

Z MIKROKOMPUTEREM NA TY

NR INDEKSU 353965
PL ISSN 0860-1674

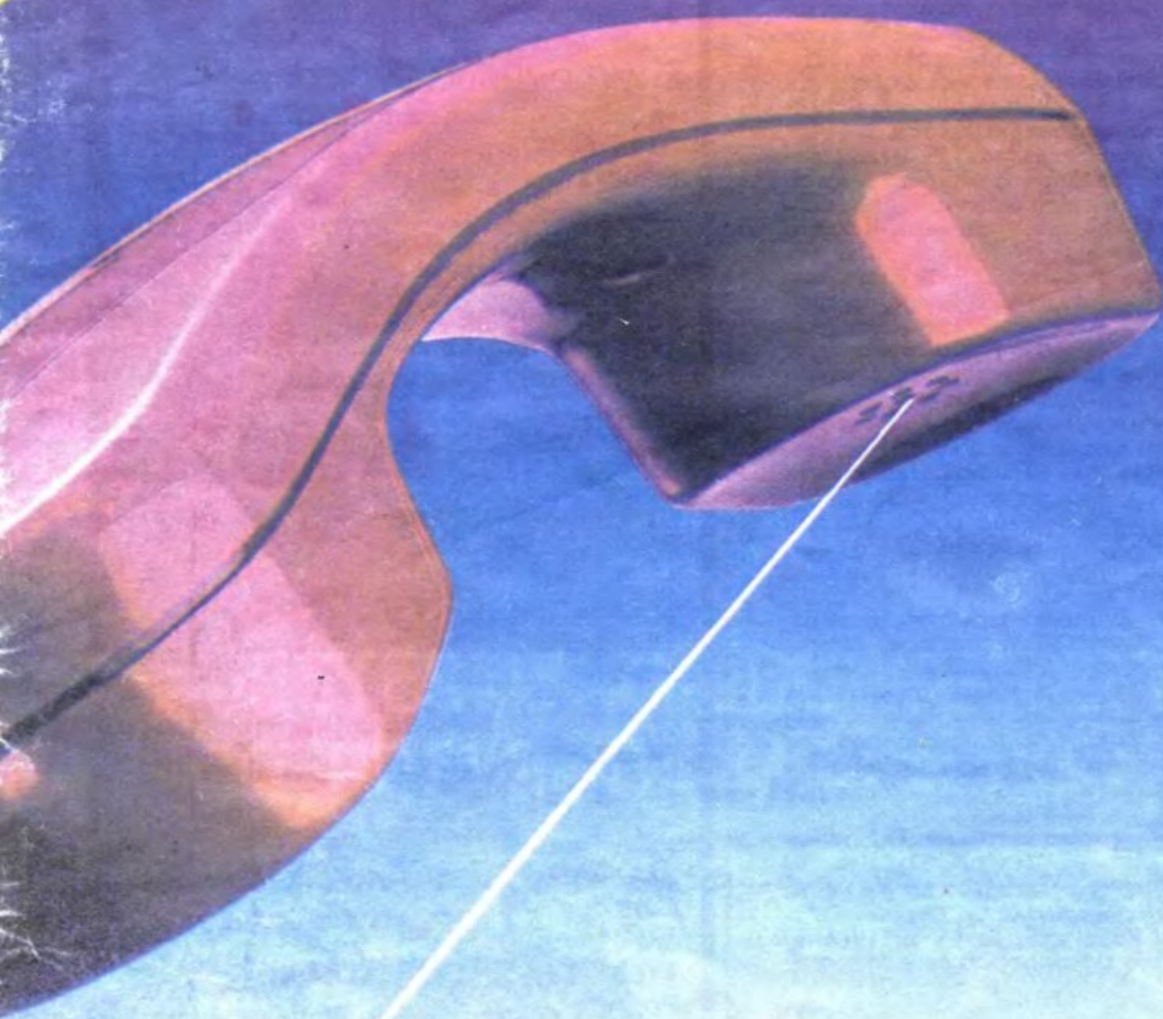
Bajtek

MIESIĘCZNY DODATEK DO SZTANDARU MŁODYCH

NR 1(25)

STYCZEŃ 1988

CENA 100 ZŁ



TALERZEM
W NIEBO
BITIMAGE

KREOWANIE
BYTÓW
BALTCOM'87

SM
SZTANDAR
MŁODYCH

IUL
WRITEST

MIKROKOMPUTEROWY
MODEL RODZINY
PSZCZELEJ

SPIS TREŚCI BAJTKA 1986/1987



TECHNO-ETYKA

Jakie konsekwencje dla przyszłości człowieka może przynieść burzliwy rozwój komputeryzacji?

Wiadomo że postęp naukowo-techniczny otwiera przed gatunkiem homo sapiens nowe perspektywy. Człowiek będzie w coraz większym stopniu uwalniany od pracy ciężkiej, niebezpiecznej. Coraz częściej nasza praca będzie miała charakter twórczy.

Ale występuje również ciekawa relacja odwrotna. Technika komputerowa wymaga od człowieka odpowiedniej kultury posługiwania się nią. Profesor Iwan Frolow, radziecki filozof zajmujący się konsekwencjami rozwoju nauki i techniki, uogólnia to stawiając tezę, że nowoczesnej, awangardowej technologii powinien odpowiadać nowy, wyższy poziom rozwoju samego człowieka, nie tylko jego cech zawodowych, ale i ogólnokulturowych, w tym i umiejętności obcowania z otaczającą przyrodą.

Profesor Frolow wprowadził na określenie tych wymagań termin „wysoka styczeńność”. Właśnie wymóg „wysokiej styczeńności” jest, jego zdaniem, warunkiem przetrwania i rozwoju człowieka i społeczeństwa. Technika zajmowała się już dostatecznie dużo. Teraz, aby przejść na wyższy etap rozwoju cywilizacyjnego, w większym stopniu powinniśmy zająć się bezpośrednio wszechstronnym rozwojem samego człowieka.

Nie jest to bynajmniej problem li tylko teoretyczny. Nieprzygotowany człowiek może stać się hamulcem postępu, może powstrzymać rozwój. Dlatego już obecnie inżynierowie konstruujący złożone systemy techniczne zastanawiają się nie tylko nad tym, jak uczynić je bardziej efektywnymi, jak je zoptymalizować, ale również nad tym, jak... uchronić je przed niekompetentnym i nieprzygotowanym człowiekiem. Katastrofa w Czernobylu — wywołana błędnymi działaniami pracujących tam inżynierów — najdobitniej wykazała, że nie jest to bynajmniej problem teoretyczny!

