

KLUB

602

**SORD  
AMSTRAD/  
/SCHNEIDER**

4

90



## AMSTRAD - SCHNEIDR

Vážení členové klubu!

Přijměte nejprve omluvu za zpožděné vydání dalších čísel našeho společného zpravodaje, které bylo zapříčiněno neinformovaností a organizačními nedostatky.

Toto a následující čísla chceme věnovat nejčastěji žádaným popisům užitkových programů. Část místa také věnujeme v současné době oblíbeným hrám.

J. Gabrovski

Dokončení z minulého čísla.

## G R E M L I N S

Hra začíná v ložnici, kde nás ohrožuje Gremlin házející šipky. Jdeme tedy dolů do obývacího pokoje (GO DOWN), kde hned čeká další Gremlin, a tak vezmeme se zdi meč (GET SWORD), zabijeme ho (KILL GREMLINS), a hned odložíme meč (DROP SWORD), aby nám nepřekážel. Potom si vezmeme dálkový ovladač (GET REMOTE), a jdeme do kuchyně (GO KITCHEN).

V kuchyni stiskneme ovladač (PRESS BUTTON), čímž se zapne mikrovlnná trouba, a v ní se začne vařit Gremlin. Dalším stisknutím ji vypneme. Dalšího Gremlina zničíme v mixéru, který zapneme a vypneme dvojím stiskem ovladače. Další stisk ovladače nám otevře díru na prádlo, a když ji prohlédneme (EXAM CHUTE), tak najdeme našeho pomocníka Gizma. Brát si ho k sobě nemusíme, protože se nás bude stále držet. Stisknutím ovladače díru zase zavřeme. Dalším stisknutím ovladače se nám otevře šuplík u kuchyňské linky. Když do něj nakoukneme (EXAM DRAWER), tak najdeme nůž (KITCHEN KNIFE), a při dalším nakouknutí uvidíme zapalovač (SPARK IGNITER). Odložíme ovladač (DROP REMOTE), vezmeme si nůž (GET KNIFE) a zapalovač (GET IGNITOR). Poté se vrátíme zpět do obývacího pokoje (GO EAST).

Dojdeme do ložnice, Gremlina ohrožujícího nás šipkami zlikvidujeme nožem (KILL GREMLIN), a vezmeme lampičku (GET FLASHLIGHT). Přes obývací pokoj a otevřené dveře dojdeme k servisu, vstoupíme dovnitř (GO STATION), potom vstoupíme do montážní jámy (GO PIT) a vezmeme láhev od autogenu (GET BOTTLE). Hořák (WELDING TORCH) si k sobě brát nemusíme, protože je přivázan k láhvi a potáhnem ho za sebou. Potom dojdeme k poštovní schránce (MAIL BOX). Zde rosvítíme lampu (IGNI FLASHLIGHT), vhodíme ji do schránky (INSERT FLASH IN BOX) abychom vypudili Gremlina. Potom pustíme plyn (OPEN VALVE), zapálíme autogen (IGNI WELDING) a rozřežeme schránku na kovové desky (CUT BOX), které si k sobě vezmeme (GET PLATE). Jdeme do garáže a zavaříme sněžný pluh (WELD

PLOUGH). Nebude-li se to dařit, tak položíme všechny věci (DROP ALL), a hned je zase vezmeme (GET ALL). Potom musíme vypnout plyn (CLOSE VALVE). Vezmeme žebřík a jdeme před hospodu. Před vstupem si musíme udělat místo. Vejdeme k baru a vezmeme si kameru (GET CAMERA) a stisknutím spouště (PRESS BUTTON) zaženeme Gremliny. Uřízneme hadičku (CUT PIPE), a vezmeme si ji k sobě.

Zastihne-li nás Skupina Gremlinů můžeme je buďto zahnat kamerou, nebo dovést do kina (GO CINEMA), a v projekční místnosti spustit film (START PROJECTOR).

Potom musíme dojít do obchodního domu (GO DEPARTMENT), a zde v každé místnosti zavařit díru ve zdi (WELD PLATE). Před svařením poslední díry musíme do ní zahnat Gremliny. Máme-li před sebou dveře, musíme je otevřít (OPEN DOOR), (GO DOOR).

