

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

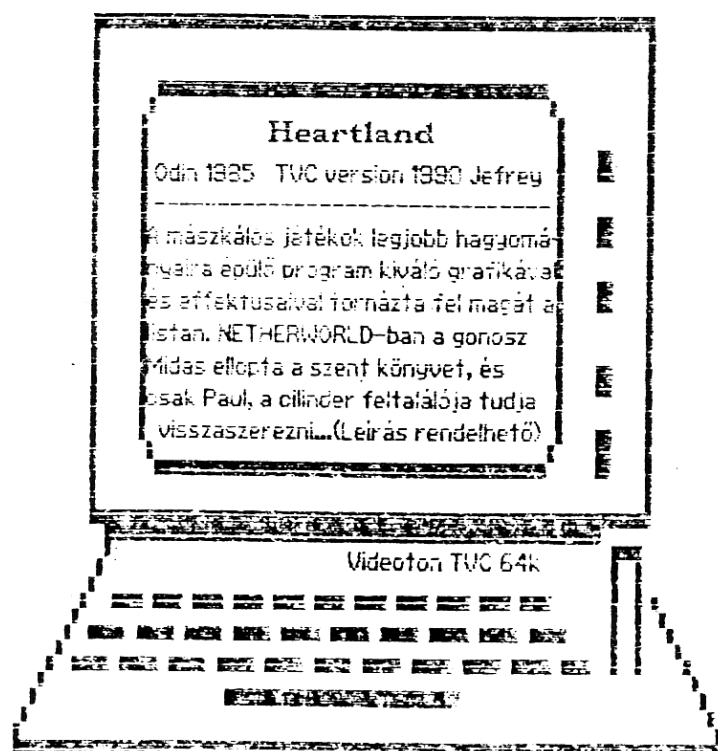
Videoton TV-Computer

## Videoton TV-Computer

4. szám 1991. február

### Legjobb tíz program:

1. Heartland -Jefrey 1990 (4,2)
2. Magic-ball -a stúdió 1990 (1,3)
3. Krak -IBM átirat (9,5)
4. Expedíció -Bery 1989 (2,1)
5. Rohamm -Octasoft 1989 (1,3,4)
6. Raceace -Jefrey 1990 (5,6)
7. Impossible M -C64 átirat (8,9)  
Windflash Soft By Takács Béla
8. TV Ball - (4. újra itt) a stúdió
9. Bob -Mammut soft
10. Posseidon kincse -1989 Novotrade  
Német Andrea, Ludványi László és  
Papp György vázlatai



Mint észrevettétek, a programok után fel van tüntetve a szerző, a gyártási év és hogy hányadik volt a program az előző számban. Aki hibát talál benne, kérjük közölje. Az üres hely info hiányára utal.

Újságunk megvehető 10 Ft (fénymásolás) és válasszboríték ellenében.

Ha van valami észrevételed munkánkkal kapcsolatban, írjál! Mindenféle cikket elfogadunk és lehetőségeinkhez mértén leközöljük.

*Ódor András, Szentes 6600 József  
Autca 6 II.emelet/9 Tel. 14-697  
Szőke Zoltán, Szentes 6600  
Vecseri 3*

*Kocsis Árpád, Szentes 6600  
Nagyörgös u. 9*

Az újságban található programok megrendelhetőek a fenti címeken.

Áraink:

Első helyezetti: 90 Ft

Listán lévő programok: 80-50 Ft

Gépi kódú programok: 80-50 Ft

Basic programok: 50-10 Ft

Ócska programok: 10 Ft

Másolókat nem adunk, mert sokan visszaélnek vele. Mi gépből másoljuk a programokat, kívánt fejálláshoz igazodva viszonylag olcsón.

Sajnos vannak, akik a tőlünk szerzett programokat adják tovább drágán és rossz minőségben. Kérjük mindenki megértését!

