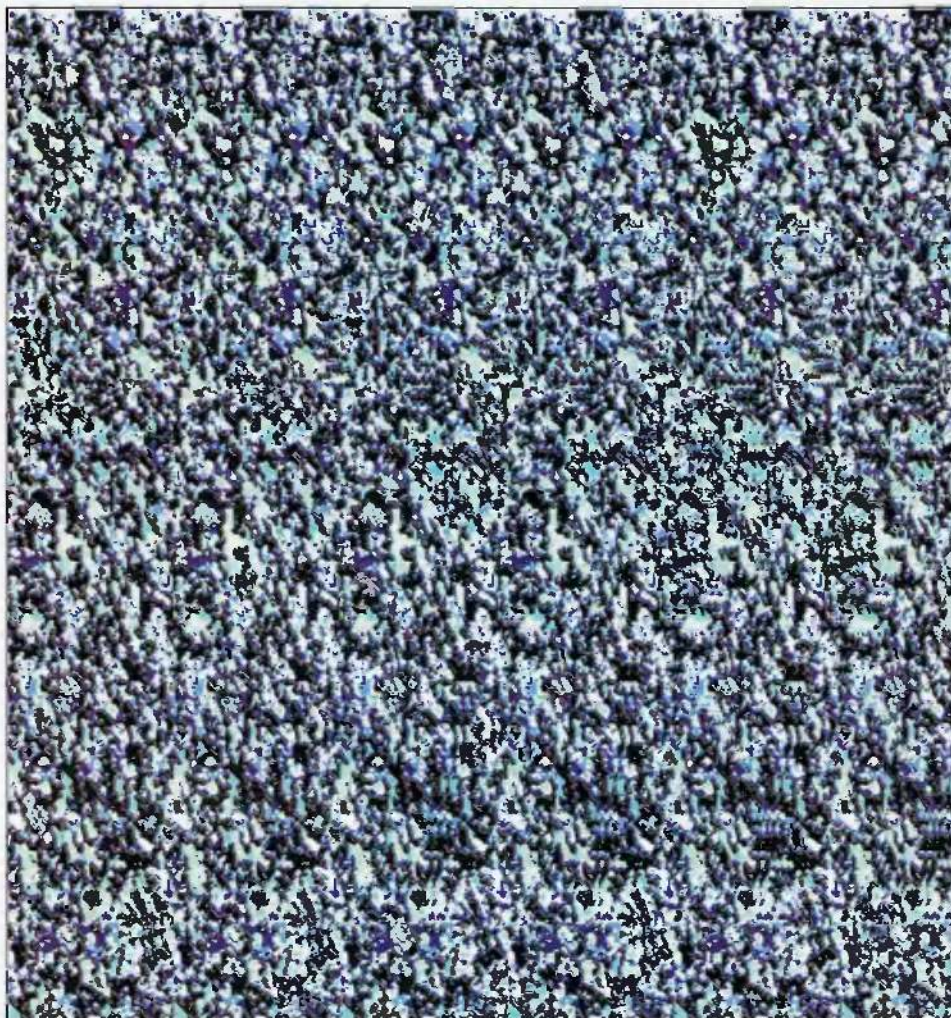
Oczywiście możemy zapomnieć o ręce i ołówku – stworzenie autostereogramu to tak dużo liczenia i rysowania, że poradzi sobie z tym jedynie...

KOMPUTER

Buszując po Internecie znaleźliśmy kilka shareware'owych programów przeznaczonych do tworzenia autostereogramów. Były jednak zbyt słabe jak na nasze potrzeby, co zmusiło nas (a właściwie specjalistę od programów specjalnych – Marcina Borkowskiego) do napisania własnej aplikacji.

Najciekawszy jest sposób kodowania informacji o trójwymiarowym rysunku.

W pierwszym odruchu wydaje się to być trudnym problemem – trzeba przecież poinformować komputer o kształtach brył, często dość skomplikowanych przestrzennie. Czy stosować opis wektorowy, czy może format stosowany w programach CAD? Nic z tych rzeczy – jeśli umówimy się, że kolor biały oznacza miejsca najbliższe obserwatorowi, czarny najbardziej oddalone, a odcienie pośrednie odpowiadają poszczególnym odległościom, to za pomocą zwykłego rysunku w stopniach szarości można zdefiniować dowolny kształt trójwymiarowy – oczywiście pod warunkiem, że interesuje nas widok tylko z jednej strony. Stosowany przez nas prog-



Pochylony człowiek. Wykonanie wzorca dla tego autostereogramu nie jest proste i wymaga użycia programów renderujących.

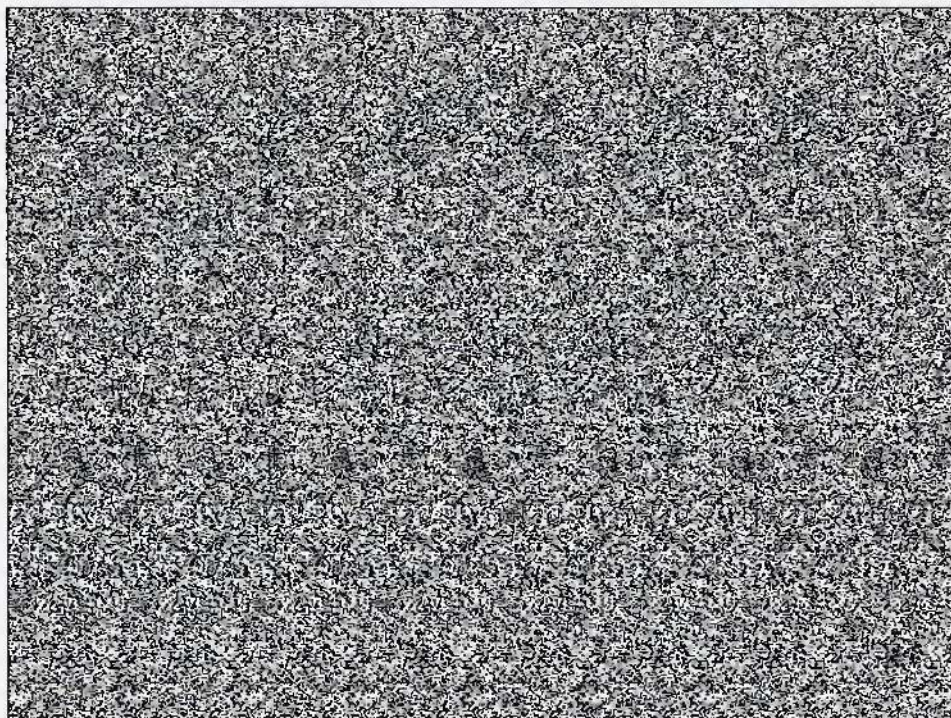
ram był zbyt duży, aby zamieścić jego listing, więc dla dociekliwych stworzyliśmy (tzn. Marcin) maksymalnie skróconą wersję, która potrafi zbudować trójwymiarowy napis w oparciu

o autostereogram punktów losowych. Treść napisu (nie powinna przekraczać 6 liter) definiowana jest w czwartej linii programu.

Życzę dużo wytrwałości i... do zobaczenia

Wojciech JABŁOŃSKI

Typowy autostereogram punktów losowych.



```

Program AUTOSTEREOGRAM;
uses crt,graph;
const
  text : string = ' 30 ';
var
  tape : array[0..63]of byte;
  logd : array[0..705]of byte;
  fs,fo : word;
  i,j,k,l : integer;
procedure getfont; assembler;
asm
  mov ax,1130h
  mov bh,6
  int 10h
  mov fs,es
  mov fo,bp
end;
procedure preparetexture;
var
  i : integer;
begin
  for i:=0 to 63 do logd[i]:=random(16);
  for i:=0 to 10 do move(logd[0],logd[64+i],64)
end;
begin
  i:=0;
  ( W RAZIE POTRZEBY PODAĆ PRAWIDŁOWĄ ŚCIEŻKĘ )
  initgraph(i,i,'c:\tp\bgi');
  getfont;
  for i:=0 to 120 do
  begin
    preparetexture;
    for j:=0 to 639 do PutPixel(j,i,logd[j]);
    for j:=0 to 639 do PutPixel(j,i+360,logd[j])
  end;
  for i:=0 to 239 do
  begin
    preparetexture;
    for j:=0 to 639 do
      if ((mem[fs:fo+byte(text[1+j div 120])*16+i div 15]
        shl ((j mod 120) div 15)) and 128)>0 then
        for k:=j div 64 to 10 do
        begin
          i:=j mod 64;
          logd[64+k+i]:=logd[64+k+i+2]
        end;
      for j:=0 to 639 do PutPixel(j,i+120,logd[j])
    end;
  repeat until keypressed;
  closegraph
end.

```

Karty dźwiękowe cz. 1

■ **Komputer jutra to komputer, który gra, śpiewa, wyświetla filmy, sprzęta i gotuje. Z wyjątkiem dwóch ostatnich przypadków, potrzebne jest źródło dźwięku. I okazuje się, że to, o czym zapomnieli projektanci z firmy IBM, stało się inspiracją dla wielu producentów urządzeń elektronicznych.**

W nowym roku wyraźnie zaznacza się tendencja do spadku cen kart muzycznych. Jest to zjawisko normalne – tanieją również dyski twarde i procesory. Bezpośrednią korzyścią dla przeciętnego użytkownika komputera jest możliwość nabycia (lub wymiany na nowszą) przyzwoitej jakości karty dźwiękowej, nieodzownego składnika zestawu multimedialnego. Jednak na rynku dostępnych jest tyle różnych rodzajów kart, że wybór może się okazać bardzo trudny. Niektóre z nich nie różnią się niemal żadnymi parametrami, poza ceną. Czasami producent podaje na pudełku skrócone informacje, mogące wprowadzić w błąd. Dlatego postanowiliśmy przekazać Czytelnikom pewien zakres informacji, który – naszym zdaniem – może okazać się pomocny przy wyborze karty dźwiękowej. Informacje te zdobyliśmy poprzez testowanie i porównywanie produktów firm znanych i mniej znanych, przy czym staraliśmy się zestawzić pełne spektrum kart dostępnych zarówno w firmach, jak i na giełdzie.

Oceniając różne produkty staraliśmy się przydzielać je do odpowiednich grup użytkowników. O klasyfikacji decydowały parametry elektryczne, akustyczne i funkcjonalne. Wyróżniliśmy cztery grupy:

Gracz potrzebuje karty kompatybilnej z Sound Blasterem, aby wszystkie gry działały bezproblemowo. Wskazana jest

karta stereofoniczna (kompatybilna z SB Pro). Częstotliwości próbkowania oraz rozdzielczość (8 czy 16 bitów) nie są parametrami istotnymi.

Muzyk-amator zadowolony jest kartą stereofoniczną 16-bitową (SB Pro 16, Gravis Ultrasound), wyposażoną w port MIDI oraz *wave-table*. Ten ostatni dodatek znakomicie poprawia jakość dźwięku wytwarzanego w trybie syntezy dźwięku (czyż się różni synteza FM od *wave-table* wyjaśniłem w poprzednim numerze „Bajtki”). Gniazdo MIDI pozwoli – po dołączeniu specjalnego interfejsu – na współpracę z elektronicznymi instrumentami muzycznymi, zgodnymi z tym standardem.

Muzyk-profesjonalista będzie prawdopodobnie zdegustowany, gdyż potrzebuje raczej karty, posiadającej możliwość **wielościeżkowego** zapisu cyfrowego (cyfrowy magnetofon). Żadna jednokanałowa (aczkolwiek stereofoniczna) karta nie wystarczy do mikśowania kilku spróbkowanych ścieżek, w czasie rzeczywistym, tzn. „na bieżąco”. Niemniej, nie wszyscy muzycy mają tak wygórowane wymagania – nie potrzeba w domu studia nagrań, żeby poćwiczyć lub skomponować utwór na kwartet smyczkowy. Komputer może się okazać bardzo przydatnym urządzeniem, zastępującym tomy nut i dziurawą pamięć. Dobra, 16- lub 32-bitowa karta może posłużyć do symulowania orkiestry poprzez łańcu-

szek instrumentów w standardzie MIDI, lub do eksperymentów z dźwiękami, spróbkowanymi z jakością płyty CD (każda dobra, współczesna karta ma już taką możliwość).

Przeciętny użytkownik komputera to ktoś, kogo ciężko jest zaliczyć do którejś z poprzednich grup. Jest to osoba, która od czasu do czasu ma ochotę pograć w DO-OM-a (lub inną grę), lubi, gdy MS Windows reaguje przyjemnym dźwiękiem na różne zdarzenia. Czasami też chce posłuchać „w tle” muzyki (niekoniecznie z odtwarzacza CD) lub porozmawiać z komputerem (używając mikrofonu i odpowiedniego oprogramowania). Niewybrednemu „przeciętniakowi” wystarczy zwykła karta zgodna z Sound Blasterem, zwłaszcza, jeśli będzie miała interfejsy do podłączenia CD-ROM-u (tak na wszelki wypadek).

Powyższy podział jest niedoskonały, opierający się jedynie na statystykach. Można sobie wyobrazić przeciętnego komputerowca-amatora, który chce mieć świetną, 16- lub 32-bitową kartę do zabaw z mikrofonem. Może się też znaleźć zawodowy muzyk, wykorzystujący do pracy instrument podłączony do karty AdLib, praktycznie niedostępnej już na rynku. Dlatego też potencjalny nabywca powinien sam przeanalizować parametry wybranego urządzenia oraz własne potrzeby.

Rzeczą nie mniej istotną jest oprogramowanie. Każdy producent dołącza przynajmniej dyskietkę z *driverami*, zwykle otrzymujemy też garść *software'u*. Są programy, które pojawiają się w niemal wszystkich zestawach – np. **MIDIsoft Recording Session** czy **Sound Station**. Programy tego typu były omawiane w „Kąciku Midimana” i ponownie ich opisywanie mija się z celem.

Z oprogramowaniem wiąże się jeszcze pewien problem – skłonność MS Windows do autozaśmiecania. Otóż każda instalacja aplikacji lub oprogramowania do karty powoduje dodawanie różnych plików do katalogu Windows oraz wielu tajemniczych linii do plików SYSTEM.INI i WIN.INI. Jednak rzadko kiedy dokonuje się **deinstalacji** niepotrzebnych już aplikacji i sterowników, skutkiem czego katalog Windows „puchnie” z miesiąca na miesiąc (nota bene, niektóre dobre programy mają opcję *uninstall*). Ma to szczególne znaczenie, gdy zmieniamy kartę graficzną lub muzyczną. **Najpierw** należy usunąć sterowniki od poprzedniej karty (dostęp do sterowników karty muzycznej jest poprzez *Control Panel/Drivers*); **potem** montujemy nową kartę i instalujemy jej *drivery*.

Na następnych stronach prezentujemy wyniki testów kilku kart muzycznych. Za miesiąc – kolejna porcja.

Jacek TROJAŃSKI

MIDI (ang. *Musical Instrument Digital Interface*) – standard transmisji szeregowej, stosowany w elektronicznych instrumentach muzycznych; zwykle terminem tym określa się również pliki tworzone przez sekwencer MIDI

próbka (ang. *sample*) – potocznie oznacza cyfrową postać sygnału akustycznego, otrzymaną poprzez zastosowanie przetwornika A/C

przetwornik A/C (ang. *AD converter*) – układ, zamieniający wartość analogową (amplitudę sygnału) na jej cyfrowy ekwiwalent; jeśli do wejścia przetwornika podłączymy np. mikrofon, na wyjściu otrzymamy zbiór liczb, odpowiadających chwilowym amplitudom. Zwykle zbiór taki zapisywany jest w pliku na dysku (format *.WAV). Przetwornik charakteryzuje: rozdzielczość (8 lub 16 bitów), maksymalna częstotliwość próbkowania (np. 44,1 kHz), mono/stereo

przetwornik C/A (ang. *DA converter*) – zamienia ciąg danych w postaci cyfrowej, na postać analogową (zadanie przeciwne do przetwornika A/C). Jest charakteryzowany takimi samymi parametrami

syntezator FM – układ, wytwarzający dźwięk poprzez modulację sygnałów o ustalonych częstotliwościach; dźwięki takie mają w założeniu naśladować brzmienia rzeczywistych instrumentów. Spotyka się syntezatory o 11, 20 i 32 kanałach – tyle głosów może jednocześnie wytwarzać układ

syntezator wave-table – logiczny odpowiednik syntezatora FM, w którym brzmienia instrumentów są pobierane z pamięci ROM lub RAM z zapisanymi próbkami dźwięków. Dzięki temu symulowane instrumenty brzmią bardzo naturalnie (dużo lepiej, niż w typowym syntezatorze FM). Próbkę w pamięci *wave-table* mogą być ośmio- lub szesnastobitowe

GENOA AudioBlitz 16+

Kolejna, 16-bitowa stereofoniczna karta. Tak jak w innych kartach tego typu, przetworniki analogowo-cyfrowe i cyfrowo-analogowe pracują z częstotliwością do 44,1 kHz (oczywiście stereo). Układ Yamaha OPL-3 zajmuje się syntezą FM, jest możliwe dołączenie modułu z kością OPL-4 (dająca efekt *wave-table*). AudioBlitz jest oczywiście kompatybilny z Sound Blasterem Pro. Scalony mikser potrafi mieszać dźwięk z różnych źródeł, a sterowany jest jak zwykle programowo.

Karta nie sprawia kłopotów w instalacji, o ile dokładnie usunięto *drivery* po poprzedniej. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, praktycznie nie ma *junperów* (z wyjątkiem paru do konfigurowania CD-ROM-u). Wszystkie parametry ustawia się programowo i są one zapisywane we wbudowanej pamięci EEPROM (nieulotnej).

AudioBlitz zachowuje się poprawnie zarówno pod DOS-em (np. w grach), jak i pod Windows. Niezła dokumentacja (w języku angielskim) „prowadzi za rękę” podczas instalacji i konfigurowania.

Ogólnie, jakość urządzenia ocenilibym dość wysoko – podczas próbkowania i odtwarzania dźwięków nie przybywa znaczących zniekształceń i zakłóceń. Lekki szumek jest efektem wpływu pracy cyfrowych obwodów komputera, tak więc silnie zależy od egzemplarza komputera.



Oprogramowanie jest typowe – zestaw hifi pod nazwą **Sound Impression** oraz edytor – sekwencer MIDI **MIDIsoft Recording Session**. Oba te programy opisywałem w „Kąciku

Midimana”. Są dobre, jednak przy takiej karcie przydałoby się coś jeszcze.

AudioBlitz jest kartą o parametrach zbliżonych do SB Pro 16 i Sound Galaxy Nova 16 Extra, skierowana jest więc do tej samej grupy odbiorców. Świetnie sprawuje się w grach, jednak chyba żadna z nich nie wykorzysta w pełni jej możliwości. Jest idealna do eksperymentów z próbkowaniem i edycją dźwięków, polecilibym ją również (po uzupełnieniu o *wave-table*) muzykom-amatorom. (J.T)

PRODUCENT:
GENOA SYSTEMS CORPORATION
DYSTRYBUTOR: PMC
ul. Emilii Plater 47
Warszawa
CENA: 270 zł (+ VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster Pro, MS Windows Sound System 2.0, AdLib
syntezator: OPL3 (synteza FM 4-operatorowa), 20 głosów
przetworniki: AD i DA 16 bit stereo, max 44,1 kHz; 4-bitowy ADPCM (kompresja)
mikser: stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon, line in, line out, głośniki (2x4W), CD audio
gniazda i złącza cyfrowe: interface dla CD-ROM Mitsumi/Panasonic/Sony, MIDI/joystick, rozszerzenie *wave-table* (OPL-4)

WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



SOUND GALAXY NOVA 16 EXTRA

Jest to typowa, 16-bitowa karta dźwiękowa. Jak przystało na sprzęt dobrej firmy, urządzenie wyposażono w stereofoniczne przetworniki AD i DA, pracujące z częstotliwością do 48 kHz. Do syntezy FM służy układ scalony Yamaha OPL-3, dzięki czemu karta jest kompatybilna z Sound Blasterem Pro. Całości dopełnia sterowany programowo mikser. Wszystkie potrzebne złącza – również MIDI/joystick – są obecne. Do rozbudowy o *wave-table* służy dodatkowe złącze w postaci dwurzędowego „grzeblenia”.

Instalacja jest bardzo prosta (karta ma tylko kilka *junperów* do konfigurowania CD-ROM-u, reszta jest przechowywana w EEPROM). Sound Galaxy nie sprawia najmniejszych kłopotów w grach ani pod Windows. Pod DOS-em trzeba jedynie zainstalować programik, zapewniający 100-procentową kompatybilność z SB.

Moja subiektywna ocena jakości dźwięku jest pozytywna. Karta potrafiła spróbować kilkunastu utworów z jakością płyty CD (44.1 kHz, 16 bit stereo), w trakcie odsłuchu występowały niktne zniekształcenia (obcięcie tonów niskich) oraz zakłócenia pochodzące od samego komputera.

Dołączone oprogramowanie jest bogatsze niż w przypadku innych kart – oprócz typowej „wieży hifi” oraz edytora plików MIDI (tym razem jest to **MIDI Orchestrator** – program bardzo prosty w użyciu) można znaleźć program „czytający” tekst z doskonałą angielską intonacją, program do sterowania MS Windows głosem oraz wiele innych. Jednym słowem – brawa za *software*. Nie brak dokumentacji – wszystkie programy zostały dobrze opisane w instrukcjach obsługi, jak dotąd tylko w wersji angielskiej.



Cennym dodatkiem są przyzwoitej jakości słuchawki oraz dobry, czuły mikrofon, którego

prawdziwe zalety ujawniają się przy eksperymentach z rozpoznawaniem mowy. Posiadający CD-ROM-ów ucieszy dołączona płyta, zawierająca aplikacje do tworzenia grafiki prezentacyjnej oraz różnorodne *clip arty* – rysunki, muzyka, efekty dźwiękowe.

Sound Galaxy Nova 16 Extra jest kartą, która zadowoli każdego gracza, przeciętnego użytkownika komputera oraz muzyka-amatora. Odważyłbym się nawet stwierdzić, że wielu profesjonalnych muzyków mogłoby z satysfakcją korzystać z możliwości karty, o ile tylko nie potrzebują nagrywać wielościeżkowo. Takie możliwości daje tylko profesjonalny sprzęt za tysiące dolarów. (J.T)

PRODUCENT: AZTECH
DYSTRYBUTOR: OPTIMUS
ul. Kasprzaka 29/31
Warszawa
CENA: 339 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster Pro, MS Windows Sound System, AdLib
syntezator: OPL3 (synteza FM 4-operatorowa), 20 głosów
przetworniki: AD i DA 16 bit stereo, 4-48 kHz
mikser: stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon (mono), line in, line out, głośniki (6W), CD audio i PC Speaker
gniazda i złącza cyfrowe: interface dla CD-ROM Aztech/Mitsumi/Panasonic/Sony, MIDI/joystick, rozszerzenie *wave-table*
INNE: słuchawki stereo, mikrofon z mocowaniem, płyta CD

WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



Genius Sound Maker 16E

Znak handlowy Genius jest nam znany z wielu różnorodnych akcesoriów komputerowych, od myszek po karty sieciowe. Kryjąca się za tą nazwą KYE Systems Corp. produkuje szereg kart dźwiękowych Sound Maker, wśród których najnowszymi (stosunkowo) są 16-bitowe karty dźwiękowe Sound Maker 16. Poszczególne ich wersje różnią się dołączonym oprogramowaniem, akcesoriami oraz możliwościami przyłączenia CD-ROM-ów.

Zestaw Sound Maker 16E składa się z instalowanej w komputerze karty, trzech dyskietek 3,5" z oprogramowaniem oraz instrukcji obsługi. Dokumentacja informuje, że karta zgodna jest z większością popularnych standardów: AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Windows Sound System. Zainstalowane przetworniki umożliwiają 16 bitowy sampling z częstotliwościami od 4 do 44,1 kHz.

Pod względem konstrukcyjnym karta jest bardzo prosta. Generowaniem dźwięku zajmuje się jeden układ, ESS AudioDrive, zaś wszelkich ustawień adresów sprzętowych dokonuje się za pomocą zworek. Dołączona

instrukcja opisuje dokładnie położenie i znaczenie poszczególnych zworek, jednak instalacja karty wymaga pewnej znajomości komputera, gdyż wiedza GDZIE SĄ nie jest równoznaczna z JAK JE USTAWIĆ. Bardziej zaawansowane karty muzyczne umożliwiają programowe konfigurowanie adresów, co

oczywiście również wymaga tej samej wiedzy, ale nie zmusza do wyłączenia komputera i każdorazowego wyjmowania karty w celu zmiany położenia zworek. Zamontowana w komputerze i poprawnie skonfigurowana sprzętowo karta jest w pełni kompatybilna z Sound Blasterem Pro (oraz AdLibem, Sound Blasterem) i gry doskonale z nią współpracują bez konieczności instalowania dodatkowych sterowników.

Zawarte na dyskietkach oprogramowanie wspiera instalację karty pod Windows, instalując przy okazji kilka małych programików (mówiący zegar, mówiący kalkulator, mikser, magnetofon, MediaMate – aplikacja prezentacyjna). Nie są instalowane żadne programy do odsłuchu płyt CD lub MIDI – jednak poprawnie współpracuje z kartą standardowy program Media Player. Po krótkiej walce udało się także zmusić kartę do współpracy z zewnętrznym syntezatorem MIDI.

Nie dołączono żadnego oprogramowania dla DOS-u, za wyjątkiem małego, ale niezwykle przydatnego programu TURBOCD. Służy on do przyspieszania pracy z CD-ROM-em, buforując (podobnie jak SMARTDRIVE z dysku twardego) odczyt danych z nośnika optycznego.

Karta muzyczna Sound Maker 16E posiada trzy złącza umożliwiające podłączenie napędów CD-ROM firm Sony, Mitsumi lub Panasonic (typ wykrywany automatycznie). Dostępne dla użytkownika złącza to: MIDI/joystick, wejście mikrofonowe, line in, wyjście na głośniki (z potencjometrem, moc 2x6W). Dodatkowo na karcie istnieje złącze dla dołączenia tablicy brzmień (ang. wave table) i głośniczka komputera. (W.J.)

PRODUCENT: Genius
DYSTRYBUTOR: JTT Computer
ul. Bartycka 20
Warszawa
CENA: 210 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, AdLib, Windows Sound System, Multimedia PC
synteza: OPL3 (synteza FM 4-operatorowa), 20 głosów
przetworniki: AD i DA 16-bit stereo, 4-44,1 kHz
mikser: 5-kanalowy, stereo, sterowany programowo, niezależna kontrola głośności wszystkich źródeł
gniazda i złącza audio: mikrofon, line in, głośniki (6 W)
gniazda i złącza cyfrowe: interfejsy dla CD-ROM Sony/Panasonic/Mitsumi, MIDI/joystick, wave table

Gravis UltraSound

Jest to karta, wokół której narosło ostatnimi czasy wiele kontrowersji i dlatego nie mogliśmy jej pominąć w naszych testach. GUS jest pierwszą, wśród popularnych, kartą generującą dźwięki na zasadzie odtwarzania cyfrowo zapisanych próbek brzmień instrumentów (ang. WaveTable Synthesis). Próbkę te są szesnastobitowe i trzeba przyznać, że „na ucho” efekt jest znakomity.

Karta ma wbudowany 32-kanalowy syntezator oraz mikser pozwalający ustawiać poszczególne kanały w dowolnym miejscu bazy stereofonicznej. Jest wyposażona w 256 KB pamięci RAM przeznaczoną na sample. Dodatkowe podstawki pozwalają rozszerzyć pamięć do 1 MB (pasują typowe DRAM-y 256k*4, jakie można znaleźć np. w starych płytach od XT).

W przeciwieństwie do toru odtwarzania, sampler jest ośmiobitowy. Poza tą, oszczęd-

zającą miejsce na dysku cechą, pracuje całkiem poprawnie przy próbkowaniu z częstotliwością 44 kHz stereo.

Jedyną znaczącą wadą tej karty jest brak sprzętowej emulacji Sound Blastera. Powo-

duje to, że gry nie obsługujące bezpośrednio Gravis, czasem trudno jest uruchomić z dźwiękiem (zwykle się daje, ale ile się trzeba nakombinować...). Nagrodą jest za to dźwięk w grach, których twórcy o GUS-ie nie zapomnieli.

Gravis wyróżnia się ilością i jakością dołączonego oprogramowania. Na ośmiu znajdujących się w kom-

piecie z kartą dyskietkach, znaleźć można bogaty zestaw programów zarówno pod DOS jak i Windows. Każdy znajdzie tu coś dla siebie: odtwarzacz MOD-ów, programy do obróbki sampli, edytory muzyczne (w tym znany Recording Session). Na szczególną uwagę zasługuje DOS-owy USS (obróbka sampli) oraz Windowsowy MODus (odtwarzacz modułów).

Podsumowując – GUS oferuje doskonałą, jak na tą klasę cenową, jakość dźwięku, kosztem niezbyt pełnej zgodności z Sound Blasterem. Może to mieć niemiłe konsekwencje w grach, lecz miłośnicy komputerowej muzyki po odsłuchaniu paru plików MIDI lub MOD na pewno będą zadowoleni.

Na zakończenie pewna rada dla kupujących. Na rynku są dostępne różne, poza najnowszymi również starsze wersje Gravis. Numer wersji jest wypisany na płytce karty. Najnowszą i zarazem najbardziej dopracowaną, jaką udało nam się spotkać, była wersja 3.73. (TSP)

PRODUCENT: Advanced GRAVIS
DYSTRYBUTOR: UltraMedia
ul. Nowogrodzka 4
Warszawa
CENA: 393 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: emulatory programowe
synteza: Wave Table 32 kanały 16 bit
przetworniki: DA 16 bit stereo, AD 8 bit stereo 44,1 kHz;
mikser: stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon, line in, line out, głośniki (2x4W), CD audio
gniazda i złącza cyfrowe: MIDI/joystick

WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



S30

S30 jest 16-bitową, kompatybilną z Sound Blasterem i Sound Blasterem Pro, kartą muzyczną, posiadającą wewnętrzny syntezyzator FM i współpracującą z zewnętrznymi urządzeniami MIDI. Opcjonalnie montowana w sprzedawanych przez JTT komputerach, może być trudna do nabycia jako oddzielny pakiet. Nasz zestaw składał się z karty (wraz ze specjalnym, uniwersalnym kablem do podłączenia dźwięku z CD-ROM), instrukcji użytkownika i 3 dyskietek z oprogramowaniem.

Instalacja samej karty jest prosta – zmiany we wszystkich plikach konfiguracyjnych (zarówno DOS-u jak i Windows) dokonywane są automatycznie, zaś parametry pracy (adres, numery kanału DMA, linia przerwań IRQ) zmieniane są programowo. Jedyne instalacja napędu CD-ROM wymaga przestawienia odpowiednich zworek informujących kartę o jego producencie. Do poprawnej pracy pod DOS-em (tzn. do gier) nie jest wymagany żaden sterownik, ale zmienna środowiskowa BLASTER musi zawierać opis ustawień sprzętowych karty, na podstawie których odpowiedni program konfiguruje ją każdorazowo przy starcie systemu.

Dostarczone z kartą muzyczną oprogramowanie przeznaczone jest głównie dla Windows. Na uwagę zasługuje Music Center –

umożliwia jednoczesne odgrywanie plików MIDI, WAVE i muzyki z płyty CD. Interesujący jest także Wave Editor, dzięki któremu można obrabiać stereofoniczne próbki dźwięku. Jego możliwości nie są imponujące, ale znacząco wyższe od programu Recorder, otrzymywanego wraz z Windows. Są również dwa dość rozbudowane odtwarzacze CD (dla DOS i Windows).

Jedyną stwierdzoną wadą karty jest jednostajny pisk, jaki zauważyliśmy sprawdzając jakość nagrywania 8-bitowego. Był on słyszalny



niezależnie od częstotliwości próbkowania. Z kolei nagrania przy głębokości próbkowania 16 bitów były bez zarzutu. Wprowadzie dotarły do nas sygnały, że jest to najprawdopodobniej uszkodzenie naszego egzemplarza, ale nie mogliśmy tego zweryfikować.

Na karcie znajdują się interfejsy umożliwiające podłączenie napędów CD-ROM firmy Sony, Panasonic lub Mitsumi. Znajduje się też złącze dla syntezyzatora wave table (tabeli brzmień), zgodne z Wave Blaster. Wbudowany interfejs MIDI obsługuje general MIDI i MPU-401. Odtwarzanie plików MIDI, zarówno na wewnętrznym syntezyzatorze, jak i na urządzeniach zewnętrznych przebiegało bez zarzutu. (W.J.)

PRODUCENT: Acer
DYSTRYBUTOR: JTT Computer
ul. Bartycka 20
Warszawa
CENA: 260 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, AdLib
syntezyzator: OPL3 (synteza FM 4-operatorowa), 20 głosów
przetworniki: AD i DA 16 bit stereo, 4-44,1 kHz
mikser: stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon (mono), line in, głośniki lub line out (przełączane zworkami na karcie, wbudowany potencjometr)
gniazda i złącza cyfrowe: interfejs dla CD-ROM Sony/Panasonic/Mitsumi, MIDI/joystick, wave table

WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



Sound Blaster 16

Najkrócej mówiąc jest to 16 bitowy Sound Blaster Pro. Instalacja tej karty mogłaby się wydać dość prosta, gdyby...

Instrukcja, pudełko, oprogramowanie, jest w języku niemieckim, lecz klient może zażyczyć sobie wersję angielską.