Pak je nutné dojít do železářství, vyvrtat vrtačkou díru do zdi, díru do desky na zdi (GET DRILL, PLUG DRILL, DRILL PLATE, DROP DRILL), uříznout hadici od autogenu (GET HACKSAW, CUT PIPE, DROP HACKSAW), vzít si izolační pásku (EXAM DISPLAY, GET TAPE), spojit umělou a kovovou hadici (FIX PIPE), a strčit hadičku do zdi (INSERT PIPE IN PLATE).

Když máme vše toto hotové dojdeme k plaveckému bazénu a vypustíme vodu. Před vstupem do vody je nutné odložit všechny věci. (GO DOOR, DROP ALL, GO POOL, GET PLUG, GO UP, GET ALL).

Pak dojdeme do železářství, pustíme plyn a rychle jdeme ven. Počkáme na výbuch plynu, při kterém se jednomu Gremlinovi podaří utéci. Sledujeme ho až k plaveckému bazénu (FOLL STRIKE), kde ho musíme rychle zničit než se mu podaří napustit bazén a rozmnožit se, a tím nás vlastně zničit.

V tomto popisu samozřejmě nejsou uvedeny všechny činnosti, které jsou nutné pro úspěšné ukončení hry. To není úkolem tohoto návodu, ale měl by být ukázkou pro začátečníky jak hrát hry obdobného typu.

UPOZORNUJEME ŽE TATO HRA JE I V ČEŠTINĚ.

Petr Michálek

DRILLER

-----

V této části vám jenom popíšeme příkazy. Historii k této hře uveřejníme v pokračování i s nápovědí. Pro ty, co už vědí o co jde, prozradíme i některé parametry (přesné na 100%) na zastavení plynu.

- A - Nastavení kroku pro natáčení do stran (ANGLE+)
  - úhel: 05,10,15,30,45,90
- Z - Nastavení kroku pro natáčení do stran (ANGLE-)
- C - Bere sondu pohlcující plyn znovu na palubu lodi
- D - Zapíchně sondu čerpající plyn před vaší kosmic-  
kou loď
- R - Vysunutí kamery nad loď (EXTEND)
  - ( 0,1,2,3                    0096,0160,0224)
- F - Zasunutí kamery
- S - Nastavení kroku posuvu vpřed (STEP +)
  - 001,002,005,010,025,050,100,250
- X - Nastavení kroku posuvu vpřed (STEP -)
- Q - Přepínání pohledu kamery o 90 stupňů doleva
- W - Přepínání pohledu kamery o 90 stupňů doprava
- U - Otáčení kamery o 180 stupňů
- I - Informace o programu a také možnost LOAD,SAVE,  
TERMINATE
- N - Naklonění kamery doprava
- M - Naklonění kamery doleva
- O - Pohyb lodí dopředu
- K - Pohyb lodí dozadu
- P - Vytočení kamery pro pohled nahoru ( SIDE + )
- L - Vytočení kamery pro pohled dolů ( SIDE - )
- SPACE - Přepínání na kurzorové ovládání, můžeme  
se pohybovat jenom křížkem zaměřovače  
dobře pro přesné vyhledání předmětu pro  
zasazení.

## TASWORD

Zaváděcí BASICovské programy jsou tři, a to TASTISK.664, TASTISK.128 - obecně oba můžeme zahrnout pod typ TIS. Dále TASKLAV.BAS (pouze 664) a naposled TASWORD.BAS. Typ TIS je použit, pokud máme k dispozici tiskárnu s download (možnost definice vlastních znaků), který si převážně upravuje uživatel. Podrobně je použití TASWORDu s tiskárnou mající download popsán v samostatném manuálu, jehož součástí je vzorový file pro DMP 2000. TASKLAV.BAS je použit pro definici klávesnice pouze u typu 664 z důvodu ušetření místa. U typu 6128 je klávesnice definována v TASWORD.BAS a uživatel může a nemusí ji měnit - klávesnice je definována jako standartní psací stroj CONZUL. Pokud by někomu nevyhovovala klávesnice CONZUL, změnu provádíme standartním příkazem z BASICu, který je všem znám: KEY DEF č.klávesy, opakování, normal, shift, control. TASWORD.BAS je část BASICovského programu, do kterého se vracíme a umožňuje definovat numerickou klávesnici nejfrekventovanějšími slovy, které v textu používáme. Jedná se o klávesy CTRL+f0-9.

### Klávesnice

Standartně po načtení programu je klávesnice definována prakticky totožně jako klávesnice psacího stroje CONZUL. Velká písmena české abecedy jsou umístěna po přepnutí na druhý soubor znaků (přes ENTER) na klávesách s velkými písmeny.