## 60 villámtréfa

1. Tapsi napst: Jó Basic játék, melynek lényege: a vadászai nyulat löni. (TUCM- Ezt én is megirtam!)
2. Simulation-2 (Flight Simulator): RBB (egy Részes Bóvli Basic). Egy LOCKHEED repülőgépet szimulál.
3. Invader(s): Szuper gépi kódú játék, melynek lényege: lelőni a bombázó szörnyeket
4. Kitaláló: Jó Basic játék. Magyar szavakat kell kitalálni, melyekhez betűket ad meg
5. (Musio) D-gít: Hangdigitálizáló program
6. TU-Stack: Szuper gépi kódú játék. Egy verembe két tárgyat elhelyezni úgy, hogy kifőltsék a teref.
7. Rep-Simulation-1: Egy Novotrade Basic repülésszimulátor, mely hasonlít a 2. -re
8. TU-Póker: Ez is Novotrade, szerintem Basic. Pókerezni a számítógép ellen. Lehet nyerni is.
9. Uzi vagy Nautilus vagy Yellow Submarine: RBB. Madd meg, a körrajzoló rutint látnod kell! Aki nem alszik el, az tényleg éber.
10. Összerakó vagy Jetpack: Jó Basic - összerakni az űrhajót.
11. Mentő: Túrhető Basic. Elkapni az emeletes házból kihajoló embert
12. Sojgom: Túrhető Basic - egy repülővel harcolni
13. Challenger: RBB. Sikeresen leszállni az űrrepülővel.
14. Cosinus: Basic oktató program a szögfüggvényekről
15. Hanói: Basic logikai játék - sorba pakolni a társakat
16. Faltörő-1: Túrhető Basic - az űfővel és a golyóval szétverni a falakat
17. Wimbledon: Túrhető Basic - teniszezés kis mukikkal
18. Invázió: Túrhető Basic - lásd 3
19. T.A.J.: Elviselhető Basic játék, melyben lehet teniszezni kis mukikkal
20. Kenguru: Túrhető Basic. Kenguruval árokugrás.
21. Csónakos (Víziszörny) -Lux: Túrhető Basic. Csomagpakolás egy hajóra. Hasonlít a kvarejátékra
22. Biliárd -Lux: Elviselhető rövid Basic. Az 0 betűt belőni a lyukba a dákó segítségével
23. Jedi -Lux: Túrhető Basic játék. Különi a TIE-vadászokat
24. Breki -Lux: Túrhető Basic. A békával átugrani az úton ott ahol nincs rendő
25. Utvesztő: Túrhető Basic. Eljutni a labirintusban a célig
26. Flípper: Szuper gépi kódú prg. A közismert flípper átirata
27. Várvédő (Ostrom): RBB. Megvédeni a várat az ostromioktól
28. Lepkeevő: RBB. Kapd el a lepkeevőt!
29. Video effekt: Érdekes Basic demó. Elfogyasztja a képernyőt, majd visszavarázsolja
30. Ninja: Szuper gépi kódú prg. Összegyűjteni a kincset és legyőzni az utunkba akadó etenséget
31. Törpe: Mászkalós gépi kódú Novotrade játék, melyben a törpével kell kijutni a labirintusból
32. Centaury: Elviselhető Basic. Megmenteni a Földet egy labirintusban
33. Turbó Rudi: Szuper a stúdiós gépi kódú prg. Az árút a futószalagra pakolni
34. Sakk (Cyrus): Ez az egyetlen jó sakkprogram TUC-re
35. Crazy Kängero (Kenguru): Szuper gépi kódú játék. A vadászokat kütni a ládákkal
36. Viditype: A gépel betanulását szolgáló gépi kódú prg
37. Gát: RBB. Megakadályozni a vizet a terjedésben
38. Hangos betű: RBB. PRIMO-szimulátor. (PRIMO-ROM nélküli)
39. Tengeri csata: RBB. Vidám tengeralattjáró vadászat. Hasonlít a Rombolóra
40. Bridzs: Gépi kódú kártyajáték
41. Kalendzsesok: Basic nyelven frizka oktató
42. Fúti: Basic nyelvű sex oktató "S40"
43. Tálkás (Kvar): Jó Basic. Golyó-golyózik-begolyózik.
44. Szimulátor -Lux: Túrhető Basic repülésszimulátor
45. Karate: Basic karateprogram. Van angolul és magyarul
46. Magyarország: Basicben kirajzolja a térképet
47. Olajsejk -Lux: Túrhető Basic. Megvédeni a osőrendszert a hulligántól
48. Space-sapper: Jó kis felbasic Novotrade prg. Akaszdedes több pályán
49. TV Ball: Szuper a stúdiós prg. Labda segítségével tégláértés
50. Létra -Lux: Jó kis Basic. Megszerezni a csomagot, kikerülve a rosszfúkat
51. Ejtő (Commandó) -Lux: Jó kis Basic. Több különböző pályán átvergődve győzni
52. Autó (Vezetés): RBB. Átmenni két oszlop közt
53. Szélkavas (Windsurfer): Túrhető Basic. Szemét közt szelámozni
54. Keresd a térképen -Lux. Túrhető Basic. Vidám térképészés
55. Romboló (Hajo): Elviselhető Basic. lásd 33
56. Reflex: Basic ügyességi játék. Elkapni a golyót
57. Forgó (Körhinta): Lengyülőző Basic demó
58. Lord: Túrhető Basic demó
59. Lord2: lásd előző
60. Ohm-törvény: Ötletes Basic prg. Számolni tud