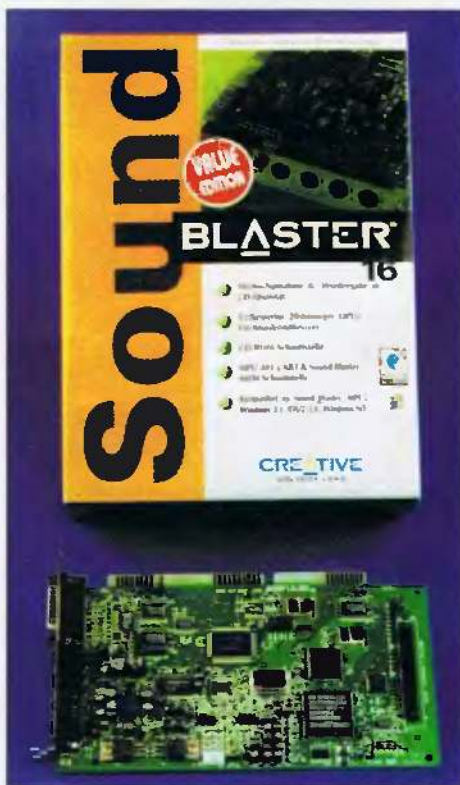
Innym problemem może być ustawienie adresu karty przed jej zainstalowaniem w komputerze. Niestety, instrukcja jest dość niedokładna i opisuje kartę TROCHĘ INNĄ od tej, którą otrzymaliśmy. Jeżeli zgodzimy się na ustawienia fabryczne – nie ma problemu.

Przejdźmy jednak do rzeczy znacznie przyjemniejszych, czyli do parametrów technicznych. Opisany Sound Blaster 16 Value Edition jest pełną 16-bitową kartą, która może zarówno odtwarzać, jak i próbować z rozdzielczością 16 bitów. Częstotliwość próbkowania można zmieniać w zakresie od 5 kHz do 44,1 kHz, oczywiście mono lub stereo. Tryb szesnastobitowy stereo jest jakościowym odpowiednikiem płyty CD. Tyle teorii, a jeśli chodzi o praktykę to, pomimo że próbowały tego niezależnie dwie osoby na dwóch różnych komputerach, nie udało się nic zsampłować na 16 bitów. Prawdopodobnie dostarczony nam do testów egzemplarz był uszkodzony.

Sound Blaster 16 Value Edition umożliwia podłączenie napędu CD-ROM firmy Panasonic, posiada także stosowne wejście audio – sygnał z odgrywanej płyty CD trafia do mikse-

ra karty. Dźwięk jest odtwarzany poprzez wzmacniacz 2x4 W. SB16 umożliwia także miksowanie wszystkich źródeł dźwięku.

Na płycie SB16 znajduje się układ OPL3,



który zawiera 20-kanałowy, stereofoniczny syntezyzator FM.

Jeżeli ktoś chciałby wykorzystać SB16 do tworzenia muzyki poprzez MIDI – proszę bardzo – jest kompatybilny z kartą Roland MPU-401.

Oprogramowanie dostarczane z opisywaną kartą jest dość bogate. Oprócz koniecznych sterowników dla DOS-u i Windows, użytkownik otrzymuje oprogramowanie do odsłuchiwania płyt CD, do obróbki sampli, do tworzenia muzyki w formacie MIDI, rekonfiguracji, a także prostą grę logiczną. Łącznie – około 10 programów o wysokim standardzie wykonania. (M.O.)

PRODUCENT: CREATIVE LABS
DYSTRYBUTOR: CIEŚLIKOWSKI I S-KA
ul. Raclawicka 107
Warszawa
tel. 444464
CENA: 350 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

syntezyzator: OPL3 (synteza FM 4-operatorowa), 20 głosów
przetworniki: AD i DA 16 bit stereo, max 44,1 kHz
mikser: stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon, line in, line out, głośniki (2x4 W), CD audio
gniazda i złącza cyfrowe: interface dla CD-ROM Panasonic (tylko), MIDI/joystick

16-BIT



MIDI



CD ROM



SoundMan Wave

Producent tej karty, firma Logitech, gościła już wielokrotnie na naszych łamach przy okazji innych akcesoriów komputerowych, takich jak aparat fotograficzny FotoMan czy seria skanerów ScanMan. SoundMan Wave cieszy się dobrą opinią u znawców przedmiotu, gdyż po prostu brzmi dobrze. Posiada bardzo dobre próbki brzmień, zawarte w ROM-ie karty, które dają dźwięki nie różniące się prawie od wydawanych przez instrumenty. Tabela z próbkami brzmień (ang. wave table) zajmuje 2 MB pamięci ROM na karcie i jest to



rozwiązanie podobne do zastosowanego w modnych ostatnio kartach UltraSound. Na całej płycie jest tylko jedna zworka – do odłączania portu joysticka – pozostałe ustawienia wykonuje się programowo (i bezproblemowo). Producent zapewnia zgodność z Sound Blasterem, AdLibem,

Sound Blasterem Pro, a po zainstalowaniu sterownika SMWSET.SYS (program instalacyjny robi to automatycznie) także z Sound Blasterem 2.0. Karta nie posiada zewnętrznego potencjometru – ustalanie głośności, barwy dźwięku i balansu dokonuje się za pomocą rezydentnego programu (zajmującego 4 KB), reagującego na pewne kombinacje klawiszy. Mocną stroną jest również oprogramowanie. Na 3 dyskietkach 3,5" można m. in. znaleźć (spotykany także przy innych kartach muzycznych) obsługujący MIDI program Recording Session, angielsko-języczny syntezator mowy BeSpeech Readout, sharewareową wersję Icon Heartl (animowane i grające ikony pod Windows, mówiący zegarek itp.) i uniwersalny odtwarzacz MCS Music Rack. Ten ostatni potrafi nie tylko odgrywać utwory z CD, pliki MIDI lub WAVE

w zadanej kolejności, ale także zapamiętać te sekwencje. Dzięki temu można pogrupować zgromadzone na dysku utwory tematycznie, tworząc jak gdyby płytotekę. Posiada także rozbudowane możliwości edycji sampli. Dyskietki zawierają również programy dla DOS-u, umożliwiające nagrywanie i odtwa-

żanie sampli oraz odsłuch muzyki zapisanej w formacie MIDI.

Soundman Wave wyposażony jest w złącze CD-ROM standardu SCSI. Z boku wyprowadzone są gniazda mikrofonu, głośników, line in, line out oraz MIDI (lub joystick). Karta posiada mechanizmy sprzętowe umożliwiające w trakcie nagrywania stosowanie kompresji danych w technikach IMA, ADPCM i CCITT. Wbudowane są również regulowane filtry wysoko- i niskoczęstotliwościowe.

Jest to bardzo dobra karta, zarówno do gier jak i zastosowań multimedialnych. Wbudowany wave table zapewnia wysokiej jakości dźwięk, a interfejs SCSI pozwala na dołączenie dobrych i szybkich napędów CD-ROM. Jest to karta, która z pewnością nie zestarzeje się przez najbliższych kilka lat. (W.J.)

PRODUCENT: Logitech
DYSTRYBUTOR: Tornado
ul. Kierbedzia 4
Warszawa
CENA: 550 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, AdLib
syntezator: OPL4 (synteza FM 16-operatorowa), 44 głosy, wave table
przetworniki: AD i DA 16 bit stereo, 4-44,1 kHz
mikser: 5-kanalowy, stereo, sterowany programowo
gniazda i złącza audio: mikrofon (mono), line in, line out, głośniki (4 W)
gniazda i złącza cyfrowe: interface dla CD-ROM SCSI, MIDI/joystick

WAVE



16-BIT



MIDI



CD ROM



Zoltrix Audio Plus

Jest to mała, 8-bitowa, monofoniczna karta zgodna z Sound Blasterem 2.0. Na swoim pokładzie zawiera mikrokomputer jednowątkowy INTEL 8051. Pozwala odsłuchiwać sample z częstotliwością próbkowania od 4 kHz do 44,1 kHz. Próbkowanie odbywa się ze znacznie mniejszą częstotliwością – od 4 kHz do 15 kHz. Dostępny jest wariant pracy poprzez kanał DMA, a sama karta umożliwia sprzętową dekompresję danych. Karta Audio Plus posiada także 11-głosowy syntezator FM, który generuje 6 kanałów melodycznych i 5 perkusyjnych lub tylko 9 melodycznych.

Na „śledziu” umieszczono złącze MIDI i joysticka, a także wyjście z wbudowanego wzmacniacza i wejścia dźwięku (line i mikrofonowe). Tam też jest szczelina, poprzez którą wystaje pokrętko potencjometru głośności.

Oprogramowanie dołączone do karty jest dobre, lecz nie rzuca na kolana. Na dołączonych dyskietkach znalazłem Profesjonalne Studio Nagraniowe (któremu do profesjonalizmu bardzo daleko), program do odsłuchiwa-

nia plików w standardzie MIDI, Elektroniczne Organy, grajka do płyt CD oraz... tapety i screen savery do Windows!



Zoltrix Audio Plus jest jedną z najlepszych kart w swojej klasie. Całkowicie zaspokoi potrzeby mniej wymagających użytkowników, którzy chcą nacieszyć się dźwiękiem pod Windows, a zarazem nie wymagają od gier dźwięku przestrzennego. Dodatkowym jej atutem jest możliwość podłączenia wyjścia analogo-

wego z CD-ROM-u. Co ciekawe, spotkałem się z IDENTYCZNĄ jak Zoltrix kartą dźwiękową, a nazwaną Dextra Chord. Jak widać, dobre konstrukcje są chętnie podkupywane...

Instalacja karty jest wręcz przyjemnością – pomimo zwartej budowy, wszystkie jumpery do zmiany adresu karty i przzerwania, są łatwo dostępne i, co ważniejsze, dobrze opisane. Dzięki temu osoba znająca się na rzeczy nie musi szukać w instrukcji umiejscowienia odpowiednich zworek, a początkujący szybko odgadnie (za pomocą instrukcji, oczywiście), które służą do czego. Konstrukcję karty należy ocenić na piątkę (szóstkę – w nowej skali oceniania). (M.O.)

PRODUCENT: ZOLTRIX
DYSTRYBUTOR: CIEŚLIKOWSKI I S-KA
ul. Raclawicka 107
Warszawa
CENA: 95 zł (+VAT)

PARAMETRY TECHNICZNE

kompatybilność: Sound Blaster 2.0, AdLib
syntezator: FM 11 głosów
przetworniki: 8 bit, AD 15 kHz, DA 44 kHz, dekompresja
gniazda i złącza audio: mikrofon, line in, line out/głośniki, CD audio
gniazda i złącza cyfrowe: MIDI/joystick

8-BIT



MIDI



CD ROM



Sekrety kuchni kompozytorskich

■ **Witamy w nowym cyklu, w którym chcemy przybliżyć Wam dziedzinę muzyki blisko związanej z komputerami – muzykę elektroniczną.**

Jej związek ze światem procesorów jest tym większy, że korzysta ona ze wszystkich jego zdobyczy – współczesny cyfrowy syntezator jest przecież niczym innym, jak tylko wyspecjalizowanym komputerem, wyposażonym w odpowiedni hardware. Komputer, jako taki, jest również coraz częstszym gościem w domowych laboratoriach twórców tej muzyki, służącym jako pomoc w sterowaniu ich elektronicznymi instrumentami. Sądźmy więc, że warto przyrzeć się temu światu, odwiedzić niektórych kompozytorów el-muzyki i zobaczyć, jak powstają ich dzieła.

Zatem zapraszamy Was w podróż po ich studiach, podczas której odwiedzimy zarówno tych wielkich i uznanych, jak i tych, którzy dopiero próbują znaleźć swoje miejsce na rynku. Zachęcamy Was do współdziałania w tej przygodzie – przysyłajcie swoje pomysły, kogo moglibyśmy zaprosić do naszego klubu, co chcielibyście o nim wiedzieć itd. A tymczasem dzisiaj proponujemy Wam pierwszą część rozmowy z jednym z najbardziej popularnych polskich artystów spod znaku „EL” – MARKIEM BILIŃSKIM.

PIOTR ŁUGOWSKI: Minęło już kilkanaście lat od chwili, kiedy pojawił się Pan po raz pierwszy na estradzie w otoczeniu instrumentów elektronicznych. Od tamtego dnia wydał Pan kilka płyt, zagrał wiele koncertów i przede wszystkim zyskał rzeszę miłośników swojej muzyki. Pana utwory cieszą się dużym zainteresowaniem nie tylko w kraju, ale też i poza nim. W tym czasie nastąpił jednak ogromny rozwój technologii komputerowej i softwareowej, co pociągnęło za sobą również szalony wręcz postęp w dziedzinie syntezatorów. Jak w tym okresie zmieniło się Pana Instrumentarium – czy wydane płyty są w jakiś sposób odzwierciedleniem tych zmian?

• **MAREK BILIŃSKI:** Tak, z pewnością płyty wyznaczają etapy rozwoju moich instrumentów. I tak na przykład „Ogród Króla Świtu” – mój pierwszy album – nagrany był na syntezatorach firmy „MOOG”. Były to trzy analogowe instrumenty: Polymoog, Minimoog i Micromoog. Wszystkie efekty perkusyjne były też nagrywane na nich – na przykład „oklaski” czy partia „stopy” (basowego bębna). Powstały one przez wytworzenie dźwięku z generatora i nadanie mu odpowiedniej długości i barwy. Z tych trzech „moogów” zdecydowanie najbardziej zaawansowanym był Polymoog, który miał 71 klawiszy i był całkowicie polifoniczny – to znaczy nie 16- czy 32-głosowy, lecz 71 – czyli wszystkie klawisze mogły w nim jednocześnie zabrzmieć. Przyznam się, że do tej pory bardzo miło go wspominam. Z tego zestawu został mi Minimoog, którego do dzisiaj używam.

W następnej płycie, którą zatytułowałem „E≠mc²”, wykorzystałem też perkusję Roland TR808 – cała reszta natomiast wykonana została na wspomnianych „moogach”, a partie basowe na prostym syntezatorze Roland SH101. Perkusją sterował natomiast sekwencer Rolanda CSQ600.

Kolejny krążek – „Wolne loty” – był nagrywany w czasie, kiedy pojawiła się nowość Yamahy, słynna DX7. Poza nią grałem oczywiście na Minimoogu – moim ulubionym solowym instrumencie – oraz na Rolandzie SH101. Do tego doszły nowe „bębny” – Yamaha RX11. Całością sterował bardzo rozbudowany sekwencer Yamaha QX1. Na nim to było dokonane wstępne nagranie „Wolnych lotów”, które potem przeniesione zostało ścieżką po ścieżce na szeroką taśmę.

P.Ł.: Czy korzystał Pan już wtedy z jakiegoś samplera?

M.B.: Nie, ale na płycie pojawił się jeden nietypowy utwór, zatytułowany „Gwiazdne oranżerie”. Było to właśnie w okresie, kiedy na świecie wchodziły pierwsze samplery (ukazał się już chyba wówczas „Zoolook” J. M. Jearre’a, gdzie użył on próbki swego głosu) – więc pomyślałem sobie, że powinienem coś takiego zrobić. Miałem (i zresztą mam do dzisiaj) dwa „pogłosy” firmy BOSS (DE200) – takie zwykłe cyfrowe delay’e (po jednym na każdy kanał) – i znałem genialnego konstruktora-elektronika, którym jest Jan Grębecki. Jest on niezwykle barwną postacią i każdy, kto zajmuje się takimi urządzeniami jak ja, zna to nazwisko. Jan Grębecki dołączył mi do tych BOSS-ów klawiaturę SH101, dzięki której mogłem w „Gwiazdnych oranżeriach” wykonać poszczególne partie. Te wszystkie dźwięki, po nałożeniu ich na siebie w studio na 16-śladzie, stworzyły orkiestrę różnych brzmień. Takie były moje pierwsze próby z własnym głosem i samplernami. Potem weszły do kraju już wysokiej klasy urządzenia – ja rzuciłem się na najlepsze go wówczas Rolanda S50, który tym górował nad resztą, że po podłączeniu go do... najzwyklejszego telewizora, cała jego edycja pojawiała się na ekranie, dzięki czemu można było łatwiej na nim pracować. Potem dokupiłem jeszcze jego wersję modułową – bez klawiatury – S550.



P.L.: Czy Pana pobyt w Kuwejcie zaowocował jakimś rozszerzeniem instrumentarium?

M.B.: Byłem tam wykładowcą, uczyłem właśnie instrumentów elektronicznych, dzięki czemu miałem dostęp do wszystkich nowości z tej dziedziny. Dzięki temu nabyłem klawiaturę sterującą Yamaha KX88, która oprócz tego, że posiada pełny zakres oktaw, czyli 88 klawiszy, jest również „wyważona” – daje komfort gry zbliżony do fortepianu. Nie jest może tak „twarda”, jak w STEINWAY’u, ale nie są to już takie zwykłe, „puste” klawisze.

Ponadto zmieniłem perkusję na Yamahę RX5, którą można nie tylko poszerzyć o dodatkowe instrumenty perkusyjne z zewnątrz, ale też uzyskać w niej własne brzmienia, czyli coś, o co ja właśnie bardzo dbam i walczę – żeby ta moja muzyka była charakterystyczna, odbierana jako „moja”, a nie grana przez instrumenty Rolanda, Yamahy czy innej firmy.

Do tego wszystkiego posiadam obecnie jeszcze moduł fortepianu cyfrowego – MKS20 (Roland). Yamahę DX7 wymieniłem na moduł TX802, który zawiera dwie DX7 w sobie. Wykorzystuję ponadto „Professional MIDI Bas 360 System” – amerykański moduł basowy – oraz perkusyjny moduł R8M Rolanda, który ma bogatą bibliotekę instrumentów perkusyjnych z różnych zakątków świata. Z klawiatur mam jeszcze Rolanda D50 – jeden z pierwszych syntezatorów wyposażonych w bank „próbek”, służących jako punkt wyjścia, wstępne źródło, które można swobodnie modyfikować, podobnie jak w syntezatorze analogowym. Na tej aparaturze zrobiłem dwie ostatnie płyty – „MABI – Plays world hits” i „Dziecko Słońca”.

P.L.: Tak wielka liczba instrumentów wyposażonych w większość w interfejs MIDI, wymaga zwykle sterowania sekwencerem lub komputerem z odpowiednim oprogramowaniem. Jak jest obecnie w Pana przypadku? Czy korzysta Pan jeszcze z QX1?

M.B.: Nie, teraz już nie, ale długo pracowałem na tym sekwencerze. Pod koniec była to już dosyć uciążliwa droga, gdyż cała edycja zawarta tam była tylko w 2 liniach wyświetlacza – dosyć długich co prawda – ale mimo wszystko było to skomplikowane. Poza tym dysk był 5,25-calowy, miękki... W sumie praca na tym była dosyć powolna. Mimo to długo nie mogłem zdecydować się na komputer, ponieważ słyszałem różne opinie o pracy na nim – wiedziałem, kto ze znajomych pracuje na jakim sprzęcie i ich doświadczenia nie zachęcały mnie do zakupu. Miałem też okazję korzystać przez kilka miesięcy z Atari ST (który wypożyczyła mi jedna z firm) z programem Cubase, ale czegoś było mi w nim brak... Ja byłem już trochę rozpieszczony przez Yamahę, w której na przykład rozdzielczość ćwierćnuty wynosiła 380 ticks (czyli jedna ćwierćnuta była próbkowana w 380 miejscach). Tymczasem w tej wersji programu, którą wówczas dysponowałem, była ona mniejsza – nie pamiętam dokładnie o ile, ale różnicę dawało się wyczuć. Kiedy bowiem zagrałem *ad libitum* jakiś utwór, zapisując go na QX1 – stosując zwolnienia, przyspieszenia, zróżnicowaną dynamikę – to stwierdziłem, że rzeczywiście ten mój cały „feeling”, całe uczucie, które włożyłem grając, zostało zapisane. Natomiast na komputerze było to jakieś „drewniane”, inne. Oczywiście myślę tu o feelingu, a nie o rzeczach, które się wpisuje i dokładnie kwantyzuje, bo to każdy komputer potrafi zrobić.

Tak więc stwierdziłem, że można na tym zestawie grać tylko prostą muzykę. Mówię tu naturalnie o sytuacji sprzed kilku lat – teraz być może jest już zupełnie inaczej. W międzyczasie zauważyłem, że IBM też pokusił się by wprowadzić MIDI, ale to wszystko były próby, które się nie utrwały, gdyż osoby, które go miały, po jakimś czasie zaczęły się tego pozbywać. Wiedziałem więc, że to nie jest ta droga. Wtedy mniej więcej zauważyłem w „środowisku” pewne zwroty w kierunku Macintosha – firmy bardzo drogiej, w Polsce prawie nieznannej, która zaczęła być na świecie jakby standardem. Prawie wszędzie w studiach stoją teraz Macintoshe. W związku z tym zdecydowałem się na zakup najprostszego Apple’a.

P.L.: Jaki był to wtedy model?

M.B.: Kupiłem Classica, który miał 4 MB RAM i 40 MB na twardym dysku. Na tym zacząłem dalsze nagrywanie mojej muzyki. Wtedy właściwie stałem się samodzielny – sam nagrywałem i jestem niezależny od zew-

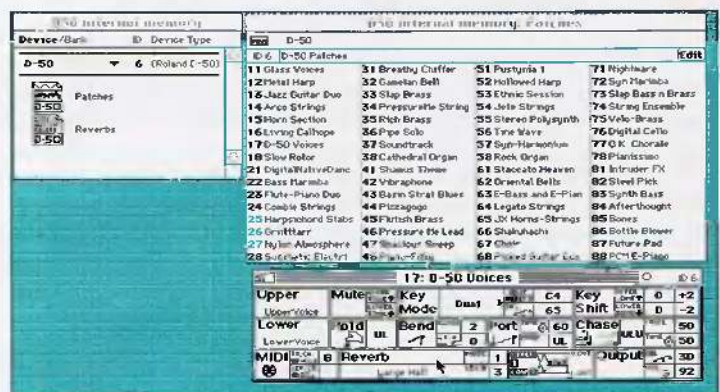
nętrnych warunków studyjnych. Na tym sprzęcie nagrałem na przykład „MABI – Plays world hits”. Potem na Classicu wykonałem plenerowy koncert w Szczecinie – gdzie poza tym, że dyrygował on moją orkiestrą syntezatorów, to również kierował scannerami, które miały wejście MIDI.

P.L.: Sam komputer, to jednak dopiero połowa sukcesu – konieczne jest do niego odpowiednie oprogramowanie, którego na rynku jest już dość duży wybór – na co Pan się zdecydował?

M.B.: Począwszy od Classicu, którego później zastąpiłem innym modelem, pracowałem na programie Performer amerykańskiej firmy MARK OF UNICORN. Tu już różnica okazała się znaczna – w porównaniu do moich wcześniejszych doświadczeń z komputerem. Otóż nawet najprostszy Macintosh jest szybszy niż każdy sekwencer (przynajmniej wówczas) – podział ćwierćnuty wynosi już... 480 ticks. W sumie między tą Yamahę QX1 a Applem nie zauważyłem jakiejś znaczącej różnicy – można spokojnie grać bez obaw, że przy odtwarzaniu utworów utraci zawarty w nim feeling. To było moje największe zaskoczenie i radość, że mogę włożyć jeszcze więcej uczucia, które zostanie przekazane przez to urządzenie.

P.L.: To wszystko będziemy zapewne mogli odnaleźć na Pana najnowszej płycie – „Dziecko Słońca”. Czy ona również nagrana została jeszcze na Classicu, czy w Pana wyposażeniu nastąpiła jakaś ewolucja?

M.B.: Tak, pojawił się potem Power Book z akcesoriami – czyli Duo Dog i tak dalej – monitor był już kolorowy (14-calowy). Ten model był oczywiście szybszy, poza tym świetnie sprawdzał się na koncercie – na przykład w ubiegłym roku w Krakowie pod Wawelem – gdyż brałem ze sobą urządzenie wielkości książki telefonicznej, które napędzało całą moją orkiestrę. Na tym Power Book-u nagrałem właśnie całe „Dziecko Słońca”.



Edycja banku brzmień syntezatora Roland D50 za pomocą programu Galaxy na Macintoshu Quadra 950.

Teraz, na przełomie grudnia i stycznia dokonałem kolejnej zmiany (to tak ładnie brzmi, ale w praktyce jest to coś okropnego) na Macintoshu Quadre 950 – do tego monitor 17 calowy i to wszystko. Quadra ma na swoim pokładzie 8 MB, ponieważ więcej na razie nie potrzebuję. Do tego mam dwa twarde dyski – jeden ma 1,7 GB i służy do nagrywania muzyki, a drugi to tylko 160 MB.

P.L.: Czy wymianie sprzętu towarzyszyła wymiana programu, czy Performer okazał się być najbardziej satysfakcjonującym?

M.B.: Jestem cały czas wierny Performerowi, z którym świetnie mi się współpracuje. Aktualnie korzystam z wersji 3.5 FX, a czekam na Digital Performera.

P.L.: Porozmawiajmy więc może o tym, jak powstaje Pana muzyka przy wykorzystaniu tej tak zaawansowanej już technologii. Weźmy może jako przykład tytułową kompozycję z płyty „Dziecko Słońca”. Co Pan robił, kiedy zrodził się jej pomysł – mając Apple’a z Performerem i całą kolekcję instrumentów?

M.B.: Kiedy przychodzi mi do głowy jakiś pomysł, wtedy siadam i zaczynam to grać – najczęściej na barwie fortepianu, gdyż jest dla mnie najbardziej wymowna. Zanim zacznę, włączam w Performerze track (ślad) oznaczony, że jest przypisany właśnie fortepianowi – w moim wypadku jest nim zawsze MKS20. Nie patrzę wtedy na tempo, na rytm – na nic – tylko po prostu gram *ad libitum*, czyli dowolnie, według upodobania. W żargonie muzycznym nazywa się to „rybką” – chociaż może nią być również długi utwór, grany taką jedną wielką, szeroką improwizacją, do którego można potem od razu różne rzeczy dokładać. Oczywiście wtedy dopiero zaczyna się zabawa, ponieważ program komputerowy daje prawie nieograniczone możliwości obróbki materiału. Można to potem na przykład delikatnie (lub znacznie) przyspieszyć albo zwolnić, co nie powoduje zmiany tonacji. Innym z zabiegów może być usuwanie zbędnych dźwięków – załóżmy, że grając coś, potrąciłem niechcący klawisz „fis” – zamierzając uderzyć tylko „g”. W takiej sytuacji wchodzę w edycję dźwięku, zaznaczam ten potrącony i funkcją „cut” lub „clear” wymazuję go. Są to wszystkie główne zasady działania każdego programu sekwencerowego.

P.L.: Kiedy ma Pan już „rybkę”, rozpoczyna się zapewne proces aranżacji?

M.B.: Dokładnie tak. Następuje etap „rozpisywania” utworu na poszczególne głosy. Tutaj też komputer daje mi bardzo szerokie pole do manewru – zaczynając choćby od takiej prostej możliwości, że kontrpunkt zagrany przeze mnie na skrzypcach, mogę przypisać innemu, wybranemu instrumentowi. Jest to więc wielka możliwość penetracji muzycznej już w samym procesie tworzenia. Dodatkową zaletą tego jest fakt, że mając wiedzę muzyczną i podstawowe wiadomości z dziedziny informatyki, można spokojnie na tym pracować. Ja na przykład – mając wykształcenie muzyczne, z wyższym włącznie, nie mając natomiast w zasadzie nigdy wcześniej do czynienia z komputerami, od trzech lat z powodzeniem ich używam. W przypadku Macintosha ta obsługa jest zaś szczególnie prosta.

P.L.: Tak więc mamy już cały utwór prawie gotowy, ale stwierdza Pan po pewnym czasie, że któraś z barw wymaga przeprogramowania – małej zmiany nie-których jej współczynników lub nawet zupełnego przetworzenia. Czy w takim wypadku korzysta Pan wyłącznie z tych, małych zwykle, wyświetlaczy w swych klawiaturach i modułach, czy zabiegów tych dokonuje również w komputerze?

M.B.: Najczęściej korzystam z udogodnień komputera. Posiadam program edycyjny Galaxy, który pozwala edytować w nim wszystkie moje syntezatory i wprowadzać w nich stosowne zmiany. Po uszlachetnieniu barwy, zapamiętuje się ją w RAM-ie danego instrumentu lub w Galaxy, po czym powraca się do programu sekwencerowego. Z racji tego, że są to wszystkie programy muzyczne (Performer i Galaxy), pracują ze sobą bez zakłóceń.

P.L.: Pracę nad utworem kończą zwykle drobne zabiegi kosmetyczne – na przykład wyrównywanie rytmu. Czy korzysta Pan z kwantyzacji?

M.B.: Istotnie, programy sekwencerowe i same sekwencery dają możliwość kwantyzacji. Próbowałem różnych sposobów w tej dziedzinie – jest możliwość kwantyzacji od 0 do 100%, rozchwianie... i tak dalej – ale stwierdziłem jednak, że nigdy nie oddaje to już całego feelingu, który chciałem uzyskać w muzyce. W związku z tym nie korzystam w zasadzie z kwantyzacji, gdyż nie dawała się ona do końca podporządkować moim wymaganiom.

P.L.: Czy na tym kończą się czynności związane z pracą nad utworem?

M.B.: Nie, chociaż jest on rzeczywiście już bliski – z najważniejszych zabiegów pozostaje jeszcze zgrywanie materiału na twardy dysk.

P.L.: O tym porozmawiamy jednak za miesiąc.

W naszym klubie chcemy także przedstawiać Wam różne informacje związane z muzyką elektroniczną oraz prezentacje płyt i kaset. Dzisiaj zaczynamy od kaset wydanych ostatnio w wyniku inicjatywy firm „X-Serwis” i „Sound-Pol” oraz fanklubu Tangerine Dream – „TANGRAM-u”. Ponadto przedstawiamy też ostatnio wydaną płytę Gościa klubu – Marka Bilińskiego – „Wolne loty”.



MAREK BILIŃSKI
WOLNE LOTY
DIGITON 1994
DIG 157

Jest to cyfrowe (i kasetowe) wydanie trzeciego albumu tego artysty, pierwotnie wydanego 10 lat temu. Jest to najbardziej rozrywkowy album w dorobku Bilińskiego, jeśli nie liczyć krążka „MABI-Plays...”. Większość z utworów ma charakter bardzo dynamiczny, chociaż nie jest to muzyka dyskotekowa. Każda kompozycja ma swoje specyficzne barwy, którymi autor wykonuje poszczególne wpadające w ucho motywy. Mi osobiście muzyka ta przynosi zawsze wspomnienie upalnych letnich dni – niekoniecznie dlatego, że jeden z utworów nosi podobny tytuł („Gorące lato”), lecz po prostu ze względu na atmosferę, którą tworzą niektóre brzmienia. Spośród 9 utworów wyłamują się swą stylistyką „Gwiazdne oranżerie”. Wynika to oczywiście z zastosowania przez artystę imitacji samplingu (vide pierwsza część „Klubu El...”).

Już przy pierwszym słuchaniu zwraca uwagę profesjonalizm wykonania i samej aranżacji – mimo, że utwory są raczej proste i lekkie. Ich układ jest taki, że po kompozycji bardziej ekspresyjnej następuje zwykle „łagodniejsza”.

To wydanie różni się od pierwszego wzbogacaniem o jeden „bonus track” – utwór „Super 515” – znany dobrze z radia i telewizji.



OCEAN
FROM THE ROLLING OCEAN
Sound-Pol
SPB MC 034

Jest to debiutancka kasetka trójki młodych artystów – Leszka Sękowskiego, Rafała Malickiego i Krzysztofa Rudnickiego. Muzyka ich pełna jest zmiennych nastrojów i emocji. Wiąże się z tym oczywiście różnorodność form wyrazu. I tak znajdziemy tutaj utwory zarówno quasi dyskotekowe, jak i bardzo liryczne – pełne rozmarzenia i romantyzmu. Taki nastrój przy odbiorze sugerują słuchaczowi już same tytuły niektórych kompozycji – jak choćby „Wiosna uczuć” czy „Dream”.

Inspiracją do powstania tej muzyki była także współczesna poezja. Genę taką posiada utwór L.Sękowskiego – „Pan Cogito” – odwołujący się do intelektualnej sfery przeżywania sztuki.

Najbardziej enigmatycznym (pod względem treści przekazu oczywiście) jest chyba jednak utwór „Nowa Era” – czyżby miał on związek z zalewającą nas coraz bardziej niebezpiecznie pustą filozofią New Age?



SŁAWOMIR SIKORA
WRACAM
Sound-Pol
SPB MC 036

Tytuł tej kasety oznajmia powrót do życia artystycznego młodego muzyka z Pizsa, który w roku 1984 był jednym z laureatów I Festiwalu Muzyki Elektronicznej w Kielcach. Znamiennym był wówczas fakt, że na tym festiwalu wystąpił on grając na pożyczonych od kogoś przed wejściem na scenę instrumentach, gdyż sam nie posiadał odpowiednio profesjonalnego sprzętu. Jego talent pozwolił mu jednak pokonać tę trudność zwycięsko – co znalazło odbicie w ocenach jurorów.

Kaseta „Wracam” – nagrała wspólnie z Władysławem Komendarkiem – jest muzycznym odzwierciedleniem jego różnych przeżyć, „odbicie stanów ducha” – jak wyznaje. Pełno w niej prostej, spontanicznej radości i optymizmu, co chyba jest jej zaletą.



BOGDAN SZCZEPAŃSKI
ZŁE SNY
Sound-Pol
SPB MC 033

„Złe sny” to reminiscencje tego wszystkiego, co w muzyce elektronicznej już było wcześniej – to głos łomżyńskiego artysty przeciwko wszechobecnej powtarzalności motywów, zarówno w muzyce elektronicznej i rozrywkowej, jak też i w poważnej. Znajdziemy więc tutaj między innymi wspomnienia twórczości J. M. Jearre'a - niektóre motywy wręcz do złudzenia sugerować nam mogą jego obecność. Nie jest to jednak zabronione – autor sam podkreśla, że jego album jest jak sen (w którym przecież wszystko jest możliwe). Kolejnym z bohaterów tego snu jest... Mike Oldfield. Jego oryginalną twórczość przypomina nam bardzo charakterystyczna aranżacja i instrumentacja, zaproponowana przez Szczepańskiego. Utwory „Intermedium” i „Złe sny III” są z kolei wyraźną aluzją do niemieckiej szkoły elektronicznej – czyli grupy Tangerine Dream i Klausula Schulze. Minimalowe, nieustannie powtarzające się motywy, mogą jednak niektórych zmęczyć, na co autor znalazł radę, poświęcając ostatni etap tego snu na spotkanie z Vangelisem – królem El-muzyki. Odniesienia do poetyki jego dźwiękowych nastrojów są bardzo sugestywne, co sprawia, że... powoli budzimy się – pełni usmiechu i pogody ducha.