Uwzględniając omyłność człowieka można by, oczywiście, próbować tak programować rozwój, aby podejmowanie zasadniczych decyzji pozostawić „niezawodnym” maszynom. Tylko że z wielu powodów była by to droga prowadząca donikąd. Ciekawe spojrzenie w tej kwestii na zależności między człowiekiem a maszyną proponuje radziecki socjolog i futurolog profesor Igor Bestużew-Łada. Twierdzi on, że jeśli człowiek podejdzie bezkrytycznie do kompute-

ryzacji, to może znaleźć się w sytuacji głupiego pana uzależnionego od mądrego sługi.

Profesor Bestużew-Łada lubi powoływać się na nowelę science fiction o Romeo i Julii XXI wieku. Ale ta Julia nie chce Romea, znudził się jej. On robi wszystko, żeby ją odzyskać, wreszcie sięga po pomoc swojego komputera. I już wydaje się, że Julia nie ma innego wyjścia, niż ulec — przecież komputer przeanalizował wszystkie warianty... W ostatnim jednak momencie, gdy już komputer zaczyna wyświetlać na ekranie właściwą odpowiedź, Romeo uświadamia sobie, że jest człowiekiem, homo sapiens, i popełnia samobójstwo. I, w pewnym sensie, można uznać, że czyni to słusznie, gdyż w tym samym momencie Julia gorączkowo pyta swój komputer, jak uchronić się przed natarczywym Romeo...

Wynika z tego przykładu, że jeżeli powierzmy wszystko komputerom, to znajdziemy się w odczłowieczonym, nieludzkim społeczeństwie. W ciągu ostatnich kilkuset tysięcy lat wykształciła się taka forma społecznego współżycia, którą nazywamy etyką. Są to zasady uczciwego, właściwego zachowania się. Profesor Bestużew-Łada uważa, że obecnie jedna etyka to za mało. Potrzebne są trzy etyki: etyka stosunków między człowiekiem a maszyną przyrodą, oraz techno-etyka, czyli etyka stosunków między człowiekiem a maszyną.

Musi stać się jasne, że w tej sprawie można zdać się na komputer, a w tej nie, bo byłoby wstyd, tak jak wstyd jest wyjść bez spodni na ulicę. Nie wypada pytać się komputera, jak postępować z Julią, tak jak nie wypada rzucać się na ulicy do całowania obcej kobiety. Dopiero te trzy etyki mogą, zdaniem radzieckiego futurologa, uratować homo sapiens w XXI wieku.

Jaki więc główny wniosek wynika dla człowieka analizującego burzliwy rozwój informatyki? Taki przede wszystkim, że dysponując coraz bardziej doskonałym komputerem, człowiek musi starać się być coraz wszechstronnie wykształcony i rozwinięty. Może warto więc Młody Przyjacielu wyłączyć na parę godzin Twoją wspańiałą „maszynę” i przeczytać na przykład „O tym, co Alicja odkryła po Drugiej Stronie Lustra”? Zwłaszcza, że i w tej pięknej opowieści kryją się matematyczne tajemnice.

Waldemar Siwiński



SZANOWNY PANIE REDAKTORZE!

Udało mi się zdobyć jeden numer Waszego pisma i jestem zachwycony jego poziomem i aktualnością doniesień. W przyszłym roku mam zamiar zaprenumerować Wasze pismo żeby na bieżąco śledzić rozwój domowej informatyki w Polsce. Wiele tematów poruszanych w Waszym piśmie jest tutaj pomijanych. Nie mówiąc już o tym, że o polskich czołownikach w popularnych magazynach nie pisze się w ogóle.

Posiadam IBM PC XT kompatybilny komputer, z dwoma stacjami dysków i pamięcią 640 KB, drukarkę Copal Write Hand 1200 L oraz myszkę LOGIMOUSE C7. Jestem zainteresowany wymianą doświadczeń, tricków programowych jak i samych programów. Programuję w Quick Basic v.3.0, bardzo mało w assemblerze i próbuję programować w Turbo Pascal-u. Ostatnia wersja Quick Basic-a jest jednak tak wszechstronna i kompilowane programy tak szybkie, że rzadko widzę potrzebę zastosowania innego języka. Posiadam wiele programów komercyjnych (w zasadzie większość standardów jak Wordperfect v.4.2, dBase III+, LOTUS 123 v.2.0, Symphony itp.) oraz wiele tak zwanych programów public domain.

Bylbym bardzo wdzięczny, gdyby Wasze pismo mogło wydrukować krótką notatkę z moim adresem i z informacją, że chciałbym nawiązać kontakt z kolegami mającymi dostęp lub posiadającymi IBM kompatybilny komputer.

Zyczę Waszemu piśmie dalej tak burzliwego rozwoju i trzymania dobrego poziomu. Z poważaniem i pozdrowieniami dla całej redakcji i wszystkich czytelników.

Andrzej Kajetanowicz
1263 Queen St. Apt.
516
Halifax, Nova Scotia
B3J 3L4
CANADA

Czytam Wasze pismo od pierwszego jeszcze zeszytowanego numeru. Uważam, że robicie wspaniałą robotę, pozwalając ludziom takim jak ja, ludziom nie mającym własnego sprzętu, marzyć o nim i przygotowujecie nas na tę chwilę, gdy już dostaniemy komputer „w swoje łapy”. To naprawdę fajnie, że po prostu jesteście. Dzięki Wam mam nadzieję zrobić dobry użytek z komputera w przyszłości. Moja do Was prośba — przedstawiajcie jak najwięcej zastosowań. Mnie interesuje włączenie komputera do systemu pomiarowego wielkości elektrycznych oraz wykorzystanie jako inteligentnego sterownika urządzeń domowych. W jaki sposób i przy pomocy jakich elementów dodatkowych można to osiągnąć. I jeszcze to, co pojawiło się w pierwszych waszych numerach — usprawnienia i przeróbki dla średnio zaawansowanych elektroników — mógłby z nich powstać stały kącik „komputerowego majsterklepki”.

Dziś biorę udział w Waszym Świątecznym Konkursie i marzę by to właśnie moja odpowiedź wylosował Kubuś Litterka.

