

64 oldal pure AMIGA info **Ára: 210 Ft**

A Magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

AMIGA ONLY

BP 1399 Pf. 701/836

4

Macintosh Operációs
Rendszer AMIGA-n

Programozzunk C és
Assembly nyelven

Asim CD FileSystem

POWER
melléklet

Az AMIGA Center Támogatásával



Escom kampec, VISCorp
GO WEST with AMIGA...

Az 1995 november és 1996 április között elterülő szám

AMIGA ONLY

Megszületett a IV. szám...

Minden bekezdés előtt szeretnék tiszteletteljes köszönetet :nindani Halmi Ferenc-nek, és Szabó Attilának, akik nélkül nem jött volna létre ez a szám.

Mindannyian régóta vártuk, és nemhiába, mert köntösváltva, megújult erővel mér csapást a gyenge idegzetű honi AMIGA tulajdonosokra.

Elnézéseket kell kérnem, az AMIGAonly nevében, a hosszú csönd miatt, de mentségünkre legyen mondván, nem a cikkek mennyiségével volt gond, hanem (ide mindenki azt képzel, amit hallott, vagy tud)
Az AMIGAonly igen vastag, mint látható, több mint 60 oldal tömény információ, és ezentúl is szeretnénk tartani ezt az oldalszámot.
Gondolom nem nagyon hisztek már az ígéreteinknek (bár aki ismer személyesen minket, azokra ez biztos nem vonatkozik...) az újsággal kapcsolatban, de minden erőnkkel azon leszünk, hogy 6 hét múlva a kezetekbe kerülhessen az 5. szám.

Gondolom sokan már hallottátok, hogy az AMIGAonly szamizdat mivolta megszűnt, jelenleg egy teljesen legális újság, minden jogi követelménynek megfelel.
(Bár olyan hangokat is hallottunk vissza, hogy ez negatív az újság objektivitására nézve... Ezt döntésétek el az újság elolvasása után, véleményeteket (ha van) írásban a Postacímünkre küldjétek el...)

Ezúton szeretném közölni Brazíl úrral (GURU levelezés), hogy nem az AMIGAonly az egyetlen magyarországi AMIGA-val foglalkozó papír újság, hanem létezik egy RAM nevezetű (noha azt hiszem csak egy számot ért meg), és egy AMIGA GURU is, amelyet továbbra is érdeklődéssel olvasunk.

Ettől a számtól kezdve támogatni kívánjuk a hazai programírókat, egy kis jutalommal, erről egy szürke téglalapban olvahatsz valamelyik oldalon.

Jó AMIGA-zást, és sok aktív partnert kívánok mindenkinek.

Louise (E-mail: szünetel... :-)

[üdvözlés és köszönet a több mint 100 regisztrált LSSzótár user-nek!]

Kedves Amigások, röviden szeretnénk benneteket tájékoztatni arról, hogy mi is történt ezen 4 hónap alatt a magyarországi Amiga helyzettel.

A pillanatnyi helyzet:

- Ki tudtunk menni a CeBIT-re, ahol az Amiga Technologies-zal tudtunk tárgyalni egy keveset, amit egy németországi cégnek köszönhetünk, aki a jövőbeni szállítónk lesz.

- Tudniillik, december 6-án megrendeltük az árukészletet egy másik cégtől aki, a mai napig (április első hete) sem tudta összeállítani a megrendelt árumennyiséget, ami nem 2 forint volt. Így szállítót kellett váltanunk.

- Az Amiga Technologies WWW home page-én (WWW.AMIGA.DE) a disztributorok között megjelent a mi cégünk neve is, de szerintem, aki szokta böngészni az Internetet, az ezt már tudja.

- Nevünk ismertté vált a német Amiga kereskedők között.

- Sajnos van olyan német kereskedő is, akikkel képtelenek vagyunk kompromisszumra jutni bizonyos dolgokban (fizetési feltételek, szállítási határidő be nem tartása, garanciális problémák megoldása.)

- Magyar létünkre sikerült bizalmat kelteni, azokban a német emberekben is, akik szerint Magyarország=Balkán!!

- A magyarországi Amiga helyzet töletek függ! Ha vásárlások nem történnek, akkor az Amiga Technologies-nak nem lesz pénze fejleszteni az Amigát és akkor ti magatok ölittek meg kedvenc gépeteket! (Mint ahogy az a Guruval is történt.)

- Amúgy magyarországon szabadverseny van, tehát bárki vállalkozhat az Amigák behozatalára és a viszonteladói hálózat kiépítésére és működtetésére.

Gondoljátok át a felsorolt pontokat és rájöttök, hogy mi is a nagy helyzet, de akinek nem sikerül rájönnie, azt szívesen várjuk a helyzet részletes bemutatására a Wesselényi u. 21-ben. (H-P 10-18, Sz 10-14)

Üdvözléssel: Cserkúti Zoltán

INTRO helyett SORRY!!!!

A szokásos kezdés: Mindenkitől elnézést kérünk a sok szarozásért, de ismét közbejötték közbejöhethető dolgok. Viszont van egy igen jó hír; azt hiszem az eddig megszokott fél évenkénti megjelenést valószínűleg tartani tudjuk (sőt lehet, hogy egy-két extra szám is bejön). :-)
Volt némi "félrevezető" info az Ao 3-ban, olvassátok el most a Cserkúti Zoltán névvel fémjelzett cikket.

No hát summázva ennyi a helyzet - ami mint tudjuk nem reménytelen, de azért komolyan komoly.

NA egy pár szót erről az újságról, amit a kezekben (vagy máshol) tartasz. Reméljük nem lesz olyan randá, mint megszokhattuk, sőt. Inkább nem ígerek semmit - te már látod, de én még nem.

A tartalomról:

.... khm.... Hát igen - azt hiszem ezt egy kicsit összezsáptuk, de mentségünkre legyen szólván nagyon hamar kész akartunk lenni.

Remélem azért egy-két hasznos info került az újságba. (No azért nem olyan komoly a helyzet, mint ahogyan én látom, de én (MAGIC) mindenképpen jobbat szerettem volna. (Next Time)

A törzsolvásoknak (akiknek se keze, se lába) is jár egy nagy sorry, mert a 3. számban megígértékől nem sokat tartottunk be. (azt hiszem ez eddig - sajnos - általános volt...) Nem ígerek, hogy ezentúl máshogy lesz - de legalább nem fogunk ide-oda ígérgetni :-)...

A levélbombákat és egyéb ördögi szerkesztéseket továbbra is az AMIGAonly postacímére küldhetitek el, ami nem más, mint:

AMIGAonly

BUDAPEST

Pf.: 701/836.

1399 (nem pedig 1039, ahogyan írtam.....)

Még valamit... mindenkit, aki arra vetemedik, hogy ír nekünk (mellesleg

igen helyesen teszi), megkérek arra, hogy a borítékokra mindenképpen írja rá azt, hogy AMIGAonly. Ha pl. nekem akar private levelet írni, akkor ezt a MAGIC/AMIGAonly címmel jelezheti. TKS.

Más téma....

AMIGA Rulez! Kiálthatott fel, aki kint volt a Budapesti Art Expo-n március 21. és 24. között. Ugyanis Gyémánt László művész úr pavilonjában egy AMIGA típusú számítógép működött (!!!), rajta pedig a SCALA MM400 futott (!!!) 4 napon keresztül. (és nem fagyott le egyszer sem...)

Minden szerénykedés mellett elmesélhetem, hogy a Scriptet én írtam 2 nap alatt, és a Scala MM400-at az AMIGA CENTER bocsájtotta a rendelkezésünkre.

Hát nemhiába : Only AMIGA makes it Possible!

(a kiállításon egyébként GYÉMÁNT LÁSZLÓ gyűjteményes CD-ROM-ját is meg lehetett venni, illetve a művész úr 6 képét, darabját csupán 300.000 Ft-ért.) ... Ennyi volt az öncélú reklámkodás... (x)

Még másabb téma....: (hadd kopjon a keyboard!)

Egyszer volt, hol nem volt - mentem haza egy szép téli estén - éppen az orrom előtt ment el a 3E jelzésű autóbuszjárat. Nosza rajta, erre elidultam gyalogszerrel egy vadidegen ember társaságában, aki szintén nem akart 40 percet várni a köv. buszra mikor 30 perc alatt hazaér....

Mikor útközben beszélgettünk - s hullott a hó, mint eccer - kiderült, hogy ő a Codex nevű illető - én meg a Magic vagyok.
E remek találkozás öröme még vagy fél órát állunk a hóesésben, miközben a lábunk térdig lefagyott.

Mi ebből a tanulság:

"AMIGAJÁRÖL ismerszik meg az ember."

Na jó olvasást mindenkinek!!!!!!!

Magic

Az AFS (Ami-FileSafe) a Fourth Level Development (1995) nevéhez fűződik, minden jogfenntartva.

A Fourth Level Development nemigen talált a FULL verzióban hibát a tesztek során. Szerintük ez a program egy remek program. Meg is kéri az árát rendesen.

Na vágjunk bele:

WELCOME TO AFS!

Hogyan is használjuk az Ami-FileSafe-et a winchesterünkön. S különben is MI AZ?

Az Ami-FileSafe egy új (Brand New) file system.

Kissé jobb, mint az FFS, az OFS-ről nem is beszélve...Lássuk

csak, mert ezt senki nem fogja nekem elhinni: - Az AFS sokkal (!!)-gyorsabban kezeli a file-okat. - Egy AFS-re formázott lemezen (HD-n) egy kicsivel több adat fér el, mint egy FFS lemezen. (Pl.: 870.000 bytes free volt a lemezem (kb.) felmásoltam rá egy 885.000 bytes hosszú állományt (!), és maradt kb 10.000 bytes üresen. Kisdobos becsület szavamra)

- Az AFS enyhén szólva gyorsabban olvassa be a könyvtárakat. (később)

- Az AFS biztonságos (SAFE), mert ha pl.: írás közben fagy le a gép, akkor nem fog történni a mindenki által kedvelt **NOW VALIDATING DRIVE...** c. műsor, mint azt az FFS használatakor megszok(p)hattuk.

Mit is tud ez az AFS?

A DEMO verzió maximum 10 MByte-os partíciót tud kezelni. Ellenben van hozzá AF0, és AF1 mountlist.

Továbbá automatikusan bootol, persze csak a fel van installálva a handler.

(jó bonyolult dolog, csak be kell másolni az l: -be) Az Ami-FileSafe teljes verziója megrendelhető a Fourth Level Developments címen és csak potom 69.95 Angol font az ára.

Miért is jó ez a FULL verzió?

- 2GB-ig tud partíciókat megformázni - akárcsak az FFS.

- Az új DiskSalv (a Dave Haynie féle, ha több volna...) tud majd vele dolgozni. - Használható lesz lemezeken is. (szép is volna ha nem volna...)

Ami File Safe, azaz a GYORS file system

- Frankón együtt bír majd működni a MultiUser FileSystem-mel.

- A FULL verzió dobozában egy teljes nyomtatott kézikönyv is megbújik, amely az AFS hsnálatának minden csínját-bínját tartalmazza. Természetesen nem magyarul.

Hogyan is installáljuk fel?

Hát ezt kétféleképpen tehetjük meg.

1.: Mindent eltávolítunk a HD-nkről, és leformázzuk,
2.: Nem távolítunk el semmit, és nem formázzuk le.

Mindenki döntse el maga, hogy neki melyik a szimpatikusabb verzió...

Bármelyiket is választjuk, az első lépés mindkettőnél az lesz, hogy fel kell installálni az AFS-t a rendszerünkre. Ezt mindenki megteheti maga is, mert ez csak annyit jelent, hogy el kell indítani az install lemezen lévő install programot, vagy pedig felmásolni az l:-be az Ami-FileSafe nevű handler-t, illetve a Devs:DosDrivers-be az AF0 és az AF1 mount file-okat.

A következő feladat az 1. verziót választóknak csupán annyi, hogy elmehetnek meginni egy kávét, vagy folytathatják az olvasást a harmadik lépcső nevű bekezdésnél, míg a 2. verziót választók nagyon figyeljenek...

Egykettőre kapjuk elő az AFS install lemezt, és az azon lévő Tools alkönyvtárban található talányos

FFS2AFS nevű programot. Néhány elvételt próbálkozás után rájövünk, hogy a program csak CLI ablakból indul és paraméterezni is kell, mégpedig:

FFS2AFS <drive neve> (pl. DH1:)

Amennyiben illet akarunk csinálni, akkor FIGYELEM!!!

1. Kell előtte egy ReOrg-ot vagy egy hasonló lemez optimalizáló programot futtatni, mert, ellenkező esetben lesz némi hibajelzés.

(Egy esetben egy 200 MByte-os partíción lusták voltunk ReOrg-ot futtatni, aminek az lett a következménye, hogy igaz minden remekül működött, csak éppen a partícióra nem nagyon tudtunk utána írni, mert amikor megpróbáltuk, akkor WriteProtect-é (írásvédetté) vált hirtelen. És úgy is maradt egészen a rendszerhívásig. Ezek után le kellett formáznunk a partíciót... Lustaság, fél egészség!)

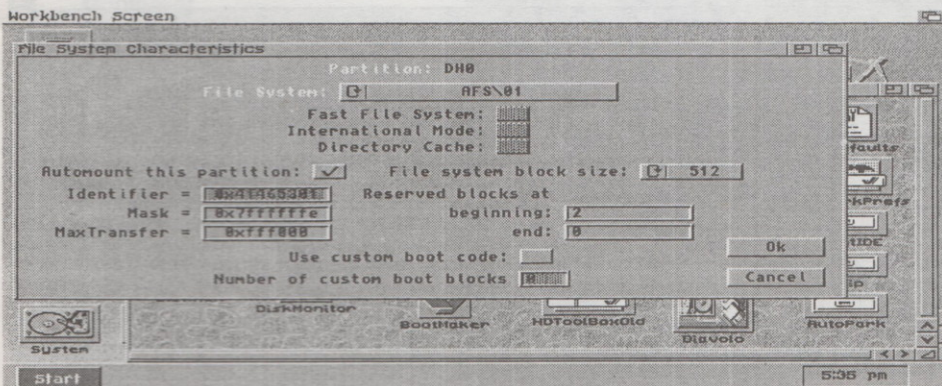
2. Kell lennie a partíción legalább 10% szabad helynek, hogy tudjon dolgozni a program. (ha nincs akkor hibaüzenettel le is áll)

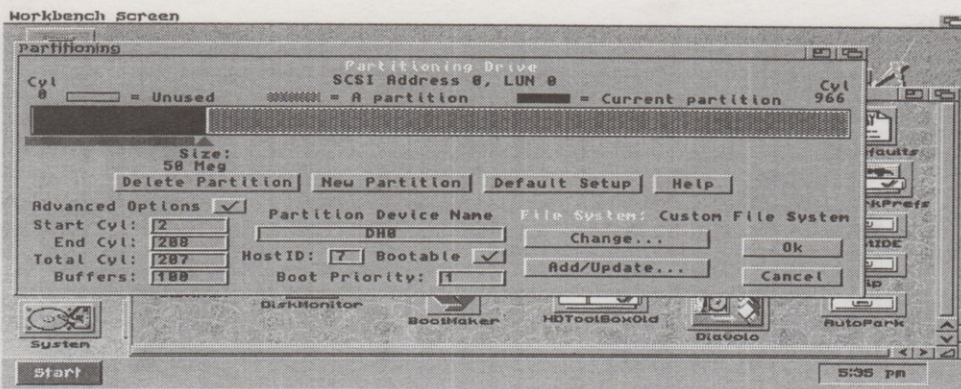
3. Max 685 MBytes-ig tud konvertálni a program. A konvertálás indítása után a program dologozik egy kicsit, mint gép, azután kiírja, hogy OK. (vagy nem)

A harmadik lépcső mindkettő verzió esetén nem más, mint az hogy az AFS-t fel kell installálni a RidgidDiskBlock-ba. No senki ne ijedjen meg a szép külföldi kifejezés miatt, egyszerűen csak be kell tölteni a HDToolbox névvel ellátott remek programot, és nosza rajta...

A HDToolBox betöltése után válasszuk ki, hogy melyik HD-nk melyik partícióját kívánjuk FFS-ről AFS-re átbarkácsolni. (ha csak egy HD-nk és azok csak egy partíciónk van, akkor igen egyszerű dolgunk lesz.. mármint a kiválasztásnál)

Mindenkinek ajánlom, hogy aki teheti, az az alant leírtakat először csak egy kisebb partíción próbálja ki, mert én azt





mondok, továbbá mert én is így csináltam, végül pedig azért mert így egyszerűbb...
Tehát - ha lehet - senki se a rendszer-partíciójával kezdje.

Kapcsoljuk be az 'advanced options' button-t a partícionáló résznél. Ezek után megjelenik egy-két újabb dolog. Válasszuk ki először az 'add/update...' feliratút (gy.k.: kattintsunk rá az egérrel), majd nyomjuk meg az 'Add New File System...' c. gombot.

Az *Enter Filename of File System* szöveg alá írjuk be azt (manuálisan), hogy *I:Ami-FileSafe*.

(természetesen ekkor már benne kell lennie az!-ben az Ami-FileSafe handler-nek.)

Ezek után kéri a *DosType-t*; *Enter DosType for File System* - ide pedig azt kell beírni, hogy **0x41465301** és utána kattintsunk az OK-ra.

Menjünk vissza a a partícionáláshoz (még egy OK) és most a változatosság kedvéért a 'change...' gombot fogjuk lenyomni. Itt a File System melletti kapcsolót addig kattingatjuk, amíg az **AFS01** felirat nem lesz ott található.

Ha semmiképpen nem lesz ott olyan felirat és mindent jól csináltunk (!!!), akkor bizony nekünk egy régebbi verziójú HDToolBox-unk van, ami nem baj, mert akkor a *Custom File System*-re kell baállítani ezt a kapcsolót, és újfent be kell írni az Identifier rovatba a *DosType-t*, mégpedig: **0x41465301**.

Továbbiak:

Automount this partition: ON

File system block size: 512

Reserved blocks at beginning: 2
end: 0.

Maxtransfer:

Na a MaxTransfer érték egy IDE HD esetén általában 0xffff. Ez nem jó, át kell írni 0xf000-ra. Amennyiben nem, 0xffff hanem más érték van a MaxTransfer mezőben feltüntetve, akkor is írjuk át, de úgy, hogy az utolsó három számjegy 0 legyen.

(pl.: egy Maxtor 7245 AT típusú HD esetén az 'eredeti' MaxTransfer érték 0xffff vagy 0x1fff volt, s ezt át kell írni 0xf000-ra, vagy 0x1f000-ra. Az érték azért vagylagos, mert én már

mindkettővel találkoztam...)

Viszont ha SCSI HD-val rendelkezel, akkor nézz utána a gyári kézikönyvben, hogy mi is van ilyenkor.

Visszatérvén a partícionáláshoz memóriánk méretétől függően írjuk át a 'buffers' mezőt egy 50-től 200-g terjedő értékre (1 Buffer = 1K).

(Chak ChipMem-mel rendelkezők ne emberkedjenek, maradjanak az 50-nél)
A továbbiakban minden ugyanúgy fog történni, mint egy mezei FFS partíció esetén.

Ugyanúgy lehet 'Bootable' is meg nem is, meg egyebek...

Mikor OK-t és a főmenüben egy 'Save Changes To Drive'-ot nyomunk, akkor lesz csak igazán kész a dolog.

Itt lehet, hogy meg fogja kérdezni, hogy:

'The Following changes destroy all data in partition ... Are You Sure?' vagy valami nagyon hasonló, ami kb. annyit jelent, hogy nyomni kell ilyenkor egy OK gombot...

Majd Exit esetén meg fogja említeni, hogy ennek bizony REBOOT lesz a vége.

Lesz, ami lesz, 'Continue'.

(Ha a rendszer partíciót fabrikáltuk át, és nem csináltunk egy nyavajás FFS2AFS-t sem, akkor most kéznél kell lennie egy Boot lemeznek, no meg az AFS install lemezének is, mert ha ezek nincsenek meg, akkor lehet, hogy baj van.)

Az 1. verziót választóknak most le kell formáznunk az adott partíciót, mert hanem teszik, akkor esetleg nem tudják használni...

A 2. verziót választóknak - amennyiben az FFS2AFS hibátlanul lefutott, és a BootMenu-ben is AFS1 van a partíció

után biggyesztve ADOS helyett, abban az esetben bootolás után megjelenik a partíció ikonja a WB felületen, - ha minden igaz - tehát: nyert ügyünk van.

Néhány különbség az FFS-sel szemben:

Mikor a LIST parancsot használjuk akkor az információk végén álló blocks usedszám kissé magasnak tűnhet majd... Ez azért van, mert az AFS egy kicsit máshogy tárolja a blokkokban az file-ok adatait, mint ahogyan azt a LIST elvárná tőle.

NEM MEGY vele együtt a DISKEXPANDER!

Ez bizony nem jó hír. Mert igaz, hogy egy kicsit több adatot tudunk a segítségével tárolni a HD-nkon, de ez nem helyettesíti a XpKNUKE-t, főleg az LSSzotar 30-ból 4 Mbytes-ja esetén.

[Ez itt a reklám helye :-X)]

A DiskSalv új (4-es) verzióján kívül semmilyen Disk utility nem ismeri fel. Mivel nem FFS.

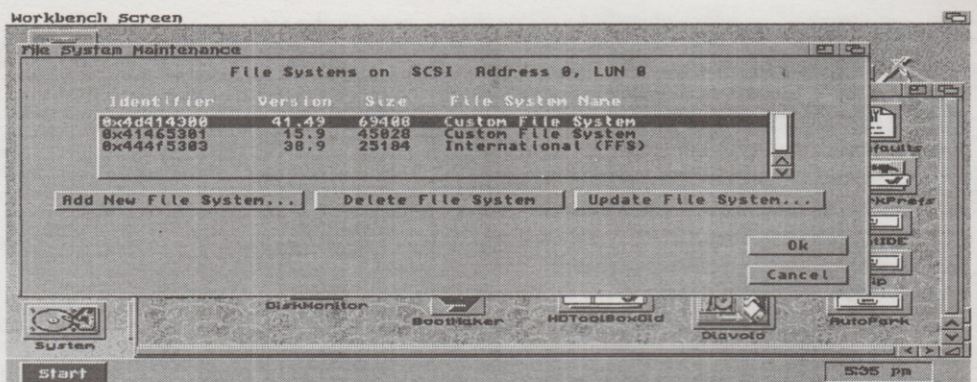
Vagyis akinek nincsen meg az új DiskSalv, az ne nagyon törölgessen fel, s alá a winchesterén, mert nem igazán fogja tudni visszahozni az adatait.

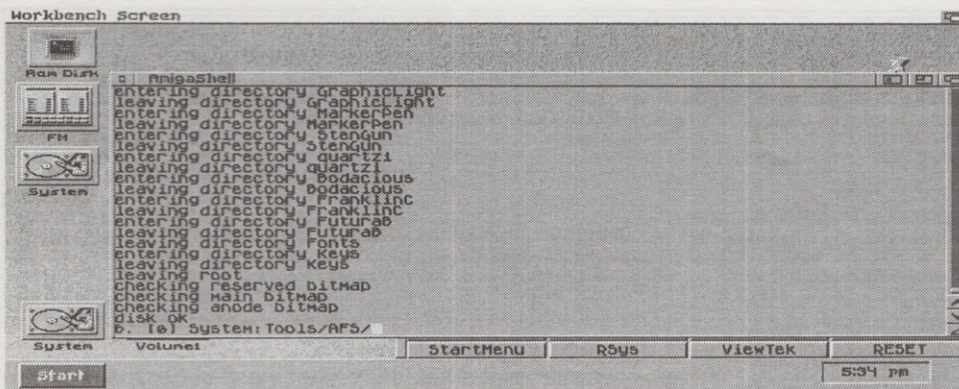
Az Ami-FileSafe azért tud viszonylag több adatot tárolni a lemezeken, mert arányosan nagyobb méretű blokkokat használ, mint az FFS.

Egyes gonosz programok hajlandók azt írni az AFS lemezekre, hogy NOT A DOS DISK (pl.: DiskMonTools, vagy a fent említett ReOrg), de a FileMaster, a DirOpus, a MultiTool stb. sőt még a MaxonTools is remekül működik, igaz az utóbbi német nyelvű...

Mennyiben kompatibilis az AFS az AmigaDOS-szal?

Ami ment az eredeti AmigaDOS alatt, az menni fog az AFS alatt is. A nem szabvány programokkal lesz csak baj... de a trackloader-es játékok azért fognak futni, mert azok még nem AFS lemezeken vannak.





Ha a DirOpus-ban kikapcsoljuk a Progress Indicator-t, akkor ez a cslekedet igencsak fel fogja gyorsítani a műveleteket.

Tesztek az AFS FFS összehasonlításából: (a tesztek a dokumentációból származnak!)

	FFS	AFS	M.Egység
DirScan	409	1780	Files/Sec.
Create	227	1073	K/Second
Read	244	1363	K/Second

A tesztek a DiskSpeed V4.2-es verziójával készültek. (azt mondják)

SeekTest (x100) 53.6 4.4 Seconds

AMINET

Az Ami-FileSafe demo verziója megtalálható a:

comp.sys.amiga.reviews sectionban.

A készítőkről:

Ha bármilyen bajod van az Ami-FileSafe-el, vagy egyszerűen csak meg akarod rendelni, akkor lépj kapcsolatba a

Fourth Level Development-el

postán, telefonon, vagy számítógépen. (vagy ha arra jársz, be is ugorhatsz...)

Tel: 0117 985 4455
 Fax: 0117 955 9157
 Email: support@flevel.demon.co.uk
 Mail: Fourth Level Developments
 31, Ashley Hill
 Montpellier
 Bristol
 BS6 5JA

Utóirat:

A cikk végeztével (hát ez sem ma történt) jelent meg az Ami-FileSafe új, 15.9-es verziója.

Aki teheti másolja be az L:-jébe, és a HDToolBox-ot elindítva UpDate-olja aFileSystem-jét partícióin.

- Partition Drive (click)
- Advanced Options (click)
- Add/Update (click)
- Custom File System (identifier=0x41465301) (click)
- Update File System... (click)
- L:Ami-FileSafe (clickclickclickclickclickclickclickclickclick.. click)
- OK (click)
- OK (click)
- OK (click)
- Save Changes To Drive (click)
- Exit (click)
- (BUMM!) <- Csak vicc volt!

És hogy miért is Update-eljük?

1. Mert én mondom.
2. Mert jó.
3. És különben is...

Tehát - van benne **.deldir** funkció.

Azaz létrehoz a partíciókon egy **.deldir** nevű könyvtárat, s abban helyezi el a törölt file-okat. A nagygépes op. rendszereknek (nem UNIX!!!) illetve a hálózatoknak egy remek tulajdonsága ez.

A **.deldir** a főkönyvtárban van és nem látható, ami ott van, azt nem számolja a gép IN USE-nak.

Belelépni azért be lehet pl.: CLI-ből egy mezei **cd .deldir** utasítással, vagy ha csinálunk neki egy WB ikont.

A rendszer innen törölget, ha kell a hely. Azonban ez nem olyan jó, mert ilyenkor néha rendet is kell rakni...

Erre szolgál a DISKVALID c. remek kis programcska, amelyet elindítva a "lefoglalt, ámde nem használt blokkokat" felszabadítja.

(mint Tamás bátyát Ab Lincoln - vagy nem..)

Használata (CLI-ből):

DiskValid [drive neve]

(pl.: DiskValid DH1:)

Néhanapján nem árt elindítani, mert pl. a **HappyNewYear'96** is csinált egy kis kavarcot a blokkok között, meg különben is.

(A HappyNewYear'96 utáni kavarcban nekem elszállt az egyik partícióm, de nem csüggedtem, mert a rendszer legalább megmaradt. Volt aki nem volt ilyen szerencsés.)

Azért nekem még mindig fenn virít az AFS mindegyik partíciómon - sőt.

(mi az a sőt?)

Meg is vagyok vele elégedve.

Még valami - ha valaki hardfile-okat tárol, azt csakis AFS partícióin tegye, mert ADOS-on egy kicsit (kb. 20x) lassabb...

Tehát AFS Rulez! - Használata ettől függetlenül nem kötelező, de én kevesebbet szívtam vele, mint az FFS-el. (Sosem szerettem a Now Validating Drive DH0: feliratokat...)

Magic

Továbbra is megrendelhető a legnagyobb AMIGAs szótárprogram, az **LSSzótár v2.0** regisztrált verziója.

A teljes verzió tömören 4 lemez, kicsomagolva 27 MegaByte. Az ár még mindig változatlan: **250Ft.**

Ha valaki CD-n szeretné megkapni a programot, akkor az ár **3.000 forint.**

A regisztrált user-eknek természetesen csak **2.750**, mert lejön az egyszeri regisztrációs összeg. (A CD-n a szótár, és néhány 100 MByte shareware program helyezkedik el.)

A shareware verziót bárkinek ingyen továbbítjuk, ha 1 db lemezt és válszborítékot (50 Ft-nyi bélyeggel egyetemben...) postáz az **AMIGAonly** postacímére.

Louise/AMIGAonly
 Budapest 1399 Pf 701/836



Üdv minden NETrevágyó kollégának!

Az újságok tele vannak olyan hírdetésekkel, ahol a nagybecsű cégek egymást túllícitálva ajánlanak olcsóbbnál olcsóbb InterNet csatlakozásokat, sőt márciustól a Matáv is (mint a hazai legnagyobb telekommunikációs cég) beáll a versenybe.

Természetesen, ebből az AMIGA tulajdonosok sincsenek kirekesztve, nem alapkövetelmény a hálózathoz való kapcsolódás esetén a wéndóz9x megléte...

Az InterNet kapcsolathoz öt dologra van szükség; számítógép, kommunikációs program, modem, telefonvonal, IP cím. Ezek közül az IP (InterNet Protokoll) címet kell megszerezni egy erre alkalmas helyen. Ha minden megvan, lehet nyomulni a világ minden server-ére, le és feltöltögetni az AmiNet site-okra, sőt több mint 45.000.000 emberrel levelezni...

Az Amiga Technologies kiadott egy kimondottan erre a célra készült pack-et, (ami állítólag a világon a legolcsóbb Internet hozzáférési lehetőség) az Amiga Surfer-t, ami tartalmazza az

első lépésben randiznotok kell.

Ezt az 'ftp <server>' parancssorral érheted el.

Néhány sűrűbben használt ftp kulcsszó:

- ? - kiírja a használható ftp parancsokat egy rövid comment-tel
- bin - megmondja az ftp programnak, hogy bináris transzferrel akarsz dolgozni
- get - letölti a távoli gépről a te server-edre a paraméterként megadott file-t (ne felejtse, hogy a nevek kisbetű nagybetű helyesek legyenek!)
- mget - ugyanaz mint a get, csak lehet mask-ot használni (pld mget *.readme)
- put - elküldi a paraméterként megadott file-t a távoli server-re
- mput - ugyanaz mint a put, csak lehet mask-ot használni (pld mput *)
- cd - könyvtárváltás (a / olyan mint AMIGA-n, a parent meg mint pc-n (...))
- ls - listázza az aktuális könyvtár tartalmát
- pwd - kiírja az aktuális könyvtár nevét

InterNet

AmiNET

Ha egy AmiNet server-re kapcsolódsz, és onnan file-t akarsz letölteni, akkor nincs szükség egyedi névre és jelszóra. A kapcsolódás után a névre 'ANONYMOUS'-t, a jelszóra elég egy enter-t, vagy 'ftp'-t adni. Az első feltöltés előtt a 'new' könytből érdemes letölteni, és elolvasni a 'README_BEFORE_UPLOAD' nevű file-t, mert ha nem tartod be az ebben leírtakat, egyszerűen letörlik az általad felpakolt cuccot... Lehet hogy nem mindenki számára közismert az a tény, hogy akinek felkerül programja valamelyik AmiNet CD-re, annak (persze csak előzetes egyeztetés után)

összes említett elemet, sőt bonuszként néhány óra ingyenes Net használatot is (legalábbis nyugat-európában...).

díjmentesen elküldik a CD-t! (még a postaköltséget is ők állják...) Tehát, rajta gyerekek, lehet alkotni, díjazták a munkátokat...

Louise

Mostanában készülget a magyarországi AmiNet bázis, néhány fanatikus AMIGA user szervezésében, és hathatós közreműködésével, ahol magyar nyelven lehet levelezni, magyar programozókkal, cégekkel, újságokkal (pld GURU, és nemsoká az AMIGAonly is!) lehet kapcsolatot létesíteni. Ennek címe: **SPIKE.FA.GAU.HU**

Most azon szerencsés user-eknek szeretnének kedvezni, akik ugyan hozzáférnek InterNet-hez, de még nem nagyon tudtak (mondjuk információk hiányában...) belemerülni a levesbe.

Figyelem! Akik kórházakban, költségvetési intézményekben dolgoznak, nyugodtan kérdezősködjének a helyi rendszergazdától, ugyanis egyre több helyen helyeznek üzembe olyan UNIX-os hálózatokat, amelyekben megtalálható a kapcsolat a külvilág felé. (Ha nem adnak kielégítő választ, maradj benn éjszakára, és derítsd ki a dolgot...)

Az olyan arcok, akiket nem a levelezgetés, hanem sokkal inkább a stuffok érdekelnek, rástartolhatnak az ftp-re. Az ftp a 'file transfer protocol' rövidítése, ami csomagkapcsolt hálózatoknál file átvitelt tesz lehetővé két pont között. Az ftp egy nagyon primitív valami, nem kell meglepődni a tudásán, ez kizárólag konkrét dolgokra készült, nem olyan mint egy BBS, ahol belépsz, megnézed milyen új file-ok vannak, kijelölöd, letöltöd, stb. Itt meg kell mondanod, hogy honnan, mit akarsz le, illetve feltölteni. Ha egy server-re szeretnél kapcsolódni, és onnan le, vagy fel akarsz file-t küldeni,

USA (MO)	ftp.wustl.edu	128.252.135.4	pub/aminet/
USA (WI)	ftp.netnet.net	198.70.64.21	pub/aminet/
USA (AZ)	ftp.amigalib.com	165.247.33.6	pub/aminet/
Australia	ftp.livewire.com.au	203.16.26.3	pub/aminet/
Scandinavia	ftp.luth.se	130.240.16.39	pub/aminet/
Switzerland	ftp.eunet.ch	146.228.10.11	pub/aminet/
Germany	ftp.germany.aminet.org	131.234.10.42	pub/aminet/
Germany	kelly.uni-paderborn.de	131.234.128.206	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-stuttgart.de	129.96.18.15	aminet/
Germany	ftp.uni-erlangen.de	131.188.3.2	pub/aminet/
Germany	ftp.cs.tu-berlin.de	130.149.18.7	pub/aminet/
Germany	ftp.tu-chemnitz.de	134.109.132.28	pub/aminet/
Germany	ftp.fh-augsburg.de	141.82.16.242	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-bremen.de	134.102.228.2	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-kl.de	131.246.94.94	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-trier.de	136.199.8.81	pub/aminet/
Germany	ftp.informatik.rwth-aachen.de	137.226.225.3	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-siegen.de	141.99.164.1	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-regensburg.de	132.199.1.203	pub/aminet/
France	ftp.cnam.fr	163.173.128.15	pub/aminet/
France	aminet.grolier.fr	194.51.174.67	pub/aminet/
Austria	ftp.giga.or.at	131.130.12.58	pub/aminet/
Italy	ftp.unina.it	192.132.34.17	pub/aminet/
Portugal	ftp.ua.pt	193.136.80.68	pub/aminet/
Spain	ftp.gui.uva.es	157.88.36.190	pub/aminet/
UK	ftp.doc.ic.ac.uk	146.169.17.5	pub/aminet/
UK	micros.hensa.ac.uk	194.80.32.51	pub/aminet/

AREXX, az AMIGA OS belső programnyelve

Maga a Rexx programnyelv már nem mai gyerek: 1985-ben definálták az alap funkcióit, és számos egyéb platformon is elterjedt (pl. tartalmazza az újabb IBM DOS-ok, illetve ha jól tudom akkor az OS/2 is). Amigán az AmigaOS 2.0-tól kezdve az operációs rendszer része az ARExx nyelv, amely a szabványnak számító Rexx-nek a speciálisan Amigára írt változata. Ezért a 2.0-ás rendszer megjelenése után szinte minden komolyabb felhasználói program rendelkezik ARExx támogatással. (Például: ImageFx, ADPro, Hippoplayer, CED, MainActor stb.) Mi is az ARExx valójában? Nem más mint egy olyan programnyelv (helyesebben szólva makrogyűjtemény), ami számos saját belső parancsával és függvényével lehetővé teszi olyan programok vezérlését amelyek rendelkeznek ún. ARExx porttal. A 2.0-ás oprencertől felfelé a Workbench lemezen található egy Rexxc könyvtár illetve a System könyvtárban egy RexxMast program, valamint néhány library amelyek feltétlenül szükségesek az ARExx működéséhez. Nézzük meg egy kicsit részletesebben az imént említetteket!

Rexxc: Itt találhatóak az ARExx parancsok futtatásához és írásához szükséges parancsok ezek a következők: (ahol nem részletezem a szintaktikát, ott nincsen külön paraméter)

HI Ez a parancs a jelenleg futó ARExx programok megállítására szolgál. A parancs kiadása után minden futó ARExx program egy külső HALT (megállj) jelet kap és megáll. Miután a programok megálltak a HALT jel törölve lesz.

RX Az ARExx parancsok futtatására szolgál. Szintaktikája: Rx program [paraméterek]. Ha program neve tartalmaz útvonalat akkor csak abban a könyvtárban keres az rx a program után, ellenkező esetben pedig először az aktuális könyvtárban, majd utána a Rexx: assignnál. A paraméterek feldolgozása, illetve szükségessége az adott programtól függ.

RXC Evvel lehet a RexxMast működését megszüntetni (lásd lent). Azonban ennek a használata nemigen javasolt, mivel ennek szinte semmi értelme sincs, valamint az általam használt OS3.1betán elegendő összevissza működik... (pl: nem tudom újraindítani a RexxMastot, vagy mintha misem történt volna, továbbra is működik rendesen minden..)

RXLIB Az ARExx számára ez a parancs tölti be a librarykat.

RXSET Használata: rxset név érték. Evvel a paranccal lehet a Clip listára értékeket adni, amelyeknél a következőket kell figyelembe venni: ha már létező nevet adunk meg akkor a változó az új értéket veszi fel, illetve ha a név sztringet nem követi érték, akkor törölve lesz a Clip tábláról.

TCC Bezárja a nyomkövetési ablakot. (majd a programozásnál részletesen lesz róla szó)

TCO Megnyitja a nyomkövetési ablakot.

TE Bekapcsolja a nyomkövetési módot.

TS Kikapcsolja a nyomkövetési módot.

WaitForPort Használata: WaitForPort ARExx portnév. Egy meghatározott program ARExx-portjára vár maximum 10 másodpercig. (Fontos megemlíteni, hogy a portneveknél a kis és nagybetűk nem egyformák tehát például a HIPPOPLAYER portra NEM lehet hippoplayerként várni, mert hiába indítjuk el a Hippo-t, a WaitForPort parancs nem fogja észrevenni és 10 másodperc elteltével kilép)

Rexx: Ez egy assign, ami defaultban az s:-re van ráassignolva, de javasolt külön könyvtárat létrehozni a számára. Ja majd elfelejtettem, ez a default ARExx script tárolóhely.

Libs: A rexxsupport.library és rexxsyslib.library. E két library szükséges feltétlenül az ARExx működéséhez. Természetesen számos külső ARExx library is van különféle funkciókkal például a rexxreqtools.library, amely segítségével különböző requester funkciókat végezhetünk. Ezekről is lesz majd szó később részletesebben.

SYS:System Itt található a RexxMast program, ami ténylegesen feldolgozza majd a programjainkat, illetve létrehozza az ARExx portokat azoknál a programoknál amelyek rendelkeznek ilyennel. Javasolt ezt a programot meg a user-startupban elindítani, mivel ha egy ARExxet használó programot elind.tunk és a RexxMast még nem fut, akkor NEM jön létre az ARExx portja.

A hosszúra nyúlt bevezető után most már tényleg beleugrunk a mélyvízbe...

Szóval programozni fogunk.... De nem kell félni mert ez a programnyelv elég egyszerű, és aki ért valamilyen programnyelvhez (ez lehet BASIC is) egy kicsit, annak nem lesz nehéz dolga. Ja és még valami: nem fogom az összes létező ARExx parancsot ismertetni, mivel az alap ARExx parancsokból is elég sok van (az alap függvényekkel együtt kb. 80), valamint minden program saját belső változókat használhat/használ, és ezek használatát csak a programhoz adott leírásból tudhatjuk meg. A programozás során megpróbálom az alapparancsok közül lehetőleg az összeset leírni, és a függvények közül a fontosabbakat. (De ha valakinek valami extra ARExx program igénye lesz az nyugodtan írhat - és ha megtudom oldani ;) -, valamint többeket érinthet akkor le is közölhetjük.)

Minden alapvető szintaktikai és egyéb fontos programozástechnikai dolgok magyarázása helyett először néhány egyszerű program fog következni.

Nyaaaa... mostmár tényleg jön a legelső program:

Vegyük elő kedvenc szövegszerkesztőnket és pötyögjük be a következő progit, amely a klasszikus Hello, Világ! feliratot fogja kiírni a képernyőre.

```
/* Egy egyszerű ARExx program */  
say 'Hello, Világ!'
```

Na ennyi... ha megvan mentsük ki valamilyen néven pl: első.rexx, és futtassuk le! (remélem mindenkinek fut a RexxMast..)

```
rx első.rexx
```


Húúú..... ugye nem is volt nehéz? ;) Megjegyzendő, hogy nem fontos az rx-et használni a futtatáshoz ha a futtatandó ARexx file (script) attribútuma be van állítva, mert ekkor az AmigaOS automatikusan lefutattja. (Illetve mégsem csak akkor ha a path-ban benne van a SYS:REXXC útvonal -erről a path parancs kiadásával győződhetünk meg-, ha nincs akkor a startup-sequenceben módosítsuk a path sort hogy legyen benne sys:rexxc, de 3.0-tól felfelé ez már így van alapban) Na akkor állítsuk be a script attribútumot vagy valami filekezelő progival vagy csak így lazán:

```
protect első.rexx +s
```

Ezután már a sima filenevet beírva is lefut a prog. Na most nézzük meg egy kicsit alaposabban a programot! Az első sorban levő "*" jelenti az ARexx számára hogy ez olyan sor (illetve egy sornak egy bizonyos része is lehet) amelyet nem kell feldolgozni, mert

különféle megjegyzéseket tartalmazhatnak. (pl: magyarázat a program megértéséhez, vagy -mint itt is- egyszerűen csak egy címet ad a programnak) Fontos tudni, hogy minden ARexx program eljén kell lenni ilyen részenk, mivel enélkül nem tudjuk lefuttatni, valamint kötelező bezárni a "*" jellel mert enélkül hibajelzést kapnánk. Tehát így néz ki egy szabvány ARexx fejléc: /* ARexx programcska ami ezt meg ezt csinál */.

A második sorban találkozunk az első igazi ARexx parancssal: ő Mr. SAY. A say parancs segítségével lehet kiírni a képernyőre sztringeket (mint itt), illetve különféle egyéb dolgokat (számítások eredményeit, egyéb információkat stb). Láthatjuk, hogy az ARexxben a sztringek (') jellek közé írt karakter sorozatok, azonban a szabvány idézőjellel (") is definálhatunk sztringeket.

Na most kicsit tegyük bonyolultabbá!

Íme a második program:

```
/* Ez a program megmondja hogy kb. hány napos vagy */
say 'Kérlek írd be a korodat!'
pull kor
say 'Te kb.' kor*365 'napja élsz.'
```

Na itt megjelent a pull utasítás is, amellyel az ARexx képes értékeket, valamint sztringeket bevinni a billentyűzetről. A kor változó fogja a beadott értéket felvenni. (A változók olyan szimbólumok, amelyek rendelkeznek értékkel) Majd a következő sorban a már ismert say parancssal először szöveget, majd egy számítás eredményét, majd ismét szöveget fog kiírni.

(Az ARexx természetesen maga gondoskodik arról hogy csak számokat lehessen szorozni, mert ha nem érték szerepel a kor változóban akkor aritmetikai hibát jelezve leáll a program futása.)

A következő programunkban a do utasítással fogunk megismerkedni. A do parancs lehetővé teszi meghatározott programsorok ismételt lefuttatását.

```
/* ismételt értékiírás és hatványozás */
do i = 1 to 10 /* 10-szer fog lefutni a
               következő sor */
    say i i**2 i**3 /* itt történik a számítások
                   elvégzése és kiírása */
end
say 'Kész!'
```

A do utasítás hatására a do és az end közötti parancsok 10-szer fognak végrehajtódni. Az i változó a ciklusváltozó, amelynek az értéke minden lefutáskor eggyel megnő.

A "*" pedig nem más mint a hatványozás jele ARexxben. A következő program ismét egy klasszikus példa lesz, amellyel az 1-től 10-ig terjedő intervallumban lévő számokról nézzük meg hogy párosak vagy páratlanok-e. Itt a kulcs parancs az if lesz,

amelyel feltételeket vizsgálhatunk, és annak függvényében folytatódik a program futása.

```
/* Páros vagy páratlan? */
do i = 1 to 10
    if i//2 = 0 then típus = 'páros'
                       else típus = 'páratlan'
    say 'A(z)' i típus
end
```

Ebben a példában láthatjuk a // műveleti jelet, amely az osztás maradékát számítja ki. Ha tehát az osztás maradéka 0, akkor a then utáni programrész hajtódik végre (és beállítja a páros típust), ellenkező esetben pedig az else utáni ág fut le. (Bitvadászok észrevehetik hogy nem hosszú i-vel írtam a programban a típus szót. Ennek egyszerű magyarázata van: az ARexx változó nevekben (de csak a változónevekben!) nem szerepelhetnek a szabvány angol abc betűin kívüli karakterek. Illetve még van egypár dolog, amit figyelembe kell venni, de erről majd a következő részben lesz részletesebben szó.) A következő példaprogram bemutatja a függvények működési elvét, ami nem más mint kisebb alprogramok, amelyek arra valók, hogy a programot egyszerűbbé tegyék. (Mondjuk ez csak a hosszabb ARexx programokra igaz, de más programozási nyelvekben (pl C, ASM, Pascal) ezek alapdolgok.)

```
/* Függvény definálása és meghívása */
do i = 1 to 5
    say i negyzetre(i) /* meghívja a négyze
                       treemelés függvényt */
end
exit /* kész */
negyzetre: /* a függvény neve */
arg x /* a paraméter átvétele */
return x**2 /* négyzetreemelés és visszatérés */
```

A négyzetreemelés függvényt a negyzetre: címke után találjuk, egészen a return utasítással bezáróan. Két új utasítást ismerhetünk meg: egyik az arg, amely átveszi az értékét a paraméter sztringnek (jelen esetben i-nek), míg a másik return amely visszaadja a függvény eredményét arra a pontra ahonnan meghívták a függvényt.

A mai utols. programunk a trace parancs működését fogja bemutatni. Tehát a program:

```
/* Bemutatja az eredmények (results) követését */
trace results
osszeg=0;negyzetossz=0;
do i = 1 to 5
    osszeg = osszeg + i
    negyzetossz = negyzetossz + i**2
end
say 'összeg=' osszeg 'négyzetösszeg=' negyzetossz
```

Ha ezt a programot lefuttatjuk, láthatjuk hogy minden sor tartalma és a változók érték kiíródik, amely segít a program megértésében és megírásában, illetve jelentősen megkönnyíti a program esetleges javítását. Még egy fontos dologot láthatunk a harmadik sorban: ez a (;) amellyel lehetőség van egy sorban több parancs futtatásához (itt két értékadás), amelynek használatával jóval egyszerűbbé tehetjük programjainkat.

Na úgy hirtelenjében ennyit mára az ARexx rejtelméről. A következő számban részletesebben foglalkozunk majd a változókról, illetve lehet hogy egypár fontosabb függvénnyel, illetve az alapvető műveletekkel.

pH03N1x
(phoenix@master.fok.hu)

AMIGA1200 +ATAPI CD

2. rész ASIM3

Asimware Innovations
Incorporated.
1993-95.

Jöttek, jövegettek a vélemények, megjegyzések a CD-kről írott cikkemről... Minden elképzelhető hangnemben, persze.

Először is egy kis hibajavítás az előző cikkhez képest...

- A CDFS-ről szóló részben (3.) a Mac

érdekel - még engem se -, engem már azért sem, mert egy remek 3-as érdemjegyre vizsgáztam a témából. Aki szintén mérnökhallgató kíván lenni, az jobb, ha felkészülilyenekre, sőt még ilyenebbekre is...? - Ugye Loy?)

Na, jó. Tehát ASIM 3.A 3.0-s verziószámmal ellátott programcsomag készítője az

ASIMWARE INNOVATIONS INC.

volt, vagyis azon belül is egy Paul Reeves nevű úriember és csapata (az ő neve szerepel minden ABOUT ablakban) mégpedig pontban 1995 június 13-án

Mit tesz az egyszeri ember, ha felinstallál valamit a HD-jére?

Elindítja a legelső #?prefs nevű file-t... Bevezető:

AsimCDFS_Preferences

Miután mount-oltuk a CD0-t, a CD-ROM device alatti kis mezőben meg fog jelenni a CD0: felirat.

(vagy az, ahogyan nevezzük) Alá kiírja az SCSI device-t, amely - ATAPI meghajtókról lévén szó, ugyanis azt hiszem a zómmnek az van... - az a1200_atapi.device, vagy - az atapi.device lesz.

Alatta a Unit number, illetve a gyártóra, a termékre, illetve a revízióra vonatkozó infok.

Mellette viszont egy REMEK 11 oldalas, beállítási lehetőségekkel teli ablakot találunk;

- General Options 1:

- Autostart DC: elindítsa-e automatikusan a DiscChanger-t?

- Never (Soha)
- Always (Mindig)
- 2+ partitions (2, vagy több partíció esetén)
- 3+ partitions (3, vagy több partíció esetén)

- Changer Path: a DiscChanger elérési útvonalát lehet benne módosítani, ha véletlenül/készakarva átmásoltuk valahová. (egy mezei requester-t ad, ha megnyomjuk a kis lemezserű gombot...)

- Autoboot: Bootoljon-e egyből? (ez jó lenne, de nem fog, mert nem SCSI a meghajtónk. Ha az, akkor fog. Egyébként hibát ír ki a bootolásnál, hogy nem leli a CD meghajtót.)

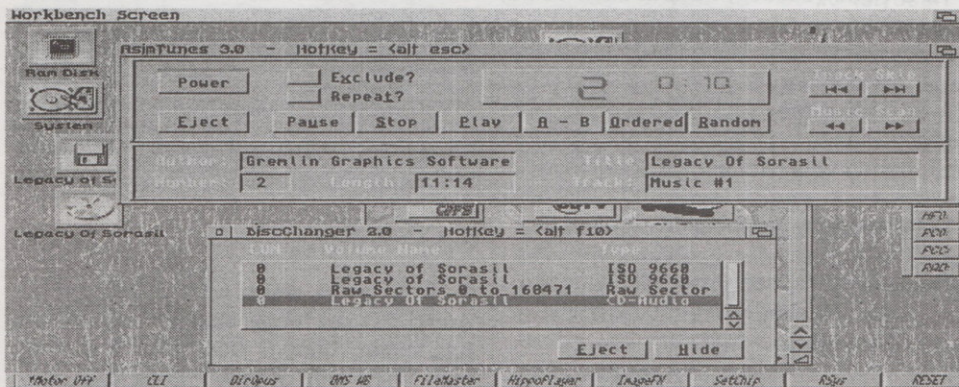
- Never (Soha) - maradunk is ennél mi ATAPIsok...
- Resident only (Csak ha el lett indítva a SimBoot)
- CDTV/CD32 (csak ezen CD-k esetén)
- Any Disc (bármikor)

- Ignore LUNs on open?
- Combine multiple LUNs?
- Maximum LUN
Ezen beállításoknál a meghajtó(k) Logical Unit Number-jére vonatkozó dolgokat lehet állítgatni. (egy meghajtó esetén hagyjuk békén ezt az egészet)

- General Options 2

- CD-ROM Model: (a CD-ROM típusa)

- CD-ROM (default)
- CDTV/A570
- Hard Drive
- DOS File
- CD32



CD-k nem úgy működnek, mint egy mezei ISO 9660 szabványú CD, de erről majd később.

- Az ISO 9660-3 az valójában ISO 9660-II., ha minden igaz.

Ezen kívül ami rosszat mondtak, azt nem írom le, ami jót, azt meg minek?

KomolyABbra fordítva a szót, először is még néhány kiegészítést szeretnék megejteni az előző cikkhez, utána pedig az ASIM3-ról rajzolnák egy-két mondatot.

Pro primo az ISO nem egy CD formátum, mint ahogyan azt valaki említette, hanem

NEMZETKÖZI SZABVANYÜGYI SZERVEZET (INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION)

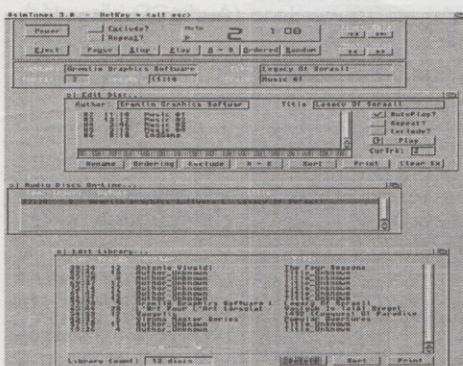
által kiadott nemzetközi szabvány kibocsátói jele.

