

ENTERPRESS

KÉTHAVILAP AZ ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK FELHASZNÁLÓINAK

A negyedik év...

Tisztelt Előfizetők!

Örömmel jelenthetem be: Megjelent az ENTERPRESS IV. évfolyamának 1-2. száma! Úgy érzem örömöm jogos, mert január 31-én még nem hittem abban, hogy megjelenhet az újság. Ekkor ugyanis 350 körül volt az előfizetők száma... De erről majd később. Mindegyelőtt szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik eddig készítették az ENTERPRESS-t.

Ujlaki László felelős szerkesztőnek,
Hajnal Csaba főszerkesztőnek,
és a *Szerkesztőség tagjainak*,
valamint a *MÁTRIX Kft. ügyvezetőjének*,
Juhász Istvánnak és a Kft. dolgozóinak.

Ők három éven keresztül szerkesztették-készítették a lapot, nem akármilyen színvonalon! Minden ENTERPRISE felhasználó nevében: **Köszönjük nekik!**

Most pedig térjünk vissza féltett lapunkra. Tavaly decemberben értesültünk a budapesti EP-klubban az ENTERPRESS megszűnéséről. Abban a pillanatban „beindultunk”. Kulcsár Tibivel és Haluska Lacival beszéltem és kiderült, hogy ők is arra gondoltak amire én: „Az újság nem szűnhet meg”. Következő lépésként a két volt főszerkesztővel Ujlaki Lászlóval és Hajnal Csabával beszéltem. Sok hasznos információval láttak el és sokat beszélgettünk arról, hogy hol lehet az a 15-20 ezer felhasználó? Lehet, hogy még nem tudnak a lapról? Vagy talán máshol van a hiba?

Ezután kezdődött egy „mini reklám hadjárat”. Patek Alajos rendelkezésemre bocsátotta a 2000 fős címlistáját. A címeket Budapesten kerületek, vidéken pedig városok szerint cso-

portosítottuk. Egy kerületre egy fő jutott, aki a postaládákba bedobta szórólapjainkat. Mint említettem a jelentkezési határidő leteltével 350 előfizetőnk volt. Te jó ég! De magas szám az a 900! Úgy döntöttünk, hogy még várunk egy pár hetet. Ekkor még jobban kiszélesítettük a szórólapok szórását. Vidéki városokba a címlistából egy kiszemelt EP-tulajdonosnak „egységcsomagot” küldtünk, amelyben 10-20 felhasználó neve és címe szerepelt. A kiszemelt tulajdonost arra kértük, hogy értesítse ezt a 10-20 felhasználót a lap létezéséről. Rizikós dolog volt. Vagy kiértesítette őket, vagy nem. Felméréseink szerint ez Szolnokon és Kerepestarcsán sikerült, más városokban nem.

Csodák csodájára, ha nem is 900, de 510 előfizetőnk van jelenleg. Igaza lett annak a levélírónak aki ezt írta: „Szívesebben olvastam volna, hogy évi 500 Ft-ért már 500 megrendelő esetén is számíthatok a szaklapra.” Ezzel kapcsolatban csak annyit: Igaza van! De kérjük olvassák el az utolsó oldal felhívását! Mi nem akarunk alapítványt létrehozni. Aki többet tud áldozni a lapra, nyugodtan megteheti. Előzetes számítások szerint erre szükség is lesz, hiszen a Posta szolgáltatásai irdatlan nagy összegbe kerülnek. Reméljük sokan támogatják majd a lapot.

Még egy észrevétel: a legszomorúbb az volt, hogy az előző előfizetői állomány (melynek címlistáját a MÁTRIX Kft.-től kaptam meg) kb. 70%-a nem jelentkezett újabb előfizetésre. Egyszerűen nem értem. Hova tűnhettek azok, akik még 1992. decemberében megkapták a lapot? Mindenesetre örülök annak, hogy az AMEKO Kft. ügyvezető igazgatója Kovács Gábor így 500 előfizető esetén is engedélyezte a lap elindítását. Ő is olvasta azokat a kétségbeesett vidéki leveleket. Bízunk abban, hogy ez az előfizetői állomány csak növekedni fog.

Most pedig álljon itt azoknak a neve, akik nélkül nem jelenhetett volna meg kedvenc újságunk és nem lett volna még ennyi előfizetője sem:

*Patek Alajos
Kovács Gábor ügyv. ig.
Erdélyi Attiláné
Erdélyi Attila*

Mivel 5-nél több előfizetőt szereztek, ezért 1993-ban ingyenes előfizetést kaptak az újságra:

*Baran Jánosné (Kerepestarcsa)
Berkó Zoltán (Szolnok)
Németh József (XIII. ker.)
Csorba Tamás (VII. ker.)
Bencze Gábor (XIV. ker.)
Tóth Sándor (X. ker.)
Moller Péter (XIX. ker.)
Richter Tamás (Veresegyház)*

Ezt az akciót továbbra is fenntartjuk! „Szerezz 5 előfizetőt és ingyen kapod az újságot!” Természetesen olyanokat, akiknek van ENTERPRISE gépük!

Reméljük mindenki örömmel lapozza fel az újságot. Igyekeztünk úgy kialakítani a lapot, hogy mindenki kedvére legyen. Továbbra is lesznek játékleírások, örökéletkódok, tippek és trükkök, teszt, levelezési rovat. A szokásosnál kicsit több lesz a gépi kód, kevesebb a BASIC, bár a gépi kódnál inkább csak kommentekkel ellátott rutinokat adunk közre, vagy hasznos programok listáit közöljük majd. De igény esetén természetesen másról is írunk. Ez majd kiderül a 17. oldalon lévő kérdőívől. Mindig lesz egy rovat az újdonságoknak és lesz TOP-LISTA is, amely nemcsak a játék programokra vonatkozik. Igyekszünk segíteni a vidéki felhasználóknak abban, hogy tudomást szerezzenek a rengeteg újdonságról ami eddig megjelent, de az ENTERPRESS-ben eddig csak keveset olvashattak ezekről.

Az AMEKO Kft. abban a meggyőződésben indítja útjára az ENTERPRESS IV. évfolyamát, hogy az ENTERPRISE tulajdonosok kedvelt és nagy hasznú lapja lesz.

Megköszönve segítségüket és türelmüket:

*Matusa István
felelős szerkesztő*

Aggodalmaim az Enterprise-ért

Több mint egy éve, hogy a Centrum áruházak sok Enterprise felhasználó örömeire foglalkoztak a géphez tartozó hardverek illetve szoftverek forgalmazásával. De sajnos egy fejezet lezárult és ezt tudomásul kell vennünk. A gép mindennemű segítség nélkül tengődik az ismeretlenség mély homályában. A gép árusítása megszűnt és gondolataink szerint még sok százezer forint értékű áru romlik a különböző lerakatokban, ha csak azóta nem kerültek bontás alá. Tavaly nyár elején a Centrum áruházak nagy mennyiségű programkazettát és hardver kiegészítőt dobtak piacra. Gondoltuk, hogy az elavult játékok és kiegészítők helyett a régen beígért nagygépeket vetik majd be. Nem így történt. Az akcióról pedig az EP-s tábor kb. 1%-a tudott. Az Enterprise VTGe még jóideig hitegette a felhasználókat: addig nem dobja e termékeket a piacra, amíg bentlévőségei el nem fogynak. Tehát nem fogytak el! – sejtésem sincs miért. Nap mint nap én is ott szorongtam a sok Enterprise-os sorstársammal együtt és bővíteni próbáltam neméppen hiánytalan gépemet. Tudomásunk szerint még mindig működik az Enterprise VTGe magyarországi képviselője. Nincs gond, az itthoni úr kitöltésére jött létre ez a képviselő – állítják azok, akik még mindig hisznek a képviselő szorgos működésében. Ebből a működésből finoman szólva semmi haszna nincs a hazai felhasználóknak! Sőt! Jogi kérdések miatt nem is fejleszthetik tovább gépüket! Például mit tegyen az, akinek lemezvezérlő kártyára van szüksége? Semmit! Maradjon a magnójánál!

Eddig a legnagyobb sikert Hajnal Csabáék könyvelhették el. Ők megtisztelve érezhették magukat, amikor sikerült beszélniük egy még csak tervezett gépről Kopácsi úrral. De ez is régen volt.

A jelenlegi szoftver ellátottságot nem valamelyik külső szoftver cégnek köszönhetjük. Ezek egytől-egyig a lelkes EP-programozók gyártmányai, átiratai. Ezúton mondunk köszönetet Gyányi Sándornak, Devil-nek, Koch Tibornak, Héder Józsefnek, a BAM csapatának és az összes meg nem említett felhasználónak, akik segítettek a felhasználókat. Nagyon alkottak sorstársaink a gép hardver fejlesztésében is. Csak néhány név: Mészáros Gyula, SMD-Team, Microteam, stb.

Persze e rövid cikkben nem lehet kitérni mindenre, amire a Kedves Olvasó rákérdezhet. Például: hova tűnt a Novotrade? Vagy miért nem foglalkoznak többen a géppel? Akit érdekel, kutasson utána, mondjuk az Enterprise VTGe-nél, de kérjük ha sikerrel járt, azonnal tájékoztasson minket!

Néhány év alatt, ameddig volt Enterprise forgalmazás, addig felnőtt egy új nemzedék, akik kinőtték a „majd a képviselőt” tematikát és maguk láttak hozzá a gép fejlesztéséhez. Pár név közülük: Haluska László, Zozosoft&Apuci, Vicsotka Gyula, EDC, Richter fivérek, stb.

Az Enterprise VTGe már nem foglalkozik a géppel – úgy tűnik. Ezért akinek problémája van, bizalommal fordulhat a lap szerkesztőségéhez. Mi segítünk. Ne feledjük a budapesti Enterprise-klub jelszavát: „AZ ENTERPRISE ÖRÖK ÉS ELPUSZTÍTHATATLAN!”

Assembly rutinok

SZORZÁS, OSZTÁS

A szorzás és osztás gyakran használt művelet. Sajnos a Z80 csak az összeadás-kivonást támogatja, ezért a szorzást összeadásokra, az osztást pedig kivonásokra vezetjük vissza. A $7*4$ -et leírhatjuk $7+7+7+7$ alakban a végeredmény ugyanaz. Ez a módszer nem célszerű a nagyobb számok esetében, pl. $30000*25000$ kiszámolása hosszú időbe telene. Kettes számrendszerben a következő algoritmus használatos. Jobbra shifteljük a szorzót. (vagyis kettővel osztjuk) A kicsorduló legkisebb bittel megszorozzuk a szorzandót és ezt hozzáadjuk az eredményszámolóhoz. Két eset lehetséges, 0 vagy 1. A nullával való szorzás nulla, eggyel pedig a szorzandó értékével azonos eredményt ad. Ebből következik, hogy ha a bit értéke 1, az eredményszámolóhoz hozzáadjuk a szorzandót. A szorzandót ezután balra shifteljük. (vagyis 2-vel megszorozzuk) Az eljárást addig ismételjük, amíg a szorzó értéke nullára csökken. Osztás esetén az egészet megfordítjuk. Mielőtt elkezdenénk, az osztót balra shifteljük annyiszor, amennyi a hányados biteinek száma, mínusz 1. Összehasonlítjuk az osztót az osztandóval. Ha az osztandó kisebb, az eredménybit nulla. Ellenkező esetben kivonjuk az osztandóból az osztót, és az eredménybit egy lesz. Balra shifteljük a hányadost úgy, hogy a nulladik bit helyére az eredménybit kerüljön. Jobbra shifteljük az osztót. Az eljárást annyiszor kell elvégezni amennyi a hányados biteinek száma. Vannak olyan esetek amikor felesleges a MULDIV rutinokat használni:

- szorzás kettővel:	- osztás kettővel:
HL=HL*2	HL=HL/2
ADD HL,HL	SRL H
A=A*2	RR L
ADD A,A	A=A/2
DE=DE*2	SRL A
SLA E	
RL D	

A szorzó értékét törzstényezőkre bontva, más értékek esetében is lehetséges a közvetlen szorzás elvégzése. Pl.

```
HL=HL*16 (HL=HL*2*2*2*2)
ADD HL,HL ;*2
ADD HL,HL ;*4
ADD HL,HL ;*8
ADD HL,HL ;*16
```

```
Pl. A=A*10 (A=A*2*2*2+A*2)
ADD A,A ;*2
LD B,A ;A kétszeres érték elmentése
ADD A,A ;*4
ADD A,A ;*8
ADD A,B ;+kétszeres érték
```

A MULDIV.ASM lista rutinjai:

```
- szorzás: szorzat:
MULBCDE: HL'HL=BC*DE
MULBCDE1: HL'HL=BC*DE+HL
MULBCDE2: HL'HL=BC*DE'+HLHL'
MULAE: HL=A*E
MULADE: HL=A*DE
MULADE1: HL=A*DE+HL
```

```
- osztás: hányados: maradék:
DIVHLDE: BC=INT(HLHL'/DE) HLHL'=MOD(HLHL',DE)
DIVHLA: DE=INT(HL/A) HL=MOD(HL,A)
DIVLB: A=INT(L/B) L=MOD(L,B)
```

