

Az Országos Commodore Egyesület lapja

újság

1991 / 4

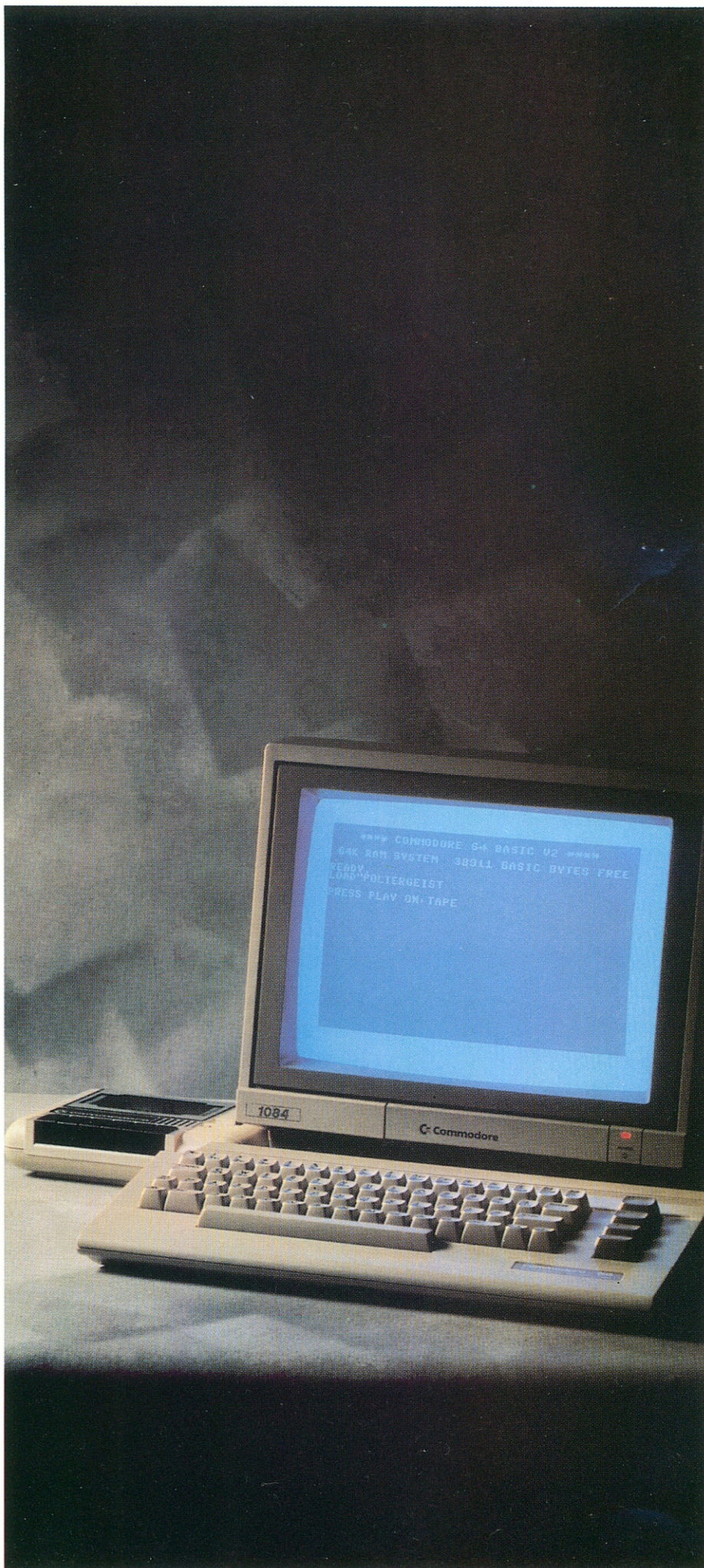
 **GLOBIOS** 



a 3M magyarországi harmadik legnagyobb
forgalmazójánál,

a MOM GLOBIOS Kft.-nél!

Címünk: 1126 Budapest, Csörsz u. 35.
Levél cím: 1399 Budapest, Postafiók 701/413
Telefon: 155-4730 vagy 156-4122/587
Telex: 22-4151 Telefax: 155-9736



A NOVOTRADE

RT.
oktatási
intézmények
részére
a következő
támogatást
ajánlja fel:

Hardver- eszközök	Fogyasztói ár	Engedményes ár
C-64 alapgép	15 520 Ft	14 300 Ft
1541-es lemezegység	15 920 Ft	14 650 Ft
1530 datasette	2 800 Ft	2 570 Ft
MPS 1230 printer	19 920 Ft	18 330 Ft
C 1802 monitor	24 000 Ft	22 080 Ft
C-64 mouse	2 560 Ft	2 360 Ft
Amiga 500 alapgép	47 920 Ft	44 100 Ft
RF modulátor	2 632 Ft	2 422 Ft
A 1084S monitor	28 000 Ft	25 760 Ft
512 tárbővítő	10 320 Ft	9 500 Ft
20 Mbyte winchester	43 600 Ft	40 112 Ft

A fenti árak ÁFA nélkül és 1 éves garanciával értendők.

A felsorolt termékek
megtekinthetők és megvásárolhatók
a következő címeken:

2C Áruház	1136 Budapest, Balzac u. 35.
Novotrade Shop	5000 Szolnok, Ságvári krt. 38.
Novotrade Szalon	3530 Miskolc, Korvin Ottó u. 10.

NOVOTRADE

MIT, HOGYAN, HOL, MIKOR?

EGYESÜLETI ÜGYEK: Egyesületünknek tagja lehet mindenki, aki a tagsági díjat befizeti. A tagdíjat személyesen az egyesület irodájában (1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. 15. Telefon: 12-94-158), vagy átutalással az MNB 217-98 292, OTP 565-3610-8 számlára lehet befizetni. Megrendelés esetén számlát küldünk.

Pötyögőszolgálatunk valamint a szervizkedvezmény és az apróhirdetés lehetősége tagjaink rendelkezésére áll.

A DEÁKPÁHOLYA tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, a tagsági díj egy évre 777 forint.

A PLUSZPÁHOLY tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, és kapnak havonta 3 db vásárlási utalványt, A tagsági díj egy évre 1888 Ft.

A SZUPERPÁHOLY tagjai havonta 15 példányt kapnak a C-újságból, és ezzel havonta 15x3 db vásárlási utalványt is, Az éves tagsági díj 20 900 Ft.

ÜGYFÉLFOGADÁS: minden kedden és csütörtökön 14.30—18 óra között várjuk tagjainkat és az érdeklődőket.

PÖTYÖGŐSZOLGÁLAT: Az újságban megjelenő programokat másolja a megrendelők részére. Megrendelhető személyesen az egyesület irodájában vagy postai utánvétellel. Cím: 1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. 15. Telefon: 12-94-158.

APRÓHIRDETÉS: Az egyesületi tagoknak ingyen áll rendelkezésére. Nem tagoknak a hirdetés ára 80 forint. A hirdetés módja: az újságban megjelenő nyomtatvány kitöltésével.

A C-újság régebbi számai megvásárolhatók az egyesület irodájában, vagy megrendelhetők utánvétellel.

Kedvezményes ár! Tagoknak olcsóbb!

Az újságban eddig megjelent programok gépenként összegyűjtve megrendelhetők. VC 20, C16, PLUS/4, C128, C64. További felvilágosítást is adunk a 12-94-158-as telefonszámon vagy levélben!

Vidéki pluszpáholy-tagjaink háromhavi tikkett összegyűjtésekor igénybe vehetik a NOVOTRADE 2C Áruház csomagküldő szolgálatát.

Vidéken további információk kaphatók:

Baja, AXIS Kft.,
Győri Bartók Béla Művelődési Ház,
Jászberényi Városi Könyvtár,
Kecskemét, SZIGMA-BIT,
Pécsi Apáczai Csere János Gimnázium,
Zalaegerszegi Ságvári Andre Gimnázium.

Az Országos Commodore Egyesület módszertani kiadványa.

Egyesületi iroda és szerkesztőség:
1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. Tel.: 12-94-158
Felelős kiadó: Horváth Judit, az egyesület elnöke
Főszerkesztő: Rados Péter, az OCE főtítkára
Felelős szerkesztő: Dr. Horváth András
Művészeti szerkesztő: Szulyovszky József
Lapmenedzser: Kovács Gábor
Levélcím: Commodore Újság, 1388 Budapest, 62. Pf.: 86.
Index: ISSN 0237-756 X
Terjeszti a Magyar Posta.
Megvásárolható a hírlapárusoknál.
MSZH Nyomda

Tisztelt szerkesztőség!

A Commodore 128-as V7.0-ás BASIC-jének grafikus utasításai, mint a legtöbb BASIC-ben, koordinátáknak csak nullánál nagyobb értéket fogad el. Kíváncsi voltam arra is, hogy mekkora a felső határ, ezért végigzongoráztam a pozitív számokat. Nem lepott meg, hogy 65536-nál (\$10000) akadt ki a program. Az viszont igen, hogy 32768-tól (\$8000) ellenkező irányba húzta a vonalakat, így ez a gyakorlatban használható felső határ. Egészen eddig az értékig a vonalnak vagy egyéb alakzatnak a képernyőre eső szakaszát kirajzolta.

Az irányváltás azért van, mert a koordinátát beolvasásnál előjel nélküli egész számként ábrázolja a gép, a pont kirajzolásakor viszont előjelesnek veszi, és képes is negatív számokkal dolgozni. Ebben az esetben a legfelső bit az előjel (1=negatív), ami előjel nélküli számnál 32768-nál vált egyesre.

Ezt ki lehet használni arra, hogy a koordinátákat -32768-tól 32767-ig adhassuk meg. Ehhez nekünk kell átszámítani az előjeles szám formátumára úgy, hogy az egynél kisebb értékeket hozzáadjuk 65536-hoz, és ezt adjuk meg koordinátának. Így az említett tartományban el fogja fogadni a koordinátákat, és a negatív tartományból induló alakzat képernyőre eső részét is ki fogja rajzolni. A 0,0 koordinátájú pont továbbra is a bal felső sarok marad.

Ezt a módszert csak a C128-ason próbáltam ki, de valószínű, hogy a C16-on és a Plus4-esen is működik. Ezt a következő kis programmal ki lehet próbálni.

```

0 10 graphic2,1
0 20 for i=100 to -100 step -5
0 30 if i<0then x=65536+i:else x=i
0 40 circle,x,x,60,60
0 50 next
0 60 graphic0
    
```

Tisztelettel:
Schmidt András

Egyesületi klubdélelőtt a Petőfi Csarnokban:

Április 13. Május 18.

PÖTYÖGŐSZOLGÁLAT

Helye: az egyesületi irodája.
Cím: 1132 Budapest, Visegrádi utca 38/A. IV. em. 15.
Telefon: 12-94-158
Időpontok: április 9., 10., 23., 24.
A fenti napokon 15-től 19 óráig.

Tisztelt Szerkesztőség!

Bár nem vagyok tagja a Commodore Egyesületnek, mégis rendszeresen olvasom a lapjukat. Ha az alább közölt program megnyeri tetszésüket és az olvasók érdeklődésére számot tartat, kérem közöljék.

1.5 Mhz-es C64

A program C128/64-es üzemmódjában működik és azt a lehetőséget hasznosítja, hogy a számítógép átkapcsolható 2Mhz-es üzemmódba. Igaz, hogy az átkapcsolás után felére

```

100 SYS36864
110 .OPT P.00
120 *= #0000
200 IRO =#E831
201 FELSO =50
202 ALSO =251
203 IROVEC =#314
204 RASTER =#0012
205 IMR =#001A
206 IRR =#0019
207 MHZ =53296
208 IROVEC =#FEBC
1000 SEI ; INICIALIZALAS
1010 LDA #CIR0UJ
    
```

```

1020 STA IRQVEC
1030 LDA #>IRQUJ
1040 STA IRQVEC+1
1050 LDA #FELSD
1060 STA RASTER
1070 LDA RASTER-1
1080 AND #F7F
1090 STA RASTER-1
1100 LDA #F81
1110 STA IMR
1120 CLI
1130 RTS
1190 ;
1200 IRQUJ LDA IRR ; AZ IDŐMEGSZAKÍTÁS
1210 STA IRR ; SZETVALASZTÁSA
1220 BMI RUTIN ; A RASZTER-MEGSZAKÍTÁSTOL
1230 LDA #DC00
1240 CLI
1250 JMP IRQ
1290 ;
1300 RUTIN LDA RASTER ; 1MHZ-2MHZ VÁLTÁS
1310 CMP #ALSD
1320 BCS KETTO
1330 LDA #0
1340 STA MHZ
1350 LDA #ALSD
1360 STA RASTER
1370 JMP IRQVEC
1390 ;
1400 KETTO LDA #1
1410 STA MHZ
1420 LDA #FELSD
1430 STA RASTER
1440 JMP IRQVEC
1490 ;
1500 NOP
1510 SEI ; A RASZTERMEGSZAKÍTÁS
1520 LDA #CIRQ ; KIKAPCSOLÁSA
1530 STA IRQVEC
1540 LDA #>IRQ
1550 STA IRQVEC+1
1560 LDA #0
1570 STA MHZ
1580 STA IMR
1590 CLI
1600 RTS
    
```

READY.

csökken a program futásideje, de közben a képernyő használhatatlanná válik. Így ez a programgyorsító módszer csak a képernyőt nem használó programoknál lehet megoldás.

Viszont az alábbi programmal megoldható, hogy a kecske is jól lakjon és a káposzta is megmaradjon; azaz a képernyő látható legyen, a program futásideje csökkenjen. A megoldás egyszerű, a rasztermegszakítás használatával. Amikor a számítógép a kép keretbe első részét építi fel, akkor működhet 2Mhz-cel, viszont amikor a látható tartományt építi fel, akkor vissza kell kapcsolni 1Mhz-re; ez azt eredményezi, hogy a számítógép kb. 1,5 Mhz-cel működik.

A program a memóriában 49152-től helyezkedik el, de bárhova áthelyezhető. Két részből áll:

— az első rész a bekapcsoló; indítási címe: 49152

— a második rész a kikapcsoló, amelyre azért van szükség, mert 1,5 Mhz-cel a külső perifériákkal való kommunikáció bizonytalan és erre az időre vissza kell kapcsolni 1Mhz-re. Indítási cím: 49152+80.

A TESZT nevű programmal lemérhetjük a teljes képernyős feltöltés futásidjét 1 és 1,5 Mhz-es üzemmódban.

A BASIC betöltőprogram azok számára készült, akik nem rendelkeznek assemblerrel.

Tisztelettel:

Zöldy Róbert

```

30 REM *****
40 REM ** C=UJSAG **
50 REM ** 1.5 MHZ C64 BETOLTO **
60 REM ** PROGRAM:ZOLDY ROBERT **
70 REM ** (KOLOMBO) **
80 REM *****
90 REM
100 FORI=49152 TO 49252
110 READK:POKEI,X:S=S+K:NEXT
120 DATA 120,169,31,141,20,3,169,192,141,21,3,169
130 DATA 50,141,18,208,173,17,208,41,127,141,17,208
140 DATA 169,129,141,26,208,88,96,173,25,208,141,25
150 DATA 208,48,7,173,13,220,88,76,49,234,173,18
160 DATA 208,201,251,176,13,169,0,141,48,208,169,251
170 DATA 141,18,208,76,188,254,169,1,141,48,208,169
180 DATA 50,141,18,208,76,188,254,234,120,169,49,141
190 DATA 20,3,169,234,141,21,3,169,0,141,48,208
200 DATA 141,26,208,88,96
210 IF S<>12084 THEN PRINT "HIBA A DATASORBAN!":END
220 PRINT "OK!"
    
```

READY.

```

30 REM *****
40 REM ** C=UJSAG **
50 REM ** 1.5 MHZ C64 TESZT **
60 REM ** PROGRAM:ZOLDY ROBERT **
70 REM ** (KOLOMBO) **
80 REM *****
90 REM
100 SYS49152+80:PRINT "C":TI$="000000"
110 FORI=0 TO 999:POKE1024+I,INT(255*RND(1))+1:NEXT
120 T1=INT(TI/60*10)/10
200 SYS49152:PRINT "C":TI$="000000"
210 FORI=0 TO 999:POKE1024+I,INT(255*RND(1))+1:NEXT
220 T2=INT(TI/60*10)/10
300 PRINT "C:0001 MHZ FELTOLTES FUTASIDEJE: ";T1"SEC"
310 PRINT "M1.5 MHZ FELTOLTES FUTASIDEJE: ";T2"SEC"
320 PRINT "MA FUTASIDO ";INT(T2/(T1/100)*10)/10"%-RA CSOKKENT"
    
```

READY.

Tisztelt Szerkesztőség!

Felajánlom Önöknek az általam írt „MORZE” című, C64-re alkalmazható programot.

A program rövid leírása:

A „MORZE” című program a morzejelek tanulását, gyakorlását segíti elő. Négy választható funkciója közül három-

nál a gép kérdez, a negyediknél mi kérdezhetünk. A morzejelek mellett fény- és hangjelek teszik szemléletessé a játékos gyakorlást.

Tisztelettel:

Haraszti Árpád

```

0 1 REM *****
0 2 REM * C= UJSAG 1991 SZ:275 *
0 3 REM *
0 4 REM * MORZE *
0 5 REM *
0 6 REM * HARASZTI ARPAD 1990 *
0 7 REM *****
10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"JANA"TAB<17>"MORZE"
15 PRINT"KÉRDEK 1 ■ TETSZŐLEGES BETŰ MORZE-UL MEGSZÓLAL-          TATASA"
20 PRINT"KÉRDEK 2 ■ KIÍROM A MORZE-JELET, NEKED BE KELL          IRNOD A BETŰJET"
25 PRINT"KÉRDEK 3 ■ KIÍROM A BETŰT, NEKED BE KELL IRNOD          A MORZE-JELET"
27 PRINT"KÉRDEK 4 ■ HALLATOM A HANGJELET, LE KELL IRNOD          A HOZZA TARTOZO BIIL";
28 PRINT"LENTYUT"
30 GETA$:IFA$=""THEN30
35 IFA$="1"THEN200
40 IFA$="2"THEN300:GOTO500
50 IFA$="3"THEN1000
55 IFA$="4"THEN500
60 IFA$<>""THEN30
100 DATA A,--,B,--,C,--,D,--,E,--,F,--,G,--,H,--,I,--,J,--,K,--,
110 DATA L,--,M,--,N,--,O,--,P,--,Q,--,R,--,S,--,T,--,U,--,V,--,
120 DATA W,--,X,--,Y,--,Z,--,PONT,--,VESSZO,--,
130 DATA KETTOSPONT,--,KERDOJEL,--,1,--,2,--,
140 DATA 3,--,4,--,5,--,6,--,7,--,8,--,9,--,0,--,1
200 CLR:PRINT"KÉRDEK LEUTSZ EGY BETUT, VAGY SZAMOT, A GEP"
210 PRINT"KIIRJA A MORZE-JELET ES A HANGJAT HALL-"
215 PRINT"HATOD."
220 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
225 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
230 GETA$:IFA$=""THEN230
232 GOTO240
233 FORI=0TO500:NEXTI:GOTO200
240 RESTORE
245 IFA$=""THEN10
250 READB$:IFB$=A$THENREADC$:GOTO260
252 IFB$="-1"THENRESTORE:PRINT"KÉRDEK A JEL NINCSEK A MEMORIAMBAN!!":GOTO233
255 GOTO250
260 PRINT"J" B$ "I" C$
262 FORI=1TO6
265 IFMID$(C$,I,1)="-"THENS=175:GOSUB300
270 IFMID$(C$,I,1)=""THENS=250:GOSUB300
280 NEXTI:IFQ=100THEN560
290 GOTO370
300 KI$="KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
310 LE$="KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
315 PRINTKI$
320 HE=54296:HA=54276:FL=54277:MF=54273:AF=54272:TE=54278:PF=54275:PA=54274
330 POKEHE,15:POKEHA,65:POKEFL,190:POKEPF,15:POKEPA,15:POKEMF,25:POKEAF,177
340 FORX=9-50TO200-20:POKETE,136:NEXT:FORX=1TO200:NEXT:POKEMF,0:POKEAF,0
350 POKEHA,0:PRINTLE$:FORP=0TO100:NEXTP:RETURN
370 GOTO200
500 PRINT"J";
515 S=INT(40*RND(1))+1
520 RESTORE:A=1
525 READA$,C$:IFS=ATHEN550
530 A=A+1:GOTO525
550 IFQ=100THENPRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
555 Q=100:GOTO262
560 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";
565 INPUTY$
570 IFY$=A$THENPRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";FORI=0TO1000:NEXTI:GOTO10
580 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";A$:FORI=0TO1500:NEXTI:GOTO10
1000 CLR:S=INT(40*RND(1))+1
1005 RESTORE
1010 A=1
1020 READA$,B$:IFA$=STHEN1040
1030 A=A+1:GOTO1020
1040 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";A$
1050 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";A$:INPUTD$
1060 IFD$=B$THENPRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";FORI=0TO1000:NEXTI:GOTO10
1070 PRINT"KÉRDEK MELYIKET HALLGATOD MEG?";B$:FORI=0TO1500:NEXTI:GOTO10
    
```

READY.



Figyelem!

NYOMTATÓK

Beszerezési forrás

DL 1100

Fujitsu, Frankfurter Ring 211., D-8000 München 40.

LQ 550, LQ 850plus

Epson Deutschland, Zülpicher Str. 6., D-4000 Düsseldorf

ML 320, ML 390

Oki, Hansaallee 187., D-4000 Düsseldorf 11.

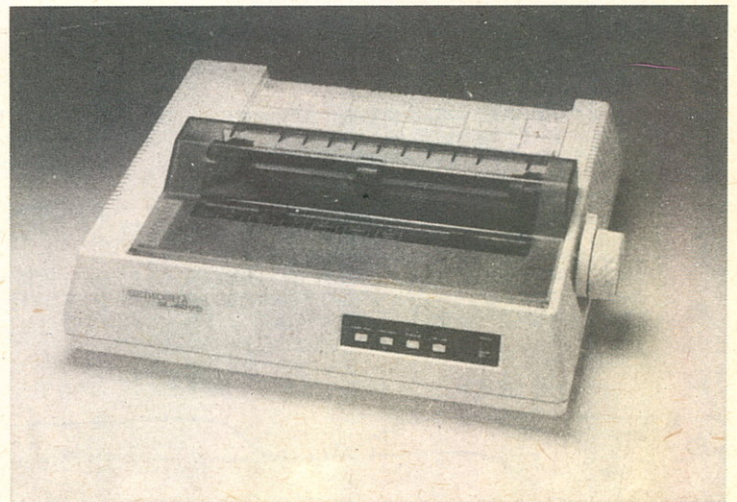
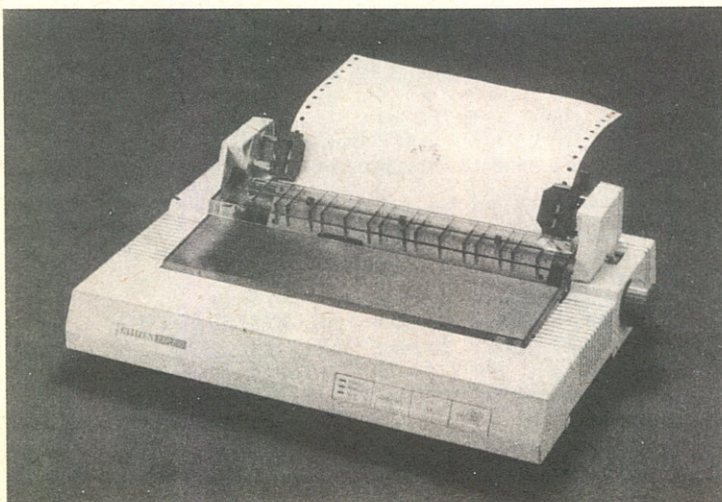
NMS 1461

Philips, Steindamm 94, D-2000 Hamburg 1.