Vagyis az ISO-9660 elnevezés csupán arra utal, hogy a Nemzetközi Szabványügyi Szervezet által kiadott szabványtárban a 9660-as számon található a CD-k formátumára vonatkozó előírások.

(aki kicsit belemélyed ebbe a szabványügyi témába, az találkozhat olyan "kifejezésekkel" is, mint pl.: MSZ-ISO (szám).

Ez csupán annyit jelent, hogy ezt az ISO szabványt a Magyar Szabványügyi Szervezet is bevezette módosítás nélkül, vagy jóváhagyó közleménnyel.

A szabványokról még annyit... - abba is hagyom, mert szerintem ez senkit sem



lettek készen vele. (ez egy baromi fontos info...) Előzetesnek jöjjön ismét egy

Mountlist Entry:

```
/* AsimCDFS v3 MountList entry — ©1993-1995
Asimware Innovations Inc. */
Device = a1200_atapi.device - amid van
(ha SCSI, akkor jobb)
Unit = 1 - ahol van a CD drive
Buffers = 0
BufMemType = 5
Mask = 0xfffffe
Flags = 0
FileSystem = l:AsimCDFS - ez a lényeg
DosType = 0x662dabac - na meg ez is
GlobVec = -1
Reserved = 0
LowCyl = 0 - nem érdekes
HighCyl = 999 - nem érdekes
Mount = 1 - azonnal fel'mount'olódjon
Surfaces = 1
BlocksPerTrack = 32
Priority = 10 - FS task prioritása
StackSize = 5000 - növelhető, de minek?
```

(A nem kommentezettéket inkább ne bántsuk.)

(célszerű a CD-ROM-on, hagyni, hogy minden CD esetén működjön)

- Protection: A CD-n levő file-oknak milyenek legyenek a protection flag-jei. (hiába állítja be valaki az EDIT, vagy DELETE értékeket, akkor sem tud írni a CD-re...)

- Untitled CD: Mi legyen a névtelen CD neve? (Quo Vadis?)

- Semicolons: Kettőspontokról....

- Turncate Last (levágja az utolsót)

- Turncate 1st (levágja az elsőt)

- Pass Through (leszarja)

- Disc Change Interval:

Mennyit várjon egy új lemez behelyezésekor. (sec)

- Read Retry Count: (olvasási hiba esetén hányszor próbálja újra.)

- Buffer Options:

(Filekezelő, filelezáró buffer, file buffer mennyisége és mérete, directory buffer mennyisége és mérete, illetve a buffernek használt memória típusa (Chip/Fast/Any)

- PhotoCD Options:

- Mount PhotoCD first?

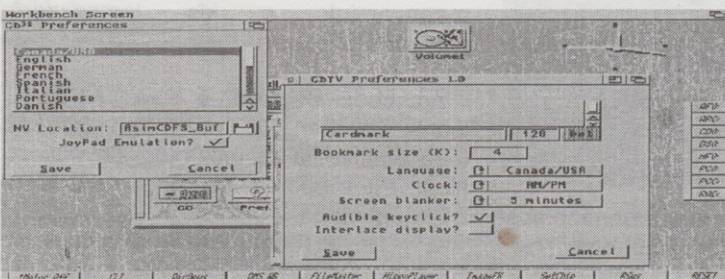
(egy PhotoCD-t először PhotoCD-ként mountoljon-é fel)

- Force PhotoCD Detection?

(mindenképpen egy PhotoCD-t keressen a DC indításakor? - PhotoCD - muszáj????)

- Buffer Thumbnail Icons?

(a képekhez megkreált ikonokat az AsimCDFS_Buffer nevű könyvtárba elmentse-é - a dolog idővel eléggé sok



helyet fog foglalni - 1 kép kb. 1-6 K)

- Buffer Path

(meg lehet adni mást is, persze...)

- Icon Type: Quick/Quality

(Gyors/Minőségi - még gyorsnál is enyhén kinőttem a ruháimat, míg kirakott 100 képet.)

- Icon Size: Small/Large

(Kicsi/Nagy - sebesséééé...)

- Icon Depth: 2-256 Colours/Automatic

(hány színűek legyenek akinek nincsen 060 + 24bit grafikus kártya configja, az ne emberkedjen 256 színnel, mert hamar megöregszik.

Azért 8-16 színben viszonylag baráti [FASTRAMMAL!!!] - igaz jó ronda is)

- ToolType: Mi legyen a default tool, a kép ikonjában.(érdemes pl. valamilyen képnézőt ideírni - útvonallal)

- Audio Options

- Stream CDDA Audio

Minimum Memory: (KB-ban)

- Autostart AsimTunes? (elindítsa-e egy AudioCD berakásakor automatikusan az AsimTunes-t)

- Tunes Path: (hol is van az AsimTunes?)

- Audio Interval: (számok közötti szünet hossza)

- Raw Sector Options

- Mount RawSector?

(no erről majd később, mert ezt nekem senki sem akarta elhinni..)

- Macintosh HFS Options

- HFS Fork: (esetleg, ha ki tudtam volna prószálni..)

- Data

- MacBinary II.

- Resource

(első ránézetre semmi különbség nem volt, bármit választottam..)

- Valamint négy ikonbeállító oldal:

- PhotoCD Disk Icon (PhotoCD lemez)

- PhotoCD Drawer Icon (PhotoCD könyvtár)

- Audio Disk Icon (AudioCD lemez)

- Audio Drawer Icon (AudioCD könyvtár)

- Audio File Icon (Audio File)

- Raw Sector Disk Icon (Raw Sector lemez)

- Raw Sector File Icon (Image File)

Az ikonok használatakor, ha SNAPSHOT-ot nyomodsz valamilyen CD-re, akkor az ott meglévő információkat

szintén az AsimCDFS_Buffer-nek leassign-olt könyvtárba menti el.

(vigyázat, hosszú távon elég sok helyet fog elfoglalni, az azonban tény, hogy a CD-n egy directory olvasása igencsak felgyorsul.)

A Prefs mellett legtöbbet fogjuk használni a következő kis programot. (főleg Autostart DC esetén):

DiscChanger 2.0

Ez a kis util, egy baromi jó dolog, ha az embernek több CD drive-ja van, de akkor is eléggé hasznos, ha csak egy van, de azon gyakorta nézeget mindenfajta CD-eket...

(hogy mire is jó ez, arról is szót fogok ejteni a lentiekben)

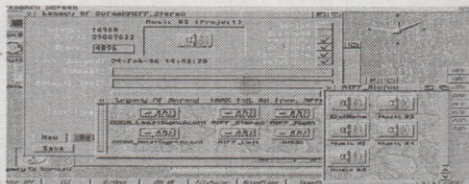
Egy CD berakásakor, illetve a CD0: mount-olásakor kiírja a LUN-t, a CD nevét

- Volume Name (pl.: Title_Unknown), illetve a CD típusát

- Type -, ami lehet:

1. CD-Audio
2. PhotoCD
3. ISO 9660
4. Mac HFS
5. Raw Sector
6. Video CD (MPEG)
7. High-Sierra
8. RockRidge
9. CorelPro
10. Unix
11. ECMA-168

Bővebben ezekről...



1. CD-Audio

Először is, az Asim nem úgy kezeli az Audio CD-eket, hogy NDOS, vagy valami hasonlóról, hanem DOS alatt ugyanúgy fest, mint egy mezei FS-es CD mert létrehoz rajta 6 darab könyvtárat, és azokba belépve találhatjuk meg a zenefile-okat.

(44.1 kHz-en "ledigizve" - vagyis úgy, mintha le lenne digizve.)

Ez a 6 könyvtár:

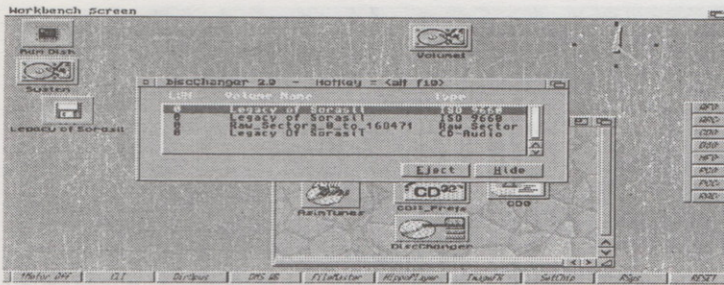
- AIFF Left
- AIFF Right
- AIFF Stereo
- CDDA LeastSignificant
- CDDA MostSignificant
- MAUD

Ezek közül az AIFF Left-Right-Stereo nyilván mindenkinek ismerős lesz, aki rájön, hogy az AIFF az valójában AMIGA IFF Sound Sample, a Left-Right kifejezés pl.: feliratos amerikai katonás filmekben található, a Stereo meg stereo.

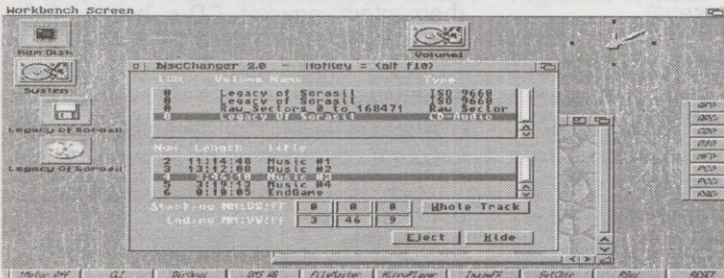
A CDDA (CompactDiscDigitalAudio) file-ok Least - legkevésbé, és Most - legnagyobb mértékű jelszint?-en való rögzítését jelentik. Legalábbis azt hiszem. A MAUD-ra csak passzolni tudok, ha valaki hangtechnikában járatos, akkor esetleg megíthatja, hogy ne annyira hüjén hajjunk meg.

Tehát ezekbe a könyvtárakba belépve találhatunk szép nagy file-okat, melyeket - amennyiben SONY CDU-nk van, akkor szépen ki is másolhatunk a HD-nkra, más típusú drive-ok esetén ez a próbálkozás csupán bőszen READ ERROR-okhoz, továbbá a CD földhözhajálásához vezethet.

Aki azonban hallgatni akarja az AudioCD-jét, mert hiszen a nagy költő is megmondta - hallgatni Arany... azoknak vannak leírva itt ezek a sorok:



Mivel...Az ASIM3 tartalmaz egy saját CD player-t, amely az ASIMTUNES névre hallgat, sőt annak is a 3.0-s verziója.



Egy AudioCD behelyezésekor a DC (DiscChanger) kiírja azt, hogy az a CD melyik logikai egységben helyezkedik el (LUN), a nevét, ha van neki olyan (ha nincs akkor Title_Unknown, vagy amit beállítasz neki), illetve a típusát, amely az esetünkben CD-Audio lesz.

Az Asim3-hoz csak (!), vagy legalábbis nagyrészt az AsimTunes jó - mármint zenelejátszás céljára.

(ez kissé körülményes megfogalmazás volt) Azonban, ha a device-on keresztül az előző számban említett playerek is lejátszák bármely CD-t.

Magyarán az AsimTunes-hez kell MOUNT CD0: (mármint az AsimCDFS-t tartalmazó), de más player-hez nemigén.

AsimTunes 3.0

Be és kikapcsolni a szép (nagy) POWER feliratú gombbal lehet, (mint egy örült úg kattingattam először az ablak bal felső részére - Wln'95 Rulez !?) a többi kiírás gondolom mindenki számára egyértelmű, aki látott már valaha egy CD Playert.

A menüben viszont:

Project menü:
- Select CD-ROM:
melyik CD-ről nyomuljunk (már ha van több is nekünk... CD0:, CD1:,... CD9: ???)
- Select Discs:

kirak egy Audio Discs On-Line feliratú ablakot, melyből válogathatunk, hogy az éppen bent lévő CD-kből melyiket akarjuk hallgatni.
(ja, hogy csak egy van bent? - sorry)
- Edit Disc...: ez egy hasonló ablakot eredményez, amelyben a zeneszerzőt (Author), a lemez címét (Title) és a számcímeket módosíthatjuk. Az Author

lejátszása megáll - már amennyiben szólt...)

Ha ilyenkor bőszen kattingatunk a számok címeire, azok nem editálódnak, hanem azt kezd játszani, amelyre rákattintunk. Ezért hát fortélyosan a RENAME gombot kell megnyomni előtte, s így máris r e m e k ü l szerkeszthetők a címek.

(egy rossz hír: egy számcím max. 25 karakter lehet. Meg is szívtam rendesen a "A Besenyő család élete - Fittyerfutty" c. alkotásnál(X) például.)

Itt is az ENTER gombra ment - automatikusan.

Az ORDERING használatával átállíthatjuk a sorrendet.

Az EXCLUDE gombbal azt jelölhetjük ki, hogy melyiket ne játssza le. (a kijelölést az ú j b o l i kiválasztással,

vagy a CLEAR EX gombbal tüntethetjük el.)

Az A-B gombbal azt állíthatjuk be, hogy mettől meddig játsszon le bármit.

(óra-perc-másodperc - HH-MM-SS) Rendezgethetünk még Számra,Névre vagy Hosszra (Number/Title/Length), növekvő, avagy csökkenő sorrendben (ascending/descending), illetőleg akár ki is nyomtathatjuk a lemez címeit. (ha nincs nyomtatónk, akkor akár file-ba is...)

- Az Edit Library menü szintén egy hasonló ablakot produkál, melyben az eddig beolvasott lemezeket tekinthetjük meg. (nemcsak megtekinthetjük, hanem rendezgethetjük, mint az előbb, törölhetünk is belőle, sőt ki is nyomtathatjuk...)

Settings menü:
- Frame Accurate?
- Global Autoplay? - Történjék-e Autoplay?

- Absolute Time? - Ha igen, akkor az AsimTunes középső kis ablakában nem azt mutatja, hogy mennyi telt el a számból, hanem azt, hogy mennyi telt el a lemezből...

és a Title egyszerűen, a m e z ö b e belekattintással átírható, azonban utána egy ENTER-t is kell nyomni, mert ha nem, akkor elfelejti. (ilyenkor viszont a zene

- Alarm? - Ha ez bé van kapcsolva, sőt az idő is bé van állítva, a lenti Set Alarm segítségével, akkor a megadott időben elkezd játszani az éppen aktuális lemez 1. számát - akkor is, ha éppen valami mást játszik. (khm, na igen... - esetleg sípolhatna is)

- Amiga Audio? - Senki ne örüljön, akinek nincsen valami 16< bites hangkártyája... ugyanis 8biten, pardon 14biten nem játszik csak ún."Szabad Európa" zavaró hangot ad ki...

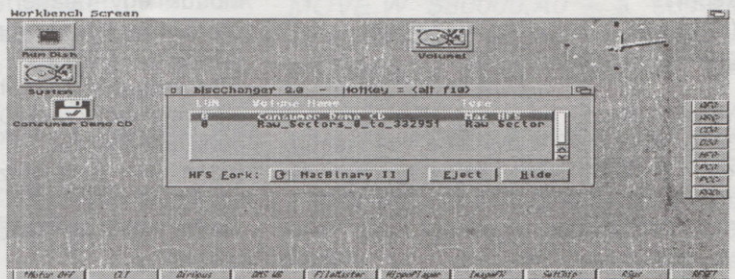
- Titlebar? - ez valamilyen okból kifolyólag egy minimalizáló menüpont, like EMPY. (gyk.: minimize)

- Set Alarm... az alarm idejét lehet beállítani...

- Screenmode... nyithatunk neki saját PubScreen-t is, de rátehetjük pl. a FileMaster screen-jére is. (saját screen esetén csak HiRes, vagy SuperHiRes üzemmódokat enged - esedleg Laced is lehet. (Tehát senki se akarjon LoRes Screen-t nyitni neki...))

- Palette Pens... csak akkor lehet állíthatni, ha nem saját screen-en van megnyitva. Egyébként olyan remek dolgokat állíthatunk be itt, mint pl.: milyen színű legyen a timer meg miegyebek...

Ezeket a csodás beállításokat mind a Save Settings menüponttal menthetjük el



az utókor számára...

2. PhotoCD

Hát ez remek, ezt totom hittem volna (ahogyan az indián is mondotta vala...), valójában csak ezért van nekem még fenn az AsimCDFS a HD-mon - no ez azért túlzás, de akkor is. Mikor egyszer beraktam egy PhotoCD-t a drive-omba, és teljesen véletlenül az Asim-mal baszkuráltam, egyszer csak kirakja a DC ablakot, a abban némi felirat leledzett. Választási lehetőségeim a következők voltak:

PhotoCD - ISO 9660 - Raw Sector.

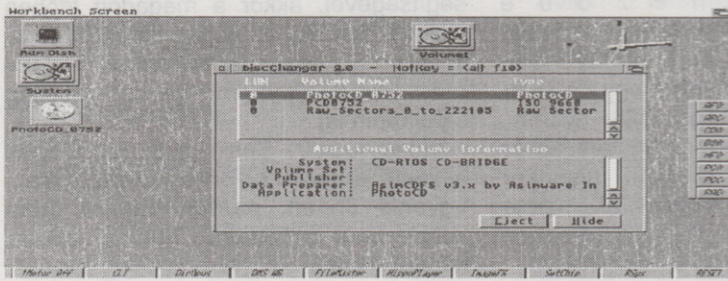
Mivel az ISO 9660-t már ismertem, a Raw Sector kifejezés meg túl hosszú volt, maradtam a PhotoCD-nél.

Ennél a választásnál hasonlóképpen járt el a program, mint az Audio CD-k esetén, vagyis "létrehozott" egy halom könyvtárat a CD-n - szám szerint 5 teljes darabot:

- 192x128
- 384x256
- 768x512
- 1536x1024

- 3072x2048

mely könyvtárneveket alkotó varázslatos



számok csupán a felbontást jelölik. Belépvén egy ilyen könyvtárba a PhotoCD-n található képeket lelhetjük meg Image.xxxx.iff néven, ahol az xxxx a kép száma.

(Érdekes módon ez az elnevezés nem veszi figyelembe, hogy a KODAK csak 100 képet ír egy CD-re)

WB alatt megnyitva rakja ki azokat az ikonokat, amelyek típusát a prefs-ben állítottuk be nagy lelkesen.

(aki elfelejtette, az esetleg lapozzon vissza oda...)

A könyvtárakban csak 24 bites képek találhatóak, tehát, ha már írunk default tool-t az icon tooltype-hoz, akkor olyat írjunk, amely ki tud rakni egy 24 bites képet is.

(főként ha éppen nincs AGA chipset, vagy grafikus kártya a gépünkben)

Mókás dolog, ha az ember belép a 3072x2048 nevű könyvtárba, mert itt, egy kép 18 MByte lehet, no ez nemigen fér bele 2 MByte ChipRAM-ba...

Bárki fiát-borját egyszer meg lehet szívni azzal, hogy a szemeláttára kérünk egy DiskSize-t a PhotoCD-ről

- pl. 100 kép esetén, minden könyvtárról... ugyanis az pontosan 2.512.480.158 bytes lesz (+ egy-két laza MByte az ikonoktól függően), ami egy CD-n ugye elég szép mennyiség.

Azért mielőtt az ember telekürtölné a világot a "Brand New Amiga OS 2.5 Giga egy CD-n" funkciójával, nem árt egy kissé lehűteni a lelkesedését, azzal, hogy jól kiröhögjük...

(esetleg még valaki levelet ír az Amiga Technologies-nek, hogy ő is akar olyan CD meghajtót, s nem kizárt, hogy elküldenék valahová.)

A lényeg az egészben csupán annyi, hogy nem kell mindenfajta ImageFX segítségével konvertálgatni, vagy bonyolult AREXX scripteket irogatni, elég csupán kijelölni, hogy mit és hová - valamint lepihenni egy-két órácskára. (persze felbontástól függően)

A dolog minden - általam is tesztelt - meghajtóval működik. (Mitsumi Rulez!)

3. ISO 9660E

A választás igen egyszerű - berakjuk -

működik. (Aha...)

PhotoCD-knél, ha ezt választjuk, akkor

megnézhetjük, hogy milyen is egy PhotoCD valójában. (ott vannak rajta a 4-5 MByte-os PCD file-ok.

Egy CD32 játékot (hosszú filenevekkel), vagy egy mezei 8+3

hosszú fileneves CD-t ugyanúgy ISO 9660-nak hív.

Hol itt az igazság? No sebj.

Akinek itt valami nem tiszta, az olvasson bele a 3. számban írott CD-s cikkembe... ha nincsen meg - akkor gyérünk megrendelni!!!

4. Mac HFS

Mezei Macintosh HFS CD-eket lehet véle olvasni, egyszerűen, ámde nagyszerűen. Gyakorlati haszna csak akkor lesz, ha lesz valamilyen remek kompatibilitás a két OS között.

Egyébként pl. egy Mac HFS CD-n lévő képek sem igen élvezhetőek, mert van előttük egy header, amely miatt nem olvassa be egy viewer sem.

(MAKE CUT!!!!)

Arra sem jöttem rá, hogy az Amiga OS alatt mi a gyakorlati különbség a HFSFork beállítások között.

(talán mert nem igazán tudtam semmit kipróbálni véle)

MAJD! (az AMIGAonly 5.-ben, vagy később...)

5. Raw Sector

Ezek valójában Raw Sector-ok, ugyanis, ha ezt választjuk a CD-nken csupán egy nagy file lesz, amely nem más, mint egy CD IMAGE FILE, amelyet ha kimásolunk egy HD-re, és elrohanunk vele egy CD íróhoz, akkor azt ott nyomban fel is vésik nekünk egy CD-re a megfelelő forintérték ellenében.

Azért a kevésbé vállalkozó szelleműek ne rohanjanak el, mert ez még nem lett kipróbálva... (de nemsokára ki lesz)

Esetleg beleírjuk még ebbe a számba a HOT NEWS rovatba valahová... ("Lapzártá után érkezett" effect.)

Ilyenkor persze az sem okozhat gondot, ha Data+Audio track-ekkel ellátott CD-vel van dolgunk, mert sitty-suttly felírja azt is egyben, aztán majd kiderül az írónál, hogy mi lett belőle...

(Nem is tudom, mire is gondoltam...)

Persze 650 MByte átvitele itt sem 5 perc lesz.

6. Video CD

MPEG szabvány Video CD-k...Ha sikerül kipróbálnom egyet, akkor majd leírom

hogy milyen volt.

Vannak róla elképzeléseim...

7. High Sierra

A High Sierra ismerős lehet ama embereknek akik valamiféle PC-s ismeretekkel rendelkeznek már, ugyanis az MSCDEX.EXE egyik hibaüzenetében megtalálható e formátum neve. Valójában az ISO 9660 szabvány továbbfejlesztése, amely max. 24 karakteres fileneveket engedélyez.

Napjainkban semmiféle létjogosultsága sincsen, mivel van ugyanaz ISO 9660-II. (bementem egy-két CD-s boltba, hogy van-e nekik High Sierra formátumban írt CD-jük... hát, nem igazán néztek normálisnak.

Egy eladó hallott már ilyesmiről, de nem igazán tudta, hogy mi ez...)

8. RockRidge

9. CorelPro

10. Unix

11. ECMA-168

A fenti négyféle CD közül még egyik félét sem láttam, sőt tartok tőle, hogy kis hazánkban nem azok vannak többségben, akik még nem láttak...

A High Sierrás kérdéseim után az eladókat néhol meg sem mertem kérdezni ezekről a szabványokról.

Azonban, ha valaki tud valamit róluk az esetleg levélben, vagy személyesen menjen be a postafiókunkba, s gyömszölje be magát a 836-os kis likba, ha arra járok majd értekezünk.

De írhattok levelet is...

No ennyi volt a lényeg.

A programhoz ugyan tartozik még egy CD32/CDTV emulátor a hozzávaló Preferences programokkal is, de mivel a prefs programok igen egyszerűek, valamint a lényeg

- a SimBoot (CD32 boot) csak SCSI CD drive-val működik - ugyanis reset után bootolna csak. (ha mi nyomunk resetet) Ez tehát ilyen módon nem nyert, mert a bootolás után a CD0-t bizony nem találja...

Az egyszeri (=ATAPI drive-val rendelkező) CD32 fan maradjon meg az Oliver Kastl által kreált CD nevű programnál. Mindezek ellenére persze jó kis program(csomag) ez itten.

(csak az a kár, hogy AudioCD-knél nincsen Mount Raw Sectors option. Lehet, hogy lenne olyan gaz, ki lemásolna egy 2500-3000 Ft-os újonnan megjelent AudioCD-t...?)

Magic

ASSEMBly ROVAT

Eljött a tél, leesett az első hó. (Lehet hogy el is olvadt már? ... Louise)
Most, hogy már ilyen hideg van sokkal kellemesebb a jó meleg szobában az Amiga mellett üldögni, ki gondol ilyenkor arra, hogy kimenjen a hidegbe, ahol fúj a szél.... Brrrr...

Remélem mindenki beizzította az AsmOne-t, mert most már igazán belemászunk a javába.
Tehát csapjunk a bitek közé!

MOVE - MOVE source data to destination

Minden bizonnyal ez az az utasítás, melyet a legtöbbet használunk. Adatok mozgatására jó a memória és a processzor között, ezenkívül persze tud csak a processzoron belül is, és csak a memóriában is adatokat mozgatni.

Meg kell adnunk, hogy byte, word vagy long méretben akarunk-e dolgozni, és persze a forrást, és a célt is.

Az utóbbi kettő lehet adatregiszter, címregiszter, közvetlen érték, memóriacím, és még néhány kombinált dolog, amit azonnal részletezek is.

Az utasítás a flag-eket az alábbiak szerint állítja:

X - nem változik

N - értéke 1 lesz, ha az eredmény negatív, egyébként 0

Z - értéke 1 lesz, ha az eredmény nulla, egyébként 0

V - értéke 0 lesz

C - értéke 0 lesz

Az adatok mozgatása után a forrás tartalma nem változik!

A MOVE utasítással egyben a címezsmódok nagyrészt is letudjuk, így nem kell külön azt is részletezni. Adatregiszter és címregiszter közvetlen címezése:

MOVE.B #\$FF,D0 - ekkor a D0 regiszter legalsó byte-ja \$FF lesz (a többimarad).

Ha előtte a D0 regiszter tartalma \$50474121 volt, akkor az utasítás végrehajtása után \$504741FF lesz (AsmOne-al a regisztereket az "x" parancs végrehajtásával tudjuk megnézni vagy használni a

debuger-t!)

A .B jelenti a használni kívánt hosszt, ez lehet még .W és .L is.

MOVE.W #\$0102,D7 - akkor a D7 regiszter legalsó word-je \$0102 lesz.

Előtte: \$1AFE2380

Utána: \$1AFE0102

MOVE.L #\$4,A6 - az A6 címregiszterbe \$00000004 kerül.

Az előző tartalmat teljesen felülíródik. Az értékek előtt a # jelenti a közvetlen címezést, a \$ pedig azt, hogy az utána álló érték hexadecimális.

Ha decimálisan akarunk értéket megadni, akkor az így néz ki:

MOVE.L #27,D0

Ezzel már tudunk az egyes regiszterekben értékeket írni. Akik ismerik a Z80-at vagy az Intel-t, azoknak biztos feltűnt, hogy itt fordítva van a forrás és a cél megadása, de gyorsan megszokható ez is.

Most próbálkozzunk meg az egyes regiszterek közötti adatmozgatással:

MOVE.B D0,D1 - a D0 legalsó byte-ját átmásolja a D1 legalsó byte-jába.

Byte méretben csak adatregiszterek között mozgathatunk, adat és cím ill. cím és cím között nem (nekem ez sokáig fel sem tűnt...).

MOVE.W D3,A2 - a D3 alsó word-jét átmásolja az A2 alsó word-jébe.

MOVE.L D0,A6 - a D0 teljes tartalmát átmásolja az A6 regiszterbe.

Ha valaki most arra gondol, hogy egy regiszternek csak a felső word-jét vagy csak a legfelső byte-ját hogyan lehet elérni, akkor azt kell, hogy mondjam, így sehogy (a \$12345678-ból például a legfelső byte-ot, a \$12-t).

Persze meg lehet csinálni, de akkor a kívánt értéket el kell tolni a regiszter legalsó byte-jába vagy word-jébe és így már ki lehet olvasni.

Erre a SWAP és a különböző eltoló (ROR/ROL, ASR/ASL) utasítások szolgálnak. Ezekről később...

A memória írása és olvasása.

A könnyebb érthetőség kedvéért egy konkrét memóriaterületen fogunk garázdálkodni, ami így néz ki:

```
00080000 18 31 C6 63 36 4F FF FF
           FA CC CC CE BB 33 33 75
           00 08 00 10 5D 99 13 37
```

...Ezt az AsmOne "h \$80000" parancsával hozhatjuk elő (persze mindenkinek más lesz ezen a címen - furcsa lenne, ha nem...).

Memória olvasása:

MOVE.B \$80000,D0 - a \$80000 címen található byte-ot bemásolja a D0 regiszter legalsó byte-jába.

A D0 legalsó byte-jának értéke \$18 lesz.

Byte méretben csak adatregisztert használhatunk.

MOVE.W \$80000,A0 - a \$80000 címen található word-öt bemásolja az A0 regiszter legalsó word-jébe, ami \$1831 lesz.

MOVE.L \$8,A6 - a \$8-es címen levő long-ot bemásolja az A6 regiszterbe, értéke \$1831C663 lesz. Az előzőeket nem csak így konkrét címekkel lehet elvégezni, hanem foglalhatunk magunk nem memóriát így is:

ADAT: DC.L \$13243546

Ekkor az AsmOne lefoglal egy long nagyságú memóriát, melyre az "adat" azonosítóval (címké) hivatkozhatunk: *MOVE.B ADAT,D0* - ekkor \$13 kerül a D0 regiszter legalsó byte-jába.

MOVE.W ADAT,D1 - ekkor \$1324 kerül a D1 regiszter legalsó word-jébe.

MOVE.L ADAT,D7 - ekkor \$13243546 kerül a D7 regiszterbe.

Memória írása.

Ezzel körültekintően kell bánni, mert nehogy olyan címre írjunk, ahol már más program vagy annak adatai vannak. Ezért inkább csak általunk definiált területre írunk, mert azt az AsmOne ugyanis lefoglalja nekünk:

MOVE.B #\$0,ADAT - ekkor az ADAT címen ez lesz: \$00233546

MOVE.W #\$0,ADAT - ekkor az ADAT címen ez lesz: \$00003546

MOVE.L #\$0,ADAT - ekkor az ADAT címen ez lesz: \$00000000

Vigyázzunk arra, hogy 68020 alatt páratlan címről ne olvassunk word-öt vagy long-ot. Látható, hogy itt is van eltérés az Intel procikhoz képest, mert a 68000-es család nem fordítva tárolja az adatokat. Példaként jön egy kis program, mely a gépben levő hangszűrőt kapcsolja át.

```
LED: MOVE.B $BFE001,D0
      ;beolvassuk a memória
      tartalmát
EOR.B #2,D0
      ;a 1. bitet eor-oljuk, a többit nem
      bántjuk
MOVE.B D0,$BFE001
      ;az eredményt visszaírjuk
RTS
      ;kilépünk
```

A program futásának eredményét leginkább a power led-en mérhetjük le, mert az normálról fél fényerőre vált, ismét lefuttatva pedig vissza (ha szól egy zene akkor meg hallhatjuk is az eredményt).

Az EOR utasítást később részletesebben tárgyaljuk.

Egy általunk definiált címkének a címét is megtudhatjuk, az alábbi módon:

```
MOVE.L #ADAT,A0
Használhatunk cím- és adatregisztert is, de csak long-ot méretben, mert a többinek nem is lenne értelme, mivel egy cím 32 bites és az word-be már tuti, hogy nem fér be (na jó, ha a legelső 64K-ban lenne, akkor elméletileg beleférne, de ez nem C64 - ezt azért mondom, mert visszafele meg működik a dolog, word-ön is meghatározhatunk címet:
MOVE.L $4.W,A6 ,
ekkor a .Wa 4-re vonatkozik).
```

Menjünk tovább. Most már ki fog derülni, hogy mi a leglényegesebb különbsége cím- és adatregiszterek között.

Egy címregiszterben meghatározott memóriacímről adatot olvashatunk be ill. írhatunk ki oda. Ez a regiszter közvetett címezése és valahogy így néz ki:

```
MOVE.L #ADAT,A0 ;az ADAT címe
kerül az A0 regiszterbe
MOVE.B (A0),D0
RTS
ADAT: DC.L $13243546A
MOVE.L #ADAT,A0 az ADAT címét
teszi az A0 regiszterbe (mutat az
ADAT-ra).
```

Ahova az A0 mutat onnan olvasunk ki egy byte-ot és tesszük azt a D0 regiszterbe. Ha az így meghatározott

címre szeretnénk kiírni valamit, akkor az így néz ki:

```
MOVE.L #$12,(A5) - az A5 által
meghatározott (páros!) címre long
méretben $12-t rak.
```

```
MOVE.B D0,(A3) - az A5 által
meghatározott címre a D0-t rakja byte
méretben.
```

68020-tól lehetőségünk van már nem csak címregiszterrel művelni ilyet, hanem adatregiszterrel is, de egy óraciklussal tovább tart:

```
MOVE.L (D1),D0 - hiába... tökéletes
ez a proci! Lehetőségünk van az így
használt címregiszter utólagos
növelésére és előzetes
csökkentésére is:
```

```
MOVE.L #$0,(A0)+ - ekkor a
memóriába írás után az A0 értékét 4-
el növeli (along miatt)
```

```
MOVE.W D0,-(A3) - a memóriába
írás előtt az A3 értékét csökkenti 2-
vel és csak ezután írja be a D0
értékét (a word miatt).
```

```
MOVE.B (A0)+,(A1)+ - az A0 címről
az A1 címre másolja az adatot, majd
mindkettőt növeli egyel (a byte méret
miatt).
```

Ezeket persze még mindig kombinálhatjuk ((A0)+,-(A1)), ha valami nem megy akkor ugyanis szól a fordító.

Egy példa ez előbbieik használatára:

```
COPY: MOVE.L #SOURCE,A0
      ;a source címe az A0-ba
MOVE.L #DEST,A1 ;a dest címe
      az A1-be
MOVE.L #15,D0 ;15+1-szer kell
      másolniCOPY_2:
MOVE.L (A0)+,(A1)+ ;másol
DBF D0,COPY_2 ;vissza míg
      d0 nem -1
```

```
RTS ;kilépünk
```

```
SOURCE: BLK.L 16,1
```

```
;lefoglalunk 16 darab
```

```
$00000001-et
```

```
DEST: BLK.L 16,0
```

```
;lefoglalunk 16 darab
```

```
$00000000-t
```

A program a SOURCE területet a DEST területre másolja.

Működését érdemes a debugger használatával végigkövetni.

Lehetőségünk van az előző közvetett címezést még egy címkülönbséggel is ellátni. Ez tényleg jól hangzik, de egyébként csak eltolást jelent:

```
MOVE.W $10(A0),D0 - az A0
értékéhez hozzáadja a $10-et és arról
a címről olvassa be az értéket a D0-
ba.
```

Az eltolás értéke előjeles 16 bit.

```
MOVE.W D0,$8000(A1) - mint az
```

előző, csak arra a címre írja a D0 tartalmát.

Mielőtt tovább haladnánk következzen egy kis program, mely az exec.library verziószámait teszi a D0 és D1 regiszterekbe:

```
EXEC: MOVE.L $4.W,A6
```

```
;az ExecBase címe
```

```
MOVE.L #0,D0 ;nullázzuk
```

```
MOVE.L #0,D1 ;nullázzuk
```

```
MOVE.W 20(A6),D0 ;a bázistól 20-
ra van a lib_Version
```

```
MOVE.W 22(A6),D1 ;a bázistól 22-
re van a lib_Revision
```

```
RTS
```

Ez a program a "version exec.library" dos utasítás által kiírt verziószámokat veszi ki az exec library ExecBase struktúrájából. Azt, hogy miért pont 20 és 22 az a két érték, azt a Structure.offsets file-ból lehet megtudni amit az AutoDocs-hoz mellékelnek. Egy 1200-es gép esetén 3.0-ás KickStart-al ez feltehetőleg 39 és 47 lesz.

Evezzünk tovább. A következő a regiszter címezése címkülönbséggel és indexel. Ez azt jelenti, hogy megadhatunk egy címkülönbséget mint azelőbb, de még egy eltolást is megadhatunk, mely valamelyik adatregiszter lesz.

Ez lehet word vagy long (ezt is meg kell adni).

Valahogy így néz ki:

```
MOVE.W $4(A0,D0.L),D1 - az A0-hoz
hozzáadja a D0-t és még négyet.
Innen veszi ki egy word-öt amit a D1-
be rak.
```

```
MOVE.L D2,$10(A1,D2.W) - mint az
előbb, de a D2-t rakja a kiszámított
címrre. Ezt még fel lehet tuningolni
azzal, hogy 68020-as procitól kezdve
az adatregisztert egy konstans
számmal (2,4,8) tudjuk szorozni.
```

```
MOVE.L $4(A1,D2.L*2),D0 -
szerintem már mindenki tudja, így
csak a használatáról írok egy-két
sort.
```

Ha egy táblázatban akarunk kotorászni, akkor ha ez nem lenne akkor csak byte méretűek lehetnének az adatok. Ha word méretű adataink vannak, akkor a D2-t meg kell előtte szorozni 2-vel (long esetén 4-el) és csak így lehet a táblázathoz nyulni (azaz egy plusz utasítás néha nagyon sokat számít!).

Ezzel egy utasítást megspórolhatunk és a D2 értéke sem változik.

Ezeket az utasításokat persze használhatjuk úgy is, hogy a source és a destination is egy közvetett

címzés címkülönbséggel és indexel (kezd már kialakulni az előző számban bemutatott kitenyészett utasítás...).

Ha valaki tényleg csak most tanulja a 68000-es család programozását,

akkor elolvasni ez eddigieket tényleg nem elég, mert únem fogja érteni. Ehelyett vegyünk egy kis fáradságot (na ne sokat, mert alvás lesz belőle) és próbáljunk ki mindent.

láthatjuk, hogy semmit sem látunk. A bal felső sarokban található menük, vagy box-ok - esetleg button-ok néhány lehetőséget villantanak fel suicid hajlamaink kiélésére. S, ha megnyomjuk valamelyik gombot (nem kapunk egy libacombot, hanem) az alattalévő box-ba - amely a PARAMETER BOX nevet viseli büszkén - jelennek meg a menüpont GLOBAL menü:

- Preferences: - színeket állíthatjuk: EDIT COLOR

- Global Pic Range: Mennyi legyen a MAX. és a MIN. képek száma egy sequence-n belül.

- AMIGÁ Display - Render Screen Beállítása (Size X,Y)

A MODE lehet: Gray 16, vagy Gray 256 ("színeset" - 24bit color valószínűleg csak grafikus kártya segítségével bír kirakni)

- SCREENMODE : PAL vagy DbIPAL lehet (még mindig a Render Screen)

- Language: Német vagy Angol
- EXPERTMODE ON/OFF (expert User-ek vagyunk-e??)

- Display Type: SYSTEM/FAST (ez is a render screen.)

- OPEN DISPLAY IN FRONT/BACK - back esetén nem dobja ki előre a render screen-t egy sequence indításakor...

(Mivel a drágalátós coder-ek saját menürendszerrel, meg GUI-t kreáltak, hát meg kell vallani, hogy nem lett túl sikeres megoldás. PL.: ha egy input mezőben állok (láccik a kurzor), akkor hiába kattintok ki a mezőből, a program le se szarja ezen irányú cselekedeteimet.

Sőt. Addig nincs Boci Csoki, amíg egy nyamvadt ENTER-t nem nyomok...

Vagy ha benne ülök a Prefs menüben, akkor amíg DONE-t nem nyomok, nem lehet mást tenni...stb., stb...)

A következő menüsor az általunk vagy valaki más által kreált scriptekre

Kerestetik A legjobb magyar program!!!

Az AMIGAonly szeretné felkelteni a magyarországi szürkeállomány életkedvét, ezért meghirdetjük a 'legjobb magyar program' versenyt!

Erre bárki nevezhet, egy általa írt programmal, ami lehet shareware, jogvédett, kereskedelmi, vagy akármi, csak bizonyíthatóan az ő terméke legyen!

(Kereskedelmi forgalomban lévő programoknál mondjuk egy AMIGAonly névre regisztrált példánynak nagyon tudunk örülni, nehogy kellemetlenségünk legyen belőle.)

Minden hozzánk érkező programról (persze csak ha leírást is mellékel a szerző) cikket frunk az AMIGAonly-ban.

(Egy kis ingyenreklám mindenkinek jól jöhet, ha pénzt szeretne csinálni a termékéből!) Természetesen a tulajdonos beleegyezése nélkül senki nem juthat hozzá rajtunk keresztül, tehát vigyázzunk a saját példányunkra...

Ebben a versenyben az AMIGAonly tagjai nem vesznek részt, (sajnos, pedig magamnak biztos megszavaztam volna az első helyet, mondjuk az LSSzótár-ért ;-)) Louise) mi csak eldöntjük, szakértők bevonásával, a legjobb(ak) kivoltát.

Az is előfordulhat, hogy egy időszakban (ez két AMIGAonly szám megjelenési ideje között kerül el, ami remélhetőleg ezentúl nem lépi át a másfél hónapot...) nem csak egy szuper program jut el hozzánk, ilyenkor nem hagyjuk jutalom nélkül a résztvevőket...

A jutalom minden esetben egy CD, (vagy ha egy jótündér szponzor akad, akkor pld egy jó kis AMIGA hardware) amit előzetes egyeztetés után átadunk a nyertesnek.

Hogy milyen CD? Ezt kb 20 közül választhatja ki a nyertes, mert nem lenne szerencsés mondjuk egy AmiNet 10-est elküldeni annak, akinek már megvan...

Tehát, gyérünk srácok, érkezzenek a programok, mert nem tudunk mit kezdeni ezzel a rengeteg ajándékkal, és *nincs kedvünk kidobni... :-)*

Ebben a hónapban ennyi elég is lesz, a következő számban pedig az aritmetikai utasítások leírásával folytatjuk, de most már tényleg megyek hógolyózni!
Bye!

Prievara Zsolt

Sequencer

A minap mindenfajta archiv állományokat nézegettem, mikor a MUSIC könyvtárban egy bizonyos SEQUENCER nevű programot találtam össze LZXelve.

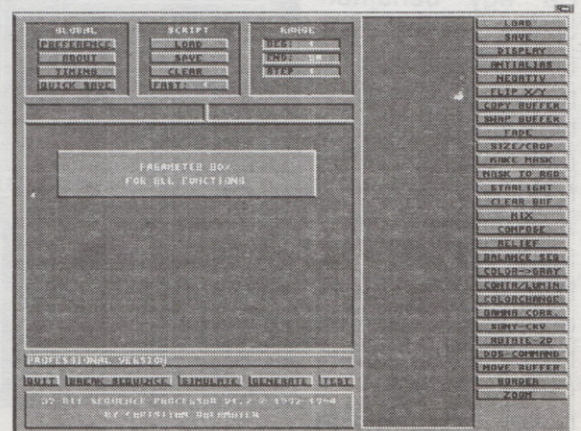
No, mondom: Hátha valamilyen Midi-Sequencer, vagy vmi hasonzó proggy, nézzük meg!

Már a kicsomagolásnál is gyanús volt, hát még az INSTALL-áláskor. Kiderült, hogy ez nem MUzAk, hanem GfX buzeráló izé. (Jól tudok fogalmazni, így estefelé)

SEQUENCER PROFESSIONAL 32bit Sequence Processor V1.2 1992-1994 (C)by Christian OBERMAIER(24bit Concept & Assembler Coding by Alexander LIPPERT)

A program már első ránézésre igen remek, azonnal megesz kb 1.8 MByte FastRam-ot, ezen kívül megnyit egy HiRes Interlace PAL screen-t, ami - ugye - vágyaink netovábbja - általában... Ezen kívül a program teljesen DOCUMENT FREE! Ezért koptatom egy picit a keyboardomat. Ha elindítjuk - és miért is ne tennénk - egy remek szürke színű screen ugrik orrunk elé, melyen egy rakás betű, meg box található.

Első látásra



vonatkozik.
 SCRIPT: Az ember azt hinné, hogy itt is remex ARexx scriptek íródnak... Hát egy francokat. Sok szám meg szám meg szám...

Na mindegy!
 - LOAD - SAVE - CLEAR
 - FAST (Ez 1-5 lehet. default az 1)

Majd a harmadik oszlop a RANGE feliratot viseli:

Ez mutatja, hogy az aktuális script mettől meddig megy (vigyázzunk a fent beállított MAX. illetve MIN. értékekre, illetve milyen lépésközzel haladjon - STEP)

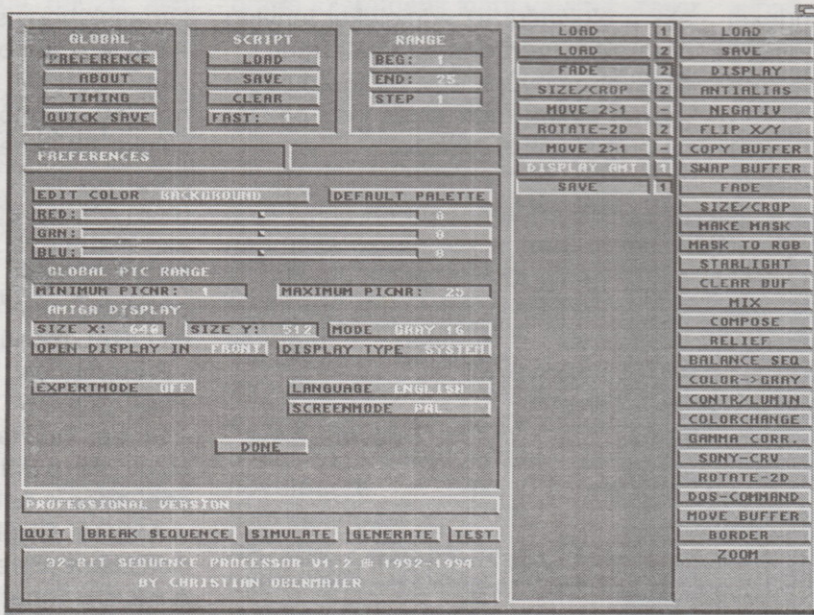
A "második" alaphelyzetben üres oszlopban lehet "programozni"...

A programozás egy roppant bonyolult tevékenység; a harmadik oszlopból a kívánt sorrendben be kell hajgálni a második oszlopba.

Mikor behajítjuk a box-ot, a neve mellett még egy kis négyzet is megjelenik, amelyben egy szám van (1-5-ig), ami valójában a buffer méretét mutatja. Ha erre a kis box-ra rákattintunk, akkor a "programsor" nem hajtódik végre. (a box "benyomódott" lesz.)

Ha egy behajított box-ra rákattintunk (fehér lesz), akkor a parameterbox-ban beállíthatjuk a paramétereit.

Mindegyik funkcionál a parameterbox jobb felső sarkában a BUFNR nevű gombra rákattintva növelhetjük, illetve csökkenthetjük a buffer méretét. (a



button bal oldalára kattintva lehet csökkenteni, jobb oldalára kattintva lehet növelni az értéket)

BREAK SEQUENCE gombbal, vagy az ESC gomb folyamatos nyomkodásával lehet.

Az alsó sorban lehet végrehajtani, illetve tesztelni a script-ünket.

A GENERATE button megnyomásával elkezd végrehajtani a script-et.

Ha valahol hibát lel, akkor kiad egy szép piros screen-t, a hozzátartósó hibaüzenettel együtt.

A SIMULATE button is ugyanezt csinálja, csak ténylegesen nem hajtódik végre semmit, de a hibákat ez is kijelzi általában.

A TEST egy progress screen-t nyit meg, ahol ide-ode tesztelhetjük script-ünket.

A műveleteket leállítani a BREAK SEQUENCE gombbal, vagy az ESC gomb folyamatos nyomkodásával lehet.

A QUIT a kilépésre szolgál.

Kilépéskor elmenti a program státuszát, vagyis a következő indításkor ott folytatódik, ahol kiléptünk belőle.

(sajnos ez áramszünet esetére nem igaz...)

A program által ismert formátumok:

- IFF, IFF24
- ANIM5
- RGB8
- TARGA
- DCTV (3-4 bitplanes)

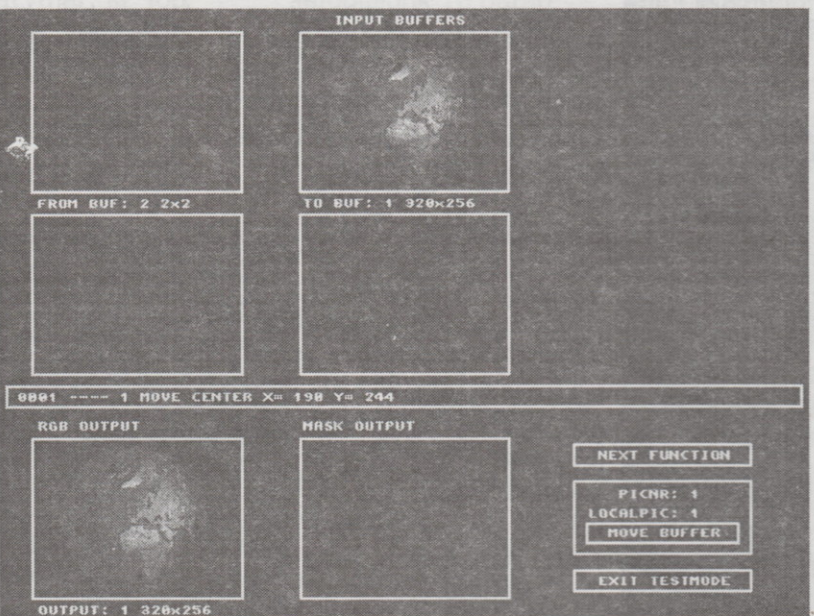
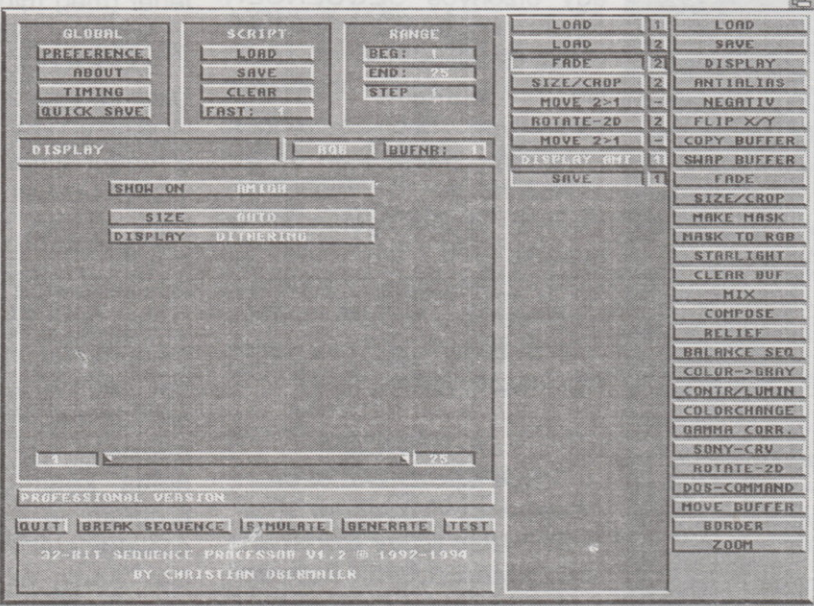
Ezen kívül tud tölteni JPeG formátumú képet is. (menteni - sajnos - nem) Mivel erősen lapzártá után vagyunk már egy pár nappal, ezért itt abbafejezem.

Sorry a kicsit összecsapkodott ismertetőért, de cserébe ígérem, hogy legközelebb kitérek minden button működésére részletesen...

A program egyébként egy igen kellemes meglepetés volt nekem, a hozzáadott script-ek igen kultúráltak, csak az a fránya GUI lenne jobb...

Na viszlát legközelebb...

Magic



Magyarországon a BBS-ekről az embereknek két dolog jut eszébe;

1. 'Ott biztos csupa jogvédett programok vannak, pfuj!'
2. Jó dolog néhány másodperc alatt kapcsolatot létesíteni hozzám hasonló srácokkal...

Aki az elsők közé tartozik, nyugodtan lapozzon, sőt, így távolból fel is szólítom erre!

A BBS (Bulletin Board System) egy levelezésre és hirdetésre kitalált rendszer, aminek csak egy alfunkciója az, hogy file-okat is lehet le illetve feltölteni oda. Nagyon hasonlít az Internet-hez, annyi azonban megkülönbözteti, hogy ezért a telefonszámlán kívül egy fityinget sem kell leperkálni valamilyen kapcsolattal rendelkező cégnek.

Akinek BBS-e van, az azért hozta létre, hogy bárki számára elérhetővé tegye, feláldozva az informatika oltárán a masináját, és idejét.

Ugyanis egy BBS-el nem csak szép meg jó dolgok hullanak az ölünkbe, hanem egy csomó munka is.

Rendben kell tartani a file-okat, leveleket, user-eket, és a saját rendszert is úgy kell felépíteni, hogy hibátlanul működhessen a 'Board'.