;MULDIV.ASM SZORZÁS, OSZTÁS (INT-MOD) (C) 1991 HSOFT.

```
MULBCDE: LD HL,0 ;HL'HL=BC*DE
MOLBCDE1: EXX
LD HL,0 ;HL'HL=0
MULBCDE2: LD DE,0
LD B,16 ;Ciklusszámláló
MULBCDE10: EXX
SRL B ;BC=BC/2
RR C ;CY=kicsorduló bit
JR NC,MULBCDE20
ADD HL,DE
EXX
ADC HL,DE
EXX
MULBCDE20: SLA E ;DE'DE=DE'DE*2
RL D
```

```
EXX
RL E
RL D
DJNZ MULBCDE10
EXX
RET
```

```
MULAE: LD D,0 ;HL=A*E
MULADE: LD HL,0 ;HL=A*DE
MULADE1: LD B,8 ;HL=A*DE+HL
MULEDE10: RRCA
JR NC,MULADE20
ADD HL,DE
MULADE20: SLA E
RL D
DJNZ MULADE10
RET
```

```
DIVHLDE: EXX ;BC=INT(HLHL'/DE)
;HLHL'=MOD(HLHL'/DE)
```

```
LD B,17
XOR A
LD D,A
LD E,A
DIVHLDE10: SBC HL,DE ;HLHL'DEDE'?
EXX
SBC HL,DE
JR NC,DIVHLDE20 ;Ugrás ha kivonható
EXX ;HLHL' érték visszaállítás
ADD HL,DE
```

```
DIVHLDE20: EXX
ADC HL,DE
RL C ;CY begörgetése AC-be
RLA
SRL D ;DEDE'=DEDE'/2
RR E
EXX
RR D
RR E
DJNZ DIVHLDE10
EXX
CPL ;BC=FFFFH-AC
LD B,A ;(AC BITEK komplementálása)
LD A,C
CPL
LD C,A
RET
```

```
DIVHLA: LD E,L ;DE=INT(HL/A) HL=MOD(HL,A)
LD L,H
LD B,A
CALL DIVLB
LD D,A
LD H,L
LD L,E
LD B,C
CALL DIVLB1
LD E,A
RET
```

```
DIVLB: LD H,0
DIVLB1: LD C,0 ;A=INT(L/B) L=MOD(L,B)
LD A,1
DIVLB10: SRL B
RR C
SBC HL,BC
JR NC,DIVLB20
ADD HL,BC
DIVLB20: RLA
JR NC,DIVLB10
CPL
RET
```


Relokálható fájlok készítése az ASMON-nal

Miután a HISOFT termékek kezelését nagyon kényelmetlennek találom, ezért nem nyugodtam bele abba, hogy az ASMON nem tud relokálható fájlokat fordítani. És némi próbálgatás után kiderült: mindenféle híresztelés ellenére tud korrekt relokálható fájlokat készíteni!!! Csak a direktívák megfelelő használatát kell ismerni:

.SETRTP n – futási lap beállítása n-re. Ez akkor kell, ha a program valamely része a végrehajtáskor nem azon a lapon fog futni ahol a program. Például egy EXOS bővítő átlapozza magát az 1. lapra és ott folytatja működését, ekkor az egyes lapon futó szakasz elé kell egy .SETRTP 1 a helyes relokáció érdekében.

.RESRTP – futási lap visszaállítása. Mikor az előző bővítő visszalapozza magát.

.INIOFS – a 2-es típusú fájlok inicializációs eltolás beállítására szolgál, de: TUDJA VALAKI, hogy milyen operandus kellene neki???

.ASEG – a következő utasításban szereplő 16 bites érték abszolút szóznak kezelendő.

.CSEG – a következő utasításban szereplő 16 bites érték áthelyezhető szóznak kezelendő.

A „következő utasítások” listája:

JP, CALL: ha címke akkor .CSEG, ha konkrét címre akkor .ASEG kell elé

DW, DEFW: .ASEG kell elé

16 bites értékadások: ha konstans, akkor .ASEG, ha címke akkor .CSEG.

Címre hivatkozó értékadások: mint a 16 bites értékadások.

Az EQU-val definiált címkét vegyük konstansnak. Kivéve ha az a program valamely címét takarja, például:

```
CIM1 EQU $
```

Példa a program átírására:

Eredeti:

```
LD A,255
LD BC,10
LD DE,TEXT
CALL KIIR
JP 100H
```

Relokálható:

```
LD A,255
.ASEG
LD BC,10
.CSEG
LD DE,TEXT
.CSEG
CALL KIIR
.ASEG
JP 100H
```

Ha egy 6-os fejléccel fordított rendszerbővítőt betöltünk, az lefoglal a gép memóriájából 16 Kilobájtot. A relokálható fájl csak annyi helyet foglal, amennyire szüksége van. És még valami: a relokálható fájlokat nehezebb visszafejteni.

A példaprogramot (1. lista) az ASMON editorába kell begépelni és 7-es fejléccel kell fordítani. A programot elemezve talán könnyebb lesz megérteni az elmondottakat. A sok direktíva használat enyhén macerásnak tűnhet, de részemről maradok az ASMON-nál. Mindenesetre nem árt, ha beidomítunk néhány funkcióbillentyűt és elmentjük a ZOZOTOOLS 1.6 FKS parancsával.

ZOZOSOFT&APUCI

1. lista

```
LD A,C
DEC A
DEC A
.CSEG
JP Z,KIIRJUK ;ha C=2 akkor parancs
DEC A ;3 ;ha C=3 akkor visszatérés
RET NZ

PUSH BC
PUSH DE
XOR A ;ha az első szó hossza
CP B ;nem 0 konkrét HELP
JR NZ,KONKHELP
.CSEG ;általános
LD DE,EVHELP1 ;HELP
.CSEG ;kiírása
LD BC,(EV1HELP)
LD A,255
EXOS 8
POP DE ;és
POP BC ;vissza-
RET ;térés

.KONKHELP .CSEG ;ellenőrzi, hogy
CALL AZONOSKA ;EV-ről kérnek-e HELP-et
.CSEG
LD DE,EVHELP2 ;HELP
.ASEG
LD BC,EV2HELP ;szöveg
LD A,255 ;ki-
EXOS 8 ;írása
POP DE
POP BC
XOR A ;A=0 : nincs hiba
```

```
LD C,A ;C=0 : a parancs elvégezve
RET ;visszatérés

AZONOSKA LD A,(DE) ;A-ba az első byte
; (szöveg hossza)
;ha nem 2
CP 2 ;akkor visszatérés
JR NZ,NEMEV ;következő
INC DE ;byte
LD A,(DE) ;="E"?
CP "E" ;ha nem akkor
JR NZ,NEMEV ;következő
INC DE ;="V"?
LD A,(DE) ;ha igen akkor vissza
CP "V" ;felesleges visszatérési cím
RET Z ;visszatérés
POP DE
POP DE
POP BC
RET

EVHELP2 DB "EXOS V",133,"LTOZOK KIIR",133,"SA version
1.2",13,10
DB "Irtá: ZOZOSOFT&APUCI",13,10
EV2HELP EQU $-EVHELP2
.ASEG
EV1HELP DW 19
EVHELP1 DB "EV version 1.2",13,10

KIIRJUK PUSH BC
PUSH DE
.CSEG ;az EV-1
CALL AZONOSKA ;hívták?
.ASEG
LD BC,0 ;B=0 (változó olvasása)
;C=0 (0. változó)
```

```

.CSEG
LD A,B           ;A=0 (az egy sorban lévő
                 ;változók számlálója)
IROGAT  PUSH AF
             PUSH BC
             EXOS 16           ;változó olvasása
             JR NZ,NINCS       ;hiba = nincs ilyen változó
             .CSEG             ;változó száma
             CALL KIROGAT      ;és értéke kiírása
             POP BC
             POP AF
             INC A             ;a sorban eggyel több van
             CP 4              ;ha már 4 van a sorban
             JR NZ,NEMEMEL     ;akkor soremelés
             XOR A
             PUSH AF
             PUSH BC
             .CSEG
             LD DE,SOREMEL     ;sor-
             .ASEG
             LD BC,2           ;emelés
             LD A,255          ;ki-
             EXOS 8            ;írása
NINCS    POP BC
             POP AF
NEMEMEL INC C             ;a következő változó
             JR NZ,IROGAT      ;ha C=0 akkor vége
                 ;a ciklusnak
             .CSEG
             LD DE,SOREMEL     ;sor-
             .ASEG
             LD BC,2           ;emelés
             LD A,255          ;ki-
             EXOS 8            ;írása
             POP DE
             POP BC
             XOR A             ;A=0 : nincs hiba
             LD C,A           ;C=0 : parancs elvégezve
             RET              ;visszatérés

KIROGAT  POP HL
             POP BC
             LD A,C           ;A-ba a változó száma
             PUSH BC
             PUSH HL
             PUSH DE
             .CSEG
             CALL KIIR2        ;változó számának kiírása
             LD B,"="         ;"=" jel
             LD A,255          ;kiírása
             EXOS 7
             POP DE
             LD A,D           ;A-ba a változó értéke
             .CSEG
             CALL KIIR2        ;ennek a kiírása
             LD B," "         ;" " kiírása
             LD A,255
             EXOS 7
             RET              ;vissza

KIIR2    CP 100              ;ha
             JR NC,TOMINT99    ;nem
             PUSH AF           ;3 számjegyű
             LD A,255          ;a kiírandó szám
             LD B," "         ;akkor egy " "
             EXOS 7            ;kiírása
             POP AF
             CP 10
             JR NC,TOMINT9
             PUSH AF
             LD A,255          ;ha nem 2...
             LD B," "
             EXOS 7
             POP AF
             JR KEVMINT10

TOMINT99 LD B,0              ;százask
MINUSZ10 INC B              ;értékének
             SUB 100          ;ki-

```

```

JR NC,MINUSZ100 ;számolása
ADD A,100
DEC B
PUSH AF
LD A,B           ;+ a "0"
ADD A,"0"       ;ASCII
LD B,A           ;kódja
LD A,255        ;szám
EXOS 7           ;kiírása
POP AF
TOMINT9  LD B,0           ;tízesek
MINUSZ10 INC B           ;értékének...
             SUB 10
             JR NC,MINUSZ10
             ADD A,10
             DEC B
             PUSH AF
             LD A,B
             ADD A,"0"
             LD B,A
             LD A,255
             EXOS 7
             POP AF
KEVMINT10 LD B,0          ;egyesek
MINUSZ1  INC B          ;értékének...
             SUB 1
             JR NC,MINUSZ1
             ADD A,1
             DEC B
             PUSH AF
             LD A,B
             ADD A,"0"
             LD B,A
             LD A,255
             EXOS 7
             POP AF
             RET           ;vissza
SOREMEL  DB 13,10
             END

```

ÖRÖKNAPTÁR

```

100 PROGRAM "naptar.bas"
110 TEXT 40
120 PRINT AT 4,5:"ÖRÖKNAPTÁR ÉVSZÁMKORLÁT NÉLKÜL"
130 PRINT AT 6,13:"(C) 1992 HSOFT"
131 PRINT AT 8,13;
140 INPUT PROMPT "ÉV,HÓ: ":EV,HO
150 LET NAP=EVNAP(EV-1)
160 FOR X=1 TO HO-1
170 LET NAP=NAP+HONAP(X)
180 NEXT
200 FOR X=12 TO 18
210 READ A$
220 PRINT AT X,6:A$
230 NEXT
240 LET Y=MOD(NAP,7):LET X=0
250 FOR N=1 TO HONAP(HO)
260 PRINT AT 12+Y,16+X,USING "##":N;
270 LET Y=Y+1
280 IF Y=7 THEN LET Y=0:LET X=X+3
290 NEXT
300 PRINT AT 22,1;
310 DATA HÉTFŐ,KEDD,SZERDA,CSÜTÖRTÖK
320 DATA PÉNTEK,SZOMBAT,VASÁRNAP
330 DEF EVNAP(EV)=EV*365+INT(EV/4)-INT(EV/100)+INT(EV/400)
340 DEF HONAP(HO)
350 IF HO=2 THEN
360 LET HONAP=28-(NOT MOD(EV,4))+(NOT
MOD(EV,100))-(NOT MOD(EV,400))
370 ELSE
380 IF HO7 THEN LET HO=HO-1
390 LET HONAP=30+MOD(HO,2)
400 END IF
410 END DEF

```


Ez fenomenális!

Bevezetésként ismerkedjünk meg a szerzőkkel és a program nevének ismertetésével, mivel sok találgatásra adhat okot. F.E. = Fast Editor, NOM = a monitor szó rövidítésének visszafelé történő írása, és végül az ASS = assembler szó rövidítés. Kicsit bonyolult a név, mi is sokat gondolkodtunk rajta. A szerzők: Richter István (TIMELORD), és Richter Tamás (MOONLIGHT). Ennyi bevezető után nézzük mit is tud a FENOMASS.

Hatos fejlécű abszolút rendszerbővítő, igaz már elkészült a ROM-ba égetett változat is. Kinézetre nagyon hasonlít az eddig elterjedt Asmon-, Simon monitor-assembler programokhoz. Gyorsaságban és kezelhetőségben azonban felülmúlja azokat és bizonyos funkciókban az eddig tapasztalt hibákat sem követi el. Szinte minden funkció ki lett bővítve valami plusz szolgáltatással. Ami nagyon jellemző: kiválóan támogatja a memória használatát, főleg a bővítettét. A program a 0-ás lapon fut, így tehát a felső 3 lap szabadon használható.

Most pedig röviden ismertetjük a három fő programrészt:

EDITOR:

A képernyő a többi szövegszerkesztőkhöz képest sokkal gyorsabb és ismer pár plusz szolgáltatást is. Van ki-be kapcsolható automatikus tabulátor pozícióba állás, insert üzemmód, valamint következő tabulátor pozícióig törlés, beszúrás, stb. Folyamatosan jelzi az épp szerkesztés alatt lévő forráslista hosszát sorokban és bájtokban. Egyszerre több (max. 48 Kb-os) forráskód szerkeszthető. A funkciók: FIND, TAB, FILE, BLOCK.