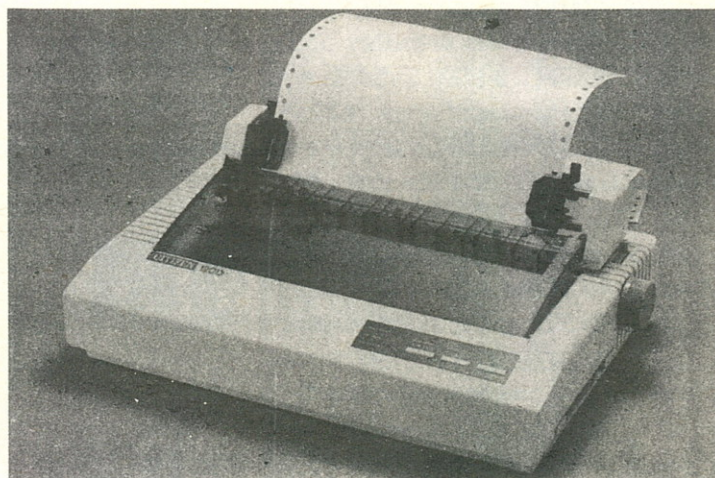
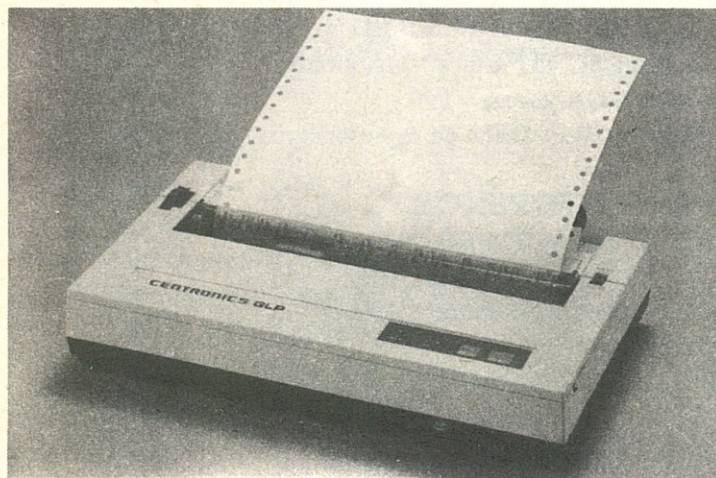
Áttekintés 1000 márka alatti nyomtatókról

Név	Swift 9	SP 2000	NMS 1433	LQ 400	120d Plus
Gyártó	Citizen	Seikosha	Philips	Epson	Citizen
Ár	748 márka	599 márka	548 márka	998 márka	599 márka
Méret	412x130x320	380x110x280	380x110x280	390x139x320	370x90,5x238
Fej	9 tű	9 tű	9 tű	24 tű	9 tű
Súly	5,4 kg	3,3 kg	3,3 kg	7 kg	3,7 kg
Jelkészletek	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII
Hexdump	igen	igen	igen	igen	igen
Papírparkolás	igen	igen	igen	nem	nem
Illesztés	Centronics	Centr. RS232	Centronics	Centronics	Centronics
Traktorfajta	tolótraktor	tolótraktor	tolótraktor	húzótraktor	húzótraktor
Sebesség	160 cps	160 cps	160 cps	150 cps	120 cps
Sebesség NLQ	40 cps	40 cps	40 cps	50 cps (LQ)	25 cps
Zajkibocsátás	halk	átlagos	átlagos	hangos	átlagos
Betűképek	Courier, Times Display	Serif, Sans Serif	Serif, Sans Serif	Roman, Sans Serif	Courier Display
Emulációk	IBM Proprinter Epson FX	IBM Proprinter Epson FX	IBM Proprinter Epson FX	Epson LQ	IBM Grafik Epson FX



Áttekintés 1000 márka fölötti nyomtatókról

Név	DL100	LQ 550	LQ 850 Plus	ML 320	ML 390	NMS 1461
Gyártó	Fujitsu	Epson	Epson	Oki	Oki	Philips
Ár	1100 márka	1298 márka	2148 márka	1138 márka	1948 márka	1099 márka
Méreték	460x188x250	418x140x347	430x142x360	398x116x345	398x116x345	428x130x314
Fej	24 tű	24 tű	24 tű	9 tű	24 tű	24 tű
Súly	6,0 kg	6,0 kg	9,0 kg	8,4 kg	8,4 kg	7 kg
Jelkészl.	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII	IBM, ASCII
Hexdump	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Pap.park.	igen	igen	igen	nem	igen	igen
Illesztés	Centronics	Centronics	Cent. RS232	Centronics	Centronics	Centronics
Traktor	tolótraktor	tolótraktor	tolótraktor	tolótraktor	húzótraktor	tolótraktor
Sbesség	200 cps	150 cps	300 cps	300 cps	250 cps	200 cps
Seb. LQ	50 cps	50 cps	82 cps	62 cps	80 cps	66 cps
Zaj	igen halk	halk	átlagos	halk	halk	átlagos
Betűképek	6 jelkészl.	2 jelkészl.	2 jelkészl.	2 jelkészl.	6 jelkészl.	2 jelkészl.
Emulációk	IBM Prop. Epson LQ	Epson LQ Epson FX	Epson LQ Epson FX	IBM EPSON LQ	IBM DPL 24Cplus	IBM NEC P6


Beszerezési forrás
Swift 9 és 120 Plus

Henschel und Stinnes, Ismaninger Str. 52., D—8000 München 8.

SP 2000

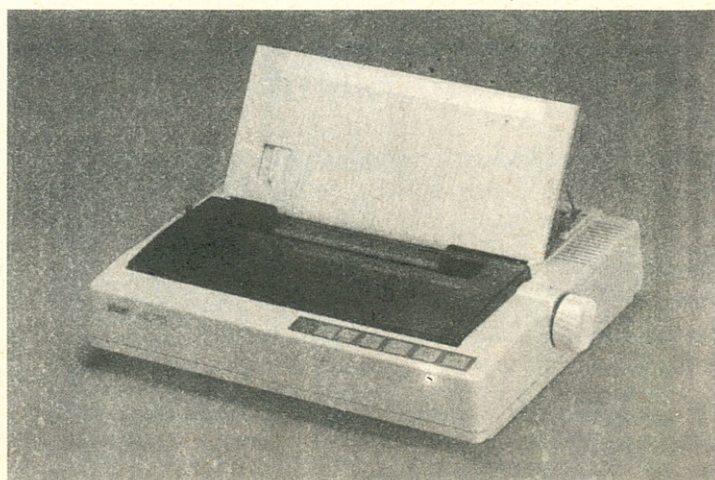
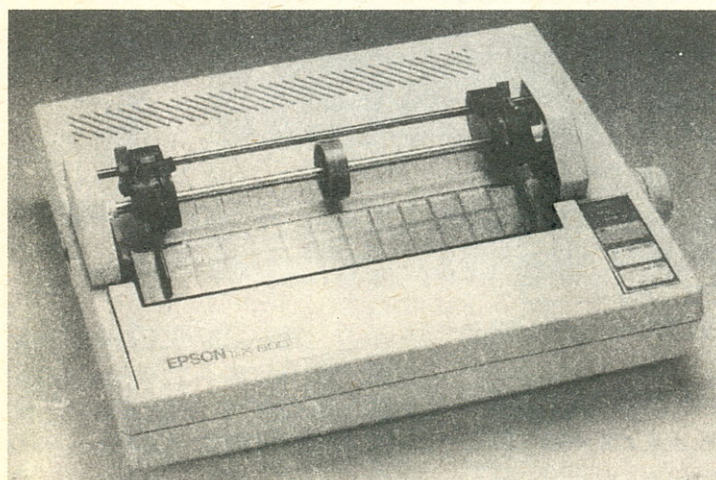
Seikosha Europe, Brahmfelder Ch. 105., D—2000 Hamburg 71.

NMS 1433

Szaküzletek, áruházak

LQ 400

Epson Deutschland, Zülpicher Str. 6., D—4000 Düsseldorf



Árjegyzék

Kedves Olvasóink!

Sokan érdeklődnek nálunk, hogy a legnépszerűbb számítástechnikai cikkek mennyibe kerülnek Ausztriában, Németországban. Az alábbiakban közöljük az elmúlt havi németországi árakat.

ATARI SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS TARTOZÉKOK

- Atari Portfolio 444.-
- Atari Portfolio + 64 K RAM Drive panel 555.-
- 128 K RAM panel 222.-
- Párhuzamos interfész 77.-
- SF 354 0,5 Mbyte Atari floppy 3,5" 133.-*
- SF 314 1 Mbyte Atari floppy 3,5" 299.-*
- 1 Mbyte floppy 3,5" 222.-
- SM 124 Atari ff monitor 277.-
- SC 1224 Atari színes monitor 555.-
- Atari 520 STM 377.-*
- Atari 520 STM plusz floppy 677.-*
- Atari 1040 STFM 1 MB + floppy + TV modulátor 777.-
- Supercharger (ST/IBM illesztő) 444.-
- Atari STE 999.-
- Atari ST merevlemez (30 MB) 844.-
- Atari 1040 STFM + SM 124 monitor 977.-
- Atari 1040 STE + SM 124 monitor 1177.-

* kifutó modellek, csak amíg a készlet tart!

COMMODORE SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS TARTOZÉKOK

- C64 II 266.-
- 1541 II floppy 288.-
- Commodore egér 44.-
- Final Cartridge III 66.-
- Commodore 64 Power Pack (C64 + 3 játék + joystick) 222.-
- Commodore 128 Power Pack (C128 + 3 játék + joystick) 299.-
- Commodore 1280 555.-
- 1571 floppy 355.-
- Amiga 500 777.-
- Amiga 2000 (monitor nélkül) 1699.-
- Commodore 1084 színes monitor 555.-
- Amiga 500 HF modulátor 49.-
- Amiga 500 0,5 MB saját memória bővítés 133.-
- Amiga 500 0,5 MB 501-es memória bővítés 233.-
- A590 Amiga 20 MB merevlemez 777.-
- Amiga 2000 plusz 3,5" floppy 111.-
- Amiga 2000 20 MB Autoboot HD 666.-
- Amiga 2000 40 MB Autoboot HD 999.-

- Amiga 2000 PC Board + floppy 666.-
- Amiga 2000 AT Board + floppy 888.-

GOODNAME IBM KOMPATIBILIS SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEK

- PC 512 K merevlemez nélkül 799.-
- PC 512 K 30 MB merevlemez 1199.-
- AT 286/M 16 (16 MHz 1 MB 20 MB HD) 1444.-
- AT 286/12 (12 MHz 1 MB 40 MB HD) 1555.-
- AT 286/16 (16 MHz 1 MB 40 MB HD) 1666.-
- SX 386 (1 MB 20 MB HD) 1777.-
- SX 386 (1 MB 40 MB HD) 1999.-
- SX 386 (1 MB 60 MB HD) 2222.-
- AT 386 (2 MB 40 MB HD) 2888.-
- AT 386 (2 MB 80 MB HD) 3333.-
- Minden PC-ben egy 5,25" floppy, billentyűzet, monitor, 3,5" floppy *nélkül*
- Goodname 286 16 MHz, 40 MB HD 1666.-
- Samsung SC 431 színes VGA monitor 555.-
- 8 bites VGA kártya 199.-
- összesen 2420, DEM de egy csomagban az ár csak 2222.-
- Goodname 386 SX 40 MB HD 1999.-
- Samsung SC 431 színes VGA monitor 555.-
- 8 bites VGA kártya 199.-
- összesen 2753, DEM de egy csomagban az ár csak 2555.-

PC-TARTOZÉKOK

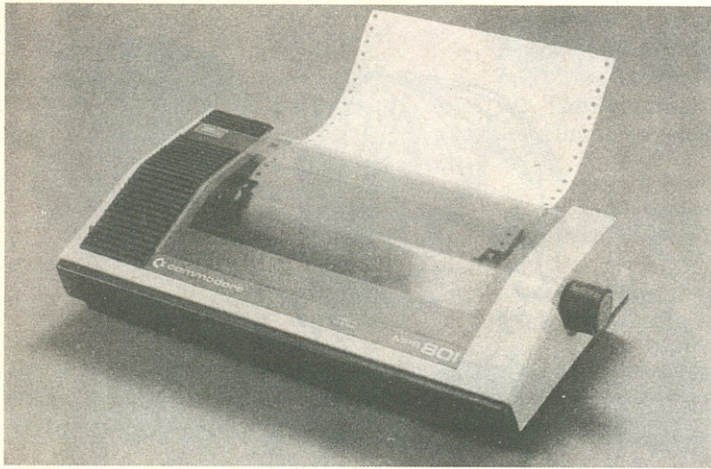
- 3,5" XT floppy 720 KB 99.-
- 3,5" AT floppy 1.44 MB 99.-
- 14" Goodname monitor 199.-
- Genius egér 55.-
- Samsung SC 431 V II VGA színes monitor 555.-
- FA 3415 ATKE színes monitor 14" 1066.-
- 8 bites VGA kártya 199.-
- 16 bites VGA kártya 299.-
- VGA színes monitor + 8 bites VGA kártya 666.-
- 20 MB Harddisk—Card 499.-
- 30 MB Harddisk—Card (40 ms) 577.-
- 40 MB NEC Harddisk—Card (28 ms) 844.-
- 20 MB merevlemez 3,5" 48 ms MFM 344.-
- 30 MB merevlemez 3,5" 48 ms RLL 388.-
- 40 MB merevlemez 3,5" 28 ms MFM 599.-
- NEC Multisync 30 14" monitor 1222.-
- NEC Multisync 40 16" monitor 2444.-

CASIO-TERMÉKEK

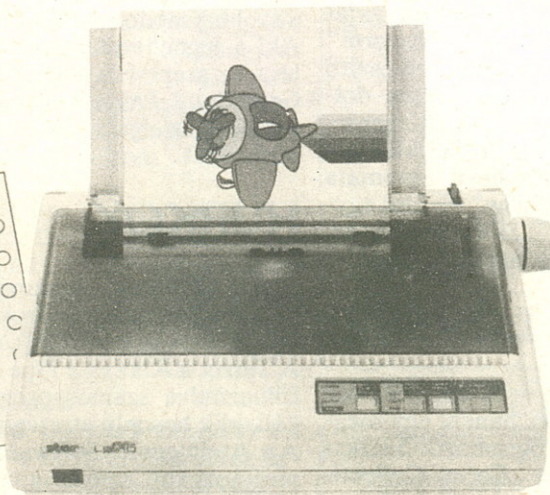
- FX 850 P 222.-
- PB 2000 C 222.-
- BASIC modul 99.-

NYOMTATÓK

- Epson LX 400 377.-
- Epson LQ 400 577.-



- Epson LQ 550 699.-
- Epson LQ 850 999.-
- NEC LC 890 lézerprinter 5555.-
- C. Itoh lézerprinter 1777.-
- Seikosha SL 80 IP 24 tű 477.-
- Seikosha SL 80 VC Commodore kompatibilis 499.-
- SL 80 egyeslap-adagoló 177.-
- Citizen IDP 2 szín printer C64/128 interfésszel 77.-
- NEC P2 Plus 24 tű 555.-
- NEC P6 799.-
- NEC P6 Color 899.-
- NEC P7 Plus 24 tű 1099.-
- NEC P6 Uni traktor 111.-
- NEC P6 Bidi traktor 222.-
- NEC P6 Plus egyeslap-adagoló 333.-
- NEC P2 Plus egyeslap-adagoló 144.-
- NEC P6 egyeslap-adagoló 244.-
- NEC P7 Plus egyeslap-adagoló 344.-


MÁGNESLEMEZEK

- No—Name 5,25" 2D 50 db 25.-
- No—Name 5,25" HD 20 db 25.-
- No—Name 3,5" 2DD 20 db 25.-
- No—Name 3,5" HD 10 db 25.-



Computer- és Elektronikai Alkatrész-értékesítő Kft.

 H—1137 Budapest. XIII.,
 Jászai Mari tér 5.

 Fax.: 131—7588
 Tel.: 131—6584

REX DATENTECHNIK termékek forintért

Commodore

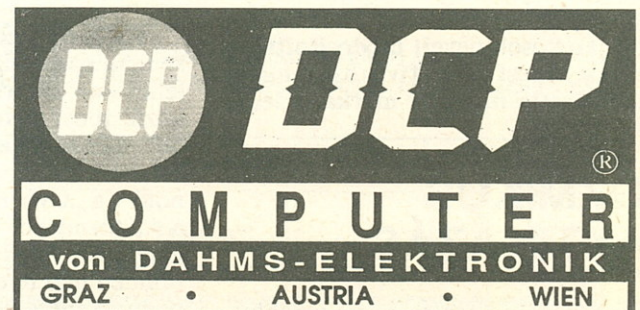
- perifériák
- IC-k
- memóriabővítések
- EPROMOK
- csatlakozók

AMIGA

- memóriabővítő
- XT—AT kártya

Osztrák DCP

IBM kompatibilis számítógépek



JÁTÉKPIACI ÚJONSÁGOK



SKI OR DIE

A PC-ken az Electronics Art „Skate or die” programja óriási siker. A gördeszkajáték mellé az új program öt örült téli sportjátékot kínál, ahol akár hat résztvevő is bizonyíthat. A jéghasadéokban folytatott Snowboard-sieléstől kezdve az akrobatikus sielésen át a totális hócsatáig szinte mindent beprogramoztak, amit a hideg évszakban csak sportolhatunk. A zeneélvezetről az „öreg” mester, Rob Hubbard gondoskodott. A Ski or die játék a C64-esen akár bestsellerré is válhat. A programlemez hamarosan a boltokban lesz. Az ár 49 márka.

Rushware, Bruchweg 128—132, D-4044 Kaarst 2.

VILÁGBAJNOKI

Mivel az Italia '90 foci vb-t a német csapat nyerte, az U.S. Golds programozói foci-szimulációjuk speciális kiadását jelentették meg. A „Winner's Edition” programlemez mellé egy posztert is adnak, amelyen a vb minden találkozójának eredményét megtalálhatjuk. Maga a program lényegében nem változott, csupán a játékosok neveit módosították az előzőhöz képest. A szoftver szuvenír kazettaváltozata most 39 márka, a lemez 49-be kerül.

KOZMIKUS TAKTIKÁZÁS

Az Accolade cég az őszre egy olyan programot harangozott be, amelyben a

stratégia és a világűrbeli akciók ötvöződnek. A „Star Control” játékban az űs-Quan Birodalom hódítási törekvései okoztak fejfájást a földi Szövetségnek. Föl kell építeni a hadiűrhajót, és hét faj képviselőivel kell fölvenni a harcot az ellenséggel. Egyszerre két játékos kapcsolódhat a csatába, hogy a „Melemódban” a maguk javára fordítsák a szerencsét. Ennek a science-fiction játéknak az ára még nem ismeretes.

A STORM, AZ ÚJ CÉG

A Random Access programozói csapata önállósodott. Storm néven saját vállalkozásba kezdtek. A „Silkworm” automata program átiratát elkészítő szakemberek két új akciójátékon dolgoznak, amelyeknek most kell megjelenniük. A „Saint Dragon” a játéktérmekből ismert, azonos nevű automata megfelelő átirata, a „Swiw” viszont egyfajta nemhivatalos „Silkworm”-utód, amelyben két játékos játszhat.

A CECCO LÖVÉSEI

Raffaele Cecco se nem slágerénekes, se nem spagettigyártó, hanem egy meglehetősen sikeres programozó. Játékai közül most néhányat „Cecco Collection” néven újra megvásárolhatunk. Az 54 márkába kerülő lemezen a „Cybernoid”, a „Cybernoid II”, az „Exolon” és a „Stormlord” programokat találjuk. Ennyi akciót, lövöldözést nem kapunk minden nap ilyen jutányosan! Ráadásul bónuszként még egy színes posztert is mellékelnek a csomaghoz.

TÖLTSD A GREMLINT A TANKBA

A brit szoftverház, a Gremlin gázt ad: hamarosan piacra kívánják dobni a Lotus versenyautókhöz kapcsolódó hivatalos játékot. A szimuláció extra hosszú nevet kapott: Lotus Espirit Turbo Challenge, és úgy mond, egy sor érdekes tulajdonságot építettek be. Három nehézségi fokozat van összesen harminckét pályával, ahol rajtunk kívül még húsz, számítógép vezérelte autó ellen küzdünk. Játshat két játékos is egyidőben, ebben az esetben a képernyő a szokott módon (alul/fölül) osztott lesz. Aki a legnehezebb szinten világbajnok lesz, az szépívű oklevelet igényelhet a Gremlintől. Evvel megszerezhetjük magunknak az „igazi Lotus sofőr” megtisztelő címét.

HURKOK

Ha hihetünk a szakmát ismerőknek, hamarosan puzzlejátékok sorozata fog megjelenni a legkülönbélebb forrásból. A Tetris, a Klax és a Pipe Mania sikerén fölbuzdulva számos programozó munkálkodik hasonló stratégiájú játékokon. Az Audiogenic Software is igyekszik megmozgatni szürke agysejtjeinket. A „Loopz” játékukban a lényeg, hogy hurkokat építsünk föl a képernyőn. Minél nagyobb a hurok, annál több pontot kapunk. A programot nemcsak a népszerű számítógépekre, de az oly sikeres Nintendo Entertainment System és Game Boy videójáték-automatákhoz is elkészítették.

HŐSIES

Fények és árnyékok jellemzik a Dornmark által most kiadott játékgyűjteményt. A „Heroes” csomagnak az akciójátékok szerelmesei örülhetnek. Negyven (kazetta) és ötven (lemez) márkáért a következő programokat kapjuk: Barbarian II (egy klasszis action/adventure számos szörnyverési lehetőséggel),

Star Wars (egy, a béna grafikát nyögő filmadaptáció), Licence to Kill (az ismert James Bond-film programváltozata), The Running Man (a Schwarzenegger-film igen ócskára sikeredett átírata).