A nyitvatartási idő alatt nem igazán tud a SysOp (általában a BBS tulajdonosa...) demókat, vagy nem rendszerbarát játékokat nézegetni, mivel a programnak futni kell, hogy a user-ek kiélhessék telefonálási hajlamaikat. Meg keii küzdeni a telefonért a család többi arogáns tagjával, akik mondjuk csak nehéz szócata után értik meg, hogy úgysem használják éjjelente a phone-t, ezért nyugodtan csücsülhet rajta a modem...

Magyarországon is van jónéhány AMIGA-s BBS, amelyek SysOp-jait megkérdeztem, hozzájárulnak-e ahhoz, hogy adataikat leközöljük az AMIGAonly-ban.

Erre mindannyian igennel válaszoltak, ezért most, formabontó módon (kicsi hazánkban nem igazán megszokott dolog, hogy újságban BBS-ek hírdetései forduljanak elő...) egy teljes listát láthattok ezekről.

Fontos, hogy a Board-okat csak a nyitvatartási időn belül hívjátok, mert így elkerülhető néhány konfliktus, esetleg f*ck-olás a telefonban...

The Number Of The Beast

SysOp: Lord/Absolute!

Tel.: 291-4029

Nyitva: minden nap 24h

Hardware: A4000

Files: Amiga NEWS only (no mods/pictures!)

Comment: Absolute! WHQ, Impulse WHQ, Crimson Jihad DISTRO, NO LAMERS!

MYTH BBS (1994. március óta)

SysOp: Pogi/CJ

Tel.: 173-0552

Nyitva: minden nap 22.00 - 2.00

Hardware: A4000/030/12+2MB RAM/1.2GB HDD/CD ROM/14.4K modem

Files: Amiga only (util/dev/gfx/docs/music)

Comment: van egy online RPG játék (Hack&Slash)

Local Graveyard

SysOp: ADT/Absolute!

Tel.: 175-5861

Nyitva: minden nap 24h

Hardware: A1200/030/50MHz/8MRAM/1GB HDD

Files: Amiga/Mac/pc

Comment: extra conferences!

Burning Line

SysOp: Wintermute/CJ

Tel.: 228-2739

Nyitva: minden nap 24h

Hardware: A3000/25MHz/1.3GB HDD/28.8k modem

Files: Amiga only

Comment: sörivók paradicsoma, Extra Bizarre, Crimson Jihad WHQ

Mad Hause

SysOp: Munchausen

Tel.: 228-2739

Nyitva: minden nap

22.00-06:00

Hardware: pc

Files: Amiga/pc
Comment: levelezés, online játékok

Dark Millenium

SysOp: Dark/CDI

Tel.: 06 93 320-679

Nyitva: minden nap 22:00 - 06:00

Hardware: A1200/060/50MHz/8MRAM

Files: Amiga only

Comment: Cyber Dreams inc. WHQ, Crimson Jihad DISTRO, Lightwave Conf.

AD Flexum

SysOp: Zoly

Magyarországi AMIGA BBS-ek 1996 április

Tel.: 06 96 213-332

Nyitva: minden nap 22:00-...

Hardware: A1200

Files: Amiga only

Comment: ...

Luna Square

SysOp: Gizmo

Tel.: 06 99 365-025

Nyitva: hétfőként 22:00-...

Hardware: A1200

Files: Amiga only

Comment: ...

A BBS-ek cyber-világába való bekapcsolódáshoz, semmi másra nincs szükség, csak egy masinára (mondjuk kedvenc AMIGA-d is megteszi) és egy MODEM-re.

A MODEM biztosítja, hogy a beszédhangra méretezett (és CSAK ARRA!) minőségű telefonvonalon, mindenféle modulációk segítségével akár adatokat is küldhessünk.

Ugyanis, ha megpróbálunk csak úgy, átfütyülni egy bizonyos adathalmazt, rájövünk, hogy a vonal ügyesen megszűri a magas és a mély hangokat, elveszítve ezáltal az

információ egy részét. Tehát egy bizonyos frekvenciatartomány fölött lehetetlen átküldeni az információt. A modem arra hivatott (elsősorban), hogy egy úgynevezett vivőfrekvenciára ráltesse az információt, hasonlóan a TV és rádióadásokhoz, (persze itt a vivőfrekvencia kb 2kHz körül van...) és a másik oldalon kibogozza a küldött fűtőt.

Manapság a vonali modem-ek a 28.800 bit/secundum, azaz 1 másodpercet alatt kb 3600 byte információt képesek továbbítani. Ezt új moduláló algoritmusokkal, és hardware-es tömörítéssel érik el. A modem-ek árai is egyre lejjebb kúsznak (az újdonságok megjelenésének, és az Internet térhódításának köszönhetően), és egy 14.4k-s már 14-15000 forintért megvásárolható.

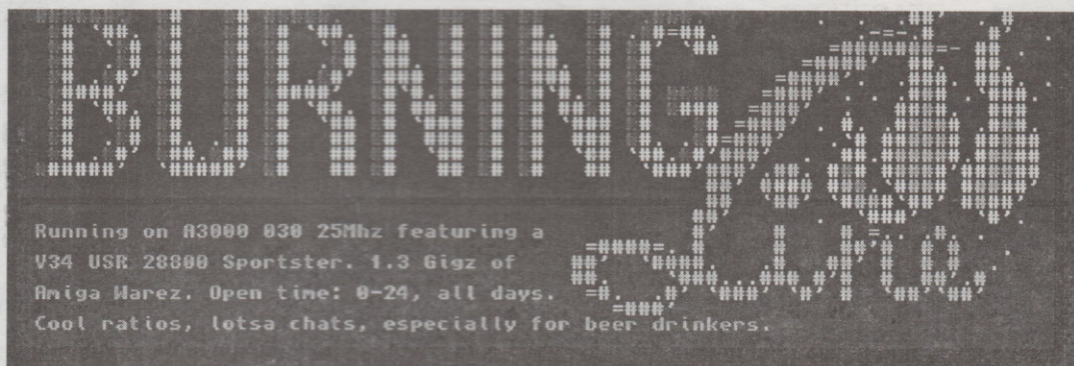
Persze különbséget kell tenni a külső, és a belső modemek között, amit a boltok is ügyesen megtesznek, mivel a külső kb 30%-kal drágább ugyanazon típusból (ami érhető is, mert ahhoz doboz, tápegység, design is szükséges...).

Amigánkhöz, (feltéve hogy nem A2000/3000/4000-ünk van) a külső modem a megoldás. Ehhez egy soros kábelre is szükség van, amin keresztül a gép kommunikál a modemmel.

Ha mindez megvan, a modem LINE

csatlakozójába a fali telefonkábel, a PHONE csatlakozójába a

csak úgy, minden ok nélkül elutasítottak volna bárhonnán...



telefonunkat kell beleerőszakolnunk. Kedvenc kommunikációs programunk segítségével, (amit beállítottunk serial.device, unit 0, 14.400b/s stb.) rárajtolhatunk a BBS-ekre.

Ha az általad hívott szám foglalt, az valószínűleg azt jelenti, hogy valaki más használja a board-ot, vagy éppen a SysOp is BBS-ezik, valaki mást hív. Ilyenkor nyugodtan hívj egy másik számot, ugyanis egy BBS-en ücsörgés nem csak 5 percig szokott tartani...

Ha felveszi a hívott modem, mindenféle kukorékolást, fogsz hallani.

Ilyenkor a két modem 'handshake'-el, azaz kezet ráz, megtudják egymás adatait, (sebesség, vonaljavító, ...) és beállítják a mindkettőjük számára optimális kommunikációs sebességet. Ezek után a terminal programod, egy üres képernyőt ad, ahol rövidesen megjelenik (a pc-k megszokott szuper képéhez hasonlóan) egy betűkből álló kép, amely a felhívott BBS nevét, logóját tartalmazza.

Tudni kell, hogy a BBS-eket ugyan mindenki használhatja, de nem összevissza.

Minden user-nek saját azonosítója, és jelszava van, amiket ő maga választ. Ez alapján hivatkozik rá a rendszer, így kapja meg a levelet, (amiket csak ő tud elolvasni!) így változik a RATIO-ja, ami a fel illetve letöltött file-okkal (és a SysOp jóindulatával...) arányos.

Ahhoz, hogy valaki 'teljes jogú' tagja legyen egy BBS-nek, regisztrálnia kell magát a BBS-ben. Ezt egy regisztrációs lap kitöltésével lehet elérni, amit aztán majd a SysOp elolvas, és eldönti, hogy ez a srác használhatja-e az ő gépét, vagy nem. Olyanról még nem igen hallottam, amit

Ha megtörtént a regisztráció, akkor megnyílnak előtted az információs csatornák, levelezhetsz a BBS-ek között, (levelezési listákat használva) írhat szöveget, hirdethetsz, kérhetsz tanácsot, programot, dokumentációt, és mindezt ingyen.

Nekem már többször előfordult (2x), hogy egy rohadt vírus hazavágta a rendszeremet, és minden hozzátartozóját.

Ekkor szépen elővettem az erre a célra készített boot-lemezemet, és a Term-el letöltöttem valamelyik board-ról az éppen aktuálisan legújabb vírusgyilkot...

Mivel manapság a csapból is az Internet folyik, mindenkinek erre fáj a foga. De akinek nem engedi meg a pénztárcája, jobban jár a BBS-ekkel, mert ha a stuffok érdeklők, szinte minden érdekes (és használható), az Internet-re való felkerülés után maximum egy nappal a board-okon is megjelenik.

Tehát a recept: vegyél egy MODEM-et, maradj fenn legalább 22h-ig (ekkor már kb 10 forintért 10 percig használhatod a telefont...) és próbáld ki a BBS-eket!

Louise

Számítógépes kiadványszerkesztés, komplett nyomdai előkészítés!

Szükség esetén nyomdai
háttér biztosított!

06/20 341-478
Szabó Attila

Eladó egy BLIZZARD
1230/III (030/50/882)
turbókártya.

Érdeklődni a fenti
telefonszámon lehet.

FIGYELEM!

Az
AMIGAonly-ban
a tartalomjegyzék hiányát
a cikkek betűrendbe
rendezésével kompenzáljuk!

Szerk.

C Programozási Rovat

Az előző számban megnéztük, hogy miért is hasznos ha az ember a C-hez nyúl és nem más egyébhez (bár sokkal lassabb az eredmény).

Ebben a részben megnézzük a C-t közelebbről.

Feltételezzük azt, hogy már mindenki programozott Basic-ben, vagy mondjuk kínoztta a TurboPascal-t (ez utóbbi PC-t feltételez és csak sajnálni tudom akít így kínoznak). Tehát nem lesz egy-két dolog vadidegen.

A C-beni programozás rettentő egyszerű, csak néhány játékszabályt kell betartanunk és máris megszeli a MIPS hegyek.

Mint látni fogjuk a C egy elég szabados nyelv és emiatt sok eltérő fordító megvalósítása létezik. (Én a SAS/C ajánlom, de mindenki megtalálhatja a neki megfelelő fordítót. A cikkben említett dolgok azonban a SAS/C-vel a leírtaknak megfelelően működik.) Ezt azért szögeztük le a legelején, mert vannak és lehetnek olyan részek, amit egy a C szabvánnyal foglalkozó könyv leír, az nem biztos, hogy az adott fordítót író emberkében is hasonló neuron működést váltott ki. Ezért nem biztos, hogy a fordító követi az annak a könyvnek a logikáját (lásd kiértékelési sorrend, stb.).

Akkor kezdjük az elején...

A C egy függvény orientált nyelv. A függvény egy olyan program rész (alprogram) amit a programunk futása során többször is felhasználhatunk. Amikor ugyanazt a dolgot szeretnénk megcsináltatni vele, nem kell többször is leírni, hogy mit is kell tennie. Basic programozói korunkból talán a GOSUB és a RETURN esetét hozhatnánk példának, pascal ismerőknek pedig a Function kulcsszóval bevezetett függvény definíciót.

A C programokban legalább egy függvénynek szerepelni kell. Ez a függvény a *main*, mivel minden C program a végrehajtást a *main*-nál kezdi, úgy ahogyan a Basic-ben a legkisebb sorszámú sornál, vagy az első címkénél. A Pascal-ban mint tudjuk ez a *begin*-nél kezdődik és az *end*-nél fejeződik be.

Előfordulhat, hogy valaki felteszi magában a kérdést, hogy mi van a Pascal-ban ismert és használt Procedure kifejezéssel. Nos, a C csak függvényeket ismer, és a Procedure kulcsszó a *~*. Ami

tulajdonképpen nem más, mint egy olyan függvény amely nem ad vissza értéket. A C-ben erre egy olyan változó típus létezik, amely ezt a feladatot látja el, ez a *void*. Térjünk vissza még az előbbiekhöz. Tehát mint láttuk a programban mindenféleképpen léteznie kell egy *main* nevű függvénynek.

A C-ben a függvényeket egyszerűen a nevük megadásával definiálhatjuk. Például:

```
main( void )
{
    ;
}
```

A név megadása után a zárójelben a paraméterként átadott argumentum típusát adjuk meg. A példában szereplő *void* a fordító figyelmét felhívta arra, hogy változót nem fogunk a függvénynek átadni.

A kulcsszavak és jelek előtt bármennyi szóköz hagyható, mivel ezeket a fordító figyelmen kívül fogja hagyni. A csőrös zárójelek között található a tulajdonképpeni függvény. A pontosvessző egy üres utasítást jelent, azaz a példánkban megírt program nem csinál semmit. Ez a pontosvessző assembly-ből a NOP-nak felelhet meg (nem vagyok benne biztos de azt hiszen a fordító erre a kódra fordítja le, vagy egyszerűen átlépi azt).

A csőrös (kapcsos ... Louise) zárójelekről még annyit, hogy a tulajdonképpeni szerepük az, mint Pascal-ban a *Begin* és az *End* párosnak.

De lássunk egy olyan példát ami már csinál is valamit. Mondjuk írassuk ki a képernyőre a "Hello Világ!" szöveget.

Ezt az alábbi programmal érhetjük el:

```
#include <stdio.h>
main( void )
{
    printf("Hello Világ!\n");
}
```

Mint látjuk rögtön az első sorban egy ismeretlenl találkozzunk, és ez az *#include*.

Kezdjük azonban az elején, mármint a sornak.

A "#" szimbólum jelentése az, hogy ezután a fordítónak szóló parancs következik. Ez a parancs jelen esetben az *include*, azaz szerkeszd be.

A két kacsacsőr között a beszerkeszteni kívánt állomány nevét adhatjuk meg. Ha a kacsacsőröket használjuk az azt jelenti a fordító számára, hogy az állományt a szabványos 'include' könyvtárban keresse, míg ha idézőjeleket használunk, a forrás könyvtárában fogja azt először

keresni. Erre a sorra csak azért van szükség, mert a *printf* függvény ami a szöveg megjelenítését végzi, az ebben az állományban van definiálva. Tehát a *printf* nem része a C nyelvnek. Általában ezt a függvényt bármilyen C megvalósításban meghívhatjuk, mert általánosan a fordítóval adják a standard be- és kiviteli könyvtárat.

Az *stdio* (STanDard Input Output) része még ezenkívül számos függvény, de ezeket majd később tárgyaljuk. A *printf* Basic megfelelője a PRINT utasítás lehet, azonban a későbbiekben ki fog derülni, hogy a *printf* sokkal többre képes mint a Basic PRINT-je.

A Pascal-lal összehasonlítva több hasonlóság is feltűnik. Az első sor a Pascal-ban a "uses" parancshoz hasonló, de a unit már olyan file, ami futtatható kódot is tartalmaz, míg egy *include*-ban csak definíciók vannak. A *printf* a *Write* és *Writeln* eljárásra hasonlít.

Mint tudjuk a két eljárás abban különbözik egymástól, hogy a *Writeln* egy egész sort ír ki, míg a másik nem zárja le a sort. Az Amigás *printf* megvalósítása egy kicsit komplikáltabb a PC verziónál. Ez belátható, ha belegondolunk, hogy Amigán nincs karakteres képernyő.

Először nézzünk még szét a változók környezetén.

A C nyelvben a változókat eléggé szabatosan kezelhetjük. Ez mondjuk relatív, mert ezen a téren a Basic a nyerő, mert ott bárhol, bármilyen változót definiálhatunk és használhatunk. Ez viszont azzal a hátránnyal jár, hogy nem igazán helytakarékos. Mielőtt használunk egy változót, azt definiálnunk kell, viszont nem annyira kötött mint a Pascal teszi (lásd *var*), mert akár a függvény közepén is definiálhatunk változót. Természetesen mielőtt használunk egy változót, definiálnunk kell azt.

A definíció csak annyiból áll, hogy megadjuk a típusát, majd a változó nevét amin keresztül kívánjuk majd érni. A változó típusát az alapján választjuk ki, hogy mekkora intervallumú számot kívánunk abban tárolni. A Basic-ben ezzel nem kellett foglalkoznunk, hiszen csak a változóba elhelyztünk egy értéket és máris létezett ill. mindig az értéknek megfelelő típusú volt. A Pascal-ban viszont sok típus van, több mint a C-ben. Ennek ellenére a C nyelvben is tudjuk azokat az értékeket tárolni amit Pascal-ban tároltunk. Hogyan lehetséges ez?

Nos, a C nem tesz különbséget a karakteres és a numerikus értékek között, így konvertálnunk sem kell azt egyikről a másikra mint Pascal-ban vagy Basic-ben. Tehát az alábbi sor teljesen felesleges a C-ben.

```
var ch:char;
```



```
begin
  ch:=chr(64); { az 'A' betű }
  ...
end.
C-ben ez így nézhet ki:
main()
{
  char ch=64; /* Az 'A'
betű */
}
```

Mint látjuk a C tömörségére jellemző, hogy a változó deklarációjánál rögtön kezdő értéket is megadhatunk, nem úgy mint a Pascalban (néha azonban mégis szükségessé válhat a típusok konverziója, de ezt majd később tárgyaljuk). Most már mindenki kíváncsi lehet arra, hogy milyen típusok is léteznek C-ben. Ezek az 1. táblázatban láthatók.

(A *-gal jelölteknel beállítható az, hogy a fordító melyikre fordítson.) Alapértelmezésben short-ra fordít.

Természetesen ha a tárolni kívánt szám nem fér el short-on akkor automatikusan long lesz.

Ügyeljünk arra, hogy mielőtt hivatkozunk egy változóra, előtte hozzuk azt létre és ha szükséges lássuk el kezdő értékkel.

A változóknak értéket természetesen nem csak decimális számrendszerben adhatunk, hanem oktálisan (8-as számrendszer) és hexadecimálisan (16-os számrendszer) is. Az oktális számot a 0 vezet be (pl.: 031 = 25), a hexadecimális számot pedig a 0x(pl.: 0xFF = 255). Ha azt szeretnénk, hogy a fordító a megadott számot mint long kezelje a szám után írjunk egy "L" betűt. (pl.: 123L)

Természetesen csak abban az esetben használjuk, ha a változóban tárolható a Long típusú szám (pl.: int esetén ezzel a fordítót arra utasítjuk, hogy az int változonkat Long-ként kezelje).

Mivel Amigán programozunk C-ben, így nem árt ha megismerkedünk a C Amigás típusaival is. Ezek csak abban az esetben állnak a rendelkezésünkre, ha a fordítóval beszerkesztjük az *exec/types.h* állományt, ahol ezek a típusok definiálva vannak. (`#include <exec/types.h>`)

(2. táblzat.)

A *-gal megjelölt típusokat csak az AmigaDOS használja és a *dos/dos.h*-ban vannak definiálva.

A táblázathoz csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy a BYTEBITS, WORDBITS, LONGBITS típusok bit műveletekhez valók.

A BOOL típus a Pascal-ban ismert

Alaptípus	Név	Méret (Byte)	Értékkészlet	Pontosság (jegy)
char	karakter	1	-128 ... +127	
unsigned char	előjel nélküli karakter	1	0 ... 255	
short	rövid egész sz.	2	-32678 ... +32767	
unsigned short	előjel nélküli rövid egész sz.	2	0 ... 65535	
int*	egész	2	-32678 ... +32767	
int*	egész	4	-2147483648...+2147483647	
unsigned int*	előjel nélküli egész	2	0 ... 65535	
int*	egész	4	0 ... 1.84467E19	
long	hosszú egész	4	-2147483648...+2147483647	
unsigned long	előjel nélküli hosszú egész	4	0 ... 4294967295	
float	egyszeres pontosságú lebegőpontos	4	3.4E-38 ... 3.8E+38	6
double	dupla pontosságú lebegőpontos	8	1.7E-308 ... 1.7E+308	15
long float	hosszú, dupla pontosságú lebegőpontos	10	3.4E-4932 ... 3.4E+4932	19

boolean típus megfelelője (a BOOL típusú változóban csak két logikai értéket tárolhatunk a TRUE, azaz Igaz, vagy a FALSE Hamis értékeket).

A BPTR és a BSTR kapcsán meg kell említenünk, hogy amikor a Commodore megvette az Amigát még nem volt kész teljesen az AmigaDOS, amit akkoriban BCPL nyelven írtak. A BCPL nyelv elődje volt a Pascal-nak és a C-nek is. A Commodore aztán már C-ben folytatta, de ezek a típusok megmaradtak.

A BPTR egy normál BCPL mutató amit úgy konvertálhatunk át C mutatóvá, hogy meghívjuk az ezt elvégző makrókat (a makrók a BADDR és az MKBADDR). A

BSTR egy olyan string mutató amely a Pascal-ban használt string-et címez meg.

A BCPL string a 0. elemében a string hosszát tárolja, mint a Pascal esetén. Bár már a rendelkezésemre álló helyet teleírtam, de még azt meg kell jegyeznünk, hogy a C különbséget tesz a kis és a nagy betűk között.

Figyeljük tehát meg, hogy a C alaptípusai mindig kis betűsek, és az Amiga alptípusai mindig nagy betűvel írandók!

Bozó

Alaptípus	Név	Méret (byte)	Értékkészlet
BYTE	byte	1	-128 ... +127
UBYTE	unsigned byte	1	0 ... 255
BYTEBITS	unsigned byte	1	8 bit
WORD	szó	2	-32768 ... +32767
UWORD	unsigned szó	2	0 ... 65535
WORDBITS	unsigned szó	2	16 bit
LONG	hosszú egész	4	-2147483648 ... +2147483647
ULONG	unsigned long	4	0 ... 4294967295
LONGBITS	unsigned long	4	32 bit
BOOL	boolean	2	Csak a TRUE és a FALSE!
TEXT	unsigned char	1	text
STRPTR	mutató egy stringre	4	mutató
RPTR	relatív mutató	2	mutató
APTR	norm. memoria cím	4	normál memoria cím mutató
BPTR*	BCPL mutató	4	mutató
BSTR*	BCPL string mutató	4	mutató
FLOAT	lebegő pontoss	4	3.4E-38 ... 3.4E+38
DOUBLE	dupla pontosságú	8	1.7E-308 ... 1.7E+308

Ebben a rovatban szeretnénk minden olyan kérdéssel foglalkozni, ami előbb vagy utóbb minden user-nek megfordul(hat) a fejében. Ezek nem feltétlenül közérdekű dolgok, lehetnek egészen egyedi témák, de mindenképpen információ jellegű tartalommal. A kérdéseket vagy a leveleiket, vagy a beszélgetések során elhangzó infókból merítjük, esetleg a mi kicsi buksinkban megbúvó talány képezi a tárgyat.

Ha két winchesterrel rendelkezem, és mindkettőn van boot-olható partíció, át kell-e mindig jumper-elni a boot HD-t Master-nek? Nem! Az AMIGA operációs rendszerében nincs jelentősége a winchester-ek Master/Slave állapotának. Ez kizárólag az IDE-bus-nak szól, így biztosítja hogy a két (vagy több...) winchester együtt tudjon működni.

Amikor egy HD-t beavatunk, a HDToolBox nevű programmal be lehet állítani a Boot-Priority-jét, azaz, hogy több boot-olható partíció esetén milyen sorrend szerint válasszon a rendszer. Ezt a boot menüben nagyon szemléletesen meg is tekinthetjük, sőt módosíthatjuk is (persze ez csak az aktuális boot-ra vonatkozik!).

Mit jelent a MultiVolume egyes tömörítő programok kapcsolói között?

Jelenleg (tudomásom szerint) AMIGA-n csak az LhA regisztrált verziói (v1.50r+) képesek a MultiVolume be- illetve kicsomagolásra. Erre akkor lehet szükség, ha egy nagyobb terjedelmű archive-ot hozunk létre, és azt például lemezeken szeretnénk elszállítani. Ilyenkor a tömörítő program minden adott egységénél abbahagyja a csomagolást, és a lemezcsereére vár, ugyanígy a kicsomagolásnál is. Az LhA semmi mást nem csinál (ellentétben mondjuk az ARJ-vel...) csak 'split'-eli, azaz feldarabolja az egész file-t. Ez azt jelenti, hogy egy MultiVolume-mal letömörített LhA archive-ot minden további nélkül 'join'-olhatunk (C:), majd a szokásos módon ki is tömöríthetünk.

Betömörítés: LHA a -V720k <archive> #?

Kitömörítés: LHA x -V <archive>

Hogyan vásároljak külföldi software-t, ha nem szabad postán valutát küldözgetni?

Erre barátom ötletével válaszolok. Belepakolod a bizonyos mennyiségű kemény valutát egy borítékba, ráírod hogy x-forint értékű (persze ez az x annyi legyen, amennyit belepakoltál...) majd elsétálva a Postára feladod, mint értékcsomagot. Egy-két százat

AMIGAonly

FAQ

Kérdések, Válaszok

rát kell fizetned, de egy 20-30 márkás programnál az nem lehet nagy gond. Ha netalántán valami probléma lenne a küldeménynel, a tisztelt Posta majd ügyesen kipengeti neked a zsozsót, így nem bukhatsz nagyot.

Tehát gyerekek, repüljenek a márkák a MUI, FileMaster, LhA, stb programozóinak, hogy jöjjön meg a kedvük a további fejlesztésekhez...

Az ATAPI Device dokumentációjában azt írják, hogy akár négy CD és még 2 HD is működik az AT bus-on, akkor az enyémen miért nem?

Azért, mert valószínűleg az unRegistered, vagy az éppenhogycsak feltört verziót használod. Ha veszed a fáradságot (és a pénztárcádat...) és küldesz x márkát (mondjuk a fenntebb leírt módon...) a program írójának, akkor ő válaszul küld neked a programmal együtt egy kis kútyút, vagy kábelt, amit az AT/IDE bus-ra csatlakoztatva az tényleg a kívánt hatást fejt ki. Máskülönbem nem megy, sajnos...

Melyik a leggyorsabb AMIGA 1996 áprilisában?

A Motorola 68060-as processzorával felszerelt AMIGA-k.

Ilyen kártyákat gyártanak A2000/3000/1200/4000 gépekbe, általában 50MHz órajelű kristállyal. Viszonyításképpen nézzünk néhány AIBB infót:

A = A1200/020/14/2MRAM/NoFPU
 B = A1200/030/50/6MRAM/NoFPU
 C = A4000/040/25/6MRAM/FPU (internal)
 D = A1200/060/50/6MRAM/FPU (internal)

	A	B	C	D
Dhrystone:	1	5.68	9.47	27.54
EmuTest:	1	5.37	8.85	28.24
InstTest:	1	6.21	5.73	24.97
SavageTest:	1	4.76	78.0	380.83

Tehát, egy Blizzard 1260-as kártya kb 3-szor gyorsabb mint egy AMIGA4000-es, sőt ha a Savage Test-et nézem akkor 5-ször is. Összehasonlítva a Cyberstorm060-as és a Blizzard 1260-as kártyát, az eredmény

mintegy 5-10%-kal gyorsabbnak ítéli a 060-assal felszerelt 1200-est, mint az ugyancsak 060-as A4000-et! Ez csak azért szembetűnő, mert a Cyberstorm060 legalább kétszer annyiba kerül, mint egy 1260-as...

De a jövő itt is a PowerPC család tagjaié, mert azok emulációs módban is tudnak olyan sebességet produkálni mint egy A4000/040. Ha az OS-t átírják PowerPC kódra, akkor a sebesség a 060-as procikhoz képest is legalább 10x-esére fog nőni azoknál a programoknál, amelyeket eleve PowerPC kódra fordítanak!

A konkrét válasz a kérdésre: 1996 első negyedében biztosan a Motorola 060-as processzorral felszerelt A1200-es a leggyorsabb AMIGA.

Honnan lehet észrevenni, hogy vírus garázdálkodik a gépben?

Hoppá! Érdekes téma, mivel manapság a 'Happy New Year 96' vírusnak köszönhetően (állítólag a Party5-ről érkezett valamelyik demóval) elég sokan veszik észre, hogy alaptalanul hagyták használaton kívül a víruskergető programokat. A HNY96 egy vagány vírus, még azzal sem törődik, hogy észrevétlen maradjon, egy futtatható file (például a C:\List) átmásolásával egy másik könyvtárba, vagy partícióra, detektálható, ugyanis a source, és a destination file-hossz eltérő lesz! Ha ilyen dolgot tapasztalsz, akkor biztos, hogy valami nagy baj lesz rövid időn belül. (Még ha nem is biztos hogy a Boldog.jÉvet96 a tettes...)

Ezek a kedves programocskák előszeretettel támadják meg a C: assign-ban található file-okat, de egyesek a device-okat, és library-ket sem kímélik.

Érdeemes a vírusgyilkos után kapkodni akkor is, ha a gép boot közben lefagy, vagy lemeze (hd-re) frás után kis idővel még írogat egy kicsit. (Persze ez nem tévesztendő össze a filesystem buffer-ének ürítésével...)

Egyes vírusok arra használják fel szabad kapacitásukat, hogy felzabálják a memóriát, például egy néhány 100k-s program elindítása, és befejezése után eltűnik kb 1mega.

Ha vírus van a gépeden, semmi esetre sem

ajánlom, hogy elindítsd kikapcsolás, vagy hard-reset nélkül a virusdetector-t, mert az szépen végigfertőzi az összes általa megvizsgált file-t! Ajánlatos egy kizárólag vírus-check céljaira fenntartott, mindig írásvédett lemezt készíteni, amin persze időnként upgrade-elni kell a víruskereső programokat. A gép kikapcsolása után várni illik 20-30 másodpercet, és lehetőleg egy nem fertőzött lemezről boot-olva végigellenőrizni az összes partíciót.

Jobb körökben ilyen influenzás esetben illik felhívni a haverokat, vagy copy-pajtásokok, hogy ők is kukkolják meg a rejtegetnivalókat, mert lehet hogy van miért... A HNY96 ellen a VT2.80 és újabb kergetők ajánlottak, persze a VirusChecker, a TRSI VirusWorkshop és a VirusZ is tartalmazza az ellenszert. Ezen programok legfrissebb verziói az InterNet AMIGA-s server-eiről letölthetők. Vírusmentes hétköznapiakat kívánunk mindenkinek, és persze magunknak is...

Hogyan hozható össze a PC-Task és egy AMIGA CDROM ?

Mivel - szerencsére - terjedőben van AMIGA-s körökben is a CDROM vásárlás, sokan szeretnék (ki)használni a fantörpikus windóz és más multimédiás alkalmazásokat. Bár egy két esettől eltekintve ez teljesen hülyeség, azért érdemes kedvenc PC-Task3 emulátorunkat tesztelgetni ezen a téren is. Chris Hames kolléga gondolt az ilyen elvetemültekre is, mert mellékel a PC-Task-hoz egy PCTCDROM.SYS nevű driver-t, amit a pc oldalon kell megfelelően paraméterezve elindítani.

Ezt a CONFIG.SYS file-ba beinjektálva a legegyszerűbb megoldani:

```
DEVICE=PCTCDROM.SYS /D:atapi.device,1
```

A /D: kapcsoló után az általunk használt CDROM device-t, és annak UNIT számát kell beírni. (Ez lehet scsi.device,n is...)

Ezek után el kell indítani valamilyen CDROM vezérlő programot (mondjuk az AUTOEXEC.BAT-ból), például:

```
MSCDEX /D:MSCD001 /M:
```

Sajnos kisebb gondok mindig akadnak, például, ha egyszerre használjuk az atapi.device-t AMIGA és pc oldalon, szinte biztos hogy le fog fagyni. Ez lehet a device hibája, de lehet hogy a PCTCDROM.SYS nem képes együttműködni az AMIGA oldalon elindított filesystem-mel. Én csak ATAPI CDROM-mal próbálkoztam, SCSI illesztés esetén nem biztos hogy jelentkezik ugyanez a probléma. Tehát ha ATAPI-t használsz, ne MOUNT-old fel a CD0:-t, ha használod a PC-Task-kal a CD-t...

Miért van az, hogy az egyik CDROM-mal rendszeren, míg a másik ugyanolyanul akadozva lehet csak lejátszani az animációkat?

Erre csak egy magyarázat létezik, a CDROM, alapbeállítása szerint, nem a maximum sebességével dolgozik. Ilyenkor szükség van a

SetATAPISpeed nevű programra, amivel be lehet állítani az alapsebességet a maximumra.

SetATAPISpeed atapi.device 1 3

Ez az atapi.device 1-es unit-jára küldi a maximális sebesség beállítását.

MultiScan monitor esetén miként lehet megoldani azt, hogy mindig DBLPAL képernyőt nyisson a PAL programokhoz?

Erre való a rendszer IControl Preference programja. A Mode Promotion kapcsolóval beállíthatjuk, hogy az összes (persze, csak ha a program nem valami trüffel, nem rendszerbarát módon nyitja a screen-t) PAL módban nyitott képernyő a megfelelő felbontású DBLPAL-lal lesz helyettesítve.

Milyen képernyőmódot használjak MultiScan monitorral?

Ez attól függ, milyen céllal használsz multiscan monitort... Ha sokat nézed a képernyőt, a villogás elkerülése a cél. Ez azt jelenti, hogy minél nagyobb képfrissítési frekvenciájú monitor driver-t érdemes használni. Ilyen például a Euro72 ami kb 70 Hz-es vagyis 1 másodperc alatt 70-szer frissíti a képet. Ilyen a DBLNTSC és a MultiScan is. A leghasználhatóbb (és talán leghasználhatóbb is...) a DBLPAL, mivel itt a aspect ratio, vagyis a pixelméret ugyanolyan mint a PAL-nal, tehát az icon-ok, és font-ok nem torzulnak el. Viszont a DBLPAL a képméret csökkentése nélkül képes 50Hz-nél nagyobb képfrissítéssel, így az előbb említettekhez képest villogó képet ad. (Ez csak akkor vehető észre, ha mindkettő driver-t betöltjük, és összehasonlítjuk a screen-eket...)

Ha SVGA monitorod van (ami nem tud 30kHz alá menni) a MultiScan-t érdemes használnod. Ez 640x480-as Productivity 60Hz-es képet ad, ami nagyon szép, villogásmentes, de nem lehet növelni (Lace nélkül) a felbontást, és nincs Overscan sem. Ilyenkor valami screenmode promotor-t is fel kell installálni, mert a Mode Promotion (IControl) csak a legritkább esetben működik erre a driver-re, és mivel a PAL screen (15kHz) nem igazán esik bele a 30kHz feletti tartományba, csak fekete képernyőt fogsz látni...

Összefoglalásképpen annyit, hogy MultiScan monitorral vagy a DBLPAL, vagy a DBLNTSC driver ajánlott, esetleg mindkettő, editor-okhoz a DBLNTSC, raytrace-hez a DBLPAL...

Hogyan lehet Mac CD-ket használni a ShapeShifter-rel?

Erre csak akkor van lehetőség, ha regisztráltverzióval rendelkezel a ShapeShifter-ből. Ugyanis az unregistered-ben a devicedisk, és az SCSI opciók kivannak kapcsolva.

Ha ATAPI CDROM-od van;

- 1..... tömörítsd ki a csomagban lévő empcdxx.lha nevű file-t
- 2..... az EMPCD file-ban a Control sorba írd be az atapi.device-t, a Unit sorba pedig az 1-et.
- 3..... Másold át az empcd.device-t a DEVS: könyvtárba

4..... Másold át az EMPCD-t és az ikonját a DEVS:DosDrivers könyvtárba

5..... MOUNT EMPCD:

6..... A ShapeShifter Volumes/Disks menüjében a DeviceDisk 1-hez írd be hogy empcd.device a UNIT-hoz pedig hogy 0.

7..... A ShapeShifter SCSI menüjében kapcsolod be az AppleCD emulációt

Ezek után mennie kell a CD-nek, de azért olvasd el a Guide idevonatkozó részeit is.

Mire való a FILE_ID.DIZ file az archive-okban?

A FILE_ID.DIZ, a File Identification Description rövidítése, ami file hovatartozási meghatározást jelent. Funkcióját tekintve megegyezik az AmiNet-en megszokott .readme file-lal, tehát az archive-ra vonatkozó leírást, információt tartalmazza, azzal a különbséggel, hogy a .readme-től eltérően, az archive-ba csomagolva működik.

Ezzel gyorsan meg lehet tudni, (a tömörítő program megfelelő funkciójának segítségével) hogy mit tartalmaz, a furcsa nevű archive.

Egy Lha archive-ból

LHA -p <archive> FILE_ID.DIZ

paranccsal irathatjuk ki a DIZ-t, ugyanez vonatkozik az LZX-re is. Mindenféle file-ba tehetünk ilyen információt, a GIF képtől a TXT file-ig. Erre a feladatra készült a DIZ-Ed nevű program, ami 8 féle file-típushoz tud hozzárendelni DIZ-t.

Mostanában kezd elharapózni a BBS-eken, hogy a FILE_ID.DIZ file-ba belepakolják a reklámukat. Ez nagyon zavaró lehet, sokszor nehéz kideríteni a DIZ-ből a szerző eredeti bejegyzéseit...

Milyen programokkal lehet gond egy új A1200-es vásárlasakor?

Sajnos van egy-két ilyen program, de leginkább a gyári trackloader-esekről lehet szó. Az AMIGA Technologies az új gépekbe egy Panasonic HD-s drive-ot épített be, ami elítélhető módon DD-sre van jumper-elve. Valószínűleg ez okozza a gondot, és nem a 3.1-es operációs rendszer. Néhány példa a nem működőkre:

Citadel	Death Mask
Cannon Fodder 1,2	Lotus 3
Cool Spot	Fears
X-Copy	Player Manager 2
Aladdin	Lion King
ZeeWolf	

De talán ez majd ösztönzi a játékgyártókat, hogy felejtsek már el az AGA-s játékokról a trackloader-t! Az egy floppy-val megáldott A500-as gépre még valahogy meg lehet magyarázni a töltési sebességgel a trackloader-t, de A600/A1200/A4000 gépeknél, ahol a tulajok 90 százaléka rendelkezik winchester-rel, azt hiszem ez teljesen szükségtelen...

Louise/AMIGAonly

Minő felfordulás! Hova jutottunk! Már Amiga-n is ezek a vacak adatbázisok, meg a kezelésük... Hol vannak a szépmelékű trackloader-es évek... Nos itt vagyunk kb 1995 évvel egy bizonyos trükkmester születése után, és egyre inkább késztetést érzünk az aktív felhasználás iránt. No nem ám vissza a karakteres képernyőre, hogy egy bizonyos DBase-t futtassunk, hanem a kor szelleméhez méltóan, maximálisan rendszerbarát környezetben, felhasználócentrikus felülettel kell dolgoznunk. Oh, mi szegény Amiga tulajdonosok, a könnyeinket már saját csatornarendszeren kell elvezetnünk, mert a fájdalom, hogy DBase-mentesen kell adatbázisokkal foglalkoznunk, az egekig ér...

Most komolyabbra fogva a txt-t, le kell szögezmem, hogy a FIASCO használatához semmiféle programozói tudás, vagy komolyabb számítástechnikai előképzettség nem szükségeltetik. Csak meg kell érteni az egész program működési elvét. (Példaként megemlítem, hogy egy telefonjegyzéket maximum 2 perc alatt meg lehet csinálni, persze ebben benne van a program betöltési ideje is...) Itt is érvényes a SuperBase-ről szóló cikkemben leírt FIELD, RECORD, DATABASE összetétel, tehát egy adatbázis record-okból áll, és a record-ok field-eket, azaz mezőket tartalmaznak, meghatározandó a record milyenségét... Egy adatbázis elkészítésekor meg kell határozunk azokat a mezőket, amiket kitöltögetve megfelelő struktúra alakul ki. (Bővebben az AMIGAonly valamelyik előző számában...) A FIASCO-nak két állapota létezik, az egyik amikor elkészítjük az adatbázist, és a másik, amikor használjuk. (feltöltjük adatokkal, keresünk benne stb.) Ezt az állapotot a Control menü, *Mask Mode*, és *Record Mode* kapcsolóival állíthatjuk be. Egy adatbázis létrehozása [Mask Mode] - a Field menüben beállítjuk a Field Type-ot, vagyis a mező típusát - az egérrel, vagy a kurzorbillentyűkkel kiválasztjuk a mező helyét - az ENTER billentyű lenyomására egy kérdező ablak jelenik meg, ahol meg kell határozni a mező nevét, maximális hosszát, és a képernyőn látható hosszát, itt lehet beállítani azt az AREXX programot, amit ehhez a mezőhöz rendelünk, és a mező alapértelmezés szerinti állapotát.

A FIASCO 11 féle mezőtípust ismer;

- **STRING** karakter
- **INTEGER** egész szám
- **FLOAT** lebegőpontos szám
- **BOOLEAN** kapcsoló
- **CYCLE** többállású kapcsoló
- **SLIDER** slider...

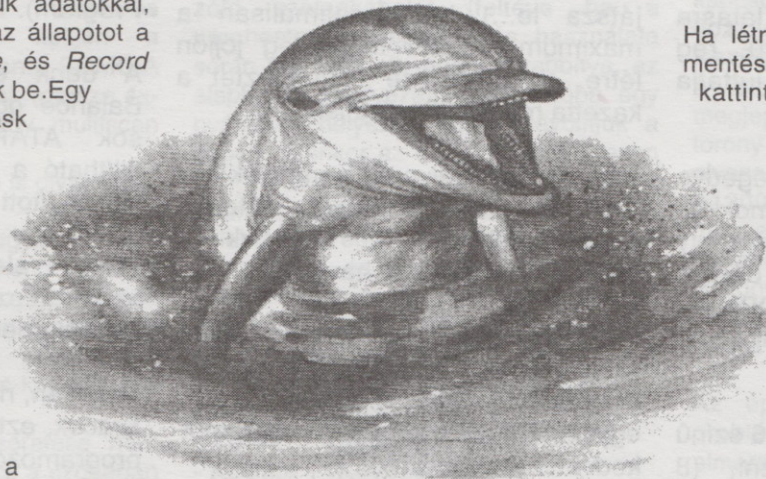
FIASCO

- **DATE** dátum
 - **TIME** idő
 - **EXTERN** külső parancs (pld LIST)
 - **TEXT** a képernyőre írás
 - **DATATYPES** bármilyen datatype
- (Ez a program egyik legbarátságosabb tulajdonsága, hogy datatype-on keresztül bármilyen file-t meg tud jeleníteni (kép/hang/szöveg...) a beállított ablakban.)

Érdekes megnézni a példaprogramokat, ahol kép, hang és egyéb is szerepel adatbázisban... Ha barátnőinkről korrekt adatbázist szeretnénk létrehozni, csináljunk két DATATYPE mezőt, (az egyik a muff képe, a másik a hangja) két STRING mezőt, (név/lakcím) és egy DATE mezőt amibe a születési ideje kerül...

Ha meglátja valamelyik, a pofonosztás garantált...

Visszatérve a komoly dologra, nagyon jó pontot ér a programozó köcsögfáján, hogy a Field-ek elhelyezésekor nem teljesen szabad a mozgás, hanem csak egy láthatatlan mátrixon mozoghatunk, ezzel igencsak megkönnyíti a szép GUI készítését.



A FIASCO FIND vagyis kereső része is nagyon profira sikerült. Lehetőség van PATTERN vagyis maszkolt keresésre, (pld Kov#? kikeresi az összes Kov-val kezdődő record-ot...) és ennek egy továbbfejlesztett verziójára is amikor egy bizonyos akcentus alapján keres. (ez akkor használható, ha nem tudod biztosan a szó leírt alakját...)

A COMPARE menüben van még két

érdekes pont, a Count, ami megszámlolja, a maszk által meghatározott kereséssel található record-okat, és a Sort, amivel rendezhetjük az adatbázisunkat.

Van lehetőség a record-okat áttekinthetőbb formában is szemügyre venni, ezt a CONTROL/ListWindow bekapcsolásával érhetjük el. Ilyenkor egy táblázatos formában jelenik meg az adatbázis, amiben a fel/le kurzorbillentyűkkel mozoghatunk. (Ez érvényes a GUI ablakra is...)

Ha nem akarunk billentyűzetet használni, érdemes bekapcsolni a ServiceWindow-t, amin keresztül az összes funkció elérhető.

Összefoglalásként elmondhatom, hogy egy very-very-jó programról van szó, amely 100%-osan rendszerbarát, (ami sajnos nem minden jó programról mondható el...) kihasználja a 2.04+ verziós számú AmigaOS minden jó tulajdonságát, (DataTypes...) és legfőképpen felhasználóbarát.

A minimális konfiguráció amin elindul (és működik is minden megkötés nélkül) 68000/1MByte RAM/OS2.04. A program 120KByte, és nem igényel semmi extra library-t.

Ha létrehozunk vele egy adatbázist, a mentésnél csinál neki egy icon-t, amire kattintva automatikusan elindul a megfelelő arculattal. Ez CLI-ből úgy néz ki, hogy *FIASCO adatbázis*.

A programnak van egy teljes AREXX interface-e, amin keresztül bármilyen más programmal kommunikálhat, és a FIELD beállításoknál található SCRIPT-hez is hozzárendelhetünk AREXX programokat.

Az adatbázis használata során alkalmazhatunk relációkat a FIELD-ek között.

A program szerzője közprédának tekinti termékét, tehát szabadon terjeszthető, mindenki számára hozzáférhető (én az AMINET-ről szereztem, ami azt jelenti, hogy vagy az AMINET8, vagy az AMINET9-es CDn rajta van...)

Louise/AMIGAonly

GroovyPlayer by Alan

Mióta megszületett az ATAPI.DEVICE, igazi fejlődésnek indult AMIGA-n is a CD ipar.

Egyre másra jelennek meg a utility CD-k, gyűjtemények, stb.

Kicsi hazánkban is egyre többen adják fejüket CD-ROM vásárlásra, amin nem szabad csodálkozni, ilyen drive árak mellett... (Hol van az az idő, mikor a 2x-es drive-omat majdnem 20.000 forintért vettem... márciusi árakon a 4x drive kb 10.000 Ft ... áfával.)

Sajnos az itthon fellelhető (és megvásárolható) AMIGA-s CD-k száma nagyon kicsi. Addig is, amíg nincs más, hallgassunk lemezeket... De nem mindegy, hogy hogyan, és mivel.

Rengeteg féle, kisebb vagy nagyobb tudású CD lejátszó program született, és születik napról napra.

Szerintem (Louise) az eddigi legjobb születőben van, méghozzá itt magyarországon code-olja egy srác...

A GroovyPlayer v1.0 első látásra biztos hogy az Emphy nevű, rég elfeledett module lejátszót juttatja eszünkbe.

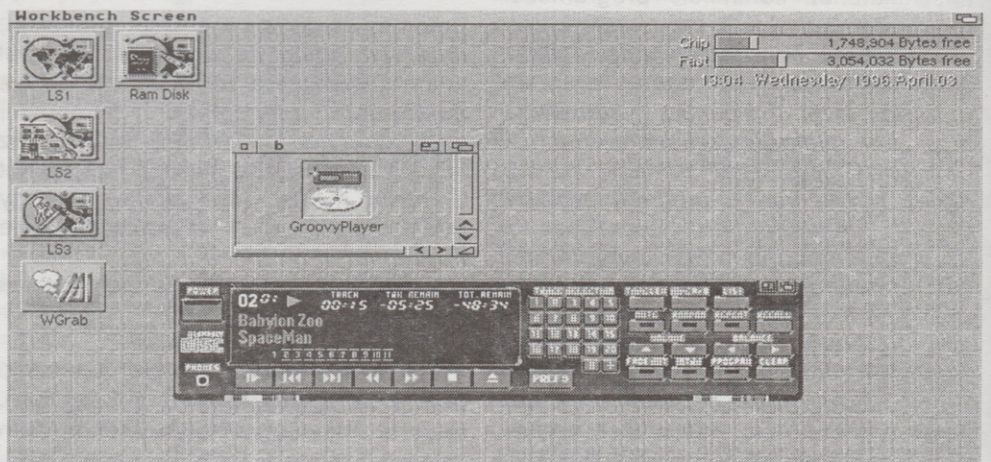
Kreálójá nem igen volt megelégedve a fellelhető lejátszó programokkal, ezért fogta kedvenc assembly fordítóját, az Emphy design nyomdokain, és az MCDPlayer filozófiájából létrehozott egy új deck-et.

A program minimum 8, vagy 16 színű workbench-en szeret létezni, (8 színben hozzáidomul a palettához, 16-ban meg nagyon szép...) és minden olyan funkció elérhető kicsi gombocskái segítségével, ami egy sokezer forintos Technics deck-en.

Ez a verzió multiscan monitor-on élvezhető igazán (mondjuk DBLPAL), de normal PAL módban is csak a képernyő 1/3-át foglalja el. (Készül a kicsinyített változat is az RGB user-ek számára!)

A lemezek adatait az MCDPlayer által 'szabványosított' formátumban tárolja, tehát egy szimpla text file, amibe/ből könnyű más formátumokba/ből konvertálni.

Számomra az egyik legérdekesebb funkció, hogy kazettára való felvételkor, beírva a kazetta hosszát,



összeválogatja úgy a lemezen található számokat, (és természetesen ilyen sorrendben is játsza le...) hogy optimálisan a maximum kazetta telítettség jöjjön létre. (Meg persze figyelmeztet a kazetta megfordítására is!)

A hangerőszabályozás nem csak egy egyszerű számértékkel történik, hanem dB-ben is láthatjuk a kimeneten előforduló hangerőt.

Természetesen az összes ilyen programban megszokott programozhatóság is játszik, nagyon egyszerűen készíthetünk 'programot' kedvenc számainkról.

A program induláskor egy 'programmal' indul, amiben a lemezen található számok eredeti sorrendben helyezkednek el. Ezt a Prefs/Default Playmode kapcsolóval állíthatjuk, hogy előre, hátra, vagy éppen véletlenszerű sorrendben játsza le a 'program'-ot.

Ha a Prefs/AutoPlay CD's be van kapcsolva, akkor automatikusan, a behelyezés után elkezd játszani a számokat.

Lehetőség van Mute gomb (csönDESítő) használatára, a Mute gain gadget-el a tompítás értéke állítható.

Ha egy lemezbe bele szeretnénk 'kóstolni', használjuk az Intro-t! Ez végigmegegy a lemez összes számán, és mindegyikből egy meghatározott idejű (Intro length) szeletet lejátszik.

Ha egy CD-n utálunk egy két számot (akkor ne vegyük meg...) akkor egy

előre elkészített programmal automatikusan csak a nekünk tetszőket kell meghallgatnunk (Hot Program).

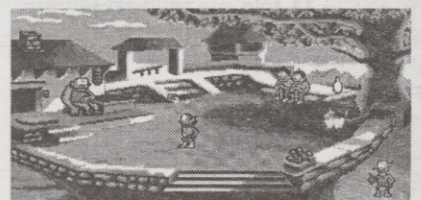
A deck előlapján található egy Balance gomb is, amivel (ezt nem sok ATAPI-s CDPlayer tudja!) állítható a két csatorna egymáshoz viszonyított hangereje...

Tehát elég profi CD játszó született/születik kicsi hazánk keretein belül.

Thx Alan, nagyon szép munka! Srácok, ezt is illik majd regisztrálni a programozónál...

(Minden kedden a Szabó Pál mvh AMIGA Clubban keresd Alan-t...)

Louise



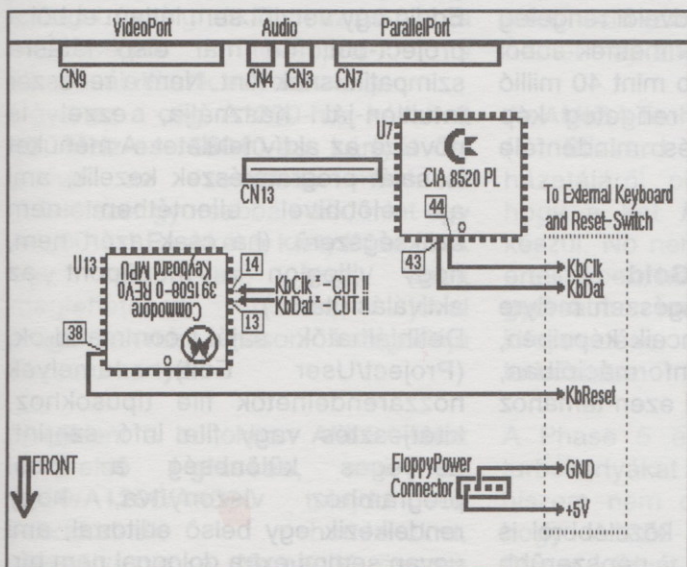
HARDWARE

Manapság, a hőfejlesztő turbókártyák, CDROM-ok, és winchester-ek korában, mindenkinek megfordul a fejében, hogy miért kellett ilyen idétlen, kicsi dobozba zárnai a szerencsétlen masinát.

No, valószínűleg azért, mert azok a

egyik szereplő, lehet hogy a kedvenc Blizzard-om professzora kiforrasztotta volna magát a tokjából, vagy a HD forgó tányérja feledékenyvé vált volna a szolárium miatt...