Samozřejmě lze znakový generátor předefinovat, ale nedoporučujeme měnit postavení znaků ASCII a české abecedy. Je možné vytvořit si vlastní verzi třeba azbuky a používat ji jako další jazykovou verzi pro svoji vlastní potřebu, ale z hlediska kompatibility šíření informací bychom všichni měli setrvat (alespoň v češtině) na jedné standartní verzi.

### Nápověda

Použité klávesy:

ESC, CTRL+1, CTRL+2, CTRL+{, CTRL+}, CTRL+3, CTRL+4

#### Vyvolání strany s nápovědou

Stisknutím klávesy ESC se místo textového souboru na obrazovce objeví strana s nápovědou. Slouží k rychlé orientaci namísto únavného hledání v manuálu. Do textového souboru se vracíme klávesou RETURN.

#### Manipulace se stranou nápovědy

Klávesami CTRL+1 a CTRL+2 povolujeme nebo zakazujeme přítomnost části strany s nápovědou (horních 7 řádků na

obrazovce) při psaní textových souborů. Slouží především k monitorování druhého souboru znaků nebo řídicích znaků pro tiskárnu.

Klávesami CTRL+( a CTRL+) posunujeme část strany s nápovědou (pokud je povolena) nahoru a dolů po 6 řádcích. U verze 6128 posouváme též s poznámkami 1 až 4 - podrobněji viz odst. Poznámky. Posun strany s nápovědou je výhodné zejména pro začátečníky, protože si nastaví tu část ovládacích prvků, u kterých si nejsou jisti k čemu slouží. Úprava strany s nápovědou

Klávesami CTRL+3 vyvoláme dolních 12 řádek strany s nápovědou (kontrolní znaky pro tiskárnu a druhý soubor znaků) do textového souboru, kde jej můžeme libovolným způsobem editovat - ovšem jen tehdy, pokud je tato úprava povolena předem v úpravě programu, protože těchto 12 řádek smaže původních prvních 12 řádek textu. Po editaci uložíme klávesami CTRL+4.

### Pohyb kurzoru

Použité klávesy:

RETURN, kurzorové klávesy normálně, přes SHIFT a přes CTRL  
Klávesou RETURN se kurzor vrací na levý okraj následující řádky. RETURNem se především zakončují odstavce atd.

### Posuny nahoru a dolů

Klávesami pro posun nahoru a dolů se posouváme o jednu řádku nahoru nebo dolů. Použijeme-li je se SHIFTEM posun je o jednu stránku ('obrazovku') a nakonec spolu s CTRL se posuneme na začátek nebo konec textového souboru.

### Posuny doleva a doprava

Klávesami pro posun doleva a doprava se posouváme o jeden znak vlevo nebo vpravo, se SHIFTEM se posuneme na konec předcházejícího slova (slovo je množina znaků začínající a končící mezerou) nebo začátek následujícího. Spolu s CTRL se posuneme na definovaný levý nebo pravý okraj v řádce.

### Definice okrajů a tabulátoru

Použité klávesy:

CTRL+A, CTRL+D, CTRL+S, SHIFT+TAB, CTRL+TAB, CTRL+X, CTRL+Z

### Nastavení okrajů

Délka jedné řádky je 128 znaků. 'viditelných' je pouze 80 a těchto 80 znaků roluje na obrazovce (např. znaky 11 až

90 atd.). Okraje si můžeme definovat tedy v libovolném rozmezí 1 až 128. Definici provádíme najetím kurzoru na žádanou hodnotu (ve spodní řádce hodnota SL.) a stisknutím kláves CTRL+A nebo CTRL+D pro definování levého nebo pravého okraje. Klávesami CTRL+S se okraje vrátí na původně definovanou hodnotu.

#### Nastavení tabulátoru

Po načtení TASWORD jsou okraje nastaveny na 1 až 80 a tabulační skoky (klávesa TAB) po 10ti. Pokud chceme zrušit všechny skoky (tedy jak původní tak i námi nově nastavené), stiskneme klávesy CTRL+Z. Pokud chceme zrušit všechny námi nově nastavené skoky, stiskneme klávesy CTRL+X, tyto nám zároveň nastaví původní definované skoky. Nastavení jednotlivých skoků se provádí najetím kurzoru na žádané místo a stisknutím kláves SHIFT+TAB a zrušení jednotlivých skoků analogicky pomocí SHIFT+TAB.