Z noworocznymi życzeniami podwajania nakładu co kwartał i nadzieją na łut szczęścia w konkursie

Zawsze Wam życzliwy pozostaje.
Jarosław Raj

WYBIERZ SAM

GRA O JUTRO	
Kreowanie bytów	3
PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY	
UI	4
KLAN SPECTRUM	
Od środka cz. 1	6
TOS	6
Jak malować? cz. 2	8
KLAN COMMODORE	
Writest	9
Turbo 64 Board	9
Pchełka \$01	9
Numerator	10
Przeniesć obraz	11
KLAN ATARI	
Tajemnice Atari cz. 5	12
Który lepszy?	13
KLAN AMSTRAD-SCHNEIDER	
Przemieszczone tryby	14
Program kojący nerwy	14
BITIMAGE	15
CO JEST GRANE	
Equinox	16
POPEYE	18
DAM BUSTERS	19
NASTĘPNY KROK	
System operacyjny cz. 2	20
PODSTAWY	
Cartridge	21
TYLKO DLA PRZEDSZKOLAKÓW	
Pociąg	22
SPRZĘŻENIE ZWROTNE	25
NIE TYLKO KOMPUTERY	
Talerzem w niebo	31

„BAJTEK” — MIESIĘCZNY DODATEK DO „SZTANDARU MŁODYCH”

ADRES: 00-687 Warszawa, ul. Wspólna 61. Tel. 21-12-05
Przewodniczący Rady Redakcyjnej: Jerzy Domański-
redaktor naczelny „Sztandaru Młodych”

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Waldemar Siwiński (z-ca redaktora naczelnego „SM” — kierownik zespołu „Bajtek”), Roman Poznański (z-ca sekretarza redakcji „SM” — sekretarz zespołu „Bajtek”), Krzysztof Czernek, Sławomir Gajda (red. techniczny), Andrzej Gogolewski, Andrzej Kowalewski, Andrzej Podulka, Sławomir Polak, Wanda Roszkowska (opr. graficzne), Kazimierz Treger, Marcin Waligórski, Roman Wojciechowski. Zdjęcia w numerze: Leopold Dziukowski.

Klasy redagują:

Commodore — Klaudiusz Dybowski,
Amstrad-Schneider — Tomasz Pyć, Sergiusz Wolicki,
Spectrum — Marcin Przasnyski, Michał Szuniewicz,
Atari — Wiesław Migut, Wojciech Zientara.

Fotoskład — Tadeusz Olczak,
Montaż offsetowy — Grażyna Ostaszewska,
Korekta — Maria Krajewska, Zofia Wólczyńska
WYDAWCA: RSW „Prasa-Książka-Ruch” Młodzieżowa
Agencja Wydawnicza, al. Stanów Zjednoczonych 53,
04-028 Warszawa. Telefony: Centrala 13-20-40 do 49,
Redakcja Reklamy 13-20-40 do 49 w. 403, 414.
Cena 100 zł.
Skład technika CRT-200, przygotowania offsetowa i druk.
PRASOWE ZAKŁADY GRAFICZNE RSW „PRASA-
KSIĄZKA-RUCH” w Ciechanowie, ul. Sienkiewicza 51.
Nr zleczenia 138827 n. 200 000 egz. U-113



Bajtek



JESTEŚMY ZBUDOWANI Z TEGO, CO PRZYRODA MIAŁA POD RĘKĄ

KREOWANIE

BYTÓW

**Rozmowa
z prof. drem hab.
inż. Ryszardem
Tadeusiewiczem,
kierownikiem
Zakładu
Biocybernetyki
Akademii
Górnictwo-Hutniczej
w Krakowie.**

— *Cybernetyka od początku związana była ściśle z biologią. Czym więc w takim razie zajmuje się biocybernetyka?*

— Ojciec cybernetyki, Norbert Wiener w swojej pierwszej książce napisał, że cybernetyka jest nauką o sterowaniu w zwierzętach i maszynach. W momencie gdy wyodrębniła się cybernetyka techniczna, społeczna, ekonomiczna zaistniała potrzeba, by ktoś wrócił do korzeni, do zagadnień inżynierskiego spojrzenia na obiekty żywe i biologiczne.

Nie wszyscy jednak traktowali tę dziedzinę poważnie. Sam musiałem zapracować sobie działaniem na innym gruncie na to, by pozwolono mi zajmować się biocybernetyką. Przez bardzo długi czas moje zainteresowania miały charakter hobbystyczny.

— *Czego możemy się spodziewać po tej dziedzinie nauki?*

— W wielu przypadkach zdarza się, że problemy, które chcielibyśmy rozwiązywać na gruncie techniki nie znajdują w samej technice dostatecznej bazy. Systemy biologiczne rozwiązują te zadania w sposób optymalny. Poznanie jak pewne funkcje realizuje mózg człowieka, jak sterowane są skrzydła muchy, jak regulowany jest proces przemiany materii u nisko zorganizowanych zwierząt, może nam dostarczyć, jeśli nie gotowych wzorów to źródeł inspiracji. W przyszłości będziemy być może budować rozwiązania doskonalsze niż rozwiązania żywej natury. Dzisiaj jednak obserwowane w przyrodzie systemy stanowią dla nas wzór niedosiętej doskonałości.

— *Uważa Pan więc, że jesteśmy w stanie prześcignąć przyrodę?*

— Oczywiście! Mamy przecież do dyspozycji lepsze tworzywo. My: ludzie, systemy biologiczne, organizmy, jesteśmy zbudowani z tego, co przyroda miała pod ręką, a jest to budulec, który w rękach współczesnego inżyniera wzbudziłyby jedynie rozbawienie. Biorąc pod uwagę właściwości mechaniczne, elektryczne, informatyczne elementów naszego ciała, to czym dysponuje inżynier jest nieporównanie lepsze. Szybkość przebiegu impulsu nerwowego we włóknie nerwowym nie przekracza 100 m/s, a w praktyce wynosi kilka cm/s. Jeśli to porównamy z szybkością sygnału elektrycznego... Szybkość z jaką może pracować komórka nerwowa wchodząca w skład naszego mózgu nie przekracza jednego kHz to znaczy 1000 impulsów w ciągu sekundy. Elementy naszych mikrokomputerów pracują z częstotliwościami znacznie większy-

mi, nawet o kilka rzędów wielkości. Wreszcie problem niezawodności — w naszym mózgu codziennie obumiera kilkanaście do kilkudziesięciu tysięcy komórek, giną bezpowrotnie. W naszych komputerach awarie zdarzają się znacznie rzadziej.

Z drugiej strony fakt, że dysponując tak kiepskim i prymitywnym budulcem przyroda stworzyła tak wspaniałe dzieła, stanowi dla nas powód do podziwu i doping do prób naśladowania. Weźmy choćby tylko kwestię niezawodności. Wiemy, że im bardziej złożony system, tym częściej się psuje. Pod czaszką nosimy nieprawdopodobnie skomplikowany system, w skład którego wchodzi kilkanaście miliardów komórek nerwowych. Każda z nich osobno jest elementem zawodnym a jako system tworzą niezawodny mózg. W szczególnie odpowiedzialnych systemach technicznych montuje się nie jeden a dwa, trzy lub więcej komputerów pracujących równolegle aby zabezpieczyć się na wypadek awarii któregoś z nich. Przyroda zrobiła to inaczej, a odpowiedź na pytanie „jak?” jest jednym z najbardziej fascynujących problemów biologicznych i technicznych.