Nos, a keleti



srácok, akiknek az apuci negyedhavi fizetéséből megveszi az ezerkettést, nem fognak azon morfondírozni, hogy melyik megoldás lesz a legolcsóbb a hardware bővítésére, hanem bemennek az első AMIGA boltba, és kijelentik hogy kérnek turbókártyát, 2.5-es 1 GByte-os winchester-t (hogy ne kelljen a kábelátalakításokkal küzdeni) PCMCIA SCSI, vagy CDROM illesztőt, (persze 4x-es CDROM-mal...) meg egy multiscan monitort.

Ha belegondolunk, így nem is olyan nagy a rumli az asztalon...

De ha kicsit keletebbre (vagyis mondjuk Magyarországon) a kisVakond bővíteni szeretné a gépét, akkor számolnia kell azzal, hogy a kb féláron beszerzett ugyanolyan konfiguráció, a gép bal oldalán egy nagy hardware-kupacot fog eredményezni.

A 3.5-es winchester beszerelése nem rossz ötlet, addig amíg nincs a szobában 30 foknál melegebb, vagy nincs a gépben turbókártya. Ellenkező esetben nem nagyon ajánlatos a masinát 1 napnál tovább folyamatosan bekapcsolva tartani... Velem megtörtént, hogy a turbókártya, a nyár, és a Seagate HD annyira jó barátságba keveredtek (vagyis összelepedtek...) hogy a vinyó se szó, se beszéd leállt, és addig nem is akart újra elindulni, amíg a belső hőmérséklet 50 fok alá nem került. Ha ebben az esetben mondjuk egy régebbi fajta HD az

blokk AMIGA-s társadalma híres barkácsoló kedvéről, és mindent megtesz kedvence testi és pszegének megőrzése érdekében. Ilyenkor születnek a toronyba zárt ezerkettések, ötszázások stb.

Az AmiNet-en több ilyen remekmű, és boldog tulajdonos képe megtalálható, hírdetve a gondolkodó kreativitás nagyszerűségét.

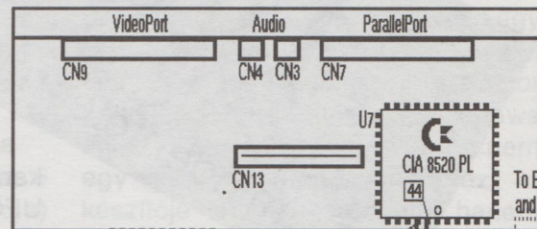
Az AMIGA toronyba szerelésének csak egy problémás árnyoldala

van, a billentyűzet. Jó öreg Commodore szokás szerint a AMIGA-k billentyűzete eltér minden más szabványtól, így nagyon nehéz helyettesíteni mondjuk egy olcsó pc-s keyboard-dal. A leginkább elterjedt megoldás, hogy a billentyűzet zöld szalagkábelét (feltéve ha a winchester beszerelése és használata során nem tört el) meghosszabbítva, az alapra elhelyezett csatlakozóba egy nyáklapot helyezve kicsit eltávolítjuk a géptől. Ilyenkor az eredeti doboz üresen kong, és egy ronda kábel köti a toronyhoz. Másik megoldás, ha szerzünk valahonnan egy A1000/2000/3000/4000 keyboard-ot, és azt, minden extra gyilkos nélkül rádugdossuk a toronyházra. Ilyenkor szűkés lesz egy ötpólusú aljzatra, amit össze lehet passzítani a billentyűzettel. Ezen az öt lábbon megy az összes információ;

- **KbCik (Keyboard Clock)**
- **KbData (Keyboard Data)**
- **KbReset (Reset)**
- **GND (föld)**
- **+5V (tápfeszültség a bill.-nek).**

Ha a tornyon található Reset gomb kábelét a KbReset és a GND pontokhoz kötjük, akkor a feliratnak megfelelően fog funkcionálni. Az A1000 és az A2000/3000 billentyűzetek csatlakozói különbözőnek, tehát a megfelelő típusú aljzat elengedhetetlen. Persze nem feltétlenül érdemes szaladgálni a boltba, el is lehet vágni, és akkor egy az egyben

forrasztható. Ilyenkor viszont fennáll annak a veszélye, hogy nem tudja az ügyeskezű, hogy melyik kábelnek mi a funkciója... Erre az a megoldás, hogy miután elváltuk, egy úgynevezett lámpázóval (ez lehet egy 4.5Volt-os telep és egy izzó, ahol az áramkört egy helyen megszakítva, és onnan két kábelt kivezelve készíthetünk szakadás illetve csatlakozás indukátort...) megállapítjuk, hogy mely színhez mely láb tartozik (ezt érdemes felírni az utókor számára is...).



- | | |
|---------|-----------------|
| 1-GND | 1-KbCik |
| 2-KbCik | 2-KbDat |
| 3-KbDat | 3-nincs bekötve |
| 4-+5V | 4-GND |
| 5-+5V | |

Ha a billentyűzet bekötése, és a boot után furcsa karakterek jelennek meg, akkor majdnem biztos felcserélte a **KbCik** és **KbDat** vezetéseket. Ebből nincs különösebb probléma, nem úgy mint ha a +5V helyett +12V-ot tesz a billentyűzetre... Ilyenkor az a kellemesebb meglepetés, ha a billentyűzet megy a levesbe, mert a CIA károsodása sokkal többbe kerül...

Nem ajánlatos továbbá a tápvezetéseket sem felcserélni, ugyanis a TTL alkatrészek ezt nem méltányolják, és az életükbe kerül. Mielőtt beindítod a gépet, inkább kétszer vizsgálj át a csatlakozásokat, sőt a legjobb, ha egy hozzáértő, műszerrel megméri a feszültségszinteket is.

A tornyokkal kapcsolatban szeretném megjegyezni, hogy nem minden MIDI torony egyforma! Tehát ha valahol azt olvasod, hogy a MIDI toronyba belefér az A1200-akkor az nem igaz. Mielőtt megveszel egy ilyen toronyt, érdemes megmérni a géped hosszát, és ahhoz viszonyítani a vásárolandót, mert akkor biztos hogy elfér a később vásárolandó kártya is házban.

Az építéshez sok sikert, és kevés problémát kívánunk, de az elmaradhatatlan "a saját felelősségedre melózz" szöveg itt is fennáll.

Louise

u.i.: Sajnos sokszor hallottunk már tudatlanságból eredő gépkimúlásról, ezért ajánlatos a nagyobb szakmai tudást igénylő feladatokat szakemberre bízni.

Akinek sikerült már CDROM drive-ot passzítani gépükhöz, vágyakozva szemlélhetik a nyugati AMIGA-s újságok hirdetéseit, ahol több száz féle érdekesebbnél érdekesebb fényes korong várja a lóvétól dagadozó pénztárcájú vásárlókat. Mindegyik közül a

2000 Great

NEWS

mindenféle, mindenhol...

legnépszerűbbek az AMINET széria darabjai. Effektíve olcsón, igen nagy mennyiségű, nagyon profin rendezett anyaghoz juthatunk egy ilyen CD vásárlásakor. Németországban 20 márka körüli összeget kell leperkálni 1 db AMINET CD-ért.

De sokkal jobb választás az AMINET SET 1-2, ami 2-szer 4 db lemezt tartalmaz, és set-enként kb 45-50 márkába kerül...

Most néhány érdekesebb CD-re szeretnénk felhívni a user-ek, és a magyarországi kereskedők figyelmét.

Emulators Unlimited

Egy CDROM, amit az emulátor rajongóknak készítettek, AMIGA és pc platformokon.

Apple, BBC, C64, VIC20, Amstrad CPC, Apple Mac, Gameboy, Atari ST, MSX, Apple 2000, Atari 800, Atari 1040STE, Sinclair QL, Unix és még néhány érdekes emulátor, továbbá többszáz játék, felhasználói program az említett emulátorok számára.

SPECCY I.-II.

A volt (és jövőbeli) Spectrum tulajdonosok örömeire készült 2db CD, amin darabonként 4-5000 darab játék és felhasználói program található, megspékelve dokumentációkkal, emulátorokkal, bacdrop-okkal, stb.

C64 Sensation "Blast of the Past"

A CD gyártók gondoltak a másik nagy öreg masina kedvelőire, és megörökítettek sok száz játékot, több mint 10.000 megademót, és kb 30MByte C64 zenét ezen a korongon.

Mysteries

A természetfölötti dolgok kedvelői rengeteg információt meríthetnek ebből a CD-ből, amin több mint 40 millió karakternyi szöveg, rengeteg kép UFO-król, JFK-ről és mindenféle extra dolgokról.

Startrek Multimedia Gold

A Startrek rajongók egészen mélyre süppedhetnek kedvenceik képeiben, hangjaiban, txt információiban, játszhatnak játékokkal ezen témához kapcsolódóan stb...

SCI-FI Sensation

Ez a dupla CD segít közelebről is megvizsgálni a népszerűbb fantasztikus filmeket, mint Aliens, SeaQuest DSV, Tron, Total Recall stb. Filmrészletek, animációk, fotók, voice-ok...

Horror Sensation

A rettegést kedvelő, csorbult lélekkel rendelkezők figyelmébe való lemez. Animációk, képek, hangok, filmrészletek, a rémület fokozásának érdekében.

The Light ROM 1-2-3

A 3D és Raytracer programok elengedhetetlen tartozékait, több ezer object-eket, scene-eket, textúrákat és más file-okat tartalmazza. Ara jóval borsosabb mint CD társaié, (kb duplája) de talán ez az a CD, amivel a legtöbben keresnek pénzt, így érthető, hogy a kiadó is nagyobb profit igénnyel lép fel. Ezekon kívül 3D tájképeket, DEM file-okat (Vista) és Imagine, Sculpt 3D, Real3D kiegészítőket is tartalmaz.

World Info 95

Egy 256 színben pompázó világ atlasz, ami 200 ország 700 városáról tartalmaz sok információt, képeket, leírásokat.

Klondike Gold

Aki szereti a REKO passziánszát, ezzel a lemezzel több mint 300 féle kártyatípushoz juthat...

A nyálcsorgatás után folytassuk néhány mostanában megjelent programmal.

InfoNexus v2.2 by OPTONICA

A file kezelő programok igen népes tábora ismét egy jó programmal gazdagodott.

Eddig egy verziót sem láttam ebből a project-ből, de már első látásra szimpatikusnak tűnt. Nem a rendszer intuition-ját használja, ezzel is növelve az aktív felületet. A menüket is saját programrészek kezelik, ami az előbbivel ellentétben nem szükségszerű. (ha csak azért nem, hogy villogjon a menüpont az aktiválás után...)

Definiálhatók saját command-ok, (Project/User Edit) amelyek hozzárendelhetők file típusokhoz, kiterjesztés vagy file infó szerint. Lényeges különbség a többi programhoz viszonyítva, hogy rendelkezik egy belső editorral, ami ugyan semmi extra dologgal nem bír, de mondjuk egy Startup-Sequence módosításához teljesen megfelelő, továbbá be lehet kapcsolni másoláshoz ellenőrzést, amivel ugyan lelassul a dolog, de rossz HD, vagy floppy esetén nem elhanyagolható lehetőség.

Le tud játszani IFF hangokat, animációkat, XL animációkat, sőt, egy directory-ban található összes file-ről (datatype-on keresztül) képes Image Browse-ra, ami azt jelenti, hogy kis preview képecskéket renderel, amikre kattintva kiválaszthatjuk a megfelelőt.

A file/directory lista ablakokban lehetőség van a file-nevek mellé kis icon-t illeszteni, a típusának megfelelően. (Prefs/Dynamic Typeing)

Ezekon kívül a netware (Envoy) támogatás is bele van illesztve a programba, lehet közvetlenül file-t továbbítani, chat-elni stb. A program tesztelése folyamán az Enforcer egyszer sem kukorékolt, ami azt jelenti, hogy a programozók is fordítottak némi időt a hibajavításokra.

Megjelent a Maxon Cinema 4D v2.1 is, amely elsősorban azért lehet

érdekes számunkra, mert a Maxon megerőltette magát, és angolul is megszólalóvá tette a programot.

Az A600 tulajdonosoknak akar kedveskedni az **Apollo** cég, aki egy 68020-as processzorkártyát készített. Ebben 28 MHz-es órajellel ketyeg a processzor, és a 68882-es kóprotkó is. Továbbá 32 bit-es memória hely is van a kártyán, amit kitöltve az A600-as kb egy A4000 sebességének a 20-25%-ára lesz képes, azaz egy A4000/030-assal lesz egyenértékű. (Persze az ECS határait nem tudja áthágni, így a grafikában az AGA adta lehetőségek továbbra is kihasználatlanok maradnak...)

Ugyanez a cég, A1200-hoz készített **33 MHz-es 68040-es** kártyát is, amivel az ezerkettes majdnem másfélszer gyorsabbá válik, mint egy A4000-es! Ezekkel a kártyákkal csak egy bibi van, hogy áruk meglehetősen borsos, jóval drágábbak mint a hasonló kategóriájú Blizzard kártyák.

Megjelent a boltokban AMIGA-khoz az első **i-glasses**, amit az A600/A1200/A4000 tulajdonosok szoríthatnak homlokukra, végigélvezve a NemaclV összes pályáját, vagy éppen a Fears szörnyetegeit. A sapek tartalmaz egy kristálytisztá képminőségű stereo szemüveget, és hasonló stereo hangot is. Szóval indulhatsz is a zsebedben lévő 600 angol fonttal a boltba, hogy ne unatkozz a hosszú téli éjszakákon...

A Blizzard-dal majdnem egy időben a **Viper** cég is megjelent a maga kis erőművével, egy 040/060-as kártyával A1200-hoz. A kártya upgrade-elhető 040-es vagy 060-as processzorral. A legolcsóbb verzió, egy 68040LC 25MHz-es processzorral 430 font-ba kerül, míg a legdrágább (és persze legerősebb is) 060/50MHz-es 650 fontot ér a piacon. Sajnos az ár itt is nagyon magas, mert egy 060/50-es Blizzard 1260 még Angliában is csak 600 fontba kerül, (Németországban meg 1100-1200 márkába) és azt hiszem az sem a legvacakabb fajtából való.

Németországban februártól kapható lesz az eddigi legolcsóbb AMIGA videokártya, a **Graffiti**.

Ez, egy a video port-ba illeszkedő Chunky2Planar konverter, amely igencsak megkönnyíti az olyan

programok dolgát, amelyek ezen művelet közbeiktatásával állítanak elő képet.

Ilyen például a ShapeShifter, az Alien Breed 3D és az összes texturemapped játék. A NemaclV decemberi verziójában már fellelhetjük ennek a kutyünek a támogatását.

A Graffiti bármely AMIGA-val használható, (persze ha el nem lopták a video port-ot...) A500-on is képes 256 színt megjeleníteni. Sajnos ezen kívül már csak egy információ van a kártyáról, az ára 150 német márka lesz.

Az AMIGA Technologies és a Phase 5 (a Blizzard termékek gyártója) házatájáról olyan hírek érkeztek, hogy a két kis cégecske fúzióra készül. No nem a szó legszorosabb értelmében, hanem azon célból, hogy gyorsabban menjen az PowerAMIGA kifejlesztése, és a régebbi gépek turbósítása.

A Phase 5 elég régen gyárt már turbókártyákat AMIGA-khoz, ezért azt hiszem nem csak levegőbe duma, hogy A1200-esbe is készítenek Power kártyát, ami egy **PPC604-es** RISC processzort, és becses családját rejtené. A fejlesztők legnagyobb gondja, hogy az oprendszert átforgatják PPC kódra, és a processzor hatékonyságát ne kelljen kimeríteni azzal, hogy emulálgat egy vacak 68000-est. Remélem a teljesítmény ilyen drasztikus növekedése már magával vonja azt is, hogy beleférjen az OS-be a memory protection, a virtual memory, egy nem csak négy színben pompáztató intuition, és mondjuk egy jó kis netware program is. A fejlesztők az első ilyen gépeket csak 1996 második (szerintem inkább harmadik) felére ígérik. Több nagy AMIGA-s fejlesztő cég (köztük a Softwood) is bejelentette, hogy meglévő, és jövőbeli programjaikból készítenek Power kódot is...

Az Escom cég 1995-ben 50.000 darab új AMIGA-t (A1200 és A4000) dobott piacra, aminek nagy része karácsonykor el is kelt. Remélhetőleg (persze csak ha a hír igaz, és nem csak egy tőzsdetrükk...) ezen felbátorodva egy kis pénzbeli simogatást juttatnak az AMIGA Technologies-nek, hogy fejlesszenek már egy kicsit gyorsabban a srácok.

1996 elejére tervezte az Escom az kimondottan InterNET használatra kihegyezett AMIGA Surfer kiadását. A dobozban az A1200 alapgépen kívül modem (14.4k), kommunikációs program, WWW browser, AMosaic és minden olyan dolog megtalálható, ami szükséges egy jól működő InterNET kapcsolathoz.

Az emulátor és multiplatform kedvelők újabb beszédtemával gazdagodtak. Soyeb Aswat egy **Windows emulátoron** dolgozik, aminek a segítségével, pc emulátor nélkül futtathatók Windows applikációk AMIGA OS alatt. Ez nem egy pc emulátor, (amint azt a készítője fennhangon állítja) hanem egy erőforrás (resource), amin keresztül a Windows New Executable file-ok megkapnak az AMIGA OS-től minden szükséges függvényt, és így futtathatóvá válnak.

Ez nem egy új találmány, már évek óta működik ilyen Mac OS alatt, és SoftWindows névre hallgat...

(Ennek a párja a SoftPC, ami a processzort is emulálja...)

Ebben a számban már több helyen írtunk texturemapped játékokról, (elnézést kérünk azoktól, akik az AMIGAonly-t a nonGame mivoltáért szeretik, de a kilencvenes évek közepén nyugodtan kimondhatjuk, hogy egy személyi számítógépet elsősorban a rá írt játékokkal lehet eladni, és az AMIGA-k számára az ilyen 3D programok jelentik a jövőt ezen a téren ... gondoljunk a pc-s DOOM-ra, és klónjaira...) és ide is bekívánkozik kettő.

Megjelent a leggyorsabbnak minősített (nem általam...) ilyen típusú játék, a Breathless kész verziója. Nagyon szép grafika, multitasking környezet, jó hangeffektek, fel/le tekintés jellemzik, egyetlen hiányosságként csak a screenmode-választás elmaradását emelném ki.

A GLOOM című hasonló gyilkosmester is realizálta magát egy DeLuxe verzióval, ahol a bővített preference editoron kívül external c2p (Chunky2Planar) konvertereket is mellékelnek a programhoz, forráslistával együtt, hogy a számunkra legjobban optimalizált verzióval írthassuk az ellent...

Egy újabb AMIGA-mentőcsapat

alakulásáról érkeztek hírek. Az **A.N.G.L.E.** azaz Amiga Net Games for Light Entertainment egy nonProfit vállalkozás, ami azt tűzte ki céljául, hogy olyan játékokat készít, amelyeket hálózatokon keresztül többen is játszhatnak egyszerre. Például InterNET-en keresztül a soros porton vadászhatjuk az Ausztráliai kollégákat...

Egy nem túl biztató hír is kering AMIGA-s körökben, miszerint Billy Microsoft-ja rátette kezét a Blue Ribbon nevű software-cégre, akik a Commodore csúfos kimúlását követően is kitarotán fejlesztenek (fejlesztettek) AMIGA-ra. Néhány program a termékeik közül; Bars&Pipes Professional, SuperJAM!, Amiga v1.1, Pro Studio Tools Kit, Creativity Tools Kit... A Kegyes Microsoft megengedte, - elfeledve az AMIGA-s fejlesztéseket az elkövetkező néhány száz évre- a Compuserve user-ek (persze csak aki igényli) megkaphassák ezen software-ek jogtisza változatát! Ezentúl szerencsétlen Blue Ribbon programozóknak a fantörpikus w95 lesz az interaktivitás univerzuma...

Magyar Amiga Felmérés

Bevezetés

Az alábbi kérdőív az összes magyar Amiga tulajdonosnak szól.

Akinek ilyen számítógépe van, az tudja, hogy ez nem egyszerűen egy számítógép, hanem **_A_** számítógép. Sajnos a Commodore csődje nem tett jót az Amigának, de most már minden a megfelelő irányba halad.

Mint az bizonyára tudjátok, az utódcég, az Amiga Technologies (AT) nemrég jelentette be a PowerPC alapú Amigákat, és az üzletpolitikájuk is sikeresebbnek ígérkezik a Commodore ilyen irányú próbálkozásainál.

Magyarországon is most kezdenek felébredni az Amiga felhasználók a "téli szenderegésükből". Az a sajátos helyzet alakult ki, hogy nehéz megbecsülni a magyar Amiga felhasználók gépparkját és igényeit. Ez pedig több szempontból is lényeges lenne. Egyrészt erre tudnának alapozni a magyar Amigával foglalkozó cégek, másrészt mindenki tudhatná, hogy mire számíthat Amiga ügyben. Ezért arra kérünk mindenkit, aki "Amigás"-nak vallja magát, hogy töltsse ki ezt a kérdőívet.

A felmérés kitöltése semmiféle köteleességvállalást nem jelent, egyedül azt szolgálja, hogy felmérjük az Amiga jelenlegi helyzetét Magyarországon.

Ha lehet, akkor minden kérdésre válaszolj, de ha nem tudsz, vagy nem akarsz válaszolni egy kérdésre, akkor azt lépd át. Ha esetleg nem akarod kitölteni a név és az irányítószám mezőket, akkor ide egy jeligét írd.

Szívesen fogadnánk olyan cégek vagy klubok jelentkezését, akik Amigával foglalkoznak. Ebben az

Kösz Billy, azért biztos nem vagy elvakult Wéndóz59 user...

Néhány szó a HAMUs-ról

Mostanában ugyebár a csapból is az Internet folyik, nem csoda tehát, hogy a magyar Amigások is megtalálták egymást a cybertérben.

Létrejött két levelezési lista, majd egymásra talált a két tábor és előbb-utóbb megszületett a HAMUs (*Hungarian Amiga Users vagy User's Society*), mint amolyan anarchikus társulat.

Ha magyar Amigókat keresel a halón akkor próbáld meg ezeket:

IRC:

#amigahu csatorna

WWW:

<http://spike.fa.gau.hu/amiga>

FTP:

spike.fa.gau.hu/pub/amiga

Ha a levelezési listára akarsz feliratkozni, küldj egy levelet, amiben ez áll:

— cut here —

subscribe amiga <sajat teljes nev>

— cut here —

A cím pedig a következő:
listproc@spike.fa.gau.hu

Ekkor ha minden ok, fogsz kapni egy levelet, amiben bővebb info lesz.

(by Pogi...)

Ha kedvenc GURU című újságodnak szeretnél egy levelet írni, felhasználva a világ egyik legnagyobb 'írógépét', a

guru@mail.datanet.hu

címre írd.

Ha az idő a megfelelő mederben múlik tovább, néhány liter múlva az AMIGAonly-nak is lehet ilyen módon küldözgetni, sőt választ is jóval gyorsabban kapsz majd mint a tixtelt Posta irányvonalát követve...

Ebbe bele fog tartozni az LSSzótár aktuális verziójának a regisztrálása és terjesztése is.

cyber-galaktikus üdvözléssel Louise

esetben lehet, hogy egy külön bemutatkozó levél a célszerűbb. Az összegyűjtött információkatból adatbázist fogunk készíteni, amit megpróbálunk az Amiga érdekében felhasználni.

A kitöltött kérdőíveket a következőképpen juttassátok el hozzánk:

a) e-mail-ben:

hamus@dlux.sch.bme.hu

b) modemen:

a Myth BBS-re:

tel: 1730552 nyitva: minden éjjel 22.00-2.00

c) postai levélben:

az AMIGAonly újság címére:

AMIGAonly

Bp. 1399 pf. 701/836

A borítékra írjátok rá:

HAMUs - Magyar Amiga Felmérés

Bővebb információt a HAMUs-ról szintén itt kaphattok. Most csak annyit, hogy interneten összejöttünk páran, és így született meg a HAMUs, a *Haungarian Amiga Users* egyesület...

Persze célszerűbb, ha összegyűjtötök néhány választ és együtt külditek el.

Ha van Amigás ismerősötök, akkor adjátok tovább ezt a kérdőívet, hogy minél többekhez eljuthasson.

Köszönjük a segítségedet,

Magyar Amiga Felhasználók Egyesülete (HAMUs)

A) Személyi adatok

név: _____
 irányítószám: _ _ _ _ _
 postai cím: _____
 e-mail cím: _____
 életkor: _____

B) Az adatok felhasználhatósága (X-eld be, ha igaz)

A személyi adataim kiadhatóak Amigával foglalkozó cégeknek.

IGEN válasz esetén számíthatsz arra, hogy

1. party meghívókat kapsz
2. esetleg az Amigas cégektől árlista vagy hasonló érdekesség érkezik...

Szeretnék belépni a Magyar Amiga Felhasználók Egyesületébe.

IGEN válasz esetén:

1. bekerülsz az adatbázisunkba
2. megpróbálunk tájékoztatni a HAMUs eseményekről

C) Hardver (Avagy milyen géped van?)

Alapgép: A500 A2500
 A500+ A3000
 A600 A4000
 A1000 A4000T
 A1200 CDTV
 A1500 CD32
 A2000 Draco

CPU: 68000 68EC030
 68010 68030
 68EC020 68040
 68020 68060

CPU Mhz 7 33
 14 40
 25 50
 28 más: _____

FPU nincs 68881 68882

FPU Mhz 14 40
 25 50
 28 más: _____

RAM MB 1/4 10
 1/2 14
 1 18
 2 26
 3 34
 4 66
 6 más: _____

HDD MB nincs 340
 40 420
 80 540
 120 850
 170 1K
 210 1.2K
 240 1.6K
 270 más: _____

CD-ROM nincs 4xSpeed
 1xSpeed 6xSpeed
 2xSpeed más: _____

Floppy nincs 3.5DD
 3.5HD 5.25DD

Monitor TV 15KHz
 MultiSync VGA

Printer nincs Matrix
 InkJet LASER

Modem BAUD nincs 16.8K
 2.4K 19.2K
 9.6K 28.8K
 14.4K más: _____

Turbokártya nincs van: _____

GFX kártya nincs van: _____

Hangkártya nincs van: _____

Hálózat nincs modem+SLIP
 modem+PPP EtherNet

Egyéb speciális hardver: _____

D) Szoftver (Avagy mire használod a gépedet?)

1. hobby professzionális célra
2. GFX pixel raytrace
 video vector
3. PRG Assembly BASIC
 C/C++ E
 Modula2 Oberon
 Pascal Prolog
4. MUSIC .mod MIDI
 digi hangfeldolgozás
5. vegyes DTP adatbáziskezelés
 játékok intrók/demók

E) Tervek (Avagy mik a terveid az Amigáddal?)

Ez kifejtő kérdés, írd le:

F) Elvárások, javaslatok, kritikák, ... (kifejtő kérdések)

1. Az Amiga hardverrel kapcsolatban:
2. Az Amiga szoftverekkel és az operációs rendszerrel kapcsolatban:
3. Az Amiga Technologies céggel kapcsolatban:
4. A magyar Amigát forgalmazó cégekkel kapcsolatban:
5. A magyar Amiga újságokkal kapcsolatban (papír- és lemezújság is)

G) Minden egyéb megjegyzés...

ImageFX AREXX

Script-ek

Szerintem Amigán eddig nem sokan vannak olyanok, akiket nem fogott volna meg a grafika, vagy ne próbáltak volna valamilyen grafikus programmal dolgozni. Gondoltuk, mivel az ImageFX talán az egyik legjobb kepfeldolgozó program, megérdemelne egy leírást.

Először az AREXX-ről írnék, mivel szerintem talán ez a program egyik legkiaknázatlanabb része. A leírásban nem fogom menüpontként ismertetni a dolgokat, mivel akkor még az Ao 50. számában is Fx leírás lenne. Tehát ez olyan ismertetőféle lesz, fűszerezve saját tapasztalatokkal.

Lássunk is neki. Két lehetőség van AREXX parancsok használatára:

1. az Auto Fx-et indítjuk.

2. az Fx AREXX menüpontját választjuk.

A most bemutatandó parancsok mindkettőben használhatók.

1. Analyze Jpeg - Itt JPeG képeket lehet analizáltatni. 25-100-ig vizsgálja a képminőséget a gép, és a végén egy grafikont ad, amin láthatjuk a file méretét, az RGB eloszlást. E tényezők figyelembe vételével a kívánt minőségben lementhetjük a képet. (szerintem a 75-85 közötti terület a legjobb)

2. Border - Ezt a funkciót akkor érdemes használni, ha egy keretet akarunk csinálni a képünknek. Viszonylag szép, és elég gyorsan végez a gép.

3. Build MPEg - Mint a címből is kiderül, MPEg fűzésről van szó. Adjuk meg az input file nevét, majd a mentésre kerülő mpeg útvonalát. A frame-eknél állítsuk be hogy hány képből áll a fűzni kívánt mpeg. Fontos hogy a névvel nem kell a kép számát megadni, mivel azt a frame-eknél beállított értékből veszi. Ha 160*120-as mpeg-et akarunk fűzni, nem kell mást csinálnunk, mint a xIng Override-ot bekapcsolni, és máris mehet a fűzés. A másik változat, ha nagyobb felbontású mpeg-et szeretnénk fűzni. Ilyenkor kell beállítani a Query Advanced Options-t. Itt kapcsoljuk be a jobb oldalon látható 3 opciót, így tökéletes lesz a fűzés. Arra viszont feltétlenül ügyeljünk, hogy ha a

Query opciókat használjuk, ne kapcsoljuk be az xIng-et, mert az felülírja az összes beállítást. Az fps-t állítsuk 60-ra, bár ennek akkor van jelentősége, ha le is tudjuk játszani 60 fps-el... Az itt beállított érték akkor fontos, ha egy nagyobb teljesítményű gépen is azonos sebességgel akarjuk lejátszani. A többi funkciót hagyjuk az origi beállításban.

4. Bust Anim - Egy animáció daraboló hívható elő a segítségével. Ennek pl. akkor van nagy jelentősége, ha egy animból szeretnél mpeg-et fűzni, de azt csak képből lehet. Ilyenkor fogod az animot, és ledarabolod, majd máris fűzhetsz belőle mpeg-et, vagy akár az egyik jó képet máris másolhatod a képgyűjteményedbe.

5. Change Fps - Itt az animáció sebességét állíthatod át. Nagy jelentősége akkor van, ha egy lassú anim-od van, és szeretnéd felgyorsítani. Persze senki ne várja azt, hogy 2-3 szorosára fog gyorsulni az anim, de azért elég szépen lehet optimalizálni vele.

6. Convert Anim - Itt konvertálhatjuk át egy már meglévő anim-unkat más felbontásúra. Elindítása után a render menüt kapjuk, ahol beállíthatjuk a felbontást, a színek számát, és ha esetleg használni akarjuk, akkor a különböző dither opciókat. Ha esetleg rendelkezünk grafikus kártyával, akkor a modules-nál állíthatjuk be azt. Én akkor látom értelmét, ha egy animot kevesebb színűre szeretnénk állítani.

7. Create Nails - Ezzel a script-el katalogizálhatjuk a képeinket. A kiválasztott könyvtár minden általa felismerhető képéhez egy info file-t csinál, aminek akkor vesszük nagy hasznát, ha egy 100 képből álló könyvtárból egy képet akarunk betölteni. Ha vannak ikonjaink, akkor ez semmiség, mivel az ikonok a kép kicsinyített másai, így nagyon hamar megtalálhatjuk a keresett képet.

8. Designs - Aki posztmodern alkotásokat szeretne csinálni, annak ajánlom ezt a script-et. A szemlélődő által összevisszának tűnő vonalakkal, kockákkal, oválisokkal, pontokkal tűzdeli tele a szerencsétlen képet.

9. Draw Anim - A funkció használatával

normál toolbox rajzolási parancsokból egy animációt készít, amin maga a vezérlő panel is látható. Ezáltal viszonylag könnyen el lehet sajátítani az ikonok használatát. Értelme akkor van, ha sajátkező rajzokból szeretnél animációt készíteni, bár erre inkább a DPaint alkalmasabb.

10. Fast Time Lapse - A megfelelő framegrabber modul kiválasztása után az idő meghatározásával a modul által közvetített képeket lerendereli, és 320*200-as felbontásban le is menti animációnak.

11. Find - Szeretnénk tudni, hogy a kedvenc képünkben milyen színű pixelt használnak az arc főszínének? Mi sem egyszerűbb. Használjuk a Find parancsot, majd nyomjunk a képen a megfelelő helyre, és a vezérlőpanel tetején található színskálán a kiválasztott szín máris kivirít a többi közül.

12. Flying - A megfelelő kép betöltése után a buffer felének felhasználásával különböző kepfeldolgozó effektek felhasználásával animációt csinál. Érdemes kipróbálni, mert elég szép demot lehet csinálni vele az Fx-hez.

13. Grab Screen - Egy általános képlopó. Miután elindítottuk, kiválaszthatjuk egy requester-ből a megfelelő screen-t, majd egy gombnyomás, és máris menthetjük le a kívánt képet. Ha tudod inkább használd a Grabbscreen nevű progit, sokkal rövidebb, és hamarabb elérhető a kívánt effektet.

14. Halve Anim - Használatakor a kívánt animációt minden irányból a felére csökkenti. Akkor van értelme használni, ha rossz felbontásban számoltunk ki animációt. Van még egy dolog, ahol lehet használni. Van egy 320*240-es animunk, és ebből szeretnénk mpeg-et fűzni, de ha ilyen felbontással fűzzük össze, akkor nagyon lassú lesz. Ilyenkor fogjuk a Halve Anim-ot, lecsökkentjük felére az animot, és máris lehet 160*120-ban mpeg-et fűzni.

15. Jpg - Itt tudunk jpeg-re konvertálni egy nagy halom képet. A legjobb megoldás az, ha minimum 10 kép felett állunk neki, és van szabad időnk, mert elég sok időt elvesz. Ezt az utasítást legtisztább AutoFx-ben használni.

16. MapToWb - Itt tudunk wb pattern-t csinálni. Elkészítjük a képet, majd elindítjuk a parancsot, és már is kész 1 szép wb pattern.

17. Post Redraw - A script elindítása után

bármilyen változtatás történik a képpel, lerendereli azt. Akkor van értelme, ha alacsony színszámmal, vagy szürkében használjuk a preview képernyőt. Különben, ha tudjuk az effektet, már elég zavaró lehet az állandó render.

18.Printfax - Egy kapott faxot tudunk ezzel a pontal kinyomtatni. Sajnos nem tudok sokmindent hozzátenni, mert nem szoktam faxolni, és sűrűn nyomtatni sem.

19.Reaspect - A betöltött képet kinyújtja 640*400-as HiRes Lace felbontásra. Ezt általában scan-el képeknél szokták használni. Interpolációs nagyítást végez, úgyhogy 320*200-as képek kinagyítására is tökéletesen megfelel.

20.Reqdemo - A script segítségével megnézhetjük az ImageFx összes requesterét, így a prefs beállításnál már könnyebben el tudjuk dönteni, hogy hol milyen requester-t használjunk.

21Scaler - A képet hosszanti irányban felére csökkenti, vagy ha nagyobb 736-nál, akkor annak felére csökkenti. A második érték mindenképpen 480 alatt marad, nagyjából az arányos képhez való méretet veszi fel. pl: van egy 800*483-as képünk, ha ezt scaler-ezzük, akkor egy 368*444-es képet kapunk, amit akár HAM képernyőmódban is elmenthetünk.

22.Scanfax - Egy előre elkészített iratot vagy képet, egy Epson ES800c Scannerrel monokrómba szkennelve Faxx formátumban kimentti, amit PhonePak progival akár azonnal faxolhatunk a modemünkel. Miután elindítottuk a makrót, indíthatjuk a scanner-t is.

23.Scanfax2 - Ugyanaz mint az előző.

24.ScanMultiple - Szintén az előzőhöz hasonló, azzal a változással, hogy a szkennelt képet 2 színű ILBM formátumban kimentti a Ram-ba.

25.Scroller - 640*400-as felbontásban egy animációt csinál 1 szöveg függőleges scrollozásával 181 fázisban. Amint végzett, lezárja a Ram-ban létrehozott Test.anim kiterjesztésű animot, és máris lehet élvezni a csúcs upscrollert.

26.Shrink - Készít egy 20 fázisból álló animációt, amin arányosan összenyomja a betöltött képet. Tudom ajánlani, ha mondjuk egy kizoomolást akarsz csinálni bármilyen animban, mert viszonylag hamar csinálja.

27.Smear - Elmaszatozza a képet a Startwedge modul segítségével. Ez azonban csak elméletileg igaz, mivel nálam sajnos nem működött sem ez, sem a Startwedge modul.

28.Snapshot - Ez egy nagyon jó modul.

Segítségével összesítő képeket készíthetünk különböző könyvtárainkról. A Rows&Columns pontnál tudjuk beállítani, hogy hány sorból és oszlopból álljon a kívánt kép. Ezenkívül a kép méreteit kell még állítani, a kimenteni kívánt formátumot, és színmélységet. A kép helyét is határozzuk meg, különben nem működik a modul. A jobb oldalon látható pontok közül az elsőt és az utolsót kapcsoljuk ki, így szép fekete háttérrel fog készülni a képünk. Ha viszont más háttérrel szeretnénk, akkor a Create Backdrop pontot kapcsoljuk be, és az alatta található sorba írjuk be annak elérési útvonalát. Ha már mindent beállítottunk, máris nekiállhatunk a kép készítésnek.

29.Stars - Itt csillagos űrt csinálhatunk. Ajánlom azoknak, akik trace-el foglalkoznak, főleg Imagine-el, mert annál szebbet csinál. A kész képet aztán be lehet tenni egy Backdrop-nak. Aki lightwave-et használ, annak viszont nem ajánlom, mert szerintem a Wave-ben sokkal szebb űrt lehet csinálni.

30.Startwedge - Itt egy ék inicializálását lehetne megcsinálni, de mint írtam nálam ez a modul sem működött.

31.Stopwedge - Visszavonja az éket. Mivel nem tudunk éket csinálni, szerintem totál nincs semmi értelme.

32.TestRecord1 - Betölti az Fx könyvtár Pictures alkönyvtárából a Kids.jpg képet, majd átméretezi 368*240-re, és kimentti a Ram-ba Testresult.24 néven. Az Fx így biztosan leteszteli a töltést.

33.TestRecord2 - Ugyanaz mint az előző, annyi különbséggel, hogy itt egy requester segítségével választhatjuk ki a betöltendő képet, a torzítás mértékét, és a kimentendő torzszüleményt.

34.TimeLapse - Kiment egy fázist egy álltalunk kijelölt framegrabber modul segítségével az álltalunk beállított idő alapján. A képeket a program lerendereli, és utána természetesen ki is menti egy anim file-ba.

35.Title - A modul használatával középre rakhathatunk egy szöveget egy fekete képernyőn. Miután ez megvolt, a program lerendereli, majd szürke árnyalatokra konvertálja a kész képet. Ezek után már csak a mentés funkció következik, és máris kész a design-olt szöveg.

36.Toaster Grab - E modult elég kevesen használják. Elindítás után kilop egy fázist a Video Toaster fázis bufferjából. Ez persze csak akkor lehetséges, ha animációt csinálunk, és render közben indítjuk a scriptet, de szerintem nagyon lassú lesz, mert a Lw már maga is eléggé leterheli a gépet, nem is beszélve a felmerülő memória igényről, amiről

köztudott, hogy a Lw nagyon szereti.

37.Toaster Render - Szinte teljesen megegyezik az előbb említett menüpontal, azzal a különbséggel, hogy itt nem fázist lop, hanem lerendereli a kész képet a Toaster bufferjából.

38.Unjpeg - A jpeg parancs ellenkezője. A betöltött jpeg képet kimentti 24 bites ILBM formátumban. Szerintem felesleges a használata, mivel egy képnél mi is ki tudjuk menteni jpeg-nek, többnél viszont érdemes használni az Auto Fx-et.

39.Usermenü - Elindítás után lehetőségünk lesz olyan extra formátumok betöltésére is, amelyek alapban nincsenek benne a loader menüben. Pl:Ham-e, Dctv, TargaErről csak annyit, hogy aki ilyen képekkel akar dolgozni, akkor inkább használja az ADPRO-t, mivel az alából tudja ezeket a formátumokat, sőt majdnem 2-szer annyi formátumot támogat alapba mint az FX.

40.WIMP - Wildcard ImageFx Multi Processor. A modulal betölthetünk egy 24 bites képet, és egyszerre akár két effektet is csinálhatunk rajta, majd a kész képet kimenthetjük. Ennek akkor van nagy jelentősége, ha tudjuk hogy az effektet mit csinálnak, és tökéletesen megtudjuk csinálni őket prewiev nélkül is. Alul megadhatjuk, hogy milyen formátumban szeretnénk kimenteni a kész alkotást.

41.Wipe - Csinál egy törlés effektet. Ennek a vezérléséhez egy fekete-fehér animációt kell használni, és a végén egy tök érdekes animot kapunk, csak győzzük kívárni. Vegül is a fekete-fehér animból és a bufferből csinál egy zagyva egyveleget.

Hát ennyi lett volna mára az ImageFx Arexx rejtelseinek ismertetése. Remélem sok embernek tudtam újat mutatni, és talán ezentúl többen fogják használni az arexx scripteket ha valamilyen effektet szeretnének csinálni.

A következő számban ha isten és Louise-ék is úgy akarják(meg persze én), akkor az AutoFx rejtelseibe fogunk belemerülni.

Ezenkívül, ha már mindenből kifogytunk, lehet hogy csinálnánk egy Grafikai rovatot. Végül is ez is az !!!!

Szóval egy olyan rovatot, amiben grafikus feldolgozó programokról íránk.

Ha van véleményetek, esetleg kívánságotok ilyen ügyben, nyugodtan írjatok az AMIGAonly szerkesztőségébe, vagy nekem.

Sipos Zsolt Nagykanizsa Kölcsey 16 8800
Tel:93-320-679
Dæ@k (azaz DARK...)

**Every Day 22-06 Dark Millenium
BBS Lightwave Conference!!!**

Image Desk

v 2.0

- TARGA (24bit)

Aki ezeken kívüli formátumokban tárol képeket, na az meg is érdemi.

S mindezeket a képeket meg is tudja jeleníteni Picasso, Cybergraphic videokártyákon, vagy ha éppen nincs kéznél, egy mezei AGA-s chipset támogatásával is.

Itt is vagyunk a lényegnél.... Mi kell hozzá,

Valószínűleg mindenkiben felmerült már az a dolog, hogy milyen jó is volna egy olyan program, amely képes volna arra, hogy a HD-nkon tárolt képeket lehessen vele nézegetne, de nem úgy, mint ahogyan pl.: a DirOpus-ban, vagyis rákattintok egy AWKM001A.GIF nevű képre, és az a kép vagy az amit meg akarok nézni, vagy nem az.
(ez egy szép, összetett mondat volt)

Igy jár aki egyfolytában különböző BBS-ekről töltöget le mindenfajta disznó képeket.

De erre is van egy megoldás, sőt kettő is.

1. át kell nevezni a képeket.
2. comment-et kell írni a képekhez.

Sohasem találjátok ki, ezért inkább elmondom.

("Megy két indián - apa és fia - az erdőben, találkoznak Pizarro-val.

Pizarro megkérdezi a fiatalabb indiánt:

- Mondd fiam, te inka vagy ?

- Igen.

- És az apukád ?

- Apukám még inkább..."

bocs, csak eszembe jutott - hátha valaki még nem hallotta.)

Nem ezt akartam elmondani, hanem a megoldást.

A megoldás pedig a THUMBNAIL szóban rejlik. Aki betöltötte már az ImageFX 2.0-t

(vagy high-ert), az biztosan

találkozott véle, de nem

igazán új dolog.

Az egész elv

csupán annyiból

áll, hogy van

egy kis

preview kép,

ha erre

ráclickelek,

akkor kirakja,

vagy betölti a

teljes képet.

Ez megoldható

többféleképpen is;

pl. az ImageFX esetén

minden képhez külön tartozik

egy .nail nevű "ikon" is, és ez tartalmazza

a képre vonatkozó info-kat, míg az

IMAGEDESK esetében egy catalog-file

tartalmazza az oldalon lévő összes kép

adatait, illetve preview-ját.

Most persze mindenki azt mondja, hogy ez mekkora baromság má', neki erre sohasem lesz szüksége, meg ideje, meg helye. (meg huja!)

P e d i g köztudomású, hogy az emberek 99%-a gyűjt valamit. Van aki bélyeget, van aki mást, s megint van aki képeket.

No ezeknek az embereknek v á l h a t hasznára az IMAGEDESK.

Ugyanis ezt a programot kifejezetten e célra írták. Sőt. Vegyünk alapul egy egyszerű embert, akinek van egy picture CD-je. Van rajta kb. 1000 kép, és a család minden héten egyszer megnézi az összes képet. (beismerem ez egy kicsit hülye példa volt.)

A formátumok! - kiált fel az egyszerű felhasználó. És igaza van, mert a képei

többnyire többfajta formátumban találhatók. De még ez sem okozhat nagy bajt, ugyanis

az IMAGEDESK az alábbi képeket bírja értelmezni, valamint megmutatni:

- IFF ILBM (2-256 színű, EHB, HAM, HAM8, DEEP, DCOL)

- GIF (87a, 89a)

- JPEG (kell neki a "Tower JPEG Codec Class" - de azt

adják hozzá)

- PCX (1-32bit)

- BMP (4,8,24 bit, OS/2 & Windóz formátumúakat is)

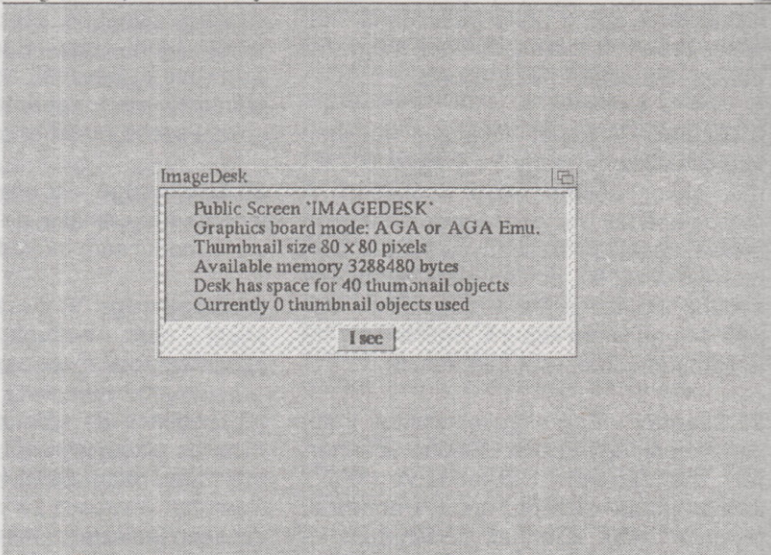
- PCD (like Kodak)

- PNM (P4, P5, P6)

hogy elinduljon:

Először is nem árt egy AMIGA kompatibilis számítógép, abból is vagy

ImageDesk 1.4, Cracked 1995 by RD10 of Osiris



egy, a fentiek közül valamelyik típusú grafikus kártyával ellátott példány, vagy egy AGA chipsettel rendelkező.

Ja, hogy ezt már mondtam volna? (hol is az a cavinton? - elfelejtettem...)

KickStart 39.106 is szükségeltetik, s legalább 1MByte memória, de mindenféle 24bites képek leképezésénél nem igazán haszontalan legalább egy 4MByte-os bővítőkártya elhelyezkedése gépünkben.

A programnak létezik normál (68000), illetve 68020-re fejlesztett verziója, amely természetesen működik "izmosabb" procikkal is.

Matek koprocesszor nem szükséges, ugyanis az IMAGEDESK nem használja a lebegőpontos aritmetikát. (no ha van, azért nem kell kidobni!)

A programot - amennyiben használni szeretnénk - fel kell installálnia winchesterünkre.

Ez esetleg a mellékelt install program segítségével történhet.

A programot indíthatjuk shellből is, meg ikonnal is a következő paraméterek (tooltype-ok) segítségével:

PREFS=<FileName>



Mi legyen a prefs file?

Default az aktuális könyvtárban lévő IMAGEDESK.IDPREFS file.

CATFILE=<FileName>

Milyen Catalog file-t nyisson meg az IMAGEDESK indításkor automatikusan?

REXXFILE=<FileName>

Milyen REXX script hajtódjön végre az indítás után?

LOGFILE=<FileName>

Megnyisson-e egy logfile-t, ahová a későbbiek folyamán a hibákat jegyzi fel?

VILLAGEMODE:

Csak a Picasso-val rendelkezők írják be, az alapértelmezés a CyberGraphics. (azért írtam le, hátha valakinek van)

Project:

New (<R-Amiga>+<N>) - new katalógus nyitása

Open (<R-Amiga>+<O>) - Egy korábban elmentett katalógus betöltése. Amivel éppen dolgoztunk, és nem mentettük ki, az megsemmisül.

Close (<R-Amiga>+<C>) - Not enough memory kiírások alkalmával nem árt. (esetleg menthetünk is előtte...)

Save as... (<R-Amiga>+<S>) - ...ezzel a menüponttal.

Generate Catalog (<R-Amiga>+<G>) - Katalógus készítése. Bekér egy filenevet is, ugyanis azonnal el is menti a készítményt.

Execute Arexx (<R-Amiga>+<X>) - Végrehajtja a requesterben kiválasztott scriptet.

Information - Info a programról

About - Na vajon mi?

Quit (<R-Amiga>+<Q>) - Program vége. (azért egyszer még rákérdez)

Edit Page

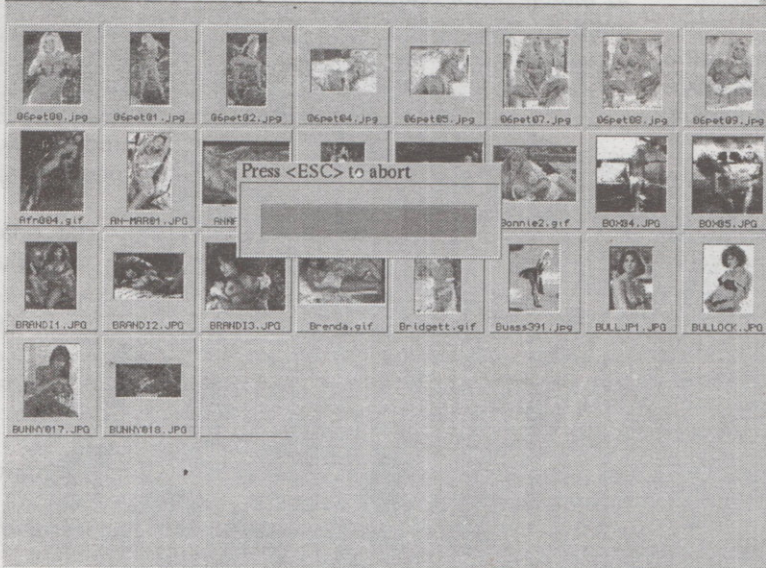
Add Thumbnail (<R-Amiga>+<A>) - egy kis képecskét lehet a screen-en lévő katalógushoz hozzáfűzni. Nem íródik bele automatikusan, tehát nem árt menteni is ilyenkor.

Remove Thumbnail (<R-Amiga>+<R>) - a kiválasztott Thumbnail-t eltünteti a munkaasztalról.

Clean Whole Desk (<R-Amiga>+<D>) - az összes Thumbnail-t eltünteti a munkaasztalról.

Mark & Delete (<R-Amiga>+<M>) - a kijelölt Thumbnail-okat eltünteti a munkaasztalról.

ImageDesk 1.4, Cracked 1995 by RD10 of Osiris



(akárcsak David Copperfield...)

Navigate

Next Page (<R-Amiga>+<+>) - következő oldal a bufferből. (ha van több)

Prev Page (<R-Amiga>+<->) - előző oldal a bufferből.

Select Range... (<R-Amiga>+<L>) - ki lehet választani, hogy mettől meddig mutassa meg a képeket.

Catalog Browser... (<R-Amiga>+) - egy kis overview a katalógusban található képekről. Kirak egy ablakot, amely némi info-t tartalmaz az éppen aktuális image-ről.

View Images

Single File (<R-Amiga>+<V>) - Megmutatja a kiválasztott képet.

Path Contents (<R-Amiga>+<P>) -

System Prefs (<R-Amiga>+<?>)

- Screen - a kis kérdőjellel ellátott ikonra kattikván egy valódi screenmode-requester-t kapunk, amelyben beállíthatjuk a kívánt képernyőmódot. Minimális felbontás: 640x400 (NTSC Rulez), ha ennél kisebbet választunk, akkor autoscroll lesz a jutalmunk.

- Font - gondolom mindenki olyan fontot választ, ami látható is lesz majd a kiválasztott képernyőmódban.

- Save Project Icon esetén a program könyvtárban lévő: ID_DEFPROJICON.INFO nevezetű ikont adja minden elmentett cat fileunkhoz.

- Use XPK for Catalogs - a jobb felső sarokban kiválasztott XPK Prefs című alatti tömörítési módszerrel menti el a leendő katalógusainkat.

- Output Window - paramétereit és fejlécét szabadon átírható...

- Max. Entries Per Catalog - Minimum 3 Maximum 600

lehet a katalógusban helyet foglaló képek száma.