#### Vkládání a vymazávání

Použité klávesy:

CTRL+I, CTRL+H, CLR, DEL, SHIFT+DEL, CTRL+DEL, CTRL+CLR

#### Vkládání v textovém souboru

Vložení znaku, slova nebo řádky provádíme stále jedním příkazem - stisknutím kláves CTRL+I, záleží však na tom, kde je umístěn kurzor. Pro vložení znaku musí kurzor ležet na znaku, před který chceme znak vložit. Pokud chceme vložit slovo, umístíme kurzor do libovolné mezery před slovem, před které chceme slovo vkládat. A konečně pokud chceme vložit řádku umístíme kurzor na levý okraj.

Při vkládání máme vlastně dva režimy - Vkládání zapnuto a Vkládání vypnuto, tyto jsou indikovány v poslední řádce na obrazovce a ovládají se klávesami CTRL+H. (U verze 6128 máme ještě třetí režim a to automatické vkládání, které se ovládá klávesami CTRL+O.) Pokud je Vkládání zapnuto po odsunutí příslušné části textu (pomocí CTRL+I nebo RETURNnem), můžeme dopisovat libovolně dlouhý text do již napsaného, aniž bychom se vystavovali riziku přepsání původního textu - 'odsunutý' text se stále posouvá. Je tedy výhodné tento režim používat pro opravy stávajících textů. Po dopsání libovolného počtu slov do textu formátujeme zpět příkazem CTRL+J, protože se uvolňuje vlastně zbytek řádky pro dopsání slova (podrobněji viz odst. Formátování textu). Při automatickém vkládání vpisujeme přímo do textu, který se zároveň posouvá automaticky a průběžně formátuje řádku, do které vpisujeme a řádky následující.

### Vymazávání v textovém souboru

Pro vymazání znaku používáme kláves CLR - výmaz pod kurzorem a DEL - výmaz nalevo od kurzoru. Pozor při výmazu ve zformátovaném textu, protože se text napravo od kurzoru posouvá o jedno místo vlevo. K podobnému efektu dochází při vkládání jednoho znaku - doplněné mezery se vypustí a je třeba provést zpětné zformátování řádky. Vymazání slova provedeme najetím kurzorem na žádané slovo a stisknutím kláves SHIFT+DEL. Vymazání řádky provedeme stisknutím kláves CTRL+DEL. Vymazání celého textového souboru z paměti pomocí CTRL+CLR. Vzhledem k tomu, že ztráta celého souboru při omylu vzbuzuje v uživatelích ty nejnižší pudy je výmaz jištěn zpětným dotazem 'Jste si tím jist?'

### Formátování textového souboru

Použité klávesy:

CTRL+J, CTRL+U, CTRL+F, CTRL+G, CTRL+K, CTRL+L, CTRL+Q, CTRL+E, CTRL+W

### Formátování paragrafů a odstavců

Pro lepší pochopení formátování zavedeme pojmy paragraf a odstavec. Pod paragrafem rozumíme část textu oddělenou na začátku levého okraje alespoň jednou mezerou - konec paragrafu je vlastně začátkem dalšího. Začátek paragrafu při formátování si definujeme sami najetím kurzorem na místo, odkud chceme formátovat. Odstavec je část textu oddělená prázdnou řádkou na začátku a konci.

### Paragrafy

Pro formátování používáme kláves CTRL+J. Najetím kurzoru na začátek části textu a stisknutím těchto kláves bude text zformátován mezi definovanými okraji (pozor pouze text mezi okraji - tj. máme-li text ve sloupcích 1-80 a změníme-li okraje na 11-70 bude se formátovat text pouze mezi sloupci 11-70) až do nalezení první řádky začínající mezerou. Tento příkaz je jedním z nejpoužívanějších, využíváme jej při vkládání (při vložení slova se nám 'odsune' zbývající text vlevo na další řádku a po dopsání znovu formátujeme příkazem CTRL+J) a nejrůznějších úpravách 'surového' textu.