Find:

Lehet vele stringet cimkeként, vagy csak simán keresni, helyettesíteni és az esetleges fordítási hibákat is megkeresi, valamint megadott sorra mehetünk.

Tab:

Szokásos funkciók: törlés, beállítás és alapba állítás.

File:

Betölthetőek Asmon, Simon, WP, Asmen-turbo illetve Intelligent Save formátumú fájlok. Ha Intelligent mentésű fájlt tölt, akkor a következő mentést is így fogja elvégezni. Itt még bővebb információt kaphatunk a szövegről, valamint törölhetjük azt.

Block:

Sajnos ez a funkció még nem működik. Ez sajnos elég nagy hiányosság, mivel ha blokkot akarunk törölni, másolni, kénytelenek vagyunk visszatérni más szerkesztőkhöz, ez pedig elég nehézkes és időigényes dolog.

Monitor:

A 'H' billentyűvel megjelennek a főbb menüpontok, a Shift-H lenyomására pedig újabb parancsokat nézhetünk meg. Az összes Asmon monitor funkció megtalálható, valahogy kibővítve, például van külön szöveg-Dump, a monitorba az ALT karakterek is közvetlen írhatók. Új funkciók: DEFB-Block, illetve kód visszafejtés rendszeren címkézve forráskódnak. Szegmenst lehet foglalni perifériának, és a felhasználónak. Ez főleg a forráskód megvédésére szolgál. Beállítható egy felhasználói LPT NICK kezdőcíme, és bármikor megnézhető. Ez főleg TRACE-üzemmódnál hasznos. A TRACE üzemmód is ismer pár plusz szolgáltatást: bármikor megnézhető, beállíthatók a regiszterek, egy CALL utasítást végre is hajthatunk vagy bele is léphetünk, vagy ha ciklust futtatunk beállíthatjuk a Break Point-ot és gyors TRACE-ra kapcsolunk, akkor visszatér a ciklus végén és nem kell perceket várni a ciklus futtatására.

Assembler:

A fordító is megérdemli a gyors jelzést, mivel az eddig ismert fordítókat messze felülmúlja és nem csak sebességben! A fordítási opciókat a forrásszövegben állíthatjuk be (Var, Load, Org,

Phase.) Így fordítás közben is változtathatjuk a fordítás módját (fordíthatunk memóriába illetve háttértárolóra, különböző fejlecekkel).

Ismer ezenkívül még IF blokkokat valamint For-Next ciklusokat. Lehetőség van még a szimból-tábla helyének megadására, vagy a szöveg mögött, vagy külön helyen a memóriában akár be nem lapozott szegmensre is. A fordító ezenkívül még máshol a memóriában lévő forrásszöveget is hozzáfordít az aktuális fordítási kódhoz, ezenkívül INCLUDE-olhatunk is, illetve adatállományt MERGE paranccsal illeszthetünk a kódba. Ezenkívül még feltölthetjük a kódot DEFF-el illetve DEFC-vel. Sajnos makrókat nem kezel, illetve megadott értékekkel, szavakkal, a For-Next ciklusok használatával félig meddig kiküszöbölhető, de ez még nem tökéletes megoldás. A program relatív adatállományt sem tud létrehozni.

A program az FD video-szegmenst és még két szabad RAM-szegmenst foglal le magának, amit nem ajánlatos felülírni.

Mint eddig kiderült a FENOMASS elég jól kihasználja a memóriát és mindent elég gyorsan és kezelhetően végez. Mivel ezt a szerzők maguknak, saját ízlés és kezelhetőség kedvéért írtak, igaz nem hibátlanul, de ha valaki megtanulja kezelni és kicsit igazodik a programhoz, rögtön rájön, hogy ez szinte a legjobb Assembler-Monitor-Editor program a hibái ellenére is.

A szerzők még egy bővebb dokumentum fájlt is írtak a programhoz amely nagyon részletesen leírja, hogy mit és hogyan érhetünk el a programban. Hát ennyit a FENOMASS-ról. A program megrendelhető a budapesti EP-klubban, és a szerkesztőség címén: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334., valamint az alábbi címen: Haluska László, 1086 Budapest, Karácsony S. u. 18. 3/41.

A szerzők:

Richter István & Richter Tamás

Két program

Az első program az alap 102-es videolapot mozgatja a belső joystick segítségével a képernyőn. Arra épül, hogy a video részére megnyitott csatornák pointerei előtt lévő 33, 32. bájton le van téve a bal illetve a jobb margó értéke. Ezeket átírva bármelyik videolapot mozgatni lehet. Gondot csak a pointerok megtalálása jelenthet. Ezeket a PLUTO bővítő CHANS utasítása megadja, vagy a Felföldi-Lukács: „Gépi kódú programozás” című könyvének 81-83. oldalán található rutinnal lehet kiolvasni. Érdekesség, ha nagyobb lapot jelölünk ki mint az eredeti előfordul, hogy amit az egyik lapra írunk, a másikon is megjelenik. Gondolom az adatmezők átfedése miatt.

A második program az ART STUDIO rajzolóprogrammal EP-formátumban kimentett FONT.DAT fájlt tölti vissza BASIC-be.

A programok angol-német gépen, kazettás rendszerben készültek.

1. lista

```
100 PROGRAM "DISPLAY.BAS"
105 LET X=11
110 DO
120 LET A=JOY(0)
130 IF A=1 THEN LET X=X+1
140 IF X>16 THEN LET X=16
150 IF A=2 THEN LET X=X-1
160 IF X<4 THEN LET X=4
170 CALL DISP
180 LOOP
190 DEF DISP
200 SPOKE 255,26172,40+X
210 SPOKE 255,26171,X
220 DISPLAY TEXT
230 END DEF
```

2. lista

```
100 ALLOCATE 20
110 OPEN #1:""
120 CODE M=HEXS("11,80,B4,01,80,04,3E,01,F7,06,C9")
130 CALL USR(M,0)
```

(A közölt programokat Kovács Istvánnak köszönhetjük).

TISZTELT ELŐFIZETŐINK!

Az ENTERPRESS következő, 3. száma
június elején jelenik meg.

A szerkesztőség.

Bemutatkozik a Zozotools 1.6 rendszerbővítő

Hol is kezdjem eme program ismertetését? Talán ott, hogy ha valaki sikeresen elhelyezte a programot tartalmazó EP-ROM-ot a cartridge-ben vagy EXDOS kártyán vagy a ROM kártyán, akkor a HELP listában fel kell tűnnie a ZozoTools ver. x.x sornak. Az x.x helyen természetesen a megfelelő verziószám áll, mi a továbbiakban az 1.6-os verzióval foglalkozunk, bár Zozosoft szerint nemsokára elkészül a 2.0-ás verzió is. Idáig még nem sokat tudtunk meg, ezért további információszerzés érdekében adjuk ki a HELP ZT utasítást (grafomániások: HELP ZOZOTOOLS). Ekkor megtudjuk, hogy ki és mikor követte el a programot, a bővítések listáját, és még néhány hasznos információt, amikről később lesz szó. Az 1.6-os verzió a következő bővítéseket tartalmazza:

RL version 3.2
EV version 1.2
FL version 1.7
FAFO version 2.1
DL version 1.2
CLOCK version 1.6
VS version 1.8
VL version 1.8

A lista után szereplő jótanácsot, (A funkciókról kérj részletes HELP-et.) nem árt megfogadni, és ha lehet TEXT 80-ban kövessük el mindezt. Ha már végig olvastuk a sok HELP-et, akkor térjünk vissza eme cikkhez, aminek az a célja, hogy:

- aki rendelkezik már a programmal, annak bővebben elmagyarázzuk, hogy az egyes funkciók mire, és miért jók,
- aki meg még nem, annak pedig felkeltsük az érdeklődését.

ROM-LIKVIDÁTOR version 3.2

Ez a funkció a ROM lista „piszkálására” való. Köztudott dolog, hogy sok program allergiás egyes bővítőkre, és ezért vagy valami más okból kifolyólag gyakran előfordul, hogy meg szeretnénk szabadulni valamelyik bővítőtől. Ezt eddig megtehettük:

- VENUS-szal, de ennek kezelése nem túl egyszerű,
- EPDOS-szal, ez már egyszerűbb, de nem szabadítja fel a bővítő által lefoglalt területet, és ezért a kényeskedő program továbbra sem hajlandó elindulni. Az RL, ha paraméter nélkül adjuk ki, közli velünk a RAM és a ROM EXOS bővítők listáját, például:

A RAM-bővítők listája:

42H _____ A bővítő szegmens száma
MBP version 1.1 _____ A bővítő által kiírt HELP szöveg

A jelenlegi ROM-lista:

Ez itt egy érvénytelen ROM helyel _____ Ez egy olyan bővítő, amit az EXOS a túl nagy RAM igénye miatt érvénytelenített (az EPDOS ROMHELP-je ilyenből lefagy.)
31H
PGD version 2.6
PGC version 2.6

30H

RAM-terület FFH:AB70H-tól 6 bájt _____ A bővítő által lefoglalt RAM-terület helye és mérete (A méretet eddig egy program sem írta ki)

Zozotools 1.6

20H

RAM-terület FFH:A39CH-től 2004 bájt

EXDOS version 1.3

ISDOS version 1.0

13H

RAM-terület FFH:A29DH-től 255 bájt

ASME version 1.5

SET version 1.5

10H

EPDOS version 1.5

06H

FENAS version 1.1

05H

HEA version 1.0

04H

RAM-terület FFH:9DEAH-től 1203 bájt

VDUMP Kép kinyomtatása

VSAVE Kép kimentése

VLOAD Kép betöltése

HUN Magyar üzemmód

UK Angol üzemmód

03H

BASIC version 2.1

02H

RAM-terület FFH:9DE7H-től 3 bájt

WP version 2.6 (SUPERWP)

01H

WP version 2.1

Ha kigyönyörködtük magunkat, akkor próbáljunk irtani egy kicsit, például távolítsuk el a cartridge-ben lévő programokat: RL 04H,05H,06H,07H. Lehetőségünk van teljesen új ROM-lista definiálására is, például csak a BASIC-et és az EXDOS-t szeretnénk megtartani az előző ROM-listából: RL NEW,20H,03H. Itt kapott helyet egy másik „irtó” utasítás is: 128. Ez a memória bővítés kikapcsolására szolgál, szintén a hülye játék átiratok miatt. Ezeket az utasításokat akár EXDOS.INI-be is tehetjük, például ha külön lemezre gyűjtjük az ilyen programokat. Íme egy példa:

128

RL NEW,20H

LOAD START

Az EV parancs kiírja az összes létező EXOS változót és értékeiket, így felfedezhetjük, ha egy program új változókat hoz létre (például a PAINTBOX MOUSE.XR nevű darabja, lásd a 15. oldalon).

Az FL a funkcióbillentyűk értékeinek megtekintésére, és felhasználóbarát átdefiniálásukra szolgál. Például a BASIC funkcióbillentyűk:

1.=165,"START",161,13

2.=165,"LIST",161,13

- 3.=165,"AUTO",161,13
- 4.=165,"TOGGLE REM1",161,13
- 5.=165,"TEXT",161,13
- 6.=165,"GRAPHICS",161,13
- 7.=165,"TOGGLE KEY CLICK",161,13
- 8.=165,"INFO",161,13
- 9.=165,"CONTINUE",161,13
- 10.=165,"LLIST",161,13
- 11.=165,"RENUMBER",161,13
- 12.=165,"TOGGLE REM2",161,13
- 13.=165,"DISPLAY TEXT",161,13
- 14.=165,"DISPLAY GRAPHICS",161,13
- 15.=165,"TOGGLE SPEAKER",161,13
- 16.=165,"TYPE",161,13

Mint látható a szövegeken kívül még egy rakás vezérlő karakter is előfordul, ezeknek a kódját fejből kéne tudni ha más program segítségével akarjuk átdefiniálni a funkcióbillentyűket, de nem így az FL-nél, mindent írjunk be úgy, mint ha egyébként írnánk:

TAB,INS,DEL, joystick, stb. Ha fáradtságos munkával átdefiniáltuk a funkcióbillentyűket, akkor munkánk eredményét el is menthetjük. Az FL-t bárhol használhatjuk, ahol ki lehet adni EXOS parancsot, és a program EXOS billentyűzet csatornát használ:

BASIC, WP, ASMON, ISDOS, PAINTBOX, MUSIC BOX, AGSYS, LISP, HP, GEN, MON, stb. Ha a program nem engedi EXOS parancs kiadását, de lehetőség van más program betöltésére, akkor nincs gond, mert a kimentett fájl EXOS modul, ezért automatikus a kezelése, így előre definiálhatunk funkcióbillentyűket. (Egy megjegyzés: a WP Zozosoft által átirrt verziója automatikusan betölti a WP.FK fájlt.)