■ **Tytuł jest może trochę mylący, ale zaraz się wszystko wyjaśni. Chodzi oczywiście o kopalnie wiedzy, jakimi niewątpliwie są encyklopedie.**

Trzy kopalnie

Chyba każde gospodarstwo domowe posiada bibliotekę, w której stoi encyklopedia. Raz jest to edycja składająca się z czterech tomów, czasem większa, dwudziestoczerotomowa. W niektórych domach encyklopedie stoją i kurzą się z powodu rzadkiego używania, a w innych są częstą lekturą. Jednak niepodważalne jest to, że encyklopedie są prawie we wszystkich domach. Wydawnictwo to przydaje się dzieciom do nauki, służy pomocą studentom, a i dorosłym pomoże w pracy. Nastąpiła era multimedialnych i wielkie tomiska mogą przybrać inny kształt – mogą stać się małutkim, błyszczącym krążkiem.

Na naszym rynku są obecne trzy duże encyklopedie: „Encarta” Microsoftu, „The Grolier Multimedia Encyclopedia” oraz „Compton’s Interactive Encyclopedia”. Wszystkie pracują w środowisku Windows. Poniżej przedstawiam swoje wrażenia po zapoznaniu się z ich najnowszymi edycjami, datowanymi na 1995 rok.

MOCNY TYTUŁ

„Microsoft Encarta’95” to chyba najpopularniejsze i najlepiej reklamowane wydawnictwo multimedialne. I rzeczywiście jest to „mocny tytuł”, wybijający się z serii „Microsoft Home”. Perfekcyjna znajomość Windows (no, producent to chyba je zna) pozwoliła na stworzenie produktu o zupełnie odmiennej stylistyce okienkowej, który jednocześnie nie jest (!) wolniejszy od pracy ze standardowymi oknami. Mamy tu do czynienia z ciekawymi menu, które rozwijają się po wskazaniu ich kursorem, bez klikania myszą. Wszystkie okienka są jakby subtelniejsze i ogólnie sprawiają bardzo dobre wrażenie. Encyklopedia jest prosta w obsłudze, jednak przez pierwsze dziesięć minut trzeba przyzwyczaić się do niecodziennego interfejsu użytkownika.

Wiedzę podzielono na grupy tematyczne z wyróżnionymi tematami, np. pod naukami socialnymi znajdziemy socjologię, politykę, psychologię, prawo, wojskowość itp.

Poszukiwanie informacji może odbywać się w wybranym zakresie tematycznym, który można zawęzić według formy medium (artykuł, dźwięk, wykres, animacja, film, zdjęcie), czasu (od, do) i przestrzeni (kraj, rejon). Informacje wyświetlane są na ekranie, dopasowując się do niego, więc nie zachodzi potrzeba przesuwania okien. Zdjęcia i tekst w razie konieczności można powiększyć, aby były bardziej czytelne.

W „Encarcie” zawarto słownik The American Heritage Concise Dictionary oraz tezaursus adaptowany na podstawie Oxford Thesaurus.

Tym, czego nie znajdziemy w innych encyklopediach jest medium nazwane „Inter-Activity” oraz „MindMaze”, czyli wieloetapowy quiz z posiadanych wiadomości. Nowe medium pozwala natomiast samemu wypróbować różne rzeczy, np. podstawowe słowa we wszystkich językach (tak, to słychać) lub zgłębić nieskończoność fraktali.

„Encarta” jest dopracowana pod każdym względem. Szczególny nacisk położono na estetykę użytkowania, dodatkowe i nie rzucające się w oczy „smaczki” graficzne. Stało się to już cechą charakterystyczną multimedialnych programów z serii „Microsoft Home” – i za to należą się autorom zasłużone brawa.

KLASYCZNY WYGLĄD

„The 1995 Grolier Multimedia Encyclopedia” zaskakuje już od początku, bowiem przedstawia się jako... „The 1995 Mindsca-

pe Multimedia Encyclopedia”. Zmiana dotyczy tylko nazwy, a jest wynikiem zakupienia przez Mindscape praw wydawniczych.

Wygląd tej encyklopedii jest najmniej uduziwniony. Korzysta ona z klasycznych okien Windows, co czasem wymaga ich przesuwania i pamiętania o zamykaniu. Obsługa jest intuicyjna, prosta, a pomocą służy dodatkowy pasek ikon umieszczony pod opcjami klasycznego menu.

Poszukiwanie informacji odbywa się według zadanego klucza słów, w wybranym etapie dziejów, na specjalnym drzewie wiedzy, według mapy lub multimedialnych prezentacji. Autorzy starali się podejść kompleksowo do pewnych zagadnień i zapewne stąd pojawiły się menu zawierające komentarze wydarzeń opowiedziane przez liderów danej dziedziny (pathmakers) oraz filmy przedstawiające ogólne spojrzenie na daną epokę (knowledge explorers). Przejście od tematu do pochodnego mu zagadnienia ułatwia zawsze obecny spis artykułów pokrewnych.

„Grolier” to jedyna z trzech encyklopedii nie zawierająca słownika. Za to na jego miejscu mamy więcej danych encyklopedycznych. Znalazłem w niej hasła nieobecne w „Encarcie” i „Comptonie”... Prawdopodobnie powodem jest to, że podstawą do jej stworzenia była uznana w świecie Academic American Encyclopedia – 21-tomowa skarbnica wiedzy.

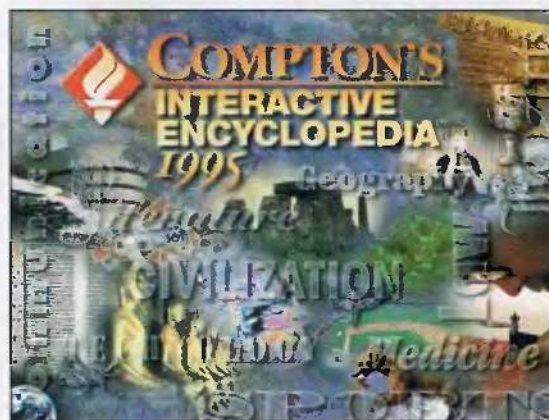
CIĄGLE SIĘ ROZWIJA

„Compton’s Interactive Encyclopedia Edition 1995” jest już trzecią wersją, którą widziałem. Druga różniła się od pierwszej znacząco, ale najnowsza jest zupełnie inna. Tę wersję można swobodnie nazwać „full bajer multimedia”. Jak widać produkt ten ciągle się rozwija albo autorzy nie mogą dobrać koncepcji dla swego dzieła.

Obsługa nowoczesnych ikon jest prosta, ale parę minut należy poświęcić na ich zrozumienie. Twórcy programu o tym wiedzieli, więc dołożyli bardzo dokładny multimedialny opis poruszania się po świecie ich encyklopedii. Narratorem i przewodnikiem został aktor Patrick Stewart, który zdobył sławę wcielając się w dowódcę statku Enterprise w najnowszych filmach z serii „Star Trek”.

Pomimo całej supermultimedialności, nie najlepiej rozwiązano wyszukiwanie informacji. Można to robić za pomocą grup tematycznych, na przestrzeni dziejów itp – czyli podobnie jak w pozostałych encyklopediach. Nie pomyślano natomiast o tych, którzy szukają haseł będących kombinacją kilku kluczowych słów.

Ekran podzielony jest na trzy zasadnicze części: miejsce wskazujące rodzaj wyszukiwanej informacji, artykuł i inne medium (zdjęcie, film,



animacja, dźwięk). Powoduje to zamknięcie ram encyklopedii w ciasnym ekranie i jest to gorsze rozwiązanie niż w (podobnie podchodzącej do tego problemu) „Encarcie”. Każdy z trzech obszarów można powiększyć, ale traci się z widoku pozostałe...

Bardzo ciekawa opcja „Comptona” to tworzenie własnych prezentacji multime-

wić ją nagranych wcześniej wypowiedzi! Ta możliwość zapewne przekona wielu użytkowników do „Comptona”. W tej najnowszej wersji pojawił się ponownie (w wersji 2.01 go nie było) obszerny słownik bazowany na Webster's New World Dictionary.

PODSUMOWANIE

Trudno jest stwierdzić, która encyklopedia z tych trzech jest najlepsza. Każda posiada zestaw filmów, zdjęć, animacji i dźwięków. Wszystkie mają przegląd wydarzeń na przestrzeni wieków (tzw. Timeline), atlas świata, galerię mediów (czyli to, czego się nie spotka w edycjach książkowych) oraz grupy tematyczne skupiające odpowiednie zdarzenia. Różnice występują w praktycznie niezauważalnym zakresie tematycznym, a główną odmiennością jest sposób podania wiadomości i interfejs obsługi menu.

Zwolennikom klasycznych okienek polecam „Groliera”, miłośnikom multimedialnej ekstrawagancji „Comptona”, a „Encartę” po części tym i tym. Pewnym kryterium wyboru mogą być poboczne możliwości programów. „Encarta” umożliwia zabawę w quiz z encyklopedycznych wiadomości, który zapewne przyciągnie osoby pragnące sprawdzić swoją wiedzę. Tworzenie multimedialnych prezentacji, domena „Comptona”, jest tym, za czym przepadają kreatywni użytkownicy komputera. Encyklopedia „Groliera” ma natomiast dosyć ciekawe filmy w konwencji dokumentalnych reportaży, opisujące kluczowe zagadnienia z dziejów Ziemi.

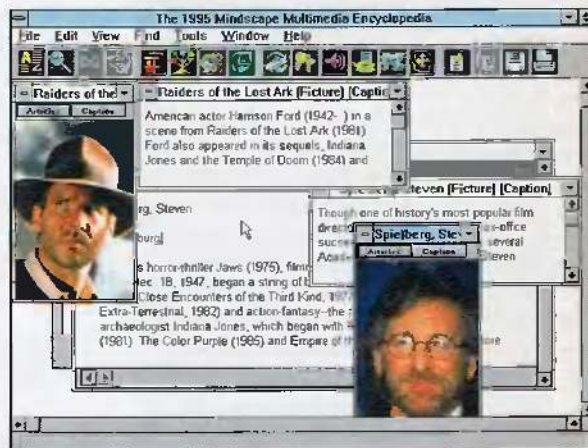
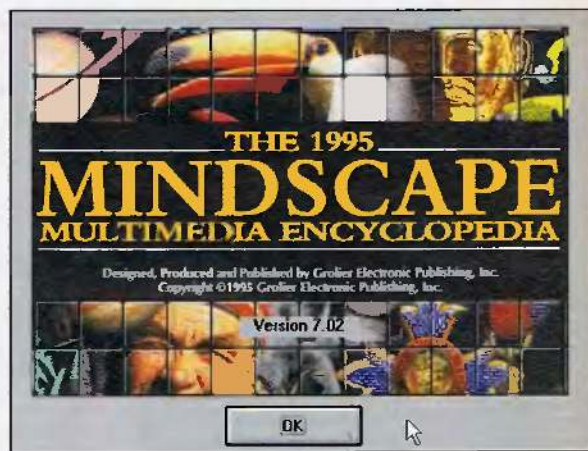
CAŁKIEM OSOBIŚCIE...

Pozwolę sobie teraz na wybór całkiem subiektywny, dlatego proszę się nim nie sugerować. Jeżeli na podstawie wcześniejszych zdań wybrałście już encyklopedię dla siebie, to nie czytajcie dalej.

Dla siebie wybrałbym encyklopedię „Groliera”. Dlaczego? Po pierwsze dlatego, że pracując w środowisku Windows lubię pełną standaryzację. Jeżeli obsługa okienek w każdym programie będzie inna, to łatwo o zawrót głowy. Jest jeszcze, niesamowicie ważne dla mnie, kryterium prostoty. Po encyklopedię sięgam w konkretnym celu – aby uzyskać pewne informacje. I chcę to zrobić jak najszybciej, bezproblemowo i bez niepotrzebnych „bajerów”. Taki jest właśnie „Grolier”: prosty, konkretny i bez nadmiernych ekstrawagancji. To tyle, jeśli chodzi o mnie. Czytelnikom nadal pozostawiam nieskrępowany wybór, a wierzcie mi, że wszystkie te encyklopedie są dobre.

Maciej BROMBA Pietraś

Wszystkie trzy encyklopedie sprzedaje:
 CD Projekt,
 00-626 Warszawa,
 ul. Marszałkowska 7/3,
 tel./fax (0-22) 25-07-03,
 fax (0-2) 612-39-06



dialnych. Czerpiąc ze wszystkich zasobów encyklopedii można stworzyć własną komputerową ilustrację różnych zjawisk i ubar-

„Compton's Interactive Encyclopedia Edition 1995”
 version 3.00 (c) 1994 Compton's New-Media, Inc.
 Wymagania sprzętowe: multimedialny pecet 386SX/16 MHz, 4 MB RAM, czytnik CD-ROM single speed, karta muzyczna kompatybilna z Sound Blasterem, karta grafiki SVGA, 12 MB wolnego na dysku twardym, mysz oraz MS Windows 3.1 i MS DOS 3.1.
 Cena: 110 zł (zawiera VAT)

„Microsoft Encarta'95”
 (c) 1992-1994 Microsoft Corporation.
 Wymagania sprzętowe: multimedialny pecet 386SX, 4 MB RAM, czytnik CD-ROM single speed, karta muzyczna, karta grafiki SVGA, 3,5 MB wolnego na dysku twardym, mysz oraz MS Windows 3.1 i MS DOS 3.1.
 Cena: 194 zł (zawiera VAT)

„The 1995 Grolier Multimedia Encyclopedia” version 7.0
 (c) 1995 Grolier Incorporated.
 Wymagania sprzętowe: multimedialny pecet 386DX/33 MHz, 4 MB RAM, czytnik CD-ROM single speed, karta muzyczna, karta grafiki SVGA, 6 MB wolnego na dysku twardym, mysz oraz MS Windows 3.1 i MS DOS 5.0.
 Cena: 116 zł (zawiera VAT)

NAGRODY, KOMPAKTY, NAGRODY

Zgodnie z obietnicą daną w artykule „Quo vadis multimedia?” z Bajtek 11/94, wśród osób które przysłały swoje sugestie dotyczące prowadzenia niniejszej rubryki, rozlosowałem nagrody. I tak kompakty z multimedialnymi encyklopediami Groliera (1994, wydanie szóste) dostają:

1. Michał Smajdor z Nowego Sącza,
2. Rafał Skonieczny z Warszawy,
3. Andrzej Jastrzębski z Częstochowy.

Nagrody ufundował CD Projekt – jedna z prężniejszych firm oferujących bogatą ofertę programów na kompaktach.

Wszystkim pozostałym, którzy przysłali do mnie swoje listy (a było ich sporo), dziękuję i zapraszam do lektury działu Multimedia. Już wkrótce pojawią się tu nowe konkursy z równie wspaniałymi nagrodami.

BROMBA

ISDN – przyszłość telekomunikacji

Właściwie nie dzieje się nic wstrząsającego – i bardzo dobrze.

Jedynym zakłóceniem był nieoczekiwany pad bazy listów – jej rozmiar przekroczył przewidziany limit, z czym nie mogły sobie poradzić niektóre programy. W efekcie cała baza nadawała się jedynie do kasacji. Takie wypadki się niestety czasem zdarzają.

Razem z Top Secret BBS przymierzamy się do legalizacji oprogramowania. Jest to operacja kosztowna, ale konieczna, zarówno ze względu na ogólnie znaną ustawę jak i starzenie się moralne oprogramowania. Wersje „przedustawne” są już mocno nieświeże i coraz częściej wychodzą na jaw ich ograniczenia, kiedyś nieistotne.

W dziedzinie sprzętu – w zasadzie bez zmian. Co prawda w planie jest kolejny upgrade ROM-u w ZyXEL-u, ale tak naprawdę, to czekam z niecierpliwością na premierę nowej serii, wyposażonej już w V.34. Tutaj nie ma wyboru, trzeba iść z postępem – wyższe prędkości pozwolą ściągać więcej poczty i plików bez wzrostu kosztów.

Poza tym, chciałbym poprosić wszystkich czytelników tej rubryki o drobną przysługę. Naprawdę, nic wielkiego. Wystarczy mi w zupełności, jeśli przypomniecie swoim kolegom i koleżankom używającym modemów, że Bajtek BBS jest czynny od 19 do 9 i TYLKO w tych godzinach. Bardzo żałuję, że nie możemy w tej chwili działać non-stop, ale nie jest to już zależne ani ode mnie ani od redakcji ani też od wydawcy. Podanie o dwie dodatkowe linie kurzy się w TPSA...

*Czuj drut!
Wasz Syrop*

Wynalazek pana Bella, zwany potocznie telefonem, ma już prawie 120 lat. Przez większość tego czasu, podstawowe zasady działania nie ulegały zmianie. Nie mogło to jednak trwać wiecznie.

Pierwszą rewolucją było wprowadzenie do użytku cyfrowych central telefonicznych. Z punktu widzenia zwykłego abonenta, różnica była niewielka. Lepsza jakość połączenia nikim nie wstrząsnęła...

Jednakże sprawą istotną było przejście z dotychczasowej transmisji analogowej na cyfrową oraz w pełni elektroniczne urządzenia na centrali telefonicznej. To był pierwszy krok.

Skoro można przesyłać głos w postaci cyfrowo zakodowanych próbek (sampling z częstotliwością 8 kHz), to można w podobny sposób bezpośrednio transmitować dane. Jednak ze względów praktycznych (konieczne byłoby wyposażenie centrali w dodatkowe komputery do przygotowania i transmisji danych), tak się nie stało.

I dobrze, bowiem pozostało miejsce na nowy, lepszy standard – właśnie ISDN.

CO TO JEST?

Skrót ISDN oznacza Integrated Digital Service Network, czyli zintegrowaną sieć usług cyfrowych. Nie precyzuje się typu tych usług, bowiem zależy to jedynie od wyposażenia użytkowników.

W najprostszej postaci, możliwe jest prowadzenie zwykłej rozmowy telefonicznej. Jakość przekazywanego dźwięku będzie znacznie wyższa niż dotychczas, ale to nic wielkiego. Przy nieco większej inwestycji można będzie uzyskać połączenie videofoniczne, rzecz dotąd znaną tylko z SF. Tymczasem na Computer Expo można było zobaczyć taki system w działaniu. Choć obraz odświeżany był mniej więcej raz na dwie sekundy, jest to duży postęp.

Podłączając do ISDN-u komputer, można wykorzystać dużą przepustowość tego systemu i przesyłać dane dwu- lub czterokrotnie szybciej niż to potrafią obecne modemy. Kwestią umowy i ustalenia protokołu jest rodzaj danych – nie będzie więc problemów z faxowaniem, jedyna różnica to przesyłanie strony w ciągu sekund a nie minut.

Te bardzo interesujące rozważania dotyczą wersji podstawowej, przewidzianej do użytku domowego.

CO POTRAFI ISDN?

Przede wszystkim, sprawnie przesyłać dane między dwoma abonentami. W wersji podstawowej, dostępne jest na to „pasmo” o łącznej przepustowości 144 kbit/sek. (144000 bitów na sekundę, czyli 10 razy więcej niż modem 14400).

W ramach pasma wydzielone są dwa kanały typu B i jeden D. Te pierwsze są do dyspozycji użytkownika i przesyłają po 64 kbit/sek. W niektórych implementacjach można je połączyć, uzyskując jednostronną transmisję 128 kbit/sek. Kanał D przesyła „jedynie” 16 kbit/sek i służy do sterowania pracą sieci. Tylko wyjątkowo może on być użyty do wymiany danych przez użytkownika.

Powyżej omówiony standard nazywa się BRI, Basic Rate Interface, czyli wersja podstawowa. Dla znacznie bogatszych (czyli głównie firm), dostępna jest wersja PRI (Primary Rate Interface, usługa I klasy).

Abonent PRI korzysta z łącza o przepustowości 2048 kbit/sek, podzielonego na 30 kanałów B i jeden D, z możliwością zablokowania do transmisji jednostronnej. Do obsługi takiego łącza niezbędna będzie lokalna centrala cyfrowa, pozwalająca wielu urządzeniom w obrębie firmy korzystać ze standardowych łącz typu BRI (do 15 jednocześnie). Amerykańska wersja PRI jest nieco „słabsza” – tylko 23 kanały B.

W opracowaniu jest jeszcze potężniejszy standard – B-ISDN (Broadband ISDN czyli ISDN o rozszerzonym paśmie). Jego parametry nie są jeszcze ustalone, ale prawdopodobnie pozwoli on na transmisję obrazu telewizyjnego wysokiej rozdzielczości (high definition TV) w czasie rzeczywistym lub będzie zastępować fragment sieci lokalnej.

ISDN W POLSCE

Tutaj trzeba przyznać, że nie jesteśmy aż tak bardzo zacofani – obecnie TPSA prowadzi eksperymenty z tym systemem. ISDN dostępny jest dla abonentów Komertel (alternatywna sieć telefoniczna dla firm) oraz (przynajmniej teoretycznie) w okolicach Gocławia (dzielnica Warszawy).

Na razie, uzyskanie łącza ISDN jest, przynajmniej w ramach Komertel, bezpłatne. Pozwala to na łączność z innymi abonentami tej sieci oraz RFN, krajem gdzie ISDN jest niezwykle rozpowszechniony.

Głównym problemem blokującym szybkie wprowadzenie tej usługi jest istnienie wielu central nie posiadających odpowiednich możliwości – czy to ze względu na archaiczność czy też braki konstrukcyjno-projektowe (warszawskie Alcatel S-12 – to w większości niedokończone prototypy).

Aby wykorzystać ISDN niezbędne jest odpowiednie wyposażenie. W tej chwili, telefony i videofony są niezwykle drogie (jeden z modeli Siemens wycofano na 15.000 DM), jednak podłączenie komputera wypada taniej – tandetna karta ISDN kosztuje w RFN około 100 DM; stąd też wiele niemieckich BBS-ów oferuje możliwość połączenia przez tę sieć.

ZAKOŃCZENIE

Można się spodziewać, że mimo różnych trudności, ISDN będzie powoli docierał do wszystkich zainteresowanych. Takie plany ma zresztą nasz „ukochany” monopolista – TPSA.

MSZ

PS. Chciałbym podziękować panu obsługującemu łącze ISDN na stoisku Siemens (Expo '95) za informacje dotyczące praktyki ISDN w Polsce. To właśnie jego rozmowność zachęciła mnie do napisania tego artykułu.

PreMax 14.4K PCMCIA

Modem na karcie PCMCIA nie jest rewelacją na skalę światową, jednak dla nas może być ciekawą nowością.

W zaskakująco dużym pudełku, poza samym modemem – kartą PCMCIA typu II – znalazł się również kabelek podłączeniowy, dyskietka z driverem oraz instrukcja i oprogramowanie: BitCom i BitFax pod Windows.

Instalacja w komputerze była prosta jeśli chodzi o sprzęt, jednak dogranie parametrów pracy okazało się dość skomplikowaną zabawą, ze względu na oprogramowanie do obsługi złącza PCMCIA. Pierwszym sukcesem było odkrycie, że driver modemu potrafi się bez tego obejść – choć nie ma wtedy podsłuchu. Później udało mi się zgrać całość na tyle, by uzyskać również podsłuch. Modem nie posiada własnego głośniczka i musi korzystać z możliwości dźwiękowych komputera, w którym jest zainstalowany.

Po podłączeniu do linii telefonicznej, wymagającym dokładnego wetknięcia płaskiej wtyczki kabla w miniaturowe gniazdo w modemie, przystąpiłem do testu użytkowego.

Polegał on na dzwonieniu gdzie się dało i obserwowaniu zachowania się modemu z warunkach współczesnego pola walki. Były one zachęcające.

Mimo iż oparty na niesławnych kościach Rockwella, PreMax radził sobie dobrze z naszymi centralami. Głównym problemem w pracy było częste ignorowanie sygnału zajętości, ale ze względu na częstą jego niezgodność ze standardem, nie jest to ciężki zarzut.

Podważanie niskie prędkości downloadu (jedynie 1400 cps) przy normalnych dla downloadu (ponad 1600 cps) były pewnym zaskoczeniem. Być może jest to wina PCMCIA jako interfejsu.

Mimo tego, moje wrażenia są zdecydowanie pozytywne. PreMax 14.4K jest dobrym modemem. Nie mam do niego większych zastrzeżeń.

Dołączone oprogramowanie jest, jeśli chodzi o program komunikacyjny, raczej średniej jakości. BitCom nigdy nie był w czołówce. W dziedzinie fa-



Dystrybutor:

Westwood Polska
ul. Przemyska 6
01-756 Warszawa
Cena: 780 zł (z VAT)
Homologacja:
w trakcie realizacji

PARAMETRY

Prędkość: 14400 V.32bis (modem), 14400 V.17 (fax)
Korekcja: V.42, MNP4
Kompresja: V.42bis, MNP5
Obsługa faxu: Class 1 i 2
Komendy: Hayes AT, rozszerzenia Rockwell RC144

ZALETY

- + umiarkowanie wrażliwy na zakłócenia
- + przyzwoite oprogramowanie

WADY

- trudno trafić w gniazdo podłączenia do linii

xowej (BitFax) jest znacznie lepiej – tu zresztą zróżnicowanie dotyczy głównie bajerów, bowiem podstawą to zawsze działanie faxu jako pseudodrukarki.

OPINIA KOŃCOWA

Bez rewelacji, ale na dobrym poziomie. Oferta warta rozważenia przez posiadaczy wolnych gniazd PCMCIA.

MSZ

SKLEP KOMPUTEROWY Z.P.H. KOMMET

DWORZEC CENTRALNY PAW. 98
tel: 630-29-98

- Licencjonowane gry komputerowe PC & AMIGA
 - Duży wybór gier i programów CD na PC
 - Programy edukacyjne PC & AMIGA
 - Programy magazynowe, finansowe, księgowo-biurowe
 - AKCESORIA: filtry, myszy, dyskietki ...
 - KOMPUTERY PC: zestawy, podzespoły i części zapraszamy
- pon. piątek 10 - 19 sobota 10 - 14
Również sprzedaż wysyłkowa.
Adres: Z.P.H. KOMMET
04-690 Warszawa ul. Mydlarska 2

GRY I PROGRAMY UŻYTKOWE SHAREWARE

na komputery

AMIGA oraz IBM PC. NOWOŚĆ!!!

Drukowana instrukcja
po polsku.

CENA 3 zł za komplet + koszty przesyłki.
KATALOG = Koperta + znaczek za 70 gr

ADRES:

L. K. „INFOX”
skr. poczt. 1109
35-017 RZESZÓW 1

SKLEP

ORAZ

KUPNO - SPRZEDAŻ Wszystko dla miłośników gier

Gry komputerowe:
CD-ROM, PC, Amiga CD-32, Amiga, Atari, Sega,
Nintendo, 3DO (nowe i używane)

Gry planszowe:
strategiczna, przygodowe, szachy

Czasopisma z całego świata na
temat gier
(nowe i stare egzemplarze)

ROBSON ZAPRASZAMY
Robert Gołębiowski Przebadamy również sprzedaż
wysyłkową za pobraniem !!!

WARSZAWA
ul. Chołmska 36
Pn.- Pt. 11-19 Sobota 10-15
tel./fax 41-67-25

CD - ROM: GRY, UŻYTKI, EDUKACJA

CD PROJEKT

Najciekawsze pecetowe kom-
pakty po najniższych cenach

00-626 Warszawa,
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0)22 250703;
fax (0)2 6123906
Poniedziałek - Piątek od 9 do 17

■ Informacje przetwarzane przez różnego rodzaju komputery mają taką samą formę, różnią się jedynie treścią. Jednolita forma danych binarnych (pogrupowanie ich w ośmiobitowe bajty, a następnie w złożone z nich pliki) umożliwia łatwe przenoszenie tychże pomiędzy różnymi typami maszyn.

ATARI XL/XE ŻYJE !!!

Tak to już jest z komputerami, że nie są one traktowane przez właścicieli jako przedmioty, lecz jako coś uduchowionego. Z drugiej strony popularność określonego sprzętu jest uzależniona od liczby użytkowników i dostępnych programów. Jeśli owa popularność jest zniżająca, to można powiedzieć, że dany model został pogrzebany. Tak stało się z wieloma typami komputerów, przeważnie egzotycznych. Z braku uznania ze strony użytkowników zniknęły one z rynku w otoczce kurzu i pyłu jakimi okryła się ich historia.

Z Małym Atari historia nie chce skończyć. Po pierwsze dlatego, że szczęśliwie dotarło ono na wschód, czyli do Polski i cieszyło się rosnącym powodzeniem od 1985 do 1989 roku. Później, ze względu na postęp w dziedzinie komputerów 16 bitowych, usunęło się w cień. W Polsce wytworzył się charakterystyczny rynek programów komputerowych i można powiedzieć, że jest on największy na świecie jeśli chodzi o Atari XL/XE.

Być może spowodujemy, że stare zapomniane egzemplarze Atarynek „wyjadą” spod szaf i przyczynią się do poszerzenia czyjejsz wiedzy w jakikolwiek sposób. Tyle tytułem marudzenia.

Maciej WIEWIÓRSKI

P.S. Przygotowana została jedna dyskietka atarowskiego shareware. Nie jest to konkretny zestaw, ale programy, o które najczęściej dopytują się byli czytelnicy „Magazynu Atari”. W tej chwili dyskietka zawiera program obsługi opisywanego w „AM” programatora EPROM-ów, zawartość EPROM-u z handlerem twardego dysku oraz program NEW.COM do rekonfiguracji Sparty. Postaramy się uwzględnić Wasze sugestie co do dalszego uzupełniania zestawu. Aby otrzymać w/w programy należy przesłać dyskietkę, kopertę zwrotną ze znaczkami oraz 16 bajnetów.

Przenoszenie obrazów pomiędzy ATARI XL/XE i IBM PC.

Pliki pomiędzy ATARI i PC można przenieść na kilka sposobów, np. wykorzystując stacje dysków TOMS lub łącze szeregowo RS. Ponieważ temat ten pojawiał się niejednokrotnie na łamach Bajtka, napiszę jedynie iż wygodniej jest korzystać ze stacji TOMS i programu TOMS IBM <> ATARI, który umożliwia odpowiednie kopiowanie i formatowanie dyskietek (dysk na przenoszone dane najlepiej sformatować na ATARI, zapewni to umieszczenie na nim tego formatu IBM, który może być przez posiadaną stację obsługiwany).

Przejdźmy teraz do właściwego tematu – grafiki. Zamieszczony w artykule program służy do zmiany formatu plików graficznych BMP (BitMaP) na formaty ATARI. Jak wiadomo ATARI XL/XE ma dwa interesujące tryby graficzne: 320 x 192 w 2 kolorach (tryb 8) i 160 x 192 w 4 kolorach (tryb 15). Oznacza to, iż tylko obrazy w 2 lub 4 kolorach mogą być przenoszone przez dołączony program. Rysunki w trybie 15 są zapisywane w formacie programu XL ART, plik składa się z 40*192=7680 bajtów pamięci obrazu plus 4 bajty kolorów w kolejności: TLO (rejestr 712), KOLOR 1 (708), KOLOR 2 (709), KOLOR 3 (710). Dla trybu 8 plik

```
10 REM Konwerter BMP-MIC Miras 1994
20 TRAP #TRAP
30 POKE 106,$C0
40 DIM FN$(20),T$(200),R$(4),KOL(4)
50 IF DPEEK($0600)<>$4C68 THEN EXEC SETASH
60 RAM=PEEK(106):TRYB=8:EXEC INIT
70
80 # MENU:DO
90 EXEC STEXT:CLS
100 ? :? "Konwerter rysunkow BMP (<=> MIC"
110 ? :? " -1- odczyt BMP":? " -2- zapis BMP":? " -3- odczyt MIC"
120 ? " -4- zapis MIC":? " -5- pokaz rysunek":? " -6- katalog dysku"
130 GET T:T=ASC("0")
140 IF T>0 AND T<7 THEN ? :ON T EXEC OBMP,ZBMP,OMIC,ZMIC,POKAZ,KATALOG
150 LOOP
160
170 PROC NAZWA
180 INPUT "Podaj nazwe pliku: ",T$
190 IF LEN(T$)=2 THEN IF T$(2,2)="/" THEN FN$=T$:GOTO 220
200 IF LEN(T$)>2 THEN IF T$(3,3)="/" THEN FN$=T$:GOTO 220
210 FN$="D":FN$(3)=T$
220 FOR X=1 TO LEN(FN$):IF FN$(X,X)="/" :POP :GOTO 240:ENDIF :NEXT X
230 FN$(LEN(FN$)+1)=R$
240 ENDPROC
250
260 PROC INIT
270 BUF=(RAM-16)*256
280 POKE 106,RAM-16:GRAPHICS TRYB+16:GDL=DPEEK(560):GPO=DPEEK(GDL+4)
290 POKE 106,RAM-4B:GRAPHICS 0:TDL=DPEEK(560)
300 DPOKE 560,GDL
310 ENDPROC
320
330 PROC STEXT
340 DPOKE 560,TDL:POKE 712,0:POKE 710,2:POKE 709,12
350 ENDPROC
360 PROC SGR
370 DPOKE 560,GDL:POKE 712,KOL(0):FOR X=0 TO 2:POKE 708+X,KOL(X+1):NEXT X
380 ENDPROC
390
400 PROC GETPAL
410 BGET #1,BUF,(2*BIT)+4
420 FOR K=0 TO 1+2*(BIT)-4
430 Y=BUF+K+4:X=PEEK(Y)+PEEK(Y+1)+PEEK(Y+2)
440 KOL(K)=INT(X/48)
450 NEXT K
460 IF BIT=1 THEN KOL(2)=KOL(1):KOL(3)=KOL(0)
470 ENDPROC
480
490 PROC PUTPAL
500 FOR K=0 TO 3
510 FDR X=0 TO 2
520 POKE BUF+K+4+X,(KOL(K)&15)*16
530 NEXT X:POKE BUF+K+4+3,0
540 NEXT K
550 BPUT #1,BUF,(2*BIT)+4
560 ENDPROC
570
580 PROC OBMP
590 ? "Odczyt BMP"
```

ma taką samą długość, natomiast KOLOR 2 i KOLOR 3 nie mają znaczenia. Taki format może być czytany przez program DESIGN MASTER, a także XL ART (który nie pracuje w trybie 8, więc wyświetlany obraz będzie zamazany).