A MÁSODIK RICK

Mivel olyan szép volt, újra itt van Rick Dangerous, az ismert Jump-and-

Run hős. A „Rick Dangerous II” programban egy idegen bolygóra jutunk, ahol a szokott módon ugrálva, futva kell ötről hatra jutni. A nehézségi fokozat még a diplomás Rick szakértőket is próbára teszi, cserébe viszont bombázóport is idegenek szörnyű seregét kapjuk, plusz olyan titkos kapcsolókat, amelyekkel néhány akadály legyőzése jóval könnyebb feladatot jelent.

A lézer-nyomtatás technológiája

A lézerprinterek mögött fantasztikus technológia áll. A csökkenő árak az utópikus távlatokat karnyújtásnyira hozzák elélnk.

Lézerprinterekről 1984 óta beszélünk, ma már — igaz, nagyon ritkán — C64-es mellett is találunk néhányat. Mindezt pedig a szupertekhnológia viszonylagos olcsósága teszi lehetővé. A különböző berendezések között csak az a különbség, hogy azok fényérzékeny hengerét milyen eljárással világítjuk meg. Az egyes eljárások a következők:

Lézernyomtató

(Laser=Light Amplifikation by Stimulated Emission of Radiation) Egy lézerdíóda által gerjesztett lézersugarat egy forgó poligontükörrel eltérítünk, egy lencserendszer segítségével fókuszáljuk és egy újabb tükörrel a fényérzékeny hengerre irányítjuk.

LED-nyomtató

(LED=Light Emitting Diode) Rendelkezésünkre áll 2431 fénydíóda, amelyet a nyomtató controllerje kapcsol ki és be. Ezek fénye egy lencserendszer segítségével közvetlenül a hengerre kerül.

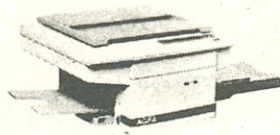
LCS-nyomtatók

(LCS=Liquid Christall Shutter) Itt LC-cellákat — a LED-es eljáráshoz hasonlóan ezekből is 2431 van — vezérel a nyomtató controllerje úgy, hogy ezeket fényáteresztő állapotba hozza, illetve elsötétíti. Egy kvarclámpa szolgál fényforrásként. A fény sugarat mint egy szítán, egy lencserendszer segítségével egyes pontokká bontjuk föl, amelyek közvetlenül a fényérzékeny hengerre vetülnek.

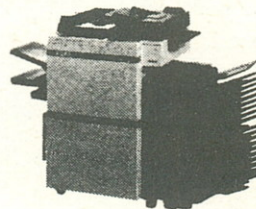
AGFA

Nyugat-európai Precizitás

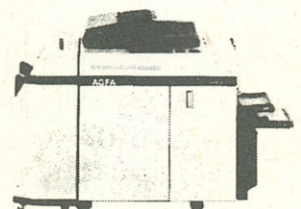
Azonnali szállítás



Agfa X18
Asztali fénymásoló
50—200% Zoom-mal,
gombnyomásra színes
is másol.



Agfa X38
Út a csúcsra.
Színes másolás, Zoom.
Percenként 30 másolat,
kiépíthető 20 fiókos
sorterral.



Agfa X58
Intelligens, nagy teljesítményű fénymásoló,
automatikus lapadagolóval.

A Nyugat-európai technológiával készült AGFA FÉNYMÁSOLÓK garantálják a tökéletes minőséget; a COPY-gomb megnyomásával automatikusan végrehajtja a kiválasztott műveleteket.

A jól felszerelt budapesti Agfa-raktárból azonnal szállítjuk a kellékanyagokat és az eredeti Agfa alkatrészeket.

És mindezt FORINTÉRT

Ezek után mi akadály, hogy az információs kupont elküldje nekünk.

Autorisiert von Agfa-Gevaert Ges.m.b.H., Wien
Az Agfa Wien hivatalos Képviseleje

ASI 

AGFA-ASI, 1113 Budapest, Bartók Béla út 120.

Kérem, rövid időn belül informáljanak az Agfa fénymásolókról.

Vállalat/Név: _____

Cím: _____

Telefon: _____

A kérdés csupán az, hogyan kerülnek a betűk a papírra? A magyarázatot a Star Laserprinter 811 segítségével adjuk. Lényegében az elektronika és a lézerezység mellett a printer két alkotóeleme vesz részt a nyomtatásban: a festékkazetta és a fixálóegység. A festékkazettában a festéket, a maradványfestéket felfogó tartályt, a fényérzékeny hengert, az előhívó egységet és az úgynevezett Corona drótot találjuk. A fényérzékeny hengert szerves bevonat borítja, amely fény vagy potenciál-

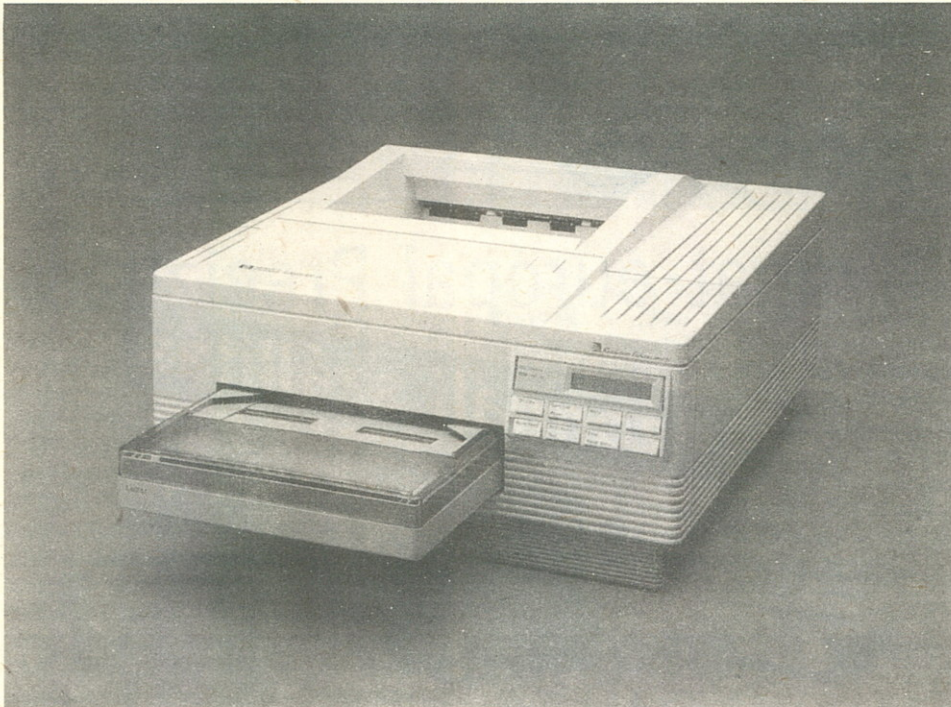
mező hatására megváltoztatja az adott ponthoz tartozó felületi feszültség potenciálját. A Corona drót segítségével, amely tulajdonképpen egy közönséges vezeték, s amely a festékkazettaházban a fényérzékeny henger teljes hosszában van kifeszítve, +7500 voltos feszültséget hozunk létre. Ennek következményeként -700 voltos potenciálmező képződik a hengeren. Erre az „elektromos papírlapra” ír a lézersugár, minek nyomán az adott pontokon a potenciált +550 volttal -150 voltra emeljük. A fes-

tőegységet, amely az előhívó egységgel egy tartóban található a hengeren -760 voltra töltjük föl. Pluszként a henger még mágneses is, hogy a festőegység jól rátapadjon.

Hogy a festék finoman adagolható legyen, s hogy éles kontúrokat kapjunk, az egyenfeszültséget pluszként váltófeszültséggel „fedjük”. A lézersugár és a festőegység közötti feszültségkülönbség miatt a festék a megvilágított helyeken nem tapad meg. A henger ezután a behelyezett papírral együtt tovább forog. A papír alatt a házban egy újabb Corona drót van, amely -7500 voltos feszültséget gerjeszt. A papír így ellentétes, pozitív töltést kap, amely szinte leszívja a festéket a hengerről. A Static Charge Eliminator ezután a felhalmozott töltéseket levezeti (földeli). A festék most lazán, a papír felületén található. Ezt például akkor figyelhetjük meg, ha a papír beszorul. A kivételnél ugyanis alaposan összekormozzuk magunkat! A festékes papírt ezután egy fixáló egységen vezetjük keresztül, amely nyomás és 180 °C segítségével véglegesen rögzíti a festéket a felületen.

A henger közben tovább forog, a maradványfesték egy tartályba kerül. Ezután a megtisztított hengert a lézerprinterben található Preconditioning Exposure Lamps segítségével világítjuk meg, így a paláston egyenletes potenciálmezőt hozunk létre. Egy oldal kész, az eljárás a következővel megismételhető.

Egy lézerprinter tehát fizikai jelenségek egész sorát használva készíti el számunkra a nyomtatokat, s ezekből mi szinte semmit sem veszünk észre.



Az Országos Commodore Egyesület szolgáltatásai:

C-64-be átkapcsolható új operációs rendszer (Speed) + reset beépítése:	2000 Ft	288/256 kbyte-os eprombank (vezérlő-eprommal)	4700 Ft
1541 kompatibilis lemezegységbe Speeddos beépítése (átkapcsolhatóan) 40 TRACK (+ 85 blokk/lemezoldal), valamint párhuzamos 15 pólusú Canon csatlakozó beépítése:	2000 Ft	Epromégető (2716-tól 27256-ig)	4300 Ft
C-64 USER-port 1541-es lemezegység összekötő párhuzamos kábel:	1300 Ft	8—16 kbyte-os epromkártya (cartridge, eprom nélkül)	600 Ft
1541 kompatibilis lemezegységbe elektronikus lemezlyukasztó beépítése:	700 Ft	C-64-hez tároló oszcilloszkóp (párhuzamos kábel nélkül)	7500 Ft
PAGEFOX magyar ékezetes szövegszerkesztővel rendelkező cartridge: (Epson típusú nyomtató min. 640 képpontos szükséges a nyomtatáshoz)	7500 Ft	A háttértárhoz epromok programozása (kész programok, vagy saját hozott programok beégetésével) az epromok beszerzési árától függően az alábbi:	
		2764 típ. programozása (epromot adjuk)	550 Ft
		27128 típ. programozása (epromot adjuk)	500 Ft
		27256 típ. programozása (epromot adjuk)	700 Ft
FASTLOAD (lemezes gyorsító, másoló, monitor)	1400 Ft	A fenti bővítések megrendelhetők az O.C.E. irodájában minden páratlan héten, csütörtökön 17—18 óra között. Árainkat az alkatrészarak változásai befolyásolhatják.	

VÍZSZINTES: 1. Itt két új mátrixnyomtatót állítottak ki. 11. Felesége van. 12. Regényét Gárdonyi Géza írta meg. 13. Gyarapodik. 15. III. Ferdinánd egyik gyermekének neve. 18. Római hatszáz. 19. Üres rúd. 21. Ilyen csatorna is van. 22. Állófilm. 23. Ritka férfinév. 24. András becézve. 25. Gépkocsimárka. 27. Panama és osztrák gépkocsi jelzése. 29. Irányszó. 31. Ülőhely. 32. Kémiai elem. 34. Másik kémiai elem. 35. Határállomásunk. 37. Tart. 39. Azonos a 35. vízszintessel. 42. Esel(!). 43. Muzsikák. 45. Papírmérték. 47. Város Mezőpotaia déli részén. 49. Madárbeszéd. 52. Kicsinyítőképző. 53. Szilárd víz. 55. Becézett férfinév. 56. Halfajta. 57. Ilyen gazdaság is van. 59. Cikkszavak. 60. Róka mássalhangzói. 61. Becézett fiúnév. 62. Tantál vegyjele. 63. Fa-

rész. 65. Győr régi neve. 67. Szelén vegyjele. 68. Kén és szén vegyjele. 69. Bizonytalanul áll a lábán. 70. Énekesmadár. 72. Város az USA New York államában. 73. Becézett lánynév. 74. Kéménybe rakódik le.

FÜGGŐLEGES: 1. 1364 méter magas hegy a Kis-Fátrában. 2. Ismeretlen névjele. 3. Azonos a 11. vízszintessel. 4. Kimondott betű. 5. Naponta megjelenő lap címe. 6. Itt készül az 5. függőleges. 7. Titán vegyjele. 8. Állami illeték. 9. Szolmizációs skála. 10. Mexikói félsziget. 14. Elődje. 15. Fordított oldal. 16. Kimondottan irodai alkalmazásokra konstruált széles kocsijú, új 24 tús profikészülék. 17. Tantál és jód vegyjele. 18. Azonos a 22. vízszintessel. 20. Keverve bőr. 26. Hüvelyes. 28. Nagy madár. 30. Azonos a 4. függőlegessel. 31.

Könyvvállvány. 33. Tüzet éleszt. 34. Szovjet folyó. 36. Kettős betű. 37. Fiúnév becézve. 38. Ilyen irodai alkalmazott is van. 40. Véd. 41. Ez a cég az egész vásárt meglepte egy olcsó, mégis sokat tudó 24 tús géppel, méghozzá egy olyannal, amely a többi hasonló nyomtatótól jócskán elüt. 43. Veszprém megyei helység. 44. Hetyke. 46. Ez a talán kevésbé ismert cég egy komplett nyomtatósorozatot állított ki. 48. Retekkel együtt szokás emlegetni. 50. Szén és fluor vegyjele. 51. Azonos a 29. vízszintessel. 52. Komárom megyei helység. 54. Gallium vegyjele. 56. Tantál vegyjele. 58. Idős korban keletkezik az arcon. 61. Játékfajta. 64. Indiai vidék. 66. Somogy megyei helység. 67. Ilyen üvegyár is van. 69. Egyforma betűk. 71. Fél orom.

Mokos István

KERESZTREJTVÉNY

1		2	3	4		5		6		7	8	9		10
	○	11			○		○		○	12				○
13	14	○		○	15		16		17	○		○	18	
19		20	○	21							○	22		
23				○	24					○	25			
	○		○	26	○	27			○	28	○			○
29	30	○	31			○		○	32		33	○	34	
○	35	36			○	37		38	○	39		40		○
41	○	42		○	43				44	○	45		○	46
47	48	○	49	50						51		○	62	
53		54	○	55							○	56		
57			58	○	59			○	60		○	61		
62		○	63	64	○	65	66			○	67		○	68
	○	69				○			○	70		71	○	
72					○	73				○	74			

Tisztelt Commodore Újság!

Pár tippet szeretnék átnyújtani az olvasóknak.

Az első:

Run/stop+Restore hatás programból:
SYS 65371:SYS 64789:SYS 64931

A második:

A mellékelt „gprint” nevű program normál, 1 vagy 2-szeres nagyítású szöveget tud írni a grafikus képernyőre. A használata a következő:

Az 1050-es lépéstől kezdve data sorokban kell a kiírandó szöveget megadni. A szöveg után még a méretet is meg kell adni. Ez 0, 1 vagy 2 lehet. 0 a normál, 2 a háromszoros nagyítást jelzi.

Ha a szöveg első karaktere a balra nyíl, akkor a szöveg egy sorral feljebb íródik ki. A mellékelt kis rész még középre helyezi a szöveget. Ezt természetesen tetszés szerint átírhatjuk. Ez esetben

x\$=a kiírandó szöveg;

xy=szöveg x koordinátája (0—39)

yy=szöveg y koordinátája (0—24)

cs=a méret száma (0—2)

A kiíró rutin kezdete:

108-as sor.

A szintaxis:1050 data"commodore újság",1

Baneth András

```

0 REM *****
1 REM * C= ÚJSÁG          SORSZAM:276 *
2 REM * C64          GPRINT          *
3 REM * PROGRAM : BANETH ANDRAS      *
4 REM *****
100 GOTO1000
106 :
0 107 REM **SZOVEGIRO-RUTIN
108 XY=XYAND255:YY=YYAND255
109 POKE53246,XY:POKE53247,YY:YY=0:XY=0:YX=0:XY=PEEK(53246):YY=PEEK(53247)
110 XY=XY*8:YY=YY*320:YX=XY+YY+8192:ZZ=YX:POKE55297,0:X$=" "+X$+" ":I=0:U=0:UU=0
111 :
112 FOR I=1 TO LEN(X$)
114 XX#=MID$(X$,I,1):PRINT"@"XX#:XX=PEEK(1024):POKE1063,XX:POKE2023,XX
117 POKE2023-39,XX:XX=53248+(XX*8) :POKE56334,0:POKE1,51
118 FOR U=XX TO XX+7:ZB(U-XX)=PEEK(U):NEXT:POKE1,55:POKE56334,1
119 IFCS<>1THEN126
120 FORUU=0TO6STEP2:EX=ZB(UU/2):POKEYX+UU,EX:POKEYX+UU+1,EX:NEXT:YX=YX+320
121 FORUU=0TO6STEP2:EX=ZB((UU/2)+4):POKEYX+UU,EX:POKEYX+UU+1,EX:NEXT
122 YX=ZZ+(I-1)*8:NEXT
124 RETURN
125 :
126 IFCS<>2THEN150
127 :
128 POKEYX+0,ZB(0):POKEYX+1,ZB(0):POKEYX+2,ZB(0)
129 POKEYX+3,ZB(1):POKEYX+4,ZB(1):POKEYX+5,ZB(1)
130 POKEYX+6,ZB(2):POKEYX+7,ZB(2):YX=YX+320:POKEYX+0,ZB(2)
131 POKEYX+1,ZB(3):POKEYX+2,ZB(3):POKEYX+3,ZB(3)
132 POKEYX+4,ZB(4):POKEYX+5,ZB(4):POKEYX+6,ZB(4)
134 POKEYX+7,ZB(5):YX=YX+320:POKEYX+0,ZB(5):POKEYX+1,ZB(5)
136 POKEYX+2,ZB(6):POKEYX+3,ZB(6):POKEYX+4,ZB(6)
138 POKEYX+5,ZB(7):POKEYX+6,ZB(7):POKEYX+7,ZB(7)
144 GOTO122
146 :
150 IFCS=0THEN152
151 GOTO155
152 FORUU=0TO7:POKEYX+UU,ZB(UU):NEXT:GOTO122
155 :
1000 RESTORE
1002 FORI=51200TO51221
1004 READX:POKEI,X:NEXT
1006 DATA169,32,133,254,160,0,132,253,162,32,152,145,253,200,208,251
1008 DATA 230,254,202,208,246,96
1010 SYS51200:YY=0:XY=0:YX=0:PY=-2:TA=0
1020 POKE53265,59:POKE53272,29:POKE53280,0:POKE53281,0
1025 READX,CS:IFX$="VEGE" THENFORYP=1TO6000:NEXT:GOTO1010
1027 IFX$="VEGE+" THENFORI=1TO6000:NEXT:RUN
1028 TA=LEN(X$):TA=40-TA:TA=TA/2:XY=TA
1030 PY=PY+CS+2:YY=PY:PRINT"J"
1035 IFLEFT$(X$,1)="+" THENPY=PY-CS-3:YY=PY:X$=MID$(X$,2,LEN(X$)):GOTO1028
1039 GOSUB100
1040 GOTO1025
1050 DATA"BANETH-SOFT 1990",2
1060 DATA"BANETH-SOFT PROGRAMMES ARE READY FOR...",1
1070 DATA"...FOR WHO?",1
1080 DATA"FOR",0
1090 DATA"! YOU!",2
1099 DATA"VEGE",0
1100 DATA"EZ MOST A 2. KEPERNYO!",0
1102 DATA"BANETH-SOFT",1
1104 DATA"ANDRAS BANETH",2
1106 DATA"ARAZ:",0
1108 DATA"BANETH ANDRAS",2
1999 DATA"VEGE+",0
READY.

```

tozó karaktert. A program sajnos (még) nem tartalmazza a speciális (return, space, RVS, CTRL stb.) karaktereket, de tetszés szerint bővíthető. A választás az „1” és „2” billentyűk lenyomásával történhet, kilépés a „3” gombbal. A program indítás után minden behatolással szemben védett lesz, tehát a programból ezután kilépni, leállítani és másolni nem lehetséges.

Tisztelt Szerkesztőség!

Bizonyára sokaknak tesz jó szolgálatot programom, amely megadja a karakterek CHR\$ kódját és a CHR\$ kódhoz tar-



„1” funkció: ASCII—CHR\$

Beütjük a kívánt karaktert, és megkapjuk a hozzá tartozó CHR\$ kódot.

„2” funkció: CHR\$—ASCII

A kívánt kódszám beütése után a gép kiírja a hozzá tartozó karaktert.

„3” funkció: kilépés

A program futása megszakad és néhány (de nem minden) letiltás feloldódik.

Sok sikert kívánok programom használatához!

Üdvözlettel

Karszky János

```

10 REM *****
15 REM *
20 REM * COMMODORE UJSAG ; SORSZAM:277 *
22 REM *-----*
25 REM * GREETING AND WELCOME! *
30 REM * ASCII - CHR$ *
40 REM * WRITTEN BY : KARSZKY JANOS *
42 REM * 1990.VII.28 *
45 REM *
48 REM *****
50 POKE19,1:POKE775,191:POKE819,246:POKE816,157:POKE792,193
100 PRINT"J":POKE53280,11:POKE53281,11
105 CLR
110 A$=" ASCII-CHR$ ATVALTO "
115 GOSUB600
120 A$=" "
125 GOSUB600
130 PRINT"-----"
140 PRINT"||| "
150 A$=" || (1) - ASCII - CHR$ || "
155 GOSUB600
160 PRINT" || "
170 A$=" || (2) - CHR$ - ASCII || "
175 GOSUB600
180 PRINT"||| "
190 A$=" || (3) - EXIT TO BASIC || "
195 GOSUB600
200 PRINT"||| "
210 PRINT"||| "
212 B$=" PRESS 1,2,3 KEY TO START!"
213 D$=RIGHT$(B$,27)+LEFT$(B$,1):B$=D$:PRINT"#####"B$
214 FOR Y=1 TO 220: NEXT
220 GET A$
230 IFA$="1" THEN 270
240 IFA$="2" THEN 360
250 IFA$="3" THEN 500
260 GOTO 212
270 REM ***** ASCII-CHR$ *****
280 PRINT"J"
290 INPUT"KÉRSEM A KARAKTERT ";K$
300 FOR X=191 TO 8 STEP -1
310 PRINT"#####";X
320 PRINT"#####"
330 NEXT
335 Q=ASC(K$)
340 PRINT"K";K$;" = CHR$(Q);"
350 WAIT 199,1:GOTO 10
360 REM ***** CHR$-ASCII *****
370 PRINT"J":INPUT"KÉRSEM A CHR$-KÓDOT ";C
380 FOR X=127 TO 33 STEP -1
390 PRINT"#####";CHR$(X)
400 PRINT"#####"
420 NEXT
430 W$=CHR$(C)
435 IFC>191 OR C<0 THEN 370
440 PRINT"K";C;" = ASC(CHR$(34);W$;CHR$(34);)"
450 IFC=13 THEN W$="RETURN":IFC=32 THEN W$="SPACE":IFC=160 THEN W$="RVS ON"
460 WAIT 199,1:GOTO 10
500 POKE 192,1:POKE 1,55:POKE 775,167:POKE 22,35
510 PRINT"J":POKE 53280,7:POKE 53281,15
520 STOP
600 REM *****
610 FOR I=1 TO LEN(A$)
620 PRINT MID$(A$,I,1) " ";
630 FOR J=1 TO 50: NEXT: NEXT: PRINT ""
640 RETURN
700 REM *****
READY.