### Odstavce

Pro zformátování používáme jak CTRL+J, tak i nový příkaz CTRL+U, který zformátuje libovolný text nalezený mezi dvěma prázdnými řádkami, pokud se v nich nalézá kurzor. Podstatný rozdíl mezi těmito dvěma příkazy je v tom, že příkaz CTRL+J formátuje od řádky, na níž je umístěn kurzor do nalezení první řádky začínající mezerou a pouze tu část textu, která je umístěna mezi definovanými okraji. Příkaz



CTRL+U formátuje text právě do definovaných okrajů mezi dvěma prázdnými řádky. (Máme-li text ve sloupcích 1-40 a chceme ho mít ve sloupcích 41-80, nadefinujeme okraje na 41-80, pomocí CTRL+I oddělíme dvěma prázdnými řádkami tu část textu, kterou chceme mít v těchto mezích, najedeme kurzorem na libovolné místo v textu a stiskneme CTRL+U). Tento příkaz se samozřejmě nevztahuje pouze na odstavce, ale je možné přeformátovat celý textový soubor.

#### Přetahování slov a zarovnání pravého okraje

Po načtení TASWORD jsou nastaveny přepínače Zar/zap a Pre/zap na zapnuto. Ovládají se klávesami CTRL+F a CTRL+G. K čemu slouží? Po dopsání textu na jedné řádce kurzor v definovaných okrajích nám kurzor přeskočí na začátek další řádky a zvětší se na dvojnásobnou výšku. TASWORD čeká, zda další znak bude mezera, což pro něj reprezentuje konec slova nebo libovolný další znak, který znamená, že slovo dál pokračuje a nevejde se na řádku. TASWORD tedy toto slovo přetáhne na následující řádku a předcházející doplní ekvivalentním počtem mezer a zarovná pravý okraj. Klávesami CTRL+F vypínáme a zapínáme zarovnávání pravého okraje. CTRL+G vypíná a zapíná přetahování slov na další řádek - kurzor se nezvětší a text pokračuje dál.

#### Řádky

Pro zformátování řádky používáme pět dalších příkazů. Chceme-li zrušit zformátování jedné řádky (při definitivním jemném doladění textu), použijeme kláves CTRL+L. Zruší se nám formát řádky a hned víme, kolik můžeme vepsat znaků, aniž bychom přešli do další ap. Po skončení úprav zformátujeme zpět na pravý okraj (třeba i jiný) příkazem CTRL+K. Pro posun textu na jedné řádce používáme CTRL+Q pro posun textu doprava a CTRL+E pro posun doleva. Zbývá jeden příkaz a to pro centrování textu na řádce (vytváření nadpisů článků) a to CTRL+W, který text na řádce 'usadí' doprostřed mezi definované okraje.

#### Prohledávání a nahrazování v textu

Použité klávesy:

CTRL+R

#### Prohledávání

Při prohledávání nejdříve najedeme kurzorem na místo odkud chceme prohledávat (např. CTRL+!! na začátek textového souboru) a stiskneme klávesy CTRL+R. Na obrazovce se objeví dotaz, jaké slovo (pouze jedno slovo nikoli kmen slova nebo více slov) chceme vyhledat popř. nahradit. Slovo

napišeme a stiskneme RETURN. Dále se ptá, zda při vyhledání má ignorovat malá a velká písmena (tj. zda má vyhledat slovo tvořené libovolnou sekvencí znaků velkých a malých písmen nebo přímo definované znaky). Dále se ptá, jakou sekvencí slov si přejeme nahradit vyhledané slovo. Při prohledávání stiskneme pouze RETURN a text se začne prohledávat. Můžeme kdykoli opustit prohledávací menu i samotné prohledávání klávesou ESC.

#### Nahrazování

Při nahrazování slov v textu slovem nebo sekvencí slov je postup stejný jako při prohledávání. Rozdíl spočívá pouze dopsání slova nebo sekvence slov pro nahrazení při dotazu namísto stisknutí RETURN. Dále se ptá na to, zda má nahradit všechna nalezená slova bez výjimky, nebo zda Vám má nalezená slova určená k nahrazení předkládat jednotlivě, tak jak je nalezne pro Vaše zvážení zda nahradit či nenahradit. Po nahrazení je třeba formátovat text, protože vkládané slovo nebo slova jsou vložena do textu v definovaných okrajích. Dále je třeba si uvědomit, že při nahrazování se hledají slova pouze v definovaných okrajích na rozdíl od prohledávání, kdy je prohledán celý text. Na závěr je nutno upozornit, že při prohledávání i nahrazování TASWORD neakceptuje znaky z druhého souboru, pro zvýšení rychlosti prohledávání a nahrazování.