A következő hasznos funkció a FAFO, egy gyors formázó, amelynek több előnye is van:

- kb. olyan gyors, mint más gyorsformázók, de:
- olyan sokoldalú formázási lehetőségeket kínál, mint az EPDOS, sőt még annál is többet!
- EXOS bővítő lévén, bármely EXOS parancs kiadására képes programnál eszünkbe juthat, hogy csak formázatlan lemezünk van üresen... A FAFO parancs kiadás után a státusz sorban jelenik meg egy menü, ahol beállíthatjuk a meghajtót, a sávok számát 40-től egészen 90-ig (!), a szektorok számát 8-tól 11-ig, és azt, hogy egy logikai blokk (cluster) hány szektort tartalmazzon, bár ez általában 2 (EXDOS, EPDOS, stb) érdemes 1-re állítani, mert minden megkezdett blokk teljesen lefoglalódik, és nem mindegy, hogy így módon mennyi terület megy veszendőbe (akár 30 kilobájt is lehet!). Ezért jó, hogy az EPDOS blokkokban is kifirja a méretet! (éppen ezért a bájtokban számolt méret nem egyezik meg a ténylegesen lefoglalt terület méretével. Ez PC-n nem szokás, csak bájtokban, próbálja megcsinálni valaki NORTON COMMANDER-rel, amit a Zozosoft EPDOS-sal elkövetett: 45 lemezen mindössze 4.5 kilobájt szabad hely maradt!!) Az egyes blokk méret másik előnye az, hogy a RAMDISK blokk mérete is 1, ezért könnyebb a méretek összehasonlítása. 11 szektoros formázásnál kétféle változat is van, tekintettel, hogy ilyenkor az adatok nagy zsúfoltsága

miatt nem minden meghajtóra jó ugyanaz a formátum! Más gond is lehet a meghajtókkal: egyes (általában a „kattogások”) meghajtóknak picit lassabb a reakcióidejük, pláne ha nem megfelelő fejléptetési sebességet alkalmazunk (az eredeti EXDOS kártyán lévő WD 1770-es csak lassabb sebességet tud mint amit az újabb meghajtók szeretnek), ezért az EXDOS, EPDOS csak 40 sávsnak kezeli formázáskor (360 Kb, pedig a boltban 720-asnak mondták...), a FAFO erre is figyel. A plusz sávok természetesen le lesznek ellenőrizve, hogy tényleg elbírja-e a meghajtó. (Erről más gépeken (PC, ATARI, AMIGA, stb.) elfelejtkeznek.) Ha formázás közben ijedten vesszük észre, hogy nem azt a lemezt formázzuk amelyiket kellett volna, akkor mivel a formázás belülről halad kifelé, a STOP (ESC) billentyű gyors használatával még megmenthető a fájlok egy része.

A következő funkció a DL, ez egy gyors DTF betöltő, előnye a gyorsaság mellett az, hogy mindig kéznél van, és nem foglal lemezen helyet. (A DTF programokról pár oldallal arrébb lehet többet megtudni.)

A CLOCK magyarul órát jelent, gondolom nem nehéz kitalálni, hogy mit csinál ez a program(ocská)... ..na nem státusz-sor óra, az nem valami jó, villog, és eltakarhat értékes információkat (editor puffer méret), ez a státusz-sor felett (!) foglal helyet. A CLOCK az órakártya kezelést is ellátja, persze csak akkor, ha van órakártyánk.

A hátralévő két funkció (VS, VL) a BRD (HUN vagy EP PLUS) által megvalósított VSAVE, VLOAD „utódja”, csak tömörített formában, és némi plusz szolgáltatással kiegészítve:

- paletta elmentése,
- töltéskor a megjelenítés vezérlése,
- EXOS-mudulként való kezelés.

Természetesen felismeri a VLOAD formátumú képeket is, csak kb. háromszoros sebességgel tölti be őket. Mivel a képeket EXOS modulként kezeli, ezért meg lehet azt is csinálni, hogy egy BASIC programot a betöltő képpel egy fájlban tároljunk, vagy egy fázis képekből álló animációnál megspóroljuk a csatorna megnyitásokat, szín beállításokat és a betöltéseket, ezek helyett egyetlen EXT "VL ... is elegendő.

A ZT egyéb szolgáltatásai:

- mindkét meghajtón keresi az EXDOS.INI-t,
- a bejelentkező képnél billentyűvel dönthetjük el, hogy melyik program induljon. (B: BASIC, W: WP, A: ASMON, stb.)

* * *

A Zozotools 1.6 megrendelhető:

A budapesti EP-klubban, és a szerkesztőség címén:
 ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.,
 valamint az alábbi címen:
 Haluska László, 1086 Budapest,
 Karácsony S. u. 18. 3/41.

RAM-szegmensek az EXOS alatt

Egy megbízható program, nem használhat használatra kitalált RAM szegmenst. Erre több példa is rámutat. Más konfiguráció alatt is lehessen futtatni. Az operációs rendszer is használhatja a RAM-szegmenst. (RAMDISK, BŐVÍTÉS, CSATORNA, ESZKÖZ, stb.) Hiányozhat vagy hibás is lehet a kitalált szegmensszám. Egy szegmenst az operációs rendszertől lehet igényelni, ill. felszabadítani.

EXOS 24 szegmens igénylés

Vissza: A=státusz C=kiutalt szegmensszám

DE=EXOS határ (4000H)

Ha nincs már szabad szegmens, akkor a rendszer által használt alsó szegmenst utalja ki megosztott szegmenként. Az ilyen RAM-ot nem célszerű használni, mert leblokkolja az operációs rendszert. Hiába szabadul fel időközben egy teljes szegmens, még egy csatorna nyitást is „nincs szabad memória” hibával fog elutasítani. Ezért az ilyen RAM-ot azonnal fel kell szabadítani.

LD C,szegmensszám

EXOS 25 szegmens felszabadítás

Vissza: A=státusz

Az ilyen jellegű hívással, (USER) felhasználói szegmenskezelés történik. Ennek lényege, hogy a foglaltságuk megszűnik amint egy új felhasználói programot töltünk be, vagy egy rendszerbővítés átveszi a vezérlést, ill. 40H, 60H jelzőkkel végrehajtott EXOS RESET hatására. A perifériák által végrehajtott szegmens foglaltság-felszabadítást az EXOS külön kezeli, és az előző akciók hatására sem szűnik meg a foglaltságuk. A rendszerbővítéseket szintén perifériaszegmensre tölti be az EXOS. Ha ilyen szegmensre van szükségünk, akkor a következő trükkkel oldhatjuk meg.

```
LD A,255 ;RENDSZERSZEGMENS
OUT (0B2H),A ;2. LAPRA
LD HL,0BF79H ;KERNELJELZŐ
SET 0,(HL) ;PERIFÉRIA FUTÁS
EXOS 24 ;SZEGMENS KÉRÉS
RES 0,(HL) ;FELHASZNÁLÓI FUTÁS
```

Sok esetben nem elegendő az EXOS által elérhető szegmenskezelés. Pl. adott szegmensszám vagy videoszegmens igénylése. Ilyenkor az EXOS-szal kompatibilisen, magunknak kell a kiutalást kézbevenni. A bekapcsolást követően végrehajtott TESZT alatt történik a RAM-szegmensek könyvtárba vétele. A kezdőcím (255-ös szegmens) 0ABD0H, ide kerül a 0FFH szegmensbejegyzés. Innen lefelé (csökkenő címekkel és szegmensszámokkal) következnek a RAM-tesztet kiálló működő szegmensek. A végére a legalsó szegmensszám kerül, melynek megkülönböztetett szerepe van. Ez lesz a nullaszegmens. (Értéke kiolvasható a 0BFFCH címről.) Mivel e szegmenst nem lehet kiutalni, az értékét nullára módosítja az EXOS, a címét letárolja 0BF9CH-n. (A RAM-ok alatt lesz a ROM-ok könyvtára.) A 255-ös szegmens állandó rendszerszegmens lesz, melynek száma jelen esetben 1. A későbbi csatorna nyitások hatására számuk megnövekedhet. Az EXOS nyilvántartást vezet a RAM-ok kiutalásáról.

```
BF9A EXOS határszegmens címe.
BF9C RAM-szegmensek végcíme.
BF9E A megosztott szegmensek száma.
BF9F A szabad szegmensek száma.
BFA0 A felhasználó által foglalt szegmensek száma.
BFA1 A perifériák által foglalt szegmensek száma.
BFA2 A rendszer által használt szegmensek száma.
BFA3 A működő szegmensek száma.
BFA4 A nem működő szegmensek száma.
```

Az EXOS 0BF9A-n tárolja a határszegmens címét. Ez a legalsó, rendszer által használt szegmens. A RAM-szegmens lista az alábbi sorrendben épül fel.

```
(BF9C)→ 0
FELHASZNÁLÓ N=(BFA0)
PERIFÉRIA N=(BFA1)
SZABAD N=(BF9F)
(BF9A)→ RENDSZER N=(BFA2)
ABD0 → 255
```

Nézzük meg példának, az FDH felhasználói szegmens lefoglalását.

```
SEIZE: LD HL,(0BF9AH) ;HATÁRSZEGMENS
DEC HL
LD A,(0BF9FH) ;FREE
OR A
JR Z,ERROR ;NINCS SZABAD
LD B,0
LD C,A
LD A,0FDH
CPDR ;KERESÉS
JR NZ,ERROR ;NINCS
LD D,H
LD E,L
INC DE
LD A,(0BFA1H) ;PERIFÉRIA
ADD A,C
LD C,A
JR Z,SEIZE10
LDDR ;FELCSÚSZTATÁS
SEIZE10: INC HL
LD (HL),0FDH ;USER SZEGMENS
LD HL,0BF9FH
DEC (HL) ;FREE SZEGMENS-1
INC HL
INC (HL) ;USER SZEGMENS+1
XOR A ;OK
RET
ERROR: LD A,245 ;A SZEGMENS FOGLALT
OR A
RET
```

(Hisoft)

ÚJDONSÁGOK • ÚJDONSÁGOK

A tömörített programokról

Egy-két éve megjelentek a tömörített játék programok! Aki szeret játszani, annak előbb-utóbb gondot jelenthet a programok tárolása. A sok játék programhoz sok adathordozó is kell. Ezen próbált segíteni a DTF tömörítő. Sikerrel!

A fájlok .DTF kiterjesztéssel szerepelnek. Betöltésük a DTF-betöltővel tovább tart, mint a hagyományos játékok betöltése. Megjegyezzük, hogy a Zozotools 1.6 rendszerbővítő .DL parancsa sokkal gyorsabban tölti a DTF-fájlokat, mint az eredeti DTF-betöltő.

Az EPDOS 1.5 rendszerbővítő is sikereket ért el a PACK nevű tömörítőjével. Ehhez készült egy külső rendszerbővítő, amely csak az EPDOS-al használható. Ennek neve PP 1.1., amely jelentősen megkönnyíti a tömörítést. A tömörítendő fájlokat kijelöljük az EPDOS 1-es módjában, majd az EXT-menüben kiadjuk a PP parancsot. A céleszközön a tömörített fájl .PCK kiterjesztéssel jelenik meg. Betölteni az EPDOS Start-menüjével lehet. Az EPDOS Start-menüje egyébként be tudja tölteni a DTF, PCK-fájlokat, valamint elindítja a BASIC programokat, a VSAVE-vel elmentett képeket és természetesen a gépi kódú programokat is.

Nézzünk egy példát: milyen hatékonyan tömörítenek a tömörítők? Kiszemelt programunk a SPACE CRUSADE.

```
Eredeti méret: 115 464 byte (Töltési idő: 15 sec.)
DTF-el tömörítve: 61 127 byte (Töltési idő: 60 sec.)
PACK-al tömörítve 68 750 byte (Töltési idő 15 sec.)
```

Győzött a DTF, de megjegyezzük, hogy a kész DTF-fájlokhoz még egy betöltőt is kell írunk. A PACK-kal viszont saját magunk tömöríthetjük programjainkat. A DTF-tömörítőről csak annyit: használata rendkívül körülményes, felhasználói felülete egyáltalán nincs. A kész DTF-programokról pedig csak annyit: ha eszünkbe jut, hogy annál a játéknál kevésnek bizonyul a 3 élet...nem tudunk semmit tenni! A PACK-nál viszont ez nagyon könnyen megoldható. A következő számban egy DTF-kicsomagoló programot fogunk közölni.

A BINÁRIS SZÁMOKRÓL

A digitális számítógépek és a digitális technikával készült alkatrészek olyan áramkörökből állnak, amelyek lényegében két-állapotúak (binárisak). Mivel minden alkatrész gyorsabban tudja felismerni az adandó funkciót, ha csak két esetleges állapotot kell ismerniük. Kevesebb a zavarás és a hibalehetőség. Például ezért találhatóak számítógépekben kizárólagosan csak digitális alkatrészek. Tehát a számítógép által használt jelek binárisak, így a változói is binárisan értékelhetők.

SZÁMÍTÁSOK BINÁRIS SZÁMOKKAL

ÖSSZEADÁS

A kettes számrendszer egyik előnye, hogy a műveletek végzése sokkal egyszerűbb mint például a tízes számrendszerben. Ahhoz, hogy a tízes alapú számokat összeadjuk, kifejezetten szűkeges az iskolában megtanult „összeadás” táblázat. De mivel a számok sorrendje a kettes számrendszer esetében nem különböz, ezért így több száz állapot lehetséges már igen kis tagszámú számsornál is az összeadáskor.

A kettes számrendszerben könnyű a dolgunk, mert csak a következő négy állapot lehetséges:

$$\begin{aligned} 00 + 00 &= 00 \\ 01 + 00 &= 01 \\ 00 + 01 &= 01 \\ 01 + 01 &= 10 \end{aligned}$$

Mindezt példával is szemléltetem, hogy érthető legyen, tízes számrendszerben is elvégzem a műveletet:

$$\begin{array}{r} 11101 \\ +01100 \\ \hline 111001 \end{array} \quad \begin{array}{r} 29 \\ +12 \\ \hline 41 \end{array}$$

Az összeadást itt is a legkisebb helyiértékű számjeggyel kezdjük, és úgy haladunk jobbra.

Az iskolában valahogy így tanultunk számolni:

Kilenc, meg kettő az tizenegy, leírjuk az egyet, marad egy, kettő meg egy az három meg egy az négy. Leírom a négyet, és a végeredmény negyvenegy.