Viewer Prefs (<R-Amiga>+<!>)

Itt mind a 8 fajta "beépített" viewer-t tudjuk konfigurálni oly módon, hogy:

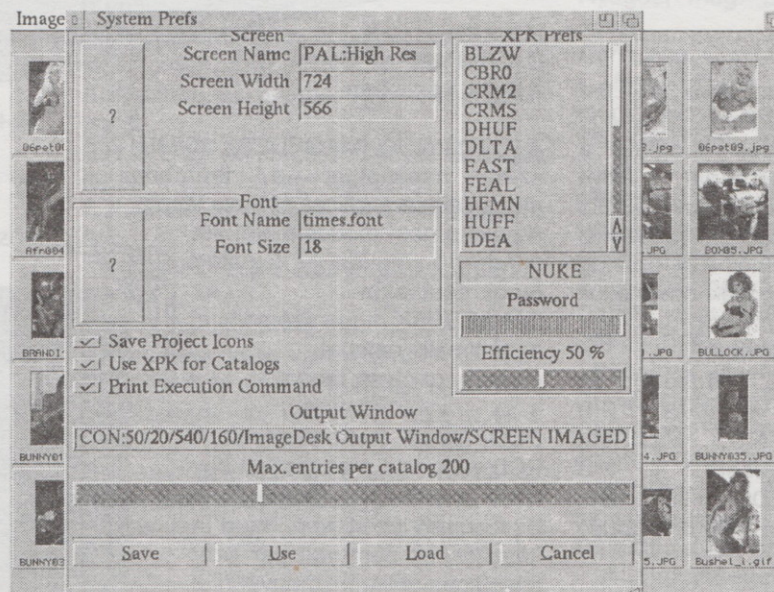
CUSTOM SCREEN - saját screen-t nyisson-e a megnézendő képeknek, EXTERNAL - egy "külső" viewert akarunk, mert az IMAGEDESK-é poor,

WINDOW - vagy esetleg egy ablakban akarjuk megnézni a képünket.

(EXTERNAL esetén a viewer útvonalát és a paramétereit is be kell írni. A wildcard itt %s)

Az összes formátum megjelenítésére vonatkozó infók:

Display Screens - lehet; GLOBAL/AUTO



Megmutatja az aktív könyvtárban található képeket.

Selected Thumbnails (<R-Amiga>+<T>) - A kiválasztott Thumbnail-nak megfelelő képeket mutatja meg.

Preferences

SCREEN/REQUESTER

Display Size - lehet;

ORIGINAL/SMALL/TINY

Orientation - lehet;

AUTO/FORCE LANDSCAPE/FORCE PORTAIT/UPSIDE-DOWN/LEFT TO RIGHT

Thumbnail Prefs (<R-Amiga>+<=>)

Kiválaszthatjuk, hogy milyen színű fontkészlettel akarjuk felruházni a thumbnail-jainkat, valamint megadhatjuk, hogy mekkorák is legyenek.

Ha túl nagy a font, és kicsi a méret, akkor az IMAGEDESK nem tétováz, levágja a címek végét.

Ez t kiküszöbölhetjük azzal, ha a Show File Names-t kikapcsoljuk, de élelmesebbek választhatnak kisebb fontokat is.

Van itt még egy HiQuality kapcsoló, amely a PCD, vagy a JPEG formátumú képeknél alkalmazható. Szébb lesz tőle, de kicsit (!) lassabb, és jóval több memóriát eszik.

A Dither Thumbnail Images egy mezei dithering, érdemes bekapcsolni, mert jóval szebbek lesznek tőle a kis képecskéink.

Ja, még valamit.. ha valamit módosítunk eme ablakban és nem CANCEL-nyomunk, akkor az letörli az összes meglévő thumbnail-unkat a screenről. Tehát érdemes ezzel kezdeni.

Conformation Requests: A Clean Whole Desk parancs előtt megkérdezi, hogy Sure-ok vagyunk, vagy sem. Már ha be van kapcsolva...

Egy kis xtra segítség:

- Ha kevés a memória: Mivel a 2.0-s verzió úgy kezdi ténykedését, hogy egy Catalog töltésénél rögvest lefoglalja a neki szükséges memóriát, ezért használjuk az IMAGEDESK egy régebbi verzióját, melyben a Catalog készítésénél csökkentsük a Max. Entries Per Catalog értéket, és ezt a Catalog file-t használjuk az ImageDesk 2.0-nkban.

(sorrow, ez a manual tippje volt.)

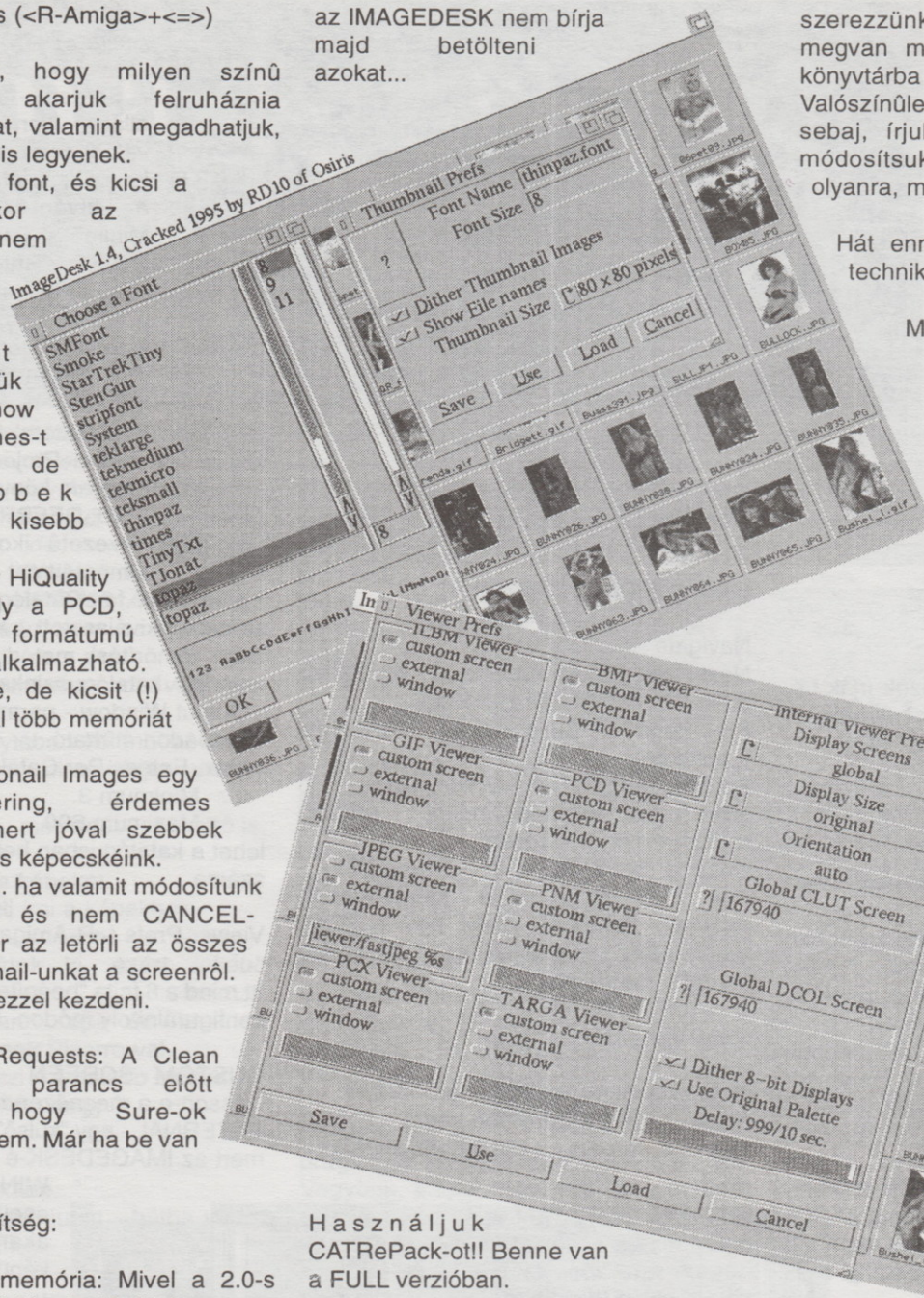
Mint említettem (vagy mégsem), az IMAGEDESK 2.0 normális (!!!) használatához 4 MB FastRam szükséges, ergo nekem 4 MB FastRammal az IMAGEDESK soha nem írt ki mindenféle kevés a memória típusú hibaüzeneteket..

- Az XPK használatáról: A Catalog file-ok tömörítésére a következő módokat ajánlják:

- SHRI - nagyobb hatásfokú,
- RDCN - nagyobb sebességű tömörítés

Figyelem! Ne használjunk XPACK-ot a Catalog File-ok (újra)tömörítéséhez, mert

az IMAGEDESK nem bírja majd betölteni azokat...



szerezzünk egy szebbet/jobbat, ha megvan másoljuk be az IMAGEDESK könyvtárba ID_DefProjIcon(.info) néven. Valószínűleg már van ott egy ilyen, de sebaj, írjuk nyugodtan felül, de előtte módosítsuk az új ikon tooltype-jait olyanra, mint amilyen a régi volt.

Hát ennyit mára a tudomány és a technika újdonságairól.

Még valamit: a készítő címe:

Reinhard Haslbeck
Spirknerstr. 7
84137 Vilsbiburg
FR GERMANY
Tel. +49 (0)8741/91212
Fax. +49 (0)8741/7140

e-mail: Internet
haslbeck@informatik.tu-
muenchen.de
or
haslbeck@leo.org

Ha valaki meg akarja venni, vagy

regisztráltatni akarja, írjon ide bizalommal. (Ha lehet ne magyarul, mert lehet, hogy szegény Reinhard nem beszéli nyelvünket...)

Magic

Használjuk CATRePack-ot!! Benne van a FULL verzióban.

A Palettáról: Az IMAGEDESK 256-ből 255 színt használhat a thumbnail-ok megalkotására. (micsoda smucigság)

A paletta nem módosítható, sőt minden egyes Catalog megkreálásakor az IMAGEDESK maga számolja ki az optimális palettát. (azért nem olyan randa)

PCD file-ok használatáról: A PCD support a programban egy kissé kezdetleges. (sorrow) Ez csupán azért van, mert a készítőknak nem volt pár ezer felesleges dollárjuk megvenni a licence-t.

A készítők szerint ha van másik (EXTERNAL) PCD viewerünk, akkor használjuk azt. Hát ezen ne múljék. (Lásd AMIGAonly 3.!!!)

Ha nem tetszik a Catalog ikonja: Akkor csináljunk, vagy

Amiga 1200 és Blizzard
1220/28mhz/4mbyte/óra/
koprocihely turbókártya eladó!

Külön is!

Érdeklődni: Cserép "Codex"

Csaba

munkaidőben : Tel# 319-59-67
este (19h után) : Tel# 208-43-

16

e-mail: homay@ludens.elte.hu

Jokes - Fortunes

A day without sunshine is like night.
- A nappal napsütés nélkül olyan, mint az éjszaka.
And remember kids, DON'T try this at home!
- Ne felejtsetek el gyerekek, hogy ezt otthon nem szabad kipróbálni!
Aspirins give me a headache.
- Az aszpirin nekem mindig fejfást okoz.
Beware of programmers who carry screwdrivers.
- Óvakodj az olyan programozótól, aki csavarhúzóval hord magánál.
Famous last words: "Don't worry, I can handle it"
- Emlékeztetés utolsó szavak: "Semmi vész, tudom kezelni"
For adult education, nothing beats children.
- A felnőttneveléshez: A gyerek soha nem verje meg a fenőt.
I am free of prejudices. I hate everyone equally.
- Előítéletektől mentes vagyok. Mindenkit utálok.
I got a computer for my girlfriend - GOOD TRADE.
- Vettem egy számítógépet a barátnőmnek - jó üzlet volt...
I object to all this sex on the television. I keep falling off.
- Határozottan ellenzek minden szexet a TV-ben. Nagyon kicsi benne a hely. (*)
I'd give my right arm to be ambidextrous.
- Odaadnám a jobb kezemet is azért, hogy kétkezes legyek.
Multitasking: Hanging up more than one program.
- A multitask jelentése: Hívjál be egynél több programot.
My other computer is a HAL 9000!
- Az én másik számítógépem egy HAL 9000!
My wife dresses to kill. She cooks the same way.
- A feleségem gyilkoláshoz öltözött. Ebben a ruhában szokott főzni is...
The sooner you fall behind, the more time you get to catch up.
- Kevesebb idő kell ahhoz, hogy leesél, mint ahhoz, hogy felkelj.
Today is tomorrow's yesterday.
- A Ma a holnap tegnapija.
You're Never Alone With Schizophrenia.
- Sosem vagy(tok) egyedül a skizofréniával.
"Hello World!" - 17 Errors, 31 Warnings...
- ...
"Hey, what's this button d...<BOOM>" - Wesley Crusher.
- Hé, mi ez a piros gomb i...<BUMM>

IN STEREO WHERE AVAILABLE
Sztereóban, már ahol van ilyen...
lamron eb yHw

- ?siláron keygel tréim
1200 bps used to seem so fast.
- 1200 bps gyakran elég gyorsnak látszik.
2+2=4 (for the time being).
- 2+2=4 (egyenlőre)
6 x 9 = 42 base 13- 6 x 9 = 42
- 13-as számrendszerben...
<< Registration number coming soon! >>-
Nemsokára megjelenik a Regisztrációs szám is...
A bird in the hand is safer than one overhead.
- Egy madár a kézben biztonságosabb, mint egy madár a fej fölött.
A clean disk is the sign of a sick computer
- A tiszta lemez a beteg számítógép tünete.
A dead pitbull is a good pitbull.
- Csak a döglött pitbull a jó pitbull.
A hard disk is a terrible thing to waste.
- Szörnyű dolog elveszteni egy HD-t.
A man of few words. Lets, willya, lemme.
- Egy ember, tág szókinccsel. Miva', Bame', No!
A mind is a terrible thing to taste.
- Hogy milyen lehet az agy? Biztosan rossz az íze.
A Paradox May be Paradoctored.
- A paradox parapszichológushoz jár.
Accidents happen! Wear your seat belt!-
Baleset történik! Kapcsold be a biztonsági övet!
After dinner, he said, "Your modem or mine?"
- Vacsora után azt kérde: "A te modemedén, vagy az enyémen?"
Always remember to pillage _before_ you burn.
- Mindig emlékezni fogok a születésed előtti lombikodra.
Alzheimers advantage: Hide own Easter eggs.
- Az Alzheimer kórosok előnye: El tudják rejteni a saját húsvéti tojásikat.
Alzheimers advantage: New friends every day.
- Az Alzheimer kór előnye: Minden nap új barátok...
Am I hallucinating or something??-
Hallucinálok, vagy valami történt?
An "expert" is anyone from out of town.
- A szakértő az, aki most hagyta el a várost.
An elephant is a mouse built to government specifications.
- Az elefánt egy vezetők részére épített egér.
An optimist is a guy without much experience.
- Az optmista egy olyan ember, aki még nem próbálkozott eleget.
Another empty space.
- Megint egy üres világűr.
Anything is edible if it's chopped finely enough.

- Minden ehető, csak elég kis darabokra legyen vágva.
Are those your ears or you wearing headphones!?!
- Ezek a te füleid, vagy fejhallgatót viselsz??
As easy as
3.14159265378979323846264338327950288419716
- Egyszerű, mint a 3.14...
Battle of wits? But you have no ammunition.
- Az ész háborúja? De hát neked nincs is lőszered.
Beauty is only skin deep, but ugly goes straight to the bone.
- A szépség csak a bőrön tart, de a rondaság a csontig hatol.
Ben Franklin wasn't the ONLY one lightning got
- Nem Ben Franklin volt az egyetlen villámhárító. (*)
Beware, the end is... urgh
- Vigyázz, a vége... argh!
Bigamy: One wife too many. Monogamy: See Bigamy.
- Bigámia: egy feleség túl sok. Monogámia: Lásd bigámia.
Blessed are the pessimists; they make backups!
- Aldottak legyenek a pesszimisták; ők csinálnak másolatokat. BOING!
Dolly Parton - silicone based life.
- Dolly Parton - szilikon alapú élet.
Bring order to your life, use random numbers.
- Allítsd fel az életed törvényeit, használd véletlenszámokat.
But God TOLD me to use a GOTO.
- De isten azt mondta nekem, használjak GOTO-t.
Calm down. It's only ones and zeros.-
Nyugodj meg. Ezek csak egyesek és nullák.
Can't Win, Can't Break Even, Can't Quit.
- Nem tudok nyerni, nem tudom megszakítani, nem tudok kilépni.
Careful! Don't step in that... Oh, never mind.
- Vigyázz! Ne lépj ide.. Mindegy.
Computers All Wait at the Same Speed!
- Számítógépekről: Mindegyik ugyanazzal a sebességgel vár.
Daddy, what does "NOW FORMATTING DRIVE DH0:" mean?
- Papa, mit jelent a "NOW FORMATTING DRIVE DH0:" felirat??
Definition: Keyboard - A device for entering errors into a computer.
- Billentyűzet - Az az eszköz, amellyel hibákat vihetünk be a számítógépbe.
Do artificial plants need artificial light?
- A mesterséges növényeknek vajon mesterséges fény kell?
Do you think binary? 0 or 1?
- Kettes számrendszerben gondolkozol? 0, vagy 1?

translated by Magic

Előjáróban mielőtt belefognák a program ismertetésébe egy kis infó a leíráshoz. Tegezni foglak titeket mivel ez valahogy megszokottabb a számítógépes felhasználói területen és a partykon is ez a bevett társalgási stílus.

Bocs a valamikorelőforduló "apa a hülye gyerekéhez" stílusú szöveghez, de mint köztudott nagy az isten állatkertje... (még a (f)elhasználók körében is)

Néha napján a szövegbenilyen jelre bukkantok: (!?). Ennek a jelnek két fajta jelentése van:

a.: túlon túl egy értelmű a menüpont magyar fordítása és nem igényel különösebbmagyarázatot

b.: sajnos én se jöttem rá, hogy mi a fenét csinál az ismertetésre kerülő menüpont (én is csak egy (ab)user ((f)elhasználó) vagyok :-)

Hogy mikor melyik pont (a vagy b) lép érvényes azt mindenki döntse el saját maga :->.

Intro: Az egyszeri user hallott valamilyen ray-tracer progikról, amikkel olyar. jó kis élethű képeket lehet csinálni, meg állítólag ilyen progikkal csinálták egyes filmek (SeaQuest, Babilon 5), reklámok egyes részeit. És mivel a userunkban annyi tettvágy volt, hogy csak na! Nyakába kapta a kedvenc winyóját, lemezeit, sálját (nem kívánt törlendő!) + még némi önbizalmat is vett magához és elindult.....

Bejárta a fél világot, sőt még a pokol kapujában is volt de nem talált ilyen progit. Hősünk már teljes letargiába estett, hogy úgy fogja elhagyi eme árnyékvilágot, hogy egy rohadt ray-trace-elt képet sem fog az utókorra hagyni mementójául! Mikoron is a szerencse reá pislantott a Maxon Cinema 4D V2.1 személyében!

Oh Yeah! Hősünk hirtelen felépült a letargiából, megragadta a program mind a hat lemezét és a gondolatnál is gyorsabban otthon termett és elkezdte felinstallálni a programot. Itt a vége fuss el véle.

Tehát rakjuk be az első lemezt a nekünk színpatikos meghajtóba, dupla klikk, némi várakozás, majd

Maxon Cinema

4D v2.1

dupla klikk az istall ikonra és hajrá! Az első meglepetés, hogy az installer német! A másik, hogy kb. 6,5 MB-án keresztül terül el a kedvenc partíciónkon! Ha nincs ennyi szabad helyünk akkor valamelyik kedvenc progiktól meg kell válnunk, vagy hagyjuk a fenébe az egészet. Ha van helyünk neki, akkor egy bal egyenes a Proceed szeme alá (vigyázz a monitorra!). Jön a szokásos blab-bla kit érdekel, kit nem, én speckó a Proceed-et választottam!

Válasszuk ki a nekünk színpatikos meghajtót aztán hajrá (Proceed)! Stop, még sem elfelejtettem megszúgni, hogy a progi (a drága) NEM csinál magának új fiókot ez nekünk kell csinálni! Minután ezzel is megvolnánk a szokásosat (gyk.:Proceed)! Következő intim kérdése, hogy a példákat, könyvtárakat, segédprogikat, képeket is felrakja? Szerintem érdemes felrakni azokat is. Utánna a... Na! Mi? Kérdés: normál-, turbó-, vagy a speckó 1200-es verziót akarjuk? Akarja mindenki magának a saját szájaíze szerintit.. Kérdés: (tisza Vágó István ez az installer!), milyen grafikus kártyánk van, márha volna! Hála az Istennek ez volt az utolsó kérdése proginak és nagy nehezen elkezdődik az installálás! Hurrá! A gép pillanatok alatt felrakja a progit! Vagy még sem?

Kérdés (.....hhhhhhhh!!!!!!) :(!Most meg azért nyavajog, hogy át írja a User-Startup-ot? Szerinte ettől könnyeb lesz a progival dolgozni, de ez szerinte nem annyira fontos. Nekem aztán tök mindegy, csak legyen már készen ezzel a rohadt installációval! Most mindenki az választja magának amelyiket akarja. Nem igaz újabb ablak! De itt már csak az tudatja velünk a program, hogy az installáló befejeződött (VÉGRE!:)! és, hogy ott fogjuk taláni a progit ahová kijelöltük a helyét (hihetetlen!).

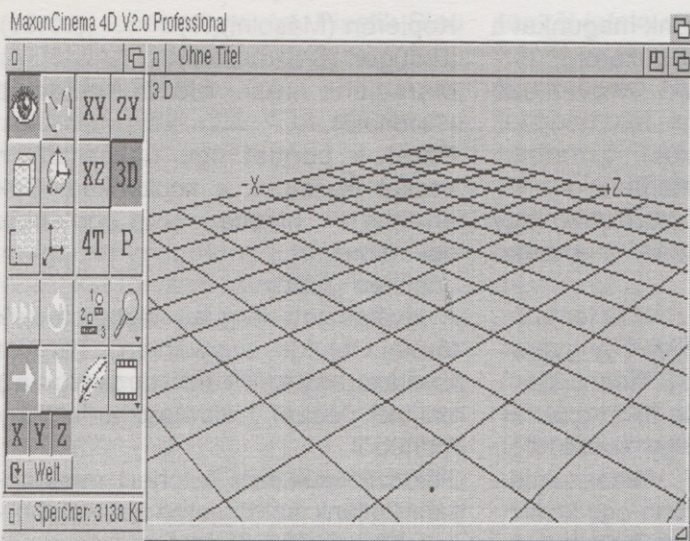
Indítsuk el a Cinema 4D címzetű progit a többbit egyenlőre hagyjuk a fenébe!

Pár pillanat múlva elő is tűnik a főképernyő! Mindjárt fel is tűnik, hogy a program további része is német nyelven kommunikál velünk! Hurrá! Ez a nyelv használat nem nagyon elterjedt a programok körében. A gyengébb idegzetű felhasználók gyorsan a letörlik a progit és elhatározzák, hogy beszerzik az angol nyelvű verziót (<csak szép magyarosan!>)! Több napi, heti, havi utánna járkálás után meg is van az angol verzió. Csak, hogy ezt egy cracker gárda fodította le és egy-két helyen továbbra is német (legalább is én így vettem észre!): Az erősebb lelkirovel rendelkező user mekilát, hogy kikapasztalja a progit, mivel úgy tudja, hogy a német ill. az angol egy nyelvcsaládból származik (gyk.:germán) neki lát! Tudni kell, hogy a usernek középfokú angolvizsgálója van, de a német tudása a ja ill. nein-ra korlátozódik (tisztelet a kivételnek). Pár perc (f)elhasználás után jön rá, hogy valahogy a két nyelv itt nem nagyon akar hasonlítani egymásra és jön a szokásos delete vagy a félig angol, félig német verzióval küzd tovább.... No comment.

Először én is meglepődtem, majd elővettem a nagy Halász Előd féle német-magyar szótárt (miért nem az LSSzotar-at? :-O Louise) és hajrá! Itt egyesek felhördülnek, hogy így aztán jól megfogom éretni ezt a progit.

Tévedések elkerülése végett majdnem középfokú szinten gagyokgok németül, de így is egy-két szónál magamhoz illetve szótár után kaptam. Miután megszemlétük a főképernyőt vegyük sorba, hogy miket látunk.

Egy nagy téglalapot benne egy



rácsnálóval rajta két felirat: -y, +z ill. 3D. Igen, itt elméletileg 3D-ben ábrázolódnak a dolgok, amit most látunk az a kamera nézete, tehát ez látja a kamera. Még itt található egy felirat:

Ohne Titel (Cím nélküli) vagyis még nincsen semmilyen munka megkezdve. Menjünk tovább, de először is kicsi húzzuk összebb a fő ablakot! Ha sikerült további tíz azaz 10 kicsi ábra tűnik fel a bal szélén. Vegyük sorra azokat a balról jobbra elv alapján. Fumkcióikra később fogok kitérni!

- 1.:Ermölicht das Bearbeiten der Arbeitsoberfläche A munkafelület szerkesztése
- 2.:Ermöglicht das Bearbeiten der Punkte des aktiven Objekts Az aktív tárgy pontjainak szerkesztése
- 3.:Schaltet in die XY-Ansicht XY-nézetbe kapcsolás
- 4.:Schaltet in die ZY-Ansicht ZY-nézetbe kapcsolás
- 5.:Ermöglicht das Bearbeiten des aktiven Objekts Az aktív tárgy szerkesztése
- 6.:Ermöglicht das Bearbeiten der Achsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy tengelyeinek szerkesztése
- 7.:Schaltet in die ZX-Ansicht ZX-nézetbe kapcsolás
- 8.:Schaltet in die 3D-Ansicht 3D-nézetbe kapcsolás (momentán ebben a nézetben látjuk kicsiny világunkat)
- 9.:Ermöglicht das Bearbeiten der Textur des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúrájának szerkesztése
- 10.:Ermöglicht das Bearbeiten der Texturachsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúratengelyeinek(?) szerkesztése
- 11.:Schaltet in die 4-Tafel-Ansicht 4-

táblás-nézetbe kapcsolás (olyan nézet lesz mint amit az Imagine használ) 12.:Schaltet in die perspektivische Ansicht Perspektivikus nézetbe kapcsol (ez látja a kamera!) 13.:Zieh-Funktion für inverse Kinematik Húzó-funkció az inverz kinematikához (!?) 14.:Stellt die Aktion Drehen ein

Bekapcsolja a forgatás /kamera mozgatása (én ezt figyelem meg)/ 15.:Parameter Fenster für die Objekt-Drahstellung Paraméter ablak a tárgyak ábrázolásához 16.:Öffnet ein Auswahlenü mit Vergößerungsfuntionen Egy menüt nyit nagyítási funciókkal 17.:Stellt die Aktion Verschieben ein Bekapcsolja az eltolást (tárgyat tolja el, ha minden igaz) 18.:Stellt die Aktion Skalieren ein Bekapcsolja a skálát (!?) 19.:Zeichnet die Szene neu .jra rajzolja a színpadot 20.:Öffnet ein Auswahlmenü mit Berechnungsalgorithmen Egy menüt amiben ki lehet választani, hogy miként számolja ki a képet Ezeket nem írom le, jöjjön rá mindenki magától (nem lesz nehéz) 21.:(De-)aktiviert die X-Achse Ki-be kapcsolja az X-tengelyt (erre nem lehet mozgatni a tárgyat stb.-it) (De-)aktiviert die Y-Achse Ki-be kapcsolja az Y-tengelyt (De-)aktiviert die Z-Achse Ki-be kapcsolja a Z-tengelyt 22.:Schaltet zwischen Welt-, Schirm-, und Objektkoordinaten um A világ-, képernyő-, és a tárgykoordinátái között kapcsolgat Mielőtt még valaki azon nyavajogna , hogy nem látja ezeket a feliratokat, azoknak megsúgom, hogy ezek legfelül láthatók! A Hilfe-Fenster (Súgó-ablak) felirat helyén! Menjünk az egerünkkel legfelülre és nyomjunk oda egy jobbegyenest! Hirtelen előtűnik egy újabb menüsor, most ezt fogom kivesézni. Indítsunk az első menüvel aminek a neve:

Projekt (Terv)

Neu

Ha egy új tervet akarunk nyitni ezzel nyithatunk.

Öffnen... (Nyitni...)

Egy elkezdett tervünket töthetjük be.

Hinzuladen... (Hozzá tölteni...)

Az elkezdett tervünkhöz tölthetünk be valamit pl.új tárgyat

Schließen (Zárni)

Lezárhatjuk a tervünket. Figyelem! ilyenkor az adatok elvesznek! Erre a program is figyelmeztet minket.

Speichern (Menteni)

Speichern als... (Menteni mint...)

Kimentésnél miután beállítottuk, hogy hova mentse el a program a kész "művünket" egy újabb beállítási lehetőséget kapunk:

Objekte (Tárgyak)

Materialen (Anyagok)

Animation (Animációk)

Umgebung (Környezet)

Einstellungen (Beállítások)

Ezekkel a kapcsolókkal be lehet állítani, hogy mit szeretnének kimenteni.

Einstellungen>> (Beállítások>>)

Ez egy kicsit bonyolultabb lesz de menni fog!

Editor... (Na vajon mi ez?)

Hirtelen előtűnik egy újabb menü egy csomó izgalmas beállítási lehetőséggel.

Nézzük hát meg ezeket!

Dateiabfragen (Dátumra rákérdezés)

Nem tudon mit csinál.

Sicherheitsfrage (Biztonsági kérdés)

Rákérdez arra például, hogy

kilépjen-e a tervből.

Piktogramme (Ikon)

Csináljon-e ikont a képnek, tevnek amikor ki lesz mentve. Szerintem nincs sok értelme.

Workbench (!?)

A workbench nyitva legyen vagy zárva.

Lichtautomatik (Autómatikus fényforrás generálása)

Ha nincs fényforrás a művünk úgy fog kinézni mint a négerék harca az alagútban. Ergo, nem látunk semmit.

Rückgängig (Érvénytelenítés)(!?)

Sicheres Rückgängig

(Biztonságosabb érvénytelenítés)(!?)

Keine doppelten Namen (Nincs dupla név)(!?)

Sieicherheitkopie (Biztonsági másolat)(!?)

Bildschirm... (Képernyő...)

Milyen képernyőmódban, hány színnel induljon a program. Alatt van egy furcsa szó:

Seitenverhältnis (Oldalarányok)

A színpad oldalainak az aránya egymáshoz.

Farben... (Színek...)
Milyen színnel indítson a program..
Startpfande... (Lefordítva értelmetlen lenne)
Itt lehet megadni a proginak, hogy honnét töltsse be a következőket:
Szenen (Színpadok)
Texturen (!?) Materialen (Anyagok)pl.fa kinézet stb.
Animatoinen (!?)Raytracer
(!?)Umleitung (Terelőút)(!?)
Bildanz. (Képmutatás)
Ersatzpfande (Lefordíthatatlan)
Itt lehet további textúrákat betölteni.
Kommentar (No Comment...)
Ujabb ablak tűnik fel a következő feliratokkal:
Szennenkommentar (Színpadkommentár)
Bilderkommentar (Képkommentár)
Dokument (!?)
Ezt a rész valahogy nem értem.
Suffix (!?)
A nyelvben képzőt, ragot jelent. De, hogy itt mit jelent arról g ō z ö m sincs.
Rechnungspriorität (Számítási prioritás)
Mekkora prioritása legyen a képszámoltató proginak.
Grundeinheit (Alapegység)(!?)
Animationeneinheit >> Zeit (Animáció egysége >> idő >> Bilder >> kép)
Zeihensatz (Lefordíthatatlan)
Menü (Na, m...)
Fenster (Ablak)
Milyen betű típussal induljon a program, ill. a menük betűtípusait lehet beállítani.

Ezzel végetünk is az editorral, de még továbbra is az Editor-t kínozzuk. A következő pontok:
Drahstellung laden (Forgatókönyv betöltése)
Drahstellung speichern als... (Forgatókönyv mentése mint...)
Layout laden (!? töltése)
Layout speichern als... (!? mentése mint...)
Bildladen (Képadatok töltése)
Bildladen speichern als... (Képadatok mentése mint...)
Raster laden (Háló(?) töltése)
Raster speichern als... (Háló mentése mint...)

Ezzel ki is végeztük az Einstellung (Beállítások) menüt.
über... (Nézze meg mindenki, nagyon tanulságos!)
Beenden (Befejezni)

Hurrá! Sikerült átrágnunk magunkat a Projekt (Terv) menürendszeren!
Most jöjjön a Következő menücsoport:
Bearbeiten (Szerkesztés)
Rückgängig (Érvénytelenítés)
Ha valamit véletlenül eltöröltünk vagy elszúrtunk akkor ezzel a ponttal lehet megmenteni a megmenthetlent. (Ez NEM lemez műveletekre vonatkozik!) Egy gyors példa erre: Töltsük be (Öffnen...) a Tutorial1 nevű file-t!Pár pillanat múlva előtűnik egy kocka, egy "gyűrű" és egy "bigyó"! Válasszuk ki a "bigyót", a közepén van egy kicsi kocka oda nyomjunk egy balost! Ha mindent jól csináltunk akkor a "bigyó" elfehéredik (nem azért mert megijedt!)ezek után nyomjuk meg a "DEL" billentyűt és a "bigyó" eltűnik!Hirtelen hiányérzetünk támad és belénkhasít a felismerés, hogy nem élet az élet egy ilyen aranyos "bigyó nélkül, akkor nem kell mást tennünk mint kiválasztani a Rückgängig (Érvénytelenítés) pontot és kedvenc kis "bigyónk" ismét teljes élet nagyságban vigyorog az előző helyén!

FIGYELEM!

Ez mindig csak az utolsó lépésre vonatkozik! Tehát nem lehet egész műveletet feltámasztani a halottaikból!

Ausschneiden (Kimetszeni vmit)
Egy tárgyból lehet ezzel kivágni különböző "felesleges" pontokat, részleteket,oldalakat.

Példa: Töltsük be a Tutorial3 nevű file-t! Egy kocka fog a képünkbe vigyorogni, de nem sokáig, mert ezen fogjuk kiélni szadista hajlamainkat! Válasszuk ki a kockát a közepén levő kicsi pötty segítségével (a kocka fehér lesz!), majd utána az "Ermöglicht das Bearbeiten der Punkte des aktiven Objekts"(Az aktív tárgy pontjainak szerkesztése) című pontot (a szem mellett van balra!).Ha sikerült akkor a kocka sarkainál kicsi fekete pöttyöket látunk.Válasszuk ki az egyik sarkot és menjünk az

Ausscheiden (Kivágni vmit) pontra.
Hirtelen a kockának három azaz 3 éle eltűnt.Hozzuk vissza az eltüntetett éleket.Gondolom, sokan rájöttek, hogy az "aktív tárgy p o n t j a i n a k szerkesztésével" nemcsak a tárgy pontjait tudjuk kijelölni, hanem azokat a pontokat mozgatni is tudjuk.Gyorsan próbáljuk ki!

Kopieren (Másolni)(!?)
Einfügen (Beilleszteni)
Maradjunk az előző példánál (Tutorial3).

Ezzel a ponttal egy ugyan olyan kockát illesztünk a kockánkba. Sok értelme nincsen. Legelőbbis egyenlőre.

Löschen (Törölni)
A kiválasztott tárgyat, éleket tudjuk törölni.Objekte auswählen (Tárgyat kiválasztani)A kívánt tárgyat(akat) tudjuk ezzel kiválasztani egy menüből.

Példa:Töltsük be a Tutorial1 nevű file-t s menjünk az "Objekte auswählen"-re (Tárgyatkiválasztani) és már láthatjuk is, hogy milyen tárgyakat tudunk kiválasztani. Boden (talaj)Kamera (!?)Kugel (golyó)Ring (gyűrű)Würfel (kocka) Alatta látható egy egy téglalap "Höher" (Magasabbra) felirattal(!?) Alatta újabb kapcsoló látható "Mit Unterobjekten" (Alsóbb tárgyakkal) felirattal. Ha ki van "pipálva" akkor az egész szípadra is vonatkozik. Válasszuk ki a kockát (Würfel). Most ugyan az a hatást értük el mintha a kicsifekete pontra böktünk volna az egérrel.Objekte verwalten (Tárgyakat kezelni) Egy ablakot kapunk benne különböző kapcsolókkal: Achse (Tengely)Létre hoz egy tengelyt.Löschen (Törlés)Duplizieren (Megduplázás)

A kiválasztott tárgyból létrehoz még egyet, ugyan oda ahol a kiválasztott tárgyvan.Verschieben (Eltolni)(!?) Leeren (Kiüríteni)(!?) Hinzuladen... (Hozzá tölteni...) A szípadhozhoz lehet további tárgyakat tölteni.

Speichern... (Ki menteni...)No comment.Material... (Anyagok...)A tárgyak által felhasznált textúrákat tekinthetjük meg és szűk keretek közöttde meg változtathatjuk. A szűk keretet az itt felsorolt textúrákon értem,amiket ebben a tervben használunk. Nézzük meg, hogy momentán milyen textúrákat használunk.Válasszuk ki a "Boden"-t (talaj) és utána egyből egy klikk a "Material..."-ra. Ha mindent jól csináltunk egy újabb felsorolás jelenik meg a következő feliratokkal: Standardmaterial (Normálanyag) Ezen a kamerát kell érteni.Gitter (Rácsozat)No comment. Ez egy textúra fajta. Glas Grün (Üveg zöld)Ez kb. olyan anyag mint az Imagine-ben az "Attributes"-ban a króm stb. Karo (Csúcsára állított négyzet) Ezen a kockás textúrát kell érteni, piros

(vörös), fehér négyzetek. Plastik Blau (Műanyag kék)Lásd feljebb "Glas Grün"-nél. Plastik Grün (Műanyag zöld)Na mi? Plastik Rot (Műanyag vörös)(!?)

Ezzel most már arról is megbizonyosodtunk, hogy milyen cuccokat használ fel a "Tutorial1" terv. Darstellung (ábrázolás)

>Voll (Teljes)

>Leicht reduziert (Könnyen redukált)

>Mittel reduziert (Közepesen redukált)

>Stark reduziert (Erősen redukált)

>Als Quader (Mint téglatest)

>Unsichtbar (Láthatatlanul)

A szerkesztőben levő ábrázolásra kell gondolni, minél egyszerűbb az ábrázolásannál gyorsabban rakja ki a program a szerkesztőben a tárgyakat. Ezek alatt 4 db nyíl látható a két felsorolás között lehet mászkálni vele, nem láttam sok értelmét. A felsorolás alatt két újabb felirat: Höher (Magasabbra)Valamit ezzel a gombbal lehet megemelni. Válasszuk ki egy színpatikus tárgyat és nyomjuk meg a gombot. A kép vadul villog ill. egy hangot hallunk amiből az a következtetés lehet levonni, hogy valamit nem jól csináltunk. De mit? Erre kéne rájönni!

Material auswählen (Anyagot kiválasztani)

Maradjunk a "Tutorial1" tervben és válasszuk ki egy tárgyat. Ha nem választottunk ki semmit akkor a program erre figyelmeztet. Válasszuk ki a gömböt (az afurcsa valami a kocka és a gyűrű előtt!) és menjünk a "Material auswählen"-re.

Megjelenik egy felsorolás a felhasznált anyagokkal és megtudhatjuk azt is, hogy a gömb milyen textúrát "visel". Ez most nem tetszik nekünk és változtassuk meg! Válasszuk ki a "Karo"-t és menjünk az "OK"-ra. Most már a gömb a kiszámoltképen "kockás" lesz.

Gyorsan számoltassuk ki a képet!

Menjünk az "Öffnet ein Auswahlmenü mit Berechnungsalgorithmen"-re (úgy néz ki azikonja mint egy diafilm), nyomjunk oda neki egy balos vagy jobbost (neki tökmindegy) és válasszuk ki a "Scanline" pontot és engedjük el az egér fülét. Hirtelen a képernyő elfeketedik!

Nem kell megijedni nem GURU-It el, ha elégtürelmesek vagyunk pár másodperc múlva jobbról-balra,

fentről-lefele elkezdi agép kirajzolni a képet. De mi nem vagyunk türelmesek! Nyomjuk meg az egér jobbgombját, egy kis ablakot látunk a képernyő közepén ezekkel a feliratokkal: Berechne das Bild (Kép számítás)Ez a felirat a képszámoltatási fajtáknál változik!

Minket ez nem fog annyira érdekelni, mint a többi felirat: Bild zeigen (Kép megmutatása)

Na vajon mit jelenthet ez? Speichern (Mentés) Halál poénos, hogy a félig kész képet is ki lehet menteni! Abbruch (Megszakítás) Ha meggondoltuk magunkat ezzel lehet megszakítani a számolást.

Hogyha már itt tartunk nézzük meg a többi képszámítási módot is: SW-Drahdarstellung (Fekete-fehér drótváz) (Fekete-fehér képmegjelenítés) Drahdarstellung (Drótváz képmegjelenítés) Itt már a tárgyak a beállított színükkel jelennek meg.

SW-Fälchendarstellung (Fekete-fehér felületszámítás) Színe ugyan az mint a legelső képszámítási mód csak itt a program már a talajis jelöli. Már ha van.

Flächendarstellung (Felület számítás) A tárgyak felületit számolja ki a program a tárgyak beállított színeivel.

Scanline No comment. Raytracing No comment.

Én speciel a "Scanline"-t használom tervezés közben, majd mikor kész a műakkor raytracel-em le. Nézzük tovább az elkezdett menüt. A következő menüpont a: Material Bearbeiten (Anyag szerkesztése) Maradjunk a szokásos tervünknel (Tutorial1). Ha nem volt kiválasztva tárgy akkor erre figyelmeztet a program. Válasszuk ki a kockát és menjük erre a menüpontra.

Hirtelen egy újabb ablak nyílik meg különböző feliratokkal: Name (Név) A felhasznált anyag elnevezése, momentán "Plastik Blau". De ezt a nevet át is írhatjuk. Farbe (Szín)

A tárgy színet lehet beállítani.

Transparenz (átlátszóság)(!?)

Spiegelung (Tükröződés)(!?)

Glanzlicht (Tükröződőfény)(!?)

Leuchtend (Ragyogás)

Nem érdemes piszkálni ezt a pontot, mikor már adtunk a tárgynak egy színt, mert ha megváltoztatjuk az alap (0%) beállítást a tárgy nem a beállított színben fog ránk vigyorogni

a képről, hanem a beállított ragyogási színben fog tetszelegni.

Relief (Domborzat) Nem sok vizet zavar a képen ha állítgatjuk.

Textur (Textura) A fehér keret melletti kis kockára rábökve pár pillanat múlva kapunk egy listát, ahonnan kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő textúrát. A textúrák fajtáit nem írom le mert a program file-jai között megtalálható az "übersicht" című könyvtárban a "Relief übersicht" és a "übersicht" file-ban, jpeg képfórmátumban az összes textúra. Az ablak felett van két felirat: Zeigen (Mutatni) A kiválasztott textúrát mutatja meg ha van elég memóriánk (még 2 megán is megmutatja), illetve egy kis infót kapunk a textúráról (felbontása, színek száma).

Verlauf (Színátmenet)

Kreis (Körkörös)

Stern (Csillag)

Quadrat (Négyzetes)

Alatta újabb kapcsolókat találunk, amik ha ki vannak pipálva akkor aktívak.

Nebel (Köd) A tárgyat a színeknél beállított köd tölti be.

Fresnel (Nem tudtam lefordítani)

Nem tapasztaltam a képen sok változást ha kikapcsoltam, még ray-trace módban sem.

Schatten (árnyék)

Azt lehet meghatározni, hogy a tárgynak legyen-e árnyéka.

Distanz (Távköz)

Azt jelenti, hogy a tárgy széleitől milyen távolságra kezdődjön a köd.

Brechung (Törés)

A tárgy fénytörését lehet beállítani.

Glanz (Csillogás)

Na mit lehet beállítani?

A következő menüpont a:

Material verwalten (Anyagok kezelése)

Ha meg akarjuk a tárgyak attribútumait változtatni akkor ezt itt tehetjük meg.

Baloldalon a felhasznált attribútumok láthatók, kiemelve az aktív tárgy attribútumát.

A jobboldali menü pontokat szinte az előbb ismertettem ezért nem fogok újra kitérni rájuk. De alul újabb érdekes feliratokat láthatunk. Nézzük ezeket meg balról jobbra.

Neu (new)

Egy új attribútum vagy textúra helyet hoz létre amit a saját szájunk íze szerint tudunk változtatni. Ennek a neve "Neu" lesz. Info (!?) Itt egy szük

szavú infót kapunk: "Az anyagot egy tárgy használja"- szöveggel. Jó sokat megtudtunk!

Hinzuladen (Hozzá tölteni)

A listához tudunk új attribútumot tölteni.

Az attribútumok: Glas (Üveg) Glas Blau (Üvegekék) Glas Grün (Üvegzöld) Gold (Arany) Nebel (Köd) Orange schale (Narancshéj) Plastik Blau (Műanyag kék) Plastik Gelb (műanyag sárga) Plastik Grau (műanyag szürke) Plastik Grün (Műanyag zöld) Plastik Hellblau (Műanyag világoskék) Plastik Lila (Műanyag lila) Plastik Rot (Műanyag vörös, piros) Silber (Ezüst) Sternenhimmel (Csillagos ég) Wasser (Víz) Ziegelmauer (Téglafal)

Egy-két attribútumot azért nem írtam a listába bele, mert ezek a textúrákközött is megtalálhatók.

Alle speichern (Mindet kimenteni)

A listán levő összes(!) attribútumot kimentem.

Doppelte löschen. (Duplákat törölni)

A megkettőzött anyagokat törli el. Erre a program figyelmeztet, hogy tényleg törölje azokat.

Duplizieren (Megduplázni) A kiválasztott textúrát, attribútumot megduplázza és X.1 névvel látja el. Löschen (Törölni) Na vajon mit csinál?

Speichern (Menteni) Na vajon mit csinálhat a kiválasztott textúrával, attribútummal?

Texturpfade (Textúra út) Itt lehet megadni, hogy milyen útvonalon érje el a program a textúrákat.

Unben. Löschen. (Nem használt törlése) Ez a pont a nem használt textúrákat, stb.-ket törli. Nem érdemes nagyon piszkálni, mert ha a kijelölés rossz helyen áll, akkor ha pechünk van az összes textúrát, stb-t törli!

Most egy gyors példa ennek a menüpontnak a használatáról! A szokásos terv (Tutorial1). Kijelölve a gyűrű, változtassuk meg a textúráját úgy, hogy a gyűrű ezüst attribútumban díszeslegjen majd a kiszámoltatott képen. Mit kell tenni? Lépjünk be az előbb ismertetett menüpontba (Material verwalten) és láthatjuk, hogy a gyűrű momentán az üveg zöld (Glas Grün) attribútumot viseli, erre mármint se lesz szükségünk ezért töröljük a listáról (Löschen) és töltjük be (Hinzuladen) az ezüst (Silber) attribútumot, válasszuk ki. Lépjünk ki a menüből lépünk be a "Tárgyakat megváltoztatni" menübe (Objekte

verwalten) válasszuk ki a gyűrűt (Ring), menjünk az anyagok (Materialen...) ponthoz és válasszuk kiaz ezüstöt (Silber) és OK, lépünk ki innét is. Számoltassuk ki a képet lehetőleg Scanline-ban!

Ha mindent jól csináltunk a gyűrű ezüst színben tetszeleg a képen. Sikeresen ezt a menüpontot is kivégeztük, nézzük meg a következő áldozatot.

Auswahl>> (Kiválasztás)

Alles (Összes)

A összes tárgy ki lesz választva, kivétel a "Talaj" (Boden), "Égbolt" (Himmel) és a "Kamera" (Standard material). Ilyenkor a tárgyak egy nagy csoportba fognak tartozni, melynek a neve

"Objektgruppe" (Tárgy csoport) lesz.

Nichts (Semmi) Invertieren (!?)

Gruppieren (Csoportosítástani)

Ilyenkor a kurzorból egy kereszt lesz, nyomjuk le az egér jobb gombját és toljuk el az egeret valamelyik irányba.

Ha mindent jól csináltunk a keresztet után egy kis vonal, téglalap, négyzet lesz. A vonal, stb által behatárolt területen levő tárgyak most már egy csoportba tartoznak, nevük: Objektgruppe (Tárgy csoport).

Aki nem hiszi járjon utána a "Tárgyakat kiválasztani" (Objektauswahlen) menüben.

Ott díszesleg a felirat: Objektgruppe (Tárgy csoport).

Figyelem! Nem fontos a kiválasztandó tárgyakat teljesen beborítani a vonallal elég ha csak a tárgy közepén levő kis négyzetet kerítjük be! A színpadon levő tárgy csoportot általában egy tengely (x, y, z, felirattal) jelképezi. A tárgy csoport textúráját, attribútumait külön-külön illetve egyszerre is meg tudjuk változtatni. Ez vonatkozik az "Alles" (Összes) pontra is. Gy akár egyszerre több tárgyat is tudunk törölni, mozgatni, stb.

Példa: Csoportosítsuk a gömböt és a kockát! A tárgy csoport színeit változtassuk kékre. Irány a "Tárgyakat kezelni" (Objekte verwalten) menü, jelöljük ki a "Tárgy csoportot" (Objektgruppe), ugyan itt az "Anyagok" (Materialen) nemű és jelöljük ki a "Műanyag kék"-et (Plastik Blau) és OK. Hirtelen megjelenik egy kérdés, hogy az attribútumot a többi tárgyhoz is hozzá rendelje, mivel mi pont ezt akarjuk tehát "Igen" (Ja).

Számoltassuk ki a képet és ha

minden jólment akkor a kockánk és gömbünk kék színben virít a képen. Most már ezt menüt is tudjuk kezelni, irány az újabb akadály minnek a neve:

Hierarchie>> (Hierarhia)

Vor (Előre)

Zurück (Vissza)

Höher (Magasabbra)

Tiefer (Mélyebbre)

Ezzel a ponttal a tárgyak hierarchiájában tudunk slattyogni.

A következő menü:

Objekte (Tárgyak)

Grundobjekte>> (Alap tárgyak)

Achse (Tengely)

Dreieck (Háromszög) Ebene

(Sík) Kegel (Kúp) Kugel

(Golyó) Lichtquelle

(Fényforrás) Pyramide

(Piramis) Ring (Gyűrű)

Scheibe (Korong) Tetraeder

(Tetraéder) Viereck

(Négyzet) Würfel (Kocka)

Zylinder (Palást) Polygone>>

(Polygonok) Achse (Tengely)

Blume (Virág) Kreis (Kör)

Linie (Vonal) N-Eck (Sokszög)

Stern (Csillag)

A poligonok a legérdekesebb tárgyak. Mivel nincsen térbeli kiterjedésük nem látszanak a kiszámoltatott képen! Próbáljátok ki!

Polygonobjekte>> (Polygontárgyak)

Morphobjekte (Morph tárgyak)

Ezekhez a tárgyakhoz szükségünk van egy poligonra, a "Virág" (Blume) poligon pont jó is lesz. Irány a most ismertetésre kerülő menü. Egy almenü jelenik meg a következő pontokkal:

Name (Neve)

Unterteilungen (Felosztás)

Ez azt jelenti, hogy a "Morph tárgyunk" hány pontból álljon. Minnél több pontból áll össze a tárgyunk annál "finomabbak" a tárgy ívei.

Sajnos ennek nagy ára van, mert minnél nagyobb a felosztás annyival több memória kell a kép kiszámításához!

Art (Alkat) Kubisch (Kocka alakú)

Akima (!?) B-Sline (!?)

Linear (Lineáris)

A tárgy körvonalait rajzolja meg a kiválasztott alaktípussal. Nem láttam sok különbséget az egyes típusok között.

Konturen

auswählen... (Kuntúrokat

kiválasztani...) Egy újabb menüt nyit a program, válasszuk ki a "Virágot" (Blume) és menjünk az "OK-ra". A

program erre ki írja, hogy először adjuk meg a kontúrokat és ekkor kapnak szerepet a következő menüpontok: Verschieben (Eltolni) A tárgy körvonalait sokszorozhatjuk meg. Jelöljük ki a "Virágot" és sokszorozzuk meg. Láthatjuk, hogy a jobboldali listában megjelent a "Virág (20)" (Blume(20)) felirat. Menjünk az "OK-ra" a program arról nyavajog, hogy neki túl kevés a kontúr. Járjunk a kedvében és ismételjük meg az előző műveletet. A "Verschieben-nel" nemcsak sokszorozni lehet a tárgy körvonalait hanem törölni is! Próbáljuk ki. Menjünk a "Virág (20)" (Blume (20)) felíratra, jelöljük ki és irány az "Eltolni" (Verschieben) pont. A kijelölt körvonalak eltűntek. Ugyan ezt a műveletet az egérrel is el tudjuk játszani! Jelöljük ki a kívánt tárgyat és kattintsunk rá még annyiszor ahányszor megszeretnénk sokszorozni a tárgy körvonalait.

Ezt a poént a kamerával (Kamera) nem tudjuk eljátszani. Erre a program is figyelmeztet.

Na vajon miért?