#### Operace s bloky textu

Použité klávesy:

CTRL+B, CTRL+V, CTRL+C, CTRL+N, CTRL+M

#### Označení bloku textu

Aby TASWORD věděl, o kterou část textu se jedná, musíme ji označit. Současně může být označen pouze jeden blok textu. K označení začátku najedeme kurzorem na řádku, od které chceme aby blok začínal a stiskneme CTRL+B. Mezi text se nám vloží značka a můžeme označit konec bloku. Postupujeme zcela analogicky, rozdíl je pouze v klávesách - CTRL+V. Nyní je blok označen a my můžeme přejít k vlastním operacím.

#### Výmaz, kopie a přenos bloku textu

Blok vymažeme jednoduše stisknutím kláves CTRL+C. Tento výmaz je destruktivní - po stisknutí příslušných kláves je blok definitivně vymazán a nelze s ním již operovat. Při kopírování bloku textu nejdříve najedeme kurzorem na místo, kam má být blok zkopírován a stiskneme klávesy CTRL+N. Původní označený blok zůstává na svém místě, zmizí pouze označení bloku. Při přenosu postupujeme obdobně - po najetí

kurzorem stiskneme klávesy CTRL+M. Původní označený blok se přeneso do nového místa určení. Kopírování a přenos bloku se děje nezávisle na definovaných okrajích, tj. jsou-li okraje definovány v mezích 40-80 a blok textu je v mezích od 0-40, tento blok se nezávisle na definovaných okrajích přeneso v mezích 0-40, ačkoli máme definované okraje 40-80.

### Příkazy pro ovládání tiskárny

Použité klávesy:

CTRL+6, CTRL+T, CTRL+7, CTRL+Y, CTRL+SPACE, CTRL+P

#### Označení 'header' a 'footer'

Pro označení a uložení hlavičky stránky, která může být tištěna na každé stránce, použijeme kláves CTRL+6. Pro edici používáme první řádku programu, která se po stisknutí kláves také uloží do paměti. Zpět z paměti ji vyvoláme klávesami CTRL+T. Naprosto analogicky postupujeme u 'footeru', rozdíl je pouze v klávesách, pro uložení to jsou klávesy CTRL+7 a pro vyvolání CTRL+Y.

#### Kontrolní znaky tiskárny

Při stisknutí kláves CTRL+SPACE se změni kurzor na dvojnásobnou velikost a pokud máme zapnutu nápovědu, objeví se nám 'menu' kontrolních znaků, které jsou reprezentovány inverzními písmeny malé a velké abecedy. Písmena velké abecedy slouží k inicializaci kontrolního kódu (např. k zapnutí daného typu písma) a malá písmena k jeho vypnutí. Toto není podmínkou, protože tyto kódy se nepoužívají příliš často a proto je lze libovolně měnit. Faktem zůstává, že toto ustanovení nepostrádá logiku a je snadno zapamatovatelné. Zcela zvláštní postavení mají kontrolní kódy u nebo U, které signalizují konec stránky (form feed) a pak kódy až , které jsou použité pro Tasprint a nelze je ani modifikovat (lze modifikovat pouze do ).

#### Označení stran pro tisk

Klávesami CTRL+P můžeme zapnout stránkování (je indikováno na posledním řádku), což je vlastně označení, jak budou rozdělené stránky při tisku na tiskárnu. Text je viditelně označen přerušovanou čarou. Je to výhodné zejména u delšího textového souboru, protože si pak můžeme zvolit optimální počet řádek na stránku.

#### Speciální klávesy

Použité klávesy:

CTRL+\*, CTRL++, CAPS LOCK, ENTER, COPY, CTRL+RETURN

Pokud chceme přepsat stávající text, který je složen z velkých písmen na malá použijeme kláves CTRL+\*. Opačně tj. změnu z malých na velká provedeme 'přejetím' příslušného textu při stisknutých klávesách CTRL++ - pozor jedná se o označení na původní klávesnici. Klávesa CAPS LOCK je v původní funkci jako u BASICu a je indikována dolním řádkem, který je složen buď z velkých nebo malých písmen podle toho, v jakém módu se zrovna pohybujeme. Klávesa COPY opakuje poslední zadaný povel z klávesnice, ať již se jedná o opsání písmena nebo o opakování povelu.