Obcując z wielkimi twórcami przyrody takimi jak mózg czy system wzrokowy uczymy się pokory. My technicy lubimy popadać w samozadowolenie, a okazuje się, że to co zrobiła przyroda głupich parę miliardów lat temu jest naprawdę wspaniałe.

— *Miała na to trochę czasu...*

— Tak, ale my dopiero teraz, próbując naśladować te systemy w technice, możemy się przekonać jak bardzo są one złożone.

— *Patrząc na konstrukcję skrzydeł ptaka czy szkielet człowieka podziwiamy perfekcyjną konstrukcję mechaniczną. Często nie zauważamy natomiast sposobu organizacji informacji w organizmach żywych.*

— Już na poziomie pojedynczej komórki toczą się niesłychanie złożone procesy regulacyjne, cybernetyczne, informatyczne. Procesy oddychania wewnętrznego, przemiany materii, sterowania metabolizmem da się opisać w kategoriach cybernetyki, tak samo jak procesy przetwarzania informacji w procesorach. Elementami uczestniczącymi w tym procesie są pojedyncze molekuly, nośnikami informacji jest białko strukturalne będące na granicy możliwej do osiągnięcia miniaturyzacji — na poziomie molekularnym.

W medycynie patrzy się zwykle na człowieka przez pryzmat XIX-wiecznej biochemii. Nasz lek to najczęściej pigułka, metody pozyskiwania informacji to głównie analiza chemiczna. Organizm traktuje się jako obiekt, w którym przebiegają procesy chemiczne, w przyszłości będziemy musieli zwrócić uwagę na przebiegające w nim procesy informatyczne. Oczywiście nie jest to ostatnie słowo. Kiedyś Kartezjusz traktował człowieka jako układ mechaniczny, gdy nauka odkryła nowe sfery, okazało się, że i one są obecne w mechanizmie człowieka.

— *Programy komputerowe, układy automatyki i sterowania są systemami zdeterminowanymi. Znaczący to, że można przewidzieć jakie parametry przyjmie układ w danej sytuacji. Czy zjawiska przyrodnicze są również zdeterminowane?*

— Proces modelowania może również przewidywać zjawiska niezdedeterminowane, np. oddziaływania ze strony środowiska. Inna sprawa, czy te zjawiska naprawdę nie dają się przewidzieć, czy my tego nie potrafimy. Jest to jeden z problemów filozofii.

— *Czy cybernetyka służy technice czy biologii?*

— Cybernetyka oddaje usługi jednej i drugiej stronie. Dzisiaj lepiej wychodzi na tym medycyna, która posiada wiele potrzeb w stosunku do współczesnej techniki, np. w zakresie diagnostyki, terapii, budowy sztucznych narządów. Jeśli cybernetyka jest mostem pomiędzy nauką i techniką, to znacznie częściej maszerują po nim wyroby techniki do biologii i medycyny niż w drugą stronę. Pora jednak na to, by i technika zaczęła częściej korzystać z tego mostu.

— *Powstają już przecież pierwsze „fabryki bez ludzi” i w pełni zautomatyzowane linie technologiczne.*

— Obecne systemy sterowania i automatyki są budowane w oparciu o doświadczenia inżynierskie. Biocybernetyka nie może sobie rościć pretensji do współautorstwa tych rozwiązań. Dalszy rozwój tych dziedzin techniki może być jednak znacznie łatwiejszy, jeśli skorzysta się ze wzorów jakie daje nam natura. Oto przykład:

W systemach analizy obrazu mamy do czynienia z ilością informacji rzędu kilkudziesięciu milionów bitów na sekundę. Zatkaną pamięć nawet dużego komputera. Taka sama ilość informacji rejestrowana przez siatkówkę oka podlega natychmiast — jeszcze w samej siatkówce — ogromnej redukcji. Okazuje się, że z tych wielu milionów bitów informacji do sfery decyzyjnej dociera co najwyżej kilkanaście bitów na sekundę. Obróbka informacji dzieje się poza poziomem naszej świadomości. Mamy prawo twierdzić, że działa tu pewien automatyzm, który można odtworzyć w systemach sterowania.

— *Cybernetyka była do niedawna świetną zabawą. Psy, żółwie, wiewiórki cybernetyczne — czy były to tylko zabawki dużych dzieci?*

— Myślę, że nie była to tylko zabawa, a mam do tego osobiste powody. Moją pracą magisterską na AGH było budowanie psa cybernetycznego. Było to bardzo sympatyczne zwierzątko posiadające między innymi słuch. Inaczej zachowywał się, gdy mówiono do niego „ładny piesek, ładny”, a inaczej, gdy wotano „kundel”. Fascynacja cybernetycznymi zwierzątkami została mi do dzisiaj, jednak obecnie istniejące narzędzia pozwalają tworzyć takie modele w bardziej wdzicznej substancji. Ta sama zabawa jest możliwa we wnętrzu komputera. Jest przy tym szybsza, łatwiejsza w modyfikacjach i w sumie tańsza. A że odbywa się w nieco ab-

strakcyjnym świecie komputerowego ekranu to chyba sprawa drugorzędna.

Warto byłoby natomiast zaapelować do użytkowników komputerów domowych, aby przerwali kontredans gier komputerowych i spróbowali zabawić się w tworzenie takich stworów cybernetycznych działających na komputerach. Jest wspaniała książka nieżyjącego już profesora Mazura — „Cybernetyczna teoria systemów samodzielnych”. Można w niej znaleźć opis prostego modelu czegoś, co działając autonomicznie przypomina zwierzę, człowieka czy może nawet społeczeństwo. Zamodelowałem kiedyś takie „społeczeństwo” na komputerze ODRA 1300. W zależności od warunków stwórki walczyły ze sobą lub współdziałały. Daje to niezwykle ciekawe obserwacje, no i można być kreatorem nowych bytów. Każdy posiadacz mikrokomputera ma to w ręku — byle tylko chciał.

— Na następnych stronach „Bajtki” prezentujemy Pański program „Modelowanie rodziny pszczelej”. Czy został stworzony dla pszczelarzy, inżynierów, czy może socjologów.

— Na początku była zwykła ciekawość. Czy ten złożony proces da się zamodelować? W efekcie powstał program — znacznie bardziej złożony niż ten publikowany — napisany na „dużym” komputerze. Był on przedmiotem dziesięcioletnich badań.

Model ma bardzo praktyczne ukierunkowanie. Pszczelarz może z jego pomocą przewidywać skutki swoich działań a tym samym może przewidywać optymalne strategie sterowania uwzględniając rozmaite warunki środowiskowe — przede wszystkim pogodę — w sposób bezpieczny, nie zagrażający życiu pszczoł. Model może się okazać szczególnie przydatny w sytuacji kiedy cele, dla których będziemy sterowali rodziną pszczelą będą celami niereadywnymi. Od tysiącleci ludzie hodowali pszczoły dla miodu. Dzisiaj przed pszczelarstwem mogą stać zupełnie inne zadania.