```



Tisztelt Szerkesztőség!

Közlésre szánva mellékelten megküldöm a legutóbbi jelentkezésem óta elkészült munkákat.

A PRINTFOX referencia kártya 64er magazin nyomán készült. Tekintettel a sok PRINTFOX felhasználóra, bizonyára érdeklődésre számíthat ez a segédlet.

A PRINTFOX és a többi, már ismert SCANNTRONIK program után szintén nagy érdeklődést fog kiváltani a cég új terméke: a VIDEOFOX. A program leírását szintén melléketlen küldöm.

Szívélyes üdvözléssel:

Honti József
8083 Csákvár, Május 1. út 11.

1. MENÜ-LISTA		2. MENÜ-LISTA	
	Koordináta kijelzés		Koordináta kijelzés
F8	Táblák befestése	RUN	Effekt menü
F5	Keretszín	CtrlR	Jobbra igazítás
F6		CtrlL	Balra igazítás
F3	Háttérszín	CtrlC	Központosítás
F4		Ctrl+	Betű távolság növelése
F1	Előtérszín	Ctrl-	Betű távolság csökkentése
F2		CtrlS	Árnyék írás
C=D	Lemezparancsok	CtrlO	Keret írás
C=L	Töltés	CtrlK	Kurzív írás
C=S	Mentés	CtrlH	Dupla magas írás
CLR	Törlés	CtrlB	Széles írás
INS	Tábla befűzése	CtrlE	Kövér írás
C=up	Tábla csatolása	CtrlSTOP	Normál írás
Down	Lapozás előre	CtrlZ	Karakter készlet
Up	Lapozás hátra	RETURN	Rögzítés
	Számárfül		Számárfül

VIDEOFOX

Videó feliratozó program

SCANNTRONIK—
MUGRAUER GmbH.

BEVEZETÉS

Videófilmek feliratozása, kisebb trükkfilmek, animációk és kirkat reklámok elkészítése gond nélkül megoldható a VIDEOFOX programmal. A már ismert és sikeres SCANNTRONIK programok (mint a PRINTFOX, FAGEFOX, EDDIFOX stb.) mellé most felsorakozik egy újabb lehetőséget nyújtó program. Kényelmes és sokrétű lehetőséget kínál a szöveg és az ábrák képernyőn történő kombinálására, azok mozgására.

Mivel valamennyi FOX védjegyű termék azonos szerzőtől származik, ennek következtében a munkafelületek nagyon hasonlóak. Ez megkönnyíti majd az ismerkedést a VIDEOFOX-szal.

A VIDEOFOX természetesen teljesen kompatibilis a többi SCANNTRONIK programmal a HI—EDDI-től egészen a PAGEFOX-ig. Ez azzal az önnyel jár, hogy a már meglévő rajzkészletgyűjteményünk korlátlanul felhasználható.

A VIDEOFOX tartozéka az EDDISON nevű új grafikus editor. Erre a programra akkor lesz szükségünk, ha új ábrákat szeretnénk készíteni, vagy egyes régi grafikákat árajzolni.

BIZTONSÁGI MÁSZOLAT

Mielőtt a használati útmutatóval felfegyverkezve a programra rontanánk, készítsünk egy biztonsági másolatot. A gyári VIDEOFOX semmiféle másolás elleni védelemmel nincs ellátva, így bármilyen másolóprogram használható. Felhívjuk azonban a figyelmet, hogy a másolhatóság még nem jogosít fel senkit a program illegális terjesztésére.

TÖLTÉS ÉS INDÍTÁS

Tegyük be a programlemezt, majd a szokásos módon töltsük be a VIDEOFOX-ot és indítsuk a RUN 1 begépelésével. A RUN mögötti egyes arra jó, hogy a VIDEOFOX mindjárt behívja a bemutató programot és el is indítja. Már is egy kész munkával dolgozhatunk. Ez nagyban megkönnyíti az első próbálkozásokat, mert egy gyárilag paraméterezett címképpel kísérletezhetünk.

Ha már újunk a címképnézegetést, nyomjunk RESTORE-t. Ezzel aktiváljuk az editort, amely a táblák beadására és feldolgozására szolgáló program. Néhány idősebb C64 gépnél a RESTORE lenyomása nem eléggé hatásos, ezért kétszer kell lenyomni a RESTORE-t.

A RUN után az egyes elhagyható. Ilyenkor a program mindjárt az editorral kezd, üres képernyővel.

A MUTATÓUJJAS EGÉR

Az editorban egy villogó kereszt (vagy egy villogó nyíl) látható a képer-

nyőn. Ez a kurzor, illetőleg a számítógép mutatóujja, amelynek segítségével a mindenkor koordinátákat meg lehet állapítani. A mutatóujjal választhatók ki a menük és a parancsok. Ezzel pozícionálható a bevitelre szánt szöveg is. A kurzort legkényelmesebben egérrel lehet irányítani. Az egeret a PORT1-be kell csatlakoztatni. NCE egér használatkor SCANNTRONIK egér interfészt kell közbeiktatni, különben az egér blokkolja a billentyűzetet.

Ha más okból az egér mégis blokkolná a billentyűzetet, akkor nyomjuk meg mindkét egérgombot, vagy a RESTORE-t. Az ilyen hiba elkerülhető, ha már a gép bekapcsolása előtt csatlakoztatjuk az egeret.

Ha nem egérrel, hanem joystickkal dolgozunk, akkor azt a PORT2-be kell csatlakoztatni. A VIDEOFOX rendelkezik egy gyorsító kurzorral, amely a pixel pontosság megőrzése mellett gyors kurzormozgást tesz lehetővé.

A MENÜK

A menük a lehetséges parancsok és opciók szöveggel vagy ikonokkal történő ábrázolásai. A parancsok kiválasztása a kurzornak a kívánt parancsra való irányításával és az egér gomb megnyomásával történik. Mindkét egérgomb használható, kivétel a töltés művelete.

A VIDEOFOX menüje az editor legelső sorában található. A program két menüvel dolgozik. A második menü a számárfül kiválasztásával érhető el. A menük nem vesznek el helyet a képernyőtől, ugyanis az effektek futtatásakor a teljes képernyőt látjuk a menüsor nélkül.

Az 1. sz. ábrán látható a VIDEOFOX menüje, az ikonok magyarázatával. Az ikonok fölött levő betűk jelzik a

billentyűzetről történő parancsbeadás módját. Ez főként a joystick használóknak érdekes. Az egerrel a munka sokkal kényelmesebb, hiszen nem kell a billentyűparancsokat fejben tartani. Emellett van még néhány nagyon ritkán használt parancs, amelyek csak a billentyűzeten

keresztül adhatók be. Ezekről áttekintést ad az alábbi táblázat. A 30 megadása után 3 másodperc várakozási időt kapunk.

A harmadik sorban azt a várakozási időt határozzuk meg, ameddig az egymás után következő képeket a képer-

nyebb számot adunk meg, akkor egy nagyobb távolságot hagy ki a képek között a program. Ha pl. 12-t adunk meg, akkor egy fél képernyőnyi távolság marad ki.

A TÁBLÁK

Vizsgáljuk meg közelebbről a VIDEOFOX editorját. A címkép alapegysége a képernyő nagyságú tábla. A táblák számozottak. Az editorban éppen látható tábla száma a menü-lista bal szélén olvasható le. A jobbra-balra mutató nyilacsuk segítségével a táblákat előre vagy hátra lapozhatjuk. Az utolsó tábla után az első jön és viszont.

Ha további táblát szeretnénk a sor végére tenni, akkor a dupla nyilat kell választani. Ekkor a táblákat átlapozza a program és az utolsó tábla után újabb, még üres táblákat fűz be. A táblák telítettségétől függően 15–22 kép fér el a tárolóban. Ha a memória megtelt, akkor a menüsorban megjelenik a jelentés: **SPEICHERÜBERLAUF**.

Egy-egy táblának csak az 1/4 részét lehet kihasználni. Pontosabban szólva egy 40x24=960 mezős képből max. 255 mezőnek lehet tartalma. A maradéknak üresnek kell lennie. Hogy ezt jobban megértsük, nyomjuk le a **C=A** billentyűket. Ez a parancs más színnel mutatja a foglalt és más színnel az üres mezőket. A **STOP** billentyű megnyomása után az eredeti állapotban kapjuk vissza a képet. Ha ezt a 255 mezős határt a szöveg vagy kép elhelyezések elérjük, akkor az alábbi hibajelzést kapjuk: **TAFEL ÜBERFÜLLT**. Ebben az esetben az utolsó beadást már nem veszi figyelembe a számítógép. Kivételt képezhet egy grafika betöltése, de erről majd később bővebben szólunk. Ha a limit átlépése esetén tudni szeretnénk, hogy mennyivel is léptük át a határt, akkor megint **C=A**-t kell nyomni. Ekkor a fölösleges mezőket más színnel jelöli a program. Így pontosan meg lehet tudni, hogyan kellene a grafikát vagy a szöveget átalakítani, hogy mégis beférjen a memóriába.

TÁBLÁK TÖRLÉSE ÉS BEFÜZÉSE

További táblákat nemcsak a sor végére lehet befűzni, hanem bárhova. Válasszuk ki az **INS** ikont és ekkor a program egy üres táblát fűz a sorba és az aktuális táblát egy pozícióval tovább tolja.

Ugyanígy lehet eltávolítani egy-egy táblát a sorból. Kétszer kell lenyomni a **CLR** ikont. (A kétszeri lenyomás a biztonságunkat szolgálja.) Ha a sorunk csak egy táblából áll, akkor ezt a parancsot a program nem veszi figyelembe, ugyanis egy táblának mindig kell maradnia.

BILLENTYŰPARANCSONK:

STOP:	megszakítja az aktuális parancsok végrehajtását,
RESTORE:	az editort és az egeret aktiválja,
C=1-től a C=8-ig:	az aktuális szöveghelyzetet tárolja,
CTRL1-től CTRL8-ig:	a letárolt helyekre teszi a szöveget,
C=A:	elemzi (analizálja) a tábla telítettségét,
C=T:	TESZT,
C=Q:	QUIT, kilépés a VIDEOFOX-ból.

EFFEKT MENÜ

Az önálló munkák megkezdése előtt meg kell ismerkedni a VIDEOFOX effekt-jeleivel és egy további menüvel.

Válasszuk ki a második menülístából a **GO** ikont, vagy nyomjunk **Shift/RUN**-t. Hatására a VIDEOFOX bemutatja az effekt menüt, ahol a felirat lefutást paraméterezhetjük. Ebben a menüben a kurzort a **CRSR** billentyűvel lehet mozgatni. Felülírással lehet megváltoztatni a meglévő értékeket. Az **F1** lenyomására lefut a létrehozott effektus. A **STOP** billentyűre megáll a futás és az editorba tér vissza a program. Ha elindítottuk ez effektus futását, akkor a megszakítás csak a **RESTORE**-ral lehetséges. A **GO** ikonnal ismét vissza lehet térni az effekt menübe. Az indítás, megszakítás, majd az effekt menübe való visszatérés lehetővé teszi az újabb effektusok kipróbálását.

Vizsgáljuk meg az egyes paraméterek jelentését közelebbről. Az első sorban az effektus számát kell megadni. Mivel az effektusok szavakkal igen nehezen írhatók le, azért a legjobb, ha kipróbáljuk azokat. Meg fogjuk állapítani, hogy az 1 szám lenyomása után a program sorban megmutatja a képeket, ahogy azokat mi előzőleg összeállítottuk. A következő számok a különböző scroll hatások részére vannak fenntartva. A legmagasabb számok a képek átűnéséhez készültek.

A második sorban a cím és az első kép megjelenése előtti várakozási időt lehet megadni. Ezt az időt pl. a videomagnó (vagy az aláfestő zenét szolgáltató magnó) elindítására lehet használni. A várakozási idő hosszát tizedmásodpercekben lehet meghatározni, 0-tól 250-ig terjedő intervallumban. Így tehát

nyőn mutatni szeretnénk. Mindig ügyelni kell arra, hogy a képek (táblák) elegendő ideig legyenek a képernyőn, hogy a szöveget nyugodtan el lehessen olvasni. Néhány effektusnál azonban az is jó, ha a várakozási idő 0. (Pl. lassú scroll effektusnál ezzel lehet elérni a stáblista folyamatos futását.) Az 1. számú effektusnál, a képernyők egyszerű lapozgatásánál a 0 várakozási idővel gyors képlefutás érhető el, így 1 sec. alatt 10–25 képet is láthatunk. (A képernyők száma a telítettség fokától függ!) Ezzel elérhető egy, a rajzfilmekből ismert, villogás nélküli mozgássorozat. Egy példát erre a gyári lemezen is találunk, a címe: **ANIMATION. V**.

Az, hogy a várakozási időt tizedmásodpercekben szabhatjuk meg, arra is jó, hogy a feliratozni kívánt videoszalagon rendelkezésre álló helyet pontosan kitölthessük a kész munkával.

A negyedik sorban választhatunk, hogy folyamatos futtatást vagy egyszeri lefutást akarunk. A **J** választása után a végtelenségig ismétlődik a program lefutása. Ez nagyon praktikus pl. a demonstrációs programoknál, vagy a reklámok készítésénél. Ha **N**-t írunk a negyedik sorba, akkor a program lefutása után az utolsó kép marad a képernyőn. Ha rendelkezésünkre áll egy videókeverő berendezés, amely lehetővé teszi a kép elhalványítását, illetve felerősítését, akkor az utolsó képet szépen, lassan akár el is lehet vele tüntetni. A **C64** videó controllere ezzel a képességgel nem rendelkezik.

Az ötödik sorban az effektus sebességét határozhatjuk meg. Az 1 a leglassúbb, a 4 pedig a leggyorsabb.

Végül pedig a képernyőknek a scrollozásnál való távolságát lehet megadni. Ha 0-t adunk meg, akkor a képek közvetlenül követik egymást. Ha egy na-



PRINTFOX referencia kártya



LOAD

SZÖVEG MÓD

C= G

GRAFIKUS MÓD Jystick 2 PORT

M	Szöveg mozgatása
C	Szöveg másolása
F	Szövegrész keresése
R	Szövegrész keresése és helyettesítése (max: 32 karakterig)
J	Joker
S	Szöveg lemezre mentése
A	teljes szöveg
B	szövegrész
P	Szöveg átirása grafikába
D	Lemezműveletek
↑	Nagybetűs írásmód BE/KI (CAPS)
F1	Színválasztó menü (Képernyő, betűk, háttér)
SPACE	Szabad memória kijelzése
X	Printfox bővítés használata
L	Szöveg file betöltése lemezről
←	Visszahozza a törölt szöveget
Q	Kilépés a programból

F1/F2	Következő oldal/Előző oldal
F3/F4	Egy képernyő előre/hátra
F5/F6	Ugrás a sor végére/elejére
F7	Beszúrás (insert)
F8	Törlés

P	Oldalvégjel	
T	Ugrás a következő tabulatorstop-ra	
I	Szövegrész eltolása a következő tabulatorstop-ig	
C	Központosítás	BE/KI
E	Kövér írás	BE/KI
B	Széles írás	BE/KI
↑	Felső index	BE/KI
S	Alsó index	BE/KI
U	Aláhúzás	BE/KI
←	Visszalépés	

J	
F	Formátsor
z	Karakterkészlet száma (z=1)
s	Sorigazítás (s=0)
0	balra igazít
1	sor kigyenlített
2	középre igazít
3	jobbra igazít
g	Betű méret (g=0)
0	normál
1	dupla széles
2	dupla magas
3	dupla széles és dupla magas
	Szöveg kezdet
x	X-koordináta (639>x) (x=20)
y	Y-koordináta (799>y) (y=20)
l	Sor hossza (639>x+1)
t	Tabulatorstop
i	Kép helyének lefoglalása
h	Betűk távolsága (h=1)
v	Sorok közötti távolság(v=1)
c	Megjegyzés

ALAPMÓD	
D	Rajz szabad kézzel
SHIFT+D	Rajz szabad kézzel (vastag ecset)
L	Uonal rajzolása
R	Négyszög rajzolása
C	Kör rajzolása
P	Zárt terület kifestése
SHIFT+P	Zárt terület kifestése (pontraszter)
J	Pontszórás
M	Áthelyezés
↑	Többszöri másolat
SHIFT+↑	Képernyő kijelölése
I	Képernyő invertálása
SPACE	PIXELEDITOR BE/KI (Sprite módban sprite editor)
E	Törlés (radírgumi)
K	Koordináta kijelzés a képernyőre
.	Pontraszter BE/KI
1	1. képernyő
2	2. képernyő
3	3. képernyő
4	4. képernyő
W	Kép megtekintése (valamennyi képernyő) (< + !!)
←	Utolsó művelet vissza
HOME	Ugrás a bal felső sarokba
SHIFT+HOME	Ugrás a jobb alsó sarokba
F1	Karakter szín választás
F3	Háttér szín választás
F5	Keret szín választás
Cursor	Aktuális képernyő eltolása

C=	L	Grafika töltése
	S	Grafika mentése
	G	Teljes kép
	B	Aktuális képernyő
	P	Nyomtatás
	HOME	Aktuális képernyő törlése

Spritemod	
G	Sprite kivágás (GET)
A	Sprite pecsételése (APPEND)
S	Sprite beragasztása (STAMP)
SPACE	Sprite editor BE/KI

Editor parancsok	
R	Forgatás
I	Invertálás
M/T	Tükrözés
RETURN	Pont elhelyezés
SHIFT+RETURN	Pont törlése
C= +CLR	Mező törlése
.	Editor raszter BE/KI
SPACE	Editor elhagyása

Logikai kapcsolatok	
O	Logikai UAGY
X	ÉS/UAGY
U	ÉS

SZÖVEGBEADÁS ÉS POZICIONÁLÁS

A szövegbeadás igen egyszerűen megy. Helyezzük a kurzort arra a helyre, ahol a szövegnek szerepelnie kell, és gépeljük be a kívánt szöveget. A VIDEOFOX PRINTFOX-ból ismert billentyűzetkiosztással dolgozik. Az elrontott szöveg a DEL billentyűvel törölhető. Az OK ikon választásával (vagy a RETURN lenyomásával) rögzíthetjük a szöveget. Mielőtt a szöveget rögzítenénk, azt eltolhatjuk és sokoldalúan variálhatjuk. A szöveg eltolásához egyszerűen tegyük a kurzort a kívánt helyre és nyomjuk meg az egér gombot. A szöveg a kijelölt helyre fog ugrani. Ez a művelet korlátlan számban megismételhető. Ha az egész gombot lenyomva tartva mozgatjuk a kurzort, akkor az — mint egy zászlót — viszi magával a szöveget.

TABULATOROK, SZÖVEGIGAZÍTÁS

A menü jobb szélén levő koordinátszámoló segít, hogy bizonyos helyeket könnyen megtaláljunk, vagy pedig a szöveg betűi között a kívánt távolságot kimérhessük. A VIDEOFOX 8 kurzor pozíciót le tud tárolni a memóriájában. Ezeket a helyeket tabulátoroknak nevezzük.

Nyomjuk le a C=1 billentyűt, toljuk el a szöveget az egérgomb lenyomásával egy másik helyre, majd nyomjunk CTRL 1-et. Ekkor a szöveg visszaugrik az eredeti pozíciójára. A program összesen 8 pozíciót képes letárolni (C=1-től C=8-ig). A kijelölt helyeket a CTRL 1-től a CTRL 8-ig billentyűk lenyomásával aktiválhatjuk.

A tabulátorok természetesen minden táblára érvényesek. Így nagyon könnyen elérhető, hogy a szövegek minden táblán ugyanazon a helyen legyenek anélkül, hogy a koordinátákat fejben kellene tartani.

Az egyes és a kettes tabulátoroknak más szerepük is van: meghatározzák a szöveg jobb és bal szélét. Ez különösen scrollozásnál fontos, hiszen itt zavaróan hathat, ha a szöveg nem pontosan egy vonalban kezdődik és végződik. Helyezzük el a szöveget baloldali kiegyenlítésre, és nyomjunk C=1-et és akkor a jobboldali kiegyenlítésre C=2-t. Ekkor a második menüben válasszuk ki az ezeknek megfelelő ikonokat és vízszintesen toljuk el a kívánt helyre. A központosítás is nagyon egyszerű a megfelelő ikon kiválasztásával.

KARAKTERKÉSZLETEK

Eddig a szöveg csak standard írásmódban jelent meg. A VIDEOFOX min-

den PRINTFOX formátumban lévő karakterkészletet fel tud használni, csak be kell hívni a lemezről a használni kívánt készletet. Tegyük be a karakterkészleteket tartalmazó lemezünket, majd a C=L megnyomására directory-t kapunk. Kiválasztás a jobb, lapozás a bal egérgombbal.

A VIDEOFOX együttműködik a PAGEFOX-szal. Így a modulban levő karakterkészletek külön töltés nélkül elérhetők a VIDEOFOX számára.

Válasszunk ki egy karakterkészletet és töltsük be. Ha a töltésnél valamilyen hiba jelentkezik, akkor a VIDEOFOX ezt kijelzi. Ebben az esetben bármely billentyű megnyomása után ismét az editorban leszünk.

Adjunk be egy szövegsort és mielőtt azt fixálnánk nyomjuk meg többször a karakterkészlet ikon (ZS ikon), így láthatjuk a memóriában levő valamennyi karakterkészletet. Ha nincs a gépben PAGEFOX modul, akkor csak két készlet van a memóriában: az egyik a saját készlet, a másik: amelyet behívtünk. A lemezről betöltött készlet csak a legközelebbi töltésig, vagy valamilyen új funkció választásáig marad a memóriában. Ha újra szükségünk van a korábban már használt készletre, akkor bizony újra be kell tölteni.