Zcela zvláštní význam má klávesa ENTER, která zapíná druhý soubor znaků. Pokud máme zapnutou pomocnou stránku, objeví se nám obdobně jako u volby kontrolních znaků pro tiskárnu 'menu' druhého souboru, zvětší se kurzor a po stisku příslušné klávesy se nám znak zapíše.

Jako poslední klávesy, které zbývají popsat, jsou CTRL+RETURN, které způsobí opuštění textového souboru na hlavní menu, ze kterého pak vybíráme další možnosti.

### POVELY EDITORU TASWORD 6128

=====

POVEL	ČINNOST	KÓD
-----	-----	
CTRL A	nastavení značky levého okraje	1
CTRL B	označení začátku bloku	2
CTRL C	mazání označeného bloku	3
CTRL D	nastavení značky pravého okraje	4
CTRL E	posun textu doprava	5
CTRL F	zarovnávání pravého okraje zap/vyp	6
CTRL G	přetahování slov zap/vyp	7
CTRL H	vkládání zap/vyp	8
CTRL I	vložení řádku/znaku	9
CTRL J	zarovnání pravého okraje odstavce	10
CTRL K	zarovnání pravého okraje řádku	11
CTRL L	odstranění zarovnání okraje řádku	12
RETURN	kurzor na začátek dalšího řádku	13
CTRL N	kopírování bloku na pozici kurzoru	14
CTRL O	automatické vkládání zap/vyp	15
CTRL CLR	smazání celého textu	16
CTRL Q	posun textu doleva	17
CTRL R	nalezení nebo záměna textu	18
CTRL S	mazání označení okrajů	19
CTRL T	vyvolání hlavičky stránky	20
CTRL U	přeformátování odstavce	21
CTRL V	označení konce bloku	22
CTRL W	posun textu do středu řádku	23
CTRL X	nastavení původních tabelátorů	24
CTRL Y	vyvolání poznámky pod čarou	25

CTRL Z	mazání všech značek tabelátorů	26
CTRL [	posun nápovědy nahoru	27
CTRL ]	posun nápovědy dolů	29
CTRL M	přesun bloku na pozici kurzoru	176
CTRL ,	posun obrazovky o řádek nahoru	177
CTRL .	posun obrazovky o řádek dolů	178
TAB	posun kurzoru na značku tabelátoru	180
SHIFT TAB	nastavení značky tabelátoru	181
CTRL 1	zapnutí nápovědy	182
CTRL 2	vypnutí nápovědy	183
CTRL ENTER	přechod do hlavního výběru funkcí	184
CTRL SPACE	kontrolní kódy pro tiskárnu	185
ENTER	přechod do druhé sady znaků	186
DEL	mazání znaku vlevo od kurzoru	187
SHIFT DEL	mazání slova	188
CTRL DEL	mazání řádku	189
CTRL P	zobrazení konce stránky zap/vyp	190
CTRL 6	uložení hlavičky stránky	191
CTRL 7	uložení poznámky pod čarou	192
CTRL 3	vyvolání nápovědy	193
CTRL 4	uložení nápovědy	194
CLR	mazání znaku na pozici kurzoru	195
CTRL +	převod textu na velká písmena	196
CTRL *	převod textu na malá písmena	197
CTRL ESC	přesun kurzoru do poznámkového bloku	198
SHIFT ESC	zobrazení poznámkových bloků	199
CTRL TAB	mazání značky tabelátoru	225
CTRL COPY	kopie textu z poznámkového bloku	226
SHIFT COPY	kopie textu do poznámkového bloku	227
CTRL η	obnovení smazaného řádku	228
↑	posun kurzoru o řádek nahoru	240
↓	posun kurzoru o řádek dolů	241
←	posun kurzoru o znak doleva	242
→	posun kurzoru o znak doprava	243
SHIFT ↑	posun o obrazovku nahoru	244
SHIFT ↓	posun o obrazovku dolů	245
SHIFT ←	posun kurzoru o slovo doleva	246
SHIFT →	posun kurzoru o slovo doprava	247
CTRL ↑	přechod na začátek textu	248
CTRL ↓	přechod na konec textu	249
CTRL ←	posun kurzoru na začátek řádku	250
CTRL →	posun kurzoru na konec řádku	251
ESC	nápověda	252