Chemizacja rolnictwa spowodowała, że wyginęły dziko żyjące owady zapylające rośliny owadopylne. Jeśli chcemy dzisiaj uzyskać prawidłowe plonowanie sadów, gryki czy lubinu to może się okazać, że jest celowym hodowanie pszczoł, do których nawet by się dopłacało, a które pełniłyby funkcje usługową w stosunku do rolnictwa. Tradycyjne metody sterowania rodziną pszczelą okazują się w takim przypadku niewystarczające. Nie potrafimy uzyskać maksymalnej liczby pszczoł lotnych w stosunkowo krótkim okresie kwitnienia sadów a jednocześnie, żeby przedtem i potem było ich mało. Podobne problemy spotyka się w hodowlach prowadzonych w celu uzyskiwania mleczka, czy stosowanego w farmakologii jadu pszczelego.

Zgodność modelu z rzeczywistymi zjawiskami zachodzącymi w życiu jest bardzo duża. Największy zanotowany błąd wynosił 14%. Oczywiście w przypadku prognozowania dochodzi jeszcze czynnik zmiennych warunków atmosferycznych, a więc błąd może być większy.

— Czy możemy się spodziewać stworzenia tworu o organizacji zbliżonej do organizmu żywego, może samego człowieka?

— Jeśli jeszcze istnieją ludzie, którzy żywią nadzieję, że stworzony zostanie sztuczny człowiek, to stanowią oni mniejszość z co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze dzisiaj znacznie lepiej niż jeszcze kilka lat temu zdajemy sobie sprawę z tego, jak bardzo złożonym systemem jest każdy żywy organizm. Naiwnością i nieuzasadnionym optymizmem byłoby twierdzenie, że potrafimy coś takiego zrobić. Z drugiej strony nie widać rozsądnego celu, dla którego taki duplikat systemu biologicznego miałaby powstać. Z punktu widzenia użyteczności pokraczne roboty przemysłowe, które są karykaturą wyłącznie ręki człowieka, są znacznie bardziej przydatne niż robot podobny do widywanych na filmach fantastyczno-naukowych. Z punktu widzenia inżyniera całość organizmu żywego jest tworem nadmiernym. Jest w nim mnóstwo rzeczy, które są nam do niczego nieprzydatne. Zbudowanie robota, który wpadałby w złość — a jest to cechą nawet najbardziej prymitywnego zwierzęcia — lub mógłby zakochać się w innym robocie jest po prostu niecelowe.

rozmawiał:
Roman Poznański



— UL —

MIKROKOMPUTEROWY MODEL RODZINY PSZCZELEJ

Utarł się pogląd, że mikrokomputery mogą być wykorzystywane głównie do zabawy i nauki, a jeśli powierza im się poważne funkcje, to zwykle dotyczą one codziennych prac domowych lub biurowych. Wyraźnie upośledza to inne zastosowania. Warto zatem podejmować próby przełamania tych stereotypów. Prezentowany program pozwala wykorzystać domowy komputer w... pszczelarstwie.

Model powstał w wyniku prowadzonych od 1975 roku badań podstawowych w Zakładzie Biocybernetyki AGH i Zakładzie Pszczelarstwa Akademii Rolniczej w Krakowie. Prace te były częściowo finansowane przez Polską Akademię Nauk. Oczywiście celem badań nie było napisanie programu w BASIC-u, tylko określenie matematycznych prawidłowości w funkcjonowaniu rodziny pszczelej, a także przebadanie przydatności wiedzy na temat cybernetycznych aspektów funkcjonowania wielkiego systemu, jakim jest rodzina pszczoła.

Tekst programu napisany jest w języku Simons Basic przeznaczonym dla mikrokomputerów firmy Commodore serii C64 lub C128. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by po drobnych modyfikacjach opracować wersję podanego programu dla innego, posiadanego przez Czytelnika mikro-

komputera. Przeróbki programu dotyczyć w takim przypadku będą głównie instrukcji przeznaczonej do graficznej prezentacji wyników modelowania.

Po uruchomieniu programu komputer zadaje użytkownikowi serię pytań a on musi na nie odpowiedzieć z klawiatury. Pytania te dotyczą rasy pszczoł, długowieczności robotnic, horyzontu modelowania, aktualnej struktury rodziny oraz stanu zapasów. Ostatnie pytanie: SKĄD CZYTAĆ DANE O POGODZIE I POŻYTKACH? wymaga wprowadzenia z klawiatury NAZWY wcześniej zapisanego na dysku (lub taśmie) zbioru własnie warunków atmosferycznych i pożytkach dla jakich użytkownik chce modelować. Zbiór należy nazwać i zapisać na dysku (lub taśmie) przy pomocy programu pomocniczego „ZAPIS-DANYCH”.

Po uruchomieniu (komenda RUN) użytkownik wprowadza kolejne dane.

Mając zgromadzone dane można podejmować próby modelowania. Czas trwania modelowania (zwykle dość długi, około kilkunastu minut) zależy od założonej liczby kroków, jaką poda się w odpowiedzi na pytanie komputera. Krok to 24 godziny życia realnej rodziny. W trakcie modelowania wyświetlany jest numer aktualnie wykonywanego kroku. Po zakończeniu obliczeń można oglądać wyniki modelowania w postaci wykresów obrazujących, jak zmieniała się podczas modelowania liczba pszczoł, ilość zgromadzonego miodu, powierzchnia dostępnych plastrów itp. Kolejne wykresy wywołuje się naciskając dowolny klawisz.

Ci, którzy próbowali komputerowej symulacji rodziny pszczelej przekonali się, że

jest to wprawdzie rozrywka zupełnie innego typu, niż większość znanych gier, jednak z całą pewnością może to być fascynująca przygoda intelektualna — tym bardziej atrakcyjna, jeśli ma się możliwość konfrontowania komputerowych wyników z obserwacją pszczoł.