ÍRÁSVARIÁCIÓK

Valamennyi karakterkészletet sokoldalúan variálhatjuk. Az opciók a második menüben találhatóak és a megfelelő ikon kiválasztásával aktiválhatók. A plusz mínusz jelek bekapcsolásával a betűtávolságot lehet megváltoztatni. Ha az írásváriációk bármelyikét korábban már aktiváltuk, akkor a plusz mínusz ikon a betűk szélességét, illetve az árnyék távolságát veszi figyelembe. Ha pl. egy körvonalas vagy árnyékolt írásnál a két betű közötti távolságot akarjuk variálni, akkor a körvonalas ill. árnyékolt funkciót kikapcsoljuk, majd bekapcsoljuk a plusz mínusz funkciót. Beállítjuk a kívánt karaktertávolságot, majd ismét visszakapcsolunk az előző ikonra. Meg fogjuk állapítani, hogy nem mindegyik opció jó bármelyik karakterkészlethez. Különösen kisebb készletek nem alkalmasak a körvonalas és árnyékolt íráshoz. A széles és magas betűk kombinációja ugyan nagy jeleket eredményez, mégis jobb egy nagyobb méretű készlet választása. Ha már a szöveget a kívánt külalakkal a képernyőre varázsoltuk, akkor is előfordulhat, hogy máshová kell helyezniük. Ha a szöveg hosszabb lett, akkor pl. egy új központosítást kell csinálni. Amikor a képpel minden rendben, akkor az OK ikon (vagy RETURN) kiválasztásával fixáljuk. Lapozáskor a

táblán levő szöveg automatikusan rögzítődik.

NÉGYSZÖGEK

A szöveg elhelyezés mellett a VIDEOFOX más lehetőségeket is kínál a táblák javításához, mégpedig a négyszögeket, a törlést és a kivágások eltolását. Ez elég a grafikák táblára helyezéséhez, az írás és a grafika köré kerethúzáshoz és aláhúzáshoz, valamint a rosszul sikerült részek törléséhez. Nagyobb grafikai munkákhoz rendelkezésre áll a gyári lemez hátoldalán található EDDISON. (Használható persze a PRINTFOX, a PAGEFOX esetleg EDDIFOX is.)

Négyszög rajzolásához elég két sarok kijelölése az egérrel. Természetesen ilyenkor nem szabad nem rögzített szövegnek lennie a képernyőn. Ellenkező esetben a VIDEOFOX ezt szövegmozgató parancsnak fogná fel. Az első egérgombnyomás után a kurzor mozgatakor egy gumi négyszög látható a képernyőn. A második gombnyomás rögzíti a négyszöget. A négyszög a képernyőn marad, de a STOP billentyű lenyomásával ismét el lehet távolítani. A négyszöget az OK ikonnal lehet rögzíteni.

TERÜLET TÖRLÉSE

Egy négyszögletű terület törlése ugyanúgy kezdődik, mint a négyszög rajzolása. Kijelöljük a törlendő terület sarkait és az OK ikon helyett a CLR ikont választjuk. Ekkor a kijelölt négyszög a tartalmával együtt törlődik. A tábla törlése a CLR ikon kétszeri lenyomásával történik. A négyszöges módszernél egy üres tábla marad vissza. Míg a CLR ikonos módszernél az egész tábla eltűnik a sorból.

TERÜLET MÁSOLÁSA

Egy terület eltolása és másolása a terület kijelölésével kezdődik. Ilyenkor nem választunk ikont, hanem a kurzort a négyszög területére visszük és harmadszor is megnyomjuk az egérgombot. A harmadik egérgomb megnyomása előtt még egy másik táblára is lehet lapozni és így területeket az egyik tábláról a másikra átmásolni. A négyszög ekkor eltűnik (csak egy kijelölő keretként szolgált!) és a kurzor alatt jobbra megjelenik a másolt (mozgatott) terület. Az elhelyezés ugyanúgy megy, mint a szöveg mozgataknál. Egérgomb nyomással tetszőlegesen változtatható a kép helye, amíg az OK ikonnal véglegesen nem rögzítjük azt.

Az OK mellett még egy lehetőség van az eltolt terület fixálására, a CLR ikon válaltsása. Ebben az esetben az eltolt terület háttére törlődik.

A CLR ikonnak tehát három funkciója van. Kétszeri választásával kitöröl egy táblát a sorból, ha előtte nem volt a négyszög funkció kiválasztva. Egy keret definiálása után kitörli a kijelölt területet és MOVE parancs esetén kitörli az eltolt terület háttérét.

GRAFIKÁK A CÍMKÉPBN

A fentebb leírt mozgatósi parancs különösen akkor hasznos, ha grafikákat akarunk a címkébe átvinni. A program-lemezen található néhány, már grafikával előkészített képernyőoldalt. A téma: videó, film, TV. Ezeket a grafikákat a lemezen könnyen megtalálhatjuk, ugyanis a file név .BS kiterjesztéssel van ellátva. A VIDEOFOX ugyanúgy felhasználja a PRINTFOX formátumú grafikákat, mint a HI—EDDI formátumúakat.

A grafika betöltése ugyanúgy történik, mint azt a karaktersorozatoknál már láttuk. A betöltő ikont kell választani (L), a kurzort a betöltendő file-hoz kell helyezni és a jobb egérgombot megnyomni. A grafika ekkor az aktuális táblába lesz betöltve. A legjobb, ha befűzünk egy üres táblát a sorba és egy kész grafikus képernyőt hívunk erre a táblára.

A lemezzől származó grafikák a táblalimitet többnyire átlépik. Ezért a töltés után az alábbi hibajelzést kapjuk: TAFEL ÜBERFÜLLT. A képernyő egy külön tárolóban van, így az egyes grafikákat problémamentesen átmásolhatjuk más táblákra. Ez a tároló akkor törlődik: ha STOP-ot nyomunk, vagy lemezparancsot adunk, vagy elindítjuk a címkép futását.

FORGATÁS ÉS TÜKRÖZÉS

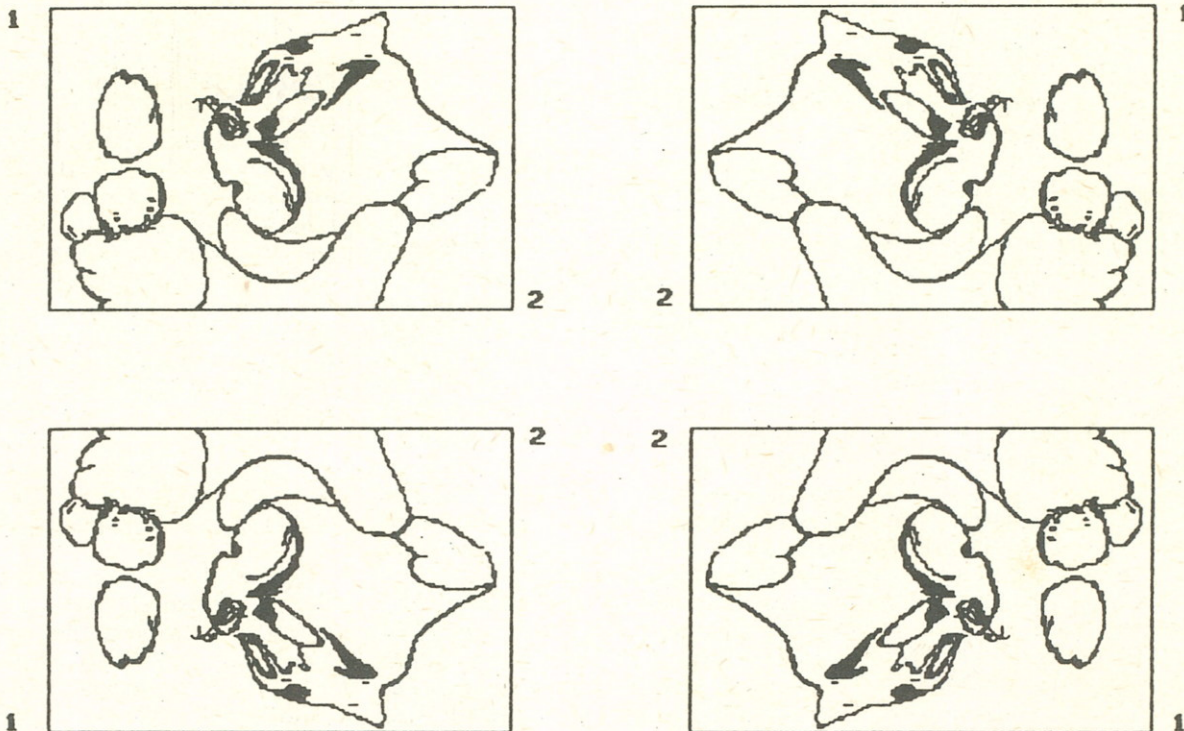
Próbáljunk meg egy lemezzől betöltött grafikát egy táblára átmásolni. Ha a mozgatói kívánt grafika kijelölésekor

más grafikai részlet is belesik a kijelölt területbe, az nem jelent gondot, mert az később törölhető.

A grafikákat másolásnál is lehet forgatni és tükrözni. (Lásd 2. sz. ábra.) Ezt is a kerettel fogjuk megcsinálni. A keret első sarokpontjának kijelölésével el is döntöttük, hogy síma másolás, forgatás vagy tükrözés következik. A bal felső sarok esetében másolás, jobb felső sarok esetében tükrözés, bal alsó sarok kijelölésénél forgatás, jobb alsó sarok esetében forgatás és tükrözés. A forgatás minden esetben felfelé, a tükrözés pedig jobbra történik. Általános szabály, hogy az elsőként megadott sarokpont jobbra fentre kerül.

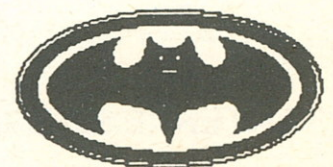
Természetesen az EDDISON-ben elkészített képernyőket bármikor átvehetjük a VIDEOFOX-ba. Az EDDISON-ban viszont nincs lehetőség az 1/4 területnyi limit ellenőrzésére. Ha a VIDEOFOX-ban kiderül, hogy a tábla túl telített, még mindig lehet területeket törölni, hogy eleget tegyünk a limit követelménynek. Használjuk ehhez az analízáló parancsot (C=A), hogy lássuk mennyi a felesleges mező.

2. ábra



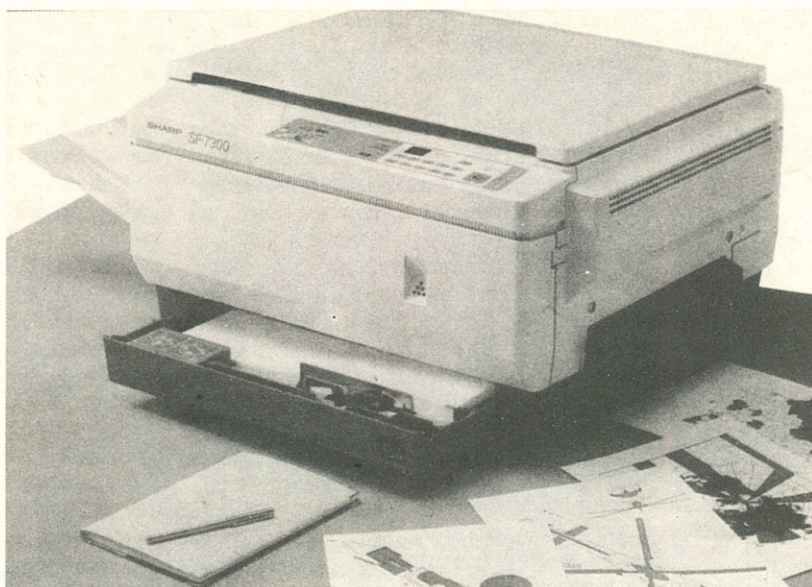
HORROR
PICTURES

SCIENCE
FICTION
PICTURES
PRESENTS

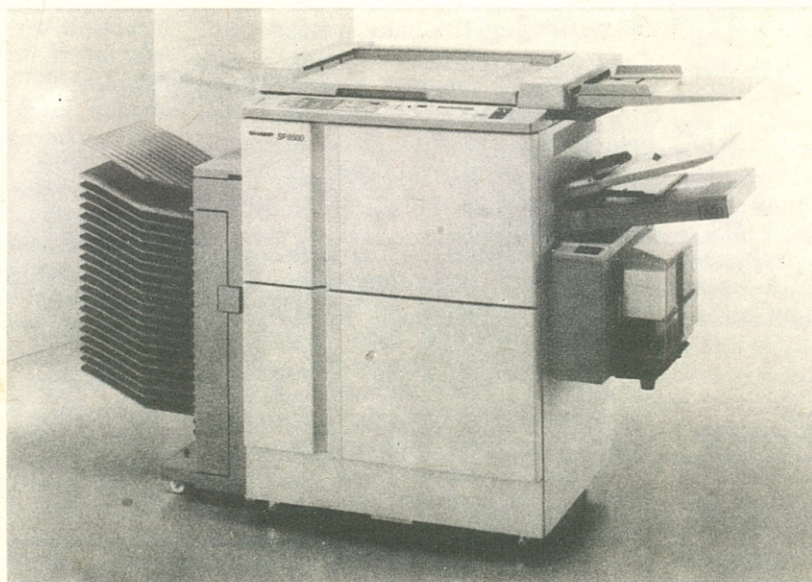


SHARP FÉNYMÁSOLÓK A **KOPI-KER** -től

KERESKEDELMI KFT.



Z 30	66 000+ÁFA	SF 7350	159 900+ÁFA
Z 50	79 900+ÁFA	SF 7700	199 900+ÁFA
SF 6100	119 900+ÁFA	SF 7750	249 900+ÁFA
SF 7300	124 900+ÁFA	SF 8300	359 900+ÁFA



Bemutatóterem:



1054 Budapest, Kálmán Imre u. 27.
 Tel.: 111-20-83, 132-43-42, 132-25-44
 Raktár: Budapest XI., Bajmóci u. 11-13.

SZÍNEK

Az első menüsorban levő ikonokkal választhatók ki a színek az előtérhez (V), háttérhez (H) és a kerethez (R). A beállítás mindig az aktuális táblára érvényes. Vagyis minden tábla külön színezhető. Ha minden táblát azonos színkombinációban szeretnénk bemutatni, akkor nyomjunk F8-at (1. menü 3 oldalas ikon). A VIDEOFOX ekkor a látható színeket a többi táblára átmásolja.

A C64 elég gyatra színfelbontása miatt néhány effektusnál nem szerepelhet többféle szín a képernyőn, ugyanis a színek zavarják egymást. Más effektusoknál azonban nagyon jól elviseli a C64 a különböző színeket, sőt az egész színpalettát beviszi az effektusba.

Hogy a keretek behatároló hatását elvegyük és a képernyőt látszólag teljesen kihasználjuk, ajánlatos a háttérnek és a keretnek azonos színt meghatározunk. Az editorban folyó munkához alkalmasabb viszont az eltérő színű keret azért, hogy a használható képernyő pontos határait lássuk.

LEMEZPARANCSONK

Természetesen a címképeket ki is menthetjük a lemezre, hogy a későbbiekben ezeket kiindulási alapként felhasználhassuk. Ehhez egyszerűen válasszuk a SAVE ikont (vagy nyomjunk C=S-t), majd adjuk meg a letárolandó grafika nevét. A VIDEOFOX ekkor az egész művet kimentti a lemezre.

A címképek betöltése ugyanúgy történik, mint a grafikáké, vagy a karakterkészleteké. A program automatikusan felismeri a grafikákat, a karakterkészleteket és a videó címképeket. Próbáljuk meg egy más file típus betöltését, pl. egy PRINTFOX szöveg file-t. Ekkor a VIDEOFOX megkérdezi: FILETYP? Minden file-nak már a nevében jeleznünk kell a típusát. Így pl. a grafikus file-ok .BS, a videó címképek .V és a karakterkészletek .ZS kiterjesztést kapnak. A lemez ikon (D) választása után floppy parancsokat adhatunk ki.

CSATLAKOZTATÁS A VIDEÓKÉSZÜLÉKHEZ

Ha az első címképet lefuttattuk, önként adódik a kérdés, hogyan láthatjuk viszont a munkánkat a videószalagon? Legelőször is a C64-et csatlakoztatni kell a videokészülékhez. Erre alapvetően két lehetőségünk van: vagy a nagyfrekvenciás (HF) vagy a videó-bemenetelen keresztül.

Használjuk először a nagyfrekvenciás antennabemenetet. Ehhez elegendő a C64-hez gyárilag mellékelt antennakábel, a két koaxiális csatlakozójával. A

csatlakozónk kövérebbik végét dugjuk a C64 nagyfrekvenciás kimenetébe, a másik végét pedig a videokészülék antenna bemenetébe. Válasszuk ki a videokészüléken a 36-os csatornát. Ezután a C64-ről a jelet minden további nélkül, mint bármelyik TV programot felvehetjük.

Ennek az eljárásnak a hátránya a videójel használatával szemben a valamivel rosszabb képminőség. További hátrány, hogy a címzene egy magnóról történő felvétele sokkal komplikáltabb.

Sajnos a videokészüléknél nincs meg a lehetőség (HF használata esetében!) az egyidejűleg, vagy később történő hangosításra. A hangjelet ugyanis a C64 audio/videó PIN 5 csatlakozójára kell bevenni. Ehhez a használati módhoz nincs kész kábel, ezért ezt nekünk kell elkészíteni. Nagyon fontos, hogy a PIN5 és a PIN 2 (test) csatlakozó pontokon kívül ne használjunk másik PIN érintkezőt, mert könnyen rövidzárat okozhatunk. Csak erre a célra használjuk ezt a kábelt, amelyiknél már biztosítottuk a helyes PIN bemenetek csatlakozását.

Ezt az audio/videó bemenetcsatlakoztatást tovább nehezíti az, hogy számtalan csatlakozó norma létezik. A legtöbb videórecordernél a Cinch-, vagy BNC normájú koaxiális bemeneteket alkalmazzák a videó és hangjeleknél. A csatlakoztatáshoz egy normális monitorcsatlakozó kábelt is használhatunk, melyet már többször is használtunk, vagy amit számítógépüzletben vettünk. Ennek az egyik vége egy 5 pólusú DIN csatlakozót tartalmaz a C64 audio/videó bemenet számára. A másik vége pedig két Cinch csatlakozóval van ellátva, amelyből az egyik a hang, a másik pedig a videójel bevezetésére szolgál. A videójel csatlakozó dugója, amely legtöbbször piros színű, a videokészülék videó-bemenetére (VIDEO IN) csatlakoztatandó. BNC bemenet esetén egy illesztőt kell használni a Cinch és a BNC normák csatlakoztatásához.

A videokészülék hangfrekvenciás bemenetéhez (sztereorecorder esetén ehhez két bemenet áll rendelkezésre) csatlakoztathatunk egy manetofont, vagy egy sztereóberendezést, amellyel biztosítjuk a zenei aláfestést. A monitorkábel hangfrekvenciás Cinch csatlakozója nem kerül felhasználásra.

A normál monitorkábel a maga 3 vagy 2 Cinch csatlakozójával, amelyet a

legtöbb színes monitorhoz használhatunk (pl. az 1084-hez) a C64-gyel történő csatlakoztatáshoz — ez esetben nem alkalmazható. Ez ugyanis nem a kombinált videójelet szolgáltatja, hanem szétválasztva a világosság és a szín jeleit.

Amennyiben a videokészülékünk nem rendelkezik külön videó- és audio-bemenetekkel, akkor a 20 pólusú SCART- vagy a 6 pólusú DIN csatlakozót kell használnunk, annak megfelelően, hogy a videokészülékünkön melyik található. A számítógépüzletekben kapható készre szabott kábel is, amelyet a C64-nek a TV készülékkel való összekapcsolására készítettek. Természetesen ez jól használható a videokészülék csatlakoztatásához is. Hátránya ennek a kábelnek, hogy miután a készülékünk nem tartalmaz külön hangbemenetet, vagy másfajta hangbemeneti lehetőséggel van ellátva, nem lesz lehetőségünk zenei alájátszásra. Ez esetben egy olyan kábelt kellene használni, amelynek egyik végén egy SCART, vagy DIN csatlakozó van, a másik vége pedig Cinch csatlakozóval van ellátva a hangfrekvenciás és a videójelek bevezetéséhez. Ennek, valamint egy egyszerű monitorkábelnek a segítségével (amelyet az előzőekben már ismertettünk) módunkban áll külön a videójelet a C64-ről és a hangfrekvenciás jelet a sztereóberendezésből a videokészülékbe tölteni.

A kamkorderek nem feltétlenül tartalmaznak nagyfrekvenciás bemenetet, ezért felvételre csak a videó bemenet használható. A legtöbb kamkorder egyáltalán nem tartalmaz olyan csatlakozási lehetőséget, amelyen keresztül a beépített kamera jelen kívül más jelforrás információját is fel lehetne venni. Az ember ilyen esetben úgy segíthet magán, hogy a címet közvetlenül a számítógép monitoráról veszi át. Ilyen esetben azonban a képen függőlegesen mozgó zavarcsíkok keletkezhetnek.

Magához a felvételhez nem lehet sok tanácsot adni. Itt szabadjára kell engedni a képzelőerőt. Kamkorderről történő átjátszásnál, vagy egy másik videokészülék használatánál vegyük fel legelőször a címet és ezután folyamatosan a film első jelenetét. Mindig csak egy videokészülékkel dolgozzunk. Ekkor ajánlatos a szalag elején egy kevés szabad helyet hagyni, amelyre a későbbiek során a címet fel tudjuk venni.



PRESENTS

ACTION!!!

ACTION PICTURES

GEOS



Inverz írás a Geowrite-tal

Ha inverz írással akarunk írni a Geowrite-ban, át kell kapcsolni az „Invers” attribútót, és máris írhatjuk a szöveget. A dolog problémája csak az, hogy az egész Geowrite-ban nem találunk egyetlen olyan menüpontot, ahol az írást „átfordíthatnánk”. Éppen ezért más utat kell választani!

A Geowrite inverz írásához hozzunk előbb létre a Geopaintben egy szövegtartományt. Ebben írunk inverzen egy szót. A többi attribútót — például „kurzív” (dőlt) vagy „fett” (kövér) — ne kapcsoljuk be. Tároljuk le az így beírt szót Text Scrap-ként (nagyon fontos!). Ezt a kivágást most a <C= T> billentyűkombinációval beszúrhatjuk a Geowrite-ba. Most már tetszőlegesen állíthatjuk a stílust és az attribútókat. Csak arra ügyeljünk, hogy a Geopaint alatt használt betűkép látható lesz ugyan a Geowrite képernyőn, de a menüben nem lesz csillaggal megjelölve.

A gyors szövegírás érdekében a dokumentumot először egyetlen betűtípussal adjuk be. Különböző előfordulhat, hogy a Geowrite-nak a görgetéskor jelkészletet kell utántöltenie. A jelkészleteket és az attribútókat csak a szöveg elkészülte és ellenőrzése után állítsuk be. Az egyetlen kivétel természetesen az „invers” attribút. Azt ugyanis csak a Geopaintben kapcsolhatjuk be, a Geowrite alatt nem. Ajánlatos egyébként a Geopainttel készített Text Scrapet egy szövegalbumba ragasztani, hogy ne kelljen állandóan fölhívni a Geopaintet, ha egy-egy szót inverzen kívánunk megjeleníteni a képernyőn.