Co zrobić, aby przenieść obraz z PC na ATARI? Najpierw należy przygotować dwu- lub czterokolorowy rysunek w formacie BMP. Do zamiany formatu pliku na BMP najlepiej użyć programu Graphics WorkShop (GWS), umożliwiający także zmniejszenie liczby kolorów do dwóch lub czterech. Tak utworzony plik przenosimy na ATARI i nagrywamy na dysk. Następnie wczytujemy Turbo BASIC i uruchamiamy zamieszczony obok program. Teraz odczytujemy przeniesiony plik poleceniem -1- (odczyt BMP) i możemy go zapisać w formacie ATARI poleceniem -4- (zapis MIC). Analogicznie, aby przenieść rysunek z ATARI na PC należy za pomocą opcji -3- (odczyt MIC) wczytać rysunek w formacie

ATARI, a następnie zapisać go poleceniem -2- (zapis BMP) i przenieść na PC.

Ze względu na znaczące różnice w kodowaniu koloru przez PC i ATARI, a także na małą liczbę kolorów w przenoszonych obrazach, program przelicza paletę na czarnobiałą podczas odczytu i zapisu w formacie BMP (opowiedzialne za to procedury to GETPAL i PUTPAL). Po przeniesieniu obrazu należy, korzystając z programu graficznego, ustawić odpowiednie kolory.

Co warto wiedzieć o zamieszczonym programie?:

- pamięta on ostatnio wczytany rysunek do momentu załadowania nowego, można ten pamiętany obraz obejrzeć używając opcji -5- (podgląd rysunku),

- jeżeli rozmiary odczytywanego obrazu BMP przekraczają rozmiary ekranu ATARI, to wybierany jest lewy dolny fragment rysunku,

- jeśli podczas wprowadzania nazwy pliku nie podamy nazwy urządzenia to program

uzna, że jest to pierwsza stacja dysków,

- jeśli nie zostanie podane rozszerzenie nazwy pliku to przyjmowane jest domyślnie .BMP lub .MIC, odpowiednio dla wybranej opcji. Aby nie zostało dodane żadne rozszerzenie należy wprowadzając nazwę zakończyć kropką,

- opcja katalog dysku pozwala na wyświetlenie zawartości dyskietki z dowolnej stacji (należy wcisnąć klawisz z cyfrą odpowiadającą numerowi stacji lub dowolny inny dla stacji pierwszej),

- plik BMP może zawierać rysunki o dwóch, szesnastu, dwustu pięćdziesięciu sześciu lub szesnastu milionach kolorów. Dla przykładu format czterokolorowy jest realizowany jako szesnastokolorowy, używający pierwszych czterech kolorów. Należy więc zwracać uwagę, aby tylko pierwsze cztery kolory palety były używane.

Mirosław SOBCZAK

```

600 R$=".BMP":EXEC NAZWA
610 OPEN #1,4,0,FN$
620 BGET #1,BUF,54
630
SZER=DPEEK(BUF+18):WYS=DPEEK(BUF+22):BIT=DPEEK(BUF+28):CRU=DPEEK(BUF+30)
640 IF DPEEK(BUF)<>4042 THEN ? "To nie jest plik BMP !":GOTO 890
650 ? :? "Szerokosc: ";SZER
660 ? "Wysokosc: ";WYS
670 ? "Kolorow: ";2*BIT
680 ? "Kompresja: ";:IF CRU=? "TAK":ELSE :? "NIE":ENDIF
690 IF BIT>1 AND BIT<>4 THEN ? "Zla ilosc kolorow.":GOTO 890
700 IF CRU THEN ? "Format z kompresja nie moze byc odczytany.":GOTO 890
710 GET T
720 EXEC GETPAL
730 L=SZER*BIT/8:LINIA=L+(4-FRAC(L/4)*4)*(FRAC(L/4)<0)
740 IF BIT=1:TRYB=8:ELSE :TRYB=15:ENDIF
750 EXEC INIT:EXEC SGR
760 X=40+40*(BIT=4)
770 IF LINIA<=X:L1=LINIA:L2=0:ELSE :L1=X:L2=LINIA-X:ENDIF
780 IF WYS<=192:PL=WYS-1:ELSE :PL=191:ENDIF
790 DPOKE 203,BUF:X=USR($0600)
800 FOR Y=PL TO 0 STEP -1
810 IF TRYB=8
820 BGET #1,GPO+Y*40,L1
830 ELSE
840 BGET #1,BUF,L1
850 DPOKE 203,BUF:DPOKE 205,GPO+Y*40:X=USR($0604)
860 ENDIF
870 IF L2>0 THEN BGET #1,BUF,L2
880 NEXT Y
890 CLOSE #1:GET T
900 ENDPROC
910
920 PROC ZBMP
930 ? "Zapis BMP"
940 R$=".BMP":EXEC NAZWA
950 BIT=4:IF TRYB=8 THEN BIT=1
960 FOR X=BUF TO BUF+53:POKE X,0:NEXT X
970 DS=192*(40+40*(BIT=4)):KS=8+56*(BIT=4)
980 DPOKE BUF,$4042:DPOKE BUF+2,54+KS+DS:DPOKE BUF+10,54+KS
990 DPOKE BUF+14,40:DPOKE BUF+18,160+160*(BIT=1):DPOKE BUF+22,192
1000 DPOKE BUF+26,1:DPOKE BUF+28,BIT:DPOKE BUF+30,0:DPOKE BUF+34,DS
1010 OPEN #1,8,0,FN$:BPUT #1,BUF,54
1020 EXEC PUTPAL
1030 FOR Y=191 TO 0 STEP -1
1040 IF TRYB=8
1050 BPUT #1,GPO+Y*40,40
1060 ELSE
1070 DPOKE 203,BUF:DPOKE 205,GPO+Y*40:X=USR($0600):BPUT #1,BUF,80
1080 ENDIF
1090 NEXT Y
1100 CLOSE #1
1110 ENDPROC
1120
1130 PROC OMIC
1140 ? "Odczyt ATARI"
1150 ? "-1- tryb 8, -2- tryb 15"
1160 GET T:T=T-ASC("0"):IF T<1 AND T<2 THEN 1160
1170 TRYB=15:IF T=1 THEN TRYB=8
1180 R$=".MIC":EXEC NAZWA:EXEC INIT:KOL(0)=0:KOL(1)=14:KOL(2)=10:KOL(3)=2
1190 EXEC SGR:OPEN #1,4,0,FN$:BGET #1,GPO,192*40
1200 IF TRYB=15
1210 BGET #1,712,1:BGET #1,708,3:KOL(0)=PEEK(712)
1220 FOR X=0 TO 2:KOL(X+1)=PEEK(708+X):NEXT X
1230 ENDIF :CLOSE #1:GET T
1240 ENDPROC
1250
1260 PROC ZMIC
1270 ? "Zapis ATARI"
1280 R$=".MIC":EXEC NAZWA:EXEC SGR
1290 OPEN #1,8,0,FN$:BPUT #1,GPO,192*40
1300 BPUT #1,712,1:BPUT #1,708,3
1310 CLDSE #1
1320 ENDPROC
1330
1340 PROC POKAZ
1350 EXEC SGR:GET T
1360 ENDPROC
1370
1380 PROC KATALOG
1390 ? "Katalog stacji nr: ";
1400 GET T:IF T<ASC("1") OR T>ASC("8") THEN T=ASC("1")
1410 T$="D1:*.*":T$(2,2)=CHR$(T):? T$
1420 DIR T$:GET T
1430 ENDPROC
1440
1450 # TRAP:TRAP #TRAP
1460 CLOSE :GRAPHICS 0:?:? "Blad nr ";ERR:" w lini ";ERL:GET T
1470 IF ERL>70 THEN G0# MENU
1480 END
1490
1500 PROC SETASM
1510 Y=$0600
1520 FOR L=2000 TO 2110 STEP 10
1530 RESTORE L:READ T$:S=0
1540 FOR X=0 TO 11
1550 W=DEC(T$(X*2+1,X*2+2))
1560 POKE Y,W:Y=Y+1:S=S+W
1570 NEXT X
1580 IF S&255<>DEC(T$(25,26))
1590 GRAPHICS 0:?"Zle przepisana linia ";L:POKE $0600,0:END
1600 ENDIF
1610 NEXT L
1620 ENDPROC
2000 DATA 684C8006684C440668A5C08D9F
2010 DATA 1806A5CE8D1906A200A000BD3C
2020 DATA FFFF48484829C04A4A85CF680F
2030 DATA 29304A4A4A4A05CF91C8C868E1
2040 DATA 290C0A0A85CF68290305CF9196
2050 DATA CBC8E8E028D0D460A5C08D78FE
2060 DATA 06A5CE8D7906A200A000B1CB43
2070 DATA 4829300A0A85CF6829030A0ABI
2080 DATA 0A0A05CF85CF8B1CB48293021
2090 DATA 4A4A05CF85CF68290305CF90C1
2100 DATA FFFFC8E8E028D0D2A210A000AA
2110 DATA 9891C8C80FB6E6CCAD0F66029

```

NIELEGALNE

GRUPA PIERWSZA

Dwanaście spośród kodów nie ujętych w oficjalnych listach rozkazów powoduje totalne zablokowanie 6502. Z ich analizy wynika, że na ogół próbują skłonić mikroprocesor do działań z definicji absurdalnych, jak na przykład ASL #n. Oto ich wykaz (hex):

02,12,22,32,42,52,62,72,82,B2,D2,F2

Cecha charakterystyczna grupy chyba każdemu rzuca się w oczy, ale uwaga! Nie wszystkie liczby zakończone szesnastkową dwójką blokują komputer!

GRUPA DRUGA

Wszelkie eksperymenty z następnymi dwiętnastoma kodami są zabronione, gdyż zostały one (kody, a nie eksperymenty) użyte przez twórców mikroprocesora 65SC02 i funkcjonują jako rozkazy dodatkowe, nie zaimplementowane w zwykłym 6502. Ponieważ 65SC02 bywa spotykany w nowszych komputerach XE, więc użycie kodów z tej grupy w programie pisany dla 6502 mogłoby narobić niezłego zamieszania w systemie z procesorem 65SC02. Zależność ta działa też w drugą stronę – program pisany z wykorzystaniem dodatkowych rozkazów 65SC02 na pewno nie będzie funkcjonował prawidłowo na komputerach mających 6502, a więc na zdecydowanej ich większości.

A oto „czarna lista” (szesnastkowo):

04,0C,1A,1C,34,3A,3C,5A,64,74,7A,7C,80,82,89,9C,9E,DA,FA

Zawiedzionym ku pocieszeniu mogę dodać, że jedynie dwa z powyższych kodów wywołują jakieś reakcje 6502, pozostałe są ignorowane.

GRUPA TRZECIA

Pozostały nam 74 kody potencjalnych rozkazów, z których 68 wywołuje określone działania mikroprocesora, podpadające pod dwadzieścia kategorii. Wykaz obejmujący „zwykłą” charakterystykę każdego rozkazu zawiera zamieszczona obok tabela. Zanim przystąpię do omówienia poszczególnych jej pozycji, jeszcze krótka ściągą z zastosowanych tam oznaczeń trybów adresowania:

#n - bezpośredni

a - bezwzględny

a,X - bezwzględny indeksowany rejestrem X

a,Y - bezwzględny indeksowany rejestrem Y

z - strony zerowej

z,X - strony zerowej indeksowany rejestrem X

z,Y - strony zerowej indeksowany rejestrem Y

(z,X) - pośredni preindeksowany

(z),Y - pośredni postindeksowany

Brak symbolu oznacza domyślny (implikowany) tryb adresowania. Gołym okiem da się zauważyć, że wszystkie mnemoniki w tabeli mają po cztery litery. Na to odstępstwo od powszechnie znanego standardu pozwoliłem sobie całkiem świadomie i to z kilku powodów. Po pierwsze mnemonik taki wyróżnia się w listingu spośród innych, co zwraca uwagę użytkownika na „nielegalność” kryjącego się pod nim rozkazu. Po drugie nieoficjalny kod na ogół wywołuje dość skomplikowane działanie będące w istocie złożeniem kilku „legalnych”, a dla takich wielostopniowych operacji łatwiej jest utworzyć mnemo-

■ Lista rozkazów mikroprocesora 6502 liczy według oficjalnych publikacji 151 pozycji, które składają się na 56 podstawowych typów rozkazów. Rozkaz jest jednak liczbą ośmiobitową, coż więc z pozostałymi stu pięcioma kodami? Otóż dzielą się one na trzy grupy.

niczny skrót z liter czterech niż z tradycyjnych trzech. Po trzeciej wreszcie utworzenie nowych mnemoników dla niektórych rozkazów było i tak konieczne, ponieważ ich działanie na Atari (65XE, numer seryjny A1754016223, rok produkcji 1987) okazało się być odmienne niż w Commodore 64 z procesorem 6510, do którego odnosi się treść publikacji [1]. Ewentualnym purystom pragnę uświadomić, że również niektóre oficjalne mnemoniki mają po cztery znaki, tyle, że jest to nieco przymaskowane. Przykłady? Proszę bardzo: „LDX #”, albo „ROR A”.

Pozostałe rubryki tabeli nie budzą chyba wątpliwości. Pomiar liczby taktów zużywanych przez mikroprocesor na wykonanie danego rozkazu dokonany został przez umieszczenie jego kodu wewnątrz pętli o 16777216 przebiegach. Programik ten oczywiście uprzednio „wykalibrowałem” przy pomocy oficjalnych instrukcji 6502. W następnej rubryce pokazano wpływ rozkazu na rejestr znaczników procesora. Gwiazdka (*) oznacza, że odpowiedni bit jest przez rozkaz zmieniany.

TAK ZWANE SEDNO

Po tym przydługim wstępie ochoczo przystępuję do wyjaśnienia, co też smakowitego kryje się pod znajdującymi się w tabeli czteroliterowymi mnemonikami.

ANCC (AND/Copy bit to Carry) – przeprowadza zwykłą operację AND podanego parametru z akumulatorem i tamże odkładany jest wynik. Następnie najstarszy (siódmy) bit akumulatora kopiowany jest do bitu C rejestru znaczników procesora. Mnemonik ten umieszczono w tabeli dwukrotnie, co może sugerować pomyłkę, ale tak nie jest. Kody \$0B i \$2B wykonują dokładnie tę samą operację (a przynajmniej wynik jest taki sam). Tylko bezpośredni tryb adresowania.

ANSR (And/Shift Right) – przeprowadzane jest logiczne AND pomiędzy podanym parametrem i akumulatorem (wynik tamże) i następuje przesunięcie zawartości akumulatora w prawo (LSR). Tylko bezpośredni tryb adresowania.

ANTX (And/Tax) – logiczne AND pomiędzy parametrem i akumulatorem. Wynik w akumulatorze i rejestrze X. Tylko bezpośredni tryb adresowania.

ARRC (And/Rotate Right using Carry) – rozkaz ten jest złożeniem logicznego AND pomiędzy parametrem i akumulatorem (wynik tamże) i obrotu w prawo (ROR) bitów akumulatora. Obrót dodatkowo uzależniony jest od stanu bitu C rejestru znaczników: normalne ROR wykonywane jest tylko wtedy, gdy bit ten jest ustawiony. Gdy jest skasowany, to po ROR przyjmuje stan najstarszego bitu akumulatora. Z te-

go powodu za pomocą ARRC łatwo jest generować liczby składające się naprzemiennie z binarnych zer i jedynek. Tylko bezpośredni tryb adresowania.

ASBX (And/SuBtract from X) – do rejestru X odkładany jest wynik logicznego AND pomiędzy tym rejestrem i akumulatorem, a następnie od otrzymanej wartości odejmowany jest podany parametr (wynik w rejestrze X). Na to odejmowanie nie ma wpływu stan znacznika C, natomiast po ustawieniu znacznika D przeprowadzane jest ono w trybie dziesiętnym. Tylko bezpośredni tryb adresowania.

DCPA (DeCrement/ComPare with Accumulator) – zawartość komórki pamięci określonej parametrem zgodnie z użytym trybem adresowania jest zmniejszana o jeden (DEC), a następnie porównywana z liczbą w akumulatorze (CMP). DCPA może się okazać użyteczne przede wszystkim w pętlach, w których licznikami są komórki pamięci.

INSB (INcrement/SuBtract) – zawartość komórki pamięci określonej parametrem zgodnie z użytym trybem adresowania jest zwiększana o jeden (INC), a następnie odejmowana od akumulatora (wynik tamże). Odejmowanie jest przeprowadzane z uwzględnieniem stanu bitów C i D rejestru znaczników, a więc INSB działa również w trybie dziesiętnym. Ponieważ rozkaz, tak jak DCPA po CMP, odziedziczył po SBC tryby adresowania niedostępne dla INC, można próbować używać go zamiast tego ostatniego.

LDCX (LoaD acCumulator/load X) – zawartość komórki pamięci określonej parametrem zgodnie z zastosowanym trybem adresowania jest kopiowana do akumulatora i rejestru X. Rozkaz jest połączeniem LDA i LDX, względnie LDA i TAX. Instrukcja LDCX może być przydatna w pętlach interpretujących, na przykład:

```
...
LDY #0
LDCX (COUNTER),Y
LDA LOWTAB,X
STA ADDR
LDA HITAB,X
STA ADDR+1
JMP (ADDR)
```

Ten fragment programu pobiera bajt spod adresu wskazanego przez zmienną COUNTER i traktuje go jako indeks w tabelach LOWTAB i HITAB dla wybrania z nich odpowiednio młodszego i starszego bajtu adresu procedury realizującej operację określoną kodem pobranym z pamięci. LDCX zastępuje tu rozkaz LDX niedostępny w użytym trybie adresowania.

MIHB – ten niezbyt zręczny skrót powstał ze słów „Move/Increment High Byte”. Byłby to jedyne w repertuarze 6502 rozkaz przesłania

ROZKAZY 6502

NIEOFICJALNE ROZKAZY 6502

MNEMO	KOD HEX	KOD DEC	BAJ-TÓW	TAKT.	BDIZC
ANCC #n	2B	43	2	2	*.....**
ANCC #n	0B	11	2	2	*.....**
ANSR #n	4B	5	2	2	*.....**
ANTX #n	AB	171	2	2	*.....*
ARRC #n	6B	107	2	2	**.....**
ASBX #n	CB	203	2	2	*.....**
DCPA (z),Y	D3	211	2	8	*.....**
DCPA (z,X)	C3	195	2	8	*.....**
DCPA a	CF	207	3	6	*.....**
DCPA a,Y	DB	219	3	7	*.....**
DCPA a,X	DF	223	3	7	*.....**
DCPA z	C7	199	2	5	*.....**
DCPA z,X	D7	215	2	6	*.....**
INSB (z),Y	F3	243	2	8	**.....**
INSB (z,X)	E3	227	2	8	**.....**
INSB a	EF	239	3	6	**.....**
INSB a,Y	FB	251	3	7	**.....**
INSB a,X	FF	25	5	7	**.....**
INSB z	E7	231	2	5	**.....**
INSB z,X	F7	247	2	6	**.....**
LDCX (z),Y	A3	163	2	6	*.....*
LDCX (z),Y	B3	179	2	5+	*.....*
LDCX a	AF	175	3	4	*.....*
LDCX a,Y	BF	191	3	4+	*.....*
LDCX z	A7	167	2	3	*.....*
LDCX z,Y	B7	183	2	4	*.....*
MIHB (z),Y	93	147	2	6
RLAN (z),Y	33	51	2	8	*.....**
RLAN (z,X)	23	35	2	8	*.....**
RLAN a	2F	47	3	6	*.....**
RLAN a,Y	38	59	3	7	*.....**
RLAN a,X	3F	63	3	7	*.....**
RLAN z	27	39	2	5	*.....**
RLAN z,X	37	55	2	6	*.....**
RRAD (z),Y	73	115	2	8	**.....**
RRAD (z,X)	63	99	2	8	**.....**
RRAD a	6F	111	3	6	**.....**
RRAD a,Y	7B	123	3	7	**.....**
RRAD a,X	7F	127	3	7	**.....**
RRAD z	67	103	2	5	**.....**
RRAD z,X	77	119	2	6	**.....**
SLOR (z),Y	13	19	2	8	*.....**
SLOR (z,X)	03	3	2	8	*.....**
SLOR a	0F	15	3	6	*.....**
SLOR a,Y	1B	27	3	7	*.....**
SLOR a,X	1F	31	3	7	*.....**
SLOR z	07	7	2	5	*.....**
SLOR z,X	17	23	2	6	*.....**
SRXR (z,X)	43	67	2	8	*.....**
SRXR (z),Y	53	83	2	8	*.....**
SRXR a	4F	79	3	6	*.....**
SRXR a,Y	5B	91	3	7	*.....**
SRXR a,X	5F	95	3	7	*.....**
SRXR z	47	71	2	5	*.....**
SRXR z,X	57	87	2	6	*.....**
STCX (z,X)	83	131	2	6
STCX a	8F	143	3	4
STCX z	87	135	2	3
STCX z,Y	97	151	2	4
STOP 2	E2	226	2	2
STOP 3	44	68	2	3
STOP 4	F4	244	2	4
STOP 5	DC	220	3	5
SUBC #n	EB	235	2	2	**.....**
XAND	8BFF	65419	2	2	*.....*

pamięć-pamięć, chociaż jego specyfika stawia użyteczność MIHB pod znakiem zapytania. Działanie tego rozkazu jest dosyć trudne do klarownego opisanie, stąd podział na punkty:
a) parametr traktowany jest jako adres dwubajtowego adresu odłożonego na stronie zerowej (adresowanie pośrednie postindeksowane).

b) pod adres docelowy, wynikający z trybu adresowania przenoszony jest starszy bajt adresu odłożonego na stronie zerowej.

c) wartość komórki pod tym adresem jest zwiększana o jeden.

d) przeprowadzane jest logiczne AND pomiędzy tą komórką pamięci, a wynikiem operacji logicznej AND akumulatora i rejestru X.

e) wynik jest odkładany w komórce pamięci wskazanej operandem.

Przykład: pod adresem \$80 odłożono liczbę \$0600 w zwykłej konwencji młodszy/starszy. Wykonanie rozkazu MIHB (\$80),Y z jedyneką w rejestrze indeksującym Y, \$FF w akumulatorze i rejestrze X spowoduje odłożenie liczby 7 pod adresem \$D601. W praktyce pozwala to, przy odpowiednio dobranych wartościach rejestrów, na przesyłanie dowolnych wartości jedynie na stronę \$FE. Na każdej innej stronie największą wartością możliwą do odłożenia jest numer strony zwiększony o jeden. Wyłącznie pośredni postindeksowany tryb adresowania.

RLAN (Rotate Left/ANd) – we wskazanej komórce pamięci dokonywany jest obrót bitów w lewo (ROL), a następnie dokonywana jest operacja AND pomiędzy tą komórką, a akumulatorem (wynik tamże).

RRAD (Rotate Right/ADd) – w komórce pamięci wskazanej operandem dokonywany jest obrót bitów w prawo (ROR), a następnie dodanie (ADC) zawartości tej komórki do akumulatora (wynik tamże). Dodawanie wykonywane jest z uwzględnieniem stanu bitów C i D rejestru znaczników, a więc RRAD działa również w trybie dziesiętnym.

SLOR (Shift Left/OR) – na wskazanej przez operand komórce pamięci wykonywane jest przesunięcie bitów w lewo (ASL), a następnie logiczne OR zawartości komórki i akumulatora (wynik tamże).

SRXR (Shift Right/eXclusive oR) – we wskazanej przez operand komórce pamięci dokonywane jest przesunięcie bitów w prawo (LSR), a następnie logiczne EOR zawartości komórki i akumulatora (wynik tamże).

STCX (STore acCumulator and X) – rozkaz ten jest niejako odwrotnością LDCX. Ponieważ jednak nie da się załadować zawartości dwóch rejestrów do jednej komórki, więc przedtem przeprowadzane jest logiczne AND akumulatora i rejestru X, a wynik łąduje w pamięci.

STOP (STOp OPERATION) – analogicznie jak „legalny” rozkaz NOP zatrzymuje działanie programu na podaną w tabeli liczbę taktów zegara. Wartość operandu jest obojętna (STOP nie robi niczego zauważalnego), ważna jest jedynie jego długość.

SUBC (SuBtract using Carry) – przeprowadza odejmowanie podanego parametru od akumulatora z uwzględnieniem bitów C i D rejestru znaczników. SUBC jest tożsamy z SBC w trybie bezpośrednim, a odrębny mnemonik przypomina tylko o jego „nielegalności”.

XAND – w tym przypadku niewątpliwie zwracając uwagę rubryki „KOD HEX” i „KOD DEC”, spieszę więc z wyjaśnieniami. Otóż właściwym kodem jest oczywiście \$8B. Powoduje on

dwustopniową operację AND, najpierw pomiędzy parametrem a akumulatorem (wynik w akumulatorze), a następnie pomiędzy akumulatorem i rejestrze X (wynik jak poprzednio). Sęk w tym, że w przypadku pierwszej z tych operacji nie udało mi się uzyskać przewidywalności wyników, prawdopodobnie dochodzi tu do „w mieszania się” któregoś z niedostępnych programowo rejestrów 6502. Ponieważ jednak możliwość przeprowadzenia logicznej koniunkcji dwóch rejestrów wewnętrznych wydała mi się być interesująca, więc zneutralizowałem „nieobliczalne” AND parametrem \$FF. W swej obecnej postaci (\$8B SFF) rozkaz XAND dokonuje operacji AND pomiędzy akumulatorem i rejestrze X odkładając wynik w akumulatorze.

NO, A RESZTA?

Wnikliwy Czytelnik zauważył, że wspominałem o dwudziestu kategoriach rozkazów, a opisałem tylko siedemnaście. Rzeczywiście, trzy kody, to jest \$9B, \$9F i \$8B pozostawiłem do rozszyfrowania Czytelnikom co można potraktować jako swego rodzaju łamigłówkę. Wskazówka: w operacjach realizowanych przez te trzy instrukcje aktywny udział bierze wskaźnik stosu. Pozostałe do równego rachunku sześć kodów, to jest \$FC, \$5C, \$D4, \$C2, \$54 i \$14 dubluje się z opisanymi rozkazami STOP.

Ostatecznie wyszło, że 6502 ma 225 rozkazów, z tego 151 oficjalnych i 74 nieoficjalne. Grupa się one w siedemdziesiąt dwie kategorie rozkazów (oficjalnie 56), przy czym większość kodów nieoficjalnych (oprócz STOP-ów) należy do jednej grupy, którą można nazwać „11”, analogicznie do grup „00”, „01” i „10” zrzeszających legalne rozkazy 6502. Nazwy grup pochodzą od dwóch najmłodszych cyfr binarnych kodu rozkazu. Do grupy „11” nie należy żaden oficjalny rozkaz mikroprocesora.

CAVEANT PROGRAMMANTES

Stosowanie nielegalnych rozkazów niesie ze sobą pewne niebezpieczeństwo, gdyż nie muszą one wywoływać jednakowych reakcji na wszystkich komputerach. Dotyczy to zwłaszcza operacji bardzo skomplikowanych lub bardzo nietypowych w rodzaju ANCC, ARRC, MIHB czy XAND. Rozkazy typu LDCX, STCX, INSB czy DCPA są niejako „naturalnym” połączeniem dwóch oficjalnych instrukcji i prawdopodobnie będą działać na każdym 6502.

Konrad KOKOSZKIEWICZ

P.S. Niniejszy materiał został w całości opracowany na Atari 65XE. Do badania kodów rozkazów 6502 wykorzystano monitor MLM systemu Q-MEG, tabelę sporządzono za pomocą SynFile+, a tekst narodził się w buforze edytora The First XLEnt Wordprocessor.

Literatura:

- 1) Klaudiusz Dybowski „Monitory ML”, cz. 6 i 8, BAJTEK nr 6/89, nr 9/89.
- 2) Jan Ruszczyc „Assembler 6502”, SOETO, Warszawa 1987.
- 3) Wiesław Migut „Atari BASIC – język programowania i obsługa komputerów”, KAW, Warszawa 1987.

SpartaDOS X

O CONFIG-u, AUTOEXEC-u

i co z tego wynikło

Jednak po wstępnej euforii zaczynają się pierwsze problemy. Najpierw zauważamy, że ustawiana przez sam DOS konfiguracja nie zawsze nam odpowiada. Początkowo próbujemy więc układać pliki CONFIG.SYS wedle różnych potrzeb. Prędko jednak okazuje się to uciążliwe, toteż w końcu każdy wybiera jedną dyskietkę i nagrywa na nią najbardziej mu odpowiadającego „konfiga”. Dyskietka ta zaczyna pełnić szczególną rolę – jest wkładana do stacji przy każdym uruchomieniu systemu.

Potem się okazuje, że przydałoby się, aby komputer wykonał sam to i owo po zainicjowaniu DOS-u: na dyskietce pojawia się więc „autoegzek” (żargonowe określenie pliku AUTOEXEC.BAT). Następnie dorywamy kogoś, kto ma SpartaDOS Construction Set – i na naszą dyskietkę dostaje się kilka „użytecznych” plików z tego zestawu. Od tego momentu dyskietka ta zaczyna być używana częściej i z tego powodu trzymana jest na podorędziu. Następnie decydujemy się wpakować na nią jeszcze kilka części używanych „narzędziówek”, jakiś monitor pamięci itp. Cały ten proces jest niczym innym, jak ewolucyjnym przekształcaniem się takiej sobie zwykłej dyskietki, w dyskietkę systemową SpartaDOS X.

KILKA PORAD PRAKTYCZNYCH

Możemy ten proces przyspieszyć prokurując taką dyskietkę od razu. W tym celu należy sformatować nową dyskietkę, najlepiej z tych wyższej jakości – musimy pamiętać, że będzie ona używana często. Potem zakładamy tam podkatalog (nazwijmy go DOS) przeznaczony na programy „należące” do DOS-u, czyli przede wszystkim polecenia zewnętrzne (NEW, RUN, TRACE, KILLDIR etc.) i procedury systemowe (szybka transmisja, ramdyski etc.), których nie ma w module SpartaDOS.

Resztę dyskietki można zorganizować dowolnie, sugerowałbym jednak przeznaczenie jej powierzchni na najczęściej używane programy narzędziowe i języki programowania. Grupy programów spełniających zbliżone funkcje (np. kopiery), pojedyncze programy składające się z większej liczby plików (np. Kyan Pascal) lub pakiety oprogramowania (np. Turbo BASIC XL) dobrze jest przy tym umieścić w podkatalogach. Jest to ważne jeśli nie chcemy, aby przemieszały się ze sobą (można po jakimś czasie zapomnieć gdzie jaki plik przynależy). Ponadto wygodnie jest tak uporządkować dyskietkę, żeby zawartość każdego kato-

logu (z głównym na czele) mieściła się jednoznaczowo na ekranie po wyświetleniu komendą DIR. W wypadku dyskietek o pojemności 720 KB postulat ten może być trudny do realizacji, ale przy 180 i 360 KB nie przewiduję większych problemów.

Z drugiej strony z używaniem komendy MKDIR nie należy przesadzać – katalog główny istnieje nie tylko po to, aby wpisywać weń podkatalogi. No i nadto rozbudowane drzewo katalogowe utrudnia życie, zamiast ułatwiać. W szczególności odradzałbym tworzenie wielopoziomowych zagnieżdżeń na dyskietkach o niewielkiej pojemności. Dla 180 KB wystarczy jeden poziom, dla 360 KB... w zasadzie też. Gdy mamy 720 KB to już „można sobie pozwolić”, wszakże pod warunkiem, że mamy w miarę szybką stację. Przy braku bowiem jako tako szybkiej transmisji dostęp do plików może się cokolwiek dłużyć.

Po wtóre nie radzę wypełniać dyskietki do końca. Zostawienie sobie pewnego marginesu bezpieczeństwa (od 30 do 100 KB w zależności od całkowitej pojemności dysku) może się opłacić. Pamiętajmy, że zbiory oprogramowania, również „systemowego”, raczej rosną, a nie maleją.

Jeszcze słowo o samych katalogach. Dobrze jest najpierw założyć je wszystkie, a potem dopiero kopiować do nich pliki, zaczynając od podkatalogu, który będzie najczęściej używany. Osiągamy tym samym dwie rzeczy:

– po pierwsze podkatalogi są wpisane na początku katalogu głównego i przez to od razu widoczne,

– po drugie początkowe sektory katalogów na dyskietce są umieszczone w zwartym bloku w obrębie jednej lub dwóch sąsiednich ścieżek, a nie rozrzucone i przemieszane z sektorami danych. Różnica pomiędzy tymi dwiema sytuacjami daje się odczuć podczas odczytu directory całej dyskietki przez program MENU (szczególnie przy braku szybkiej transmisji).

UKŁADAMY AUTOEXEC

Zastanówmy się teraz, co nasz komputer powinien robić po zainicjowaniu systemu. Wydawać by się mogło, że już nic. Popatrzmy tedy na zestaw programów znajdujący się w podkatalogu DOS. Część (np. RAM256.SYS czy TOMS.SYS) potrzebna jest tylko raz, przy uruchamianiu systemu, część (np. KILLDIR.COM) przydałoby się mieć czas pod ręką. Gdy mamy dwie, trzy lub cztery stacje dysków, to możemy sobie ostatecz-

■ *Po nabyciu i wstępnym oswojeniu się ze SpartaDOS X niejedyn jest przekonany, że od dyskietki systemowej uwolnił się na zawsze...*

nie pozwolić na trzymanie dyskietki systemowej stale w jednej z nich. Ale gdy mamy tylko jedną...