Andrzej Migacz
Ryszard Tadeusiewicz
Zakład Biocybernetyki AGH
w Krakowie

— PROGRAM 1 —

```
100 ZZ$=CHR$(147):VV$=CHR$(18):FF$=CHR$(146):PRINTZZ$
104 INPUT "KS-ILOSC KROKOW";KS:RZ=1000
108 INPUT "RASA MAT PSZCZ CAU/CAR";RA$
112 IF RA$="CAU" THEN C1=28:C2=.3:GOTO 120
116 C1=28:C2=.3
120 INPUT "GR.WYDAJN.DOB.MAT.PSZCZ. W [TYS]";C3
124 INPUT "GR.RODZ.WYDAJN.MAT.PSZCZ. W [TYS]";C4
128 IF C3<=.0 OR C4<=.0 THEN PRINTZZ$:"Z M I E N I A J E " :GOTO 120
132 INPUT "POCZ.WYD.MAT.PSZCZ.W [TYS/DOBE]";DY
136 IF DY<=.0 THEN PRINTZZ$:"N I E C H Z A C Z N I E C Z E R W I C " :GOTO 132
140 INPUT "L.CZERW.WYPR.OD POCZ.SEZ W [TYS]";SS
144 INPUT "TM-CZAS ZYCIA PSZCZ.W [DOB.]";TM
148 IF TM<21 THEN PRINT "P S Z C Z O L Y C H O R E " :STOP
152 CZ=TM+21
156 DIM A$(18),B$(18),X$(18,KS),GW(CZ)
160 A$(1)="DY-PROD.CZERWU W [TYS/DOBE]"
164 A$(2)="Y-LICZBA JAJ W [TYS]"
168 A$(3)="Y1-LICZBA LARW W [TYS]"
172 A$(4)="Y3-LICZBA PSZCZOŁ W [TYS]"
176 A$(5)="Y4-PSZCZOŁ 10 DNIOWYCH W [TYS]"
180 A$(6)="Y5-PSZCZOŁ 20 DNIOWYCH W [TYS]"
184 A$(7)="Y6-ZBIERACZKI NEKTARU W [TYS]"
```


PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY

```

188 A$(8)="YV-ZBIERACZKI PYLKU W [TYS1"
192 A$(9)="U4-NEKTAR LUB SPADZ W [KG/DO
BEJ"
196 A$(10)="PK-USR WSPOLCZ WAGI W [J.W.
J"
200 A$(11)="S -WYKORZ.RDCZ.PULI W [J.W.
J"
204 A$(12)="U0-ZAPAS MIODU NIEZASKLEP.
W [KGJ"
208 A$(13)="U1-ZAPAS MIODU ZASKLEP.W [K
GJ"
212 A$(14)="U2-ZAPAS PIERZGI W [KGJ"
216 A$(15)="SR-POW.WEZY W [DCM.KWADR.J"
220 A$(16)="X1-SPOZ.MIODU W [KG/DOBEJ"
224 A$(17)="PT-TEMP.WSP.WAGI W [J.W.J"
228 A$(18)="X3-NADM.SPOZ.MIODU [KG/DOBEJ"
232 FOR I=1 TO 18:READ Z:B(I)=Z:NEXT
236 DATA 5,5,5,2,2,5,5,8,4,9,9,9,4,6
,6,6
240 PRINTA$(12);:INPUTU0:PRINTA$(13);:I
NPUTU1
244 PRINTA$(14);:INPUTU2:PRINTA$(2);:IN
PUTY:PRINTA$(3);:INPUTY1
248 INPUT "Y2-CZERM ZASKLEPIONY W [TYS]
";Y2
252 PRINTA$(4);:INPUTY3:PRINTA$(5);:INP
UTY4:PRINTA$(6);:INPUTY5
256 INPUT "SKAD CZYTAC DANE O POGODZIE
I POZYTKACH";N$:OPEN 2,8,2,N$+,"S,R"
260 INPUT#2,KP:PRINT "ZAKRES DANYCH SRO
DOWISKOWYCH";KP
264 DIMTT(KP),TD(KP),Q1(KP/10+1),Q2(KP/
10+1),QT(KP/10+1)
268 FOR I=1 TO KP:INPUT#2,TT(I),TD(I):N
EXT
272 FOR I=1 TO KP/10+1:INPUT#2,Q1(I),Q2
(I),QT(I):NEXT:CLOSE 2
276 V0=0:V1=0:V2=0:SB=0:K=1
280 PRINT AT(15,23)K:GOSUB 344
284 Q1=Q1+(INT(K/10)+1):Q2=Q2+(INT(K/10)+
1):L=QT+(INT(K/10)+1)
288 TA=TT(K):DE=TD(K)
292 IF TA <=10 THEN PT=0
296 IF TA>10 AND TA<14 THEN PT=.25*(TA
-10)
300 IF TA>14 THEN PT=1
304 IF DE=0 THEN PD=1
308 IF DE>0 AND DE<=10 THEN PD=1-.1*DE
312 IF DE>10 THEN PD=0
316 P=PD*PT
320 GOSUB 812:GOSUB 476:GOSUB 500:GOSUB
520:GOSUB 532:GOSUB 592:GOSUB 560
324 X(1,K)=DY:X(2,K)=Y:X(3,K)=Y1:X(4,K)
=Y3:X(5,K)=Y4:X(6,K)=Y5
328 X(7,K)=Y0:X(8,K)=YV:X(9,K)=U4:X(10,
K)=PK:X(11,K)=B:X(12,K)=U0
332 X(13,K)=U1:X(14,K)=U2:X(15,K)=SR:X(
16,K)=X1:X(17,K)=PT:X(18,K)=X3
336 K=K+1:IF K<=K5 THEN 280
340 GOTO 824
344 IF K>1 THEN 376
348 FOR I=1 TO 3:DW(I)=Y/3:NEXT
352 FOR I=4 TO 9:DW(I)=Y1/6:NEXT
356 FOR I=10 TO 21:DW(I)=Y2/12:NEXT
360 FOR I=22 TO 31:DW(I)=Y4/10:NEXT
364 FOR I=32 TO 41:DW(I)=Y5/10:NEXT
368 FOR I=42 TO CZ:DW(I)=(Y3-Y4-Y5)/(CZ
-41):NEXT
372 GOTO 452
376 J=CZ-1
380 DW(J+1)=DW(J)
384 J=J-1
388 IF J>0 THEN 380
392 PK=.0
396 IF K>11 THEN 408
400 FOR I=1 TO K-1:PK=PK+X(17,I):NEXT:P
K=PK/(K-1)
404 GOTO 412
408 FOR I=K-10 TO K-1:PK=PK+X(17,I):NEX
T:PK=PK/10.
412 IF X(10,K-1)<=.1 AND X(4,K-1)<=.0 T
HEN DW(CZ-1)=DW(CZ-1)+DW(CZ)