Több, mint nyolc jelkészlet

Ha használjuk a Geowrite vagy Geopaint alkalmazásokat, hamar rájövünk, hogy a dokumentumban egyszerre maximum nyolc jelkészlet használható. Ha épp többre volna szükség, pech. Ez nem megy. Vagyis nem ment eddig.

Lehet, hogy fölmerült már valakiben az ötlet a GEOS ki-cselezésére. Például hogy a szövegben nyolc jelkészletet használ, majd a directoryban fölcseréli a sorrendet, hátha így meg lehet kerülni a problémát. Sajnos azonban ez sem járható út, mert ha föl hívjuk a dokumentumot, a szöveg ugyanúgy áll a képernyőn, mint eddig. Vagyis maradnunk kell a nyolc jelkészletnél. Nos, két program kivételt képez ez alól, a Geolaser és a Geopublish. Ezek ugyanis képesek több jelkészlet kiértékelésére! A több jelkészlethez azonban egy postscript-lézerprinterre van szükség. A megoldás: juttassuk el a dokumentumot és az állományokat lemezen egy lézerprinter-szolgáltatáshoz, ahol elkészítik nekünk a nyomtatot. Lézerszervizekről (NSZK, Svájc) a Commodore újság hasábjain már adtunk hírt. Sajnos ilyen magyar lehetőségről nincs tudomásunk.

Dátum és óra a Geopublish-ban

A Geopublish a Geowrite-hoz hasonlóan megadja a lehetőséget, hogy helyfoglalók segítségével a nyomtatásnál a rendszeridő és dátum is papírra kerüljön. Ha azonban itt a kézikönyvre hagyatkozunk, igen gyorsan eltévedünk. Ha ugyanis pontosan az ott leírtak szerint járunk el, az időt és a dátumot csak hiányosan látjuk viszont a papíron. A kivétel ugyanis pont akkora lesz, mint a „Datum” (dátum) és „Zeit” (idő) helyfoglaló. Ahhoz, hogy a két adat teljes terjedelmében jelenjen meg, a Geopublish dialógus boxában az adott helyfoglalót szóközzel ki kell bővíteni! Az idő esetében három, a dátumnál húsz szóközre van szükségünk. Ez a különlegesség egyébként a Geowrite esetében nem érvényes, csak a Geopublish-nál. Az előbbi esetben ugyanis a helyfoglalókat nem kell „meghosszabbítanunk”.

Segítség a GEOS-hoz

A tapasztalat szerint számos felhasználónak vannak kisebb-nagyobb problémái a GEOS-szal. Ez főleg a nyomtató-meghajtókra érvényes. Nos az ilyen és hasonló gondok megoldására ott van az aacheni GEOS-User-klub és annak saját mailboxa:

Thomas Haberland, GEOS-User-Club, Postfach 667, D—5100 Aachen.

Mielőtt azonban papír és írószer után nyúlnánk, néhány dolgot jegyezzünk meg. A nyomtatási problémák megoldásá-

hoz feltétlenül küldjük el a nyomtató teljes parancskészletének, és a DIP kapcsolók rajzának és jelentésének (ezek legtöbbször a kézikönyv függelékében megtalálhatók) másolatát. Csak így lehet rövid időn belül választra (és megoldásra) számítani. Akinek pedig a levelezés sokáig tart, táv-adatfeldolgozással is kapcsolatba léphet a klubbal. Az a mailbox, amelyik együttműködik a GEOS-klubbal, a 00—49 2408 6527-es telefonszámon érhető el. Egy 300 bauddal dolgozó akusztikus csatolóra vagy modemre van szükség a kapcsolathoz. 1200/75 bps akusztikus csatolóval ne is kísérjük meg a hívást. A terminálprogramot 300, 1200 vagy 2400 bps-re állítsuk, a távközlési paraméterek: nyolc adatbit, nincs paritás, egy stopbit (8n1). A mailboxban aktuális információkat, nyomtatómeghajtókat és kis GEOS-programokat találunk. A teljes GEOS-kínálatra azonban csak a GEOS-User-klub tagjai hivatkozhatnak. A nem tagok csak a lehetőségek kis részét érhetik el.

A levelezési kapcsolatokban tudni kell, hogy a címzett mindig várja a megcímezett és bérmentesített válaszborítékot. Létezik egy nemzetközi válaszlappformula, de nem tudjuk, a Magyar Posta ismeri-e ezt. Nem marad más, mint „szegény rokonként” kérni az esetleges választ...

Az is nyilvánvaló, hogy ingyen senki nem fog készíteni nekünk megoldást, így inkább abban reménykedhetünk, hogy a printerünk illesztése valaki által már megtörtént. Márkás nyomtatók tulajdonosai (Seikosha, Epson, Star stb.) előnyben vannak.

Ha a GEOS nem bootol...

A lemezek életkorának előrehaladtával előfordulhat, hogy az eredeti lemezen olvasási hibák jelentkeznek. A GEOS ezt az igen kedvelt System error near \$xxx jelzéssel szokta honorálni. De ebben az esetben nem kell mindjárt pánikba esni. Nem kell más, mint egy működő munkalemez és egy stopper. Tegyük be a hibás lemezt a meghajtóba, és bootoljuk a GEOS-t a megszokott LOAD „GEOS”,8,1-gyel. Indítsuk el az órát és figyeljünk, pontosan 26 másodperc múlva vegyük ki a lemezt a meghajtóból. A képernyőn ekkor felirat jelenik meg, amely a Desktopot tartalmazó lemez behelyezését kéri. Tegyük be a munkalemezt, és máris dolgozhatunk. Persze ez tartósan nem jó módszer. Úgy gondoljuk: nem tévedünk, ha azt mondjuk, hogy a hibás eredeti lemezeket a vásárlás helyén kicserélik.

GeoRAM, EDV—Buchversand Michel & Co., Kratzberger Str. 3., D—5630 Remscheid 1.

GEOS

-referencia

Geopaint-billentyűfunkció

A <K> aktiválja/deaktiválja a kiegyenlítő (constraining) funkciót. Ezzel a négyszögekből négyzetek, az ellipszisekből körök lesznek, az egyenesek egymással bezárt szögei pedig a 45 fok egész többszöröse lesznek.

A GEOS és a valós idejű óra

A Garnet Weiss cég RTC64 néven forgalmaz egy valós-idejű, akkumulátorral védett óranelvet a C64-hez. Most a cég készített egy programot, amely elvégzi a bővítés és a GEOS illesztését. Az óra állandó újraállítására így nem lesz többé szükség. A program minden GEOS-változattal működik az 1.3-tól kezdve. Ez azért van így, mert csak ettől a változattól lehetséges boot után automatikusan induló programokat készíteni a GEOS-hoz.

Az óra alkalmazásához az illesztőprogramot (RTC64) a boot-lemezre kell másolni. Az RTC64 állítólag támogatja a Rossmöller cég Clock64—C/U paneljét is, ezt az állítást azonban mi nem tudtuk ellenőrizni.

A valós idejű óra az RTC64 programmal 79 márkáért kapható. Az RTC az óra nélkül is kapható, a több programot tartalmazó lemez ára 49 márka.

Információ: Firma Garnet Weiss, Alpenveilchenstrasse 56., D—8000 München 22.

Több RAM a GEOS-hoz

Az ismert RAM bővítők közül, az 1700/1750/1764-esből ma már csak maradványokat találunk itt-ott a szaküzletekben. A GEOS-tulajdonosok jól tudják, hogy a GEOS igazán csak RAM bővítővel dolgozik hatékonyan. Ha nincs bővítőnk, most már használhatjuk a Garnet Weiss cég CMOS RAM paneljét is, mert egy programozó vette a fáradságot és illesztette a panelt a GEOS-hoz. Az illesztőprogramokat is a Garnet Weissnél vásárolhatjuk meg 39,90 márkáért.

De Amerikában sem nyugodtak. A Berkeley Softworks, a GEOS készítője forgalomba hozott egy új RAM bővítő GeoRAM néven. Ez a kiegészítő 512 kbyte dinamikus RAM-ot tartalmaz, vagyis a gép kikapcsolásakor adataink elvesznek. Ezt a panelt a német C64/C128 GEOS 2.0-hoz illetve a Michel & Co. könyvküldő szolgáltatásnál vehetjük meg. Arról sajnos nem tudunk hírt adni.

Ha összevetjük az 1750-es RAM modult a GeoRAM-mal és a CMOS panellel, az 1750-es gyorsasága tűnik föl leginkább. Ez mindkét konkurenst veri, ugyanis itt mód van a plusz RAM közvetlen elérésére. A GeoRAM ugyanakkora kapacitás mellett valamivel lassabb, de még így is jobb időket „fut”, mint a CMOS lap. CMOS RAM panel, Firma Garnet Weiss, Alpenveilchenstrasse 56., D—8000 München 22.

Desktop-billentyűrövidítések

<C=> + <számjegy> állományszelektálás, pozíció 1—8.
<C=> + <shift> + <számjegy> állományszelektálás a kereten
<számjegy> az 1—10. oldalak képernyőre íratása
<shift> + <számjegy> a 11—18. oldalak képernyőre íratása
<crsr föl/le> egy lappal előre vagy vissza

C128: névlistagörgetés szövegkijelző formában
szelektált állomány(ok) másolása drive A
szelektált állomány(ok) másolása drive B
szelektált állomány(ok) a keretre
szelektált állomány(ok) a keretről
lemezzelzárás az aktív meghajtóban
szelektált állomány(ok) törlése
(gyors) lemeztörlés az aktív meghajtóban
lemezformátálás az aktív meghajtóban
szelektált állomány(ok) duplikálása
lemezmásolás az aktív meghajtóban

C128=> <ctrl> + <A>
C128=> <ctrl> +
C128=> <ctrl> + <D>
C128=> <ctrl> + <U>
<ctrl> + <C>
<C=> + <D>
<C=> + <E>
<C=> + <F>
<C=> + <H>
<C=> + <K>

<C=> + <M>	szelektált állomány(ok) átnevezése
<C=> + <N>	az aktuális lemez átnevezése
<C=> + <O>	lemez megnyitása az aktív meghajtóban
<C=> + <P>	szelektált állomány nyomtatása
<C=> + <Q>	infóablak a szelektált állomány(ok)hoz
<C=> + <R>	Desktop reset
<C=> + <U>	törölt állomány mentése (feltételes)
<C=> + <V>	az aktuális lemez GEOS validálása
<C=> + <W>	az összes állomány szelektálása a lemezen
<C=> + <Y>	az összes állomány szelektálása a kereten
<C=> + <Z>	a szelektált állomány megnyitása

Geowrite-billentyűrövidítések

<C=> + <A>	bekezdés formatálás balkötésben
<C=> + 	stil/kövr
<C=> + <C>	edit/másolás
<C=> + <D>	dupla sortávolság a bekezdésben
<C=> + <E>	bekezdés középpontosítása
<C=> + <F>	opt/lábjegyzet
<C=> + <G>	oldal/menj az ... oldalra

<C=> + <H>	opt/fejléc
<C=> + <I>	stil/dólt
<C=> + <J>	sorkizárás a bekezdésben
<C=> + <K>	normál sortávolság a bekezdésben
<C=> + <L>	oldalváltás (page break)
<C=> + <M>	másfele soremelés a bekezdésben
<C=> + <N>	opt/tovább keresni
<C=> + <O>	stil/kontúr
<C=> + <P>	stil/normál szöveg
<C=> + <R>	formatálás jobbkötésben
<C=> + <S>	opt/keresés
<C=> + <T>	edit/beragasztás/szöveg
<C=> + <U>	stil/aláhúzás
<C=> + <V>	opt/oldal kiválasztás
<C=> + <W>	edit/beragasztás/kép
<C=> + <X>	edit/kivágás
<C=> + <Y>	opt/csere — majd keresés
<C=> + <nagyobb>	stil/kitevő
<C=> + <kisebb>	stil/index
<C=> + <+>	oldal/előre
<C=> + <←>	oldal/vissza

Geopublish szerszámosdobozok



A Geopublish használatakor a szerszámosládákat (tool-box) a layout és a grafikus módban találjuk meg.

A layout modus szerszámai

	mutató (egy objektum szelektálásához),
	terület létrehozása,
	szöveg befűzése,
	grafika befűzése,

	objektumot az előtérbe hozni,
	objektumot a háttérbe tolni,
	terület eltávolítása,
	terület szabaddá tétele,

REDRAW	az oldal újrafölépítése,
SHOW	szövegtördelés kiváltása.

A grafika modus szerszámai

	választó mutató,
	terület kiválasztása (objektcsoport),
	Foto Scrap beragasztás,
	szövegobjektum létrehozása,

	zárt spline objektum,
	nyitott spline objektum,
	kör/ellipszis,
	vonat,

	poligon,
	összekötött vonalak,
	négyszög/négyzet,
	objektum/szerszám attribútbeállítás,

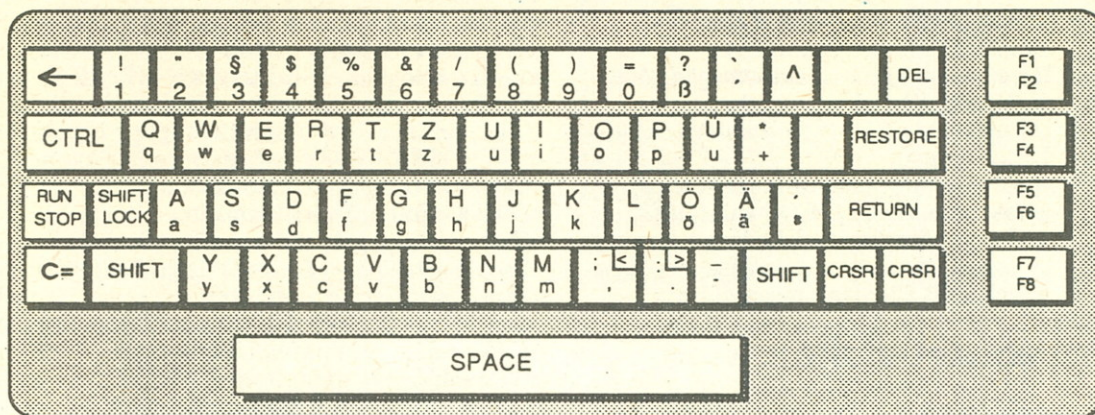
	az oldal újra fölépítése,
	az objektum törlése,
	előtérbe hozni,
	háttérbe vinni.

A GEOS-billentyűzet-foglaltság

A billentyűkön alul szereplő karakterek a normál leütéssel, a fölöttük állókak <SHIFT>-tel, a jobb felső sarokba rajzolt

kis kockában állók a <C=> <SHIFT>-tel együtt lenyomva jelennek meg.

A „<” vagy a „>” megjelenítését például a <C=> <SHIFT> <,> illetve <.> gombbal ábrázolható.


Útmutatás:

A C128-ason a felső funkció gomb sorban a bal szélső csoport 4. gombja, az ASCII/DIN billentyű (néhány C128 változatban ennek felirata CAPS LOCK) a GEOS 128 alatt a <SHIFT LOCK> gomb funkcióját kapja. Reteszelve tehát az összes magában lenyomott billentyű a <SHIFT>-telt billentyűt adja (nagybetűk). A GEOS 128 német jelkészlete ugyanígy a program része, és az automatikusan beáll.

A bal szélen álló <←> mint karakter nem jeleníthető meg. Az a Geowrite programban a <C=> gombbal lenyomva az „egy oldallal vissza” funkciót adja.

Jelkészlet (írasminták)

Hogy ne kelljen állandóan a kézikönyvben lapozgatni, ha meg szeretnénk nézni a beépített 10 jelkészlet rajzát, közreadjuk azokat egy áttekintésben. A minta kicsinyített képet ad.

A megjelenített jelkészletek:

California GE	LW Roma GE
Commodore GE	LW Cal GE
Cary GE	LW Greek
Dwinelle GE	University GE
	LW Barrows GE

California GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
<>abcdefghijklmnopqrstu
vwxyzäöü
```

LW_Cal_GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
<>abcdefghijklmnopqrstu
wxyzäöü
```

LW_Roma_GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
vwxyzäöü
```

Com_GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
opqrstuvwxyzäöü
```

Commodore GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
opqrstuvwxyzäöü
```

University GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
opqrstuvwxyzäöü
```

LW_Barrows_GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
qrstuvwxyzäöü
```

Roma_GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?^
ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÄÖÜß+*'#;,:
.<>abcdefghijklmnopqrstu
vwxyzäöü
```

LW_Greek:

```
01234567890!∇≡∃%&'()*=?∟
ΑΒΧΔΕΦΓΗΘΚΑΜΝΟΠΘ
ΡΣΤΥΖΩΨΥΖ{.]-+*#;,:<
>αβχδεφγηϋκλμνοπθρστυ
ωξψζ{}
```

Dwinelle GE:

```
01234567890!"$%&'()*=?
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ+*'#;,:
abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
```



A teljes

GEOS

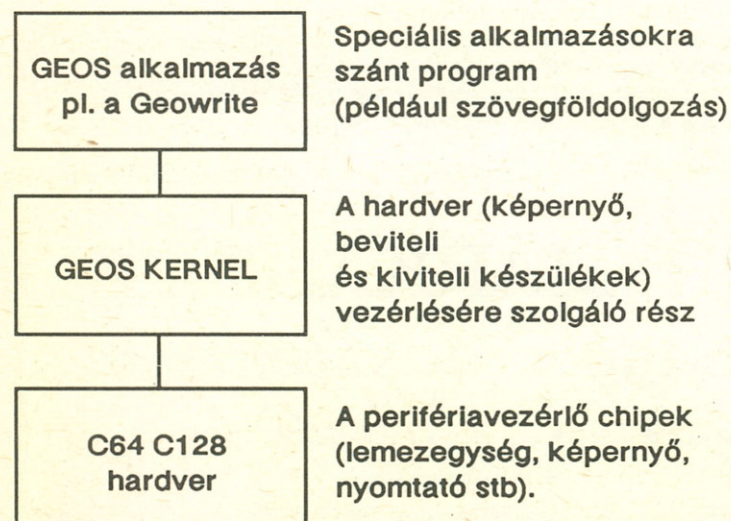
-világ áttekintése

A GEOS? Nem az a C64/C128-as grafikus felhasználói felülete? De, csak hogy a GEOS nemcsak egy operációs rendszer. Ennek bizonyítására bemutatjuk a komplett GEOS-rendszert.

A GEOS német változatát az elmúlt két évben mintegy 70000 példányban adták el a C64/C128 számítógépekhez. A Berkeley Softworks által közreadott 1,8 millió eladott rendszer meghökkentő szám még akkor is, ha tudjuk, hogy a Commodore számos géphez 1986 óta maga melléli az alaprendszert. De a fejlesztők a GEOS-ban nemcsak egy sikeres és elterjedt terméket látnak. Az ő megítélésük szerint a GEOS az „új C64-es”. Milyen elpkézelések rejtőznek emögött a filozófia mögött, és mit jelent mindez a felhasználóknak?

A GEOS a Graphic Environment Operating System szavakból képzett betűszó. Az első két szó jelentése „grafikus felhasználói felület”. Ez azt jelenti, hogy a számítógépet nem parancsokkal, utasításokkal kezeljük, hanem egerrel vagy joystickkel. A rendelkezésre álló lehetőségeket a képernyőn látjuk. A két utolsó szó jelentése „operációs rendszer”. Egy operációs rendszer (program) alatt minden esetben egy, a használt hardverhez közel álló rendszert kell érteni, amelyre bizonyos felhasználói (alkalmazói) programok hivatkoznak. A (GEOS nélküli) C64 esetében ez az operációs rendszer a BASIC-interpreterből és a kernelből áll. Operációs rendszer (program) nélkül egyetlen számítógép (hardver) sem működhet.

A GEOS maga tehát nem egy, eredeti értelemben vett program, hanem olyan alaprendszer, amelyre a GEOS-alkalmazások (applikációk) hivatkoznak. Csak ez utóbbiakon (Geowrite, Geopaint, Geochart stb.) keresztül lesz a GEOS „látható”. Minden GEOS-alkalmazás a GEOS-kernelre épül, amint azt az alábbi ábra mutatja:



Egy alkalmazás tehát a GEOS-kernel (operációs rendszer) nélkül nem futtatható. Éppen ezért a munka kezdetekor mindig be kell tölteni magát a GEOS-t (rendszerboot). De azt is látnunk kell, hogy a GEOS-kernel önmagában, azaz alkalmazások nélkül értelmetlen volna.

A rendszer „kernel”-re és „applikáció”-ra való fölosztása már önmagában is mutatja, hogy a GEOS más gondolkodást kíván. A hagyományos programokat azonnal el lehet indítani. A GEOS viszont először is egy grafikus felhasználói felületet kínál operációs rendszerből áll. Mivel ez a rendszer a C64/128 hardverét közvetlenül kezeli, az egész számítógépet „átdefiniálja”. Minden megváltozik. A képernyő kinézete, a lemezszervezés és a beviteli készülékek. A GEOS-programokat már ránézésre meg lehet különböztetni a nem GEOS szoftverektől. A karakterek tetszőleges kinézetűek és méretűek lehetnek. Új állomány- és lemezegység típusok kerülnek szóba, maguk az állományok is másképp néznek ki, mint a megszokottak. De még a billentyűzetfoglaltság is módosul. Ha betöltjük a GEOS-t, a számítógép valóban egy új géppé válik. Azt, hogy ez az „új gép” jobb-e, mint a régi, minden felhasználónak magának kell eldöntenie.

De hogyan lehet létrehozni ezt az „új-régi” számítógépet? Ha erre a kérdésre válaszolunk, közelebb kerülünk a GEOS filozófiájához. Azt ugyanis azért fejlesztették ki, hogy az új számítógépes rendszerek technológiáját ráilleszék egy, már meglévő, minden szempontból bevált rendszerre. A Berkeley Softworks éppen ezért alaposan körülnézett a nagyobb gépek körül, és meg is találta az Apple Macintosh-t. Ezután nekilátott az ilyen gépek lehetőleg minél több jó tulajdonságát átültetni a „kis” C64/128-ra. Ez a GEOS keletkezése.

A GEOS—C64/128 és a normál C64/C128 közti optikai különbséget a bekapcsolás (rendszerboot) utáni kép adja. Az előbbi esetben az összes állományműveletet egy munkaasztalról (Desktop) végezzük el ahelyett hogy különféle utasításokat kellene begépelni a billentyűzetről. A töltés, tárolás, törlés, átnevezés stb. BASIC-utasításainak begépelése helyett egy mutató segítségével egy menüsávból választjuk ki a szükséges műveleteket. A legújabb GEOS-változatban akár több állomány is szelektálható ily módon. Maguk az állományok nemcsak a nevükkel jelennek meg a képernyőn, hanem piktogramok (ikonok, értelmező ábrák) formájában is. A kiválasztott állományok inverz piktogramként jelennek meg.

Mindezekről, tehát a GEOS grafikai felületéről bizonyára már voltak ismereteink. De mindezzel összefüggésben számos más, lényeges dolog is van, például a virtuális tárolószervezés.