## A 64k+ hátrányai

Programozásaim során tapasztalhatom, hogy az új Basic utasítás, a RENUMBER nem mindig úgy viselkedik, ahogy elvárnám. A pár sorosnál hosszabb program esetében hajlamos a THEN, GOTO, GOSUB utáni számokat szüzen hagyni. Ezekről a LINE MISSING tanuskodik. Sajnos ez van a RESTORE parancsnál is. Megoldás a kézi átsorszámozás, vagyis papíron adminisztrálva szemmel keresve és kézzel javítva. A ROM-hiba kijavítására nincs remény, mert a cég csödbement.

Előfordult velem a következő:

GRAPHICS 2-ben ASCII pufferelt formában kitett programot próbáltam összefésülni. Döbbenet tapasztaltam, hogy a programok deformálódtak, pl. FORTRACEOFFSTEP10 vagy PLOT1,VOLUME vagy PLOTAT12,1 stb.

A CLOSE hiánya a hiba? NEM, mert többször is újra próbáltam, vigyáztam mindenre, de a hiba megismétlődött. Tanuk előtt! Ha azonban GRAPHICS4 v. 16-ban próbáltam, tökéletes volt. Érdekes?

Orion soft

## H A R D V E R

Az előző számból megtudjuk, hogyan kell és érdemes betölteni a kívánt programokat, csak akinek a számítógép indította /indítja/ a magnóját annak nem mindegy, hogy melyik csatlakozóba dugja az átjátszó kábelt, ugyanis alap állapotban a bal oldali ajzaton van magnóvezérlő jel, /a tápegység csatlakozó mellett/. Ez egy poke utasítással átrakható mási ajzatra, vagyis, ha beírjuk poke 2924,0 akkor a bal oldali ajzat csak "LOAD" utasításra ad motorvezérlő jelet, a jobb oldali csak "SAVE" utasításkor. Ezt meglehetősen változtatni a poke 2924,192-vel akkor pont fordítottja lesz az előbbi leírásoknak.

Ha csak a jobb oldali ajzatot akarjuk használni akkor poke 2924,64-et kell beírni. Alapállapot vissza állítása poke 2924,128.

Ezek ismeretében még a Commodore magnók is egy kicsi átalakítással /csatlakozó átalakítás/ is simán használhatók.

Néhány szó még a botkormányokról.

Aki olcsóbb botkormányt szeretne venni melegen ajánlhatom a Videoton botkormányát kb:600 Ft körüli áru és adnak hozzá belső betétet ami nem utolsó szempont, ugyanis a külső része nem szokott tönkre menni a belseje ezáltal cserélhető. Aki szereti a lövöldözős izgalmasabb játékokat annak inkább a mikrokapcsolós botkormányt kellene használnia, ez az erősebb rángatást is jobban sziveli. Igaz egy idő után elfárad a rugó, de ezt házilag nem lehet javítani /ha csak nincs valakinek elfekvőben rugója/ sajnos szerelőhöz kell vinni.