```

```

416 GOSUB 740:DW(1)=DY
420 Y=0:FOR I=1 TO 3:Y=Y+DW(I):NEXT:Y=I
NT(Y/RZ)/RZ
424 Y1=0:FOR I=4 TO 9:Y1=Y1+DW(I):NEXT:
Y1=INT(Y1/RZ)/RZ
428 Y2=0:FOR I=10 TO 21:Y2=Y2+DW(I):NEX
T:Y2=INT(Y2/RZ)/RZ
432 Y3=0:FOR I=22 TO CZ:Y3=Y3+DW(I):NEX
T:Y3=INT(Y3/RZ)/RZ
436 IF Y3>1. THEN 448
440 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"DZIE
N";K;"DAJ PSZCZOLY DO ULA";FF$
444 KS=K
448 Y4=0:FOR I=22 TO 31:Y4=Y4+DW(I):NEX
T:Y4=INT(Y4/RZ)/RZ
452 Y5=0:FOR I=32 TO 41:Y5=Y5+DW(I):NEX
T:Y5=INT(Y5/RZ)/RZ
456 YP=Y3-Y4-Y5
460 IF YP>.6*Y3 THEN YP=.6*Y3
464 YV=.2*YP
468 Y0=.8*YP
472 RETURN
476 X1=4.2E-3*Y3:X2=20.E-3*Y1:X3=.0
480 IF (Y+Y1) >.0 AND PK>0 THEN X3=10.E
-3*Y4
484 X4=0
488 IF K=1 THEN RETURN
492 IF X(15,K-1)>0 THEN X4=1.E-2*Y5*P
496 RETURN
500 X0=1.E-3*L*P*(Y0+YV):U4=12.E-3*L*P*
Y0:GU=1.75*U1-X0
504 IF U4>GU THEN U4=GU
508 U5=10.E-3*L*P*YV
512 IF U5>GU THEN U5=GU
516 RETURN
520 U0=U0+U4+V0:U1=U1+V1:U2=U2+U5+V2
524 IF U2<0 THEN U2=0
528 RETURN
532 IF U0>X1+X2+X3+X4 THEN RETURN
536 IF U0>X1+X2 THEN 552
540 IF RA$="CAU" THEN X3=.0:RETURN
544 X3=.2*X3:X4=.1*X4
548 RETURN
552 DU=U0-X1-X2:X3=DU*X3/(X3+X4):X4=DU-
X3
556 RETURN
560 SY=1.25*(Y+Y1+Y2):SU=3.*(1.5*U0+U1+
1.5*U2):SZ=SY+SU
564 SB=SB+80.*U3:SR=32.-SB
568 IF SR<0 THEN SR=0
572 SD=160.-SR
576 IF SZ<SD THEN RETURN
580 SD=SD+16.
584 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"DZIE
N";K;"DODANO 2 PLASTRY";FF$
588 RETURN
592 X5=.1*X1:IF X5>U2 THEN X5=U2
596 X6=.75*X2:IF X6>U2-X5 THEN X6=U2-X5
600 IF X6<0 THEN X6=0
604 G=U2-X6-X5:IF G<0 THEN G=0
608 X5=.1*X1:IF X5>U2 THEN X5=U2
612 X6=.75*X2:IF X6>U2-X5 THEN X6=U2-X5
616 X8=.75*X4
620 G=U2-X6-X5:IF G<0 THEN G=0
624 X7=.75*X3:IF X7>G THEN X7=G
628 G=6-X7:IF G<0 THEN G=0
632 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"DZIE
N";K;"DODANO 2 KG SYROPU";FF$
636 P2=U0-X1-X2-X3-X4:IF P2<=0. THEN P2=
.0
640 IF (X4<=0) AND (P2<=2) THEN 668
644 U3=.3E-2*Y5
648 IF U3>X(15,K+1)*1.25E-2 THEN U3=1.2
5E-2*X(15,K+1)
652 IF U3>.25*P2 THEN U3=.25*P2
656 IF U3>20.*P3 THEN U3=20.*P3
660 IF U3>5.E-2*Y5 THEN U3=5.E-2*Y5
664 GOTO 672
668 U3=0
672 XP=U3*.4.:XD=5.E-2*U3:U0=U0-X1-X2-X3
-X4-XP
676 IF U0<0 THEN 692
680 UA=.1*Y3:IF UA>.1*U0 THEN UA=.1*U0
684 XS=.25*UA:U0=U0-1.25*UA:U1=U1+UA

```

```

688 GOTO 716
692 D=U0:U0=0:U1=U1+D:IFU1=>0 THEN 716
696 U1=0:U0=D+2
700 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"DZIE
N";K;"DODANO 2 KG SYROPU";FF$
704 IF U0>0 THEN 716
708 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"TO JE
DNAK MALO";FF$
712 KS=K
716 U2=U2-X5-X6-X7-XS-XD:IF U2<0 THEN U
2=0
720 IF U1<10 OR U4<.5 THEN RETURN
724 UZ=U1-5.
728 GOSUB 1036:PRINT AT(1,21)VV$;"DZIE
N";K;"ODEBRANO 5KG MIODU";FF$
732 U1=5.
736 RETURN
740 IF K=1 THEN RETURN
744 SA=0.
748 IF K>11 THEN 760
752 FOR I=1 TO K-1:SA=SA+X(18,I):NEXT:S
A=SA/10
756 GOTO 764
760 FOR I=K-10 TO K-1:SA=SA+X(18,I):NEX
T:SA=SA/10
764 IF X(10,K-1)<=.0 OR X(14,K-1)<=0 TH
EN 796
768 D1=C1*SA+C2
772 IF DY<0 THEN DY=.0
776 IF DY>C3 THEN DY=C3
780 IF X(1,K-1)<=.0 THEN 800
784 IF DY<=.95*X(1,K-1) THEN DY=.95*X(1
,K-1)
788 IF DY>2.0*X(1,K-1) THEN DY=2.0*X(1
,K-1)
792 GOTO 800
796 DY=.95*X(1,K-1)*PK
800 IF DY<=1.E-2 THEN DY=.0
804 DY=INT(DY/RZ)/RZ
808 RETURN
812 SS=SS+DY:B=1-(1/C4)*SS
816 IF B<=.0 THEN B=.0
820 RETURN
824 POKE 53280,2:GG=0
828 INPUT "CZY USREDNIAC (TAK/NIE)";A$:
IF A$="NIE" THEN 844
832 FORI=1TO18:FORJ=1TOKS/10:S=0:FORK=(
J-1)*10+1TOJ*10:S=S+X(I,K):NEXTK
836 FORK=(J-1)*10+1 TO J*10:X(I,K)=.1*S
:NEXT K,J,I
840 PRINT "USREDNIONO"
844 GET A$: IF A$="" THEN 844
848 GG=GG+1:IF GG=19 THEN GG=1
852 IF GG=9 OR GG=10 THEN 848
856 E=0
860 POKE 53280,B(66):HIRES1,B(66)
864 LINE 50,180,290,180,1
868 FOR K=50 TO 290 STEP 40
872 LINE K,180,K,184,1
876 NEXT
880 TEXT 46,185,"0",1,1,8
884 TEXT 82,185,"20",1,1,8
888 TEXT 122,185,"40",1,1,8
892 TEXT 162,185,"60",1,1,8
896 TEXT 202,185,"80",1,1,8
900 TEXT 238,185,"100",1,1,8
904 TEXT 278,185,"120",1,1,8
908 TEXT 287,170,"K",1,1,8
912 LINE 50,180,50,20,1
916 FOR K=180 TO 20 STEP -40
920 LINE 50,K,46,K,1
924 NEXT
928 GOSUB 972
932 GX=50
936 GY=180
940 FOR K=1 TO KS
944 G0=180-ABS(X(66,K))/(4*XN*10+E)*160
948 G1=2*K+50
952 LINE GX,GY,G1,60,1
956 GX=G1
960 GY=60
964 NEXT
968 GOTO 844