Vegyünk ehhez egy példát, például egy megírt szöveget. Egy hagyományos szövegszerkesztővel azt a szöveget tudjuk editálni, amely a gép fő tárolójában található. A dokumentumot legkésőbb akkor ki kell menteni, ha ez a tároló megtelt. A GEOS-programok esetében azonban ez nem így van. Ott a földolgozandó (már létező) állományt előbb meg kell nyitni az adathordozón, vagy létre kell hozni egy újat. Ezután nekiállhatunk az írásnak. Hogy a számítógépben hány byte szabad,



egyáltalán nem érdekes a számunkra. A GEOS akár olyan dokumentumállományt is képes kezelni, amely akkora, mint a rendelkezésre álló teljes lemezkapacitás (elméletileg akár 664 blokk). Ez pedig a többszöröse a számítógép tárolókapacitásának. Egy Geowrite szövegmaximum 127 oldalas lehet. Persze ilyenkor a GEOS-nak állandóan hivatkozni kell a lemezre, ami persze hatással van a munkasebességre. A GEOS használatakor tehát egy RAM-bővítő megvétele majdhogynem kötelező, bár a GEOS-hoz egyetlen lemezegység is megfelelő alapot nyújt. A GEOS egyébként a floppyműveletekhez saját gyorsítóval rendelkezik, amely a lemezes hivatkozásokat a megszokotthoz képest öt-hétszeresre gyorsítja.

Amint fentebb mondtuk, a GEOS működéséhez elsőként a GEOS-kernelre van szükség. Ez a „mag” csak a rendszer alapját képező termékekben található meg, tehát a GEOS 2.0-ban, illetve ennek elődeiben, a GEOS 1.0–1.3 verziókban és a GEOS 128 V1.4-esben. A mai műszaki szinten a GEOS-rendszer teljes használatához (mind a C64, mind a C128 számára) a GEOS 2.0 használata ajánlott, hiszen ez a legújabb és a legjobb GEOS-verzió jelenleg. Számos új alkalmazás és fejlesztés már csak ezzel a változattal futtatható. Ez nem reklámfogás, hisz ez a nagy IBM számítógépekre írt programoknál is így van.

A GEOS betöltése után a Desktop jelenik meg. A GEOS 2.0 az elődeihez képest azzal is többet nyújt, hogy itt néhány kisebb alkalmazást külön beépítettek. Ezek például grafikák és szövegek szerkesztésére használhatók. A GEOS 2.0 maga tehát a GEOS-kernel, a Desktop és egy rajzprogrammal bővített grafikus szövegszerkesztő egyesítése.

A Geowrite alkalmazása egyesíti magában a normál szövegszerkesztőtől elvárt, és a GEOS-specifikus tulajdonságokat. A grafikus felület és a virtuális tárolókezelés WYSIWYG szövegszerkesztést tesz lehetővé. Ez a mozaikszó a What You See Is What You Get kifejezést (amit látsz, azt kapod) takarja. Ennek lényege, hogy a képernyőn megtekintett információt később a papíron pontosan úgy fogjuk vizsgálni. Ebből az következik, hogy ennél a programnál az editálás oldalorientált. Az elsőről akár az ötödikre ugorhatunk, mert a Geowrite pontosan tudja, hol kezdődik ez az oldal. Az „Übersicht” menüpont választásakor az egyes oldalakba nézhetünk bele. Ekkor a kinyomtatandó oldal kicsinyített formában kerül a képernyőre. Megemlítendő még a bekezdésorientált formátolás. A paraméterek beállításával minden egyes bekezdésnél kiválaszthatjuk a kinézetet, (jobb/balkötés, középpontosított) és a soremelés mértékét (1/1,5/2 soros). Készíthetünk fejléceket és lábjegyzeteket is. Ezek pozícióját a Geowrite maga számolja ki, nem kell tehát nekünk törni a fejünket és a sorokat számolni.

A WYSIWYG elvnek van azonban egy hátránya is. A számítógépnek ugyanis grafikus módban kell dolgoznia, így viszonylag lassú lesz. Egy másik gyenge pont a grafika nyomtatása. Egy GEOS-dokumentum papíron 9 tús nyomtatóval készítve messze nem lesz olyan szép, mint például a Printfoxnál.

A szövegszerkesztés egyébként nem kizárólag a Geowrite tudománya. A GEOS 2.0-hoz tartozik még néhány program, amely kiegészíti a Geowrite-ot. A Geomerge segítségével például programozható körlevelek készíthetők. A Geospell a szövegek helyesírási ellenőrzését végzi el. A Geolaser segítségével használhatunk lézernyomatót, a Text Manager pedig szövegrészek kezelésére szolgál.

Ha kiterjesztjük az értelmezést, még a Geopaint is ide sorolható. Ez ugyanis nem egy festőprogram a hagyományos értelemben. Elsősorban a Geowrite-szövegek illusztrálására készítették. Ugyan készíthetők a Geopaint-tel is színes grafikák, de ezek nem érik el a kimondottan erre a célra (a „normál” C64-hez) írt speciális programokkal, mondjuk az Amica Painttel elérhető minőséget.

A „nagy” applikációkat segédprogramok (Desk Accessories) egészítik ki. Ezeket bármely alkalmazásból felhívhatjuk, amennyiben megtalálhatók a munkalemezen. A Text Managert már említettük. De ide tartozik a Foto Manager, a Voreinstellung (paraméterállító), a Pad Color Manager, a Select Printer, a Wecker (ébresztőóra), a Notizblock (jegyzet-tömb) és a Rechner (számológép) is. Az utóbbi két programból az adatok beszűrhetők a Geowrite-be (pl. számítási eredmények).

A GEOS 2.0 csomag ezenkívül 11 jelkészletet is tartalmaz, amelyek különböző méretekben találhatók. Számos beviteli készülék- és nyomtatómeghajtót is mellékelnek. Beviteli készülékként leginkább joysticket szokás használni. Egér beszerzése ajánlatos, mert azzal gyorsabban és pontosabban lehet dolgozni. A GEOS 2.0 C64-es változata a Koala Pad és az Inkwell Lightpen alkalmazását is támogatja. Ezek használata csak a Geopaint esetében látszik célszerűnek. Az is ide tartozik, hogy ezeket a készülékeket nehéz beszerezni.

Nyomatóként csakis grafikus képességűek használhatók. Ez a paletta az MPS801-től az Apple vagy a Hewlett Packard lézernyomtéréiig terjed. Általában azonban 9 vagy 24 tús nyomtatót használunk a GEOS-hoz. A nyomtatómeghajtókat azután illeszteni kell ezekhez (ha nincs kész változat). Ehhez a művelethez jól kell ismerni a készüléket és annak kézikönyvét. Ha megrekedünk a munkában, segíthet a német GEOS-User-klub. A nyomtatók illesztése sorosan (interfészsel) vagy párhuzamos kábellel (userport-Centronics) történik.

A GEOS-meghajtóprogram koncepciójának van egy alapvető előnye. Ha ugyanis egy periféria (be- vagy kiviteli készülék, tárolóeszköz) egyszer illesztve lett a GEOS-hoz, akkor az minden egyes alkalmazással használható lesz, így például minden alkalmazás használhatja az installált RAM-bővítőt vagy a 3 1/2 collos Commodore floppyt (1581). Emlékezzünk csak a bevezető ábrára! A kernel végzi a hardver-vezérlést. A meghajtók a GEOS-változó részei. Mivel minden applikáció ugyanarra a „magra” hivatkozik, a teljes kompatibilitás biztosítható. Elképzelhetetlen tehát az, hogy egy készülék a Geowrite-tal használható, a Geofile-lal pedig nem. Vagy mindig megy, vagy soha.

Ezeket az információkat szem előtt tartva végigmenhünk a teljes GEOS-termékpalettán.



– POLIMER MÁRKABOLT

Komputerkazetták nagy választékban!

Budapest, József krt. 34. T.: 113-0439

A GEOS -termékek

Az első rendszerbővítés a Desk Pack volt. Ebben egy címnyilvántartó, egy grafika-konvertáló program (Printshop, Newsroom és Printmaster képekhez), egy naptár, egy ikon editor (a piktogramok szerkesztéséhez) és egy Blackjack játék volt. Az International Font Pack elkészítése is a kezdeti GEOS-időkre datálható. Ebben különböző nemzetközi betűkészleteket találhattunk különleges jelekkel, pl. olasz vagy francia levelezéshez. A 20 karakterkészlet szép rajzolatú, de német ékezeteket (ä, ö, ü) nem tartalmaznak. Ezeket a Font Packban található Geofont-programmal nekünk kell elkészíteni.

Ugyan a Mega Pack 1 meglehetősen új fejlesztés, hamar az egyik legsikeresebb GEOS-termékké küzdötte föl magát. 250 kisgrafikát, 190 jelkészletet és három segédprogramot kínál a csomag. Időközben egy újabb hasonló anyag is elkészült, a Mega Pack 2. Mindkettő egyszerre is használható, ugyanis nincs átfedési terület, inkább kiegészítik egymást.

Gyakorlati alkalmazások

A GEOS 2.0 által (is) használható kiegészítő csomagokról ráterhetünk a külön megvásárolható applikációkra.

Ezek közül a Geofile a legkedveltebb. Ez az adatbázis jó konkurenciája az ismert Superbase-nek, és különösen kisebb adatállományok elkészítésére használható. A munkához a programot előbb installálni kell, ami kb. 10 percig tart. Ezután már nekiállhat a felhasználó a munkának. Itt is megemlíten-

dő, hogy egy RAM-bővítő használata „kötelező”, különben a munkasebesség látja kárát.

Az egyes rekordok, mezők, adattípusok megadása, elhelyezése nem jelent problémát, bár apróbb kényelmetlenségek vannak (pl. nem lehet a mezőméreteket elég pontosan elhelyezni a pontszerteren, így gyakran van szükség nagyításra, eltolásra stb., ami időbe telik). Lehetőségünk van azonban az „adatlapon” képeket, azaz fotóhelyeket rögzíteni. Az adatok bevitele két menüpont aktiválása után történik, ez mehetne könnyebben is. A lekérdezés már egyszerűbb, és alkalmazkodik a megszokott gyakorlathoz (közvetlen, kritérium szerinti stb. keresések). A Geofile a Geowrite-hoz hasonlóan szintén a WYSIWYG elvet alkalmazza, így a nyomtatás kinézete a saját tervezői munkánkat dicsérheti.

A Geocalc, amely majdnem olyan sikeres, mint a Geofile, egy táblakalkulációs program. Segítségével 28672 táblázatmezőt (virtuális tárolókezelés!) szerkeszthetünk. Az egyes mezőkbe kommentár, konstans vagy képlet kerülhet. A képletekkel lehet az egyes cellákból számított eredményt kalkulálni. A Geocalc nem az első ilyen program a C64-re. A Multiplan például régebbi tradíciókra tekinthet vissza. A Geocalc azonban az új generáció első Spreadsheef programja. A szoftverek eme új ága a grafikus orientációt részesíti előnyben. A PC-nél a Microsoft Excelje a jó példa. A Geocalc annyira hasonlít az Excelhez, hogy joggal nevezheti magát Excel kistestvérnek. A kezelési forma szinte azonos, így aki a Geocalc-al gyakorolt, gond nélkül kezelni tudja alapfokon az Excelt.

Az Excel azonban nemcsak egy Spreadsheet-tel rendelkezik, hanem egy grafikus kiviteli funkcióval (Chart funkció) is.

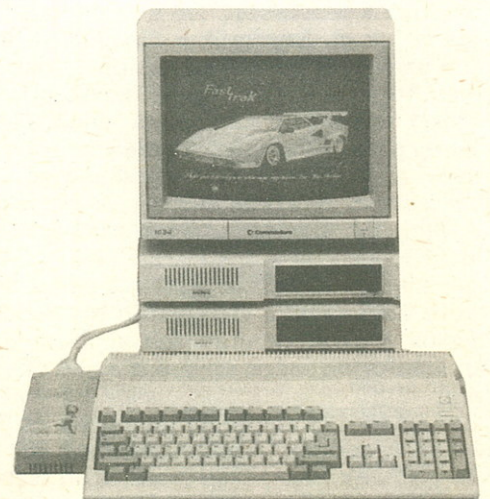


1088 Budapest,
Rákóczi út 25.
Telefon: 1-182-972
1-381-139
Telefax: 1-182-972

6000 Kecskemét,
Március 15. u. 14.
Telefon: 06/76/47-626

Iskolaszámítógép-szerviz és Kereskedelmi Bt.

C= számítógépek és perifériák
javítása és eladása
JOYSTICK-JAVÍTÁS
ÁTALÁNYDÍJAS javítás kedvező áron
C=16 bővítés 64 kbyte-ra
Programok árusítása és menedzselése
PC-árusítás



Ezt is megtaláljuk a GEOS alatt, de nem a Geocalc részeként. A Geochart külön beszerezhető alkalmazás, és önállóan is használható, de a leghatékonyabb munkát a Geocalckal közösen adja. A tapasztalat szerint ezért ezt a programot ha nem is kizárólag, de főleg a Geocalckal együtt használják.

A GEOS-alkalmazások a telekommunikációt sem hagyják ki. Itt a referenciaprogram a Geoterm. Ez Bookware-ként (könyv és lemez együtt) kapható, és minden német GEOS-rendszer alatt használható, még a 128-as 80 karakteres képernyőjén is. A Geoterm segítségével a GEOS-felhasználók adatokat (akár GEOS-adatokat is) továbbíthatnak vagy fogadhatnak akusztikus csatolón vagy modemem keresztül.

A programozók időközben egyre inkább beletanulnak a GEOS-ba. A Geoprogrammer ennek első bizonyítéka. Ahhoz azonban, hogy ezt az alkalmazást használhassuk, jól kell ismerünk a gépi kódú programozást és az angol nyelvet, és további GEOS-szakirodalmat is be kell szereznünk. Így a Mega Assembler, ez a német földön kifejlesztett alkalmazás jobb a GEOS-programozáshoz, mert közelebb áll a felhasználóhoz. A két program, a Geoprogrammer és a Mega Assembler a hasonlóság ellenére a forrásszöveg formátumban egymással nem kompatibilis.

A kezdő programozók számára azonban a BASIC a legfontosabb programnyelv. Pontosan itt segít a megjelenés előtt álló Geobasic. Ez a programnyelv kapcsolódik a 2.0-ás GEOS-hoz, de számos parancsot kínál a strukturált programozáshoz és a grafikák készítéséhez. A Geobasic segítségével meglévő programokat be lehet kötni a GEOS-rendszerbe. Erre a célra szolgál a beépített BASIC Grabber. A saját programozói felület (menük, grafikák, piktogramok) készítéséhez semmilyen programozói szakismeretre nincs szükség. Csak rajzolni kell tudni (a képernyőn). A Geobasic ez alapján elkészíti az adatstruktúrát, így azzal nem nekünk kell törődnünk. Ha ezt nézzük, ez az applikáció közreműködhet a GEOS-programok számának erőteljes növekedésében. Ugyanis a Geobasic programok a Geobasic nélkül is használhatók.

Ugyan a GEOS a programozók számára is érdekes, a Berkeley Softworks a fő alkalmazásnak a Desktop Publishing (számítógépes kiadványszerkesztés) témát tekinti. Ennek a koncepciónak a koronája a Geopublish. Nézzük a tényeket. A Geopublish az összes alkalmazás közül a legbonyolultabb. Csak a programállomány 99 kbyte hosszú. Nincs még egy olyan GEOS-alkalmazás, amely annyi funkciót kínál, mint ez, sőt talán nincs ilyen C64/C128-as program sem. A szubjektív megítélés kétrétű. Az egyik elragadtatottan nyilatkozik a komplexitásról. Hogy idézzünk ehhez egy sort a Computer Shopperből: „Geopublish's designers deserve a hearty round of applause for accomplishing the impossible”, azaz a Geopublish fejlesztői megérdemlik a nagy elismerést azért, hogy megvalósították a lehetetlent. De a másik oldal véleményét sem hallgathatjuk el. Szerintük a Geopublish komplexitása túlment a szükséges kereteken. A fejlesztőknek csak az volt a lényeg, hogy lehetőleg egybe kovácsolják a nagy rendszerekben megismert lehetőségek minél nagyobb százalékát. Csak hogy a példaként szolgáló programok olyan gépeken futnak, amelyek órajel-frekvenciája kétszámjegyű, a tárolókapacitás több megabyte, és ott van még egy gyors merevlemez is.

A funkciók kiegészítésére „transzformálása” mindenesetre sikerült a Geopublish-sal. A kezelés például igen hasonlít a PC-s Pagemakeréhez. A lézerprinter postscript kompatibilitás lehetővé teszi, hogy a Geopublish nyomtatottakat direkt összehajthassuk a profi programokéival. Nem olyan gyors, nem olyan komfortos, mégis ugyanazt az eredményt adja, és ez a lényeg.

Egy C64/C128 alappépet (computer és floppy) tekintve a Geopublish valóban „használhatatlan”. Ha azonban van egy RAM-bővítőnk, már elfogadható munkasebességet érhetünk el. A nagy kapacitása miatt a 1581-es floppy használata is jól jön. Ezek nélkül azonban a Geopublish-sal nemigen lehet ha-

tékonyan dolgozni. Az állandó lemezcserék és írási/olvasási hivatkozások ugyanis elveszik az ember kedvét.

GEOS-elsősegély

Ami a nyomtató használatát illeti, a Geopublish jobb is lehetne. A legjobb még, ha megvannak a 2.0-ban adott meghajtóprogramok. A Geopublish azonban a legjobb eredményt egy lézerprinterrel adja postscript minőségben (pl. Apple Laserwriter), de szóba jöhet még a szedőgép is (pl. Linotronic 500). Természetesen a házi számítógépes odahaza ilyen készülékek fölött nem rendelkeznek.

Éppen ezért indult be pl. Svájcban a GEOS lézerszerviz. Viszonylag olcsón (1 márka vagy 1 SFr per oldal alapdíj plusz postaköltség) elküldhetjük anyagainkat és kinyomattathatjuk őket. De Geowrite és Geopaint dokumentumok is részt vehetnek ebben a szolgáltatásban. Ennél kissé drágább lézer-, illetve fotószoftárgát az NSZK-ban a Wolfram's Fachverlag működtet.

A lézerszerviz azonban nem az egyetlen aktivitás a GEOS-környezetében. A GEOS-User-klub például egy, a regionális határokon túlmenő alkalmazói egyesület. Az ő kínálatukban első helyen a Public Domain (szabadon másolható és terjeszthető) programok állnak. Ma a készlet mintegy 40 lemezoldalt tesz ki, és ez a szám egyre növekszik. Lemezenként 5 márka ellenében vásárolhatjuk meg ezeket. A kéthavonta megjelenő GEOS-User Post kiadvány ad a klubtagoknak erről és más dolgokról információt. De ez az újság tölti be a „kérdőfórum” szerepét is. Mindezeket túl működik egy Geobox, azaz mailbox a GEOS-felhasználók és klubtagok számára. Az elektronikus postán keresztül a résztvevők egymással és a klubbal folytathatnak direkt „beszélgetéseket”, de programok küldése/vétele is lehetséges.

98 adatút

A lézerszerviz és a GEOS-User-klub a GEOS egy érdekes tulajdonságát emeli ki. Az ugyanis összeköt. Úgy tűnik, azoknak az embereknek, akik erre a felhasználói felületre esküsznek, nagyon fontos az együttműködés a GEOS-környezet javításában. A GEOS így saját világgá válik a meglévő C64/C128-as konfiguráción belül. Ennek műszaki oka a teljes adatkompatibilitás a rendszeren belül. Két egyszerű állománytípuson keresztül (szöveg és grafika) szinte minden program között megoldható az adatcsere. A Text Scrapeket és a Foto Scrapeket szöveg- és fotóalbumokban igazgathatjuk a Text- és a Foto-Managerrel. Ezeket a formátumokat minden program megérti. A Geofile adatrekordot beültethetjük a Geowrite-ba, a naptároldat a Geopaintbe, a Geopaint grafikát a Geowrite-ba, a Geocalc táblázatot a Geopublish-ba. Ha mindezt összeszámoljuk, az adatcsere összesen 98 útja nyílik meg előttünk. Ebből 56 keresztösszekötés a szövegeké, 42 a grafikáké. Az adatcsere mindig azonos menüben zajlik. Az „Edit” szinte minden GEOS alkalmazásban megtalálható. Hogy ezek közül az adatutak közül mennyit használunk ki, az a rendelkezésre álló applikációk számától függ. Ha most olyan alkalmazásokat is beszámítunk, amelyekre most itt nem térünk ki, az adatcsere utak (connections) száma a 120-at is meghaladja. Fő összekötések már magán a GEOS 2.0-án belül is rendelkezésre állnak.

Információk!
 GEOS-User-Club, Postfach 667, D—5100 Aachen,
 Wolfram's Fachverlag, Geolaser lézerszerviz
 Wimpasing 5, D—8053 Attenkirchen
 Lézerszerviz/Svájc
 Wehntalerstrasse 374/7, CH—8046 Zürich

C 64

Programokat cserélek kazettán.

Czifra Zoltán, Fegyvernek, Kiss János út 18/A.

Eladó! C64 + magnó + joy + könyvek + játékmódul + számítástechnikai újságok. Török László, 3567 Sajóhidveg, Petőfi út 1.

C64-re repülőgépszimulátor-programokat keresek 3,5"-os lemezre. Greskó József, 8242 Örvényes, Fenyves u. 10.

Figyelem! C64-re keresem kazettán a FLIGHT SIMULATOR I—II. részét és a FIGHTER BOMBER-t. Karczag Zoltán, 3014 Hort, Kossuth u. 107.

Keresem C64-re a SIMON'S BASIC és az ASSEMBLER programokat. Programokat cserélek. Imre Ferenc, 1112 Budapest, Cseresznye u. 3.

Szolid árakkal és gazdag programkészlettel vár minden kedves érdeklődőt a C64 PROGRAMKÖLCSÖNZŐ-szolgálat. Kölcsönzési díjak: lemez: 20 Ft/db, kazetta 150 Ft/db. Teljes dokumentációt küldünk minden komoly érdeklődőnek!

Levélcím: Dukán Zoltán, 9400 Sopron, Laktanya u. 20.

Keresem a GHOST'N GOBLIS c. programot C64-re. Fejes Zoltán, Kétpó, Árpád u. 17.

Fényceruza C64-hez 1250 forintos áron eladó, postai utánvétellel. COMPUTEAM, 7400 Kaposvár.

Eladó! C64 + 1541 floppy + SEIKOSHA SP—180 printer. Hívj! Kiss Péter, 6725 Szeged, Kálvária tér 25. Telefon: 20-081.

Keresem a HOSTAGES programot C64-re, kazettán. Cserébe új játéprogramokat adok. Pásztor Attila, Tatabánya VI. Dr. Vitális István út 46.