Ez most is igaz. De itt most a jelenlegi példánkban így szól: Egy meg nulla az egy, leírjuk az egyet, átvitel nincs. Nulla meg nulla az nulla, leírjuk a nullát. És így tovább az előbbi táblázat szerint.

Most már tudunk bináris számokat összegezni, amint figyeltük nem kellett hozzá csak néhány perc. Persze nem árt ezt még egy kicsit gyakorolni, és tízes számrendszerben ellenőrizni számításaink pontosságát.

KIVONÁS

A kivonás a kettes számrendszerben lényegesen nehezebb mint az összeadás, de nem is érdemes vele foglalkozni, mert a számítógépek teljesen másképp végzik, de azért megemlítem:

A kivonás ez esetben is úgy történik, mint a tízes számrendszerben. Jobbról a legalacsonyabb helyiértékű részről indulunk bal felé. A kivonást számjegyenként kell elvégeznünk. Ha a kivonandó magasabb, akkor a magasabb helyiértéktől veszünk kölcsön.

$$\begin{array}{r} 11011001 \\ -01101111 \\ \hline 01101010 \end{array} \quad \begin{array}{r} 217 \\ -111 \\ \hline 106 \end{array}$$

SZORZÁS

Most is hasonlóan végezzük a műveletet, mint a tízes alapnál. Minden lépésben egy számjeggyel szorzunk végig minden értéket. A részsorzatot is eltolhatjuk egy vagy több helyel. Hogy látható legyen ez milyen egyszerű, megmutatom a szorzótáblát:

A	B	A×B
00	00	00
00	01	00
01	00	00
01	01	01

Például:

$$\begin{array}{r} 1101 \times 1011 \\ 1101 \\ 0000 \\ 1101 \\ 1101 \\ \hline 10001111 \end{array}$$

Szorzatok 2 hatványaival:

Most már minden baj nélkül tudunk szorozni 2 hatványaival. Egyszerű, hiszen kettővel csak úgy kell szorozni, hogy a végeredmény után 0-át írunk.

$$11 \times 10 = 110 \quad 3 \times 2 = 6$$

Az osztást azért nem írom le, mert a számítógép teljesen másképp használja az osztást mint mi. A bonyolultság szempontjából ez teljesen egyedülálló.

Piotr

Fizessen elő a

RÁDIÓTECHNIKA és a **hobby**
elektronika

folyóiratokra! Így biztosan hozzájut!

Címünk: 1374 Budapest, Pf. 603.

A szerkesztőségben regisztrált HE előfizetőknek díjmentes nyák-film melléklet.

MUSIC BOX PLAYER

Aki szereti a zenét az bizonyára ismeri és használja a MUSIC BOX zeneszerkesztő programot, amelyet Gyányi Sándor írt 1991-ben. E kiváló program nagyon jó tulajdonságokkal rendelkezik. Könnyen szerkeszthetünk vele jobbnál jobb zenéket. A programról már olvashattunk az újság hasábjain. Most egy olyan segédprogram készült a MUSIC BOX-hoz, amellyel a megírt zenéket saját programjainkban is használhatjuk. De ha esetleg a felhasználó Basic programozás közben akar zenét hallgatni ezt is megteheti. Ez a program egy rendszerbővítő, amelyet Zozosoft írt 1993-ban. A lényege, hogy a MUSIC BOX-ban írt zenét a COMPILE menüpontban 4000h-ra lefordítjuk. Következő lépésként betöltjük az MBP rendszerbővítőt, majd kiadjuk az :MBP fájlnev parancsot. (A fájlnevnek azt adjuk meg, amit a MUSIC BOX-ban adtunk a fordításnál. A fájlnevet idézőjelek nélkül kell beírni!) Ezután a :PLAY parancsal elindul a zene. Ezalatt bármit csinálhatunk: rajzolhatunk, programozhatunk stb.

Parancsok: :MBP fájlnev – zene betöltése
:PLAY – zene bekapcsolása,
:MUTE – zene kikapcsolása,
:HOLD – zene felfüggesztése,
:MERA – zene kitörlése.

Most pedig sokak kérésére közöljük a szuper rendszerbővítő listáját. A listát az ASMON editorába kell begépelni és ezt követően 7-es fejléccel kell fordítani. (Csak azért, hogy gyakoroljuk a relokálható fájlok készítését és a bővítő ne foglaljon le egy szegmenst!) Jó zenélést kívánunk!

– mi –

```

HELP          .SETRTP 3
              LD A,C
              CP 8
              .CSEG
              JP Z,KUSS
              DEC A
              RET Z
              DEC A
              JR Z,PARANCS
              DEC A
              JR Z,HELP
              RET
              LD A,B
              OR A
              JR Z,SFJKF
              .CSEG
              LD HL,MBP
              .CSEG
              CALL AZONOS
              RET NZ
              LD C,0
              PUSH DE
              PUSH BC
              .CSEG
              LD DE,H1
              .ASEG
              LD BC,S1
              LE A,255
              EXOS 8
              POP BC

```

```

SFJKF        POP DE
              RET
              PUSH DE
              PUSH BC
              .CSEG
              LD DE,H2
              .ASEG
              LD BC,S2
              JR HELPK
              .CSEG
              LD HL,MBP
              .CSEG
              CALL AZONOS
              .CSEG
              JP Z,LOAD
              .CSEG
              LD HL,PLAY
              .CSEG
              CALL AZONOS
              .CSEG
              JP Z,PLAJ
              .CSEG
              LD HL,HOLD
              .CSEG
              CALL AZONOS
              .CSEG
              JP Z,MOON
              .CSEG
              LD HL,NERA
              .CSEG
              CALL AZONOS
              .CSEG
              JP Z,DEL
              .CSEG
              LD HL,MUTE
              .CSEG
              CALL AZONOS
              RET NZ
              DI
              .CSEG
              LD A,(SZEG)
              OR A
              JR Z,OK
              OUT (0B1H),A
              .ASEG
              CALL 4006H
              XOR A
              .CSEG
              LD (FIRST),A
              LD A,1
              .CSEG
              LD (PL),A
              .CSEG
              JP POFABE
              EI
              XOR A
              LD C,A
              RET
              DI
              .CSEG
              LD A,(SZEG)
              OR A
              JR Z,OK
              OUT (0B1H),A
              .CSEG
              CALL ELLENOR

```

MUTAL

OK

SHATUP


```

LD B,A
.CSEG
LD A,(ELL)
CP B
JR NZ,NEMJOO
.CSEG
CALL FOGLAL
DI
.CSEG
LD (FOG),A
OR A
JR Z,OK
NEMJOO .ASEG
CALL 4006H
XOR A
.CSEG
LD (FIRST),A
LD A,1
.CSEG
LD (PL),A
.CSEG
KUSS JP POFABE
LD A,1
.CSEG
LD (FOG),A
.CSEG
CALL SHATUP
.CSEG
LD A,(FOG)
OR A
JR Z,OKFOG
XOR A
.CSEG
OKFOG LD (SZEG),A
LD A,138
.CSEG
LD DE,NAME
EXOS 1
LD A,138
EXOS 4
CP 15
JR Z,OKENYEM
IN A,(0B3H)
.CSEG
LD (TAB_SEG),A
.CSEG
LD DE,TYPE
.ASEG
LD BC,0
.CSEG
LD (TYPE-1),BC
.CSEG
LD (TYPE-3),BC
XOR A
.CSEG
LD (TYPE+2),A
OKENYEM EXOS 21
LD C,8
LOAD RET
LD A,(DE)
LD (PL),A
CP 3
JR Z,OK
CP 4
JR Z,OK
INC DE ;M
DEC A
INC DE ;B
DEC A
INC DE ;P
DEC A
INC DE

```

```

DEC A
LD (DE),A
LD A,78
EXOS 1
JR NZ,HIBA
.CSEG
CALL MUTAL
.CSEG
LD A,(SZEG)
OR A
JR NZ,MARVAN
EXOS 24
JR NZ,HIBA
LD A,C
MARVAN OUT (0B1H),A
.CSEG
LD (SZEG),A
LD A,78
.ASEG
LD DE,4000H
LD B,D
LD C,E
EXOS 6
LD A,78
EXOS 3
.CSEG
CALL ELLENOR
.CSEG
LD (ELL),A
.CSEG
HIBA JP OK
PUSH AF
LD A,78
EXOS 3
POP AF
LD C,0
RET
.CSEG
PLAJ LD A,(SZEG)
OR A
.CSEG
JP Z,OK
OUT (0B1H),A
.CSEG
LD A,(FIRST)
OR A
JR NZ,NEMFIRST
DI
.CSEG
LD A,(SEL)
.ASEG
CALL 4000H
LD A,1
.CSEG
LD (FIRST),A
EI
NEMFIRST XOR A
.CSEG
LD (PL),A
.CSEG
JP OK
.CSEG
MOON LD A,(SZEG)
OR A
JP Z,OK
.CSEG
LD (PL),A
DI
POFABE LD C,0A0H
LD B,10H
XOR A
CIMKE OUT (C),A

```


	INC C	TABL	DW MEGSZ,NUL,NUL,NLL,NL2,HIB,HIB, HIB,HIB,HIB,HIB,HIB,INI,PUF
	DJNZ CIMKE	NUL	XOR A
	EI		LD D,A
	.CSEG		LD E,A
DEL	JP OK		EXOS 27
	.CSEG		RET
	CALL MUTAL	NLL	XOR A
	XOR A		RET
	.CSEG	NL2	LD A,15
	LD (SZEG),A		RET
	IN A,(0B1H)	HIB	LD A,0E7H
	LD C,A		RET
	EXOS 25		.CSEG
	.CSEG	INI	LD (HJKL),IX
	JP OK		RET
MBP	DB 3,"MBP"		.ASEG
PLAY	DB 4,"PLAY"	HJKL	DW 0
MUTE	DB 4,"MUTE"	PUF	JR INI
HOLD	DB 4,"HOLD"		.CSEG
MERA	DB 4,"MERA"	MEGSZ	LD A,(PL)
SZEG	DB 0		OR A
PL	DB 1		RET NZ
SEL	DB 0		.CSEG
FIRST	DB 0		LD A,(SZEG)
AZONOS	PUSH DE		OR A
	PUSH BC		RET Z
	INC DE		OUT (0B1H),A
	LD A,(HL)		.ASEG
	CP B		CALL 4003H
	JR NZ,NEMJO		RET
CIKL	LD A,(DE)	ELLENOR	.ASEG
	INC DE		LD HL,4000H
	INC HL		LD B,90H
	CP (HL)		XOR A
	JR NZ,NEMJO	ASDFC	ADD A,(HL)
	DJNZ CIKL		DJNZ ASDFC
NEMJO	POP BC		RET
	POP DE	ELL	DB 0
	RET	FOG	DB 0
		FOGLAL	.CSEG
H2	DB "MBP version 1.1",13,10		LD A,(SZEG)
S2	EQU H2		LD C,A
H1	DB "Music Box Player 1.1",13,10		EXOS 25
	DB "Irtá: ZOZOSOFT&APUCI 1993.",13,10,13,10		LD C,0
	DB "A Music Box-szal megirt, ",136,"s 4000H-ra fordított "	MIENK	PUSH BC
	DB "zen",136,"ket lehet az EXOS 50Hz-es megszakit",149,"s",149,"ban "		EXOS 24
	DB "lej",149,"tiszani.",13,10		JR NZ,VISSZA
	DB "Parancsok:",13,10		PUSH BC
	DB "MBP f",149,"jln",136,"v zene bet",147,"lt",136,"se",13,10		.CSEG
	DB "PLAY zene bekapcsol",149,"sa",13,10	MEGVAN	LD A,(SZEG)
	DB "MUTE zene kikapcsol",149,"sa",13,10		CP C
	DB "HOLD zene felf",148,"ggeszt",136,"se",13,10		JR Z,MEGVAN
	DB "MERA zene kit",147,"tl",136,"se",13,10,13,10		JR NC,MIENK
S1	EQU H1		LD A,1
	DB 0,0,0		JR NZ,NINCS
TYPE	DB 0,32,0		POP BC
	.CSEG		XOR A
	DW TABL-8000H		CP C
TAB_SEG	DB 0,0		RET Z
	DB 5,"SOUND"	NINCS	EX AF,AF'
	DB TYPE	VISSZA	POP BC
PERIF	.CSEG		LD A,C
			OR A
			JR Z,MINDV
			EXOS 25
			JR VISSZA
		MINDV	EX AF,AF'
			RET
		NAME	DB 6,"SOUND:"
			END

Mire jó a Paintbox-nyíl?

A Paintbox rajzolóprogramban az egyes objektumok között egy nyíllal mozoghatunk, amit mindkét joystick-kal valamint az egérrel vezérelhetünk. A rajzolóprogram MOUSE.XR nevű fájlját azonban saját programjainkhoz is használhatjuk. Be kell töltenünk a MOUSE.XR fájl, majd a :PB parancs láncolja be a MOUSE eszközt. A példaprogram azért áll két részből, hogy újraindításnál ne láncolja be újra a MOUSE-t. A koordináták lekérdezése már egyszerű feladat. Most ismertetjük azokat a változókat amelyekkel a program hoz létre:

- 180 – melyik videolapot használjuk.
- 181 – a státusz sorban hol legyen a koordináták kiírása.
- 182 – 1 = kiírja a koordinátákat.
0 = nem írja ki a koordinátákat.
- 183 – bitminta a nyílhoz.
- 184 és 185 – vízszintes koordináta.
- 186 és 187 – függőleges koordináta.
- 188 – *??? a gomb nincs lenyomva*
- 189 – melyik joystick legyen aktív.