Hülle<>Loch (Burkolat<>Luk)

Válasszuk ki az egyik kontúrt és nyomjuk meg ezt a gombot. A felirat eltolódott három karakternyit. Most menjünk az "OK-ra" mire a program kiírja, hogy túl kevés a kontúr. Sokszorozzuk meg a kontúrokat és végezzük el rajta a "Burkolat<>Luk" (Hülle<>Loch) műveletet. A prog szerint még mindig túl kevés a kontúr! Ha netalán csak néhány kontúrra jelöltük ki a "Burkolat<>lukot" akkor a program figyelmeztet, hogy minden rétegnek sok lukpolygont kell tartalmaznia! Nem baj jelöljük ki a többi kontúrt is és "OK". A program szerint kevés a kontúr! Tiszttára olyan mint a "22-es csapdája" (Joseph Miller). Azt hiszen ezt a pontot nyugodtan hagyhatjuk a fenébe. Höher (Feljebb) Tiefer (Lejebb) Az "x (20)" listában tudunk fel, le mászkálni. De jó! ("x (20)" az aktuális kontúrt akarja szimbolizálni, csak a gyengébbek kedvéért!) Gesamtunter. (Összesfelosztás)

A kiválasztott polygon felosztását tudjuk megváltoztatni ebben a pontban. A jobboldali listában észre is vehetjük a zárójelben levő számon, hogy a felosztás megváltozott. Höher (Feljebb) (!?) Unterteilungen (Felosztások) A felosztások nagyságáról kapunk tájékoztatást. Itt is meg tudjuk változtatni a felosztást.

Ezzel végeztünk is ezzel az almenüvel. Deckflächen... (Takarófedelek...) jabb almenüt kapunk a következő Választási lehetőségekkel (gyk.: a felsorolás jobbról-balra fog történni):

Anfang (Eleje)
A polygon elején lesz egy tető. Ende (Vége) Na mi lesz a polygon végén? Runden*2 (Kerekíteni*2) (gyk.: ez a szó kétszer szerepel ezért van a "*" jel) Ezekhez a pontokhoz további két alpont tartozik: Anzahl (Darabszám) Hány darab tetőréteg legyen a polygon elején és végén. Radius (Rádusz) Mekkora szögben forgassa el a tetőket. Ezzel a almenüt ki is végeztük, a következő almenü a : Pfadobjekte (Ösvény tárgyak) (!?)

Először is válasszuk ki egy polygont ami a virág lesz és menjünk a most ismertetésre kerülő menübe:

Name (Név) (!?)
Unterteilung (Felosztás)
Pfad... (Ösvény...)

Itt ki kell választanunk a nekünk színpatikus polygont egy listából.

Skalierungspfad... (Skálaösvény...!?)

A szokásos listából kell kiválasztani a szokásosat. De nem érdemes mert nem történik semmi izgalmas.

Parelleverschiebung (Parelleltolás!?)

Eléggé vad dolgok szoktak létre jönni ha be van kapcsolva.

Skalierung (Skála) (!?)

Drehung (Forgatás) (!?)

Kontur auswählen (Kontúrokat kiválasztani) A szokásos.

Deckflächen (Takarófedelek) A szokásos. Ehhez az almenühöz (Pfadobjekte) nem lehet példákat felhozni, ezt sajnos ki kellsaját magatoknak tapasztalnotok! A következő almenü a:

Schichtobjekte (Réteges tárgyak)

Ami kisértetiesen hasonlít a "Morph tárgyak" (Morph Objekte) almenühöz ezért nemis térek ki rá. Hát ez gyorsan illetve nagyon egyszerűen megoldottuk, a következő almenü a:

Schraubobjekte (Csavart tárgyak)

Maradjunk a szokásos polygonunknál (gyk.: virág) és válasszuk ki ezt az almenüt. A következő rémségeket fogjuk látni:

Name (Név) (!?)

Unterteilungen (Felosztás)

Na mit csinál? Verschiebung (Kinyújtás)

A mekkora mértékben nyújtsa meg a függőleges vonal mentén.

Drehung (Csavarodás)

A polygont hány fokos szögben csavarja el.

Kontur auswählen... (Kontúrt kiválasztani...)

A szokásos almenü.

Deckflächen... (Takarófedelek...)

Szintúgy a szokásos almenü. Hát ezzel is megvolnánk. A következő almenü a:

Verschiebobjekte (Kinyújtott tárgyak)

A szokásos polygont válasszuk ki és loholjunk a számunkra ismeretlen nemübe. Amit látni fogunk az:

Name (Név) (!?)

Unterteilungen (Felosztás) (!?)

Verschiebung X Y Z (Kinyújtás X Y Z)

A polygonunkat a tér három pontja felé tolhatjuk el a kívánt mértékben.

Kontur auswählen... (Kontúrt kiválasztani) (!?)

Deckfläche... (Takarófedelek... (!?)

Ezzel végre befejeztük a "Polygon tárgyak" (Polygon Objekte) menüt, a következőmenü a:

Special Objekte>> (Speciális Tárgyak)

Figur (Bábu)

Fraktal (Fraktál)

Höhenrelief (Magasabb reliefek)

Ha ezt válasszuk ki egy almenüt kapunk a következő pontokkal:

Name (Név) (!?) IFF-Bild (IFF-Kép)

A kis téglalappal tudjuk betölteni a kívánt képet.

Zeigen (Mutatni)

A beállított képet tudjuk megnézni, már ha van elég memóriánk és itt kaphatunk akéért képről olyan információt, hogy mérete (hányszor-hánys), színek száma.

Bereite (Szélessége)

Itt lehet beállítani a kép kívánt pont szélességet.

Höhe (Magasság) Na mit lehet beállítani itt?

Verkleinerung (Kicsinyítés)

Mekkorára kicsinyítse le a kívánt képet.

Sonne (Nap)

Egy napot hoz létre, ez fényforrásként fog viselkedni. Ki hitte volna.

Text (Szöveg)

Egy újabb almenüt kapunk, nézzük meg:

Text (Szöveg)

Itt lehet beírni, hogy milyen szöveget akarunk viszont látni a kepünkön.

Datei (Adatok) (!?)

Schriftart (Írásstílus)

Elméletileg itt lehetne meg változtatni a betűtípusokat, de sajnos csak két fajta tölthetőbe az egyik a "Diamant", a másik a "Helvetica" (ez a két

betűtípust két külön könyvtárban található meg a program filejai között)

Ausrichtung (Kirázás)

Linkbündig (Balradölő)

Zentriert (Közép)

Rechtsbündig

(Balradölő) Sok különbséget nem vettem észre a változtatások között.

Schriftstill (Írásstílus)

Normal (Normál)

Kursiv (Döntött)

Ha a "Döntött"-et (Kursiv) választjuk akkor az alatta levő kis kérdésben:

Winkel (Szög)

Be lehet állítani a kiíratandó szöveg betűinek a dőlésszögét 60°-ig, ha ennél nagyobb szöveget állítunk be arra figyelmeztet a program. Nyomjunk egy "OK"-t és a kívánt szöveg a beállításoknak megfelelően megjelenik. A következő alpontok a:

Boden (Talaj)

Ez egy végtelen talajt hoz létre.

Himmel (Ég)

Ez egy háttérrel hoz létre, amire például felhúzhatunk egy "Felhő" (Wolken) textúrát. Ettől valahogy ízlésesebb lesz a kép. A következő almenü a:

Umgebung (Háttér)

Egy újabb menü fogad minket a következő "rémségekkel":

Umgebungsfarbe (Háttérszín)

A színpadunk háttérének a színét lehet itt beállítani.

Nebel (Köd)

A köd színét lehet itt beállítani illetve, hogy a tárgy közepétől milyen távolsáig terjedjen a köd ezt a:

Distanz (Távolság)-gal lehet beállítani.

Sonne (Nap) Ha be van kapcsolva akkor egy napot hoz létre.

Einstellen (Beállítani) Itt lehet beállítani, hogy a napunk miképpen süssön a színpadunkra.

Uhrzeit (Ora, idő) Stunden (Ora)

Minuten (Perc) Datum (Dátum)

Tag (Nap) Monat (Hónap)

Geographische Breite (Földrajzi szélesség)

Ebben a almenüben azt lehet beállítani, hogy a beállított hónap beállított napján a beállított időben a megadott földrajzi szélességi fokon, hogy kéne sütnie a napnak a színpadunkra.

Schattenwurf (árnyékvetés)

Azt állíthatjuk be, hogy legyen-e árnyék vagy sem.

Vordergrundbild (Elülső alapkép)

Hintergrundbild (Hátulsó alapkép)

A szokásos kérdésben lehet

beállítani a kívánt képeket. Sajnos evvel az almenüvel kapcsolatban példát nem tudok felhozni, ezt sajnos ki kell tapasztalni. A következő menüpont amit a nagyító alá veszünk az a:

Werkzeuge (Eszközök)

Anordnen (Elrendezni)

Ehhez egy tárgy csoportra van szükségünk. Töltsük be a "Tutorial1"-et (Öffnen) és csoportosítsuk a gömböt és a gyűrűt (Bearbeiten/Auswahl/Gruppieren), majd irány ez a menüpont. Gyökeres változás állt a színpadba. Egyszerűen leírhatatlan, csak tudnám, hogy mi az értelme ennek a pontnak. (majd csak rájövök!)

Boole>> (!?) A+B A-B A*B

A-(B) Ez az almenüpont eléggé bonyolult, de hamar meglehet érteni.

Két tárgyra van szükségünk, hogy meg tudjuk nézni, hogy mint "művel" a tárgyainkkal. Ez a két tárgy legyen a "Kocka"

(Objekte/Grundobjekte/Würfel) és a "Piramis"

(Objekte/Grundobjekte/Pyramide).

Először hozzuk létre a kockát, ha a bal egérgombot lenyomva mozgatjuk az egeret, a színpad a rajta levő tárgyakkal valamelyik irányba eltolódik, ha a jobb egérgombot lenyomva mozgatjuk az egeret akkor a színpadot a rajta levő tárgyakkal tudjuk "Zoomolni". Most, hogy már ezeket is tudjuk, hozzuk létre a "Piramis"-t is. Jelöljük ki az egyik tárgyat és menjünk a mostismertetésre kerülő almenü valamelyikébe (Werkzeuge/Boole/X).

Hirtelen egy kérdező jelenik meg a következő feliratokkal: Objekt A... ("A" tárgy) Itt lehet kiválasztani egy listából az "A" tárgyat, ez most a "Kocka" (Würfel) lesz. Objekt B... (a "B" tárgy) Na mit lehet kiválasztani? Miután megadtuk a kívánt tárgyat irány az "OK". Pár pillanatig el lesz a gépmagában majd kirajzolja a két tárgyat. Az egyik tárgy egy kissé megváltozott. Ha jobban megnézzük a tárgyat láthatjuk, hogy a tárgy pontjaival történt valami. Wow! Tehát ezzel a ponttal tudjuk az egyik tárgy pontjait egy másik tárgy pontjaihoz hozzá adni, kivonni, szorozni stb.

Menjünk tovább:

Duplizieren: (Sokszorozni)

Ezzel a parancssal egy tárgyat tudunk megsokszorozni.

Knittern (Gyűrni)

A kiválasztott tárgy pl.: "Kocka" több

"lapból" fog felépülni. Érthetőbb legyen a kocka oldalait alkotó négyzetek két derékszögű háromszögből fognak felépülni.

Spiegeln (Tükrözni)

A kiválasztott tárgyat tükrözi a saját tengelyénél. A színpadon csak annyi látható, hogy a tárgy egy kicsit arrébb mozdult.

Übernehmen (Felvenni)

Ehhez a ponthoz két vagy több tárgyra van szükségünk valamilyen textúrákkal. Töltsük be a "Tutorial1" színpadot (Öffnen...). Válasszuk ki a gyűrűt és menjünk most ismertetésre kerülő almenübe (gyk.: Werkzeuge/Übernehmen). Ha nincs aktív tárgy akkor erre figyelmeztet a program.

Hirtelen egy újabb almenü tűnik fel a következő pontokkal: Auswahl...

(Kiválasztani...) Itt lehet kiválasztani, hogy melyik tárgyunk vegye fel az aktív tárgy (itt a "Gyűrűt" kell érteni ezen) a következő paramétereket (FIGYELEM! az aktív tárgyat (gyk.: "GYűrűt") nem lehet még egyszer kiválasztani, erre a program is figyelmeztet minket!):

Position (Pozíció) Na mi lehet ez?

Abmessungen (Felmérés)

Az aktív tárgy a kiválasztott tárgy méretét veszi fel.

Richtung (Írány) Na mit vesz fel a kiválasztott tárgy?

Material (Anyag) (!?)

Textur (Textúra) (!?)

Animation (Amimáció) (!?)

Achsenposition (Tengely pozíciók)

Az aktív tárgy tengelye a kiválasztott tárgy tengelyével kerül azonos pontra.

Achsenabmessungen (Tengely felmérések)

Az aktív tárgy a kiválasztott tárgy tengely méretét veszi fel. (Ha minden igaz!)

Achsenrichtung (Tengely irány)

Az aktív tárgy tengelye kerül a kiválasztott tárgy tengelyével egy pozícióba.

Unterteilen (Felosztani)

Ezt a pontot használva a kiválasztott tárgyunk több alkotó pontból fog felépülni. A felosztás mértékének a memóriánk nagysága szab határt.

Verformen (Megformál)

A kiválasztott tárgy tengelyét emeli valamivel magasabbra.

Wickeln (Csavarni)

A kiválasztott tárgyat mindenféle szögben elcsavarja. Kellemesen poénos tárgyakat lehet így létrehozni a "Gyűrűből" (Ring).

Zentrieren (Középpontosít)
 Ahhoz, hogy ezt a pontot használni tudjuk szükségünk van egy tárgy csoportra. Töltsük be a szokásos színpadunkat ("Tutorial1"), majd csoportosítsuk a "Gömböt" és a "Kockát". Irány ez a pont és nem történt semmi szemmel látható! Őszintén megvallva nem tudom mit csinál.

Zufall (Véletlenség)
 Ki kell választani egy tárgyat és utána használhatjuk ezt a pontot, de nem csinált semmi észre vehetőt!

Ezzel a művel befejezve nyugodtan elmondhatjuk, hogy a menük 50%-val már tudunk bánni.

Nagy valószínűség szerint már mindenki képes egyszerűbb, bonyolultabbképeket megtervezni és kiszámoltatni.

Azonban még egy ígéret betartásával tartozom nektek, a cikk legelején bemutatott menüpontok ismertetésével.

A menüpontoknémet illetve magyar megfelelőjét nem fogom leírni még egyszer mert már egyszer megtettem, így csak a számozásuk alapján fogom azokat említeni.

Ezeknek a menüpontoknak több variációs lehetőségeik is vannak ezért nem kell meglepődni ha ilyen vagy ehhez hasonlókat láttok mint pl.: 1+8+17 ez azt jelenti, hogy a színpadot a perspektivikus nézetben látjuk és abban tudjuk mozgatni a színpadot a bal egérgomb lenyomásával, a jobb egérgomb nyomva tartásával tudjuk a színpadot "Zoomolni".

Remélem elég érthető voltam.

Akkor lássuk a menüt: 1+8+17.: az előbb magyarítottam el 1+3+17.: XY nézetben történnek a dolgok (mozgatás, zoom) perspektivikus nézet ezt látja a kamera!

1+8+14.: szabadon tudjuk mozgatni a kamerát a 3D megjelenítésben

1+11+14.: lásd feljebb csak 4T módban

1+12+14.: mint feljebb csak P módban

1+az aktív nézetnek a száma+18.: színpadra való zoomolás 2+az aktív nézetnek a száma+17.: a tárgy pontjainak szerkesztése 5+az aktív nézetnek a száma+14+X, Y, Z.: a tárgy forgatása az aktív tengely körül 5+az aktív nézetnek a száma+17+X, Y, Z.: a tárgy mozgatása térben az aktív

tengely(ek) mentén 5+az aktív nézetnek a száma+18+X, Y, Z.: a tárgy kicsinyítése, nagyítása az aktív tengely(ek) mentén 6+az aktív nézetnek a száma+14+X, Y, Z.: a tárgy tengelyeinek forgatása az aktív tengely(ek) körül 6+az aktív nézetnek a száma+17+X, Y, Z.: a tárgy tengelyeinek mozgatása az aktív tengely(ek) mentén 6+az aktív nézetnek a száma+18+X, Y, Z.: a tárgy tengelyeinek a kicsinyítése, nagyítása az aktív tengely(ek) mentén 15.: egy menüt kapunk amivel ezeket tartalmazza:

aktive Objekte (Aktív tárgyak)
 unaktive Objekte (Nem aktív tárgyak)
 Wie eingestellt (Ahogy be van állítva)
 Voll (Teljes)

Leicht reduziert (Könnyen redukált)
 Mittel reduziert (Közepesen redukált)
 Stark reduziert (Erősen redukált)

Als Quader (Mint négyzet)
 Unsichtbar (Láthatatlan)

A színpadon megjelenő tárgyak megjelenítési formáját lehet beállítani.

Objekte beschriften (Tárgyak feliratozva)

Azt lehet beállítani, hogy a tárgyak mellett ott legyen-e a nevük.

Punkte beschriften (Pontok feliratozva)

A tárgyak pontjait nevezi meg.
 Animpfad einblenden (Animációs ösvény bevétele) (!?)

Az itt maradó további négy beállítási lehetőségről nem tudok írni, mivel azokra még nem jöttem rá.

16.: ha a jobb egérgombbal ide mutatunk akkor a következő választási

lehetőségeket kínálja fel a program:

Lupe (Nagyító)

Ezt választva az egér pointerből egy kicsi piros kereszt lesz a kinagyítandó tárgy közelében nyomjuk le a bal egérgombot, húzzuk el az egeret a nekünk tetsző irányba. Ekkor egy szürke keretet hagy maga után a kereszt. A kereten belüli tárgyak lesznek kinagyítva igen erős nagyításban.

Vergößern (Növelni)

Ezzel a ponttal lehet a nagyítás mértékét fokozni.

Verkleinern (Kicsinyíteni)

Ezzel lehet a nagyítás mértékét csökkenteni.

Aktives Objekt (Aktív tárgy)

Evvel lehet az aktív tárgyra "rá állni".

Gesamte Szene (Egész színpad)

Megmutatja az összes tárgyat ami a színpadon van.

Original Größe (Eredeti méret)

Teljesen lekicsinyítve mutatja meg a színpadot. Azt hiszem ezek után már mindenki képes a programmal képeket megtervezni illetve kiszámoltatni.

Most jön egy kis feladat amivel mindenki letehet magát, hogy mennyire sikerült elsajátítania a program eddigi működését.

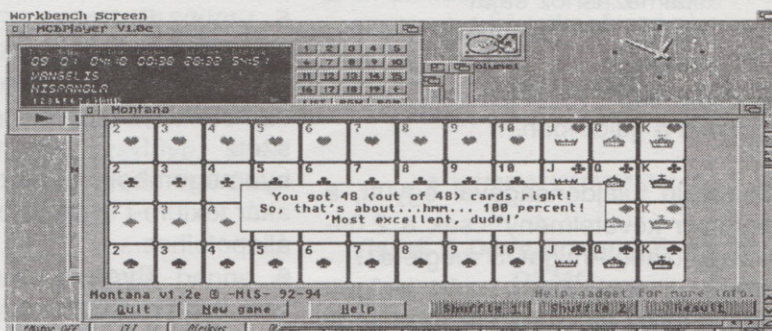
A feladat:

Hozzunk létre egy kockás talajt, rajta egy üveg kockával, egy poligon tárggyal, ami el van csavarodva 180°-kal (a poligon szabadon választott), valamilyen szöveget is jelenítsünk meg és egy egyet is csináljunk felhős ég textúrával.

A megoldást majd a következő számban fogom ismertetni, addig is kellemes szórakozást a programmal.

Raven

A kicsit lejjebb látható kép szemlélteti tixtel Magic kolléga éjszakai ténykedésének nyomait...



Megcsinálta a Montana című játék maximális pontszámát ... (ahelyett, hogy Marcus Aurelius elmékedéseit olvasta volna!)

Persze, lehet, hogy addig ügyeskedett valami image processor programmal, amíg összerakta a kicsi képecskéket a megfelelő sorrendbe...

;-) Louise

Magic User Interface v3.x

Az AmigaOS intuition-je (grafikus kezelői felülete) nagyon barátságos, és nagyon könnyen kezelhető.

De sajnos az idő már

igencsak eljárt felette, és a 90-es évek technológiáját már elég nehéz ráhúzni.

Létezik egy csomó úgynevezett HACK, amelyek arra hivatottak, hogy lecseréljék a különböző gadget-ek (kapcsolók) alakját, színét, stb.

Ezzel azért 'szébbé' tehetjük a régi felületet, de szinte semmivel nem leszünk előbbre...

A MUI egy olyan felhasználói felület, amelynek függvényparkjával az általunk írt programoknak a megszokott AMIGA felülettől eltérő képet, és tulajdonságokat adhatunk.

Például:

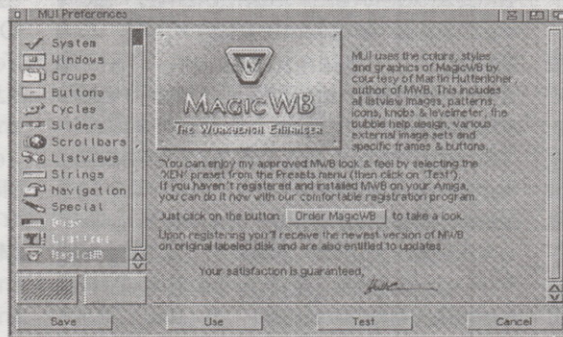
- 'Font sensitive GUI' azaz az ablakhoz alkalmazkodó Font hely/méret
- Változtatható ablak méret, ahol a változtatás utáni állapothoz igazodnak a nyomógombok és az ablakok
- Teljesen billentyűzetről kezelhető funkciók - Minden alkalmazáshoz saját environment (környezet) tartozhat...
- Bubble Help
- ... (lásd a guide-ban...)

Minden jó tulajdonságával együtt, a 'rendszer követelmény' csak a 2.04-es vagy újabb AmigaOS megléte... Persze a winchester ezért erősen ajánlott, mivel nem hiszem, hogy egy floppy-ról felállított rendszerben képes lenne bárki is a 3 másodpercenkénti lemezcserére...

Most menjünk végig a MUI Preference Editor-ban állítható tulajdonságokon

1. Info

Itt az aktuális verziószám, és a regisztrációs adatok találhatóak. Ha még nem regisztráltad, akkor a 'Register' gadget-tel egy file-hoz juthatsz amit kitöltve el kell juttatni a



szerezőhöz.

2. System

Megadható az alkalmazások számára elsődleges 'Public Screen', az 'Iconify'-hez tartozó billentyűzetkombináció, az AREXX interface állapota, és a 'Bubble Help' megjelenési idejének paraméterei.

3. Windows

Az ablak pozíciójának és méretének elmentése, az ablak frissítésének módja, az ablakok fejlécén található extra gadget-ek megléte, a használható betűtípusok, az ablak és a 'Requester' háttere, és a keretek paraméterei.

4. Groups

A 'Group'-ok azaz csoportok paraméterei...

5. Buttons

A nyomógombok rajzolata állítható... Sajnos ez az unregistered verzióban nem működik (ki van kapcsolva...) Itt szép 3D és lekerekített nyomógombokat készíthetünk, sőt akár texture-t is rendelhetünk a gomb állapotaihoz...

6. Cycles

Az ún. 'Cycle gadget'-eket definiálhatjuk. A 'PopUp Menü' a Cycle gomb megnyomására előkerülő menü, ennek a színeit és megjelenési formáit is itt lehet beállítani.

7. Sliders

A 'csúszkák' színeit, méretét lehet beállítani, de a button-okhoz

hasonlóan ez is csak a regisztrált user-eknek elérhető...

8.

Scrollbars

Azon ablakok széleinek paraméterei, ahol több dolog

közül választhatunk.

9. Listviews

Itt is hasonlóan az előbbiekhöz texture-t vagy színt rendelhetünk a lista ablak alkotóelemeihez.

10. Strings

A szöveg bekérő mező paraméterei

11. Navigation

A Drag & Drop, a billentyűzet, és a group-ok közötti navigálást állíthatjuk be.

Minden funkcióhoz saját billentyűzetkombinációt rendelhetünk...

12. Special

A 'Text field' azaz szöveges mező színeit, a 'progress indicator' paramétereit, és a Device/Tape grafikákat állíthatjuk be.

13. Busy

Ha egy program 'elfoglalt' állapotban van, nem csak az egér ZZZZ tudatja velünk, hanem egy ún. Busy Indicator is. Ennek scroll technikáját lehet itt konfigurálni

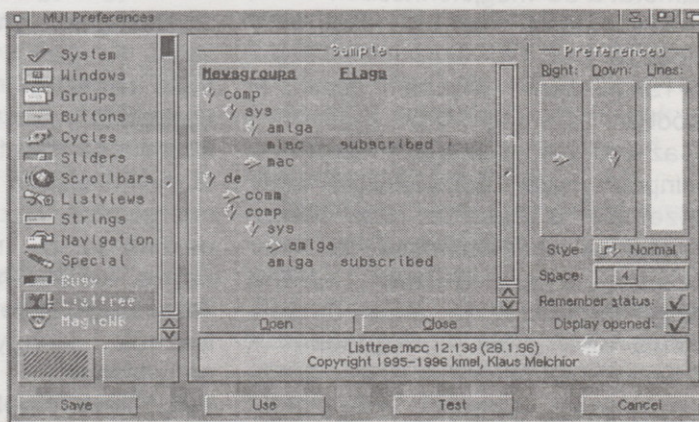
14. Listtree

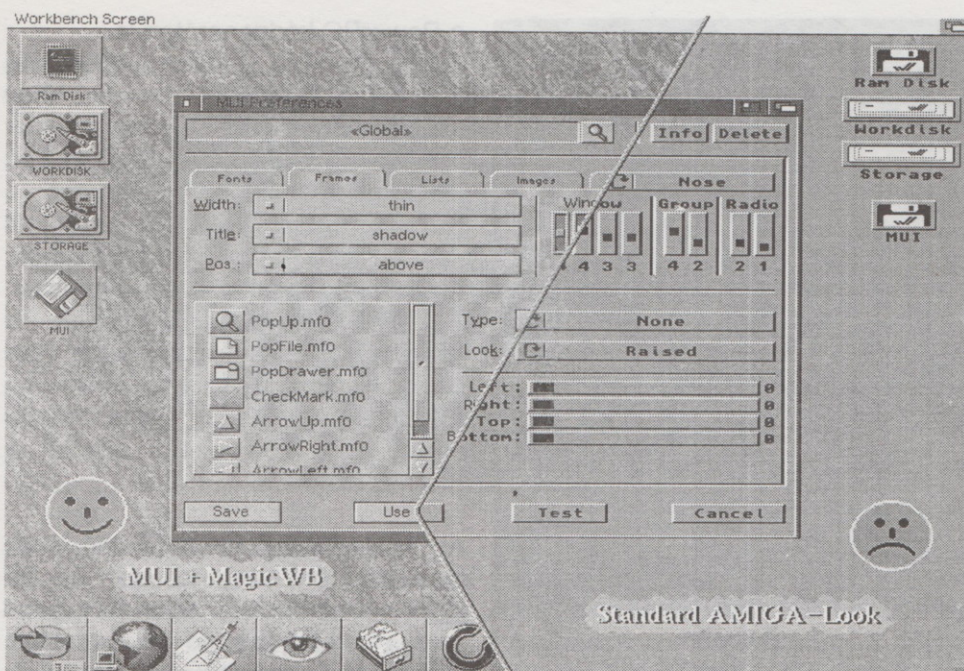
Ha pld egy könyvtárstruktúrában a Mac OS-hez hasonlóan akarunk máskélni, azt ezen menüpont segítségével érhetjük el.

15. MagicWb

Egy rövid szöveg arról hogy a MUI a MagicWb palettáját és tulajdonságait használja...

Mivel sokan a MUI-t, mint egy memória és hdspace faló szörnyeteget képzelik el, meg kell





említeni, hogy a használatához semmi másra nincs szükség, mint a MUI:Libs könyvtárban található library-kre...

Ez kb 250 kByte... Persze egy szépen konfigurált MUI, a sok texture miatt sok HD helyet foglalhat, de ez sem lehet több 2 MByte-nál...

(Az installálás során kb ennyit foglal, de ebben minden benne van, rengeteg grafika, példaprogram, doksi stb.)

A MUI keyfile nélküli verziója szabadon terjeszthető, az AmiNet-ről is letölthető. A regisztrációs díj, nekünk kelet európaiaknak elég borsos, de például az *AMIGA Surfer* nevezetű Internet-vadász project-ben is minden program MUI-val megy...

Louise



AMIGA Monitorok

Magyarországon talán a legnagyobb hiánycikk (az új gépeket leszámítva...) az AMIGA monitor.

Rengetegen használják a gépüket TV-n, ami fárasztja, és rongálja is a szemet, nem is beszélve arról, hogy a játékokon kívül minden program rondán néz ki rajta, sőt a családdal is

meg kell küzdeni a 20. század végi medianarkó felületéért.

Van egy hely Budapesten, ahol a kispénzű AMIGA tulajdonosok is kibővíthetik otthoni gépecskéjüket egy nagyon hiányolt monitorral.

Noha ezek nem új monitorok, németországban a szokásos 2-4 éves 'leselejtezésekkor' kerülnek áron aluli leadásra, de mivel mind ipari monitor, (24 órás üzemre vannak kitenyészve) rendkívül tartós és megbízható minden tekintetben.

Néhány ízelítő az árakból:

Zöld Video Monitor kb 1-2000Ft
Reuters Színes RGB kb 5-7000Ft
Reuters MultiScan 12" kb 13000Ft
Mitsubishi MultiScan 14" kb 25000Ft
Multiscan 70cm-es kb 50-60000Ft
(ez nem szabványos monitoroldali csatlakozóval van szerelve, ezért mindenképpen kérj róla bekötési rajtot, vagy kábelt!)

A monitorok árában nincs benne a kábelek ára, azt külön ki kell fizetni. (De a garancia és a számla igen!)

A Mitsubishi Multiscan egyenesen fantasztikus! Nekem is sikerült egy ilyenhez hozzájutnom, és nem is igen válnék meg tőle...

Az összes AMIGA screenmode-ot tudja, a PAL-tól a Super72-ig.

Ezekon kívül SVGA üzemmódban is 1024x768-as felbontásig használható, de ezt pc-s haverjaitoknak ne mondjátok el, mert felvásárolják szegény AMIGA-sok elől...

Sokan nem tudják, hogy is kell egy multiscan, vagy SVGA monitor-t az AMIGA-jukhoz illeszteni... (Fontos, hogy semmiképpen ne vegyél normál VGA monitort, mert azon nagyon rondán néz ki még a 640x512 is, csak multiscan-t, vagy SVGA-t!)

Ennél nem igen van egyszerűbb mutatvány, mivel összesen 6 vezetékkel kell mindkét oldalon beferrasztani.

A három színvezeték, (R,G,B) a vertikális, a horizontális szinkron vezetéket, és a föld-et.

Ezek után bármely SVGA monitor is használható, persze csak a 30kHz feletti screenmode-okkal...

Sokat gondolkoztam, hogy nagy kegyesen közöljem-e a cég telefonszámát, az újságban, (mivel többszöri kérésem ellenére sem voltak képesek egy reklámot, vagy árlistát létrehozni...) és arra a következtetésre jutottam, hogy ha közlöm, az mindenkinek jó, ha nem közlöm, akkor meg senkivel sem tolok ki (rajtatók kívül) ezért most itt van a telefonszám:

06-20-342-593 (rádiótelefon)

Ezen kívül semmi más infóval nem szolgálok, a telefonban mindent meg lehet tudni.

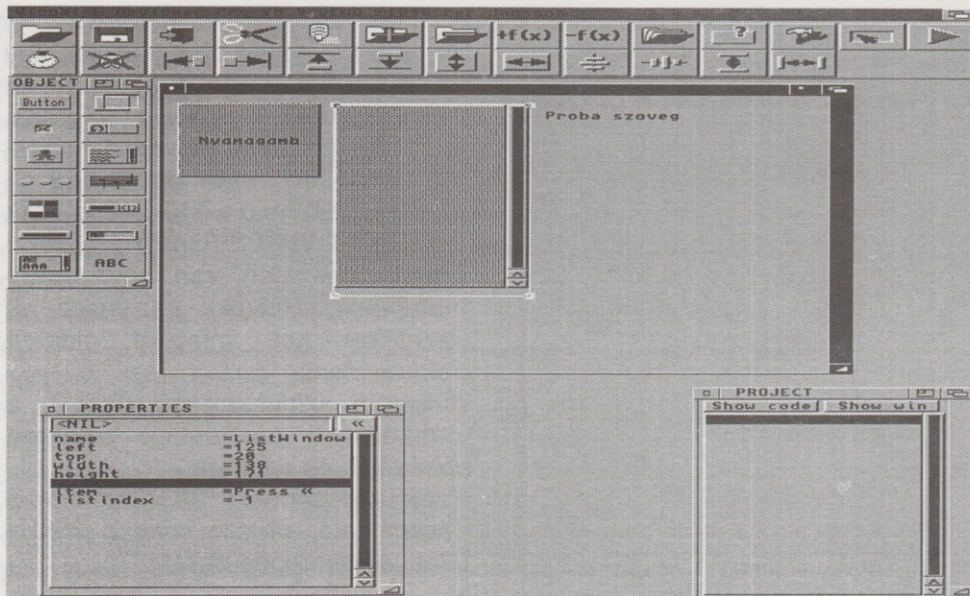
Azért ha felhívjátok, közöljétek velük, hogy az AMIGAonly-ban olvastátok a számot, hátha hirdetés is tesznek (és vesznek...) a következő számba.

Louise

Visual E Development Pro v.09 DEMO

Minden programozó szeretné a project-jét a lehető leghatékonyabban köntösben létrehozni. Ez sajnos kézimunkával, a gadtools bütykölésével elég nehéz.

Más platformokon már régi hagyományai vannak az 'egyszerűen szépen' módon programozásnak, (lásd VisualBasic, VisualC, BorlandC, Delphi etc.) és az a programozó aki egyszer megtanul egy ilyen designer-es programot használni, nem is igen tud elképzelni más módot a programozásra.



Szerencsére nagyon úgy néz ki, hogy AMIGA-n is elkezdnek kikelni az ilyen témájú project-ek, mint például a nagyon nagy jövő elé néző StormC vagy a most kukkolandó Visual E.

A VisualE programozója nem titkolt módon a VisualBasic-et vette alapul project-je elkészítéséhez.

Integrált egy nagyon könnyen kezelhető (néhányan 'hülyegyerek' designnak minősítik az effajta programokat...) felhasználói felületet, egyszerű függvényadoptációt, fordítói beállításokat, és fordítást a GUI készítőből.

Az elv egyszerű: fogd meg a használni kívánt objektumot, helyezd el a képernyőn lévő ablakban, változtasd meg a méretét, bökj rá kettőt, és ird meg a hozzá tartozó függvényt. Ha kész van, fordítsd le, és már használható is a program, anélkül, hogy bármi 'sárkányos' varázslatot követtünk volna el a CLI-ben.

Ennél többet egyelőre nem igen lehet elmondani a programról, ki kell próbálni...

A regisztrációs díja \$50, és megvásárlása gyorsítja a programozó munkáját.

Per Jonsson
Sagov. 19
393 52 Kalmar

Sweden
Email: TD93JP@TE.HIK.SE
Mobile:070-7947048 (Sorry, the only phone I have)

StormC/C++

Aki C-ben programozgat, vagy megszokja az AMIGA-n általános

a PowerPC kódgenerátort is. Teljes mértékű felhasználóbarátság jellemzi a project-et, látszik, hogy nem nagygépes programozók csinálták (pld. SAS/C), integrálva van az editor, compiler és a debugger. Nem AREXX-en keresztül kapcsolódnak a részprogramok, hanem egy komplex erőforrás részei. A minimális konfigurációnak a készítő OS2.04-et és legalább 020-as processzort 3M RAM-mal ajánlanak, de a 030 és a 8Mega sokkal jobb környezetet biztosít a StormC számára.

Az AmiNet-en elérhető verzió kicsit hiányos, jónéhány header és lib hiányzik belőle, de ezek a német Amiga Magazin januári CD mellékletén megtalálhatók.

A szabadon terjeszthető változat maximum 20kByte-os exe-t fordít, ami nem túl kedvező egy komolyabb project kialakítására nézve, de a program milyenségét nagyon is letesztelhetjük vele.

A teljes ár magyar zsebnek kicsit sok (600DM) de ez kb annyi, mint a BorlandC++ 4.5 ára.

A következő AMIGAonly-ban részletesen kiprobáljuk a StormC-t...

urouhack v1.5

Ugyan nem fejlesztői környezet, de az utolsó project is elég érdekes a maga nemében. Néha már unalmasnak tűnik a megszokott AMIGA GUI és intuition, ilyenkor jó lenne mondjuk kicserélni az ablakok szélén lévő gombokat, vagy

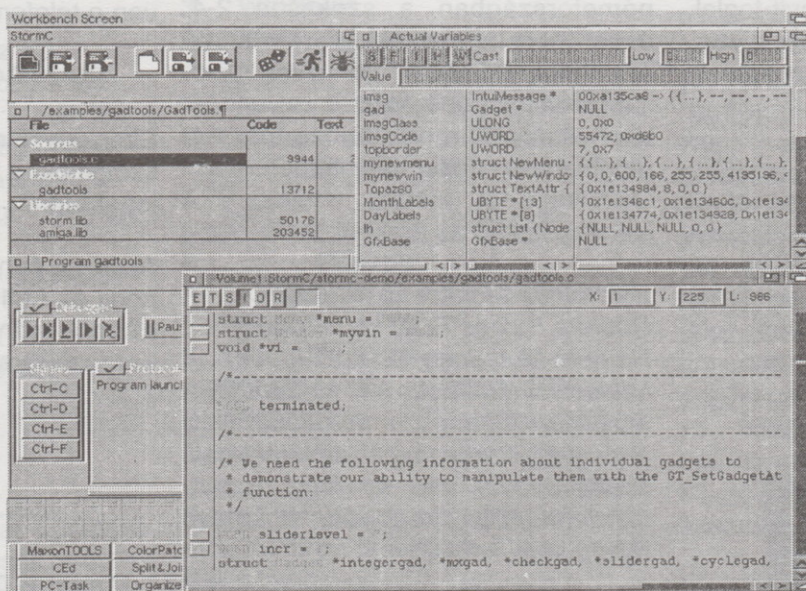
átalakítani a gadget-et rajzolatát. Az urouhack képes erre.

Programozója ugyan már vagy 6 verzióval ezelőtt kijelentette, hogy szakít kedvenc AMIGA-jával, egy 'Be' kedvéért, de úgy tűnik, ez még várat magára.

Az urouhack kicseréli az általános button-okat mondjuk X-Windows, vagy SysiHack formájúra. Továbbá a button-okat is kicsit szebbé teszi.

A future verziókban a programozó igéri, hogy saját iff képekkel is helyettesíthetjük a megunt gadget-et.

Louise



command line-os, vagy AREXX-es fordítást, vagy platformot vált.

Mostanában már van egy harmadik megoldás is, a StormC, amely szinte minden olyan jó tulajdonsággal rendelkezik, amit én, és még jónéhányan nagyon hiányoltunk az összes eddigi C fordítóból.

A StormC/C++ at AT&T standard v3-as C konvenciókat veszi alapul.

Jelenleg csak a Motorola processzorokra generálható vele kód, természetesen a 68060-ast is beleértve, de még a Power AMIGA-k megjelenése előtt piacra fogják dobni

Power melléklet

Damagewolf3D

Ez a kis preview így kezdetnek megszegyeníti jónéhány nagy software cég preview-ját.

A program, mint a neve is mutatja, egy zoom-os game lesz, 256 színű textúrákkal, háttér textúrával (égbolt), lépéseffektel, ugrással, le-fel nézéssel, Graffiti támogatással (!) megspékelve, és mindezt PD, vagy Shareware kategóriában!

A preview azért ragadta meg a figyelmemet, mert a textúrái nagyon szépek, és a mozgatórutin is gyors és kidolgozott. A preview még nagyon kezdeti stádiumban van, de már mellékeltek hozzá egy pálya szerkesztőt is.

A játék futtatásához elég lesz egy OCS-vel ellátott gép 0.5 Mb ChipRAM-mal, és 1 Mb FastRAM-mal (EHB mód), de kihasználja az AGA chipset-et (256 szín), és a gyors processzort (1*1, fullscreen rulez!), és nem sértődik meg, ha a 2 Mb ChipRAM mellé némi FastRAM is társul.

Gloom 2

A Black Majic ígérete szerint kiadják a Gloom második részét.

Ez mostmár végre nem csak egy feltupírozott Gloom lesz (Gloom Deluxe), hanem egy teljesen újraírt Gloom, ami remélhetőleg tükrözni fogja a Gloom Deluxe készítése közben felmerült igényeket, és továbbra is megmarad a jó konfigurálási lehetőség.

Netán még a billentyűzetet is lehet majd konfigurálni?!

Alien Breed 3D 2

A Team 17 az Alien Breed elkészítésekor egy érdekes dolgot tett. Felkérte az Amigások kis taborát, hogy vegyék fontolóra a dolgot, és VEGYÉK MEG az AB3D-

t.

A tét a cég további programfejlesztése volt. Ha az Amigások komolyan veszik a céget, akkor ők is komolyan veszik az Amigásokat, és tovább fejlesztenek kedvencünkre.

Az AB3D-t tényleg sokan megvették, és ennek köszönhetően a cég nem marad adós a folytatással.

A folytatás sok újítást fog tartalmazni, üvegtárgyak, átlátszó textúrák, grafikus kártya támogatás, pályaszerkesztő, ahol teljes egészében mi szerkeszthetünk pályákat, és még sok egyéb.

A cég már ki is adta a game első játszható preview-ját. A preview csak 4 Mega FastRAM-on indul el, és nagyon igényli a turbokártyát. A mozgatórutin némi finomításra szorul még, mert még egy 50 MhZ-es 030-ason is csak dőcögösen fut. A texturák elég jók, a hangok még majdnem teljes egészében a régebbi verzióból vannak kiszedve. A pixelméret 1x1, 2x1 és 2x2 között változtatható.

A képernyő lehet akkora mint az előző részben, és lehet full screen is. Ezen kívül tetszés szerinti részt takarhatunk le a játéktérből. Ez nem egy nagy találmány, mert nem a játékeret kicsinyíti, és ezáltal jelentősen gyorsítja a játékot, hanem csak a látható játéktérből takar le egy részt. Kérhetünk a játék képernyője elé realtime térképet is, tudunk kúszni, le-föl nézni és ugrani is. A játék készítői nagyon ráhajtottak a fényhatások finomítására, gyönyörű a lobogó fáklya, a falról visszaverődik a fénye, a biomech robot a fején lámpákat hord, és amerre fordul, bevilágítja maga előtt a folyosót, a plazmafegyver lövedéke pedig belehasít a folyosó sötétjébe.

Amerre repül, bevilágítja a folyosót, majd a falhoz csattanva kialszik a fénye. Hősünk keze és fegyvere teljes egészében vektor, amelyen szintén nyomon követhető a fény és sötétség váltakozása.

A szörnyek pedig... a szörnyek egy

teljes fejezetet érdemelnek! Természetesen a szörnyetegek újak, de a fő poén: a cég közzétett egy felhívást!

Aki úgy érzi, hogy jó a fantáziája, túltengenek benne a nagyfogú, gonosz torzók, szörnyek képei, és még valamely rajzoló programhoz is konyít valamit, az részt vehet a játék fejlesztésében!

Erről szól az AlienBreed 3D Competition. A feltételek: a sprite maximum 128x128 pixel lehet, 256 színben, a szörnyet meg kell rajzolni előlről; hátulról; jobb- és baloldali nézetben, és halál pózban. Ezen kívül két animációs fázist használhatunk a szörny fegyveres támadására vagy harapására, ez a szörnytől függ.

A jelentkezést a következő címre kell eljuttatni:

"I'VE GOT AN ALIEN THAT WANTS TO MEET YOU"

Phil Quirke-Webster
Project Manager
Team 17 Software
Longlands House
Wakefield Road
Ossett
W Yorkshire
WF5 9JS

A cég állítólag két verziót jelentet meg a játékból, az egyik alap ezerkettesre, a másik verzió pedig bővített (minimum 4 MegaFastRAM) 1200-esre, vagy nagyobb gépekre fog megjelenni.

Watchtower

Az OTM nemrég tűnt fel a játék piacon a Virtual Karts nevű játékkal.

Most kiadott legújabb játékuk a Watchtower egy Chaos Engine típusú játék, AGA és CD32 gépekre. A játékot egyszerre ketten is játszhatjuk három világban (desert,

jungel, city). Az ellenségek intelligensek, és a pályák végén óriási végszörnyekkel kell megküzdenünk. Az OTM ezen kívül ígér még 2 shoot'em up játékot, amiből az egyik HI-RES OVERSCAN 256 színű lesz!

A Virtual Karts készítője, Fabio Bizetti is ígér nekünk egy 3D texturemapped úr shoot'em up-ot.

Bloodfest

A Mellow Chips készítette ezt a Hired Guns stílusú 3D arcade game-et. A 3D ezúttal nem zoom rutint takar, itt csak a kinézet 3D-s mint például a Beholder-ben.

A játék a távoli jövőben játszódik, mi egy űrhajó utasai közé tartozunk. Amikor a hajó felkelt minket és kilépünk a hibernátorból, már tudjuk, hogy itt valami nagy baj lesz. Egy szál késsel barangolunk a hajóban és saját társaink támadnak ránk, rothadó arccal, és örült tekintettel...

A fali konzolokból lassanként összeáll a sztori: a külső űrből származó lények támadták meg a hajót, és ők mosták ki a legénység agyát, és változtatták őket zombivá. Több színtel megszakadt a kapcsolat, a szenzorok nem működnek, a hajó pajzsa levált...

Az utolsó esély mint mindig... mi vagyunk. Szerintem nagyon jó ez a kis freeware játék, annak ellenére, hogy mindenki retteg az AMOS-ban írt játékoktól. A grafikája jó, és a hangulata is remek. Azt a néhány hangot kihagyhatták volna a játékból, amit más játékokból loptak ki. Kicsit kiábrándító.

Little Big Red Adventure

Igen, ez az a bizonyos adventure, amit pc-re adtak ki nem is olyan

régen.

A játékban egy olyan világban kell léteznünk, ami nálam a "Szovjetszkaja Pravda" fedőnevet viseli. Olyan jó elnézegetni a rég elfelejtett cirilbetűs szavakat...

A játék preview-ja AGA-s, és nagyfelbontású. Nincs túl sok szín a képernyőn, de a grafika mégis nagyon szép. Remélem ezek az "elfelejtett" project-ek, a Coala-val, és a 21 új flipperjeivel karbanölve már jelentenek valamit...

Solo Assault

Ismét egy kis freeware játék, ami kiemelkedően jóra sikerült, és el lehet borzadni, ismét AMOS.

A legtöbb shareware és freeware játéktól azért írtóznak az emberek, mert csúnya a grafikája, és ezt automatikusan összekötik az AMOS-szal.

És ezt teszik azért, mert az AMOS-t azoknak a gépikódban járatlan egyéneknek találták ki, akiknek azért van kreativitásuk, és szívesen összeütnek egy-két kisebbjátékot. De ezek az egyének elég sűrűn egyedül csinálják az egész játékot, és hát a grafika...

Ha viszont jó a grafika, eszünkbe sem jut, hogy esetleg AMOS-szal készült (Flight of the Amazon Queen!!!).

Ennek a kis űrhajós shoot'em up játéknak a két készítője. Az

O u t p o s t
csapatnév alatt
alkotó
Ola



Zandelin

és Robert Hennings igenis kitétek magukért.

A meteor mezőbekerült űrhajónkkal

Ray Trace-elt(!) meteorokat kell kilőnünk, és az ellenünk támadó ellenséges űrrepülők is nagyon jól néznek ki.

A lödözést időnként megszakítja egy kis lézerkardos párbaj is. A játék hangulata jó, gyors és pergő.

Monsters of terror

alias Wizards of War

Akinek volt 64-e, az biztos, hogy felkapja a fejét erre a névre: Wizards of War.

Ennek a remek játéknak az ötletét lovagolta meg bizonyos Matthias Bock, aki elkészítette ennek a játéknak az AGA-s verzióját.

Az eredeti játékból jó néhány hangot megtartott, ezek biztosítják azt az érzést, hogy az öreggel játszunk, de a szörnyek nagyon szépen ki vannak dolgozva, és a játékban 800 kb poénos digi szöveg található.

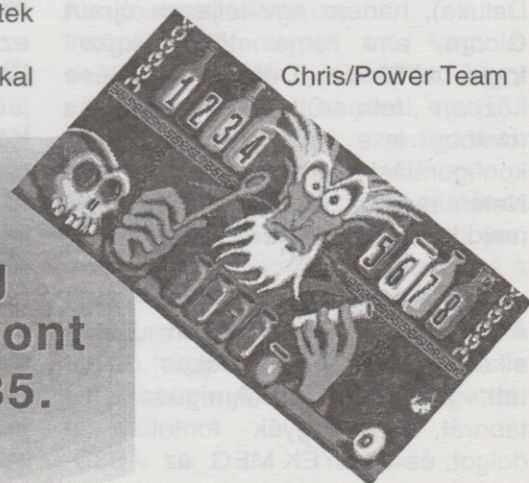
Ezen kívül egyszerre 4-en is játszhatunk, támogatja a paralell joy elosztót, és a billentyűzetről való játékot, mindezt 25 pályán keresztül tehetjük.

A kód teljes egészében assemblert, és multitask. Ez persze csak a 20 DM-ért regisztrált verzióra vonatkozik, ugyanis a regisztrálatlan verzió az első pálya után kegyetlenül kivág minket a játékból.

E-Mail:
starfox@incubus.franken.de
(prefered)
matt@vax.rz.uni-wuerzburg.d400.de

Matthias Bock
Mähderweg 16
97225 Zellingen
Germany

Chris/Power Team

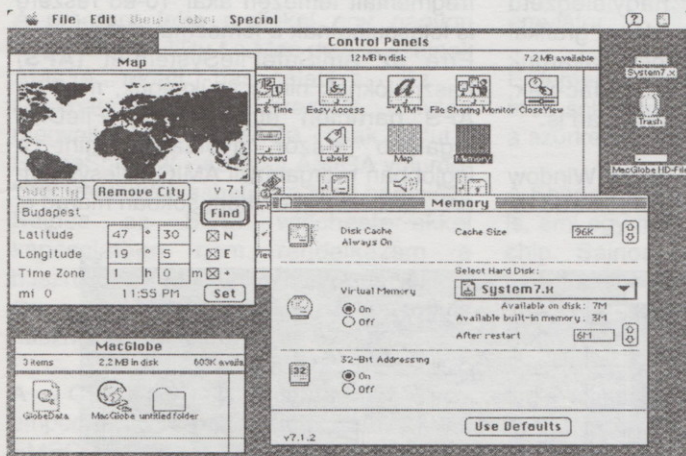


Budatétényi AMIGA Club
Minden Szombaton 9:30-15:00-ig
Budafok-Tétény Művelődési Központ
Budapest XXII., Nagytétényi út 35.

Az emulátor-kedvelők újabb kedvencéről, a ShapeShifter nevezetű Macintosh II. emulátorról szeretnék néhány használható információt adni.

Volt egyszer valaha, úgy 7-8 évvel ezelőtt egy A-Max, amely óriási dolognak számított az AMIGA-s software-ek között, mivel az akkori egyetlen konkurencia, (intelligens körökből...) az Apple számítógépét, a Macintosh Classic-ot volt képes minden AMIGA user-ek gépébe varázsolni.

Persze az akkor A500 - 68000 - 1Mega - Floppy konfigurációk messze elmaradtak a Macintos-ok alapképzésétől, de beidult a dolog. Megjelentek különféle bootdisk-ek, amin a System6.x verziói, és egyszerű programok futkároztak.



Egy másik cég gyárt(ott) hardware oldalról is megtámogatott emulátort, amit Emplant néven ismer(t) a nagydémű. Itt már nagyobb memória, gyorsabb processzor, és winchester is erősítette a gépet.

De azt hiszem, ezeket mindenféle siránkozás nélkül ki lehet dobni, mert egy srác, valahol németországban gondolt egyet, és rácáfolva az összes régi nagy cég fejlesztőire, egy olyan emulátorral rukkolt elő, amivel (emulációs képesség tekintetében) csak a PC-Task-ot lehet összehasonlítani.

Szinte mindent beleépített, ami szükséges (és a Mac felhasználók szerint elengedhetetlen...) ahhoz, hogy a nem túl alacsony árfekvésű programokat egy task-ban, minden kényünkre-kedvünkre tesztelgethessük (vagy talán komoly céllal használjuk is...).

Ugyanis, hiába drága gépek a Mac-ek, (persze ez a fajta drágaság erősen viszonylagos, mivel hiába kerül egy hasonló tudású pc-klón körülbelül fele annyiba, megbízhatóság tekintetében

ShapeShifter

The Pure Mac OS with
AMIGA

v 3.4

össze sem lehet hasonlítani a Mac-kel...) minden számottevő software-fejlesztő cég a programjaiból készít pc és Mac verziót is, így az igényes felhasználó, (feltéve ha jó vastag a pénztárcája) jobban jár, ha a drágább platform mellett dönt. Erre még kicsiny hazánkban is van példa, mert a modern nyomdák szinte mindegyike Mac gépeket használ, és van magyarországon jól működő Apple képviselő is. (vajon AMIGA képviselő miért nincs?! Drága a gép? Nem. Nincs rá elég software? Hát... Azért akad. Elcseszte a Commodore? Igen!) Tehát, aki egy Mac-et vásárol, minden további nélkül belekóstolhat a Norton Computing, a Microsoft és nem utolsósorban a Doom izéibe. (nem egy Mac-en futó pc-emulátorról van szó!)