C64 játékprogramokat cserélek és eladok. Balogh Zsolt, 4031 Debrecen, István u. 51. I/8.

C64 bővítések, lemezek, kazetták eladók. Válaszborítékot kérek. Varsányi G., 9700 Szombathely, Nagy László u. 11.

VEGYES

Eladó! 30 darab használt, jó minőségű (3M, VERBATIM) 5,25" lemez. Eladó! Japán 8 mm-es vetítő és kamera. Programcsere C64-re, lemezen! Gyulai György, 1142 Budapest, Királyhida u. 20.

APRICOT F2 eladó 512KRAM, 2 darab 3,5" drive, infra mouse, sok program, PC emulátor. Irányár: 25 000 forint. Szentes Gábor, 7632 Pécs, Sarohin u. 60.

SIMONS Cartridge 2500, FASTLOAD Cartridge 2250 forintért eladó! Várszegi Péter, 7461 Kaposvár, Szabadság u. 51.

CITIZEN 120D printer C64-hez 19000 forintért, 1531 mouse 2900 forintért eladók! Új! Szántó Gábor, 8000 Székesfehérvár, Velinszky utca 21.

5,25" és 3,5" DS/DD lemezek eladók 400 illetve 750 forint/doboz. Marton András, 8638 Boglárlelle, Sallai u. 31. Telefon: 84/50-584.

AMIGA 500 számítógépet vennék! Árajánlatot kérek. Barabás Zsolt, 2230 Gyömör, Deák Ferenc u. 12.

C128-hoz keresek felhasználói és játéprogramokat. Bige Géza, 2132 Göd, István u. 14.

Keresem C64-re a PTD 6502-/6510 debugger című programot és a CITIZEN 120D magyar nyelvű gépkönyvét. Ormos Zoltán, 1364 Budapest 4. Postán marad. Telefon: 13-35-156.

C64-es és AMIGA programok eladása és cseréje. C64-re több mint 3500 programom van. Válaszborítékért listát küldök. Csere esetén listát kérek. Programokkal teli lemezek (6—8 program) 110 Ft/db. Az üres 5,25-ös lemezeket 90 forintért adom. Ugyanitt eladó sok-sok kazettás utántöltős program C64-re. Németh András, 9081 Győr-újbarát, Veres Péter u. 23.

Eladó vámkezelt, 1 éves AMIGA 500-as + tartozékok. Irányár: 60 000 Ft. Kiss Imréné. Érdeklődni munkaidőben a 11-71-761 telefonon.

Eladó PLUS/4 + 1541/II 1531 + cartridge + 2 db mikrojoy + irodalom + kiegészítők + 500 program. Irányár: 40 000 Ft. Sárosy István, 3900 Szerencs, Bethlen G. u. 15.

Kaphatók a D and T kártyacsalád tagjai magnó és floppy-file kezelésére, C 64-hez. Közületeknek is utánvétellel. Jakab Péter, 1046 Budapest, Török I. út 25. Tel.: 169-1466/27-68

5,25 és 3,5 inches DS/DD lemezek eladók 350, illetve 950 forint/doboz-tól. Zirczi Zoltán, Budapest 1141, Álmos vezér park 20. Telefon: 16-01-243.

Keresek AMIGA 500-hoz magyar kezelési könyvet megvételre vagy másolásra. Ifj. Hegedűs Gábor, 2600 Vác, Eötvös u. 18.

AMIGA-programok nagy választékban eladók lemezzel együtt (80 Ft/db). Válaszborítékért listát küldök. AMIGA SHOP, 1213 Határ u. 103.

MPS—802-es nyomtatót vennék PLUS/4-hez. Hartung Gábor, 6045 Ladánybene, Gödör állás dűllő 55.

90-es sikerprogramok kaphatók olcsón a SOFTROGUESNÁL. Lista igényelhető: Váradi Rudolf, 5300 Karcag, Szabó József út 5.

C64 és C128 programok eladók! Kb. 2000 darab! Csere is érdekel! Gellérfi Bertalan, Várpalota, Gárdonyi 41. Tel.: 72-555/38m.

C64 és PLUS/4 programokat adok, 10 Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. Rudolf Csaba, 2800 Tatabánya, Erdész u. 32. II/6.

MPS—1230 printerhez magyar kézikönyvet, reális áron 1541—II floppyt vennék. Balla Krisztina, 1205 Budapest, Határ út 80. Tel.: 12-77-331.

MPS 801 printer eladó. Keresek MPS 1000 printert. Leveleket ármegjelöléssel kérek. Ifj. Buliczka Ferenc, 1131 Budapest, Kárász u. 6.

Bővített C16 + magnó + 550 játék és felhasználói program + 1735 forint értékű könyvek + 64 ER fordítások együtt 20 000 forintért eladók! Ifj. Fábrián János, 3360 Heves, Klapka u. 36.

C 16 — PLUS/4

Eladó bővített C16 + magnó + 400 program + szakönyvek. Külön is! Árajánlatot kérek. Tornyos Gábor, 2944 Bana, Petőfi u. 9.

Színvonalas programok C16—PLUS/4 olcsón eladók. Tisóczki Tamás, 6100 Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság u. 35.

Eladnám PLUS/4-es konfigurációm! Alapgép, magnó, lemezegység, könyvek, lemezek, kazetták, joystick. Talabér Sándor, 7400 Kaposvár, Latinca u. 3. fsz.1.

C64-et PLUS/4-re és magnóra elcserélném. Fejes Zoltán, Kétpó, Árpád u. 17.

Eladó 25 darab használt magnókazetta C16—PLUS/4 programokkal, együtt vagy külön-külön. 50 forint/darab. Láng Attila D. 1039 Budapest, Gyűrű u. 28.

104	C64	88/ 7	Gyors BASIC	50.-
105	C128	88/ 7	Super hardcopy	70.-
106	C128	88/ 7	Grafikus nyomtatás	70.-
107	C64	88/ 9	Fast validate	100.-
109	C64	88/ 9	data bővítő	50.-
110	C64	88/ 9	DEF FN/X/	50.-
111	+4	88/10	Magyarosító	90.-
112	C64	88/10	Diszkezelő	70.-
113	C16	88/10	DISASSEMBLER	50.-
114	C64	88/11	Négy képernyő	30.-
115	C64	88/11	Ablakok	30.-
116	C64	88/11	ASCII képernyő	30.-
117	C64	88/11	Pillanatfelvétel	30.-
118	C64	88/11	Blinky	30.-
119	C64	88/11	Szines villogtató	30.-
120	C64	88/11	80 karakteres üzem	30.-
121	C64	88/11	Villogtató	30.-
122	C64	88/11	Joystick lekérdező	30.-
123	C64	88/11	Gyors sprite mozgató	30.-
124	C64	88/11	DEF FN - másképpen	30.-
125	C64	88/12	Szuper input	70.-
126	C64	88/12	Ugráló színsávok	50.-
127	C64	89/ 1	PRINT AT	30.-
128	C16	89/ 1	Funkcióbilleentyűk	30.-
129	C64	88/12	Minihelp	30.-
130	C64	89/ 2	Házi pók	70.-
131	C64	89/ 2	Csillagos ég	50.-
132	C64	89/ 1	Szalagról lemezre	70.-
133	C64	89/ 1	Kniffel	90.-
134	+4	89/ 1	Zombi	100.-
135	C64	89/ 1	Kétoldalas listázó	100.-
136	+4	89/ 1	Objektív osztályozás	90.-
137	+4	89/ 2	Tömörítő	30.-
138	+4	89/ 2	Kifejtő	30.-
139	+4	89/ 3	3-plusz-1 magyarul	70.-
140	+4	89/ 3	Napló-kezelő	50.-
141	+4	89/ 3	Analóg óra	30.-
142	C128	89/ 3	Javított renumber	70.-
144	C64	89/ 4	Keret csikozás	30.-
145	C64	89/ 4	Mozgó felirat	30.-
146	C64	89/ 4	26. sor	70.-
147	C16	89/ 4	Optinput	50.-
148	C16	89/ 4	Turbo-block	50.-
149	C16	89/ 4	Finom scroll	50.-
150	+4	89/ 4	Animáció	100.-
151	C128	89/ 4	Pót funkciók	30.-
152	PLUS/4	89/ 5	Betűradar	70.-
153	C64	89/ 5	BHP vírus kereső	70.-
154	C64	89/ 5	Képmutató	100.-
155	C128	89/ 5	VDC mint RAM floppy	50.-
156	C128	89/ 5	Joy Sprite	50.-
157	C64	89/ 5	Javított list	50.-
158	C64	89/ 5	Zenei segédlet	100.-
159	C16	89/ 6	Szinbeállító	50.-
160	C16	89/ 6	PLUS/1 listázó	70.-
161	+4	89/ 6	Fast validate	100.-
162	C64	89/ 6	Balnyilcopy	70.-
163	C64	89/ 6	3-D labirintus	100.-
164	C64	89/ 6	Mini vírus	70.-
165	C128	89/ 6	VDC-window	50.-
166	C64	89/ 6	Cimkeíró	50.-
167	C64	89/ 6	Piros-fehér-zöld képernyő	30.-
168	C64	89/ 7	GEN-GET-INPUT	70.-
169	+4	89/ 7	Szinbeállítás	50.-
170	+4	89/ 7	Nagyító /079 átírás/	90.-
171	+4	89/ 7	80 karakteres szövegszerk	140.-

A P R Ó C S K Á K

C16—116—PLUS/4 programokat cserélek lemezen és kazettán. Programért pénzt nem adok, nem kérek és nem fogadok el. Cserealappal nem rendelkezőknek is adok programot. Jelentkezés válaszbelég nélküli levélben vagy személyesen. Cserealappom január 23-án 768 program. Minden levélre válaszolok. Láng Attila D. 1039 Budapest, Gyűrű u. 28.

PLUS/4 programokat adok-veszek-cserélek, kazettán.

Big András Software, 2626 Nagymaros, Jókai út 4. Telefon: 06-(27)54-342-

PLUS/4, 1531 magnó, sok program, joystick, szakkönyvek eladók! Vagy C64-re cserélem! Ráfizetéssel!!! Árajánlatokat: Puskás László, 4361 Nyírbogot, Széchenyi u. 32.

A P R Ó C S K Á K

172	C16	89/ 7	Ékezetes betűkészlet	100.-
173	C16	89/ 7	Kisebb ékezetes nagybetűk	70.-
174	C64	89/ 7	Gyors direktory	70.-
175	C64	89/ 7	AUTOSTART	70.-
176	C64	89/ 7	MULTI 16	70.-
177	C64	89/ 7	MULTI 16 + DEMO	70.-
178	C64	89/ 7	Egér 64	70.-
179	C16	89/ 7	Flash-Load	70.-
180	C16	89/ 7	BASIC-LISTA-SCROLL	70.-
181	+4	89/ 7	2x2 karakterek	30.-
182	+4	89/ 7	2x2-es karakterek	30.-
183	C16	89/ 7	Kereső	30.-
184	C16	89/ 7	Borítékcimező	90.-
185	C64	89/ 7	DEC-HEX-BIN	100.-
186	C64	89/ 7	Object save	5.-
187	C64	89/ 9	Sprite	70.-
188	C64	89/ 9	Bioritmus	50.-
189	C16	89/ 9	Turbo Trans	120.-
190	C64	89/10	Névjegy	50.-
191	C64	89/10	Kórközlő	70.-
192	C64	89/10	SCAN	70.-
193	+4	89/10	DISC CRACK	100.-
194	C64	89/11	Függvényábrázolás	140.-
195	C64-16	89/11	Uj Optinput	70.-
196	+4	89/11	Számkirakó	100.-
197	C64	89/11	Céllövőde	50.-
198	C64	89/12	Esperanto	90.-
199	+4	89/12	Lépegető	70.-
200	PLUS/4	90/ 1	Raszter bővület	30.-
201	+4	90/ 1	TOOL-7.0	90.-
202	C64	90/ 1	Ora a kereten	70.-
203	C64	90/ 1	Mutatópálya	50.-
204	C64	90/ 1	Karaktertervező	70.-
205	C64	90/ 2	Csillagászat	100.-
206	C64	90/ 2	Térképismeret	50.-
207	C64	90/ 2	Smooth scroll	50.-
208	C64	90/ 2	File tester	50.-
209	C64	90/ 2	Line Tracer	50.-
210	C64	90/ 2	Supervisor	50.-
211	+4	90/ 2	Véletlenszerű képcseré	50.-
212	+4	90/ 3	Karaktertervező	90.-
213	C64	90/ 4	Zsolnai átlagszámító	50.-
214	C64	90/ 4	Labdák	50.-
215	C64	90/ 4	Funkcióbilleentyűk	70.-
216	C64	90/ 4	Futó felirat	70.-
217	C64	90/ 4	Jegyzettömb	30.-
218	C64	90/ 5	Videofeliratozó	50.-
219	C64	90/ 5	DUMP	50.-
220	+4	90/ 5	Büvös négyzet	70.-
221	C64	90/ 5	Szuper BONGO	50.-
222	C64	90/ 6	Videokatalógus	90.-
223	C64	90/ 6	Datakészítő	70.-
224	C128	90/ 6	Cartridge szimulátor	100.-
225	C128	90/ 6	Double charset	50.-
226	+4	90/ 7	Hatos lotto	50.-
227	+4	90/ 7	BIT-MAP	50.-
228	C64	90/ 7	GEOS BOOT MAKER	50.-
229	C64	90/ 7	Screen editor	70.-
230	C64	90/ 7	Szekvenciális filelistázó	30.-
231	C64	90/ 7	Editorbővítő	100.-
232	C64	90/ 7	Kockapóker	100.-
233	C64	90/ 7	Lemez bővítész	70.-
234	C64	90/ 7	szuper autostart	50.-
235	C64	90/ 7	Sipoló billeentyűk	30.-
236	+4	90/ 9	Directory print	70.-
237	+4	90/ 9	Orarend	100.-
238	+4	90/10	Nyelvi gyakorló	90.-
239	C64	90/10	Eprom szerkesztő	50.-
240	C64	90/10	LED indikátor	50.-
241	+4	90/10	Öröknaptár	90.-
242	C64	90/11	Funkcióbilleentyűk	50.-
243	C64	90/11	Formaprint	50.-
244	C64	90/11	Csikos képernyő	30.-
245	C64	90/11	Eletjáték	70.-
246	C64	90/11	Videózó	100.-
247	C64	90/11	SEJT 64	140.-
248	C64	90/11	Betűkirakó	100.-
249	C128	90/11	Input rutin	90.-
250	C64	90/11	Dupla karakterek	140.-
251	C64	90/12	SPRITE PEEPER	70.-
252	C64	90/12	SPRITE	50.-
253	+4	90/12	Malom	140.-
254	C64	91/ 1	Vízszintes scroll	50.-
255	C64	91/ 1	BASIC betöltő készítő	50.-
256	C64	91/ 1	VERIFY MASTER	70.-
257	C64	91/ 1	Hibamentes replace	100.-
258	+4	91/ 1	Auto Input	100.-
259	C64	91/ 1	Törték	50.-
260	C64	91/ 1	Ablakozás könnyen	70.-
261	+4	91/ 2	80-as képernyő	60.-
262	C64	91/ 2	Fizikateszt	40.-
263	C64	91/ 2	40 Sprite	100.-
264	C64	91/ 2	Raster - Master	60.-
265	C64	91/ 3	Rulett	80.-
266	+4	91/ 3	Tape-disc copy	90.-
267	C64	91/ 3	BASIC rearranger	40.-
268	C64	91/ 3	BASIC decompacker	40.-
269	C64	91/ 3	BASIC merger	40.-
270	C64	91/ 3	SEIKOSHA	60.-
271	C64	91/ 3	Cartridge szimuláció	100.-
272	+4	91/ 3	Sally kulcsszókereső	40.-
273	+4	91/ 3	Merge C+4	60.-

PÖTYÖGŐ SZOLGÁLAT

fénymásoló rendszer

10 000 forintos vásárlási utalvány

 Beváltható
fénymásoló vásárlása esetén

az Kft.-nél

 Budapest XI., Bartók Béla út 120.
Telefon: 185-1507, Telefax: 185-1760

Érvényes: június 1-jéig

 Több utalvány a vásárlás (nettó ár)
5 %-áig használható fel

MAKROVILÁG utazási iroda

 Beváltható
utazás megrendelése esetén

az Üllői úti főirodában az alábbiak szerint:

5 000 Ft-ig	—	200 Ft kedvezmény
10 000 Ft-ig	—	400 Ft kedvezmény
20 000 Ft-ig	—	500 Ft kedvezmény
20 000 Ft felett	—	1000 Ft kedvezmény

Csoportok jelentkezése esetén további kedvezményekről az irodában lehet tárgyalni

ÁPRILISI 60 Ft-os vásárlási utalvány

 Beváltható készpénzes
vásárlás esetén a 2C
áruházban XIII., Balzac u. 35.
és a Művelt Nép
vidéki boltjaiban működő 2C sarkokban.

Érvényes: május 31-ig

ÁPRILISI 60 Ft-os vásárlási utalvány

 Beváltható készpénzes
vásárlás esetén az
ÁPISZ szaküzleteiben
XI., Budafoki út 7.
VIII., Szigony u. 15.

Érvényes: 1991. június 30-ig

kedvezmények

A 2C Áruház áprilisi kedvezménye
az egyesület tagjainak:

**Commodore 64-es felhasználói programok
10 % kedvezménnyel!**

Az Országos Commodore Egyesület új szolgáltatásai

VC-20 memóriabővítés 3—27 KByte-os:	kiépítéstől függő
C—16, C-116 memóriájának bővítése 64 kByte-ra:	3500 Ft
C—16 belső 16 kByte-os EPROM bővítés:	1450 Ft
C—16 belső 32 kByte-os EPROM bővítés:	2900 Ft
C—16 belső 8 kByte-os SOFT—ROM bővítés:	2800 Ft
C—16 belső 32 kByte-os SOFT—ROM bővítés:	4000 Ft
C—16 8 kByte-ról 32 kByte-ra átalakítás:	2000 Ft
C—16 és 1541 kompatibilis lemezegység párhuzamosítása:	3200 Ft
4 és 1541 kompatibilis lemezegység párhuzamosítása	1450 Ft
+4, C-16, C—116 UNI—ROM modul különféle kiépítésekben:	
— 8 kByte SOFT—ROM	3400 Ft
— 16 kByte SOFT—ROM	4000 Ft
— 8 kByte SOFT—ROM 16 kByte EPROM	4400 Ft
— 16 kByte SOFT—ROM 16 kByte EPROM	5000 Ft
— 16 kByte EPROM	2200 Ft

Az EPROM-ba hozott programokat vagy a már kész menük valamelyikét építjük be (bekapcsoláskor és RESET-kor menüvel jelentkeznek, kikapcsoláskor nem törölődik). A SOFT—ROM tetszőleges EPROM menü futtatására alkalmas (RESET-kor menüvel jelentkeznek, kikapcsoláskor törölődik).

A párhuzamosított lemezegységhez jár egy lemezoldalnyi speciális program, melyek az új lehetőséget kihasználják (20-szoros gyorsító, 15 másodperces lemezoldal-másoló stb.).

A fenti bővítések megrendelhetőek az O.C.E. irodájában a Pötyögőszolgálat napjain 16—18 óra között. Részletes felvilágosítást az 1-363-951-es telefonszámon tudunk nyújtani (főleg este). Árainkat az alkatrészarak változásai befolyásolhatják.

A NOVOTRADE SZERVÍZ Kft. az alább felsorolt szervízeiben mindenféle szervízszolgáltatás munkadíjából 10% kedvezményt ad az egyesületi tagoknak.

1053 Budapest, Magyar u. 12—14	Telefon: 117-3551
1083 Budapest, Szigony u. 9.	Telefon: 134-3153
1191 Budapest, Gábor Á. sétány 3.	Telefon: 127-4763
3525 Miskolc, Fazekas u. 1—3.	Telefon: 46-17-011
4034 Debrecen, Holló L. u. 14.	Telefon: 52-32-863
5600 Békéscsaba, Bartók B. u. 37.	Telefon: 66-27-195
6724 Szeged, Csongrádi sugárút 76.	Telefon: 62-13-377
7624 Pécs, Jurisics M. u. 17.	Telefon: 72-11-812
8000 Székesfehérvár, Széchenyi u. 15/a.	Telefon: 22-12-711
9700 Szombathely, Szalonok u. 31.	Telefon: 94-13-419
Felvehőhelyek:	
9024 Győr, Babits M. 75.	
6000 Kecskemét, Széchenyi tér 1—3.	Telefon: 76—23—720

Igazolás: a javítandó berendezés leadásakor egyesületi igazolvánnyal. A kedvezmény többször is igénybe vehető.

NOVOTRADE
SZERVIZ Kft.

Központ:

1053 Budapest, Heszlmann I. u. 9.
Tel.: 117-4144 Tx: 22-7621 Fax: 117-9692

Budapesti szervizeink:

1053 Budapest, Magyar u. 12—14. Tel.: 117-3551
1191 Budapest, Gábor A. u. 3. Tel.: 127-4763
1083 Budapest, Szigony u. 9. Tel.: 134-3153

**Professzionális számítógépek
PC XT/AT**

Számítógépek és perifériák kölcsönzése:

1092 Budapest, Bakáts tér 4.
Tel.: 117-0061

Otthoni és iskolai számítógépek

**Lemezegységek, nyomtatók, hálózatok,
monochrom és színes monitorok**

**COMMODORE, ATARI, VIDEOTON TVC
márkaszerviz**

Országos számítógép-szervizhálózat

**Gépek értékesítése
szervizeinkben**



NOVOTRON

PC shop:

1053 Budapest, Magyar u. 1.
Tel.: 118-9481

SZÁMÍTÓGÉPEK MINTA UTÁNI ÉRTÉKESÍTÉSE
szállítással és üzembehelyezéssel

Átalánydíjas
szerződés

Biztonság,
gyorsaság

Örök -
garancia

EGY MÁRKA,
AMELY MINŐSÉGET GARANTÁL
AZ EGÉSZ VILÁGON:

Commodore

A teljes **Commodore** termékcsalád,
a C-64-től az **AMIGA** -családon keresztül
a 386-os PC-ig megtalálja a **Commodore** Cég
magyarországi system dealer-énél.



DIGITALY®

*Számítástechnikai, Fejlesztési,
Szolgáltatási és Kereskedelmi Kft.
Iroda: 1125 Budapest, Istenhegyi út 58/b.
Telefon: 155-6197
Márkabolt: 1096 Budapest, Telepy u. 29.*

Valamint viszonteladóinknál:

*Kecskemét: SZIGMA-BIT., Rákóczi út 4. sz. Tel.: (76)28-941
Mezőkövesd: SZIV-Szalón, Alkotmány út 1.sz. Tel.: (40)11-669
Szeged: DELTA-342. sz. szakbolt, Oskola út 8. sz. Tel.: (62)12-167
Tatabánya: KORALL Kft., Március 15 út 1-3. Tel.: (34)11-714*