Jeśli do tego nie mamy ramdysku, to leżymy naprawdę, bo i sam DOS nie będzie na takim sprzęcie dobrze pracował. Jeżeli jednak ramdysk mamy, a raczej tak jest, to istnieje łatwe rozwiązanie. Należy po prostu przekopiować potrzebne „COM-y” do ramdysku. A najwygodniej jest, żeby zrobić to AUTOEXEC. Oto przykład takowego:

```
echo off
mkdir c:\dos
copy a:\dos\*.com c:\dos\
attrib +ph c:\dos
attrib +ph c:\dos\*.
path car:.,c:\dos\
prompt $!:\
echo on
date
time
```

Wiersz pierwszy („echo off”) wyłącza wyświetlanie treści AUTOEXEC.BAT na ekranie, co znacznie podnosi estetykę całej operacji. Aby to jednak było możliwe, musimy mieć program ECHO.COM. Ci, którzy go nie mają, powinni się oń postarać, a na razie pominać komendy „echo off” i „echo on”.

Następna komenda AUTOEXEC-a zakłada w ramdysku (tutaj jest to napęd C:) podkatalog DOS. Potem z podkatalogu DOS dysku A: kopiowane są do tego katalogu wszystkie pliki z rozszerzeniem *.COM. Widać tu od razu prostą metodę na zapobieganie zaśmiecaniu ramdysku rzadko używanymi programami: wystarczy po prostu zmienić rozszerzenie ich nazwy z „COM” na inne, np. „CO_”.

Dalej następują dwie komendy ATTRIB. Pierwsza ustawia atrybut ukrycia (H) i zabezpieczenia przed skasowaniem (P) podkatalogu DOS ramdysku, druga odnosi się do zawartych w nim plików. Zabezpieczenie jest po to, aby zarówno sam podkatalog, jak i zawarte w nim pliki nie przestały nagle istnieć w wyniku nieopatrzności użycia KILLDIR lub ERASE, ukrycie zaś polepsza przejrzystość katalogu głównego ramdysku. Katalog DOS jest w końcu do użytku Sparty X i użytkownik nie musi ani o nim pamiętać, ani go oglądać.

Następna komenda (PATH) ustawia ścieżkę dostępu tak, aby DOS przeszukiwał zarówno urządzenie CAR: jak i podkatalog DOS ramdysku. Jest to ważne, aby Sparta umiała prawidłowo odszukać dodatkowe polecenia zewnętrzne, umieszczone właśnie w podkatalogu DOS. Od tego momentu możemy używać nowych poleceń tak, jakby były zapisane w urządzeniu CAR:.

Dalej następują formalności – ustawienie „chybicka”, czyli znaku zachęty (ang. prompt), włączenie wyświetlania („echo on”) i wywołanie poleceń DATE i TIME. To celem ustawienia bieżącego czasu i daty po zimnym starcie sys-

temu. Jeśli ma się moduł zegara, to można z tego zrezygnować.

Ułożonego przez nas AUTOEXEC-a również możemy „wrzucić” do podkatalogu DOS dyskiety systemowej.

CZAS NA CONFIG.SYS

Aby wszystko przebiegło tak, jak opisałem powyżej, potrzebny jest jeszcze jeden ważny plik – CONFIG.SYS. Nawet, jeśli akceptujemy „defaultową” konfigurację DOS-u, to i tak musimy go teraz ułożyć, aby przygotować Spartę na kilka „niespodzianek”. Zaczynamy standardowo:

```
use banked
```

Następnie, jeśli chcemy wyłączyć funkcję MEM.SAV dla Atari BASIC, dodajemy:

```
set basic
```

Jeśli jednak pracujemy z BASIC-em i MEM.SAV chcemy mieć, to lepiej go skierować do katalogu DOS ramdysku, aby plik BAS.SAV nie pałętał się po katalogu głównym:

```
set basic=c:\dos\bas.sav
```

W identyczny sposób postępujemy z MEM.SAV dla zewnętrznego modułu (np. Action!):

```
set car=c:\dos\car.sav
```

Następnie, pamiętając o tym, że jedynym komunikatem, jaki ma prawo wyświetlić AUTOEXEC jest „ECHO OFF”, likwidujemy chybcika. Ponieważ użycie:

```
set prompt
```

powoduje uporczywe wyświetlanie znaku „>”, więc piszemy:

```
set prompt=
```

co sprawia, że od tego momentu bieżącym chybcikiem jest spacja. Dla komputera chybcik istnieje, ale my go nie widzimy, czyli tak, jakby go nie było.

Teraz musimy delikatnie powiadomić COMMAND.COM, że plik AUTOEXEC.BAT znajduje się wbrew jego mniemaniu nie w katalogu głównym, ale w podkatalogu DOS stacji A:

```
set batch=\dos\autoexec
```

Jak widać, AUTOEXEC.BAT nie musi się nawet tak nazywać. Jeśli nazwiemy go, zgodnie z tradycją SpartaDOS 3.2d, STARTUP.EXC, to należy wpisać:

```
set batch=\dos\startup.exc
```

Teraz powiadamy system, że pliki wykonywane przez CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT znajdują się nie tylko na urządzeniu CAR:, ale również w katalogu DOS stacji A:

```
set patch=car:.\a:\dos\
```

I to byłoby tyle mieszania w zmiennych systemowych. Przystępujemy do instalacji kolejnych elementów systemu:

```
device sparta
```

```
device sio
```

Ktoś, kto ma moduł R-Time 8, pisze teraz:

```
device clock
```

a w przeciwnym wypadku:

```
device jiffy
```

Teraz można zainstalować ramdysk. Założymy, że chcemy mieć ramdysk C: o maksymalnej dla naszego komputera pojemności. Osoby posiadające komputery z rozszerzeniem do 128, 192, 320 KB („amerykańskim”) i 1 MB RAM, piszą:

```
device ramdisk c,64
```

Liczba 64 oznacza tu, rzecz prosta, liczbę banków dodatkowej pamięci przydzielanej

ramdyskowi. Jeśli komputer ma mniej banków pamięci, to zostaje przyjęta maksymalna ich liczba.

Posiadacze komputerów z 256 KB RAM typu Newell Industries (instalowane np. przez firmę TOMS) i 320 KB typu Compy Shop (instalowane m.in. przez serwis Atari) obsługę ramdysku muszą wczytać z dyskiety. Jest to pierwszy odczyt ze stacji dysków, nie od rzeczy byłoby więc uruchomienie szybkiej transmisji. Posiadacze XF-551 oraz stacji z rozszerzeniem US Doubler nie muszą tu wpisywać nic (stacja działa w szybkiej transmisji sama z siebie). Użytkownicy zwykłych LDW 2000 Super oraz stacji Happy Warp 7.0 do CONFIG.SYS dopisują:

```
device indus
```

Właściciele stacji TOMS Multi Drive, TOMS Turbo Drive, TOMS 710 i 720 wpisują:

```
device toms
```

przy czym, jeśli mamy Multi Drive'a, to gorąco modlimy się, żeby stacja nie wyleciała z szybkiej transmisji przed końcem AUTOEXEC-a. Posiadacze CA-2001 piszą:

```
device ca2001
```

Użytkownicy innych stacji muszą obejść się smakiem – szybkiej transmisji nie będzie. W wypadku Top Drive można zaryzykować:

```
device topdrive
```

ale za poprawną pracę systemu trudno ręczyć.

Po uporaniu się ze stacją można już wczytać ramdyski. Dla komputera z 256 KB RAM będzie to:

```
device ram256 c:
```

natomiast dla 320 KB typu Compy Shop będzie tak:

```
device ram320cs c:
```

Po pomyślnym wykonaniu zaprogramowanych operacji system jest gotów do pracy. Pozostaje jeszcze tylko zmienić ustawienie ścieżki dostępu:

```
set path=car:.\c:\dos\.\a:\dos\
```

Tego typu ścieżka dostępu jest potrzebna na wypadek, gdyby przebiegające właśnie inicjowanie komputera nastąpiło nie po włączeniu go do sieci, ale po komendzie COLD. Jeśli użyty został ten sam CONFIG.SYS, co poprzednio, to katalog DOS ramdysku, założony przy którymś wcześniejszym uruchamianiu systemu istnieje nadal wraz z zawartością. W tej sytuacji wywołany przez AUTOEXEC plik realizujący polecenie ECHO OFF zostanie ściągnięty stamtąd właśnie, a nie z dyskiety. Zauważmy, że wcześniejsze ustawienie ścieżki w ten sposób spowoduje komplikacje, gdyż przed zainstalowaniem procedury obsługi ramdysku napęd C: nie istnieje.

UWAGA! Jeśli wyszliśmy ze SpartaDOS X (np. przez COLD /N) i uruchomiliśmy program, który używał dodatkowej pamięci, to przy powrocie do Sparty może okazać się komunikat „Ramdisk contents preserved”. Nie musi to być prawda – komunikat ten pojawia się, gdy zawartość pierwszego sektora ramdysku nie jest naruszona. W takim wypadku uszkodzenie pliku ECHO.COM znajdującego się w ramdysku może spowodować przykre sensacje, do zawieszenia się komputera włącznie. Najlepiej wtedy wyłączyć zasilanie i włączyć je ponownie.

I to jest już koniec naszego „konfiga”. Ca-

łość może wyglądać na przykład tak:

```
use banked
set basic
set prompt=
set batch=\dos\autoexec
set path=car:.\a:\dos\
device sparta
device sio
device jiffy
device ram256 c:
set path=car:.\c:\dos\.\a:\dos\
```

ZMIANY KONFIGURACJI

Przy pracy w DOS-ie zdarzają się sytuacje, kiedy używana na codzień konfiguracja z jakichś względów okazuje się być niekorzystna. Zajść to może wtedy, kiedy np. program, który chcemy uruchomić „nie chodzi w banked”, albo potrzebujemy dużego ramdysku, a tu DOS zajmuje 16 KB rozszerzenia itp.

Przyznam, że tego typu wypadki przyprawiły mnie zawsze o konfuzję. Musiałem brać jakąś bogu ducha winną dyskiety, nagrywać na nią naprędce sprokurowanego, doraźnego konfiga i robić restart systemu. Efekt był taki, że prawie na każdym dysku miałem jakiś CONFIG.SYS i nie wiadomo było, czy jest to taki właśnie „tymczasowy”, czy konfigurujący komputer do pracy z programem, który się na tej dyskiecie znajdował. Powodowało to zbędne zamieszanie.

Szczęściem naszego redakcyjnego kolegę Profa natchnęła kiedyś komputerowa muza i w tym natchnieniu popełnił on program NEW.COM, do rekonfiguracji Sparty X. Program ten znajduje się w naszym „szerterze”.

Bez NEW.COM, jak bez ręki. Założmy, że chcemy przeznaczyć całość pamięci rozszerzenia na ramdysk. Układamy coś takiego:

```
use osramset basicset prompt=$1:\device
spartadevice siodevice jiffy
device a:\dos\ram256 c:
```

i nagrywamy w katalogu głównym jako, powiedzmy, MAXRAMDK.SYS. Następnie, przy założeniu że NEW.COM jest gdzieś wzdłuż ścieżki dostępu, wklepujemy:

```
NEW MAXRAMDK
```

i po chwili mamy 192 KB ramdysku (przykład jest dla komputera z 256 KB RAM, czyli takiego jak mój). Czysto, łatwo, elegancko, bez żadnej dodatkowej gimnastyki. Zauważmy przy tym, że nieoczekiwanie zaowocowało nam umieszczenie pliku AUTOEXEC w podkatalogu DOS. Po rekonfiguracji Command Processor szuka pliku wsadowego w katalogu głównym (jako że MAXRAMDK.SYS nie zmienia pierwotnej wartości zmiennej BATCH, w przeciwieństwie do CONFIG-a), nie znajduje go i nie wykonuje. I bardzo dobrze, gdyż AUTOEXEC radośnie przekopiowałby nam do ramdysku systemowy katalog DOS, czego sobie akurat nie życzymy. Powrót do pierwotnej konfiguracji realizuje się przez włożenie do stacji A: wiadomej dyskiety i wklepanie:

```
\DOS\NEW CONFIG
```

Na dyskiety systemową możemy spokojnie nagrać kilka plików ustawiających komputer w częściej używane konfiguracje. Tylko z układu NONE można wrócić jedynie przez restart systemu (COLD), gdyż NEW.COM w tym trybie zawiesza komputer. I to by było na tyle.

Konrad KOKOSZKIEWICZ

Przenoszenie danych między AMIGĄ, a Pecetem

■ **Od dawien dawna między posiadaczami komputerów Amiga i PC trwa „wojna”. Tymczasem obie te maszyny mogą ze sobą współpracować. Bez żadnych problemów można przenosić między nimi teksty, grafikę, arkusze kalkulacyjne, moduły muzyczne itp. Niniejszy artykuł ma za zadanie pokazanie na konkretnych przykładach posiadaczom Amig jak tego dokonać.**

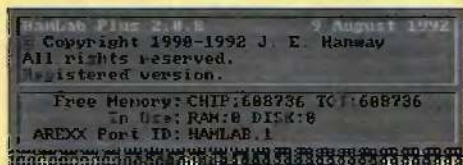
PODSTAWY

Aby w ogóle coś zrobić należy najpierw przenieść pliki z jednego komputera na drugi. Można tego dokonać na dwa sposoby: korzystając z dysków lub ze złącza szeregowego i kabla typu null-modem. Na początek zajmiemy się dyskami.

CROSS DOS

Do przenoszenia plików według mnie najlepiej nadaje się program CrossDos. Jest on dostarczany w komplecie z Amigą 1200, ale można go również nabyć osobno.

Aby zainstalować Cross Dosa należy po prostu kliknąć na ikonę Install. Cross Dos instaluje nowe urządzenie logiczne PCx:, gdzie x jest numerem napędu. Za jego pośrednictwem będziemy kopiować pliki z/do dysków MS DOS. Z PCx: korzysta się tak samo jak z DFx:. Do przenoszenia plików można użyć np. File Mastera, czy Directory Opusa.



Z tego okienka możemy dowiedzieć się, z kim pracujemy.

TWIN EXPRESS

W przypadku wielu plików transfer danych za pośrednictwem dysków może być bardzo czasochłonny i trudny. W takim przypadku można użyć kabla, którego schemat zamieszczamy obok oraz programu Twin Express. Umożliwia on przenoszenie plików z prędkością ok. 115 000 bitów na sekundę. Aby przenieść plik z jednego komputera na

drugi, należy po uruchomieniu programu wpisać np.:

```
COPY df0:Tekst.txt -c:\Artykul.txt
```

Spowoduje to skopiowanie ze stacji df0: w Amidze pliku Tekst.txt na dysk twardy C: w pececie do pliku Artykul.txt. Znak - oznacza operację na drugim komputerze.

Inne komendy Twin Expressa to:

Rename – zmienia nazwę pliku
Delete – kasuje plik
Type – wyświetla zawartość pliku
Dir – wyświetla katalog
Tree – wyświetla drzewo katalogów
Chdir – zmienia aktualny katalog
Mkdir – zakłada katalog
Rmdir – kasuje katalog
Set – ustala tryb przesyłania danych
Show – wyświetla parametry programu
Help – wyświetla pomoc
Echo – wypisuje podany tekst na ekranie

TEKSTY

W zasadzie z przenoszeniem tekstów nie powinno być problemów. Wystarczy skopiować plik tekstowy na dysk MS-DOS i po kłopotcie. Jednak powstaje problem polskich liter, a raczej ich kodowania. Na Amidze zazwyczaj stosuje się standard xJP lub AmigaPL, a na PC Mazovii lub Latin2. Istnieją trzy sposoby „dopasowania ogonków”. Pierwszym z nich jest użycie prostych programików napisanych przez ks. Jana Pikula. Są to: JPtoMZV – konwersja z xJP na Mazovii JPtoPL – konwersja z xJP na AmigaPL MZVtoJP – konwersja z Mazovii na xJP MZVtoPL – konwersja z Mazovii na AmigaPL PLtoJP – konwersja z AmigaPL na Mazovii PLtoMZV – konwersja z AmigaPL na xJP PLtoLAT2 – konwersja z AmigaPL na Latin2

Używa się ich przez podanie nazwy pliku źródłowego i docelowego jako parametrów np.:

```
PLtoMZV ram:Artykul.txt PCO:Artykul.txt
```

Kolejną metodą konwersji jest użycie rozbudowanych konwerterów tekstu, np: AmigaPL autorstwa prof. Bruszewskiego. Niemal każdy z tych programów obsługuje się inaczej, więc nie będę wglębiał się w szczegóły.

Ostatnią metodą jest użycie... Cross Dosa. Aby go do tego zmusić należy poznać sposób, w jaki przetwarza on pliki tekstowe. Na dysku, na którym jest on zainstalowany w katalogu

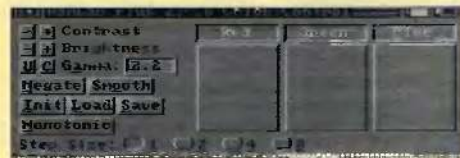
```
L:\FileSystem_Trans
```

znajdują się pliki z rozszerzeniami „crossdos”. Są one pewnego rodzaju tablicami znaków. Cross Dos odczytując plik tekstowy porównuje kod znaku z odpowiednią wartością w tablicy i jeżeli jest ona inna, zmienia go. Pierwsze 256 bajtów jest używane przy kopiowaniu Amiga → PC, a drugie przy przenoszeniu danych w odwrotną stronę. Do eksperymentowania najlepiej użyć tablicy INTL.crossdos pod zmienioną nazwą. Żeby zamienić

znak A w standardzie AmigaPL (kod \$e2) na odpowiedni w Mazovii (kod \$86) należy zmienić 227 bajt tablicy na \$86 oraz 391 bajt na \$e2. Można do celu użyć np. opcji File Edit z File Mastera. Tak zmodyfikowaną tablicę zapisujemy na dysku. Następnie uruchamiamy Cross Dosa i w opcji Translation Types wybieramy zmienioną tablicę. Należy również zaznaczyć pola Text Filtering i Text Translation. Następnie z górnego menu wybieramy opcję Save. Od tej pory pliki tekstowe będą konwertowane według nowej tablicy. Na rys 1. znajduje się pełna tablica znaków standardu xJP, AmigaPL, Mazovia i Latin2.

GRAFIKA

Do przenoszenia grafiki potrzebny jest jakiś konwerter, ponieważ na pececie popularne są obrazki w standardach GIF, JPG, PCX itp., a na Amidze niepodzielnie panuje IFF. Do konwersji najlepiej nadają się programy typu ImageFX czy ADPro, jednak są one bardzo pa-



Oto okno preferencji koloru. Nie zostało ono omówione w artykule, jednak eksperymenty z nim są wskazane.

mięciożerne i dobijająco wolne na „zwykłych” Amigach, więc nie będę ich bliżej omawiał. Bardzo dobrą alternatywą są programy HamLab i Rend 24. Umożliwiają one praktycznie tylko konwersję grafiki, jednak to co robią, robią szybko i dosyć dobrze. Dodatkowo Rend 24 jest programem Shareware.

HAM LAB

Ham Lab jest programem do konwersji i prostej obróbki grafiki. Posiada modułową konstrukcję. Poszczególne procedury ładujące i zapisujące są oddzielnymi plikami. Dzięki temu możliwa jest łatwa jego rozbudowa. Program jest rozprowadzany w dwóch wersjach: Shareware, która ma ograniczenie wielkości obrabianych obrazków do 512*512 punktów oraz pełnej, którą otrzymuje się po wpłaceniu opłaty rejestracyjnej. Niestety wersja, którą opisuję (2.0.8) nie wykorzystuje układów AGA.

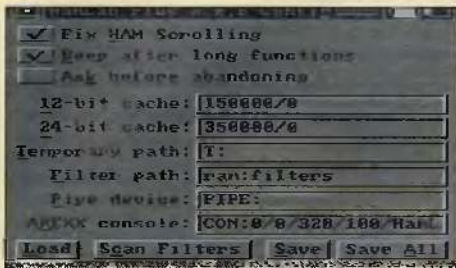
Na „dzień dobry” program wita nas oknem konfiguracji. Dostępne tam opcje to:

Fix HAM Scrolling – poprawia przesuwanie obrazków w trybie HAM;

Beep after long functions – ustawienie powoduje generowanie sygnału dźwiękowego po wykonaniu dłuższych funkcji;

Ask before abandoning – jeżeli jest ona ustawiona, program pyta się, przed usunię-

ciem obrazka z pamięci o potwierdzenie;
12-bit cache – określa rozmiar bufora dla 12-to bitowych danych grafiki;
24-bit cache – określa rozmiar bufora dla 24-o bitowego obrazu grafiki;



Tu możemy ustalić konfigurację Ham Laba.

Temporay path – katalog na „śmieci” programu;
Filter path – katalog, gdzie znajdują się loadery i savery;
Pipe device – rura; urządzenie logiczne, które umożliwia komunikację programu ze „światem”. Jest ono używane przez Ham Laba m.in. do komunikacji ze starymi loaderami;
AREXX console – definicja portu Arexxa;
Load – ładuje konfigurację;
Scan Filters – sprawdza, jakie są dostępne filtry;
Save – zapisuje konfigurację z Output Mode na dysk;
Save All – zapisuje pełną konfigurację na dysk.

Po ustawieniu konfiguracji rozpoczynamy zabawę. Wybieramy opcję Load z okna głównego. W tym momencie powinien ukazać się requester dyskowy. Po wybraniu obrazka do konwersji przechodzimy do głównego okna. W jego lewym, górnym rogu pojawią nam się dane na temat wczytanej grafiki. Są to: nazwa obrazka, rozdzielczość, liczba bitplane'ów oraz tryb graficzny. W prawym, górnym rogu podane są dane obrazka wynikowego. Aby je zmienić klikamy na gałkę Change Output Mode... . Pojawi się okno z następującymi przyciskami:

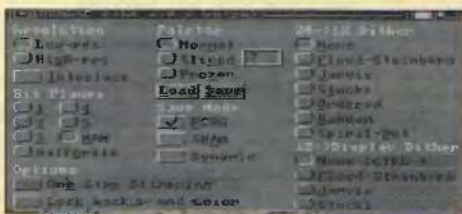
Resolution – rozdzielczość
Low-Res – 320*170
High-Res – 640*350
Interlace – *x512
Bitplanes – liczba bitplanów
 1 – 2 kolory
 2 – 4 kolory
 3 – 8 kolorów
 4 – 16 kolorów
 5 – 32 kolory (tylko tryb Low-Res)
HAM – 4096 kolorów (tryb Hold And Modify dostępny jest tylko w Low-Res'ie)
Halfbrite – 64 kolory (również tylko Low-Res)
Options – opcje dodatkowe
One Step Dithering – włączenie tej opcji powoduje, że program przy konwersji obraz-



Oto okno główne Ham Laba.

ka na 2, 4, 8, 16, 32 lub 64 kolory wykona tylko dwa stopnie konwersji:
 a) obrazek źródłowy jest konwertowany na 12 bitów (4096 kolorów),
 b) z 12 bitów jest on zamieniany na obrazek o liczbie kolorów ustawionej w bitplanes. Normalnie Ham Lab dokonuje najpierw konwersji na 24 bity.

Opcja ta jest użyteczna tylko w przypadku, gdy obrazek wynikowy nie jest w trybie HAM. **Lock Background Color** – powoduje użycie koloru tła obrazka źródłowego w obrazku wynikowym;
Palette – menu palety kolorów;
Normal – jedna paleta kolorów obowiązuje dla całego obrazka;
Sliced x – opcja umożliwia dynamiczną zmianę palety. Obrazki wygenerowane za pomocą tej opcji prawdopodobnie nie zosta-



Tutaj zmieniamy parametry wyjściowe grafiki.

nąć odczytane przez większość programów graficznych;
Frozen – „zamraża” paletę. Będzie ona użyta również w następnym obrazku. Jest to opcja przydatna w poklatkowej konwersji animacji. Nie działa w trybie Sliced;
Load – ładuje paletę z dysku i zamraża ją;
Save – zapisuje paletę na dysku. Nie działa w trybie Sliced;
Save mode – sposób zapisu obrazka w trybie Sliced;
PCHG – zapisuje obrazek jako „wielopaletowy”. Obrazek taki można odczytać np. programem Mostra;
SHAM – zapisuje obrazek jako Sliced Hold And Modify;
Dynamic – zapisuje obrazek jako „dynamic file”. Można go odczytać programami Dyna-Show i Dyna-Mate.

Można włączyć jednocześnie wszystkie trzy opcje. Ham Lab zapisze wtedy ten sam obrazek na trzy sposoby w różnych hunkach jednego pliku IFF. **24->12 Dither** – rodzaj ditheringu, jaki ma być użyty przy konwersji 24-o bitowego obrazu grafiki na 12-to bitowy.

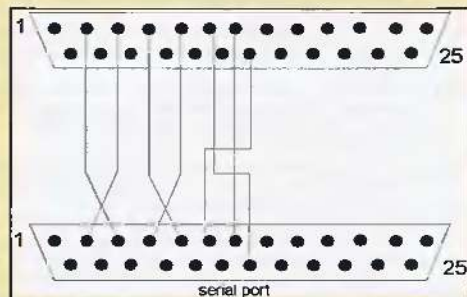
None – brak ditheringu.
 Floyd-Steinberg, Jarvis, Stucki, Ordered, Random, Spiral-Dot – różne rodzaje ditheringu.
12->Display Dither – opcja użyteczna tylko dla obrazków o liczbie kolorów mniejszej niż HAM. Określa rodzaj ditheringu użyty przy konwersji 12-bitowego obrazu grafiki do ilości kolorów ustawionej w opcji Bitplanes.

Po ustawieniu konfiguracji przechodzimy ponownie do ekranu głównego. Proponuję zająć się teraz wymiarami obrazka. Do ich „kształtowania” służą opcje:
Scale – skaluje obrazek do x procent jego pierwotnych wymiarów, gdy przy okienku z liczbą znak % jest zaznaczony lub do x punktów, gdy nie jest on zaznaczony;
Input Crop – opcja umożliwiająca „przycięcie” obrazka do określonych wymiarów podczas wczytywania. Dostępne tam pola to: Wid (szerokość), Hgt (wysokość), UL (lewy, górny róg), LR (prawy, górny róg) oraz przycisk Full Size (wczytywana jest całość obrazka);
Output Crop – jest to opcja analogiczna do Input Crop, z tym, że obcięcie grafiki następuje podczas wyświetlania lub zapisu grafiki.

Gdy ustalimy już wymiary obrazka możemy go:

1. wyświetlić opcją Display,
2. zapisać na dysk w formacie IFF opcją Save,
3. zapisać na dysk w innym formacie opcją Export.

Pozostały nam do omówienia funkcje:
Revert – przywołuje ostatnie ustawienia, jeżeli były one zmienione po ostatnim zapisaniu lub wyświetleniu obrazka;
Clear –yczyści wszystkie bufor i wymazuje z obrazek pamięci;



Schemat szeregowego kabla połączeniowego

oraz Menu:
Color Control – jest to menu do operacji na kolorach. Przy konwersji rzadko się z niego korzysta, dlatego nie opiszę go, lecz zachęcam do eksperymentowania;
AREXX Console – powoduje otwarcie okienka dla poleceń AREXX-a. Jest ono aktywne tylko wtedy, gdy uruchomimy wcześniej program REXXMast. Szczegółowe omówienie AREXX-a wykracza jednak poza ramy tego artykułu.

DO ZOBACZENIA

Na tym kończę pierwszą część cyklu „Przenoszenie...”. W następnej części zostanie opisany program do konwersji grafiki z Amigi na PC-ta jak również sposoby przenoszenia animacji.

Grzegorz SZAJAKO

	ą	Ą	ć	Ć	ę	Ę	ł	Ł	ń	N	ó	Ó	ś	Ś	z	Z	ż	Ż
AmigaPL	e2	c2	ea	ca	eb	cb	ee	ce	ef	cf	f3	d3	f4	d4	fb	db	fa	da
xJP	e6	c6	e7	c7	ea	ca	ee	ce	f1	d1	f3	d3	f5	d5	fb	db	fe	de
Mazovia	86	8f	8d	95	91	90	92	9c	a4	a5	a2	a3	9e	98	a7	a1	a6	a0
Latin2	a5	a4	86	8f	a9	a8	88	9d	e2	e3	a2	e0	98	97	be	bd	ab	8d

Rys.1 Wszystkie kody podane są w kodzie szesnastkowym. Kody Mazovii i Latin na podst. Instrukcji obsługi drukarki LC-100. Kody xJP i AmigaPL na podst. Magazynu Amiga.

NAJTAŃSZE W POLSCE LEGALNE OPROGRAMOWANIE DLA IBM PC!

Ponad 50 tys. programów z całego świata (dziesiątki GB) - największa oferta w Polsce!

Poniżej przedstawiamy fragment naszej oferty:

- G185: (3) RAPTOR - doskonała gra firmy Apogee Software. Lecimy statkiem kosmicznym i, zwalczając przeciwników, zdobywamy pieniądze, za które poprawiamy wyposażenie naszego statku. Wymagania: 386, VGA, 2 MB RAM 5 MB na HD. (7 MB w celu zainstalowania)
- G186: (3) DOOM 1.2 - nowa wersja doskonałej gry DOOM. Główna różnica z poprzednią wersją to możliwość gry kilku osób na połączonych komputerach (np. przez RS232, modem, sieć Novell) [386, 4MB RAM, VGA, HD ponad 5MB]
- G187: (2) PINBALL FANTASIES - bardzo efektowna realizacja flippera na PC. Wersja demo. W pełni umożliwia zabawę. [AT, VGA]
- G186: (1) Hero - Idealna labiryntówka, edycja poziomów (muzyki, wyglądu, poziomu trudności) [EGA+, Mysz]. Psol - Pokier jako Tetris (doskonalej interfejs) [EGA+]
- G189: (1) Otap v. 6.0 - Gra zręcznościowo-logiczna (budowa rurociągu na czas); Snarf - Labiryntówka. Dużo emocji; Xenx - Super lot statkiem kosmicznym.
- G190: (1) AstroFire - bardzo ładna zręcznościowa gra z ładną 256 kolorową grafiką uzyskaną dzięki technice raytracingu. Pomyśl gry stary, ale całkiem nowa, rewelacyjna oprawa!
- G191: (2) Galactix v.1.3a - strzelanina w kosmosie. Doskonała animacja, digitalizowany dźwięk, dopracowana grafika. [VGA, 2MB HD]
- G192: (3) OVERLORD - wersja demonstracyjna symulatora lotu firmy VIRGIN GAMES. Jest w pełni funkcjonalna. ograniczenie dotyczy ilości misji. [386, VGA, 2.2 MB RAM]
- G193: (3) Jazz Jackrabbit - demo kolejnej doskonałej gry Epic Megagames. Zręcznościowa (platformówka) z zadziwiająco grafiką i animacją. Ponadto rewelacyjna muzyka stereo (oczywiście na odpowiednim sprzęcie). [386, VGA, 4 MB RAM]
- GR068: (2) PERSISTENCE OF VISION raytracer v. 2.0 - jeden z najlepszych programów do generowania realistycznych obrazów. Do opisywania obiektów używa się specjalnego języka o bardzo dużych możliwościach. Więcej informacji znaleźć można w ENTERZE nr 8/94. Wymaga 386 i minimum 2MB RAM. Dyskietka HD.
- GR069: (2) RAY TRACER v. 8.0.0 - Antonio Costa's. Program o zastosowaniach podobnych do poprzedniego. Obrazy tworzy się również za pomocą specjalnego języka. Więcej informacji można uzyskać również w ENTERZE 8/94. Dyskietka HD.
- GR070: (2) POLYRAY v. 1.4 - kolejny program służący do ray-tracingu. Od poprzednich odróżnia go możliwość tworzenia animacji (nie tylko obrazów statycznych) Jest wyposażony w instrukcję obsługi i przykłady, co ułatwia poznanie języka służącego do opisywania obrazów. Również odsyłamy do ENTERA 8/94.
- GR071: (1) PV3D v. 1.00 - programik pomocniczy do POVR - GR068 Ułatwia tworzenie skryptyów do tego programu za pomocą myszki i "interfejsu graficznego".
- GR072: (1) VIVID v. 2.0 - I jeszcze jeden Ray-tracer. Wymagania sprzętowe są niewielkie - 286, koprocesor, 2MB RAM. Porównanie go z innymi programami tego typu znaleźć można oczywiście we wspomnianym już ENTERZE 8/94.
- GR073: (1) ORT v. 1.6 - bardzo prosty, krótki i szybki program do ray-tracingu. Zawiera teksty źródłowe. Dokładniejszy opis znaleźć można oczywiście we wspomnianym już poprzednio numerze ENTERA.
- GR074: (2) VORT v. 2.12 - Uniwersalny (w postaci kodu źródłowego, który można skompilować na dowolnym komputerze) program do ray-tracingu. Jest bardziej rozbudowany, niż POVR, czy VIVID, może generować animacje. Więcej informacji jak zwykle w ENTERZE 8/94. Dyskietka HD.
- GR075: (2) Wizard - komputerowa książeczka do kolorowania. Umożliwia nie tylko wypełnianie powierzchni danym kolorem ale również malowanie po obrazku. Pełne 256 kolorów do dyspozycji!
- GR076: (1) VPic - uniwersalny program do oglądania obrazków w najpopularniejszych

- formatach. Łatwy w obsłudze. Obsługuje zestaw najpopularniejszych kart SVGA.
- GR077: (1) ASG - Auto StereoGram, prosty generator stereogramów ze zbiorów typu PCX.
- GR078: (2) GHOSTSCRIPT 2.6.1 - wyświetla na ekranie w trybie graficznym, oraz drukuje na drukarkach zbioru w języku Postscript. Wersja dla DOS.
- GR079: (3) FONTY do GHOSTSCRIPT - zestaw fontów do programu Ghostscript 2.6.2 dla wersji DOS i WINDOWS.
- PU009: (1) WYKRES - program do profesjonalnej graficznej prezentacji informacji handlowych, ekonomicznych, statystycznych i naukowych w języku polskim. Wersja pełna. Przekazany od rozpowszechniania w shareware po zaprzestaniu dystrybucji komercyjnej. Do pracy niezbędna myszka i 640 KB RAM.
- PU079: (1) TVKał - program katalogujący dyskietki opracowany przez Piotra Łodę ze Starachowic. Wersja demo. Tania rejestracja.
- PU080: (2) Pomocnik Krzyżówkacza - doskonały program dla miłośników rozwiązywania krzyżówek. Ok. 75 tys. słów. Szybkie szukanie po podaniu maski. Dodatkowo szukanie anagramów. Wersja shareware nie zawiera nazw własnych.
- PU081: (2) Profilaktyka Antywirusowa - doskonały zestaw programów antywirusowych firmy COFADAT.
- PU082: (3) ProDrive - profesjonalny pakiet obsługi dysków i plików firmy COFADAT.
- PU083: (1) Fizyka1 - Nauczyciel fizyki dla szkoły średniej przygotowuje do egzaminu na studia. Bardzo dobry. Wersja pełna.
- PU084: (1) Chain Reaction 2.02 - bardzo fajna gra planszowa dla 2 do 4 osób (można też grać z komputerem). [VGA, 286, obsługuje karty dźwiękowe i COVOX]
- PU085: (1) BIOWIN - biorytm pod Windows. Udoskonalona wersja programu Biorytm 1.22.
- PU086: (1) MISZMASZ 1.0 - udany dyktor ASCII. Komunikacja z użytkownikiem po polsku. Konwersja różnych kodów polskich liter.
- PU087: (1) KSIĘGA 5.01 - program obsługi księgi przychodów i rozchodów firmy LEGAT. Wersja DEMO, po denominacji
- PU088: (1) 2x2 - program pomagający w odrabianiu lekcji z matematyki
- WT090: (2) TOPDRAW v. 1.0b - doskonały program DTP. Zorientowany obiektowo, łatwy w obsłudze. [386, VGA, 2 MB RAM, 2 MB na HD].
- WT091: (3) PagePlus Intro - Windows DTP firmy Serif, Inc. Jest to w pełni użytkowy program (nie demo) rejestracja dla celów domowych i osobistych jest za darmo. Jest to "młodszy brat" PagePlus 2.0.
- WT092: (1) Type Designer - Działająca wersja Demo edytora fontów TYPE 1 dla Windows. Screen thief - "kapatcz ekranów" dla Windows i DOS.
- WT093: (1) ClockMan - Inteligentny edytor dla Windows MetaPlay - Program do obsługi plików WMF. Gview - Program do obsługi nietypowych formatów.
- WT094: (2) PhotoLab - Obróbka zdjęć pod Windows, FontMaster i TTFInst - Obróbka fontów. IconDrw i IconMaster - obróbka ikon. More Control - lepszy Control Panel.
- WT095: (2) Fonts - Zestaw fontów TYPE 1 dla środowiska MS-Windows.
- WT096: (2) Fonts - Zestaw fontów TRUE TYPE i TYPE 1 dla środowiska Windows.
- WT097: (2) Plug-In v. 2.1 - doskonałe rozszerzenie Program Managera do Windows. Patrz Gazeta-Biuro Komputer 23.08.94.
- WT098: (1) POPOUT 2.0 - generator stereogramów, wersja shareware, pracujący w środowisku WINDOWS.
- WT099: (2) GHOSTSCRIPT 2.6.1 - wyświetlanie i druk zbiorów w języku Postscript. Wersja pod Windows.
- WT100: (2) Top Draw 2 - Jeden z najlepszych programów graficznych pod Windows. Obiektowo zorientowany, import do różnych formatów [386+, VGA]

Inne działy w naszym katalogu, to m. in. bazy danych, programy dla biznesu, narzędzia dla programistów, grafika, programy muzyczne i wiele innych. Ponadto oferujemy programy licencjonowane polskie i zagraniczne.