Azért mielőtt valaki nagyon beleéli magát abba, hogy ezentúl az 1200-esén (ugyanis a programhoz minimálisan 020-as proci kell...) majd egy ablakban, truecolor-ban fog Doom-ot játszani, annak le kell egy kicsit lombozódnia.

Mert sajna az emuláció sebessége (a belső chipset-et használva) a színek számával egyenes arányban lassul.

Tehát egy vacak Mac (amiben minimum 68030-as processzor, 8 Mega RAM, nagyon gyors videokártya van) 256 vagy 32k színben nyugodtan képes jó teljesítményre, míg a szegény erősen elavult AGA vagy ECS chipset-es AMIGA-nkon futó emulátor maximum 2 színnel (azaz 1 bitplane-nel) képes összehasonlítható sebességet produkálni. (ha minden igaz, nemsokára megjelenik egy olcsó grafikus kártya A1200, A500 típusokhoz, ami a Video port-ba dugva elvégzi az annyit emlegetett Chunky2Planar konverziót, és plusszként egy A500-ason is tud 256 színt... ezzel túlléphetővé válik a slowly video...)

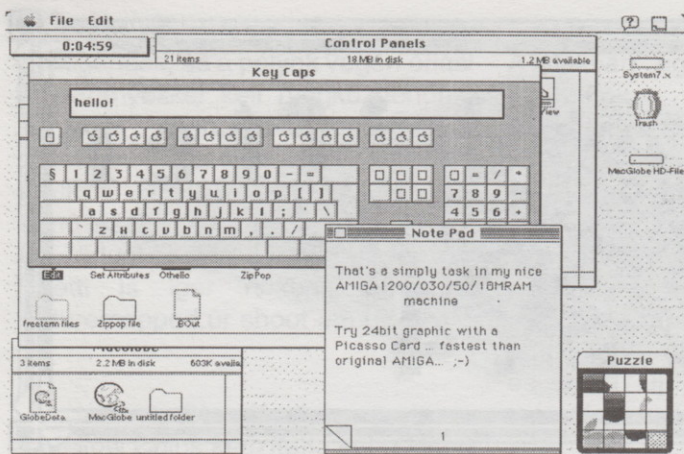
Visszakanyarodva a témához, a ShapeShifter egy Macintosh IIci-t emulál, az összes hozzá tartozó extrával együtt. Elérhető funkciók:

- videómódok 1-24 bit-ig, 1 vagy 2 monitorral
- az operációs rendszer használatához nincs szükség MMU-ra
- csak a System 7.x, és csak a teljesen 32 bit-es programok futnak
- használhatunk hardfile-t (a PC-Tasknál megszokott módon) a Mac HD szimulálására
- Apple CD-ROM emuláció (SCSI)
- az AMIGA SCSI portjai hozzáférhetőek a Mac SCSI-jéhez (HD, scanner, streamer,...)
- hálózati kártya használatával csatlakozhatunk a MacTCP és AppleTalk hálózatokhoz
- többcsatornás stereo hang
- a Mac hangdigitalizáló helyettesíthető a párhuzamos port-on lévő digivel
- az AMIGA serial/parallel használható a Mac-kel is
- a Clipboard-on keresztül text másolható mindkét irányba
- egy MAC: device-on keresztül elérhető az összes Macintos volume...

Miután hozzájutottam az AmiNET-ről a ShapeShifter 3.4-es verziójához, nekiláttam a teszteléshez.

Kétféle ROM használható az emulátorral, (az egyik 512k a másik 1MByte hosszú) de memória hiány esetén az 512k-s ajánlott. (az 1 MByte-os csak a 68040/68060-as processzoroknál okoz számottevő különbséget, 020-as és 030-as processzoroknál az 512k-s teljesen megfelelő) Ezekhez a ROM file-okhoz úgy juthatunk, hogy egy igazi Mac-en elindítunk egy, a ShapeShifter-hez mellékelt programot, ami csúnya-rossz kisfiú módjára, lekoppintja, és egy file-ban, lemásolhatóvá teszi azt. (Persze ennél van sokkal egyszerűbb módja is a ROM-szerzésnek, például kérsz tőlem...)

A ShapeShifter futtatása előtt le kell foglalni neki egy kis részt a CHIP



memóriából, amit a mellékelt PrepareEmul program végez el. Vagyis elméletileg el kell hogy végezze. De ha valami Blizzard, vagy M-TEC 030-as turbókártya van a gépemben, ne lepődj meg egy totális kifagyáskor a PrepareEmul után. (Ez azért lehet, mert a FASTMEM nem \$20000-nél kezdődik...) Persze a coder gondolt a szegény turbókártya tulajdonosokra is, és beépítette a PrepareEmul-ba ezen kártyák támogatását is. (a PrepareEmul-t A1200 paraméterrel kell meghívni, vagy ha ez sem jó, használd a MacMem, vagy a FastExec nevű programot)

Ha sikeres volt a Prepare, a BOOT-kor

egy video-kártya meglétére feltételezi. Lehetőség van egy sor beépített kártyatámogatás közül választani, sőt external module-okat is használhatunk. Létezik egy AGA-EVD nevezetű driver, ami az AGA kártyán történő megjelenítést teszi 4x-6x gyorsabbá. (Ebben az esetben további nagylélegzetű memóriára lesz szükség, de a grafikai sebesség megéri...) Ha nem akarunk külön screen-t nyitni a Mac-nek, használhatjuk Workbench ablakban is.

Ezidáig csak a 2 színű Amiga Window működik, de így legalább gyors marad az

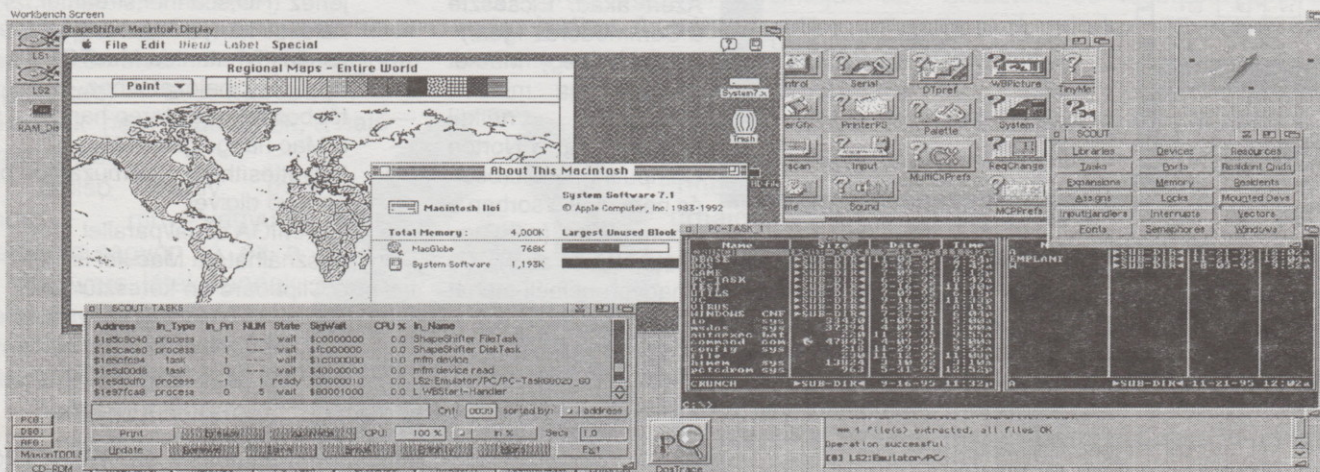
programok igencsak nagyétkűek. A Graphic opciók között érdemes a 1 bitplane-t (azaz 2 szín) használni, mert akkor a ROM is befér a CHIP-be, (MEMORY opciók) és így akár 3 MByte is maradhat a Mac számára. (Persze ez nem túl sok, mondhatni nagyon kevés, mert még a Wolfeinstein sem indul el ennyivel...) Itt állíthatjuk be a 2 Monitor módot, ami

formátum használható. Az egyetlen különbség a ShapeShifter és az igazi Mac között a lemez kidobása. Ez Macintosh-éknál a lemez ikonjának a TRASHCAN-ba helyezésevel oldható meg. (máshogy nem is lehet, mert nincs eject gomb a drive-on...). Az emulátor természetesen nem tudja a műanyagot emulálni, így ha a lemezt kidobottnak tekinti, kialszik a drive-led. ELSE mindig világít, jelezve, hogy a Mac igényt tart rá.

A shareware verzióban az SCSI opciók nem használhatók, de van egy másik lehetőség a Harddisk-ek használatára. A PC-Task-hoz hasonlóan lehet HardFile-t, vagy más néven FileDisk-et használni, amit az emulátor igazi HD-nak tekint.

Ha eredeti AMIGA filesystem-et (OFS/FFS/DCFFS) használsz, mindenképpen ajánlatos a FileDisk használata előtt (a létrehozatala után...) reorganizálni a partíciót, mert az erősen fregmentált lemezen akár 10-ed részére is lelassulhatnak a lemezműveletek! Erre az AmiSafeFileSystem-et (AFS) használóknak nincs szükségük, mert az AFS partíción elhelyezkedő FileDisk legalább 5-ször gyorsabb, mint a legjobban reorganizált AMIGA filesystem-en... (sebességben nem sokban marad el

a



színes csíkoknak kell felvillani a képernyőn. Ezek után indítható a ShapeShifter.

Ha nem akarjuk, hogy a beállítási képernyő megjelenjen, a ShapeShifter icon tooltype-jába írjuk be a QUICKSTART-ot. A tooltype-ok közül még a STARTUPSOUND és a 720KKLUDGE említére méltó. Az első a Mac bootzörejét kapcsolja ki/be, a második engedélyezi a 720k-s (MS-DOS formátumú) lemezek használatát a System 7.5 használata esetén, a 720k Disk Formatter utility nélkül.

Akinek nincs legalább 8 MByte FAST memóriája, annak nagyon meg kell gondolni a beállításokat, mert a Mac

emuláció. Ebben az esetben az ablak méretét a Screen Size-nál állíthatjuk be.

A Refresh File-tel meghatározhatjuk a képernyőfrissítés sebességét 1/50-ed másodpercenként. (az 5 azt jelenti, hogy minden 1/10 másodpercben frissít) Ha 4+ színnel használjuk az emulátort, érdemes variálni ezzel az értékkel, a Guide-ban leírtak szerint.

A Shapeshifter képes írni/olvasni a 720k-s PC DDs, a 800k-s Mac DDs, a 800k-s AMAX/EMPLANT DDs, és a 1440k-s Mac/PC HDs formátumú lemezeket, persze a megfelelő hardware-t feltételezve.

Az alapkiépítésű AMIGA-kban DDs drive van, így az 1440k-s kivételével minden

DeviceDisk-től!))

Tehát, ha létre akarunk hozni egy FileDisk-et, a Create gadget-re kattintva meg kell adjuk a nevét, és a hosszát. Ezek után eldolgozgat egy kicsit.

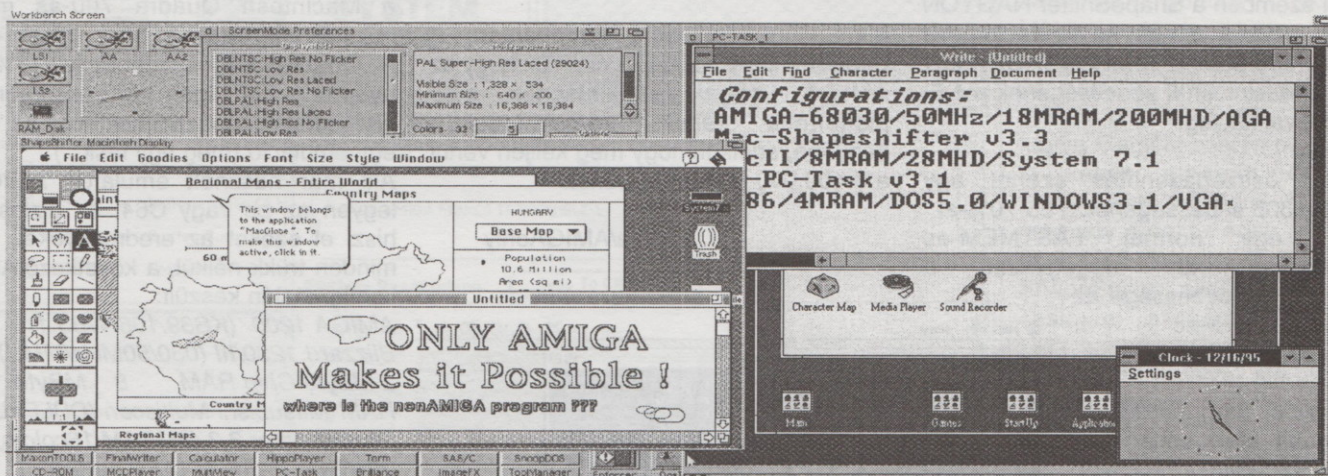
Ha elindult a Mac, meg fogja kérdezni, hogy inicializálhatom ezt a vacak lemezt?, erre nyugodtan válaszoljunk igennel. A többi megoldja... (A Mac OS használata esetén szembe kell néznünk azzal, hogy a programozók csupa hülyegyereknek tervezték, akikbe nem sok kreativitás szorult, és minél kevesebb beavatkozásra adtak lehetőséget...)

A FileDisk használata nagyon egyszerűvé teszi a programcserét, ugyanis nem kell lemezekkel, vagy SCSI winchester-ekkel

bajlódni, simán felpakolunk egy cuccot, a haver meg csak átmásolja, és beírja a FileDisk nevét az opciókhoz. Ha egyszerre két olyan Volume-ot

memóriát akarjuk kicsiholni a Mac számára, kapcsoljuk ki az Allocate Mac ROM Memory First-öt, be a Largest Free Block-ot, és a ROM Memory Type-ot

lefagyott, kiléphetünk az emulátorból a **CTRL-LSHIFT-LALT-ESC** lenyomásával. Ez veszélyes megoldás, csak nagyon végszükség esetén használjuk! Ennek



használunk, amik boot-olhatóak, beállíthatjuk az elsődlegességet.

A program írója mellékel egy nagyon használható utility-t a Mac device-szainak AMIGA oldali használatára. Ez a Mac.handler, amin keresztül, (miután megvolt a MOUNT MAC:) - csak ha fut a ShapeShifter!!! - szimpla AMIGA volume-ként írhatjuk/olvashatjuk a Mac partíciót. Sajnos az SCSI winchester-ekkel kapcsolatban nem rendelkezem a használat során keletkező információkkal, de a regisztrálatlan verzióban úgymint használhatatlanok ezek az opciók...

A CD-ROM használatához egy empcd.device-t mellékelnek, aminek az EMPCD File-jában kell módosítani, beírva az általunk használt device, és unit nevét. (pld device=atapi.device, unit=1)

A ShapeShifter emulációs képességei kiterjednek az I/O portok használatára is. Képes a PARALLEL és a SERIAL portokat a Mac oldalon is használni, tehát modem, printer, scanner, hangdigi és mindenféle megszokott egység működik.

A Mac SERIAL hardware-ek (jó szokásukhoz híven) nem a szabványosnak tekinthető csatlakozóval vannak ellátva, így némi barkácsolásra lehet szükség ha használni akarjuk őket. Ilyen probléma a PARALLEL csatlakozóval nincs, nyugodtan használhatjuk a printereket, handy-scanner-eket ezen a porton keresztül. Sőt, egy hangdigitalizáló használatával elérhető a Mac OS beszédfelismerő képessége is!

Először is, egy kis magyarázat; az opciók között több helyen is fellelhető 24bit DMA kifejezés kizárólag a 16-bites FAST RAM bővítésekre vonatkozik! Tehát az A1200-hoz készült turbókártyákra nem.

Azok ugyanis 32bit-es memóriaeléréssel dolgoznak. Ha a maximálisan elérhető

állítsuk CHIP-re. Ezzel spórolhatunk legjobban a memóriával, de ebben az esetben működik leglassabban az emulátor...

Érdeemes megtalálni a legoptimálisabbat, mert sok idegeskedéstől menthetjük meg a szürkeállományunkat.

A ShapeShifter emulálja a Mac II hangját is, ami egy multicatornás stereo digitális chip. Sajnos pontosabb információhoz nem tudtam hozzájutni...

Van egy traktor ikonnal rendelkező SoundTracker nevezetű module player Mac-re, ami 22kHz-en mintavételezve tudja lejátszani 8bit-en az 4-32 channel Amiga Module-okat! (Persze az emulátor alatt!!!)

A Mac OS is szokott csipogó hangot adni, mikor valami problémája van...

Az Audio Output kikapcsolható a Miscellaneous menüben. (Ez nem befolyásolja sem a memóriafoglalást, sem a sebességet...)

A ShapeShifter teljes Mac keyboard-ot emulál, ahol a

Macintosh ...	Amiga
Option ...	Alt
Command ...	Amiga
Shift ...	Shift
Ctrl ...	Ctrl
Caps Lock ...	Caps Lock
F1-F10 ...	F1-F10
Help ...	Help
Backspace ...	Backspace
Delete ...	Del

billentyűknek felel meg.

A **CTRL-TAB** lenyomásával kikapcsolhatjuk a Mac egérkezelést, billentyűzetfigyelést, és képernyőfrissítést. A Mac programokból hasonlóan az AMIGA-n megszokotthoz LCOMMAND-Q -val kiléphetünk (Quit).

Ha nagyon úgy néz ki, hogy a Macintoshunk teljesen feldobta a tappancsát, vagyis

normális megfelelője a ShutDown a Mac menüjében, ne felejtjük el ezt használni az emulációból való kilépéshez!

A ShapeShifter segítségével text-et cserélgethetünk a Clipboard-on keresztül a Mac és az AMIGA között.

A **CTRL-LSHIFT-LALT-HELP** lenyomásával aktiválhatjuk a Macintosh Debugger-t.

AMIT NEM TUD A SHAPESHIFTER...

Van néhány dolog amit még (biztos időhiány miatt) nem oldott meg a tixtel coder...

Nem működik a Virtual Memory, ezért nem is érdemes bekapcsolni...

Nem működik a LocalTalk, az EtherNet hálózatban...

A 24 bites címzésű programok nem mennek (nem is nagyon hiányoznak...)

Azok a Mac programok, amelyek közvetlenül használják a hardware-t, lefagyaszthatják a ShapeShifter-t. Ilyen például a Lemmings, amelyiknek nincs hangja...

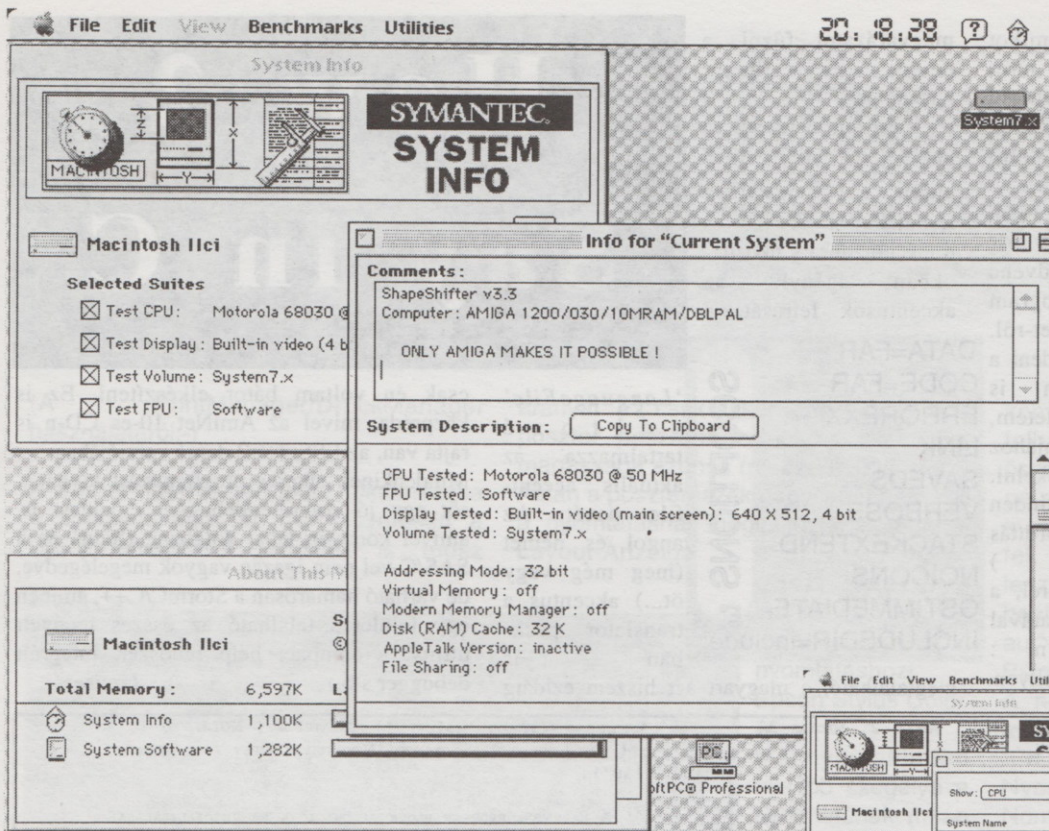
A **Command-Shift-Escape** programmegszakítás nem működik

A hangdigitalizáló csak monóban működik...

VÉGKÖVETKEZTETÉSEK...

A ShapeShifter az én képzeletbeli emulátor-rangsoromban átvette a vezető helyet a PC-Task-tól!

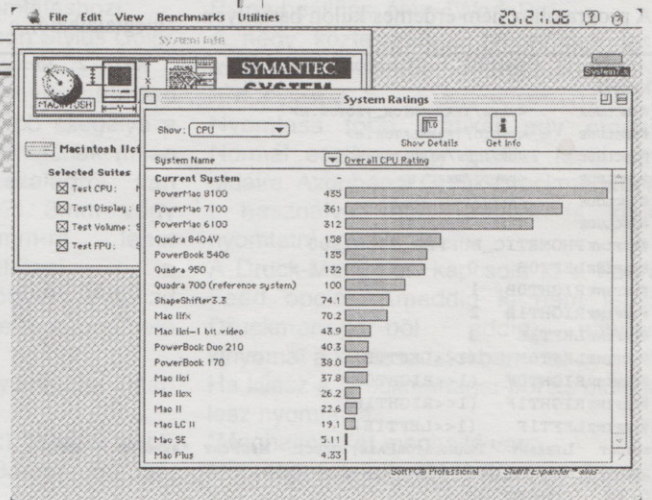
Noha sokkal könnyebb dolga van, abban a tekintetben, hogy a processzort nem kell emulálni (mert a Mac-ekben is Motorola processzor vagy PowerPC 60x processzor ketyeg...) "csak" a grafikus felületet, meg néhány hardware-t. Persze ez AMIGA-n nem jelent olyan nagy



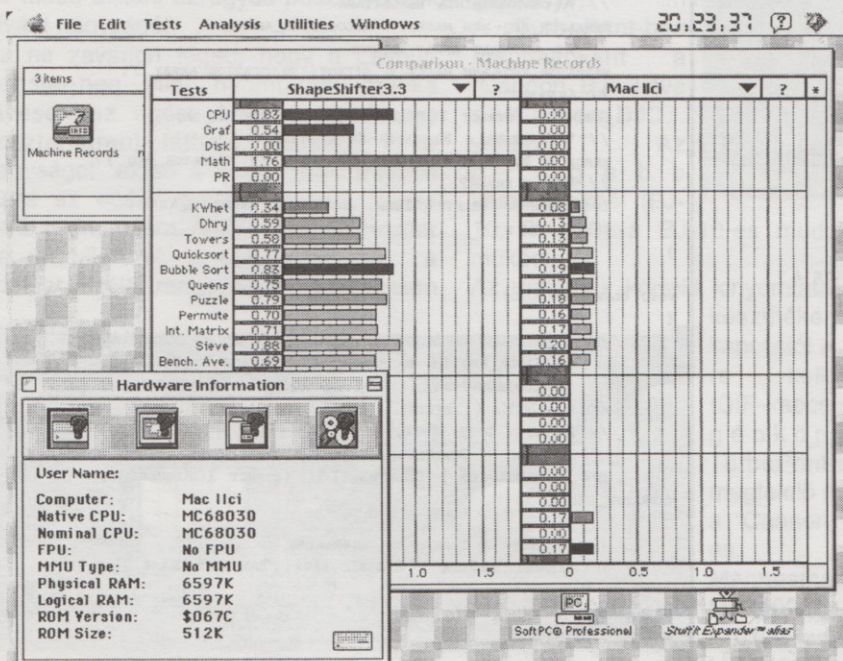
Működik az "EGA Lines" a Norton Commander-ben, sőt a Scorched Earth nevű játék is hibátlanul megy, amelyek sajnos a PC-Task-nak gondot okoznak. Működik a Norton Utilities 8 is, át tudja váltani, a karakerekészletet, és nem ír Divide Overflow-kat indítás után. A SoftPC hálózati kártya megléte esetén pc oldalról is képes ethernet driver-ek betöltésével működni! A végére még egy érdekes adat: a SoftPC kb 50-80%-kal GYORSABB ShapeShifter alatt, mint a PC-Task a szokásos AMIGA-s környezetében! Gondot okozhat a SIT (Stuffit archive) file-ok Mac-Handler-en keresztül küldözgetése AMIGA->ShapeShifter irányban. A megoldás az, hogy levágjuk az

AmiNET-ről a ShapeShifter aktuális verzióját. Mint ADT barátomtól megtudtam, a Mac programok hardware függően installálják fel magukat, tehát a hardfile-ok cseréje esetén nem kell meglepődni, ha az egyik gépen futó program, a másikon nem működik, illetve lefagy. Ugyanis Mac-en sem ismeretlen a lefagyás effektusa... Tehát ha te egy 030-as processzoron felinstallálsz egy Mac System 7.x-et az egyáltalán nem biztos, hogy egy 020-as procin is menni fog! A játékokkal ez ritkán van így, de a felhasználói programokkal annál inkább. Ha a rendszer boot közben (a

SHIFT-et lenyomva kell boot-olni, amikor is a rendszer nem tölti be az extension-öket. (ezek hasonlóak az AMIGA-s Commodity-khez...) A SoftPC nevű pc-emulátort tesztelve, sajnos a kedvenc PC-Task-omra nézve igen csak meglepetéssel szembesültem az eredményekkel. A SoftPC 286-ost emulál, ha van a gépben FPU akkor 80287-est is. (Ez a software-es FPU-val is működik!) CGA/EGA/VGA



első 128 byte-ot, és a maradék lesz az archive (SIT! szöveggel kell hogy kezdődjön). Ezek után rendesen kicsomagolja a Stuffit...



Aki fanatikus Mac rajongó, és nem hisz az ilyen megszállott AMIGA tulajok képzelgéseiben, annak ajánlom a Macwelt nevezetű újság 1996/4-es számát (április), amiben is igen részletesen foglalkoznak Christian Bauer eme remekével...

A cikk kreálójá egyetlen hátrányos dolgot talált a ShapeShifter, és egy AMIGA közreműködésével létrehozható Mac-kel kapcsolatban, mégpedig azt, hogy egy AMIGA 4000T, amin 1996-ban elfogadhatónak tűnő Macintosh-t lehet emulálni, az 4500 márkába kerül...

Azért egy 1260-as kártyával bővült A1200-es, (ami multiscan monitorral, és 8Mega ram-mal együtt is kijön kb 2500 DM-ből) egy PowerMac teljesítményét lehet előcsalogatni...

Mindenkinek ajánlom a magyarországon szép számban fellelhető Mac-es újságok CD mellékleteit, mert super progikat lehet tesztelni a ShapeShifter-rel.

Welcome után) lefagy, lehet hogy az egyik extension-nal van gond. Ilyenkor a képernyőket, és speaker-t is használhatunk, méghozzá NAGYON jól!

Louise

Biztos mindenki kipróbálta már, amikor megkaparintotta élete AMIGA-ját, a híres beszédkészségét. Röhögött a család az angol akcentussal kiejtett magyar szavakon, szegény AMIGA meg csak nyomta a sittes szöveget.

De Francesco Devitt-nek köszöhetően, a translator.library 42.1-es verziójától már bővíthetjük akcentusokkal kedvenc masinánk beszélőkéjét. Ez a program szabadon letölthető az AmiNet-ről. Ha sikeresen felinstalláltuk, lehet kezdeni a programozást. Az LSSzótár2-ben is fellelhető beszédképző rutint ismertetem, hátha más is kedvet kap a programjához narrátort is mellékelni. A program ebben a formájában minden kiegészítés nélkül (persze csak a fordítás után!) működik, én a SAS/C 6.x compiler-rel, a következő SCOPTIONS használatával fordítottam: A programhoz nem érdemes külön bármilyen

magyarázatot fűzni, a device és library használat a programozással kapcsolatos könyvekben külön fejezeteket foglalnak el. A 42.1-es translator.library textfile-okban igényli az akcentusok leírását, a

DATA=FAR
CODE=FAR
ERROREXX
LINK
SAVEDS
VERBOSE
STACKEXTEND
NOICONS
GSTMEDIATE
INCLUDEDIR=include:

SCOPTIONS

megtalálható, a magyart azt hiszem ezidáig

How 2 Say in C

'LanguageFile' v á l t o z ó tartalmazza az aktuális accent-file nevét. Az angol és német (meg még vagy öt...) akcentus a translator pack-ban is

csak én voltam bátor elkészíteni. Ez is közpréda, mivel az AmiNet 10-es CD-n is rajta van, az LSSzótár2 demó verziójában. Mindenkinek sikeres programozást kívánok, sőt egy jó compiler/debugger együttest is, amivel könnyen lehet dolgozni. (Sajna én a SAS/C-vel nem igazán vagyok megelégedve, de várható hamarosan a StormC/C++, amiben egy felületen található az összes igényelt utility, a compact help rendszer, integrált debugger stb.)

Louise

```
// EZ ITT A BESZELO RESZE A DOLOGNAK (MODE --> 1. ANGOL 2. MAGYAR 3. NEMET)
#include <CLIB/TRANSLATOR_PROTOS.H>
#include <PROTO/TRANSLATOR.H>
#include <DEVICES/NARRATOR.H>
#include <PROTO/EXEC.H>
#include <EXEC/DEVICES.H>
#include <EXEC/TYPES.H>
#define PHONETIC_BUFFER_SIZE 200
#define LEFT0B 0
#define RIGHT0B 1
#define RIGHT1B 2
#define LEFT1B 3
#define LEFT0F (1<<LEFT0B)
#define RIGHT0F (1<<RIGHT0B)
#define RIGHT1F (1<<RIGHT1B)
#define LEFT1F (1<<LEFT1B)
STRUCT LIBRARY *TRANSLATORBASE; STRUCT MsgPORT *REPLYMP = NULL;
STRUCT NARRATOR_RB *NARRATOR_REQ = NULL;
BYTE ERROR;
UBYTE ALLOCATION_ARRAY[] =
{
    LEFT0F|RIGHT0F, /* 1. BAL, ES 1. JOBB CSATORNA */
    LEFT0F|RIGHT1F, /* 1. BAL, ES 2. JOBB CSATORNA */
    LEFT1F|RIGHT0F, /* 2. BAL, ES 1. JOBB CSATORNA */
    LEFT1F|RIGHT1F /* 2. BAL, ES 2. JOBB CSATORNA */
};

VOID CLEAN_UP(VOID);
VOID BESZEL (CHAR *, INT);
VOID BESZEL (BSZOVEG, BMODE);
CHAR *BSZOVEG;
INT BMODE;
{
    STATIC CHAR OUTBUFFER[1024];
    STATIC CHAR LANGUAGEFILE[128];
    LONG RTNCode;

    STRCAT(BSZOVEG, "."); // EGY PONT A VEGERE, HOGY LEVIGYE A HANGSULYT

    SWITCH (BMODE)
    {
        CASE 1:
            STRCPY (LANGUAGEFILE, "ENGLISH.ACCEPT"); BREAK;
        CASE 2:
            STRCPY (LANGUAGEFILE, "MAGYAR.ACCEPT"); BREAK;
        CASE 3:
            STRCPY (LANGUAGEFILE, "DEUTSCH.ACCEPT"); BREAK;
    }

    TRANSLATORBASE = (STRUCT LIBRARY *) OPENLIBRARY(
"TRANSLATOR.LIBRARY", 0);
    IF (!TRANSLATORBASE) PRINTF("COULD NOT OPEN THE TRANSLATOR LIBRARY!\n");

    RTNCode = TRANSLATEAs (BSZOVEG, STRLEN(BSZOVEG), OUTBUFFER, 1000, LANGUAGEFILE);

    // CSINALNI KELL EGY REPLY PORT-OT
```

```
REPLYMP = (STRUCT MsgPORT *) CREATEPORT( NULL, 0 );
IF (!REPLYMP) PRINTF("NEM TUDOK REPLY PORT-OT CSINALNI!\n");

// A NARRATOR REQUEST BLOCK ALLOKACIOJA ES INICIALIZALASA
NARRATOR_REQ = (STRUCT NARRATOR_RB *) CREATEEXTIO( REPLYMP,
sizeof( STRUCT NARRATOR_RB ));
IF (!NARRATOR_REQ) PRINTF("NINCS ELEG MEMORIA A NARRATOR REQUEST-HEZ!\n");
// A NARRATOR DEVICE MEGNYITASA
ERROR = OPENDEVICE( "NARRATOR.DEVICE", 0, (STRUCT IOREQUEST *) NARRATOR_REQ, 0 );
IF ( ERROR )
{
    // AZ "IO_DEVICE" FLAG TORLESE
    NARRATOR_REQ->MESSAGE.IO_DEVICE = NULL;
    PRINTF("NEM TUDOM MEGNYITNI NARRATOR DEVICE-T!\n");
}

// A FONETIKUS STRING HOSSZA
NARRATOR_REQ->MESSAGE.IO_LENGTH = STRLEN(OUTBUFFER);

// POINTER A FONETIKUS STRING-HEZ
NARRATOR_REQ->MESSAGE.IO_DATA = (APTR) OUTBUFFER;
// WRITE PARANCS A DEVICE-NAK
NARRATOR_REQ->MESSAGE.IO_COMMAND = CMD_WRITE;
// A CSATORNAMINTA BEALLITASA
NARRATOR_REQ->CH_MASKS = ALLOCATION_ARRAY;
// AZ ALLOKALT ARRAY MERETE
NARRATOR_REQ->NM_MASKS = sizeof( ALLOCATION_ARRAY );
// OLVASAS...
SENDIO( (STRUCT IOREQUEST *) NARRATOR_REQ );
// VARAKOZUNK A NARRATOR-RA A KIIRASIG
ERROR = WAITIO( (STRUCT IOREQUEST *) NARRATOR_REQ );
// VÉN-E ERROR?
IF ( ERROR ) PRINTF("IGEN, NEMI BIBI AKADT...\n");
CLEAN_UP();
}

VOID CLEAN_UP(VOID)
{
    // A HASZNALT STRUKTURA TORLESE, ES A DEVICE FELSZABADITASA
    IF ( NARRATOR_REQ && NARRATOR_REQ->MESSAGE.IO_DEVICE )
        CLOSEDEVICE( (STRUCT IOREQUEST *) NARRATOR_REQ );
    WHILE( GETMSG( REPLYMP ) )
        // A REPLY PORT TORLESE
    IF ( REPLYMP ) DELETEPORT( REPLYMP );
    IF ( NARRATOR_REQ ) DELETEEXTIO( (STRUCT IOREQUEST *) NARRATOR_REQ );

    // LEZARJUK A TRANSLATOR LIBRARY-T
    IF ( TRANSLATORBASE ) CLOSELIBRARY( TRANSLATORBASE );
}

VOID MAIN(VOID)
{
    // HA HASZNALNI AKARJUK, CSAK PARAMETEREZNI KELL...
    BESZEL("JO REGGELT ", 2);
}

// END OF SOURCE, HAVE A NICE C ... LOUISE/AMIGAONLY
```


TurboPrint v4.00

by Isree Soft

(A PrintManager/DruckManager használatáról:)

A TurboPrint-PoszterModul alkalmazása a Druckmanager-rel. Természetesen a Druckmanager-rel posztert is tudsz

arányát. Ez csak akkor lehetséges, ha a poszter poszterrészeinek aszélessége, magassága azonos (pl. 2x2 rész).

Aztán a poszterrészek nagyságát nem kell a nyomtatásnál megváltoztatni; tehát a Layout-Anzeige az egyes poszterrészekre vonatkozik.

Kivonat a nyomtatáshoz!

Epson Stylus Color A

megnyomhatatlan felsőbb szegélye a nyomtatónak (talán a szalagról van szó?)

3mm vagy 8.5mm-re lehet beállítani a nyomtatónál (ld. gépkönyv).

Válaszd a "3mm"-t és ezzel messze fenn kezdhető a nyomtatás.

Canon Tintasugaras-nyomtató (lásd gépkönyv 97. oldal)

Már ha van ilyen neked :) Minden újabb készüléknél (BJ-10ex, BJ-2xx, BJ-3xx, BJC-600, BJC-800, BJC-4000) az emulációt állítsd a készüléken "LQ"-ra (DIP-kapcsoló, lásd gépkönyv).

A TurboPrint-ben meghajtóként a "Cannon_BJ..." válaszd. Az ő r e g e b b készülékeknél (BJ-10, BJ-130) a BJ-10-es mudullal kell működtetni.

Az umlautok korrekt kinyomtatásához a készüléken a kapcsolót a "Set 2"-re kell állítanod (DIP-kapcsoló, lásd gépkönyv).

A TurboPrint-ben a megfelelő meghajtó a "Cannon_BJ-10"-es.

Mannesman Tally MT7400C* Köztes adatok Az MT-7400-as a szín

kompabilitáshoz a különböző felhasználóiprogramokhoz a négy szín összetevő részére a TurboPrint először négy köztesadatot hoz létre, amiket aztán a nyomtatás közben egymás után hord fel. Meggyőződhetsz róla, hogy hol lesznek ezek az adatok letárolva. A beállítások a 3. menüoldalon a "Druck auf"-ban a "Name"-ben található.

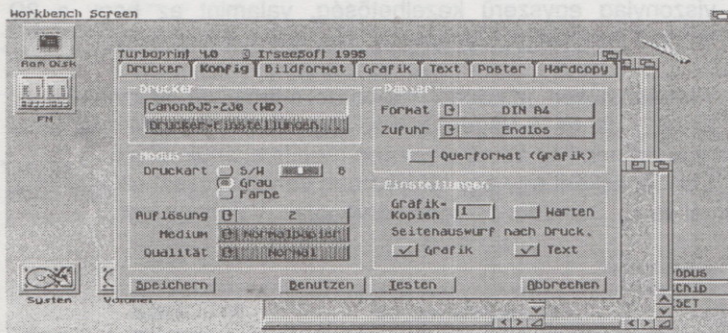
Példa beállítás: Név="Work:Prt"

A négy köztesadat a "Work"-ben lesz letárolva mint: "Prt.0", "Prt.1", "Prt.2", "Prt.3".*

Nyomtass több grafikát egy oldalra Normál esetben egy grafika kerül egy oldalra. Azonban a Grafik-Druckmanager-t használva több grafikát is kitud nyomtatni egy oldalra:

A Druck-Menü-ben kapcsold ki a Form-Feed opciót. Ameddig ki nem lépsz Druckmanager-ből addig minden kinyomat a köztesadatokban lesz gyűjtve. Ha kilépsz a Druckmanager-ből az oldal ki lesz nyomtatva.

*Meghajtók Két meghajtó van: MannesmannTally_7400-3Col 3 színű



nyomtatni.

Ehhez aktiválnod kell a TurboPrefs-ben a következő pontokat:

PoszterPoszternyomtatás

Oldal kidobás ?!

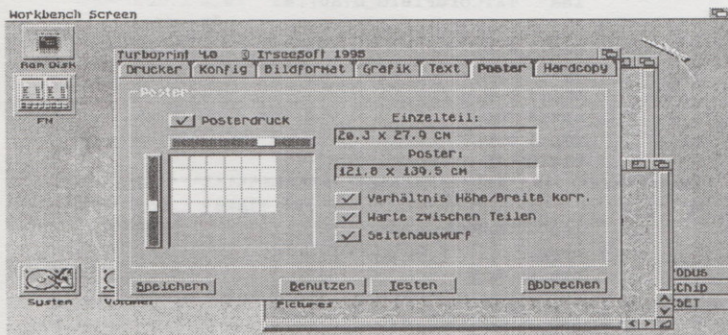
Magasság, szélesség arány korrigálás

Várakozás esetleg... (Figyelem!! ez a doksiban zárójelben volt!!!!)

Ezenkívül válassz ki a poszter részek számát.

A Layout-Menü Grafik-Größe pontjában be tudod állítani az egyes poszterrészek kívánt nagyságát.

Az ne zavarjon téged, hogy a Layout-Fenster-ben mint nyomtatási grafika tévesen az egész kép (és nem egy poszterdarab) látható. Válaszd ki a nagyságot, aztán a valóságban minden lapra az egész grafika csak egy része kerül nyomtatásra. Amiatt, hogy a poszter ne torzuljon el, a nyomtatás alatt a poszter széle magassága ténylegesen



csökken. A H/B Korr. kapcsoló az egész poszterhez állítja be az egyes poszterrészek magasság/szélesség-

összetevőket (sárga, vörös, kék és fekete) három menetben nyomtatja egy színes oldalra. A legjobb sebességhez és

írógéptekercssel pl. 3 szín nyomtatáshoz MannesmannTally_7400-4Col 4 színű írógéptekercssel

Mindkét meghajtóval lehetséges a fekete-fehér nyomtatás fekete írószalaggal. 4-szín szalagos nyomtatásnál ajánlatos a "Gamma-Regler"-t a feketehez +8-ra állítani, ezzel a kinyomtatás nem lesz túl fekete.

A 3-színés meghajtóban is fel tudsz használni 4-színű szalagot, ezáltal tisztább színeket kapsz - azonban nem olyan intenzív feketével.

Egy teljes DIN-A4-es (210*297 a fordító megjegyzése :) színes grafika kinyomtatása kb. 20 percig tart, mivel a készülék párhuzamos illesztése nagyon lassú.

Raven

Code or Die

Előszó:

Mivel anno, a nyolcvanas évek elején kedvenc AMIGA-nkat szülei kimondottanjáték célokra szexuálták össze, nagyon sokáig az a tévhit keringett a számítógépestársadalomban, hogy az "AMIGA egy játékgép". Ennek következtében (meg a tényleg jó játékoknak köszönhetően) az AMIGA tulajdonosok nagy része csak arra használja, hogy trackloder-ezzen egy jót, ugrálva gyűjtögessen, vagy céllövöldét játszon az ellenfél mellén. Ez nem lenne baj, de a srácoknak fogalmuk sincs, hogy mikoregy 200k-s lemezes főmedvényvel játszanak, a gépükben ott csücsül az a hardware, amely már több mint 10 éve elfogadhatónak minősül a számítógépes piacon, ésmivel a lemezes játékok általában kimondottan rendszerellenesek, torkán hurokkalpihen az OS...

Az az OS, amely nem csak a fanatikus AMIGA user-ek szájából hallhatóan, hanem egyre több felvilágosultnak (és nem doom-besötétítettnek) mondható egyébszámítógéphasználótól is nagyon jó jelzőket kap. Főleg mostanában, amikor Billy-boy95-ös durranásának füstjében fuldoklik a szerencsétlen pc-s világ, és élvezzi akilencvenötös ablak a világra minden előnyét...

Tehát tessék megismerni azt a kbszott gépet, ha már megvan, és csak utána szídjuk meg törjük össze... Szeretnénk minden eszközzel támogatni azt, a mostanában egyre szélesedő réteget, akik elsősorban nem az AlienBreed3D vagy a Pinball Illusions miatt, hanem a másik oldal, az AMIGA OS miatt döntenek az AMIGA mellett.

Az AMIGAonly elsősorban a felhasználói programok kedvelőinek szól, és igyekszünk minden olyan információt a köz prédájává tenni, amivel a jobb megismerést segíthetjük elő. Ez a rovat a mélyebben belemerült, és egy kis programozói vénával megáldott emberkéket célozza meg, és olyan emberek írják, (jelen esetben EFT/Impulse!) akik nem ma kezdtek, és nem is ma fogják befejezni ezt az ipart. Ha programozással kapcsolatos kérdésed, gondod van, nyugodtan küldd a postagálambot az AMIGAonly címére, és ott a rovat írójaimden bizonnyal válaszolni fog (feltéve ha megtalálja az ékezetes betűket is...).

[Louise/Ao]

Halyhow Mindenkienek, aki vette magának a bátorságot, és a veszélyeknek fittyet hányva (F.J!) bekukkant eme rovat sorai közé.

Allitóltag - Louise szerint - sokan vagytok, akik holmi programmingra adnák fejüket, ám a problémás kérdésekben nincs hová fordulnotok. Manapság a különböző témákkal kapcsolatban már sok jó könyvhöz hozzá lehet jutni (pl. a SoftwareStation - nél). Ezen könyvek többsége azonban nem annyira a játék vagy democoder hangulatu emberkéek szájaize szerint lettek összeállítva, mint inkább pontosságot igénylő feladatokkal foglalkoznak.

Ezek után legfeljebb az elméletet nézhetjük el belőlük, vagy még azt sem.

Talán így eshetett meg az, hogy pont egy olyan rovat indul most, amely a fent említett game&demo codereknek próbál némi információval szolgálni.

Annyit már előjáróban megigérhetek hogy szélsőségesen demo&game beállítottságu lesz. Szót fogunk ejteni mindenről ami csak témában szóba jöhet mint pl.: 3d-ábrázolás, texturemapping, különböző árnyékoló technikák (Goraud/Lambert,Phong), felületábrázolási eljárások (pl. voxelspace), raytracing, mesterséges intelligencia (egy bizonyos szintig), stb. a téma szinte kifogyhatatlan.

A magam részéről megpróbálom ezeket a dolgokat minél közérthetőbben tolmácsolni, természetesen egy matematikusi diplomára feltétlenül szükség lesz (az ecersi piacon beszerezhető, ára: 20000Ft). A források közlésénél is hasonlóképpen járok el.

Manapság a texturemapping az ami nagyon a terítéken van, úgyhogy kezdetnek ez jó is lesz.

Mi is történik tulajdonképpen? Fogunk egy polygont, amelybe belefeszítünk egy adott texture-t (brush-t, patternt, grafikus blokkot stb.) általában a célpolygon és a textura alakja hasonló. Talán logikusnak tűnik, hogy egy 3D object polygonjaiba a perspektívának

megfelelően feszítsük be, azonban az AMIGA-k többségének kicsi a processzorteljesítménye az ilyen típusu tmappinghoz, arról nem is beszélve hogy az esetek többségében nem is igazán látszik - bár ez sokban függ az object részletességétől. Ez alól talán egy kivétel van, az un. "DOOM"-szerű tmapping ez a fajta azonban inkább egyfajta perspektívikus nagyítás mint igazi tmap, de erről majd később.

A következőre lesz képes a tmap rutinunk: egy háromszög alakú texturát feszít bele egy háromszög alakú polygonba. A texturát egy adott nagyobb méretű lapból képes "kivágni" megkönnyítendő a az objectek "becsomagolását" egy folyamatos texturával. A háromszög mellett szól a könnyű a viszonylag egyszerű kezelhetőség, valamint az hogy a 3D tervező programok túlmonyomó része is ezt használja.

Természetesen mindehol fixpontos aritmetikát használunk (ki hinné?) Ja és a végeredmény egy chunky adathalmaz tehát nem árt némileg átkonvertálni ha meg is akarjuk nézni...

Első lépésként egy-egy táblázatban vonalhúzással elkészítjük a cél és a textúra polygon körvonalait. Valahogy így:

```
MakeEDGES:
*****
lea POLYDATAZ, a0 ;Base
***** POLYSETUP
move.l (a0), a1
move.l (a1), a1
move.l (a1)+, TXTBrushPtr (a0)
lea TPH_POLYPOINTZ, a2
lea PolyCord_AX(a0), a3
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
lea TXTPOLYPOINTZ, a2
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
move.l (a1)+, d0
move.l (a2, d0.1*8), (a3)+
move.l 4(a2, d0.1*8), (a3)+
*****
move.l PolyCord_AY(a0), a
move.l PolyCord_BY(a0), b
move.l PolyCord_CY(a0), c

lea PolyCordField_D(a0), a2
lea TXTCordField_D(a0), a3

cmp.l a, b
bgt.s .ac
cmp.l b, c
bgt.s .Bp
.ac
cmp.l a, c
blt.s .Cp
*****
.Ap ;0 A>B
lea .ApR(pc), a4
move.l a, PolyUPPER(a0)
bra.s .ApS

.Bp ;1 B>C
lea .BpR(pc), a4
move.l b, PolyUPPER(a0)
bra.s .BpS

.Cp ;2 C>A
lea .CpR(pc), a4
move.l c, PolyUPPER(a0)
```



```

;      bra.s .CpS
*****
.CpS      ;2      C>A
      movem.l      PolyCord_CX(a0),X-Y
      movem.l      PolyCord_AX(a0),X1-Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .play
      beq.s .ApS
      movem.l      TxtCord_CX(a0),TX/TY
      movem.l      TxtCord_AX(a0),TX1/TY1
      bsr.w LineDrawTABLE

.ApS      ;0      A>B
      movem.l      PolyCord_AX(a0),X-Y/X1-Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .play
      beq.s .BpS
      movem.l      TxtCord_AX(a0),TX-TY/TX1-TY1
      bsr.w LineDrawTABLE

.BpS      ;1      B>C
      movem.l      PolyCord_BX(a0),X-Y/X1-Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .play
      beq.s .CpS
      movem.l      TxtCord_BX(a0),TX-TY/TX1-TY1
      bsr.s LineDrawTABLE
      bra.s .CpS

.play
*****
      move.l      Y,PolyLOWER(a0)
      lea PolyCordField_S(a0),a2
      lea TXTCordField_S(a0),a3
      jmp (a4)
*****

.ApR      ;2      A>C
      movem.l      PolyCord_AX(a0),X/Y
      movem.l      PolyCord_CX(a0),X1/Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .closed
      beq.s .CpR
      movem.l      TxtCord_AX(a0),TX/TY
      movem.l      TxtCord_CX(a0),TX1/TY1
      bsr.s LineDrawTABLE

.CpR      ;1      C>B
      movem.l      PolyCord_CX(a0),X/Y
      movem.l      PolyCord_BX(a0),X1/Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .closed
      beq.s .BpR
      movem.l      TxtCord_CX(a0),TX/TY
      movem.l      TxtCord_BX(a0),TX1/TY1
      bsr.s LineDrawTABLE

.BpR      ;0      B>A
      movem.l      PolyCord_BX(a0),X/Y
      movem.l      PolyCord_AX(a0),X1/Y1
      cmp.l Y,Y1
      blt.s .closed
      beq.s .ApR
      movem.l      TxtCord_BX(a0),TX/TY
      movem.l      TxtCord_AX(a0),TX1/TY1
      bsr.s LineDrawTABLE

.closed
      rts
*****
LineDrawTABLE:
      sub.l TX,TX1
      sub.l TY,TY1
      push TX-TY1
      clr.l TRASH
      sub.l Y,Y1
      sub.l X,X1
      swap X1
      divs.l      Y1,X1
      move.w      X1,Y
      swap X1
      move.l      Y1,ENV
      subq.w      #1,Y1

      IFD CLIPPING
      and.l #$ffff,X
      ENDC

.DloopPOLY move.l      X,(a2)+
      add.w Y,TRASH
      addx.w      X1,X
      dbf Y1,.DloopPOLY
      clr.l d4
      clr.l d5
      pop X-Y1
      move.l      ENV,d7
      ext.l d7

```

```

swap X1
divs.l      d7,X1
swap Y1
divs.l      d7,Y1
swap X
swap Y
subq.w      #1,d7
.DloopTXT move.l      X,(a3)+
      move.l      Y,(a3)+
      add.l X1,X
      add.l Y1,Y
      dbf d7,.DloopTXT
      rts
*****
      rsreset
BrushPtr   rs.l 1
TxtPoly_3DPtrz rs.l 3
TXTPoly_txtPtrz rs.l 3
TxtPoly__size rs.b 0

      rsreset
TXTstructPtr rs.l 1
TXTBrushPtr rs.l 1
TPHannCtr   rs.l 1
PolyUPPER   rs.l 1
PolyLOWER   rs.l 1
PolyCord_AX rs.l 1
PolyCord_AY rs.l 1
PolyCord_BX rs.l 1
PolyCord_BY rs.l 1
PolyCord_CX rs.l 1
PolyCord_CY rs.l 1
TxtCord_AX  rs.l 1
TxtCord_AY  rs.l 1
TxtCord_BX  rs.l 1
TxtCord_BY  rs.l 1
TxtCord_CX  rs.l 1
TxtCord_CY  rs.l 1
PolyCordField_D rs.l MaxLineLength
PolyCordField_S rs.l MaxLineLength
TXTCordField_D rs.l MaxLineLength*2
TXTCordField_S rs.l MaxLineLength*2
polydat__size rs.b 0

txtfield__size equ TXTCordField_S-TXTCordField_D
polfield__size equ PolyCordField_S-PolyCordField_D

X      equ d0
Y      equ d1
X1     equ d2
Y1     equ d3
TX     equ d4
TY     equ d5
TX1    equ d6
TY1    equ d7
TRASH  equ d4
PTR     equ d6
ENV     equ a5
ENV2   equ a6
a      equ d0
b      equ d1
c      equ d2
aE     equ d3
bE     equ d4
cE     equ d5

TPHMIN_X equ 0
TPHMAX_X equ 320
TPHMIN_Y equ 0
TPHMAX_Y equ 200

TPHwidth equ 320
TPHheight equ 200
TPHplaneSize equ TPHwidth/8*TPHheight
TPHplanes equ 8
TPHscrSize equ TPHplaneSize*TPHplanes

```

Következő lépésben - az elkészített táblázatok alapján - elkezdjük a trapped polygon kirajzolását. A bonyodalma elkerülése végett a brush-ban fogjuk a vonalakat húzni - a texturapolygon oldalainak a célpolygonba méretezésével - és az így bejárt pixeleket rakjuk ki egymásután (scanline-ban). Mivel ez a rutin a legidőigényesebb része érdemes optimalizálni. Vegyük a brush (ezen találhatóak texturáink) szélességét 256 pixelre, ezzel máris leegyszerűsíthetjük vonalhúzó rutinunkat. Mégpedig úgy hogy egy regiszter legelső byte-ja lehet a

vizszintes kordináta a fennmaradók pedig a függőleges kordináta. Érdemes összevonni egy utasításba összevonni a tört és egész számok összeadását egy utasításba de inkább mutatom:

ENV - függőleges kord. egész.bltört.b
 X - vizszintes kord tört.blegész.b
 a0 - kirakási hely
 X1 - viz. növekmény
 Y1 - függ. növekmény

Fontos hogy a függőleges összeadásban egy címregiszter vegyen részt (adda) hiszen egy masmilyen összeadás mar zavarná az X bővítőbitet!

```
move.w ENV, PTR
move.b X, PTR
move.b (a4, PTR.l), (a0)+
adda.l Y1, ENV
addx.l X1, X
```

akkor lássuk a teljes listát

RenderFACE:

```
lea POLYDATAZ, a0
move.l PolyLOWER(a0), d5
move.l TXTPBrushPtr(a0), a4
lea PolyCordField_D(a0), a1
lea TXTCordField_D(a0), a2
lea TPHchySCR, a3
```

```
move.l PolyUPPER(a0), d0
```

```
IFD CLIPPING
cmp.l #TPHMIN_Y, d0
bge.s .Uok
sub.l #TPHMIN_Y, d0
neg.l d0
move.l d0, d6
lsl.l #2, d0
add.l d0, a1
lsl.l #3, d6
add.l d6, a2
move.l #TPHMIN_Y, d0
```

.Uok

```
cmp.l #TPHMAX_Y, d5
ble.s .Dok
move.l d5, d6
sub.l #TPHMAX_Y, d6
sub.l d6, d5
```

.Dok

```
move.l d0, d6
mulu.w #TPHwidth, d0
add.l d0, a3
sub.l d6, d5
ENDC
```

```
subq.l #1, d5
bpl.s .ok
rts
```

.ok

```
clr.l PTR
```

.RENDERloop

```
move.l polfield__size(a1), d6 ;from
move.l (a1)+, d7 ;to
```

```
cmp.w #TPHMIN_X, d7
bgt.s .contLine
addq.l #8, a2
add.l #TPHwidth, a3
dbf d5, .RENDERloop
rts
```

.contLine

```
sub.w d6, d7
ble.s .nextLine
ext.l d7
movem.l txtfield__size(a2), X/Y
move.l (a2)+, X1
move.l (a2)+, Y1
```

```
sub.l Y, Y1
sub.l X, X1
asr.l #8, X1
asr.l #8, Y1
divs.w d7, X1
divs.w d7, Y1
swap X1
```

```
swap Y1
asr.l #8, X1
asr.l #8, Y1
ext.l d6
```

```
IFD CLIPPING
cmp.w #TPHMIN_X, d6
bge.s .LEFTok
sub.w #TPHMIN_X, d6
neg.w d6
sub.w d6, d7
move.l X1, TRASH
lsr.l #8, TRASH
mulu.w d6, TRASH
lsl.l #8, TRASH
add.l TRASH, X
move.l Y1, TRASH
lsr.l #8, TRASH
mulu.w d6, TRASH
lsl.l #8, TRASH
add.l TRASH, Y
move.l #TPHMIN_X, d6
```

.LEFTok

```
cmp.w #TPHMAX_X, d6
bge.s .noLine
move.w d6, TRASH
add.w d7, TRASH
cmp.w #TPHMAX_X, TRASH
ble.s .RIGHTok
sub.w #TPHMAX_X, TRASH
sub.w TRASH, d7
```

.RIGHTok

ENDC

```
swap X
swap X1
lsr.l #8, Y1
lsr.l #8, Y
move.l Y, ENV
lea (a3, d6.l), a0
subq.w #1, d7
bmi.s .noLine
```

.drawloop

```
move.w ENV, PTR
move.b X, PTR
move.b (a4, PTR.l), (a0)+
adda.l Y1, ENV
addx.l X1, X
dbf d7, .drawloop
```

```
.noLine add.l #TPHwidth, a3
dbf d5, .RENDERloop
rts
```

Ennyi az egész. Azt hiszem sikerült mindenkit jól összezavarni. Ha bármilyen problémák akadna a témával kapcsolatban csak írjatok. Bye!