## Popis funkcí na hru FIGHTER PILOT

=====

### Ovládání:

-----

Výškovka	Kurzorové šipky (JOYSTICK)
Křidélka	Kurzorové šipky (JOYSTICK)
Směrovka	Z-vlevo, X-vpravo
Tah motorů	Q-přidat, A-ubrat
Klapky	W-zasunout, S-vysunout
	používají se pro pomalejší klesání a menší rychlost. Rychlost propadnutí závisí na nastavení klapek a použití během letu ovlivňuje úhel dopředného náklonu S klapkami nelze letět přes 472 uzlů.
Podvozek	U-zasunutí a vysunutí
Brzda podvozku	B
Režim boje	C
Střelba	SPACE (JOYSTICK)
Mapa	M
Přepnutí na další radiomaják	N
Letový počítač	F
Zastavit hru	H
Pokračovat ve hře	J

### Přístrojová deska:

-----

VSI	Vertikal Speed Indicator
	Rychlost při přistání cca 20 stop/s
ILS	Letový počítač
	Přepíná se F .Má dva režimy:
	-pro přistání udává přesnou polohu (ve stopách) vůči ranweji při vzdálenosti menší než 6 mil.
	-v režimu vzdušného boje udává výšku nepřátelského letadla.
Rychloměr	1 uzel je námořní míle/hod.=1.82 km/hod.
Výškoměr	1 stopa =0.31 m

### Fighter pilot F-15

=====

#### 1.Tréning přistání:

-----  
Letadlo je ve výšce 1700 stop a 6 mil od místa přistání na

ranweji BAZE.Podvozek je vysunut.

## 2.Tréning letu:

-----

Letadlo je na začátku ranweje BAZE a směřuje na sever.Tah motoru dát na 100 %. Po dosažení vzletové rychlosti přitáhnout knipl.Je účelné brzdit před dosažením maximálního výkonu.Při vysunutých klapkách lze vzlítout při menší rychlosti.S podvozkem lze letět jen do rychlosti 300 uzlů.

## 3.Tréning vzdušného boje:

-----

Jste 2 míle za nepřátelským letadlem ve stejné výšce.Zapnete letový počítač a získáte údaje o směru,vzdálenosti a výšce nepřátelského letadla.Nepřítel letí 550 uzlů a při tréninku nevrací palbu.

## 4.Vzdušný boj:

-----

Je třeba bránit čtyři letiště.Začínáme odletem z BAZE.Použijeme radar a letový počítač ke zjištění polohy nepřátelského letadla a po zjištění pravděpodobného cíle letíme vstříc nepřátelskému letadlu. Vizuelní kontakt při vzdálenosti menší než 1 míle a při výškovém rozdílu menším než 5000 stop.Poškození našeho letadla je indikováno změnou barvy symbolu na radaru.čtvrtým zásahem jste zničen.

## 5.Přistání na slepo:

-----

Přistání a vzlétnutí v mlze - při výšce nad 50 stop nelze sledovat horizont. Navigace pomocí radaru,letového počítače a mapy.

### Tecnické údaje letadla McDonnell Douglas F-15 "EAGLE":

=====

Minimální vzletová rychlost bez klapek	140 uzlů
s plnými klapkami	130 uzlů
Pádová rychlost bez klapek	130 uzlů
s plnými klapkami	120 uzlů
Maximální rychlost s plnými klapkami	352 uzlů
s jakýmkoliv klapkami	472 uzlů
s vysunutým podvozkem	300 uzlů
pojezdová	250 uzlů
na hladině moře (0 stop)	802 uzlů
	(1.2 mach)
v 60 000 stopách	1 439 uzlů
	(2.54 mach)

Přistávací rychlost  
 Vzletový rozjezd 130 uzlů  
 (8 sekund s předebrátím) 900 stop  
 Dostup 65 000 stop

Optimální hodnoty pro přistání:

Tah %	klapky %	podvozek	dopředný sklon	VSI	rychlost
74	100	vysunut	+ 3	-9	125
62	0	vysunut	+ 6	-12	135

-----

Sord+Amstrad, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. Vydává KLUB 602 pro potřeby vlastního aktivu, zodpovědný redaktor ing. Petr Čihula (Sord), ing. Jaroslav Gabrovski (Amstrad). Adresa redakce: KLUB 602, Wintrova 8, Praha 6, 160 41. Telefon 32 85 63. Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006.  
 Cena: 7,50 Kčs dle ČCÚ č. 1030/202/86  
 Náklad 500 výtisků

Praha, září 1990

-----