Pragniemy zwrócić uwagę na bogatą ofertę (kilkadziesiąt sztuk) polskiego oprogramowania edukacyjnego dla wszystkich (od przedszkolaków do dorosłych) z najrozmaitszych dziedzin. Szczegóły w katalogu.

Programy na CDROM. Jesteśmy przedstawicielem w Polsce amerykańskiego dystrybutora oprogramowania na CD - firmy WALNUT CREEK CDROM z Kalifornii. Najnowsze wydania (1995 r) najpopularniejszych zestawów programów SIMTEL i CICA for WINDOWS, LINUX na CD i dziesiątki innych CDROM.

Aby zamówić katalog lub program wystarczy zadzwonić lub napisać. Ceny: 2,99 zł za dyskietkę + VAT (zniżki już przy 10 dyskietkach). Za przygotowanie do wysyłki pocztą i wysyłkę niezależnie od wielkości zamówienia 2,99 zł + VAT. Zniżki dla uczniów.

Zgłoszenia osobiste:

Warszawa, ZBYCH, Al. Stanów Zjednoczonych 24 p.101, tel. 617-69-84
 Poznań, L&P Dystr. Oprogr. Shar., Osiedle Orła Białego 44, tel. 79-53-76
 ZBYCH S-ka z o.o., 02-649 Warszawa 13, skr. poczt. 93
 (02) 617-69-84 - czynny całą dobę!!!
 zbych@ikp.atm.com.pl, zbych@maloka.waw.pl, zbych@dircon.co.uk

Listowne:

Tel./fax:

E-mail:

UNIVERSE



Historyjek o nieszczęsnych bohaterach przeniesionych niewiedomo gdzie, było już wiele. Na szczęście autorzy ze stajni CORE zadbali o to by się nie powtarzać – ich produkt posiada nowoczesne menu poleceń a dowcip producentów zapewnia znakomitą zabawę w trakcie rozwiązywania przygotowanych zagadek.

Borys zostaje uzbrojony w kilkanaście ikon, z których większość używa się 2-3 razy w całej grze, a są to między innymi: AT-TACK, COMBINE, WEAR, JUMP. To nagromadzenie różnych poleceń strasznie utrudnia (zamiast uprościć) każde zadanie, bo

nigdy nie wiadomo, czy wkłada się poleceniem INSERT, USE czy też COMBINE.

Bohater idzie dokładnie tam, gdzie klikniemy myszą, ale należy zachowywać się bardzo ostrożnie. Przede wszystkim można zostać zaatakowanym przez wszędobylskie roboty, z którymi nie ma sensu zadzierać. Jak by tego było mało, do kilku miejsc nie daje się wejść ze względu na... dokładność kliknięcia myszą!! Podobne motywy zdarzają się w grach Sierry, w których szczególnie uciążliwe jest „opuszczanie” ekranu.

Akcja gry – podróże Borysa po Parareli – prezentuje się zachęcająco, choć nie jest wbrew pozorom banalna (dokładny opis znajdziecie w TS 3'95). Grafika wydaje mi się mocno niedbała, ale za to muzyka – pal-



ce lizać! Nawet po długim graniu w Universe nie chce się kończyć, a to właśnie ze względu na doskonałą oprawę dźwiękową.

Universe jest grą bardzo ambitną, choć trudno przewidzieć dalsze losy tego typu „systemów”. Dowcip przypomina trochę produkty Lucas Arts, ikony – rozbudowany styl Sierra On-Line a akcja serię Space Questów. Generalnie mówiąc: trochę za trudne i trochę za szare, ale w gruncie rzeczy całkiem cool!

LUKE



Dystrybutor: Mirage
Firma: CORE Design Limited
Rok produkcji: 1994
Cena (Amiga, PC): 58,56 zł
Cena (PC-CD): 65,88 zł
Wersje językowe: angielska, niemiecka, francuska, włoska

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX/16 + 2 MB RAM, 7 MB na HDD, mysz

CHRISTMAS LEMMINGS

Firma Psygnosis, po okresie prawie rocznego letargu, wykazuje dużą aktywność. Nie dość, że wymyśliła trzecią część lemmingów, to jeszcze zdążyła uprzyjemnić nam Święta Bożego Narodzenia rozbudowaną wersją Lemmings 2. Szkoda tylko, że gra spóźniła się kilka dni i pojawiła się dopiero w Nowym Roku.

Christmas... oferuje kilkanaście plansz z poprzednich edycji gry oraz zestaw 32 zupełnie nowych leveli.

Wszędzie jednak atmosfera gry jest gwiazdkowa. Każdy lemming posiada białoczerwone ubranko i czapczkę z pomporem. Jakby tego było mało, na każdej planszy leży śnieg, obok domku stoją choinki, u sufitu zawieszono lampki. Szkoda tylko, że zupełnie nowa muzyka w niczym nie przypomina starych, dobrych motywów i nie jest już tak relaksująca, jak w poprzednich częściach gry.

Na każdej planszy zadaniem gracza jest uratowanie określonego procentu lemmingów, przy ich pomocy oraz podarowanych narzędzi – czasem w nadmiarze, a czasem wręcz od-

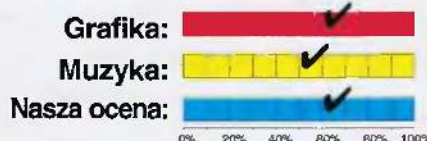
wrotnie. Nadal głównym zajęciem zwierzaków będzie przekopywanie się przez śnieg, sople lodu, zmarznięte chmurki, a także spadanie, wspinanie się i wybuchanie!

Gra wydaje mi się ciekawym pomysłem, chociaż szybko tracącym na aktualności. Niestety, cena jest stanowczo zbyt wysoka i lepiej chyba w tym przypadku zdecydować się na zakup trzeciej części lemmingów, które oferują zdecydowanie więcej możliwości.

LUKE

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 200 KB na HDD, mysz



Dystrybutor: LiComp
Firma: Psygnosis
Rok produkcji: 1994
Cena (PC, PC-CD): 84,19 zł



swych saniach zaprzężonych w sześć reniferów, gdy nagle jeden z nich potknął się, zaprzęg przekoziłkował i prezenty dla dzieci rozsypały się po całej Laponii! Świętemu Mikołajowi nie pozostało nic innego,

węk, które trzeba zebrać, by przejść na następny poziom. Oczywiście po drodze spotka Cię wiele niespodzianek. Do tych miłszych należy dodatkowe życie (głowa Mikołaja) i tarcza ochronna (przezroczyta bombka). Niestety, cała reszta jest raczej śmiertelna. Na szczęście nie jesteś bezbronny – jeśli trafisz w jakiegoś delikwenta śnieżką, na krótki czas da Ci spokój. Masz tylko trzy życia, a co gorsza, gdy zostaniesz już unicestwiony na dobre, kolejną grę zaczynasz od początku!

Fama głosi, że Święty Mikołaj miał w tym roku wiele problemów z dostarczeniem na czas do wszystkich dzieci. Jest to człowiek bardzo punktualny, a ponieważ czasu w Noc Wigilijną ma niewiele, przeklina głośno wszelkie przeszkody. Tym razem przydarzyło mu się najgorsze...

Kiedy wyruszał, pogoda w Laponii była okropna – padał śnieg, a wiatr odmrażał nosy i uszy. Mikołaj pędził na



jak je pozbiierać.

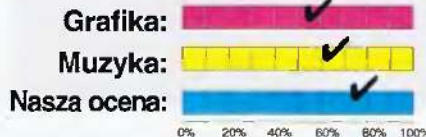
Jest to gra typowo zręcznościowa. Na każdej planszy znajduje się określona liczba zaba-

mieć nie można.

Rad praktycznych: uważaj na sztachety, korzystaj z wind i strzelaj do wszystkiego co się rusza. Plansze nieparzyste są zdecydowanie trudniejsze, dlatego nie zniechęcaj się od razu. Skądinąd wiem, że program bardzo podoba się młodszym fanom gier i z myślą o nich został napisany. Gra mieści się na dwóch małych dyskietkach, a oprócz instrukcji znajdziesz tam również sympatyczną bajeczkę o Świętym Mikołaju. Grafika nie jest rewelacyjna, ale jeśli wziąć pod uwagę miejsce zajmowane na dysku, to pretensji

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32, Orchid SW32
 Wymagania minimalne (Amiga): 1 MB RAM
 Wymagania minimalne (PC): MS-DOS 3.30, 286 + 1 MB RAM, 2 MB na HDD



DUBLIN

Dystrybutor: L.K. Avalon
 Firma: Zeppelin Games
 Rok produkcji: 1994
 Cena (PC): 25,90 zł

Jeszcze nigdy nie zdarzyło mi się polecać gry ze względu na fenomenalną instrukcję (i nie tylko). Humor z jakim została napisana spowodował, że popłakałam się ze śmiechu. Inna sprawa, że mnie to podobno niewiele potrzebowało. Ale do rzeczy.

Najchętniej przytoczyłabym w całości instrukcję, bo byłaby najlepszą reklamą dla

programu. Ponieważ nie mogę tego zrobić (płacę mi za pisanie drętowych kawałków), wyprodukuję coś sama, ale nie ręczę za efekt...

Żmija to takie długie, cienkie i kłujące zwierzątko. W tym przypadku musi się jeszcze popisać inteligencją, bo nie dość, że rośnie w zatrważającym tempie, to labirynt,

za siebie: ona wie jak wykorzystać dynamit! Oczywiście, jeśli go odnajdzie. Czasem tylko stanie za blisko i urwie jej główkę.

Plansz jest 70. Nie ma limitu czasu ani życia. Nie podoba się ta plansza? Wybierzcie sobie inną. Prościej i wygodniej być nie może. Myślenie mile widziane – od razu będą efekty.

Lubiący *rozkosze łamania głowy* odzajúją 2 MB na twardzielu, żeby tylko zapoznać się z tym przemiłym przedstawicielem gadów. Bo o tym, że żmija jest gadem to chyba wiecie...

Żmija

Dublin

w którym ją umieszczono, jest obrzydliwie ciasny (przeważnie). Żywi się pomidorkami (nietypowo jak na żmiję), a jej cel to ucieczka, gdzieś gdzie nie będzie musiała myśleć co zrobić, by nie wleźć na własny ogon. Krótko mówiąc potrzeba jej przestrzeni.

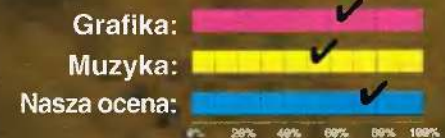
Ponieważ nasz zwierzątko wydłuża się z każdym kolejnym ruchem, trzeba się zdrowo nagimnastykować, by skonstruować wazywkę znajdujące się na planszy i dotrzeć do drzwi. Nie muszę chyba dodawać, że ten gatunek żmiji nie lubi deptać własnego ogona i robi to tylko pod wpływem specjalnego urządzenia „do przeskakiwania ogonów”. Niestety, ten sprzęt jest jak najbardziej jednorazowy.

Pewnie was zaskoczę, gdy napiszę o saperskich zdolnościach wyżej wymienionej bohaterki (czyt. żmiji), ale fakty mówią same

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Covox, Sound Blaster
 Wymagania minimalne (PC): MS-DOS 3.30, 386 SX/33 + 1 MB RAM, 1.5 MB na HDD

Dystrybutor: X-Land
 Firma: PSI
 Rok produkcji: 1994



F-14 FLEET DEFENDER

A oto i kolejny symulator przygotowany przez zespół *MicroProse*. Nie odbiega on klasą od innych produkcji tej firmy, zmieniły się natomiast poważnie realia gry – latamy nad morzem, chronimy statki i własne siedzenie.

Jak dotąd, większość symulatorów sadzała nas w bazach naziemnych, a to głównie ze względu na popisy grafików i animatorów. Każdy chyba zachwycił się doskonale zrobionymi barakami, byczymi górami, naziemnymi stanowiskami ogniowymi. W *F-14...* pozostanie wam podziwiać jedynie chmury, morze, od czasu do czasu (ale krótko) nieprzyjacielski samolot no i świetnie prezentujący się lotniskowiec.

Dla ukoloryzowania trochę „niebieskich” misji (woda, woda i jeszcze raz woda), program został wyposażony w zestaw kamer – dostępne są widoki pełnoekranowe, od góry, z boku, z rakiety, z samolotu nieprzyjaciela, na skrzydło, do tyłu itp.



Wprowadzie ciągle podziwianie krajobrazu często kończy się niechcianym wodowaniem lub zestreleniem, ale te możliwości gry na pewno mogą przyciągnąć uwagę niejednego sympatyka symulatorów.

Do dyspozycji gracza są dwa nieśmiertelne rodzaje misji: szybki start oraz kampania. To pierwsze ogranicza się do wyboru uzbrojenia (jeden z sześciu podstawowych zestawów) i wykorzystania go w powietrzu. Kampania jest już poważniejszym podejściem do trudnego zawodu pilota – wybieramy dywizjon, drugiego pilota (przecież *F-14 Tomcat* to samolot jak najbardziej dwumiejscowy!) a zadania otrzymujemy od *naczelstwa*. Ciekawostką jest to, że w dowolnej chwili możemy uznać misję za wykonaną (WIN) bądź nieudaną (LOOSE).

F-14 Fleet Defender jest przede wszystkim sukcesem „sprzętowym” firmy *MicroProse*. W erze, kiedy nowe symulatory wymagają wciąż szybszych i szybszych komputerów (np. *Pacific Strike* czy *Strike Commander*), każdy tytuł

„chodzący” na 386 DX (taki Polski standard) budzi nadzieje szerokiej rzeszy graczy. Symulator ten nie ustępuje zresztą specjalnie wspomnianym wyżej grom i zabawa z tego



typu programem nie kończy się praktycznie nigdy. Czego życzy i Wam...

Lo'Ann

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster/PRO, Covox Sound Master, Gold Sound Standard, Pro Audio Spectrum/16, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, General MIDI
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 + 4 MB RAM, 13 MB na HDD

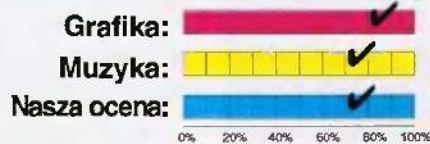
Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: MicroProse

Rok produkcji: 1994

Cena (PC): 103,70 zł

Opisaliśmy: Top Secret 25'94



Star Crusader



Pomysł gry jest stary jak świat – wojna pomiędzy różnymi rasami żyjącymi w sąsiednich galaktykach. Wykonanie również nie zaskakuje nowinkami technicznymi, widać duży wpływ serii *Wing Commandera*. A jednak całość sprawia przyjemne i solidne wrażenie, doskonale prezentuje się renderowane intro (w wersji CD *full talking*) i w ogóle *Star Crusader* może się podobać.

Z góry jednak ostrzegam, że gra jest z gatunku bardzo trudnych. Koniec z trafianiem wrogich myśliwców przy użyciu torped i pokładowych działek. Każdy z Was musi nauczyć się korzystać z sond, kamer i wiązki przechwytyjącej, która na pewien czas unieruchamia nieprzyjacielskie statki.

Akcja gry rozgrywa się w *Ascalon Rift* a Ty jesteś początkującym pilotem, który kształcenie powinien zacząć od fotela symulatora walki aby oswoić się z dostępnymi systemami statków. Każda jednostka posiada trzy wielofunkcyjne wyświetlacze, kontrolujące: celowniki, osłony, kamery śledzące, skanery, sondę, radio, uszkodzenia przeciwnika, radar.

Ciekawostką pojazdów zwiadowczych (słabiej uzbrojonych)

jest opcja *Stealth* – czas zniknięcia z radarów przeciwników ograniczają jednak samoczynnie ładowane baterie (nie trzeba o nich ciągle pamiętać). Sondę zwiadowczą można odpalić dopiero z odległości 0.25 a skanować z dystansu 0.20 km. Obie operacje wymagają oczywiście dużego doświadczenia i opanowania pojazdu (a także klawiszy sterujących).

Star Crusader jest rozbudowanym symulatorem, jednak dosyć szybko „przejeżdża się”. Brakuje tak charakterystycznej dla tego typu programów „akcji w tle”, czyli rozmów z innymi pilotami i sabotażystów wysadzających od czasu do czasu jakieś obiekty.

Z drugiej strony, pilotom towarzyszy znakomita muzyka, od czasu do czasu synteza mo-

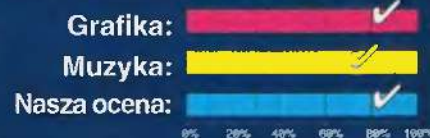
wy a także niezła, choć trochę ciemna, grafika. Do perfekcji dopracowano np. unicestwienie myśliwców – najpierw zostaje rozerwane poszycie a potem zawodnika eliminuje różnica ciśnienia (tzn. próżnia wysysa go z fotela).

Trudno więc o jednoznacznie dobrą bądź złą ocenę gry – ja jednak nadal czekam na *Wing Commandera 3*.

Luke

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster/PRO, Covox Sound Master II, Wave Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland SCC-1/LAPC-1
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX + 2 MB RAM, 20 MB na HDD, mysz
 Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, CD-ROM, 9 MB na HDD, mysz



Dystrybutor: LiComp

Firma: Take 2 Interactive

Rok produkcji: 1994

Cena (PC, PC-CD): 80,52 zł

Opisaliśmy: Top Secret 33'94



TASK FORCE™



Trochę ten program zagubił się wśród masy nowego oprogramowania napływającego z Zachodu. A szkoda, bo to jeden z najlepszych symulatorów konwencjonalnej wojny morskiej – a jednocześnie „żywa” historia wojny na Pacyfiku.

Menu gry nie jest zbyt wyszukane – można sprawdzić się w 8 przygotowanych scenariuszach, rozpocząć kampanię Guadalcanal oraz stworzyć dowolną bitwę przy użyciu specjalnego edytora. Dalej nastąpi wybranie floty (oczywiście amerykańskiej bądź japońskiej), a także opcje realizmu czyli:

- **VISIBILITY** – widzialność innych okrętów bezbłędna bądź – rzeczywistość,

- **REPORTS** – raporty oficerów zgodne z rzeczywistością lub obdarzone błędem,

- **FATIGUE** – zmęczenie załogi w miarę prowadzenia walki rośnie lub nie,

- **AMMUNITION** - standardowa bądź samonaprowadzająca się amunicja,

- **TORPEDOES** - pewien procent torped to zwykle niewypały,

- **FRIENDLY FIRE** – przypadkowy ostrzał przez własne okręty.

Teraz znajdujesz się na mostku okrętu flagowego i zapewne z zainteresowaniem przyglądasz się przyrządom. Masz zaledwie kilka minut do spotkania nieprzyjaciela, więc oswoj się z mapą strategiczną, stanowiskiem torped (o ile istnieje) i dział. Być może będziesz chciał później zająć się czymś bardziej konkretnym niż korygowanie kursu floty.

Po tej wstępnej prezentacji zostajemy od razu wrzuceni na bardzo głęboką wodę. Pod naszymi rozkazami jest kilka do kilkunastu okrętów – wystarczy kliknąć na danej grupie statków by przejąć nad nimi dowodzenie. Dzięki temu możesz wyznaczyć im nowy kurs (np. zbieżny do nieprzyjaciela), zwiększyć szybkość (to zawsze warto zrobić), postawić zasłonę dymną oraz załogę w stan gotowości.

Jeśli nie wydałeś innych rozkazów, Twoje okręty strzelają zaraz po znalezieniu się w zasięgu wrogich jednostek. Wiadomo jednak, że działa pancernika noszą dalej niż niszczyciela czy krążowniki, więc nie należy się denerwować, jeśli oberwiesz zanim zobaczysz, skąd do Ciebie strzelają. Białe, migające kropki na mapie symbolizują trafienia nieprzyjaciela.

Gra nie ogranicza się tylko do walenia ze wszystkich luf. Duże znaczenie ma odpowiednie ustawienie okrętów w stosunku do wrogich jednostek,

a także maksymalne wykorzystanie walorów własnych statków. Dobrze jest dzielić grupy okrętów na krążowniki i niszczyciele – te drugie, po zbliżeniu się na odpowiedni dystans mogą odpalić torpedy, sięjąc popłoch i zniszczenie. Nie będę jednak ukrywał, że mało który niszczyciel wraca z takich wypadów.

Bardzo widowiskowe jest używanie w nocy amunicji oświetlającej, która wprawdzie dosyć szybko gaśnie, ale doskonale wystawia na cel wrogie okręty. Teoretycznie przeciwnik mógłby bronić się stawiając zasłonę dymną, jednak w praktyce nikt nie stosuje tego rodzaju chwytów. Dużo ważniejsze jest prowadzenie skutecznego ognia, bo za pomocą uników jeszcze nikt w **Task Force** nie wygrał.

Jak już wspomniałem, do zabawy można włączyć się dużo aktywniej, przenosząc stanowisko dowodzenia do kabiny oficerów celowniczych. Strzelanie z działa nie należy wprawdzie do łatwych zadań, ale na pewno uda Ci się od czasu do czasu kogoś trafić. Należy pamiętać o opóźnieniu w locie pocisków!

Dla estetyki przygotowano ujęcia z zewnątrz okrętu a położenie kamery można swobodnie regulować myszą. Co ciekawsze, nawet z tego poziomu daje się prowadzić ogień, ewentualne trafienie pozostawiając jednak przypadkowi.

Task Force 1942 jest jak już wspomnieliśmy świetnym symulatorem, chociaż autorzy nie ustrzegli się kilku błędów. Do zestawu dołączono stanowczo zbyt mało gotowych scenariuszy, gra obejmuje zbyt krótki okres historyczny, a także nie najlepsza jest oprawa muzyczna.

No cóż, nie ma przecież rzeczy idealnych, prawda?

Luke

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster/PRO, Covox Sound Master, Pro Audio Spectrum/16, Roland MT-32/LAPC-1
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX + 2 MB RAM, 11 MB na HDD, mysz

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: MicroProse
 Rok produkcji: 1992
 Cena (PC): 79,30 zł

Program ten jest drugą częścią serii symulatorów nowoczesnych konfliktów zbrojnych. Pozwała na używanie lotnictwa (w tym także morskiego), helikopterów, jednostek nawodnych i podwodnych.

Podobieństwa do części pierwszej są marginalne – pozostawiono kilka podstawowych opcji oraz ekranów, ale dokładnie zmieniono sposoby wydawania rozkazów i kierowania wojskami. Zwiększyło to być może realizm gry, na pewno jednak obniżyło jej przyjazność dla użytkownika. Potwierdza to również instrukcja, która liczy sobie ponad 260 stron! To chyba rekord w skali światowej i myślę, że tylko fanatyków stać będzie na zapoznanie się z tym dziełem.

Wymagania gry do skromnych także nie należą. Wprawdzie dopuszczalny jest 386 DX z 4 MB pamięci, ale nawet w najniższej rozdzielczości (640x480) program chodzi

rael & OWP, Rosja & Ukraina, Chiny & Taiwan, Chile & Argentyna, Ekwador & Peru no i standard czyli Rosja & USA. Zadbano o to, by siły każdej strony konfliktu były w miarę wyrównane, a używane przez nich jednostki autentyczne.

Program przygotowano, jeśli można to tak określić, na obraz i podobieństwo systemu Windows, ale nie polecam uruchamiania go przy użyciu innego systemu niż MS-DOS. Każde okno można maksymalizować i minimalizować, zamykać a także w pewnym zakresie skalować i przesuwac. Autorzy pozostawili także dowolność w wyborze kolorów, chociaż ciężko jest znaleźć paletę barw lepszą niż początkowa.

Większą część ekranu zajmuje okno mapy taktycznej, z wyszczególnionym u góry paskiem ikon, służącym do wydawania podstawowych rozkazów – kolejno: atak, zmiana szybkości i kursu, nawi-

ne położenie okrętów w stosunku do siebie. Ma to sens jednak głównie wtedy, gdy taka grupa liczy co najmniej 10-15 jednostek, a w Harpoon II zdarza się to niezmiernie rzadko – przeważnie statki pływają samotne jak palec.

Generalnie rzecz biorąc, Harpoon II wydaje się być krokiem do tyłu. Mimo, że został przygotowany dokładniej niż jakkolwiek inna gra strategiczna, nie można zaliczyć go do programów udanych. Zdecydowanie brakuje ciekawszych scenariuszy (nowy *BattleSet* miał pojawić się już pół roku temu), utrudnione (mimo ikon) jest wydawanie rozkazów a gra wydała mi się wyjątkowo niesympatyczna – również ze względu na czarne tło ekranu. Niewiele pozostało ze świetnego Harpoona I w wersji EGA, do kupna którego wszystkich zachęcam – do nabycia w Kolekcji Klasyki Komputerowej.

Lo'ANN



ślamazarnie. Zresztą, dopiero włączenie 800x600 pozwala na otworzenie wszystkich niezbędnych okien, a tę operację najlepiej jest przeprowadzić na 486 DX.

Skalę wymagań sprzętowych dobrze zilustruje także fakt, że przygotowano specjalny program konfiguracyjny – RECON. Pozwala on na przygotowanie dyskietki startowej i sprawdzenie konfiguracji komputera. Wymagany jest także program do optymalizacji pamięci – QEMM lub MEMMAKER.

Jak na razie przygotowano tylko dwa *BattleSet*-y, w tym jeden zawiera siedem misji uczących obsługi Harpoona: orientacja, wyznaczanie kursu i szybkości, używanie czujników, wykorzystywanie broni, operacje przeciwko okrętom podwodnym, operacje z użyciem lotnictwa oraz edytor misji. Główny *BattleSet* zawiera natomiast kilkanaście scenariuszy konfliktów pomiędzy małymi krajami: Iz-

gacja, edytor formacji, logistyka, użycie lotnictwa, edytor stref nawigacyjnych, preferencje (ponad 20 różnych opcji), aktywacja czujników, powiększanie. Większość z tych funkcji, w tej czy w innej formie, występowała także w pierwszej części gry.

Do monstrualnych rozmiarów rozbudowano motyw tzw. „wojny czujników”. Wykrycie nieprzyjaciela przy użyciu sensorów pasywnych graniczy z cudem a włączenie aktywnych systemów namierzania przynosi tylko połowiczne efekty – wprawdzie pojawiają się nowe kontakty, ale są rozmyte dzięki systemom zakłócającym wykorzystywanym przez wroga. Najczęstszym efektem użycia sensorów aktywnych jest ujawnienie się przeciwnikowi, który wyjątkowo dobrze daje sobie radę z atakami raketowymi.

Nie zrezygnowano także z edytora grup, w którym można ustawiać wzajem-

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): SVGA (standard Vesa)
 Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/16
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0 + QEMM lub MS-DOS 6.0, 386 + 4 MB RAM (zalecany 486 DX), 20 MB na HDD, mysz

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Three-Sixty Pacific
 Rok produkcji: 1994
 Cena (PC): 79,30 zł
 Opisałiśmy: Top Secret 29'94



Noctropolis

Historia to dziwna i przejmująca. Samotny, porzucony, niechciany przez nikogo człowiek popełnia samobójstwo przenosząc się w świat komiksu. Chce zastąpić zaginionego dobroczyńcę papierowych postaci – Darksheera – i zniszczyć zło pleniące się jak winorośl.

Producenci gry poszli na całość, zapominając zupełnie o posiadaczach słabszych kart graficznych, w tym również VGA. Jest to zrozumiałe, gdy ogląda się screeny 640x480x256 i chyba nikt z was nie chciałby cofnąć się do ery rozdzielczości 320x200x256. Z drugiej strony, przygodówki takie jak *Noctropolis*, są zwiastunem nowej epoki – epoki Local Bus, kart graficznych z akceleratorami i obowiązkowo szybkich CD-ROM-ów, które będą mogły w odpowiednim tempie przesyłać duże obrazy.

Głównym efektem wysiłku grafików jest pogorszenie widzialności czegokolwiek. Przyzwyczajenie wzroku do podwyższonej rozdzielczości trwało w moim przypadku kilka godzin, podczas których nie za bardzo wiedziałem, za co się łapać. W wyniku tego, próbowałem swoich sił na wszystkim po kilka razy i miałem nawet spore kłopoty, by wy dostać się z pierwszego pokoju.

Wprowadzono zupełnie nowy sposób wydawania poleceń – mianowicie, wciśnięcie prawego przycisku myszy, powoduje ukazanie się piramidki z podstawowymi komendami: **OPEN, GET, LOOK, GOTO, MOVE, TALK, INV, USE** itd. Część z nich nie zasługuje na wyjaśnienia, ciekawie natomiast jest z poleceniem **USE** – otóż wystarczy wskazać posiadany przedmiot, by Peter spróbował użyć go w sposób optymalny dla danej komnaty.

Wydawałoby się, że strasznie uprości to grę. O dziwo jednak, *Noctropolis* jest trudniejszy od większości „normalnych” *adventure’ów*, a jednocześnie wydaje mi się jakiś „zubożony”. Autorzy gry, rezygnując ze wskazywania przedmiotów na któ-

rych wykonuje się czynności, zamotali fabułę w sposób maksymalny.

Odkrywanie nowych miejsc do zbadania odbywa się jak w *Sherlocku Holmesie*, tzn. musisz cały czas szukać wskazówek i pytać się o wszystko. Część rozmowy odbywa się werbalnie, ale na kompakcie nie starczyło miejsca na *full-talking*, więc około 50% dyskusji toczy się na ekranie (w okienkach dialogowych).

Ludzkie głosy przygotowano naprawdę świetnie, choć dla graczy oswojonych z kompaktami nie będzie to zapewne specjalna rewelacja. Niektórych ludzi ciężko jest zrozumieć, ponieważ prezentują niewykształconą część społeczeństwa i nawijają slangowymi zwrotami, ucinając oczywiście końcówki wyrazów i nagminnie używając skrótów. Najlepszą radą na to jest wyłączenie „mówionych” dialogów i korzystanie ze słownika.

Oprócz gadania, trochę można sobie pochodzić i poszperać. Jak to zwykle bywa, do wielu miejsc nie da się tak od razu dostać, a gadki szmatki, nawet najlepiej prowadzone, nie przekonają nikogo. W świecie komiksów panują surowe prawa – nikt nie pomaga za frajer, nikt nie słucha nudziarzy i bleferów.

I to się może podobać!