- mi -

```
10 PROGRAM "EGER.BAS"
100 WHEN EXCEPTION USE HIBA
200 EXT "LOAD MOUSE.XR"
300 EXT "PB"
400 SET 182,1
450 RUN "EGER2"
500 END WHEN
600 HANDLER HIBA
700 IF EXTYPE>0 THEN 400
800 END HANDLER
```

```
10 PROGRAM "EGER2"
100 GRAPHICS
110 SET PALETTE 200,0,29,255
120 PLOT 300,300;500,300;500,346;300,346;300,300
122 SET INK 2
123 PLOT 336,338,
125 PRINT #101:"MENU"
130 OPEN #10:"MOUSE:"
150 ASK 184 A
160 ASK 186 B
170 LET J=JOY(0)
175 IF A>152 AND B>186 AND A<246 AND B<202
    THEN 180
176 GOTO 150
180 IF J=16 THEN
210 PRINT "Sikerült!!!"
213 ELSE IF J<>16 THEN
220 GOTO 150
230 END IF
```

„Hol a hiba?”

Az ENTERPRESS I/2. számában a 16. oldalon megjelent hiba magyarázata (emlékeztetőül: Hol a hiba? Titokzatos hiba bűjkál valahol az EXDOS – IS–DOS csatlakozásnál. Néha, ha RAM-diszket használva akarjuk az IS–DOS-t elindítani, az EXDOS File not Found hibaüzenettel utasítja el a próbálkozást. Ezután, ha megszüntetjük a RAM-diszket, és újra megpróbáljuk, a rendszer No RAM disk üzenetet ad, akkor is ha gondosan az A meghajtóra váltottunk előtte.)

A hiba elhárításához ismerni kell a 72-es EXOS változó jelentését (az IS–DOS leírásban rosszul szerepel!):

BOOT_DRV: „újraindítási meghajtó”, alapállapota 0, ha behívjuk az IS–DOS-t, akkor ide eltárolódik az aktuális meghajtó (71-es változó), a továbbiakban a 72-es változó által meghatározott meghajtón keresi az IS–DOS az AUTOEXEC.BAT fájl, a .HLP fájlokat, innen tölti vissza magát ha valamely program (vírus?) megpróbálja az IS–DOS területeit, és az EXDOS is az IS–DOS következő meghívásakor erről a meghajtóról tölti be az IS–DOS.SYS fájl (kivéve ha ROM-ban van az IS–DOS). Mivel az EXDOS csak akkor tárolja el az aktuális meghajtót ebbe a változóba, ha 0 van benne, így érthető, hogy miért kereste az IS–DOS-t a második próbálkozásnál még mindig a RAM-diszken. A hiba elhárítása tehát nagyon egyszerű: VAR 72,0 (A leírtakból kiderül, hogy a hiba nemcsak az IS–DOS.SYS fájljal, hanem az AUTOEXEC.BAT-tal, és .HLP fájlokkal is előfordulhat.) Egy megjegyzés: az IS–DOS.SYS fájl 5-ös fejlécű modul, így a LOAD paranccsal is betölthető, csak ekkor nem adhatók át paraméterek.

ZOSOSOFT

dBase installálás

Az IS-DOS alatt futó dBase 2.3-mal semmi gond nincs, de a 2.4-esben (2.4 angol; 2.41, 2.42 német vagy magyar verziók) zavaró az, hogy hiányzik a bizonyos dolgok kiemelésére szolgáló inverz csík. Ezen az installáló programmal segíthetünk: Az installálás menete (a leírás hasonló az örökélet kódok beviteléhez):

dBase 2.4	dBase 2.41, 2.42
INSTALL 2.7 (angol)	INSTALL 3.5 (német)

Az installálás kezdete:

[Y] [Y] [Y] [D]	[J] [Y] [J] [D]
-----------------	-----------------

Az átírandó pontok:

```
- 4
[N] 27 [ENT] 105 [ENT] 6 [ENT] [ENT] [Y]
- 5,8
[N] 27 [ENT] 105 [ENT] 0 [ENT] [ENT] [Y]
- 7
[N] 27 [ENT] 105 [ENT] 6 [ENT] 27 [ENT] 89 [ENT]
55 [ENT] 32 [ENT] [ENT] [Y]
A német verzióban [Y]=[J]!
```

Kilépés az installálásból:

[0] [ENT] [ENT] [A] [Y]	[0] [N] [J]
-------------------------	-------------

(Megjegyzés: installálás előtt vegyük le az írásvédelmet a fájlokról.)

ZOSOSOFT

A TURBO KÁRTYÁRÓL

Még tavaly az SMD Team egy turbo kártyát készített az ENTERPRISE-hoz. A kulturált kinézetű és szerelésű kártya lehetővé teszi, hogy gépünk 6 MHz sebességű legyen. Beszerelése egyszerű, kivéve azt a pontot, amikor két helyen át kell vágnunk a nyákokat. A kártyáról 11 db vezeték jön le, ebből ötöt a megadott helyekre kell forrasztani, 3 a kapcsolóhoz megy, a másik három pedig a LED-ekhez. A kapcsolóval 4 és 6 MHz között tudunk kapcsolni. Az aktuális állapotról a zöld és piros LED-ek tájékoztatnak. A kártyához adott útmutatás szerint a gépben ki kellene cserélni a Z80 A-t Z80 B-re, de ez a tapasztalat szerint teljesen felesleges, az általam átalakított 7 gép tökéletesen működik Z80 A-val is. A géppel csak egyetlen probléma lehet, a video memória sebessége (Ezt onnan lehet tudni, hogy egy kis bemelegedés után elszáll, RESET-nél ERROR-t ír ki FE-FC között, vagy el se indul a teszt, csak a keret villog), ekkor az R 12-es ellenállás kisebb értékűre való cseréje (az eredeti 220 Ohm) megoldja a problémát. A memória bővítő EXDOS kártyákkal lehet még probléma. Ezt az IC-k gyorsabbakra való cseréje oldja meg, de már találkoztam olyan kártyával is, amelyik csak a CMOS EPROM-

okat szereti. Végezetül egy „normális” órajel mérő program (nem lehet becsapni a 191-es port állítgatásával).

```
10 PROGRAM "OJ.BAS"
100 ALLOCATE 88
110 CODE OJ=HEX$("F3,ED,4B,38,00,C5,DD,E5")
120 CODE =HEX$("FD,E5,DD,21,01,B9,FD,21")
130 CODE =HEX$("01,BA,01,37,C9,ED,43,38")
140 CODE =HEX$("00,21,01,00,3E,30,D3,B4")
150 CODE =HEX$("FB,76,FD,CB,00,FE,DD,CB")
160 CODE =HEX$("00,FE,3E,30,D3,B4,FB,76")
170 CODE =HEX$("3E,30,D3,B4,FB,AF,23,30")
180 CODE =HEX$("FD,FD,CB,00,BE,DD,CB,00")
190 CODE =HEX$("BE,FD,E1,DD,E1,C1,ED,43")
200 CODE =HEX$("38,00,3E,08,32,01,B9,FB,C9")
210 PRINT AT 1,1:"Órajel:
      ";TRUNCATE(USR(OJ,0)/512,2);"Mhz";
220 GOTO 210
```

*

(A turbo kártyáról további információt valamint megrendelést a szerkesztőség címén kérhet: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.)



SZERVEZÉSI, SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS KERESKEDELMI Kft.

Alaplapok, RAM-ok, modulok, Floppy-k, winchesterek, kontrollerek, házak, monitorok, hálózati tartozékok, billentyűzetek, mouse-ok,

kábelek, nyomtatók valamint komplett géppősseállítások 1 év garanciával!

Appli-COMP Szervezési, Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.

Üzlet: Budapest, X. kerület, Állomás u. 27. (Kőbánya városközpont)

- Megrendelhető: - ROMBAY NYÁK - 1*32K 200 Ft
1*64K 250 Ft
2*32K 350 Ft
doboz 150 Ft

- EPROM égetés 16K 50 Ft
32K 100 Ft (eprommal 500 Ft)
64K 200 Ft (eprommal 700 Ft)

	méret	
BASIC 2.1	16384	16K
BRD-UK	16384	16K
HUN-UK	16384	16K
EXDOS 1.0	16384	16K
EXDOS 1.3 (VAR 73,3)	32768	32K
EXDOS 1.3 HUN	32768	32K
EXDOS 1.3&SDOS 1.0 HUN	32768	32K
ASMON 1.5	32768	32K
ASMON 1.5+TEST (4-5. seg.)	32768	32K
ASMEN 1.5	32768	32K
ASMEN 1.5+TEST (4-5. seg.)	32768	32K
ASMON 1.5/B	32768	32K
(ASMEN gyorsított bejelentkezéssel)		
SPLOADER+TEST (4-5. seg.)	32768	32K
SPECTRUM (4. seg.)	16384	16K
FORTH	16384	16K

LISP	16384	16K	
CYRUS CHESS II.	16384	16K	
EPDOS 1.6 A-F	32768	32K	(+400 Ft szerzői díj)
FENAS 1.2+TEST (4-5. s.)	26885	32K	(+200 Ft szerzői díj)
FENAS 1.2	26020	32K	(+200 Ft szerzői díj)
DTEST	11650	16K	
ZOZOTOOLS 1.6	32768	32K	(+200 Ft szerzői díj)
VENUS 1.83	28674	32K	(+400 Ft szerzői díj)
VENUS 1.83/EPD	28674	32K	(+400 Ft szerzői díj)
MULTIROM	27525	32K	GEN version 1.1 MON version 1.1 MON5 version 1.0
SPECTRUM	32768	32K	BASIC version 2.1 DTEST version 2.3 SCOPY Spectrum parallel copy
BQ	32768	32K	BASIC version 2.1 DTEST version 2.3 QUICK loader 1.3 TCOPY version 1.1 ERRS version 1.1
EPROMÉGETŐ	16384	16K	PACK&UNPACK 1.0 EPROM version 1.0

Haluska László, 1086 Budapest, Karácsony S. u. 18. 3/41.

MEGKÉRDEZZÜK...

Aki régi olvasója az újságnak, bizonyára emlékszik rá, hogy a legelső számban már megjelent egy hasonló kérdőív. Ennek az a feladata, hogy a szerkesztőség tudomást szerezzen arról, hogy a felhasználók milyen konfigurációval rendelkeznek, milyen programnyelvet használnak, mennyit foglalkoznak a géppel stb. Természetesen a szerkesztőknek nagy segítséget nyújt, ha minél több kérdőívet küldenek vissza a szerkesztőség címére a Kedves Olvasók! A következő számoknál már figyelembe tudjuk venni, hogy milyen szempontok alapján szerkesszük a lapot, milyen leírások, programlisták kerüljenek a lapba.

Kérjük a Kedves Olvasót, hogy a kérdőívet lelkiismeretesen töltsse ki és küldje vissza a szerkesztőség címére (ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.). Ezzel nagymértékben elősegíti a szerkesztők további munkáját. Köszönjük.



1. Mire használja a gépet?

- Játék
- Játék és programozás
- Programozás
- Üzleti
- Egyéb

- LISP
- Egyéb

2. Milyen kiegészítésekkel rendelkezik?

- Kazettás magnetofon
- Floppy meghajtó + vezérlő
- Memória bővítés Kb
- Turbo kártya
- Busz-kártya
- ROM bővítő kártya
- Órakártya
- A/D D/A átalakító
- Színes monitor
- Monochrom monitor
- Nyomtató
- Külső billentyűzet
- Egér
- Speak Easy
- SPECTRUM emulátor
- Külső joystick
- Eprom égető
- Egyéb

4. Rendelkezik-e a felsorolt alap-szoftverek valamelyikével?

- EPDOS
- IS-DOS
- VIGADOS
- VENUS
- MUSIC BOX
- ASMON
- PGDATA
- PAINTBOX

5. Mennyit használja a gépet?

- Napi 1-2 órát
- Napi 3-4 órát
- Többet

6. Ismer-e egynél több Enterprise tulajdonost?

- Igen
- Nem

7. Miről olvasna szívesen sorozatot?

.....

.....

3. Milyen nyelvet ismer?

- BASIC
- ASSEMBLY
- PASCAL
- FORTH

8. Milyen témájú rövidebb írások érdekelnek?

.....

.....

ÖRÖKÉLET KÓDOK

Beach Head

```
-[R] 0801 [ENTER] BFFF [ENTER] BEACH [ENTER]
(a második fájlt kell betölteni!)
"LAST ADDRESS: BF6A"
-[M] 3834 [ENTER] xx [ESC] xx=életek száma
-[M] 3840 [ENTER] xx [ESC]
-[M] 4D9B [ENTER] xx [ESC]
-[S] 0801 [ENTER] BF6A [ENTER] BEACH [ENTER]
```

War

```
-[R] 0801 [ENTER] BFFF [ENTER] WAR.PRG [ENTER]
"LAST ADDRESS: AD00"
-[M] 42FB [ENTER] 00 [ESC]
-[S] 0801 [ENTER] AD00 [ENTER] WAR.PRG [ENTER]
```

1942

```
-[R] 10F0 [ENTER] 2000 [ENTER] 1942 [ENTER]
"LAST ADDRESS: 17E8"
-[M] 10F2 [ENTER] F1 [ESC]
-[M] 1298 [ENTER] E9 07 [ESC]
-[M] 17E9 [ENTER] 3E 00 32 F8 CC C3 2F CC [ESC]
-[S] 10F0 [ENTER] 17F0 [ENTER] 1942 [ENTER]
```

Super Pipeline

```
-[R] 10F0 [ENTER] BFFF [ENTER] SPLINE2 [ENTER]
"LAST ADDRESS: 8FFF"
-[M] 293F [ENTER] xx [ESC] xx=életek száma
-[S] 10F0 [ENTER] 8FFF [ENTER] SPLINE2 [ENTER]
```



Ezt a rovatot a Kedves Olvasó szerkeszti, mégpedig úgy, hogy a következő csoportokban elküldi az általa gondolt legjobbat (Cím: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.)