A botkormány csatlakozót sem a legtökéletesebben építették bele gépünkbe, ha lehetséges a sok ki-be huzogatásuktól kiméljük, ugyanis az érintkező tüskék kicsuszznak a helyükről és kiszakadhatnak.

Mindezek ellenére kellemes Joy rángatást kívánok.

*Ódóv András*

Ui.: Ha már elfogyott a betéted a Vidi Joy-ba én javítását vállalom, sőt hozott anyagból betétcserét is.

## Csak egy kis ELITE...

Csupán csak annyit szeretnék közölni a haligatósággal, miszerint szerény személyem eme alkotásának nem várható folytatása. Az okok egyszerűek: még a csapból is ez folyik. Minden számítástechnikai folyóirat között már le ELITE-leírásokat, vagyis van elég, ez itt csak a helyet foglalja.

Aki igényt tart rá, írjon, mert fénymásolni tudunk több oldalas leírást.

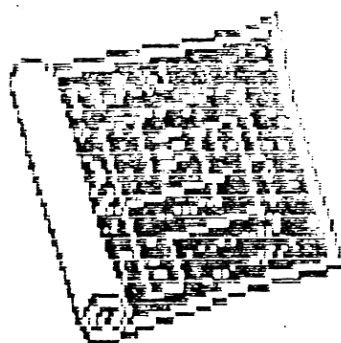
Extraként megrendelhető egy játékkalás, melyet betöltve sok pénzed lesz, sok rakéta, lézered, minden kütyöd, a minősítés VESZÉLYES

Egyébként minden mással, ami az újságban szerepel, megrendelhető a címlapon lévő címeken.

## Programozás Basic nyelven 2.

(Bonyolultabb alakzatok)

```
10 X=10:Y=10:CLS
100 PRINT AT X,Y,"Á"
110 GET AS
120 PRINT AT X,Y," "
130 IF AS=CHR$(19) AND Y 1 THEN Y=Y-1
140 IF AS=CHR$(4) AND Y 31 THEN Y=Y+1
150 IF AS=CHR$(5) AND X 1 THEN X=X-1
160 IF AS=CHR$(24) AND X 23 THEN X=X+1
200 GOTO 100
```



-Hogyan lehet nagyobb alakzatot mozgatni? (pl. 2x2)

Módosítani a kiíratásnál kell, a 100-as és a 120-as sorban

```
100 FOR F=0 TO 1:PRINT AT X+F,Y,"ÁÁ":NEXT
```

két sorban két karakter= 2x2

```
120 FOR F=0 TO 1:PRINT AT X+F,Y," ":NEXT
```

két sorban két karakter törlés

Így akár 5x10 alakzatot is lehet irányítani, azonban vigyázni kell a képernyő szélének vizsgálatával, ugyanis az objektum nagyobb lett. A 140-160-as sorokban kell a koordinátákat változtatni a relációk után, mivel a kiterjedés balra és felfelé nőtt.

```
140 ... AND Y 30 THEN ...
```

```
150 ... AND X 22 THEN ...
```

-Hogyan lehet színezní? (pl. 2-es színnel akarom megjelentetni)

Módosítani kiíratásnál kell. A kiíratás elé kerül a színbeállítás, majd utána a visszaállítás.

```
100 SET INK 2:PRINT AT X,Y,"Á":SET INK 1
```

A letörlést nem kell színezní, csak a PAPER-re vigyázni.

-Hogyan lehet megszerkesztett alakzatot irányítani? pl SET CHARACTER128,...

A program elejére helyezd el a SET CHARACTER-t, vagy ha több van, az összeset. A kirajzolásnál az átalakított karaktert jelenítsd meg. Ha egy labdát akarsz irányítani:

```
20 SET CHARACTER 128,0,24,60,127,255,255,127,60,24,0
```

A 20-as sor a prg elején van

T V G M oldalát olvastad