Gra ma swój klimat, ponury

i ciemny, ale gdzieś w oddali iskrzy się światło optymizmu – to Ty możesz sprawić, że zło na zawsze odejdzie z komiksów (kto je będzie kupował?). Wprowadź *Noctropolis* nie jest jedynym kompaktowym *adventurem* na rynku gier, ale wydaje się być grą idealną dla ambitnych i cierpliwych podróżników.

Aż szkoda korzystać z solution!

LUKE

CO MI SIĘ UDAŁO

1. Wyzbrałem wszystkie przedmioty w obu pokojach: rachunki, pocztówki, notatki itp. Przeczytałem dokładnie komiks z sofy.
2. Pogadałem z dziewczynką i dostałem paczkę – a w niej, kupę ciekawych przedmiotów, między innymi nowy komiks.
3. Użyłem srebrnej monety.
4. Dałem gazeciarzowi komiks i wypytalem o wszystko, co się da.
5. U Cygnusa wzięłem kartę do wind, a na zewnątrz wyrwałem sztachetę spod lampy, dzięki której dostałem się do kanału.
6. U wrót Świątyni otworzyłem pokrywę komputera, pogadałem z chłopakiem po czym dałem się zabić gargoylom.

Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: Electronic Arts

Rok produkcji: 1994

Cena (PC-CD): 79,30 zł

Grafika: 

Muzyka: 

Nasza ocena: 

0% 20% 40% 60% 80% 100%

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC (tylko wersja CD)

Grafika (PC): SVGA (standard Vesa)

Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/16, Pro Audio Spectrum/16, Roland MT-32/LAPC-1, Sound Canvas, General MIDI, ThunderBoard

Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/25 + 4 MB RAM, CD-ROM, 500 KB na HDD, mysz



Zamień na Macintosha!



1099
USD + VAT

Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Pisziesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD + VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) klawiaturę i mysz polski system operacyjny i polskie czcionki program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela” 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok Baza**, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała Qumak**, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz Baza**, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; **Mikrotech**, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom Printy Poland**, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk USE**, ul. Fiszera 14, tel. 47 24 51; **Gdynia Spartan**, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice ApLand**, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; **KSK**, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków CCNS**, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; **Dexter**, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; **QMK**, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; **PC Computers**, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin Laser & Graf**, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź art**, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; **Focus**, ul. Zamenhofs 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn Inter**, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole EVK**, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań Baza**, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; **Coriland**, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; **Perfect**, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin USE**, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa Altix**, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; **Applause**, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; **Baza**, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; **Coriland**, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; **Elektroland-Poldrim**, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; **KP-system**, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; **Language & Business**, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; **MadLand**, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; **Media Graph**, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; **partners p&p**, ul. Golezowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; **Semafic**, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; **Tacho-bis**, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; **Viggen**, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; **Wimal**, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; **Wood**, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; **4Dream-Mayday**, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław – CCS**, ul. Bema 17, tel. 211 666; **Printy Land**, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; **Robomatic**, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; **SEC**, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego



TORNADO

I NAGRODA

Warszawa, ul. Kierbedzia 4
tel./fax (022) 400103, 402171
Poznań (061) 528833
Katowice (032) 584969

TORNADO jest autoryzowanym dystrybutorem nośników informacji, peryferiów i akcesoriów komputerowych. Oferta firmy to pełne spektrum magnetycznych i optycznych nośników danych (Verbatim, 3M, Sony), monitory, napędy dysków CD-ROM i M-O (Sony), karty dźwiękowe (Logitech, Sony), streamery (Sony, Verbatim), skanery, myszki i joysticki (Logitech, Dexxa).



Napęd dysków CD-ROM
SONY CDU 33A-81



00-545 Warszawa
ul. Marszałkowska 72
tel./fax (022) 21 77 86



Dwa pakiety
edytora tekstów
QR-Tekst
dla Windows

Intersoftland

III NAGRODA

ul. Ogrodowa 37
00-873 Warszawa
tel./fax (022) 207004



Trzy
komplety
książek

KONKURS 7 PYTAŃ



Pierwszą nagrodę w grudniowej edycji konkursu „7 pytań” – skaner ręczny Logitech ScanMan Color - wylosował Paweł Walczak z Warszawy. Paweł ma 16 lat i jest uczniem VII LO. Posiada komputer 486DX2 a czytelnikiem Bajtka jest od samego początku (!).

Drugą nagrodę – pakiety Lotus Approach 3.0 PL wylosowali: Andrzej Kołodziejak (Chelm), Dominik Hupner (Zarów), Józef Roehrich (Czechowice-Dziedzice), Agnieszka Święch (Gluchołazy), Marek Krępieta (Legnica), Mariusz Majka (Poznań), Jacek Kargól (Bydgoszcz).

10 książek o tematyce komputerowej wylosowali: Maciej Wójcik (Izabelin), Tomek Moško (Bytom), Arkadiusz Roziewicz (Biała), Wojtek Kołacz (Kozienice), Marcin Korbolewski (Gdynia), Krzysztof Rączak (Olawa), Paweł Łaganowski (Mogilno), Tomasz Jadcak (Łódź), Dariusz Ziętek (Kościan), Aleksander Grabiński (Chorzów).

Gratulujemy!

Pytania, Marzec '95:

1. Ile mienicjalnych rozkazów ma 6502?
a. 56 b. 74
c. 98 d. 105
2. Jakiego programu używa Marek Biliński?
a. Cubase b. Recording Session
c. Performer d. Excel
3. Od czego zaczyna Rohan?
a. od początku b. od końca
c. od śniadania d. od zera
4. Która karta nie ma syntezatora FM?
a. Gravis b. SB Te
c. Zoltnix d. Sound Galaxy
5. Kopalnie koparza Ci się z:
a. Kopalnym b. węglem
c. wiedzą d. górnikami
6. Prolix podłącza się przez złącze:
a. Centronics b. RS 42C
c. PCI d. PCMCIA
7. Fido to:
a. imię psa b. sieć
c. wedka d. program graficzny

Rozwiązania z Bajtka 12/94

1. IdoMagic służy do nauki języków. 2. Słownik TL ma 50000 haseł. 3. Tłumaczy z angielskiego na polski. 4. SB to „dopłatek” grafiki. 5. Wydział odpowiedzialny za wydanie Bajtka to: Wydział Wydawniczy. 6. Nowa wersja OS/2 nazywa się WARP. 7. Na targach Multimedia '94 zaprezentowano kartę SB AWE32.

Każdy czytelnik Bajtka może wziąć udział w losowaniu następnego nagród. Jeśli w ciągu miesiąca od ukazania się numeru przesyła pismo, widelca wypełniony kupon konkursowy. Kupon należy wypełnić, aby z niego skorzystać, wystarczy wkleić wprost w gazetkę wycięty kupon konkursowy i ostatecznie przesłać do redakcji.

IMIĘ

NAZWISKO

ADRES

ODPOWIEDZI
marzec '95

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Redakcja "BAJTKA"
ul. Służby Polsce 4
02 - 784 WARSZAWA

21

Co się robi z tablicami?

Dwie najczęstsze operacje, jakie wykonuje się na tablicach to sortowanie i wyszukiwanie. Sortowanie porządkuje elementy tablicy w określonej kolejności, zwykle od najmniejszego do największego. Wyszukiwanie służy natomiast do stwierdzenia, czy w tablicy istnieje element o pewnej wartości i jaki jest jego indeks.

Najprostszą metodą wyszukiwania jest przeglądanie wszystkich kolejnych elementów. Jej zaletą jest prostota, wadą – szczególnie dla dużych tablic – powolność.

Zagadnienia odpowiednich do tych operacji algorytmów posłużyły jako tematy grubyh ksiąg i niezliczonych prac naukowych. W ciągu kilkudziesięciu lat badań temat został jednak rozpracowany w bardzo dużym stopniu. Ze względu na założony poziom i rozmiar tego kursu, pozwolę sobie pominąć dogłębne rozważania i ograniczę się do stwierdzenia, że za ogólnie najlepsze uznano dwa algorytmy:

- quicksort (szybkie sortowanie)
- wyszukiwanie binarne

W większości przypadków są one najszybsze i mają najmniejsze wymagania pamięciowe.

Quicksort – w skrócie

Jest to algorytm prosty ideologicznie a przy tym niezwykle skuteczny. Pierwszym krokiem jest podzielenie tablicy na pół i przeniesienie elementów większych do jednej połówki a mniejszych do drugiej. Następnie proces powtarzamy dla każdej z tych połówek i dla dla ich połówek i tak dalej aż do momentu, gdy zejdziemy do poziomu pojedynczych elementów – wtedy tablica jest już ładnie posortowana.

Przykładowa implementacja tego algorytmu dla tablicy liczb całkowitych dołączona jest do Turbo Pascala (od wersji 5.5 albo 6.0).

Wyszukiwanie binarne

Celem jest sprawdzenie, czy (i gdzie) w tablicy znajduje się element o wartości x.

Tablica z liczbami musi być (niestety) posortowana. Na początek, sprawdzamy element w środku tablicy. Jeśli „dzikim trafem” jest on równy x, to sprawa załatwiona. Jeśli nie, to jest on albo mniejszy albo większy. W pierwszym przypadku, szukamy dalej już tylko w dolnej połówce tablicy – w ten sam sposób jak dla całości, w drugim – w górnej połówce. W ten sposób zmniejszamy obszar poszukiwań aż do momentu znalezienia szukanego elementu

lub zmniejszenia się rozmiaru poszukiwań do jednego elementu.

Problemy praktyczne

W przypadku pisania programu w Turbo Pascalu, natykamy się na bardzo czasem denerwujące ograniczenie: łączny rozmiar danych globalnych nie może przekroczyć 64 KB i żadna z danych pojedynczo również nie może przekroczyć 64 KB, nawet jeśli zostaje utworzona dynamicznie. Ogranicza to możliwy rozmiar tablic.

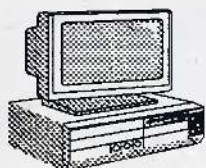
Rozwiązanie podam w następnym odcinku, dotyczącym wskaźników i zmiennych dynamicznych.

MSZ

Od redakcji:

Oprócz często stosowanych w praktyce programistycznej tablic (array) i rekordów (record), Turbo Pascal posiada zbiory (set). Nie należy ich kojarzyć z plikami dyskowymi, które dość często nazywa się tak samo. Zbiór „Pascalowy” jest strukturą danych podobną do zbioru teoriomnogościowego, znanego ze szkolnego kursu matematyki. Elementami zbiorów mogą być zmienne dowolnego, oby zdefiniowanego wcześniej typu. Do definiowania zmiennej typu zbiór służy deklaracja: set of typ_zmiennej.

PC W DOWOLNYCH KONFIGURACJACH:



- ★ PC 386SX, 386DX, 486DLC, 486SX, 486DX, PENTIUM
- ★ DRUKARKI NAJLEPSZYCH PRODUCENTÓW
- ★ SPRZEDAŻ PODZESPOŁÓW DO PC
- ★ KARTY MUZYCZNE



486 DLC 40 MHz !!!

DYSKI TWARDE



WESTERN DIGITAL

KARTY GRAFIKI

OKI



star



EPSON

A-TREND

DRUKARKI I SKANERY
PŁYTY GŁÓWNE



**HEWLETT
PACKARD**

CIEŚLIKOWSKI I SPÓŁKA

WARSZAWA

ul. RACŁAWICKA 107

TEL: 44 44 64

FAX: 44 19 84

KIELCE

ul. TARGOWA 18

TEL: 32 15 14

32 15 27

FAX: 32 15 29

SKARŻYSKO KAM.

ul. 3 - GO MAJA 40

TEL: 51 33 33

Coś dla rozrywki...

REGULAMIN KONKURSU

1. W konkursie „PC Shareware” może wziąć udział każdy autor programu(ów) shareware, freeware lub public domain.
2. Można nadsyłać tylko swoje programy, w dowolnej liczbie.
3. Programy, które zostaną uznane za warte rozpowszechniania w ramach PC Shareware znajdują się na naszych dyskietkach, a ich autorzy otrzymają jako nagrodę 3 ostatnie zestawy PC Shareware.
4. Ze względów technicznych, obowiązują poniższe wymagania dodatkowe:
 - a. do programu musi być dołączony opis jego użytkowania (drukowany lub plik ASCII lub WinHelp),
 - b. w programie musi być zawarta informacja o specjalnych wymaganiach i statusie prawnym (czy jest to shareware, freeware czy public domain),
 - c. dyskietka powinna być opisana imieniem i nazwiskiem oraz adresem autora. Jeśli przesyłka zawiera kopertę zwrotną, dyskietka po zbadaniu zawartości zostanie odesłana,
 - d. z formalnego punktu widzenia przyjmujemy, iż autor zgłaszając swój program do konkursu wyraża zgodę na jego dystrybucję w zestawie PC Shareware na zwykłych zasadach.

SHAREWARE

Programy typu shareware podlegają ochronie prawnej w takim samym stopniu jak wszystkie inne. Różnica polega na tym, że można je zobaczyć przed wydaniem pieniędzy i zorientować się, czy warto pozbywać się gotówki.

Z reguły autorzy lub dystrybutorzy wyznaczają okres próby – typowo od dwóch tygodni do dwóch miesięcy, w którym można korzystać z programu bez konieczności płacenia za niego. Jeśli użytkownik zamierza to czynić dalej – musi zapłacić opłatę rejestracyjną. Często otrzymuje wtedy drukowaną instrukcję, najnowszą wersję programu czy też możliwość korzystania z porad telefonicznych.

Opłata za dyskietki i ich wysyłkę w naszym „PC Shareware” czy innych firmach tego typu nie ma związku z opłatą rejestracyjną, którą użytkownik musi wnieść bezpośrednio do autorów lub dystrybutorów.

Jedni piszą gry, inni w nie grają. Jest więc okazja, by pracę tych pierwszych zaprezentować ich potencjalnym klientom...

Tym razem zestaw (nr 25) składa się tylko i wyłącznie z gier – jedna pod Windows i dwie pod stary, dobry DOS:

Comet Busters	900 kB
Micro! Deluxe	1.1 MB
Gemstones III	530 kB

Wszystko to produkcje z USA, bowiem ze względu na ferie, zrobiłem sobie chwilową przerwę w ocenianiu prac konkursowych.

Dalsze produkcje krajowe w następnym zestawie, na razie proponuję jednak chwilę odprężającej zabawy.

MSZ

Comet Busters

Pierwsze skojarzenie – „Zrobili Astro Fire pod Windows”. Rzeczywiście, tu również wszelkie obiekty prezentują modę na raytracing... Wygląda to świetnie i działa z przyzwyczajoną szybkością (nawet na zwykłym Tridencie). Dźwięk (wymaga odpowiedniej karty) również na poziomie.

Wymagania: Windows 3.1, VGA
Firma: HAMCO Software



JAK ZAMAWIAC

Zestawy sprzedawane są zawsze w całości. Aby zamówić dyskietki, należy:
– wypełnić kupon znajdujący się w każdym numerze „Bajtki” w dziale PC Shareware,
– zsumować ceny zamówionych zestawów i dodać do tego koszt wysyłki, wynoszący 35 tysięcy za każde 5 przesyłanych dyskietek,
– obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
– kupon i kopię odciłka przekazu należy wysłać na nasz adres:

Wydawnictwo „Bajtek” PC SHAREWARE
ul. Rapperswińska 12, 03-956 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek”,
PEK S.A. IX Oddział w W-wie, 370031-534488-139-11

UWAGA: Prosimy o czytelne (najlepiej DRUKOWANYMI LITERAMI) wypełnianie kuponu i formularza przekazu. Nieczytelny kupon może być powodem opóźnienia realizacji zamówienia lub niedoręczenia wysłanych dyskietek przez pocztę.

Micro! Deluxe

To gra dla posiadaczy mózgow lepszych od przeciętnej. Czy potrafisz poprzestawiać lustra, przełączniki i przeszkody tak, by promień lasera zniszczył wszystkie niebieskie kule? Dobra grafika, dźwięk na przyzwoitym poziomie.

Wymagania: 286 lub lepszy, VGA, ew. joystick

Dźwięk: SB, LAPC-1, AdLib, General MIDI

Firma: Acumen Software



Gemstones III

Ładnie zrobiony klon „Arkanoida” – grafika nieco lepsza od oryginału, dźwięk na poziomie obecnie uznawanym za dobry. Można grać (na zmianę) w kilka (do 6) osób.

Wymagania: VGA, 554 KB pamięci, mysz

Dźwięk: SB, głośniczek

Firma: William D. Rinehart



REKLAMACJE

Reklamacje dotyczące nośnika należy kierować do firmy „Zbych Shareware”, na adres:

ZBYCH Al. Stanów Zjednoczonych 24 p. 101

03-964 Warszawa

Uwagi dotyczące programów prosimy nadsyłać do redakcji, w listach z dopiskiem „PC SHAREWARE”.

CENY I ZAWARTOŚĆ ZESTAWÓW

W CENĘ WLICZONO PODATEK VAT

Zestaw 17	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
RAR – archiwer produkcji rosyjskiej, klasą zbliżony do popularnego ARJ-a czy ZIP-a, z wbudowaną przeglądarką klasy zbliżonej do AVIEW.		
Ortotris – polska gra edukacyjna – opisywaliśmy kiedyś jej wersję komercyjną.		
GoldPlay – odtwarzacz MODułów do wbudowania we własny program (TP/ASM).		
Super Morse – coś dla kandydatów na krótkofalowców – program do nauki alfabetu Morse'a.		
PaintShop Pro 2.0 – nowa wersja znanego programu do konwersji.		
TS Fly i Mars – dwa przykłady interakcyjnych krajobrazów oparte na technologii voxel-space.		

Zestaw 18	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
Ardeny 1944 – polska gra strategiczna.		
Bitwa Morska – komputerowa wersja gry niezwykle popularnej podczas nudnych lekcji.		
IQ Test – coś dla specjalistów od łamania głowy bez użycia łomu.		
Grajek 2 Pro – nowa wersja polskiej odgrywaczki do modułów.		
Scream Tracker 3.0a – jeden z lepszych programów do komponowania MODułów.		
MH-IDE – rozpoznaje parametry dysków AT-BUS.		
Hacker's View – przeglądarka do plików z edytorem binarnym i disasemblerem.		
XLIB-TP – biblioteka graficzna do Turbo Pascala (wersja źródłowa).		
Lista BBS-ów – jak sama nazwa wskazuje, lista polskich BBS-ów.		

ZX SHAREWARE

Zestaw ZX1	5,49 zł (54900 zł)	320 KB
GENS/MONS EDITOR - dyskowo-okienkowe środowisko asemblera i monitora		
SECTOR 2 - edytor dyskowy; podgląd i modyfikacja sektorów, ścieżek		
COMPRESSOR - kompresor plików		
Z80 MONITOR - wygodny, uniwersalny monitor - disassembler		
DISK MANAGER v. 1.3 - program do porządkowania dysków - kopiowanie, kasowanie, zmiana atrybutów, podglądanie plików		
REFLEKS - test czasu reakcji na różne bodźce		

Zestaw ZX2	5,49 zł (54900 zł)	320 KB
DUSZKI - kompletne procedury do animacji tzw. sprite'ów; wersje w Pascalu i asemblerze		
EDYTOR ZNAKÓW - pozwala tworzyć własne kroje; prosty w obsłudze		
MAGICZNE KWADRATY - atrakcyjna (również pod względem graficznym i muzycznym) gra		
IMPLODER - sprawny program kompresujący		
LITERY - programik do modyfikowania wydruków na ekranie		
EDYTOR MORSE'A - edytor i tłumacz (w obie strony)		
UKŁAD - porządkowanie dyskietki		

Zestaw ZX3	5,49 zł (54900 zł)	320 KB
STEROWNIK WĘZA świetlnego, podłączonego do układu AY		
WYŚCIG - prosta gra planszowa dla dowolnej liczby osób		
FORTUNA - gra wzorowana na Kole Fortuny		
MASZ-X - pasjonująca gra liczbowa; wymaga kombinowania, liczenia i własnej strategii		
WISIELEC - czyli kat - nauczyciel; powiesi Cię za brak znajomości tabliczki mnożenia		
ZX WINDOWS DEMO - to warto zobaczyć		

Zestaw ZX4	5,49 zł (54900 zł)	360 KB
BOREK UTILITIES - program do przenoszenia plików pomiędzy TOS, CP/M a MS-DOS z możliwością "grzebania" po dysku		
TOS-DOS - kopiowanie plików z dyskietek TOS i DOS		
FDD3-Z80 - konwersja zbiorów na format emulatora		
ZX FILE CENTER - program do przeglądania i konwersji różnych zbiorów		
UWAGA! Dysk w formacie IBM!		

Zestaw 19	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
Super Memo 5.8 – jest to jeden z najlepszych programów wspomagających zdobywanie wiedzy. Wielokrotnie nagradzany, także za granicą.		
TBAV 6.20 – świetny pakiet antywirusowy.		
WIZ 2.8a – najszybszy program do poszukiwania plików.		
DIET 1.45f – kompresuje wewnętrznie pliki wykonywalne (EXE).		
Astro Fire – bardzo ładna gra, wersja klasycznych „Asteroidów”		
Hyperoid – ten sam temat, ale realizacja prawie identyczna jak na starych automatach do gier.		
Vermis – robactwo w oknach.		

Zestaw 20	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
RMORF – program do morphingu i warpingu obrazów, bardzo szybki.		
WMORPH 1.0 – tylko morphing, za to można dokładnie zobaczyć kolejne fazy tworzenia obrazu.		
FLILIB – biblioteka (wersja źródłowa) do obsługi animacji FLI w Turbo C		
TGAFlix – prosty program do tworzenia animacji z serii obrazków.		
DEMOGRAF – program (kod źródłowy w Turbo Pascalu) prezentujący kilka ciekawych metod wyświetlania bitmap.		
FastVGA 1.05 – biblioteka (TP 6.0 i 7.0) do tworzenia gier.		

Zestaw 21	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
JAM 1.10 - to świetny program do kompresji całych dysków – coś w stylu DoubleSpace, ale lepsze.		
IDA 2.03 - to najnowsza wersja interakcyjnego disasemblera, wartościowe narzędzie dla programistów i hackerów.		
Grawit – jest wersją demonstracyjną programu edukacyjnego, do nauki o grawitacji.		
INFOCHEM - dzieło naszych Czytelników, to świetna ściągą z układu okresowego pierwiastków.		
WinLock - zabezpiecza Windows przed niechcianymi użytkownikami.		
WindSock - natomiast pozwala ocenić wydajność tego środowiska.		
Grajek 2 Pro - najnowsza wersja odgrywacza MOD-ułów.		

Zestaw 22	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
CPC Emu 1.2 – to oczywiście emulator Amstrada CPC (wszystkie modele).		
DOS Navigator 1.12 – jest analogiem Norton Commandera 4.0, z kilkoma dodatkami.		
Windows Commander – to całkiem udana próba przeniesienia NC 3.0 w świat okienek.		
Bomber – jest prostą i relaksującą grą zręcznościową.		

Zestaw 23	10,98 zł (109800 zł)	2x1,2 MB
Alien Carnage – w poprzednim wcieleniu gra ta nazywała się Halloween Harry. Nowa nazwa oznacza nowe (inne) plansze.		
Władca – klasyczna gra ekonomiczno-rządowa, produkcja krajowa		
Układ Okresowy – tym razem pod DOS, co nie znaczy istotnie gorzej.		
Renaissance Module Player – najlepszy pod względem wierności odtwarzania odgrywacz modułów.		
Jeziro Łabędzie – remix klasycznego utworu Czajkowskiego.		

Zestaw 24	10,98 zł (109800 zł)	2x1,2 MB
ExeLITE 1.00b - jest polskim odpowiednikiem DIET-a i LZEXE		
Tubes – gra logiczno zręcznościowa		
Force 3 – trzy programy narzędziowe do manipulacji na piłkach		
KAD - kataloguje dyskietki		
Tetris – nazwa mówi sama za siebie...		
Tips&Tricks – baza danych – kolekcja podpowiedzi do gier		
Akcjonariusz – profesjonalny pakiet inwestora giełdowego		
Tierra 4.0 - system do modelowania cyfrowej ewolucji (kod w C++, EDU)		
CoreWar Pro 3.0 - wojny rdzeniowe w wersji poszerzonej (EDU)		
WLife - „życie” według Conway'a (EDU)		
CelliWar 1.0 - wojny komórek, gra pod Windows oparta na zasadach Life (EDU)		

Zestaw 25	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
PowerCopy for Windows – lepszy funkcjonalnie jak i wygodniejszy w obsłudze, niż program Disk Dupe, kosztem większych wymagań sprzętowych.		
Saper – kolejna wersja tej gry, tym razem dla DOS-u.		

Zestaw 26	5,49 zł (54900 zł)	1,2 MB
Comet Busters – efektowna wersja „Asteroidów” pod Windows, podobna do „Astro Fire”		
Micro! Deluxe – gra logiczna		
Gemstones III – naśladowca „Arkanolda”		

1. Czy można podłączyć do komputera stację 3,5", stację 5,25", dwa twarde dyski, napęd dysków wymiennych SyQuest i CD-ROM? Jeśli tak, to w jaki sposób i gdzie przyłącza się te urządzenia (przecież na karcie Multi I/O nie ma tylu gniazd)? Czy w obudowie Big Tower jest na to miejsce?
2. Czy CD-ROM może odtwarzać płyty CD bez współpracy z komputerem?

Grzegorz Wodka, Kraków

1. Rzeczywiście, karta Multi I/O posiada tylko dwa gniazda dla napędów dyskowych: dyskietek i twarde dyski. Do każdego z tych złączy można podłączyć po dwie jednostki: dwa „craijwy” dyskietek i dwa „twardziele”. Aby połączyć komputer z napędem dysków wymiennych typu Sy-Quest trzeba, niestety, kupić kontroler SCSI (Small Computer Systems Interface) – kolejną kartę rozszerzenia. Wszystkie znane mi SyQuesty pracują właśnie z kontrolerami SCSI. Jest to rozwiązanie dość drogie, gdyż taka karta rozszerzenia kosztuje około 300 nowych złotych.

Z napędami dysków optycznych jest nieco inaczej. Najpopularniejsze są jednostki z własnymi kartami interfejsów (kartami rozszerzeń), stosowane przez m.in. powszechnie znane Sony, Panasonic i Mitsumi. Także karty dźwiękowe mają własne złącza dla tych CD-ROM-ów, i można je przez nie podłączyć.

Dość popularne, aczkolwiek droższe, są napędy dysków optycznych wymagające kontrolera SCSI. Jest to wyjście dla posiadaczy tej karty rozszerzenia, gdyż jeden kontroler SCSI obsługuje do 7 urządzeń tego standardu.

Ostatnio pojawiły się CD-ROM-y włączane bezpośrednio do karty Multi I/O (standardu AT-BUS), zamiast jednego twardego dysku lub jako dodatkowa, trzecia jednostka.

W obudowie Big Tower zmieścić się może zazwyczaj do 8 urządzeń pamięci zewnętrznej, więc 2 napędy dyskietek, 2 twarde dyski SyQuest i CD-ROM, bez problemu się w niej ulokuje.

2. Niestety, komputerowy napęd dysków optycznych nie może odtwarzać muzyki z „kompaktów” bez odpowiedniego oprogramowania. Zwykle wystarcza Windowsowy Media Player, a czasem z urządzeniem otrzymuje się specjalizowane aplikacje służące m.in. do tego celu.

1. Jak zmienić rozszerzenie nazwy pliku na .EXE z .BAS w DOS-owym QBasic-u?
2. Czy jeśli przysię tylko jeden program na konkurs SHAREWARE, to mam szansę wygrać?
3. Jaki dysk twardy warto dzisiaj kupować?

Łukasz Juszczyk, Dzierżoniów

1. Wraz z systemem operacyjnym DOS, od wersji

5.0, dostajemy interpreter QBasic. Nie jest to kompilator, więc możliwości tego programu są mocno ograniczone. Oprócz wolnego wykonywania programów (tekst poleceń jest za każdym razem tłumaczony na „język” rozkazów procesora), małej ilości pamięci dla zmiennych, QBasic nie pozwala na tworzenie samodzielnych programów typu .EXE. Nie można skompilować i... koniec.

Jednak, jeśli mamy gotowy tekst w Basic-u, wtedy trzeba go wczytać do np. Visual Basica (DOS-owego a nie Windowsowego!) lub QuickBasica (obydwa produkty Microsoftu) i dopiero za ich pomocą skompilować na dysk do formy .EXE. Można próbować posłużyć się starym, Borland-owskim Turbo Basicem (nieco inna składnia poleceń) lub poprzednikiem Visual Basica, Microsoftowym Basic PDS (Professional Development System).

2. Rzecz jasna, że tak! To jakość, a nie liczba nadesłanych programów jest kryterium w naszym konkursie.

3. Myślę, że dwoma podstawowymi kryteriami są: cena i czas dostępu, gdyż mało kto sprzedaje dyski twarde o pojemności poniżej 200 MB. Im krótszy czas dostępu, tym dysk jest szybszy i tym prędzej będą uruchamiać się programy (ważne zwłaszcza dla użytkowników MS Windows). Niestety, szybkie napędy (poniżej 10 ms) są drogie i najczęściej standardu SCSI. Jeśli mowa o pojemności, to na skutek rozpiętości się pamięciowych „okienek”, niezbędnym minimum wydaje się 200 MB.

W jaki sposób, programując w Turbo Pascalu 7.0, wyświetlić rysunek zapisany na dysku w formacie BMP?

Piotr Wojtałowicz, Warszawa

Dawno, dawno temu, mianowicie w Bajtku nr 11/92, na stronie 25, Marek Sawicki opublikował artykuł z treścią programu do wyświetlania plików BMP o rozmiarach 320x200 pikseli w 16 i 256 kolorach. Dość prosta modyfikacja Turbo Pascalowego tekstu pozwoli na wyświetlanie rysunków w innych rozdzielczościach.

1. W jakich trybach można uruchomić Windows 3.1 PL?
2. Zrobiłem reklamówkę firmy w MS Word for Windows. Gdy przystępuję do drukowania wyświetlany jest komunikat, że brakuje mi pamięci. Co mam zrobić?
3. Jak zainstalować drivery do karty graficznej w systemie Windows?
4. Jak sprawdzić, czy płyta główna posiada gniazda VESA Local Bus?

Dariusz Hankus, Czechowice Dziedzice

1. MS Windows (w tym wersję polską) można uruchomić w dwóch trybach: Standard i Enhanced. Dodano

jeszcze symulację starego trybu Real (dla wiekowych programów z Windows 2.0 i 1.0). Tryb Standard włącza się automatycznie, gdy mamy komputer z procesorem 80286 lub w systemie jest mniej niż 2 MB dostępnej pamięci operacyjnej. Pomimo procesora 486 i 4 MB RAM, skutecznym sposobem na włączenie trybu standard jest np. założenie dysku wirtualnego 2 MB i ustawienie wielkości bufora transmisji w programie Smartdrv na 1 MB. Tryb Enhanced (rozszerzony) można wymusić (dla procesorów 80386 lub nowszych) przez polecenie WIN /3 zamiast prostego WIN.

Zaletą trybu rozszerzonego jest korzystanie z pamięci wirtualnej, czyli przedłużenie dostępnego obszaru RAM-u na dysk twardy (tzw. plik wymiany - ang. swap file). Dzięki takiemu rozwiązaniu w środowisku MS Windows dostępne jest więcej pamięci dla aplikacji, niż wynika z zainstalowanych SIMM-ów. Sama praca jest wolniejsza (trzeba czytać i zapisywać na dysku), lecz przy 4 MB RAM da się wytrzymać.

2. Brak pamięci podczas przygotowania wydruku może wynikać np. ze zbyt małego lub wręcz z braku, pliku wymiany. Jeśli mamy 4 MB RAM, to dla aplikacji pozostaje niewiele ponad 1,5 MB. MS Word zajmuje około 1 MB (z rozmaitymi nakładkami), więc skomplikowany obraz strony w rozdzielczości 300 dpi ma prawo nie mieścić się w pamięci. Takie samo zjawisko wystąpi przy uruchomieniu Windowsów w trybie Standard. Warto sprawdzić w Menedżerze Programów (Pomoc, O Menedżerze Programów...) sposób pracy „okienek” oraz w Panelu Sterowania (Tryb rozszerzony, Pamięć Wirtualna...) rozmiar pliku wymiany.

Jeśli Windows włączają się w trybie Standard, trzeba skorygować wielkość dostępnej pamięci RAM (zredukować dysk wirtualny tzw. RAM-drive, zmniejszyć bufor w linii wywołania programu Smartdrv itp.) lub nawet wymusić tryb rozszerzony (WIN /3). W trybie rozszerzonym można już swobodnie powiększyć plik wymiany i wszystko powinno wrócić do normy.

3. Sterowniki do karty graficznej powinno się otrzymać na dyskietkach umieszczonych w paczce z urządzeniem. Jeśli są, to należy wybrać dyskietkę z napisem MS Windows i w programie instalacyjnym (Grupa główna w Menedżerze Programów) zmodyfikować typ karty graficznej na „Inny”. Program zarządza włożenia dyskietki do napędu A i pozwoli wybrać jedną, z zazwyczaj kilku, opcji. Trzeba być przygotowanym na kłopoty, gdyż zdarza się, iż jedna z opcji nie funkcjonuje poprawnie i Windows-y nie będą chciały się uruchomić. Wtedy trzeba wywołać program instalacyjny wprost z DOS-u poleceniem SETUP i na nowo wprowadzić odpowiedni sterownik z dyskietki.

4. Niestety, najpewniejszą metodą jest otworenie komputera i sprawdzenie czy przy dwóch, trzech gniazdach ISA są dodatkowe przedłużenia dla kart VLB. Prog-

CENNIK USŁUG:

- skaniny w 256 stopniach szarości.....8 B
- skaniny w 32768 kolorach.....16 B

- skaniny w TrueColor24 B
 - morphing 15-klatkowy32 B
 - nagranie Shareware'u16 B
- Należy przysłać dyskietkę, ew. zdjęcie (1 lub 2),

kopertę zwrotną (ew. komentarz) oraz odpowiednią ilość Bajnotów.
Uwaga: nie odpowiadamy za błędy nośnika. Dyskietek bez koperty zwrotnej nie odsyłamy.