- Legjobb játék program:
- Legjobb felhasználói program:
- Legjobb demo program:
- Legjobb programozó:
- Legjobb programátíró:
- Legjobb szoftver stúdió:
- Legjobb zenéjű játék:
- Legjobb grafikájú játék:
- Legötletesebb játék program:
- Legötletesebb felhasználói program:

Dizzy - Prince of Yolksfolk

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy tojás-emberke – kit már oly sokan ismernek – Dizzy. Egy szép királyságban élt, Yolksfolkban. Egyszer a király lánya valamiért megsértődött, apjától ellopta a királyi zászlót és félrevonult vele duzzogni. A király Dizzyt bízta meg lánya felvidftásával és a zászló visszaszerzésével...

Kezdekör hőszünk megint nyakig ül a bajban, egy oduban csapdába került. Csak az ott található három tárgy segítségével tudjuk kimenteni. Vigyük a köteg levelet (A PILE OF LEAVES) és a gyufásdobozt (A BOOK OF MATCHES) az ajtóhoz, ami meggyullad. Ezután nincs más dolgunk, mint leönteni egy kancsó vízzel (A JUG OF WATER) és kísétálni. Balra egy emberrel találkozunk, aki elpanaszolja, hogy egy gonosz troll elfoglalta a várat és elűzte a királyt. Búcsúzóul még kapunk tőle egy varázsszőnyeget (A MAGIC CARPET) és már mehetünk is. Balra indulva megnézhetjük a fentnevezett illetőt, ám ezen kívül – egyelőre – mást nem is tehetünk vele. Miután kigyönyörködtük magunkat, keressük meg az oroszánt, aki megkér, hogy távolítsuk el a tüskét a lábából. Megfelelő szerzőszám híján el kell halasztanunk az elsősegélynyújtást.

Eggyel jobbra a felhőkön megtaláljuk a hídkészítő felszerelést (AN ACME BRIDGE KIT). A trollnál szerzett csákánnyal (A HEAVY PIACKAXE) bontuk ki a balra lent található barlang nyílását, hogy hozzáférjünk az aranyrőghöz (A GOLD NUGGET). Ezt vigyük át a folyón és fizessük ki vele a révészt. Ugorjunk fel a pallókra, majd még eggyel feljebb és a jobb szélső (egyedülálló) pallón használjuk a hídkészítő felszerelést. Így továbbjuthatunk a legfelső ágtól jobbra levő kastélyba, ahol egy sövény állja utunkat. Azért az arany hárfát (A GOLDEN HARP) ne hagyjuk itt, hanem az ágaktól balra található Mennyországbán strázsáló Szent Péternek adjuk oda. Hálából egy Szent Sajtot (A HOLY CHEESE) kapunk. Az oroszán mellől hozzuk ide a kis ketrecet (A SMALL CAGE) és tegyük le a fa tövében ücsörgő szőrmók mellé. Ha a sajtot is nekiadjuk, belesétál a csapdába és már vihetjük is a troll ijesztgetésére.

Ha sikerrel jártunk, a gonosz fejvesztve menekül és mi bemehetünk a várba. Innen a csónakmotorral (AN

OUTBOARD MOTOR) menjünk el a révészhez és cseréljük el vele egy kaszára (A SCYTHER). Ezzel irtuk ki a sövényt. Szedjük össze a rézkürtöt (A BRASS BUGLE) és a csipeszt (SOME TWEEZERS). Ez utóbbival operáljuk ki az oroszán lábából a tövist (A SHARP THORN) és ezzel az új szerzeménnyel keressük meg a jobboldali kastélyban található csavar kulcsot (A GREASY SPANNER), ami mellett egy gonosz Dizzy kóvályog. Tegyük le a padlóra a tüskét és vezessük bele a másik Dizzyt. Most már felvehetjük a csavarkulcsot. A balra levő várnál használjuk az elromlott felvonóhídnál (fent).

—A kürtöt adjuk a varázsszőnyeges embernek, aki megajándékoz egy vidámító könyvvel (A JOOLY JOKE-BOOK). Ha sikerült leengedni a hidat, menjünk el a síró királylányhoz és tegyük le hozzá a könyvet. Ha felvidtöttük, nekünk adja a királyi zászlót (REGAL FLAG). Vigyük a zászlórúdhoz, mire megjelenik az emberünk. Míg beszélünk vele, megérkezik a király is, és örömeben Yolksfolk hercegévé nevez ki minket.

Ám a történet itt még nem ért véget! A várban található rozsdás, öreg kulcs (A RUSTY OLDKEY) segítségével menjünk be Daisy szobájába, aki 20 cseresznyét követel rajtunk, hogy tortát süssön Grand Dizzynek. Ha mindet összeszedtük, egy kosárban találjuk magunkat barátónkkal, és egy óriási madár elrepít az öreg házához.

Ha nem sikerült mindet megtalálnunk, újra végig kell járnunk a királyságot, bekukkantva minden kő, farkolat és fűcsomó mögé.

Lola

Yolksfolk-Dizzy

Grafika: 8

Zene/FX: 6

Játszhatóság: 7

Az átirat minősége: 8

Összhatás: 7

CAULDRON

Egy hang nélküli, de „brilliáns” banya,
 8 életed lesz, mégis kevés vala.
 Seprűn lovagló boszorkányok hada,
 Kulcsokat keresve száguldanak haza.
 61 tájon sziklás hegyi vár-rom,
 Számtalan rémálom, kulcsom hol találom?
 Akasztófa virág, sátán-gyfk mámor...
 E csodás elixír receptére várom!
 Csontváz, virág, s denevér
 Számos szörny itt mind megfér,
 Varázsdoboz vár Rád ott
 Az üstbe mind beledobd!
 Kénes-bűzös kotyvalék, bénító rút folyadék,
 Sütőtökök ellen biz’ garantált óvadék.
 A megoldás kulcsa: így lesz szabaddá,
 A furcsa turbo-jet-es „Babayaga” útja...
 S végezetül ne feledd, ha játszod megnyered,
 mindezt gratis teheted!

Ez volt a bevezető verse annak a programnak, amelyet az Entersoft adott ki 1986-ban és Budapesten a Gratis soft forgalmazott. A vers a Gratis soft-féle kazettákhoz volt mellékelve.

A program maga nem más, mint egy mászkálós-gyűjtögetős-ügyességi játék. Programunk főhőse a versben említett brilliáns gondolkodású, egyedülálló logikával felruházott szuperbanya. Mindezek ellenére kicsit szórakozott egy néni lehetett, mert a 960-as diesel combi Volvo varázsseprűjét egyszer kint felejtette a háza udvarán. Na, ezzel végzetes hibát követett el, mert egy Halloween-tök kapva az alkalmon rögtön el is lopta. Szegény boszi, amikor ezt észrevette, rádöbbsent valamire: ezentúl járhat gyalog. Mivel ő egy hercegi családból származó luxusnyanya volt, nem volt ínyére a gyalog mászkálás, elhatározta, hogy ezt nem hagyja annyiban és visszaszerzi seprűjét. Igenám, de a sütőtöknek nagyobb varázshatalma van, mint neki, főleg, hogy már nála van a seprű. Csak úgy egyszerűen nem mehet oda, mert a tök rögtön elpusztítja őt. Szerencséjére a nagymamája régi szakácskönyvében levesek címszó alatt talált egy receptet, ami egy mérgező leírása.

Ezzel el lehet pusztítani a tököt. Gondolatát rögtön tett követte és elindult, hogy összeszedje a főzethez való dolgokat. Garázsában pont ráakadt lánykori nyitható tetejű sport Velorex-seprűjére, így hát nem kell végig gyalog járnia.

És itt kapcsolódunk be a játékba mi. Célunk tehát a cuccok összeszedése, a létyó megfőzése, a tök elpusztítása és a seprű megszerzése. A játékot egyaránt lehet belső- és külső joy-jal játszani, tűzgomb megnyomására indul. A játékban lehet gyalogolni és repülni. Felszállni szabad téren lehet, ez egy teljesen sima területet jelent, ahol nincs semmi tereptárgy. Az erdőben ezek a helyek útkereszteződéshez hasonlítanak, máshol meg egyértelmű. A leszállást is ezeken a helyeken lehet végrehajtani. Ha máshol szállunk le vagy fel, ez az elhalálozás fizikai törvényét vonja maga után. 8 élet helyett egyébként 9 életünk van. Energiánk a képernyő jobb felső részében van jelölve „magic” címszó alatt. Ha ez 0 lesz, egy életet elvesztünk. Repülés közben lőni is lehet úgy, hogy a joy-t a lelövendő teremtmény felé húzzuk tűzgombnyomás közben. Varázs- (egyébként védő-) energiánkat olyan helyeken tölthetjük fel, ahol egy pontból kiinduló szanaszét terjedő pontok halmazát látunk fehér színben pompázni. A feltöltés eléréséhez hozzá kell érni ezekhez. Minden egyes nyersanyagért plusz életet kapunk. Ennyi a magyarázatból és most jöjjön a játék.

Ha a házból kimentünk, induljunk el gyalog egy kulcsot keresni, majd ha találtunk, szálljunk fel a legközelebbi tisztáson és repüljünk balra. Repüljünk át az erdő felett, majd ha a helyszín átváltozott zöldellő hegyekké és találunk a hegyek között egy ajtót, az előtte levő tisztáson leszállván, menjünk be rajta.

A kulcs erre eltűnik tőlünk. Bent ugráljunk el a villogó békához, vegyük fel, majd ugráljunk jobbra. A képernyő utolsó padkájának bal széléről ugorjunk jobbra, de vigyázzunk, mert le lehet esni! Tovább jobbra, majd a következő villogó valamit, ami egy csontvázvirág, felvenni, majd tovább jobbra, amíg el nem érünk az alagút végéig, ahol egy villogó gyfk van. Ezt is vegyük fel, majd balra ugrálva menjünk ki a bar-

langból. Kint a tisztáson szálljunk fel, majd repülünk el kulcsot keresni, a kulcs előtt legközelebb levő tisztáson természetesen szálljunk le (kivéve, ha a kulcs a tengeren van, mert azt csak lebegve közelíthetjük meg). Ha van kulcs, repülünk tovább balra. Repülünk át a tengeren, majd az utána következő vulkanikus hegységen, de az ottani barlangba ne menjünk be; repülünk tovább balra, át a második tengeren, majd az utána következő második vulkanikus hegység barlangjának ajtaján menjünk be. Ott ugráljunk el jobbra az alagút végéig, majd ott essünk le. Ekkor meghalunk. Ilyenkor aki ügyes volt, még 7 élettal rendelkezik. Ezután ugráljunk el jobbra, majd az alagút végénél megint essünk le (halál). Az itt levő ládát vegyük fel. Ez megjelenik a nálunk levő jobb felső pergamenen. A láda egy különleges varázspont tartalmaz, mely kell a főzethez. Ezután menjünk fel a barlang bejáratához. Ez a következőképpen történik: a láda padkája alatti padkáról egy ugrás jobbra, itt a bal felső 2. padkán landolunk, leesni az alatta levő padkára, egy ugrás balra a következő alsó padkára, ennek a jobb széléről egy ugrás balra, az alsó padka bal szélén landolunk; húzódjunk jobban rá, innen továbbugrálni balra, majd fel. Ha feltornáztuk magunkat, akkor vegyük fel a bejáratnál villogó lávát, majd hagyjuk el a tethelyet. Utána folytassuk utunkat a kulcskereséssel, majd a további balra repüléssel, egészen addig, míg el nem jutunk a temető fölé. Az itt levő barlangba menjünk be és most kösse föl mindenki azt a bizonyos alsóneműt, mert ez a rész lesz a legnehezebb. Bent menjünk jobbra, amíg lehet, majd a végén essünk le. Itt balra kéne lejutni úgy, hogy ugrunk egyet jobbra, majd amelyik padkán kikötünk, annak a jobb széléről egy jól irányzott ugrás balra. Ezután továbbugrálni balra, majd az alagút végén essünk le. Lent a pálya alsó részén balra menni, majd a végén levő korszót felvéve (ebbe tesszük majd a kész lötytyöt) menjünk fel a már ismert útvonalon a bejárat előtti képernyőre, ahol két villogó lábszárcsont van. Ezeket felvéve angolosan távozzunk. Na nézzük: béka, csontvázvirág, gyík, láva, denevér, csont, varázsdoboz, korszó. Ha ez mind megvan, repülünk balra, a házunk felé. Útközben célszerű még egy utunkba kerülő kulcsot fölvenni, mert egyre még szükségünk lesz. A há-

zunk előtti képernyő tisztásán szálljunk le, majd sétáljunk be a házba. Itt hősnőnk megkutyulja a levest, majd kimegyünk onnan. Ekkor szálljunk el jobbra, majd az erdő végén levő barlangba menjünk be. Itt ugráljunk el jobbra a barlang végéig, ahol megpillantjuk seprűket és azt a bizonyos sütőtököt. Most már nyugodtan felvehetjük a seprűt, mert a tök már nem tud elpusztítani. Ha felvettük, a gép kézmeleg gratulációját küldi nekünk és ezzel megnyertük a játékot.