EFT

Felhívás!

Oriási úr tátong a magyar nyelvű AMIGA-s könyvek helyén... De a legnagyobb hiánya kreatív, programozóvágyó user-eknek szóló könyvek terén tapasztalható.

Ezért szeretnénk elkészíteni egy magyar nyelvű, az AMIGA programozásról szóló könyvet, amelyhez jó magyarázóképeségű, és olvasható helyesírású embereket keresünk.

Assembly, C, E, BASIC (AMOS/Blitz), rendszerprogramozás, demoprogramozás, hardwareprogramozás a témák, az oldalak száma kötetlen, a könyv lehet több részes is...

A dokumentációkat persze nem ingyen kérjük, ha érzel indíthatást és önbizalmat, profitálhatsz a dologból! Írjatok a címünkre, és felvesszük a kapcsolatot...

Azok leveleit is várjuk, akiket érdekelne egy ilyen könyv, kíváncsiak vagyunk arra, hogy milyen információkat látnátok szívesen, milyen árfekvés lenne a legelfogadhatóbb, és szeretnénk milyen módon oldjuk meg a terjesztést.

A címünk: AMIGAonly BP. 1399 Postafiók 701/836

Virtual Reality

number 2...

... avagy a valóság virtualitása

Louise barátom unszolására tovább folytatom ezt a cikksorozatot azt remélve, hogy nem csak az AMIGAonly "megtömését" szolgálja, hanem van olyan, akít érdekel is ez a téma.

Valamikor régen, a első cikkben bemutatam néhány régebbi kiadású könyvet, aminek tartalma természetesen nem avult el.

Az egyik ilyen könyv alapján próbálok bemutatni néhány VR alkalmazást.

De először tisztázzuk, hogy mi is a *virtuális valóság*, mint fogalom.

Hát ez egy nehéz kérdés. Ha jobban belegondolunk, akkor minden, ami a számítógépünk képernyőjén megjelenik. Ez az újságcikk, amikor írodott még csak "virtuálisan" létezett, hiszen az Amigám memóriájában volt csak jelen, papíron nem.

Sokan azt mondhatják erre, hogy ez baromság, de ha tovább olvassátok ezt a pár sort, akkor rá fogtok jönni, hogy talán mégsem olyan nagy lökötséget írtam az előbb.

Tévesen többen azt hiszik, hogy a VR egy-két éve létezik. Gondoljatok csak a "régi" filmekben a hatalmas méretű repülőgép szimulátorokra, vagy CAD alkalmazásokra, esetleg a ray-tracing programokra.

Ezek már a hetvenes években is léteztek, persze nem az Atari 800XL-en vagy ZX81-en futottak -annál is inkább mert ezek akkor még nem is léteztek- hanem néhány komoly nagygépen.

Napjainkban persze már mást - is - jelent a VR. Ha bemegyünk egy játékkerembe és beülünk egy szimulátorba, akkor máris a virtualitás kellős közepében vagyunk - feltéve ha bírja a gyomrunk a tér mindhárom irányában pörgő és forgó öreket.

Valamikor az "őskorban" néhány

egyetem, és akkoriban menő számítástechnikai mammutvállalat összefogott és különböző fejlesztési project-ek indultak.

Létrejöttek a különböző CAD alkalmazások, ahol az igazi áttörést az jelentette, hogy a megtervezett épületeket be lehetett járni anélkül, hogy makettet csináltak volna. Ekkor még nem volt divat a textúrázott vektorok használata, mint ahogy ez a személyi számítógépeken mostanában szokás. Egyszerű fillezett felületekről volt csupán szó. Nem a technikai megvalósításával volt a gond, hiszen a matematikai formulák már ekkor is kidolgozva heverték az íróasztalok mélyén -pl. a Z-Buffer algoritmust már 1974-ben kidolgozta és publikálta Catmull- a probléma inkább a gépek sebességéből adódott.

Teltek az évek, jöttek az új algoritmusok (Scan Line Algorithms, Carpenter 1976; Binary Space Partitioning Algorithm, Fuchs 1980, stb.), nőtt a gépek sebessége. Ma már azon sem lepődünk meg, ha az AlienBreed 3D-ben írtjuk a szörnyeket kedvenc Amiga 1200-esünkön és eszünk ágában sincs feltételezni, hogy ez is a Virtual Reality része valamint több matematikus és szakember több éves (évtizedes?) munkája.

Gondolom mondanom sem kell, hogy a hadsereg volt az első aki lecsapott a témára. Nem kellett milliókat-milliárdokat költeni felesleges gyakorlatokra, tönkretett eszközökre, a rengeteg megtakarított időről már nem is beszélve. Ami meglepő, hogy nem csak célszámítógépek és nagygépek vettek részt a "kopaszképzésben", hanem személyi számítógépek is. Bitosan sokan emlékeznek még a Spectrum-Holobyte repülőgép szimulátorára, a Falcon 1.0-ra. Ha igazak a hírek, akkor ezeket a NATO is alkalmazta a pilótái kiképzésének első fázisában

és csak utánna engedte "repülni" az újoncokat a célgépeken. Ez persze elsősorban hasznára vált a kutatásoknak, hiszen ott a pénz, ahol a hadsereg. Ennek köszönhetjük többek között a VR sisakokat (pl.

C y b e r M a x x) ,

kesztyűket, 3D egereket (ez még mindig nem az amit a macska üldöz, bár 3D-s).

Ezek után az általánosságok után nézzük meg, hogy hogyan tudunk mi is VR alkalmazásokat létrehozni. Ehhez meg kell ismernünk néhány elméleti dolgot, hogy hogyan működik a szemünk (kivételet képez ez alól az üvegszem).

Ideális esetben két darab szemünk van, ami az előttünk elterülő tér bizonyos százalékát látja csak. Csukd be az egyik szemedet és az általa látott képet képzeld el úgy mintha egy képernyőn megjelenített "grafika" lenne.

Ha másik szemedet csukod be, akkor egy másik képet kapsz, hiszen más szögből látod ugyanazokat a tárgyakat (lásd 1. ábra).

Az agyad ebből a kettő két dimenziós képből építi fel a három dimenziós "megjelenítést". Valami hasonlót kellene produkálnunk, hogy becsaphassuk vele a szemünket. Először két képet kell készítenünk, ami a szemünk által látott képeket kell hogy mutassa.

Erre a legalkalmasabb talán egy ray-tracer. Vegyük mondjuk a LightWave-et, de bármi megteszi. Allítsd be a kamerát a képzeletbeli szemgolyók "felezőpontjába" vagyis az orr síkjába.

Ha egy sima képet szeretnénk kapni, akkor ez a beállítás marad.

A 3D-hez azonban told el balra a kamerát, hogy a bal szemgolyó képét lássa. Pontos recept erre nincs hogy mennyivel kell eltolni. A normál (átlagos) szemgolyók közötti távolság kb. 620 mm.

Kísérletezz! Rendereld le a képet, majd ismételd meg az eljárást, de most jobbra told el a kamerát. Remélem mindenkinek egyértelmű, hogy ugyanannyival kell jobbra tolni, mint amennyivel balra toltad az előbb. Rendering...

Van két képünk. Többekben felmerülhet, hogy mi van akkor ha kedvenc akt képünket akarjuk 3D-síteni (de szép szó :). Semmi gond, ha a barátnődről készült, akkor kérd meg, hogy több szögből is hagyja magát lefotózni. Nem mindig vagyunk ilyen szerencsések, így előfordul, hogy a szomszéd Gizike néniről készült a kép, az is dugiban.

A végtermék nem lesz olyan tökéletes (de annál "kívánatosabb":) mintha két képből készítenénk. Szóval van két képünk, amit meg kellene jeleníteni a monitoron úgy, hogy egyik szemünk csak az egyiket, másik szemünk csak a másikat látja. Ez elég hülyén és megvalósíthatatlanul hangzik, mi mégis megcsináljuk. Nézzük a problémát kicsit részletesebben. Meg kell jelenítenünk a bal képet a bal szemünk számára, ezt a jobb szemünk nem láthatja, mivel "zavart okozna" agyunkban. A jobb képet ugyanekkor kell megjeleníteni, amit természetesen bal szemünk nem láthat. Most sem jutottunk közelebb a megoldáshoz?

Dehogynem, csak látszólag toporgunk egyhelyben.

Az elvet már meg is fogalmazzuk. Két probléma van "csak". Hogyan tüntessük el az egyik szem elől a képet, amit a másinak látnia kell. A másik gond: hogyan jelenítsünk meg egy monitoron két képet. A megoldás az Anaglyph szemüveg. Mielőtt a szemészetre rohansz olvasd el ezt a bekezdést...

Ezt házilag is elkészítheted ha van otthon színes üveged. Vegyél elő - lehetőleg sík, hogy ne torzíts - piros és kék üvegeket. Nézz át a kék üvegen és kukkolj egy piros tárgyat vele. Fekete? Ha nem keress egy sötétebb kék "szemüveglencsét". Nézd meg a pirosat egy kék tárgyon. Ha fekete a tárgy az a jó!

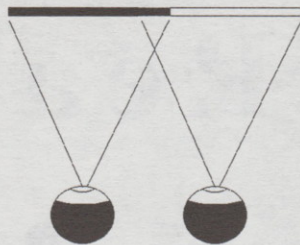
Kész is az Anaglyph pápaszem. Megoldottuk, hogy hogyan takarjuk el a két szemgolyóinktól a nem megfelelő képet. Annyi csak a dolgunk, hogy az egyik képnek csak a kék színösszetevőit mutatjuk meg, míg a másinak csak a pirosat.

Ezt legegyszerűbb az ImageFX Filter/Color Limit funkciójával megoldani.

Allítsd be a

Red: 255 Green: 0 Blue: 0

értékeket!



Rendering...

Kapsz egy tök piros árnyalatú képet. A másik képeddel csináld meg ugyanezt, de változtasd meg a Filter/Color Limit értékeit a következők szerint:

Red: 0 Green: 0 Blue: 255

Ha kiszámoltad a képet egy kék árnyalatú pacát kapsz.

A következő lépés ezt a két képet megjeleníteni a monitoron.

Erre kétféle megoldás is kínálkozik. Az első, hogy írsz egy programot, ami gyorsan váltogatja a két képet, így keltve azt a hatást mintha mindkét kép meg lenne jelenítve.

Ennek három nagy hátránya van:

1. Nem mindenkinek az ereiben csörgedez programozói vér
2. Az interlace képekhez hasonló remegés észlelhető
3. Kétszer annyi memóriát igényel mint a következő módszer

A másodikhoz megint az ImageFX-et hívjuk segítségül.

A Main buffer-betöltjük a piros képet, a Swap buffer-be a kék képet.

Válasszuk ki a Composit gadget-et és állítsuk be az alábbiak szerint:

Operation:

Merge Blend %: 50

Include: All Exclude: None

Match: Main Closeness: 1

Alpha: Off Swap: Tile

Ezekkel a beállításokkal érdemes eljátszozni, mert lehet hogy van ettől jobb eredményt adó is.

Ha találsz valamit engem is értesíts róla. Ezt a módszert egyébként már Edwin Land is használta 1936-ban (nem semmi, mi?) és én is használom a most készülő beat'em up játékunkban (Cyberfight), ahol opcióban lesz ki és bekapcsolható a hagyományos és 3D megjelenítésnek ez a módja.

Ehhez hasonló megjelenítést

használnak a Medical College of Georgia hallgatói a szemműtétek elsajátításához is, igaz nem színes sörösüvegeket használnak hozzá, hanem kicsit komolyabb hardware-eket (Multimedia Technology Lab Project-Georgia Tech. /MCG Eye Surgery Simulation, October1993)

Mára ennyit a VR világából.

Legközelebb innen folytatjuk. Ha kérdésed, kérésed, észrevételed van, akkor keress meg az AMIGAonly címen, vagy az alábbi FidoNet címen:

Trencsényi József

Mash/DEEPCORE

FidoNet: 2:371/47

????????????

A minap, sógorom - aki valójában egy anti-számítógép-talented - megkeresett azzal, hogy hallottam-e már arról, miszerint 1999 után egy rakás számítógépet ki kell hajítani, mert kiakad az órájuk.

Mondom neki, hogy nem, de rögvest rájöttem, hogy a régebbi alaplapú PC-kről van szó.

No de ez minket nem érdekel. Rohantam megnézni a Saját RTC-met (RealTimeClock), amely egy68030/28-al ellátott MTec kártya tartozéka.

Beállítottam a TIME-ot (amely MONEY, mint tudjuk), abban is az évet 9999-re és rögvest 2099-re váltott vissza.

Na tehát ez a max. gondoltam, és kíváncsi voltam, hogy milesz 2099 dec. 31. után. Semmi. Azaz 2100 jan. 1.

(Nostradamus Sucks!)

Csak egy a bibi, hogy ha ezek után kimerül az elemünk már nem tudjuk visszaállítani a rendes időt, mert állítani továbbra is csak 2099 dec. 31-ig lehet. (De ezzel majd inkább akkor foglalkozzunk, amikor eljön az ideje)

Magic

Intro: "A vírusok előbb voltak mint az emberek...Sajnos ez a tény a számítógépvírusok esetében nem igaz."

Az AMIGA-án is úgy mint a többi számítógépeken "nagy hagyományai" vannak a vírus írásának.

Ezeket általában olyan pihent agyú emberkék követik el aki ahelyett, hogy egy demót, játékot vagy valamilyen felhasználói progit írának, ezzel fitogtatják programozói tudásukat.

Hála az Istennek vannak olyan jóézésű emberek akik azzal töltik idejük nagy részét, hogy jobbnál-jobb vírusirtókat írnak.

Ezzel a kör bezárult... Elméletileg...

Nagy pech, hogy a vírusokat is szokták "upgradelni"... No comment.

Altalában minden rendesebb (f)elhasználónak van a wincsiére rakva egy-kétvírusirtó. Csak az a kérdés, hogy használni is tudja e azokat? Én most kaptam meg a VT2.79-t, ami még szinte friss. A progij 95 11. 27. lett befejezve. Legalább is a doksi szerint.

A progij a németektől jött így az ember sejtethi, hogy németül kommunikál a (f)elhasználóval.

VirusTracker

v2.80

Virengyilok ala Germania

netalán valami hülyeséget állítottam illetve írtam az nem direkt volt. Tehát akkor:

Drucker (Nyomtató) File (!?)

Kinyomtassa az adatokat vagy valamilyek meghajtón letárolja azokat. Ha az választjuk, hogy egy file-ben tárolja le az adatokat akkor a programlétrehoz egy ASCII file-t ami semmit nem fog tartalmazni. Lehet, hogy valamit én csináltam rosszul?

DruckReq bei File-u.Sys-Test (Nyomtatási regiszter file és rendszer tesztnél)

Ha ez aktív akkor a következő pontok közül az egyik automatikusan ki leszválasztva:

Drucker (Nyomtató) File (!?)

Lásd feljebb. Azzal a kivétellel,

hogy az itt létrehozott file

végre adatokatis tartalmaz.

Drukke alles AKTIV (Minden aktív dolog nyomtatása)

Drukke alles KEIN halt

(Minden nyomtatása megállás nélkül)

ALLE Meldungen KEIN halt (Minden infó megállás nélkül)

Ha ez be van kapcsolva akkor a program csak a tömörített file-okról tesz em-lítést a nyomtatásban vagy a fileiban.

OHNE PP.Data (PP. adatok nélkül)

Ezt csak akkor lehet bekapcsolni, ha a "Minden infó megállás nélkül" aktív.

Nem láttam sok értelmét.

ALLE requester KEIN halt (Minden regiszter megállás nélkül)

Csak a program számára

"vadabb" dolgokat nyomtatja

ki. Pl.: a file 0 azaz nulla byte-

ból áll.(Ha az választottuk,

hogy ne nyomtassa ki az

adatokat, hanem egy file-ban

tá-rolja le azokat, akkor a

program a kívánt művelet előtt

rákérdez, hogy:

Ausgabe in File? (File létre

hozása?)

Ja Nein (Igen Nem)

Mindenki a saját szája íze

szerint válasszon!

Ezek alatt egy gomb található a következő

felirattal:

Drucker bereit? (Nyomtató kész?)

A nyomtatót ellenőrzi. Elméletileg...

Alatta újabb beállítási lehetőség:

zeige Filelaenge 0 IMMER (Mindig mutassa a

nulla hosszúságú file-okat)

Nem sokat változtatott a dolgokon!

Észrevételeim szerint...

3E8-3F1-Hunk-Req. AN

Leellenőrizze-é a 3E8-3F1-Hunk-okat.

BlockTest mit SecHeaderBolckltest a SecHeader-rel együtt. BB-Data bei FiletestBB-Data a filetesztnél.

mit Sicherheitsrequester (biztonsági kérdés)

Jó a ha van. hogy mit akar ezért?

mit Seitenstopp (oldalankénti megállás)

Nincs sok értelme bekapcsolni. Szerintem...

DisplayBeep An (Jelzőhang be)

Ha valami érdekeset vagy izgalmasat talál a program akkor nem csak felvillana képernyő hanem egy hang is figyelmeztet minket.

Filetest mit Ausgabe von: (Filetest fajták szerint:)

Laenge Datum Flags (Hossz Dátum Flag-ek)

Gondolom nem kell elmagyarázni senkinek, hogy mit jelethetnek ezek.

verwende Pruefsumme bei FT

(vizsgálatiösszeg felhasználása a FT-ben)

Nem jöttem rá, hogy mit akar ez jelenteni.

falsche Pruefsumme =>Halt (hibás

vizsgálatiösszeg =>Stop)

Ha valami hibásat talál akkor leáll a meghajtó vizsgálatával és csak a balegörgomb

lenyomására folytatja tovább vizsgálatot.

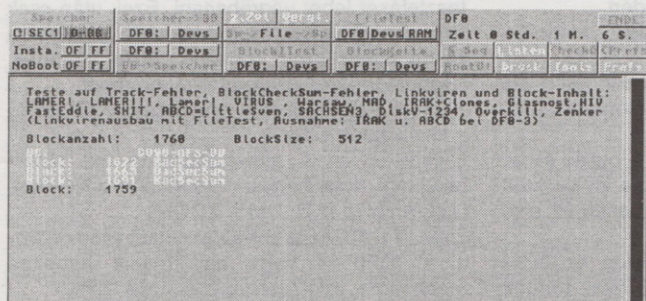
Berechne-Pr\$ NEU pers.CodeElméletileg a rendszer "preferences"-eit lehet vele megvizsgálni.

Ez a pont csak akkor érvényes ha a felette levő két pont is be van kapcsolva.Ezzel ki is

végeztük a beállítások első részét most "lapozunk" át a másik"oldalra". Ezt megtudjuk

tenni azzal, hogy a bal felső sarokban levő

"Seite 2"(Második oldal) gombot megnyomjuk. Sajnos már itt az elején meg kell hogy



Hát jöjjön egy kis leírás a progiról:

Betöltés után közvetlenül egy információ képernyő tűnik fel, ebből megtudhatjuk, hogy milyen konfigurációnk van, a Kickstart verziót, a szabad memóriát, a különböző memóriák alap, ill. a megváltozott adatait és az elkövető címét ill. telefonszámát.

A program már működőképes (ki hitte volna) és ezen felbuzdulva rögtön végre is hajt egy memória tesztet.

Ha valami érdekeset talál a memóriában akkor már itt rögtön figyelmezteti is erre az embert. Amit rögtön egy kérdés is követ, hogy hagyja a francba a memóriában a talált adatot vagy hajtson végre egy hideg reset-et. Ki-ki a saját szája ízlése szerint döntse el.

Az információ képernyő pillanatok alatt eltűnik ha a memóriában a program számára nincsen semmi érdekes és előtűnik a progij fő ablakja. Innen tudjuk a programot irányítani és innen lehet belépni a különböző kisebb almenükbe.

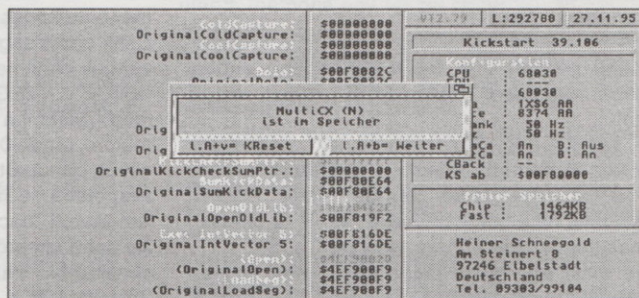
Először is illene bekonfigurálni a programot úgy, hogy a saját szájunk íze szerint működjön.Ehhez nyomjuk meg a "Prefs" gombot és a következő beállítási lehetőségekállnak a rendelkezésünkre:

DOS 0/1DOS 0/1 exp.lib

DOS 2/3 KS2.04DOS 4/5

KS3.0A "KS" a "Kick Start" számát jelöli illetve, hogy milyen "DOS" tartozik hozzá. A következő beállítási lehetőségek a nyomtatóra vonatkoznak.Ezeket a:

Fuer Druck-Gadgets allgemein (nyomtatási-részek összes beállítása) alatt találhatjuk meg. Nézzük meg ezeket, de már most előre leszagezem, hogy nincsen nyomtatóm, így ha



mondjamezt az oldalt egyáltalán nem értem.

De azért leírom, hogy az egyes pontoknak mi a magyar jelentése.

zeige Entpackfenster NICHT (nem mutatja a tömörítő ablakot)

Blockkette bei Disk-Archiv (blocklánc a lemezes archiválásnál)

teste Ziel-BB bei Disk-Ar. (a cél-BootBlock tesztelése lemezes archiválásnál)

Zeige Ziel-BB bei Disk-Ar. (a cel-BootBlock mutatása a lemezes Archiválásnál)

HALT bei F-Archiv-Problem (File Archiv-

hibánál .llj) (danach ENDCLI !!)
(ezután ENDCLI !!)
entp. AmiPackX (tömörítésnél
AmiPackX)
Filetest mit entp. Archiv (Filetestet tömörített
archívál)
Disk-Archiv nach DF0: (Lemez archiválás
DF0:)
File-Archiv nach DF0: (File archiválás DF0:)
entp. Archiv im Archiv (archív tömörítése az
archívban)
Disk-Arch. nach DF0:File-Arch. nach
DF0:entp. Archiv im A im A (Magyara
lefordítva értelmetlen lenne!)
Disk-Archiv nach FF8: \ -
Valamilyen meghajtóra(?) vonatkoztatja
- az archiválást!File-Archiv nach FH9: /

Ezzel be is fejeztük a VT2.79 bekonfigurálását.
Sajnos a beállított konfigurációta program nem
menti le (legalább is nem találtam erre utalást),
így minden indításkor saját magunknak kell ezt
elvégezni. Miután mindenki teljesen
elszotyolodna nézzük meg, hogy mit tud a
program a vírusirtás területén.Vágjunk is bele
a közepébe!

Speicher (Meghajtó) SEC1

Ha erre ráklickelek akkor megnézhetjük a
kiválasztott meghajtó "BB"-jének atöbbsi részét
is.

Insta OF FF

Az lehet kiválasztani, hogy az "OFS"-et vagy a
"FFS"-et állálja fel kiválasztott meghajtóra.
NoBoot OF FF

Nem lesz "OFS"-es vagy "FFS"-es "BootBlock"
a kiválasztott meghajtón.

Speicher->BB (Meghajtó->BB)

Alatta kitudjuk választani azt a meghajtónk az
amelyiken a "BB"-ot meg szeretnénk
váltotatni. Ha valaki nem jött volna rá magától
a "BB" rövidítése "BootBlock"-ot jelent!

Válasszuk ki valamelyiket. (ha nem akarunk
semmit sem csinálni akkor menjünk az "ENDE"-
re (Vége), ez minden másfajta műveletre is
vonatkozik ebben a programban) Ezek után a
program egy kérdést szeg az mellünknek:
neuer BB kein DOS doch schreiben? (újabb
BB DOS nélkül, mégis írni?)

Itt mindenki saját maga kiválaszthatja a neki
tetsző választ:Ja (Igen) Nein (Nem)
Ha igennel választottunk akkor újabb kérdés
jön:

wirklich? Schreibschutz entfernen! (tényleg?
írásvédelmet eltávolítani!)

Itt is kegyetlen nagy a választási lehetőségünk
van:Igen v. nem.

Ha az igennel választottunk, akkor a program
újabb kérdést tesz fel:DOS-Kennung anders
doch schreiben? (MÁS DOS-ismeret, mégis
írni?)

A szokásos kérdés. Ha igennel választottunk
akkor a program felülírja a meghajtó eredeti
"BB"-ját. Az utolsó kérdés akkor szokott
előjönni, ha a meghajtónak a "DOS"-ja teljesen
más mint a "Prefs"-ben beállított "DOS"!

És most egy gyors példa arra, hogy hogyan
tegyük "boot"-olhatóvá az egyik ki-választott
meghajtónkat:

1. A "Prefs"-ben válasszuk ki a kívánt "DOS"
típust.

FIGYELEM! Ha a "DOS4/5 KS3.0"-át választod
akkor bootolásnál a gép "validálási" hibát fog
jelezni!

2. A "Speicher" "Insta."-jában válasszuk ki,
hogy milyen "FileSystem"-ben történjen az
installálás, "OFS" vagy "FFS".3. Speicher->BB-
ben válasszuk ki a megfelelő meghajtót és a
gép végzi a dolgát. Ha a "Prefs"-ben
beállítottuk az, hogy a gép feltegye a
biztonsági kérdést akkor a program a pár sorral

feljebb ismertetett kérdéseket is felteszi!

Hogyan "szedjük le az előzőleg felrakott "BB"-
ot?

1. Teljesen ugyan az mint amikor a "BB"-t
felrakjuk.

2. A "Speicher" "NoBoot"-jában kiválasszuk a
megfelelő "DOS" típust.

3. Teljesen ugyan az mint az "Insta."-ban.

BB->Speicher (BB->Meghajtó)

Megtudjuk nézni a kiválasztott meghajtó "BB"-
ját, illetve a "SEC1"-nal megnézhetjük a "BB"
többsi sektorát is.

A jobb felső sarakban levő információs
ablakban megtudhatjuk, hogy: - melyik
meghajtóról van szó- éppen melyik sectorjának
tartalmát láthatjuk a nagy ablakban- milyen
"DOS" típust használ a meghajtó.Zyl (a
cilinder megmutatása) Ha beléptünk ebbe a
menüpontba akkor ezek az almenüpontok
tárolnak a szemünkkel:

DF0 Z80 DF0 Z81A 80-ik és a 81-ik cilinder
tudjuk meg nézni.

Ha nincsen leformátálva akkor a program "Disk
BAD" üzenettel leáll. A "Esc" lenyomásával
tudjuk megszakítani a cilinderek vizsgálatát.

Ez a programon belül a többsi műveletre is
vonatkozik.

for.80/1 Ennek a pontnak a használatával
tudjuk formatálni a 80-81-ik cilinderet.

A program fel is teszi a kérdést, hogy:Zyl.
80+81 wirklich formatieren?

(Tényleg formatáljam a 80+81-ik cilinderet?) Ha
igennel választottunk a program formatálja a 80
és 81-ik cilinderet.

physikal.0 physikal.1 Fizikailag a nullás és az
első cilinderet tudjuk megvizslatni a kiválasztott
meghajtón. A nagy ablakban láthatjuk az első
"block" tartalmát.

A "block"-ok között a jobb oldalon található
fekete kis négyzet fel-le tolásával tudunk
mászkalni.

logisch 0 Logikailag a nullás cilinderet tudjuk
megnézni a fentebb ismertetett módon. Root-
ZylinderA "Root-Zylinder"-t tudjuk megnézni a
nem régiben ismertetett módon.

logisch #0 Az alatta levő gombokkal tudjuk
beállítani azt a logikai cilinder számot,
amelyiket meg szeretnénk nézni a kiválasztott
meghajtón. A "block"-ok között már tudjátok
hogyan kell mászkálni ezért nem írom le.
backup phys. 0 A kiválasztott meghajtó fizikai
nullás cilinderének tartalmát tudjuk lementeni
egy HEX file formájában. Gondolom senkinek
nem kell elmagyaráznom a megjelenő file-
menü működését.

Csak annyi segítség, hogyha netalán mégsem
akarjuk elmenteni a cilinder tartalmát akkor az
"ENDE" (VÉGE) megnyomásával tudjuk
megszakítani a folyamatot.

restore phys. 0 A kiválasztott meghajtó fizikai
nullás cilinderét tudjuk visszaállítani az eredeti
állapotába. Csak az előző al menüpontban
ismertetett "backup file"-ra van szükségünk. A
filemenü ismerős lehet az előzőleg ismertetett
almenüből. Válasszuk ki a lementett file-t.
Válasszuk ki a megfelelő meghajtót amelyekre
fel szeretnénk írni a fizikai nullás cilinder
adatait. Ekkor egy kérdést kapunk:

wirlich? Schreibschutz entfernen! (tényleg?
írásvédelmet eltávolítani!)

Ha az igent választottuk akkor a program
felrakja az előzőleg kiválasztott meghajtóra a
lementett fizikai nullás cilinder adatait.
WOOAAH!

Vergl. Ebben a menüpontban össze tudunk
hasonlíttani minden "KB"-ot.

Az első ami aszemünkbe ötlök az az első felirat:
Beginn im 2. Objekt ab Byte:X (A második
tárgyban az X-edik "byte"-tól kezdve)

Az alatta levő "skálán" tudjuk megadni azt az
"byte-értéket" amelytől az összehasonlított
megkezdje a program.

Nézzük meg, hogy mit tud mivel
összehasonlíttani a program:

Bootblock->Bootblock Ki kell választani azt a
két meghajtót aminek a "Bootblock"-ját meg
szeretnénk vizsgálni.

Bootblock->File Ki kell választani a meghajtót
illetve a file amit összeszeretnénk hasonlíttani.
A file-t a szokásos file-menüből kell
kiválasztani.

File->File A szokásos file-menüből kell
kiválasztani a két összehasonlíttandó file-t. Ha
a program a két összehasonlíttandó "BB" vagy
file között eltérést vesz észre akkor azt fehér
karakterekkel jelöli.

Sp->File->Sp Ebben a pontban a file-jainkat
tüzetesebben is megvizsgálhatjuk. A filemenü
ismerős lehet, de az alul levő pontok jelentését
még a tudatlanság sűrű fátyla lepi be. Tehát
rántsuk le a fátylat a lerántani valóról.

Filetest Egy kiválasztott file-t tudunk vele
megvizsgálni.

A "Status" sorban megnézhető a tömörítő
típusa amivel tömörítve lett, ha nincs benne
semmi érdekes akkor a teszt a "nichts
Bekanntes"-szel (nem ismertel) leáll.

DirFTest Egy egész "directory" file-jainak a
tesztelését lehet végrehajtani. Ezek után csak
azokat a pontokat fogom ismertetni amiknek a
rendeltetése nem egészen tiszta előttetek.
(Gondolom én... ;) DeleteNo comment.

Fontos!! A program figyelmeztetés nélkül törli le
a kiválasztott file-t!

E-PrefsEbben a almenüpontban azt tudjuk
beállítani, hogy hogyan tömörítse ki a file-okat.

Disk-Archive (z.B. DMS, ZOOM)

Ziel-LW DF0: Az archivált adatokat kitömörítse-
e a "DF0"-ra vagy egy másik lemezes
meghajtóra. File-Archive (z.B. LHA, XPK)

Ziel-LW DF0: Lásd egygel feljebb! formatiere
Ziel NICHT Nem formázza le a célmeghajtót.

mit CheckDisk Ziel-LW Lemezellenőrzéssel a
célmeghajtón. BlockInhalt A kiválasztott
meghajtóra felírja a kiválasztott file block
tartalmát.

BlockKette A kiválasztott meghajtóra felírja a
kiválasztott file blockláncolatát.

A többsi választási lehetőséget nem írom le mert
gondolom elég egyértelmű. Ezzel ki is
végeztük ezt az almenüpontot.

Entpack Elméletileg ezzel a menüponttal
lehetne kitömöríteni az "E-Prefs"-ben
kiválasztott disk vagy file tömörítőkkal
letömörített fileokat a kiválasztott meghajtóra
(DF0:) a különböző tömörített fileokat. Csak
hogy a program az istennek sem hajlandó
kitömöríteni az archivált fileokat. Altalában a
program valamilyen hiba üzenettel leáll. Szóval
erről ennyit... Convert Nem csinál semmit.
Legalább is nekem...

DruckA kiválasztott file tartalmát nyomtatja ki.

Ha a "Prefs"-ben az állítottuk, hogy
nyomatás helyett egy file-ban adja ki a
kiválasztott file adataitakkor...

Protect A kiválasztott file-ról, könyvtárról,
ikonról stb. kaphatunk információkat és ha
akarjuk azokat meg is változtathatjuk.

Link1aus Link2aus Nem csinált semmi
érdekeset a program. Ezzel ki is végeztük ezt a
részét a programnak.

A következők a:

BlocklTest (Blockteszt) A kiválasztott meghajtó
blockjait tudjuk megnézni a programmal, hogy
vírusosak-e? Közben a program ezeket írja ki
tájékoztató jelleggel:

Track-hibák, BlockCheckSum-hibák,
linkvírusok és block-tartalom tesztelése.

Itt egy felsorolás következik a program általa

ismert vírusokról. Zárójelben: Linkvírus kiépítése filetesztel, kivétel: IRAK és ABDC a DF0-3-ban. Blockanzahl (Blockok száma) A kiválasztott meghajtó blockjainak száma. Blocksze (Blockméret) Hány byte-ot tartalmaz a kiválasztott meghajtó blockja.

BB: DOS3-FFSN.BBBB információk, gondolom nem kell leírnom, hogy mit jelentenek a rövidítések. Sajnos nem tudom, hogy mit csinál a gép ha talál valamilyen vírust és nem is kívánom magamnak, hogy megtudjam.

Ja, és senki kérésére nem fogok a meghajtóimra "felinstallálni" egy nyamvadt vírust! Sajnos nem vagyok egy fanatikus ember, hogy mindent az olvasóért! Nézzük meg, hogy milyen gyorsan ellenőrizi a program a különböző meghajtókat:

DF0: 57 sec

DS0: 1 min

Az 50MB-os wichester partíciómmal a program 18 min 31sec-ig tökölt!

Ez az én alap 1200-emen mértem egy WDA-280-as 2,5"-es 80MB-os wincsivel.

A SysInfo szerint kb. 600kbyte/sec a sebessége.

WOAH! Ez a sebesség egyszerűen őrjítő! Szóval aki egy több száz megás partíciót akar leellenőriztetni az nyugodt szívvel elmehet ebédelni vagy játszhat a "Gloom Deluxe"-szal Workbench alatt. Nem lövi ki a rendszert... Én még nem próbáltam ki... Az ellenőризést az "ESC" gomb lenyomásával vagy a jobb egérgomb lenyomásával lehet megszakítani, ha netalán elegendő volt a tökölésből. A következő tesztelési lehetőség a: FileTest (Fileteszt) Lehetőségünk van a RAM-ban található dolgokat is letesztelni. A tesztelés elején ezeket írja ki a program tájékoztató jelleggel (kissé szabadon magyarra lefordítva): File-, link-, BBS-vírusok, trójai és tömörítők keresése

Kínálat: törlés, kiépítés vagy hmm? :)

Pfad (Meghajtó) No comment.Name (Neve) No commentDatum (Hmmm!?)

Ha egy tömörített filelt talált az fehér betűkkel kiemeli a sorból és kiírja mellé a tömörítő típusát is. Ha a "Prefs"-ben be van kapcsolva a "3E8-3F1-Hunk-Req" akkor ha olyan filelt talál amiben ez található akkor a tesztelés leáll a program figyelmeztet. A kérdésében megjelenő B.MELYIK "Weiter" (Tovább) megnyomásával tovább folytatható a keresés. Elég gyorsan végez a teszteléssel. Az utolsó tesztelési módszer a:

BlockKette (Blocklánc)

Miután kiválasztottuk a tetszés szerinti meghajtót a program elkezd a tesztelést. A file minden blockját leteszteli vírus illetve hibák után keresve, a "linkvírus" kiszedése filetesztel. A tesztelés közben a program különböző információkat közöl velünk. Nézzük meg ezeket. A tesztelés alatt álló file neve.

FileHeader Block Melyik számú blocktól kezdődik a file.

FileListBlock Hmm! Erre nem jöttem rá! Csak sejtéseim lehetnek róla, hogy mit takarhat.

BlockAnzahlA file blockjainak száma.

noch zu testen Még hány block van hátra a fileből amit éppen tesztel a program.

Filelaenge Hány byteból áll a file amit éppen tesztelünk.

FileDataBlock Erről szintén csak sejtéseim vannak, hogy mi lehet. A program a tömörített fileok tömörítő típusát fehér betűvel emeli ki. Ha a program "3E8-3F1-Hunk-Req"-et talál akkor a szokásos "Weiter"-ek valamelyikével tudjuk a tesztelést tovább folytatni. A következő pont a:

S-SeqA kiválasztott meghajtó "startup-sequence"-jét tudjuk megkuksizni. Ha a

meghajtón nincsen "S-Seq" akkor a jobb felső sarokban megjelenik tájékoztató jelleggel, hogy: keine Startup-Sequence (nincs S-Seq) Ha van akkor kiírja a tartalmát és a "SEC1" gomb lenyomásával tudjuk a többi részét is megnézni. Ezzel is végeztünk. A következő pont a:RootBIA kiválasztott meghajtót tudjuk megnézni. Ha a meghajtón nincsen "BB" akkor a program kiírja, hogy:/Disk-Validator nicht gefunden! (Nem találtam /Disk-Validator-t) Ilyenkor BARMELYIK "Weiter"-t (Tovább) megnyomva a program egy újabb kérdést tesz fel:Blockzeiger-Test? (Blockmutató-teszt?) Ha a "Ja"-t (Igen) választottuk akkor a program megmutatja a program block-jainak a számát. FIGYELEM!!! Az utolsó kérdés csak akkor jön elő, ha lemezesmeghajtót buzerálunk. Ha a kiválasztott meghajtón van "BB" akkor a program ezt írja ki::/Disk-Validator ok (Nem fordítom le, túl egyértelmű!) Ezek után BARMELYIK "Weiter" (Tovább) megnyomásával befejezhetjük a műveletet.

Listen (Listázni) Különböző a rendszerrel kapcsolatos dolgokat tudhatunk meg.PI.-memória felosztása-milyen "libs"-ek vannak a memóriában és milyen memória címen található-milyen "task"-ok futnak a rendszerben-stb, stb Csak azért nem írom le ezeket mert van belőlük egy-két darab.

Druck (Nyomatás) A főképernyőn található dolgokat nyomtatja ki.

Ha nincsen nyomtatónk akkor a program a "Druckerproblem!" (Nyomatóhiba!) üzenettel leáll. Nem is tudom, hogy miért :).

CPrefs Egy menüt kapunk aminek a legfelső sorában ez található: Check Disk Prefs

Alatta a következő beállítási lehetőségek vannak: A meghajtók fajtái és az ebből a rendelkezésünkre állók. Alatta be lehet állítani, hogy megnézze a:

-Bootblock-ot-Rootblock-ot-File-t-BlockKette (Block-lánc-ot)-BlockInhalt (Block-tartalmát)-Startup-Seq.-t

Ezekre a beállításokra a "CheckD"-nél lesz szükségünk.

CheckD Ha nem voltunk a "CPrefs"-ben akkor a program kiírja, hogy:

Zuerst CPrefs! (Először a CPrefs-t!)

Tehát irány a "CPrefs", ha már ott beállítottuk a dolgokat vagy ha voltunkolyan okosak és először oda tértünk be akkor a program szó nélkül elkezd a beállítások szerinti lemezes meghajtó tesztelését.

Tools:

Különböző, a rendszerünkkel kapcsolatos dolgokat tudhatunk meg. Nézzük meg ezeket: KReset (Hideg reset)

Ezután egy kérdés jön: Daten gesichert? (Adatok elmentve?)

Ja Nein

Ha a "Ja"-t (Igen) választjuk végrehajtódik a hideg reset.

ResetA3000 (Hmm!?): A kérdést lásd feljebb!

setze OVec: Elméletileg a "vektor"-okat állítja vissza az eredeti állapotába.

zeige Vek. (Vektorok megmutatása)

A különböző vektorok eredeti és megváltozott memória értékeit nézhetjük meg.

A gépünk technikai adatait, szabad memóriáját (chip/fast), a Kickstartverzió számát illetve a program elkövetőjének a címét.

A jobb felső sarokban a következő gombokat találhatjuk:

Druck (Nyomatás):

Na, vajon mit lehet vele csinálni?

Weiter (Tovább):

Ezzel tudunk kilépni a menüből.

SystemTest (Hmm!?):

Miután kiválasztottuk ezt a pontot egy kérdést szegez a mellünknek a program:

ALLE nicht-ROM-Vektoren

(MINDEN nem-ROM-Vektort)

Ja Nein

Ha a "Ja"-t (Igen) választottuk akkor ezt írja ki a főképernyőre:

Zeigt alle Vektoren, die nicht ins ROM weisen (Minden vektor megmutatása, ami a ROM-ban irányít)

Alatta egy felsorolás van a ROM-ban található vektorokról. A felsorolásban a szóköz billentyű lenyomásával tudunk tovább menni.

Néha a felsorolásban feltűnik egy fehérrel kiemelt figyelmeztetés: nicht getestet! (nem tesztelt!)

Ez nem sok vizet szokot kavarni.

Most nézzük mit csinál a program ha a "Nein"-t (Nem) választjuk: Zeigt alle Vektoren, die nicht ins ROM weisen UND weiter als +- \$6000 voneiner Fixadresse abweichend spirngen (Minden vektor megmutatása, ami nem a ROM-ban irányítanak és továbbá azokatamik +- \$6000 fixcímnél elütöbbit ugranak)

Ezek után a felsorolás következik. A további oldalakat a szokásos billentyűvel lehet előcsalni.

A "nicht getestet!" (nem tesztelt) fehéren kiemelt felirat itt is megtalálható, de itt se kavar sok vizet.

Flush-Sp: Elméletileg a memóriából szabadít fel valamennyit.

\$00 in Sp: Valamit csinál a memóriával, de nem tudom, hogy mit.

LW-Info: A kiválasztott meghajtóról közöl információkat.

SpMon (Memória monitor): Ezt kiválasztva egy újabb képernyőre kerülünk ahol ez a szöveg fogad minket:

Vorsicht: GURU bei \$xxxx ++ u. \$xxxx ++ !! (óvatosan: GURU a \$xxxx ++ és \$xxxx ++-nál!!!)

Ueberspringen Sie den Bereich mit +\$1000 (Ugorja át a területet a +\$1000-rel)

Zahlen-String: 0-9, a-f, A-f, Return, max 8 Stellen: (Szám-String megadása: 0-9, a-f, A-F, Return, maximum 8 hellyel)

Weiter mit Space-Taste (Tovább a "Space" billentyűvel)

Tehát nyomjuk meg a "Space"-t és rögtön ezek után a memória egy részét láthatjuk.

A kurzor billentyűk használatával tudunk kóricálni a memóriában.

Druck (Nyomatás): A képernyőn látható memóriát tudjuk kinyomtatni.

512 Bytes, 1024 Bytes, 2048 Bytes Ezekkel tudjuk beállítani, hogy mekkora memória mennyiséget lapozunk. Speichere (Tárolás):

A főképernyőn látható memóriát tudjuk elmenteni.

A megjelenő filemenü márismerős lehet ezért nem térek ki rá.

Zeige (Mutatás): A alatta levő kis ablakba tudjuk begépelni azt a memóriacímét amit megszeretnének nézni.

Az ez alatt található nyolc kis gomb segítségével is tudunk a memóriában kajtatni.

Az "ENDE" (VÉGE) segítségével tudunk a főprogramba visszalépni.

A "Tools/Vektor" pontoról nem írok semmit, mert a "Vektor" üzenetei azt hiszen egyértelműek.

A "Tools/Base"-ben a különböző DOS-, Gfx-, ExeBase-eket tudjuk megvizslatni.

A kiválasztott "Base" tartalmában a "SEC1" billentyűvel tudunk lapozni.

Raven

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

Amiga 1200 Magic pack	99 990
Amiga 1200/850 Mb HDD	143 980
Amiga 4000T	*****
040/25 Mhz2Mb RAM	
Draco	749 990

Amiga Monitorok:

M 1438S 14"	78 890
M 1538S 15"	101 890
M 1764 17"	204 890

Általános Amiga kiegészítők:

Belső Floppy Drive (880Kb)	9 790
Külső Floppy Drive (880Kb)	11 990
Belső Floppy Drive (1.76Mb)	17 960
Külső Floppy Drive (1.76Mb)	19 990
M-TEC AT 500 külső HDD csatoló	19 990
Samsungk CD-ROM 4xi ATAPI	11 990
Külső SCSI-II ház (4 férőhelyes)	27 500

Software-ek:

Aminet Set 1 (4 CD)	9 990
Aminet Set 2 (4 CD)	9 990
Aminet 7	3 990
Aminet 8	3 990
Aminet 9	3 990
Aminet 10	3 990
Aminet 11	4 990
Light Rom 3	14 990
Lightwave Enchaner CD	6 990
The Light Works	7 950
Amiga Desktop Video	6 490
Amiga-CD VOL.2	4 990
Worms	7 490
Litil Divil (CD-32)	6 990

Theme Park (CD-32)	6 990
Megarace (CD-32)	6 990
Gloom (CD-32)	5 990
Syndicate + Alfred Chicken (CD-32)	6 990
Scala MM300	74 990
Scala MM400	99 990

Amiga 1200 Turbo és RAM kártyák:

Blizzard 1220/4Mb F RAM 68EC020	49 990
Blizzard 1260 060/50 Mhz A1200	169 990
Blizzard 1230/IV/50Mhz 0Mb Ram	54 990
Blizzard SCSI-II kiegészítő (B1230, B1)	29 990
M-TEC 68EC30/28Mhz 0Mb Ram	28 990
M-TEC 68030/28Mhz+33Mhz FPU	39 990
M-TEC 68030/42Mhz+50Mhz FPU	64 990

Winchester-ek, FPU-k és RAM-ok:

WD 850MB AT BUS 3 év gar.	41 990
WD 1.6GB AT BUS 3 év gar.	63 990
Motorola FPU 68882 PLCC 33MHz	13 990
Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz	22 490
Motorola FPU 68882 PGA 50MHz	27 490
4Mb SIMM RAM modul 36-BIT	11 490
8Mb SIMM RAM modul 36-BIT	19 990
16Mb SIMM RAM modul 36-BIT	39 990

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

Piccolo SD64 4Mb	116 990
Retina BLT Z3 4Mb	124 900
V-LAB Motion	249 900
Neptun Genlock	135 900
Cyber Vision64 4 Mb DRAM	124 990

Amiga 4000 kártyák:

Cyberstorm	
060/50 68060 CPU 50Mhz	269 990
Cyberstorm	
Fast SCSI-II DMA controller	58 990
Cyberstorm	
I/O Module (SCSI-II, Ethernet)	112 990
Fastlane Z3	
SCSI-II DMA controller	89 990
Toccata	95 990
Ariadne ethernet kártya	59 890

Amiga tornyok:

Amiga 1200 toronyház	59 990
Amiga 4000 toronyház	69 990

Egyéb szolgáltatásaink:

Feliratozó rendszerek, 3D-s animációs rendszerek kiépítése.

Újságok:

Amiga, Amiga Only 4, CD-32 GAMER

Faxinform:
267-9916/2222

Áraink a 25%-os áfát és egy év garanciát tartalmaznak!

AMIGAonly #4 1996 május

Az AMIGAonly-ban minden magánszemély ingyenesen hirdethet. Üzleti célú hirdetés cégek részére is lehetséges. Bővebb felvilágosítás a 267-9038-as telefonszámon, minden nap 10-18 óráig.

Szerkesztő: Loss -Magic- István • Tördelés: Nagy -Louise- Lajos • Utómunkák: Szabó Attila
A kiadó és a szerkesztőség címe: Bp., VII. Wessselényi u. 21. • Telefon: 267-9037, 267-9038 • Főszerkesztő: Cserkúti Zoltán
Nyomás: INTER-PRINT Systems Kft. (06/28 370-754) • Felelős vezető: Szabó Ferenc