WYDAWNICTWO BAJTEK
BAJNOTY EMITOWANE PRZEZ BAJTKA SĄ PRAWYM ŚRODKIEM PŁATNICZYM W WYDAWNICTWIE

PREZES ZARZĄDU
Robert Magdziak

REDAKTOR NACZELNY
Wojciech Jabarański

TWO BAJTS

WYDAWNICTWO BAJTEK
BAJNOTY EMITOWANE PRZEZ BAJTKA SĄ PRAWYM ŚRODKIEM PŁATNICZYM W WYDAWNICTWIE

PREZES ZARZĄDU
Robert Magdziak

REDAKTOR NACZELNY
Wojciech Jabarański

TWO BAJTS

ramy diagnostyczne zazwyczaj zawiodą, o czym sam się przekonałem, gdyż moje 486SX z kartą „local-busowej” grafiki opiera się im konsekwentnie.

Jestem posiadaczem komputera PC z procesorem 80386SX 33 MHz. Mam zamiar zmienić płytę główną i w związku z tym mam kilka pytań.

1. Czy, jeśli w moim komputerze wszystkie „dodatki” są wmontowane na stałe w płytę główną, to przy zmianie płyty będę musiał kupić nową kartę grafiki i Multi I/O?
2. Czy w połowie 1995 roku procesor 486DX 40 MHz będzie wystarczający?
3. Czy 4 MB RAM wystarczą?
4. Czy mając procesor 486DX 40 i kartę grafiki VLB 1 MB, odczuję polepszenie szybkości komputera w środowisku graficznym?
5. Czy kupno CD ROM-u jest koniecznością?
6. Czy z komputera 386SX można zrobić 486DLC, lub jakoś przyspieszyć jego działanie?

Kamil Patora, Sochaczew

1. Wydatek na niezbędne „dodatki” jest w tym przypadku konieczny, gdyż nie można demontować układów wlutowanych w płytę główną i kleić z nich kart rozszerzenia. Jedynym rozwiązaniem może być korzystna sprzedaż płyty głównej osobie, która równocześnie potrzebuje karty grafiki i Multi I/O.

2. Odpowiedź na to pytanie jest dość trudna i subiektywna. W mojej opinii, różnica w cenie pomiędzy 486DX 40 a 486DX2 80 MHz jest już (relatywnie!) na tyle niska, że warto pokusić się o szybszy procesor. Ale nie należy też przesadzać i narażać się na nadwyrężanie budżetu – w pismach zachodnich cały czas znajdują się reklamy komputerów z procesorem 486SX 25 i 33 MHz. Są też resztki 386-tek!

3. Znowu pytanie kłopotliwe. 4 MB wystarcza dla podstawowych aplikacji Windows (także do gry w DOOM-a i Magic Carpet), ale bardziej rozbudowane programy „okienkowe” (np. WordPerfect 6.0, Lotus 1-2-3 5.0, MS Excel 5.0, dBase 5.0) będą już wyraźnie wolniejsze. Jeśli tego typu ograniczenia są ważne, to zawsze będzie można rozbudować pamięć, a dla domowych potrzeb 4 MB pamięci operacyjnej jeszcze w 1995 roku będą wystarczające.

4. Kiedy przesiedłem się z 386SX na 486SX (z kartą grafiki 1 MB VLB) wyraźnie odetchnąłem. Pod Windowsami nie musiałem już czekać zbyt długo! Myślę, że w przypadku skoku: 386SX 33 MHz i 486DX 40 MHz, różnica będzie naprawdę ewidentna.

5. CD-ROM nie jest jeszcze niezbędnym elementem komputerów klasy PC. Większość oprogramowania użytkowego posiada wersje instalacyjne na dyskietkach 3,5” (są jeszcze reliki 5,25” i 3,5” DD), więc to tylko nowe gry i multimedia wymuszają posiadanie napędów dysków optycznych. Jeśli zamierzam kupić nowy komputer (a chyba tak), to jednak myślę o maszynie z CD ROM-em. Świat zmierza w tym kierunku. Jak na razie nie przewiduję powstania szerszej gamy oprogramowania

dla napędów szybszych niż double-speed, aczkolwiek triple-speed-y wyraźnie tanieją.

6. Jednym z rozwiązań możliwych w tym wypadku jest wymiana procesora 386SX na układ Cynx Cx486SRx2. Jest to do zrobienia, gdy procesor jest umieszczony w podstawce, a nie wlutowany bezpośrednio w płytę, i raczej pociąga za sobą konieczność obniżenia częstotliwości zegara taktującego z 33 do 25 MHz (układy Cynxa pracują z zewnętrzną częstotliwością 25 MHz). Mankamentem jest cena, która wynosi około 250 dolarów, a więc dość dużo.

1. W jakim języku programowania pisana są popularne gry i programy jak np. Dune, czy Coral DRAW?
2. Chciałbym nauczyć się programować. Jaki język jest najlepszy do pisania różnych przydatnych programików i gier? Czy Pascal jest odpowiednim językiem?
3. Czy wskazane jest używanie dyskietek czyszczących głowice, a jeśli tak, to jak często?
4. Ile godzin bez przerwy może pracować komputer przy „maksymalnym wysiłku”?
5. O czym informuje wyraz GREEN przy płycie 486?

Jacek Gawron, Ossolin

1. W dziedzinie gier komputerowych nie mam wielkiego doświadczenia, lecz jeśli chodzi o Corel DRAW, to wiem na pewno, że wersja 3.0 PL była kompilowana za pomocą WATCOM C++. Jest bardzo prawdopodobne, że 90% aplikacji użytkowych i gier powstaje w języku C i C++.

2. Do nauki programowania stanowczo polecałbym Pascala, który jest znacznie przyjaźniejszy niż C i C++. W Pascalu można napisać sporo ciekawych programów, nie tylko programików.

3. W swojej pracy z komputerami klasy IBM PC nie używałem nigdy dyskietek czyszczących głowice. Kilka komputerów, z którymi pracuję stoi już kilka lat w laboratorium chemicznym i są eksploatowane intensywnie. Dopiero w ośmioletniej maszynie zepsui się napęd dyskietek. Myślę, że efekt zabrudzenia głowicy nie jest częsty. Może w młynie lub cementowni?

4. Komputer może pracować bez przerwy przez co najmniej rok. Tak właśnie eksploatowane są serwery sieciowe i węzły komunikacyjne. Z własnej praktyki mogę zaświadczyć, że węzeł sieciowy w jednej z pracowni uniwersyteckich (notabene stara AT-ka), działa już w ten sposób okrągłe 12 miesięcy. Producenci twardych dysków podają średni czas pomiędzy awariami (MTBF) rzędu 100 000 godzin (ponad 10 lat). Jeśli żaden element komputera nie był uszkodzony, to maszyna może działać praktycznie bez przerwy.

5. GREEN, czyli „zielona” płyta główna, oznacza zastosowanie rozwiązań oszczędzających energię elektryczną. W dobie ekologii nawet producenci elektroniki szukają (chyba chwytów reklamowych) metod ograniczenia poboru prądu. Najczęściej jest to „usypianie” pro-

cesora głównego (on pożera najwięcej energii) w czasie gdy komputer nie wykonuje żadnych czynności. Metoda znana jest z komputerów podręcznych, gdzie trzeba przedłużać czas pracy na bateriach.

Mam komputer typu Atari 65XE.

1. Czy oprócz gier mogę wykonywać na nim inne funkcje?
2. Czy mogę go jakoś ulepszyć?

Grzegorz Rajek, Tarnobrzeg

1. Oczywiście, Atari 65XE posiada interpreter BASIC-a, za pomocą którego można pisać najrozmaitsze programiki. Wystarczy włączyć maszynę do sieci i poczekać na napis READY. Atari BASIC potrafi generować szesnastokolorową grafikę i dźwięk oraz zapisywać i odczytywać programy na kasetach i dyskietkach.

2. Najprostszymi metodami rozbudowy Atari 65XE mogą być: dokupienie stacji dyskietek i korzystanie z oprogramowania na tym nośniku (znacznie wygodniej niż z kaset magnetofonowych) oraz nabycie cartridge’y (elementów włączanych do gniazda w tylnej części obudowy) z różnymi programami: Sparta Dos X, ACTION itp.

Ucieszyłem się, kiedy zapowiedziano w Bajtku lekcje programowania. Moim pierwszym komputerem był Atari 65, a w czerwcu dostałem PC 386. Mam kilka pytań związanych z „Kursiem programowania w Pascalu...”, ponieważ myślałam, że lekcje te będą dla początkujących.

1. Czy język Pascal jest w pamięci i jak się go wywołuje?
2. Czy takowy język trzeba dokupić jako program i gdzie?
3. Czy w Bajtku nie można by stworzyć kursu dla początkujących (wciąż przybywa nowych, zupełnie zielonych użytkowników PC-tów) i czy autor kursu nie mógłby się wzorować na lekcjach Excela, gdzie wszystko jest jasne i opatrzone wieloma przykładami?

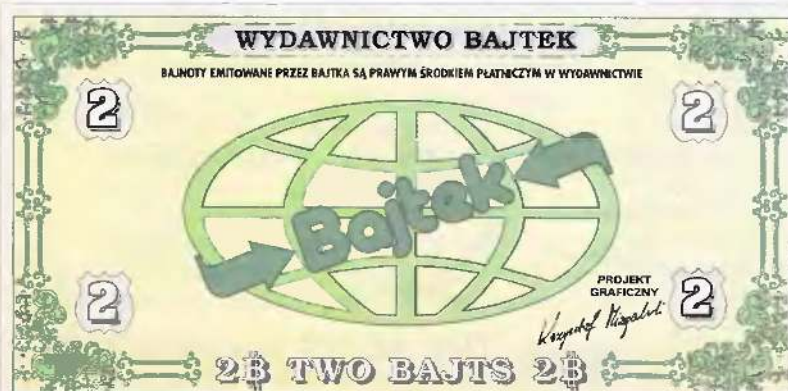
Jan Przybylski, Kostrzyn Wielkopolski

1. Ani kompilatora, ani interpretera Pascala nie ma w pamięci stałej komputerów typu PC. Dawno temu IBM zamieszczał w nich interpreter BASICA (zetknąłem się z nim 12 lat temu).

2. Aby uczyć się programowania w Pascalu trzeba nabyć Turbo Pascal albo Borland Pascal (tej samej firmy Borland, lecz różniące się nieco możliwościami: Turbo – prostszy, Borland – zaawansowany z programowaniem pod Windows). Gdzie? Hm... Myślę, że warto po prostu zajrzeć do lokalnej prasy i zorientować się w adresach sklepów z oprogramowaniem komputerowym.

3. Myślę, że w ramach naszego pisma taki kurs z pewnością powstanie. Jest to tylko kwestia niedługiego czasu, potrzebnego na zaplanowanie przedsięwzięcia.

listy opracował Tomasz GROCHOWSKI



Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

JOYSTICKI (PC)

kod cena (zł)

- doskonale zarówno do symulatorów jak i do gier akcji, wyjątkowa trwałość i ergonomiczność.
- J1. Dexxa Joystick 48,00
 J2. Dexxa Maxstick 35,00
- wygodny panel sterowania dla wszystkich gier
 - coś więcej niż tylko joystick
- J3. Dexxa Control Pad 32,00
 J4. Dexxa Control Pad 86,00
- bezprzewodowy (podczerwień)



MYSZKI (PC)

kod cena (zł)

- M1. Dexxa IV 3 przyciski 32,00
- popularne myszki o wysokiej trwałości
- M2. Dexxa IV 2 przyciski 28,00
 M3. Logitech Mouseman Upgrade 133,00
- ergonomiczne, znakomite myszki o wyjątkowej jakości.
- M4. Logitech Pilot Serial 78,00



FILTRY SZKLANE NA MONITOR

kod cena (zł)

- F1. Verbatim AG 99 MONO 262,00
 F2. Verbatim AG 99 KOLOR 262,00
- pasują do każdego monitora o przekątnej 14-15"
 - eliminacja migotania obrazu
 - zwiększony kontrast, redukcja odbić



SKANERY RĘCZNE

kod cena (zł)

- S1. Dexxa Scanner 256 z OCR 380,00
- rozdzielczość 100-400 dpi
 - 256 poziomów szarości
 - rozpoznawanie tekstu
 - kompatybilność ze standardem TWAIN
 - bogate oprogramowanie
- S2. LOGITECH Scanman Color z OCR 925,00
- rozdzielczość 400 dpi
 - 16,7 mln kolorów
 - kompatybilność ze standardem TWAIN
 - rozpoznawanie tekstu
 - w zestawie bezpłatny Corel Draw 3.0 PL

MULTIMEDIA

kod cena (zł)

- K1. karta dźwiękowa
 Logitech SoundMan Wave 680,00
- syntezytor Yamaha
 - 16 kanałów MIDI
 - 128 instrumentów w ROM
 - 16-bitowy zapis i odtwarzanie dźwięku z szybkością 44,1 kHz
 - dźwięk 3D!
 - 5-kanałowy mikser
 - 100% zgodności z SB, AdLib, Roland, MPC 1 i 2
 - programowa konfiguracja DMA i IRQ
 - bezkonfliktowa praca
 - bogate oprogramowanie
- C1. Napęd CD-ROM SONY CDU 55E
 Double Speed 583,00
- transfer 300 KB/s
 - obsługuje formaty CD ROM, CD Audio, CD XA, CD-1, Photo CD
 - bufor 256 KB!
 - automatyczny mechanizm ładowania
 - kompatybilność z MPC-2
 - w zestawie: napęd, kontroler, kable, drivery, instrukcja.



DYSKIETKI

kod cena (zł)

- D1. Datalife Plus, 3,5" HD, Teflon, form. PC ... 35,00
 D2. Datalife Plus, 5,25" HD, Teflon, form. PC ... 28,00
 D3. Datalife 3,5" HD form. PC 30,00
 D4. Datalife 3,5" DD 26,00
 D5. Datalife 5,25" HD 24,00
 D6. DS HD 3,5" 33,00
 D7. DS HD 5,25" 1,2 MB 26,00
 D8. MFD 3,5" 1,4 MB form. PC 30,00
 D9. MFD 3,5" 1,4 MB 29,00
- cena za opakowanie 10 szt.

UWAGA!

- wszystkie produkty są najwyższej jakości gwarantowanej przez **TORNADO**
- nabywca otrzymuje roczną gwarancję oraz możliwość korzystania z porad telefonicznych
- do podanych cen doliczane są koszty przesyłki (ok. 6 zł)
- Płatność przy odbiorze przesyłki

ZAMÓWIENIE 3/95

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących pozycji.

NAZWA / KOD	ILOŚĆ	CENA
Łączna kwota		

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Imię: _____
 Nazwisko: _____
 Adres: _____

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

zamówienia przysyłać na adres:
 Wydawnictwo **BAJTEK**
 ul. Służby Polsce 2
 02-784 Warszawa

WARSZAWA
ul. Bracka 4
tel/fax 625-40-09
tel/fax 625-70-12

FORMAT

1989

KOMPUTERY

LUBLIN
ul. T. Zana 38 A
tel/fax 55-81-11

*** RATY BEZ ŻYRANTÓW * SERWIS * MODERNIZACJE ***

MONITORY	DYSKI	PLYTY GŁÓWNE	INNE
SVGA _m 14" - 226	210 MB IDE - 368	386DX-40 128KB c - 271	UPS 300VA - 398 SIMM 1 MB - 101
SVGA _c LR 14" - 618	420 MB IDE - 455	486SX-25 256KB c - 416	CD-ROM - 351 FILTR SPARK - 33
SVGA _c NI/LR 14" - 644	540 MB IDE - 494	486DX2-50 256KBc LB - 474	KARTA MUZYCZNA mono - 88
SVGA _c NI/LR 15" - 902	850 MB IDE - 781	486DX2-66 256KBc LB - 697	KEYBOARD - 34 MOUSE - 25
SVGA _c NI/LR 17" - 2041		PENTIUM-60MHZ,PCI,VLB - 1967	WINDOWS FWG-131 FAX-MODEM-112

KOMPUTERY DRUKARKI

1xHDD, 2*RS232C, CENTRONICS, MONITOR SVGA _m , KŁAWIATURA							
CPU	386-DX	486 - LB - 4 MB RAM				PENTIUM 6MB	
	4MB RAM	SX-25	DX2-50	DX2-66	DX2-80	60 MHz	90 MHz
0	1243	1365	1423	1645	1673	3296	4100
210	1611	1733	1791	2013	2041	3664	4468
420	1698	1820	1878	2100	2128	3751	4555
540	1737	1859	1917	2139	2167	3790	4594
850	2024	2146	2204	2426	2454	4077	4881

HP	DJ580c-1599	OKI
DJ520-762	LJ4L-1792	321-1010
DJ320-982	LJ4P-2607	320-903
EPSON	LX300-447 LX100-438 LX1050P-884 FX1170-1324	
LQ100-486	STYLUS 800-682	STYLUS 800P-812
	STYLUS 1000-1518	STYLUS COLOR-1636

Materiały eksploatacyjne do w/w drukarek

SVGA Color LR + 390 Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg. cennika 95.01.27



Eureka CD-ROM CENTRUM

tel./fax.(066)-362-714
ul.Wojska Polskiego 13, 62-300 Września

Posiadamy ponad 200 tytułów na PC i Amigę.
Pełną ofertę wysyłamy na życzenie. Dzisiaj polecamy:

POWER GAME BUSTERS VOL.2 340 TYS.

20 gier: Animal Quest, Battleship, Bloodthirsty, Beat the Bomb, Chinese Checkers, Corridor 7, Depth Dwellers, Hocus Pocus, Monopoly, MVP Bridge, Raptor, Pickle Wars, Pong Kompat, MVP Sea School, Solitaire, Space Pilot, Tangram, Tubular Worlds. VGA Concentration, Five Card Draw, Video Poker.

DR. GAMES 370 TYS.

gry przygodowe, zręcznościowe, karty, szachy, pacman, puzzle, symulacje, sportowe, strategiczne, tetris, wojenne i dla Windows.

GAMES EXPERT FOR WINDOWS 370 TYS.

kolleksja gier gotowych do uruchomienia: przygodowe, planszowe, karty, kasyno, szachy, edukacyjne, układanki, sportowe, tetrisy, strategiczne, wojenne.

MULTIMEDIAToolKIT (AMIGA) 1120TYS.

500 obrazów 24-bitowych w Ham8 i Ham-lace, ponad 1300 kolorowych clipartów i ponad 2100 czarnobiałych, 120 standardowych fontów, 100 kolorowych. 750 modułów i 2300 sampli.

CHUCKROCK (AMIGA CD32) 750 TYS.

Idziesz człowiekiem prehistorycznym. Gra zręcznościowa.

ZESTAWY MULTIMEDIALNE

FUKS

PC 486 DOWOLNE ZESTAWY MODERNIZACJE

MONITORY PHILIPS 14-21"
SKANERY MUSTEK EPSON
DRUKARKI HP OKI EPSON

KARTY DŹWIĘKOWE
CD-ROM-y GŁOŚNIKI

BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW

RATY

BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW
BEZ ŻYRANTÓW

PORADA

00-533 WARSZAWA
MOKOTOWSKA 63
☎ 621-70-80, g.10-16

Z TYM KUPONEM

5% TANIEJ

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Drodzy Czytelnicy.

Ponieważ zapas numerów archiwalnych uległ wyczerpaniu zmieniamy zasady wyprzedaży. Zamawiać można pisma wydane nie wcześniej niż rok, licząc od daty ukazania się numeru w którym zamieszczony jest kupon. Można zamawiać dowolne numery pisma "Atari Magazyn".

Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł. Koszta wysyłki uzależnione są od liczby zamówionych egzemplarzy:

1 egzemplarz	- 0,8 zł
2-5 egzemplarzy	- 1,5 zł
6 i więcej	- 2 zł

Aby zakupić czasopisma archiwalne należy:

- wypełnić kupon
 - zsumować ilość zamawianych numerów, przemnożyć przez 2 zł (tyle kosztuje 1 egzemplarz), dodać koszt wysyłki.
 - obliczoną sumę wysłać przekazem na nasze konto:
- PBK S.A. IX O/W-wa**
370031-534488-139-11
- kupon wraz z kopią dowodu wpłaty przesłać na adres Wydawnictwa z dopiskiem RETRO

KUPON NR 3/95

TAK TAK TAK!

Prześlijcie mi numery archiwalne:

Bajtek

GA

TOP SECRET

ATARI
- magazyn

(tu wpisać numery i ilość ukrytych Ci pism)

Imię i Nazwisko.....

Adres:.....

JAK ZAMAWIAĆ SHAREWARE

Zestawy sprzedawane są zawsze w całości. Aby zamówić dyskietki, należy:

- wypełnić kupon znajdujący się obok
- zsumować ceny zamówionych zestawów i dodać do tego koszt wysyłki, wynoszący 3,5zł
- obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto:

Wydawnictwo „Bajtek”,
PBK S.A. IX Oddział w W-wie,
370031-534488-139-11

- kupon i kopię odcinka przekazu należy wysłać na nasz adres:

Wydawnictwo „Bajtek” SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

UWAGA: Prosimy o czytelne (najlepiej DRUKOWANYMI LITERAMI) wypełnianie kuponu i formularza przekazu. Nieczytelny kupon może być powodem opóźnienia realizacji zamówienia lub niedoręczenia wysłanych dyskietek przez pocztę.

SHAREWARE - zamówienie

imię i nazwisko (nazwa firmy)	
adres	ulica i nr domu
kod pocztowy	miasto (miejscowość)

KUPIĘ SPRZEDAM ZAMIENIĘ INNE

Krzyżykami w odpowiednich kratkach zaznacz, czy oferta dotyczy kupna, sprzedaży czy zamiany i do jakiego typu komputera się odnosi.

AMIGA <input type="checkbox"/>	AMSTRAD <input type="checkbox"/>	ATARI <input type="checkbox"/>	INNE <input type="checkbox"/>
COMMODORE <input type="checkbox"/>	PC <input type="checkbox"/>	SPECTRUM <input type="checkbox"/>	

Wypeiniony po obu stronach kupon wyślij na nasz adres:

Redakcja "BAJTKA"
ul. Służby Polsce 4
02-784 Warszawa

Niedokładnie wypełniając kupon ryzykujesz, że nie wydrukujemy TWOJEGO OGŁOSZENIA!
W przypadku kupna sprzedaży można wypełnić wszystkie cztery pozycje, podając ceny. W przypadku zamiany - dwie pierwsze pozycje to oferta, dwie następne - to czego szukasz.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

1. Wypełnić zamieszczoną obok tabelkę, wpisując w odpowiednie rubryki od którego numeru życzymy sobie prenumeratę, ile kolejnych numerów i po ile egzemplarzy.
2. Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć, opłacić na pocztie i wysłać.

Kupon ważny do dnia 31.05.1995

	COMMODORE & AMIGA	GA	TOP SECRET
od numeru			
CENA	2,40 zł	2,00 zł	2,30 zł
	x	x	x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x	x	x
po ile egzemplarzy			
	=	=	=
SUMA			
	=	=	=
RAZEM:			



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku. Redagowany dla osób, które: ● chcą być na bieżąco z techniką komputerową, ● chcą doskonalić swoje umiejętności, ● chcą wiedzieć co kupić, ● wykorzystują komputer do nauki, ● lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Gielda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtki** - 2,60 zł, w prenumeracie 2,40 zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom C-64 i Amiga. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu. Cena detaliczna - 2,20 zł, w prenumeracie 2,00 zł.

Top Secret - wysokonakładowy, wydawany na terenie całego kraju miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

Cena detaliczna - 2,50 zł, w prenumeracie 2,30 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH” S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za trzeci kwartał wynosi 7,80 zł. Wpłaty na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

- Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta: PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11.

Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

- Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
 - wyciąć znajdujący się w dolnej części kuponu,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
 - Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
 - Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
 - Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza - prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

ZAMAWIAM:

Dyskietki PC SHAREWARE (5.25") ●nr ●nr ●nr ●nr
 ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr
 dyskietki PC SHAREWARE (3.5") ●nr ●nr ●nr ●nr
 ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr ●nr
 dyskietki ZX SHAREWARE ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr
 ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr ●ZX nr

Dyskietki 3,5" od zestawu nr.24

W odpowiednie miejsce wpisz numer zestawu. Zamawiając kilka takich samych zestawów należy wpisać kilkakrotnie numer zestawu.

1.	za	zł	gr
2.	za	zł	gr
	zamienić na		
	Gdy chcesz dokonać zamiany, nie musisz podawać cen.		
3.	za	zł	gr
4.	za	zł	gr

imię nazwisko
 adres
 - miasto

Kupon ważny do 31.05.95

Odcinek dla poczty	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla wpłacającego
Zł	Zł	Zł
Słownie zł	Słownie zł	Słownie zł
Imię	Imię	Imię
Nazwisko	Nazwisko	Nazwisko
Ulica, nr	Ulica, nr	Ulica, nr
Miasto	Miasto	Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
 ul. Służby Polsce 2
 02-784 Warszawa

Wydawnictwo BAJTEK
 ul. Służby Polsce 2
 02-784 Warszawa

Wydawnictwo BAJTEK
 ul. Służby Polsce 2
 02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział Warszawa
 370031-534488-139-11

PBK S.A. IX Oddział Warszawa
 370031-534488-139-11

PBK S.A. IX Oddział Warszawa
 370031-534488-139-11

Oplata

Datownik  podpis przyjmującego

Oplata

Datownik  podpis przyjmującego

Oplata

Datownik  podpis przyjmującego

W rubryce KSZ wydrukujemy każde ogłoszenie... ważny przez dwa miesiące od daty wydania numeru...

AMIGA

Kupię

- 1. A 1200 z osprzętem bez monitora (9,5 mln; 950 zł). K. Kocój, ul. Armii Krajowej 14/4, 36-030 Białowa.

Sprzedam

- 1. A 500 1 MB, monitor 1084S, CD-ROM A570 (11 mln; 110 zł). M. Wroniak, Borowa Góra 47, 04-140 Serock, tel. 7747264.

Zamienię

- 1. A 500 1 MB, modulator, dyskietki, na płytę 486, HD 210 MB lub sprzedam. W. Lieske, ul. Majkowskiego 16/19, 84-100 Puck.

AMSTRAD

Sprzedam

- 1. CPC 464, akcesoria (1,6 mln; 180 zł), zielony monitor (600 tys.; 50 zł). K. Kosieradzki, ul. Olszynieki Grochowskiej 37, 04-281 Warszawa, tel. 6100956.

ATARI

Kupię

- 1. Atari 65 XE (130 XE, 800 XL), CA 12 (XCA 12), Turbo 2000, 2 joysticki (do 600 tys.; 60 zł). W. Sitkowski, ul. Nerudy 12/67, 01-926 Warszawa, tel. 6695983.

Sprzedam

- 1. Atari 1040 ST lub zamienię na Spectrum. W. Słupski, ul. Narczyżów 6a, 45-229 Opole.

PC

Kupię

- 1. AT 1 MB, 1,44 FDD, Hercules, HDD 20 MB, klawiatura, obudowa, książka (3,5 mln; 350 zł). M. Piasiewicz, ul. Wierzbowa 10a/12, 42-400 Zawiercie.

COMMODORE

Kupię

- 1. C 64, 1530, kasety (1,4 mln; 140 zł). R. Kosiński, Pl. Konstytucji 8-11/6, 78-500 Drawsko Pomorskie.

Sprzedam

- 1. C 128, stację 1541 i 1571, kolorowy monitor 1902A, drukarkę, 2 joysticki, dyskietki (6 mln; 600 zł). P. Sosło, ul. Grabowskiego 15/25, 80-809 Gdańsk, tel. 328740.



02-609 Warszawa ul. Szarotki 10 tel. 44-96-38 fax. 44-96-35

HANDEL SERWIS PRODUKCJA DORADZTWO

Rok założenia 1990 RATY BEZ ŻYRANTOW

DOWOLNA KONFIGURACJA KOMPUTERÓW PC

SZEROKI ASORTYMENT PODZESPOŁÓW, DYSKÓW TWARDYCH, PŁYT GŁÓWNYCH, PROCESORÓW, MONITORÓW, OBUDÓW, KART WIZYJNYCH I DŹWIĘKOWYCH, PAMIĘCI RAM.

OPROGRAMOWANIE: PONAD 500 TYTUŁÓW - UŻYTKOWE - EDUKACYJNE - GRY

SIECI KOMPUTEROWE, INSTALACJA I URUCHOMIENIA

HURT I DETAL ZAPRASZAMY PN - PT 9 - 16

Dunka z Kopenhagi przeWARPowała swoje Windows na naprawdę wydajne Windows.

Makler z Brukseli przetrzymał krach na giełdzie,
bo był zWARPowany

Student astronomii z Warszawy WARPuje
w Internecie i odkrywa zupełnie nowy świat.

Irlandczyk z Dublina zWARPował swój komputer,
dzięki czemu mógł drukować listy,
czytać wiadomości z e-mail'u
i zamówić pizzę, wszystko jednocześnie.

Początkujący artysta z Madrytu był zaskoczony,
że może tak łatwo się zWARPować.

Sycylijszyk z Palermo wyWARPował zdjęcia
swoich dzieci do babci w Miami.

OS/2
WARP

Przedstawiamy
OS/2 WARP

Nowy w pełni 32-bitowy,
wielozadaniowy, multi-medialny,
umożliwiający dostęp do Internetu,
kompatybilny z Windows, łatwy
w instalacji, bezpieczny
w użytkowaniu, absolutnie
wspaniały sposób
pracy na komputerze.
OS/2 Warp z IBM
Teraz z Bonus Pack!

Więcej szczegółów
u autoryzowanych
partnerów IBM:

OS/2 System Solution Centre:
TEKOM (048) 53 577, 53 053

Dealers:

ADSO S.A. (022) 32 32 21
w.3117

EDPS (02) 625 68 91

EQUIMED COMPUTERS
(071) 55 88 65

DC S.C. (058) 51 13 71

FANCOMP (022) 10 19 20

KARAMUZ (022) 36 19 01
w.618

PERYT (022) 41 17 07

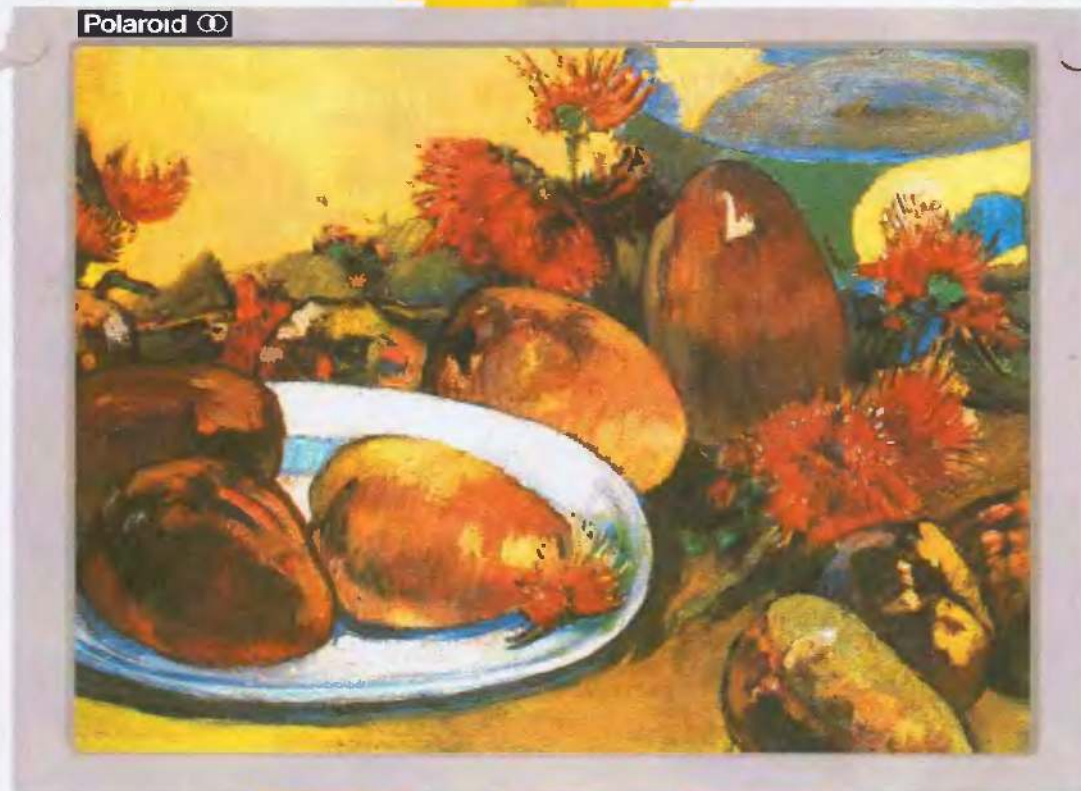
MULTISOFT (012) 21 76 20

MIKRONIKA (061) 30 70 11

Polaroid®

filtry monitorowe z polaryzatorem kołowym

ZDROWY, BEZPIECZNY OBRAZ JEST



SZTUKA!

STOSOWANIE FILTRU POLAROID ZAPEWNI:

-wielokrotną redukcję promieniowania RTG i UV co najmniej do poziomu 0,00016 wartości całkowicie bezpiecznej dla zdrowia,
-ponad 20-krotnie lepszy kontrast obrazu

...komfort, wygodę, efektywność w pracy i ZDROWIE.

**POLAROID - NAJLEPSZY FILTR MONITOROWY w/g Centralnego Instytutu Ochrony Pracy,
ZWYCIĘZCA W TEŚCIE FILTRÓW CZASOPISMA ENTER.**

Wyłączny importer Przedsiębiorstwo Handlowe "Ab"

Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. 071/44-20-61, fax 071/44-60-85.

61-851 Poznań, ul. Zielona 1,
tel. 061/531-101, fax 061/531-102.

02-641 Warszawa, ul. Żuławskiego 4/6,
tel. 022/480-093, tel./fax 022/482-583.

40-157 Katowice, al. Korfantego 141,
tel. 032/598-221, fax 032/598-221.