Hát ennyi lenne a program megfejtése és aki így sem boldogult a kevés élet miatt, az örökéletesítse a programot az 1./2. Enterpress alapján. Elárulom még azt is, hogy az örökélettel mindegy, hogy hol repkedünk és nem fontos végig megfejtetni a játékot, csak elég az utolsó barlangba bemenni, a seprűt felvenni és kész. A játék grafikája egyébként nekem nagyon tetszik (jobb, mint egy átlagos grafika) és a játszhatóság is jó. Lehet próbálkozni.

Lola

CAULDRON

Grafika: 9
Zene/FX: 4
Játszhatóság: 8
Az átirat minősége: 8
Összhatás: 7

CHEAT-ek

ROBOCOP 2

Definiáljuk a billentyűket "MSYULE" szövegre, majd a játék közben ha lenyomjuk a 'T'-'G'-'I' billentyűket, pályát vált.

MIDNIGHT RESISTANCE

Training mode esetén 'W'-vel fegyvert válthatunk.

NAVY SEALS

Training mode esetén a 'STOP' fegyvert, 'ENTER' pályát vált.

NAVY SEALS 2

Training mode esetén az 'ENTER'-rel megnézhetjük a befejezést.

Stop the express

Az Italia Express banditák kerítették hatalmukba. A rendőrség minket bíz meg avval, hogy küzdjünk meg a vonatot elrabló banditákkal és állítsuk meg a robogó vonatot. Helikopterről ereszkedünk rá a vonat tetejére, de a banditák észre- és ebből kifolyólag (és lefolyólag) üldözőbe vesznek minket. Húsz kocsin kell előretörnünk a mozgó vonaton a mozdonyig. A kocsik közötti rést ugrással kell áthidalnunk.

A banditák – úgy tűnik – nem tagjai az Antialkoholista Szövetségnek, mert időről-időre néhány kiürült sörösüveget próbálnak hozzánk vágni. Ezen kis atrocitás ellen lehasalással védekezhetünk, de ezzel időt veszünk és az üldözők közelebb kerülnek hozzánk. Ha netán utolérnének, kellemetlen közjáték zajlik le: súlyos ütlegekkel vernek le minket a vonat tetejéről és kezdhetjük az egészet előlről, a 20. kocsi végétől.

Észrevehetjük, hogy a levegőben meghatározhatatlan fajú madarak röpködnek és ezeket felugorva megfoghatjuk. Ha az orvosság megvan, már csak a beteget kell hozzá megtalálni. Ez a mi esetünkben azt jelenti, hogy a tűzgomb megnyomásával a madarat elengedve letessékelhetjük a banditákat a vonatról.

A nagy ugrabugrálás közepette néha egy kedves felirat jelenik meg a képernyő tetején: „CAUTION!”. Ez arra figyelmeztet, hogy egy lámpaoszlop közeleg, célszerű lenne az ugrálással felhagyni, nehogy babaarcunkat beverjük az oszlopba. Ez a felirat természetesen akkor szokott megjelenni, amikor két bandita áll mögöttünk, nincs nálunk madár és át kéne ugrani a másik kocsi tetejére. Az egyetlen okos dolog, amit ilyenkor tehetünk, kézenfekvő: Imádkozunk.

Ha sikerült eme megpróbáltatások ellenére eljutni a 10. kocsiig, a vonat belsejében folytathatjuk az előrenyomulást. Itt nincsenek madarak, viszont vannak fogódzógyűrűk. Ezekre felugorva megmenekülhetünk a banditáktól. A vagonokban néhány kísértet is kóricál, ők is ártalmasak egészségünkre. A banditák – jó szokásukhoz híven – most is üldöznek minket, de most már szemből is. Ha a szellem miatt nem tudunk felugrani a gyűrűkre, a banditák előtt ugorva egyet, feberűghatjuk őket.

Ha eljutottunk az 1. kocsiba, akkor már csak a vonat indítókulcsát kell megszereznünk. Ez ott van a vagon közepén, felugorva szerezhetjük meg, de ügyködésünket egy ide-oda repkedő „skuló” is akadályozza. A kulcs megszerzése után el kell mennünk a kocsi elejébe, ott bejutunk a mozdonyba és megállítani a vonatot. Küldetésünk itt véget ért.

Ha időközben a dolgok kényszerítő ereje folytán véget ért volna a játék, érdemes megnézni, hogy hol hibáztunk. A program demo-ként visszajátssza mindhárom életünk elvesztését.

Hát ennyi lett volna röviden a játék, melyet a Hudson Software 1983-ban adott ki Commodore-ra és a miskolci Bamssoft-Studio frt át ENTERPRISE-ra 1988-ban. Nem valami nagy cucc maga a játék, de borús, esős hétvégeken jó időtöltés.

Lola

Stop the express

Grafika: 5
Zene/FX: 0
Játszhatóság: 3
Az átírat minősége: 6
Összhatás: 3

CHEAT-ek

TOTAL RECALL

Training mode esetén az 'ENTER' pályát vált.

PANG

Training mode: lassabb a játék. (csak a ZOZOSOFT által „lemezesített” verzióban.)

QUICK DRAW MC GRAW

'ESC' a menüben: örök energia

CHEVY CHASE

'ESC' a játék alatt: szintléptetés



P O S T A F I Ó K

701/334.

Mazug József Miskolcra a következőket írja:

„Máskor a laphoz egy külön MEGRENDELŐ LAP-ot mellékeljenek. Úgy gondolom, hogy ezzel más lapolvasó társam is egyetért. Szeretnék a lapban több programot látni. Ez véleményem szerint azért is jó volna, mert átnézése, begépelése közben lehetne belőle tanulni. Jó volna több olyan program is (segédprogramok) amivel a gép kihasználhatósága nőne. Mivel a NOVOTRADE és a CENTRUM jóvoltából semmi tartozék, bővítő, program árusítás nincs, meg kellene szervezni az ezzel kapcsolatos teendőket is. Természetesen az alkatrész ellátás és a javítás is problémás.”

Legközelebb, ígérjük külön megrendelő lap lesz. Erre sajnos a nagy rohanásban nem tudtunk figyelni. A mostani számban már úgy helyeztük el a kérdőívet, hogy egyetlen programlistának se essék bántódása. A programokkal kapcsolatban: csak fel kell lapoznia ezt a számot! Úgy érezzük, minden igényt kielégítünk a listákkal. Hardver és szoftver kérdésekkel, igényekkel nyugodtan fordulhat bárki a szerkesztőséghez! Az alkatrészek és a javítás már bonyolultabb! Főleg az okoz gondot, hogy a fólia-tasztatúra elfogyott. Ez az EP egyik leggyengébb pontja! Megpróbálunk olyan cégekkel beszélni, akik fólia-tasztatúrákat gyártanak...

* * *

Hebenstreit Andornak üzenjük Kaposvárra:

Valóban a „Külső is számít” című cikk csak azt írta le, hogy milyen követelményeknek kell eleget tennie egy szuper felhasználói programnak ezen a téren. Mivel egy ilyen program terjedelme igen nagy, ezért a közlése nehézségekbe ütközik, arról nem is beszélve, hogy egy ilyen felhasználói felület kialakítása nagyon időigényes (lásd: Microsoft Windows, a Microsoft emberei már több éve dolgoznak ezen a programon. Jelenleg a 3.1-es verziót használjuk de még ez sem tökéletes!) De ne keseredjen el, a következő számtól egy sorozatot indítunk, amelyben példákat láthatunk a „szép külsőre”. Az **EXOSWORM DIGITAL CORPORATION** rendelkezésünkre bocsátotta az EDC Windows nevű programját, amelynek az a célja, hogy segítse a gépi kóddal

mélyebben foglalkozó felhasználókat. Ez a program ablak-technikát valósít meg, karakteres illetve grafikus képernyőn. A kommentezést most készítik, reméljük a következő szám megjelenéséig elkészül. Mivel a program elég nagy, ezért csak több részletben tudjuk majd közölni. A többi kérdésére levélben válaszolunk.

* * *

Csonka Istvánnak üzenjük Budapestre:

A közeljövőben tervezzük az Aztec C és a dBase leírást, reméljük ezek a leírások másoknak is segítenek majd. A STAR LC-10 nyomtató (már mástól is hallottam) kiválóan használható az EP-hez.

* * *

Szmlkó Józsefnek üzenjük szintén Budapestre:

A MIKROVILÁG valóban nem foglalkozik EP-s témákkal. Mostantól nem foglalja a helyet a hátsó borítón levő hirdetés! – A PRINT-PACK programot a következő címen rendelheti meg: Haluska László, 1086 Bp., Karácsony S. u. 18. III/41.

* * *

Szalontai Andreának üzenjük Budapestre:

Észrevételei a győztes CYCLOPS játékprogrammal kapcsolatban teljesen jogosak. Mivel az egész anyagot a nagy terjedelme miatt nem tudjuk közölni, ezért döntöttünk úgy, hogy a következő számban részleteket fogunk közölni írásából. Az anyagot pedig eljuttatjuk a játékprogram írójának.

* * *

Azoknak üzenjük akik az **ENTERPRESS** előző számaikat kérték tőlünk:

A megrendelt előző számokat az előző kiadó, a MÁTRIX Kft. fogja önöknek megküldeni utánvétellel. Mi az előző számokra érkezett megrendeléseket továbbítjuk a MÁTRIX Kft. részére.

Matusa István
felelős szerkesztő

FIGYELEM!

Akik a szerkesztőség részére kazettán vagy floppy-lemezen küldik el programjukat vagy leírásukat, küldjenek olyan válaszborítékot, amelyben vissza tudjuk küldeni az adathor-dozót.

Köszönjük.

Ilyen még a nepperekénél sincs...

SPRED release 1.5

Felhasználóbarát Entersprite kompatibilis sprite editor

- Tömértelen funkció
- Pull-down menürendszer
- Esztétikus kivitel
- EXDOS használat
- Beépített help
- Magyar nyelvű WP leírás

Mindaz gyorsan, gépi kódban!

Ára csak 299 Ft!

Befizetésedet rózsaszínű postautalványon várjuk. Ha nem küldesz 5.25"-os lemezt/kazettát, akkor még 40 Ft-ot adj az árhoz. A postaköltség a program árában benne van.
Cím: ARSS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.

SPRED r1.5... és leesik az állad.

APRÓHIRDETÉSEK

Enterprise számítógéphez 3,5"-os lemezegység kulturált dobozban, tápegységgel eladó 11 000 Ft-ért.
Érdeklődni: Faragó Gyula, Telefon: 136-7400

Enterprise számítógép 3,5"-os 720 KB-os és 5,25"-os 360 KB-os lemezegységgel, magnóval, beszédszintetizátorral, 10 lemeznyi programmal, programkazettákkal és sok eredeti dokumentációval (pl. IS-Lisp, Hisoft Devpac) 25.000 Ft-ért eladó. Ha a lap megjelenésétől számított 1 hónapon belül megvásárolod a fenti konfigurációt, **egy hotkormányt kapsz ajándékba!** Érdeklődj munkaidőben a következő telefonszámon: (1) 134-4136.

MP 80-as és Olivetti PR-15-ös nyomtatókhöz leírást keresünk! Németh József, 1131 Budapest, Szent László u. 139. III/25.

FELHÍVÁS

Több előfizetőnk jelezte, hogy hajlandó lenne többet is áldozni a lapra. Nos aki szeretné támogatni az újságot, annak a következőt kell tennie:
Az AMEKO Kft-től levélben kér egy csekket, amelyet ezután elküldünk az Ön részére, amellyel befizetheti bármely posta hivatalban a kívánt összeget.

Hegyi**Papír-irodatechnika**

- ◆ leporellók
- ◆ etikettcímkek
- ◆ fax papírok
- ◆ másolópapírok
- ◆ névjegyek
- ◆ céges levélpapír
- ◆ borítékok
- ◆ grafikai tervezés

1118 Budapest,
Számadó u. 6.
Telefon/Fax: 185-1659

HIRDETÉSFELVÉTEL

Az apróhirdetések ára: 2 Ft karakterenként. A szöveget és a befizetést igazoló nyugtát (rózsaszínű postautalványon) az alábbi címre kérjük feladni:

AMEKO Kft.
ENTERPRESS
1094 Budapest, Tűzoltó utca 96.

Megjegyzés: a nem saját fejlesztésű szoftverek másolásával foglalkozó üzletkötők hirdetései nem áll módunkban elfogadni.

**Budapesti ENTERPRISE klub**

VSzM közösségi ház
Budapest, XI. kerület, Fehérvári út 120.

* * * Minden héten kedden 17 órától 20 óráig. * * *

ENTERPRESS – kéthavilap az ENTERPRISE számítógépek felhasználóinak. * IV. évfolyam 1-2. szám. * Kiadja az AMEKO Kft., Budapest. Felelős kiadó Kovács Gábor ügyvezető. * A kiadó címe: AMEKO Kft. 1094 Budapest, Tűzoltó utca 96. * Alapító főszerkesztők: Ujlaki László és Hajnal Csaba. * Felelős szerkesztő: Matusa István. * A szerkesztőség tagjai: Kulcsár Tibor, Haluska László, Mészáros Gyula, Zozosoft & Apuci, Piotr, Lolasoft. * A szerkesztőség csak levélben érhető el! A cím: **ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334.** * Technikai szerkesztő: Vincze Györgyné. * Készült az AMEKO Kft. nyomdájában, Felelős vezető: Kovács Gábor. * Előfizethető az AMEKO Kft. címen. * A lapot csak előfizetés útján lehet megrendelni! * Előfizetési díj fél évre 138 Ft, egy évre 276 Ft. * A közölt programokat, kapcsolási rajzokat, leírásokat mindenki szabadon felhasználhatja, de tilos azokat a kiadó írásbeli engedélye nélkül másolni, terjeszteni. * **ENTERPRESS © 1993 AMEKO Kft.**