```

```

972 XM=0
976 FOR K=1 TO KS
980 IF X(66,K)>XM THEN XM=X(66,K)
984 NEXT
988 IF XM<4 THEN 1028
992 IF XM>40 THEN 1032
996 XN=INT(XM/4)+1
1000 FOR K=0 TO 4
1004 X$=STR$(K*XN)+"E"+STR$(E)
1008 TEXT 0,176-K*40,X$,1,1,8
1012 NEXT
1016 TEXT 55,16,LEFT$(A$(66),2),1,1,8
1020 TEXT 5,5,A$(66),1,1,8
1024 RETURN
1028 XM=XM*10:E=E-1:GOTO988
1032 XM=XM/10:E=E+1:GOTO992
1036 PRINT AT(1,21)"
":RETURN

```

PROGRAM 2

```

100 REM *** ZAPIS DANYCH ***
105 :
110 INPUT "DLA ILU DNI ZADAJESZ DANE";K
P
115 DIM TT(KP),TD(KP),Q1(KP/10+1),Q2(KP
/10+1),QT(KP/10+1)
120 INPUT "JAK SIE MA NAZYWAC ZBIOR Z D
ANYMI";N$
125 OPEN 2,8,2,N$+,"S,W": OPEN 15,8,15
130 FOR I=1 TO KP
135 PRINT "DZIE";I;"TEMPERATURA I OPAD
Y"
140 INPUT TT(I),TD(I)
145 NEXT
150 PRINT "TERAZ DANE FENOLOGICZNE W DE
KADACH"
155 FOR I=1 TO KP/10+1
160 PRINT "DEKADA";I;" Q1,Q2,QT"
165 INPUT Q1(I),Q2(I),QT(I)
170 NEXT
175 INPUT"CZY WSZYSTKO W PORZADKU";A$
180 PRINT#2,KP
185 IF A$="NIE" THEN 130
190 FOR I=1 TO KP
195 PRINT#2,TT(I);Z$:TD(I)
200 GOSUB 310
205 NEXT
210 FOR I=1 TO KP/10+1
215 PRINT#2,Q1(I);Z$:Q2(I);Z$:QT(I)
220 GOSUB 310
225 NEXT
230 CLOSE 2:CLOSE 15
235 INPUT "CZY CHCESZ PROBNY WYDRUK DAN
YCH";A$
240 IF A$="NIE" THEN STOP
245 OPEN 4,4 : CMD 4
250 PRINT "ZAWARTOSC ZBIORU ":N$;" POGO
DA"
255 FOR I=1 TO KP
260 PRINT 1,TT(I),TD(I)
265 NEXT
270 IF I=1 THEN PRINT Q1(I),Q2(I),QT(I)
;
275 PRINT "ZAWARTOSC ZBIORU ":N$;" FENO
LOGIA"
280 FOR I=1 TO KP/10+1
285 PRINT Q1(I),Q2(I),QT(I)
290 NEXT
295 PRINT#4
300 CLOSE 4
305 END
310 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES
315 IF EN>21 THEN PRINT "BLAD ZAPISU NA
DYSKU";EN,EM$,ET,ES:STOP
320 RETURN
READY

```


ZAMIAST PIRACKIEJ FLAGI

Seria artykułów odkrywających między innymi tajniki zabezpieczania programów na ZX Spectrum, których druk rozpoczynamy w tym numerze, stała się w naszej redakcji przyczyną gorących dyskusji na temat włamywania się do programów (i oczywiście bezprawnego ich kopiowania). Uważamy, że kilka różnych poglądów na ten temat zasługuje na uwagę.

Nie byłbym sobą, gdybym nie wtrącił kilku zdań, wyjaśniających istotę sprawy dla osób, które jeszcze nie miały okazji zetknąć się z problemem. Otóż napisanie dużego programu (np. kompilatora lub dobrej gry) wymaga ogromnego nakładu pracy (mogą to być miesiące lub nawet lata pracy). Gotowy produkt może być powielany (kopiowany) i każda z kopii ma taką samą wartość użytkową jak oryginał. Pozwala to autorowi sprzedać program wielu użytkownikom i uzyskać godziwą rekompensatę za włożony trud. Jednak nieuczciwy nabywca może także robić kopie i sprzedawać je na własną rękę, osiągając korzyści, które mu się nie należą (oczywiście osiąga je kosztem autora). Aby temu zapobiec, wielu autorów i firm produkujących oprogramowanie wstawia do swoich programów fragmenty mające uniemożliwić zrobienie poprawnej kopii. Od czego jednak pomysłowość. Trzeba taki fragment zlokalizować i zneutralizować (czyli złamać protekcję) i dalej hulać dusza, plekta nie ma. Żeby jednak robić takie sztuki w miarę sprawnie, potrzebny jest pewien zasób wiedzy. A między innymi taką właśnie wiedzę można znaleźć w artykule „Od środka”, więc wracamy do redakcji „Bajtka”.

Bardzo szybko uzgodniliśmy, że nie można odrzucać dobrego, fachowego artykułu tylko dlatego, że wiedza w nim zawarta może ułatwić złamanie zabezpieczenia programu i w konsekwencji jego skopiowanie wbrew woli autora. Nie można przecież mieć pretensji do producenta zapalek o to, że istnieją podpalacze. Gdyby zrezygnować z produkcji zapalek, to ucierpią na tym przede wszystkim zwykli uczciwi ludzie, używający ich do zaspakajania swoich codziennych potrzeb. A Czytelnicy „Bajtka”, to przecież właśnie zwykli uczciwi ludzie.

Jednak na tym dyskusja się nie zakończyła, gdyż jak się dalej okaże temat jest bardzo gorący. Bezpośrednim pretekstem stał się pomysł przywrócenia do łask pirackiej flagi z kilku poprzednich numerów, oraz propozycja tytułu „Coś dla włamywaczy”. Argumenty płynęły dwutorowo: po pierwsze, włamywanie się do programów staje się w świecie powszechną zabawą, stymulującą intelektualnie próbą sił między dwoma programistami, pośrednio mobilizującą do pogłębiania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności. Włączmy się do tej zabawy i nazywajmy ją po imieniu. Precz z obłądą, piracka flaga na maszt! Drugi nurt był praktyczny: bardzo wielu tzw. „sprze-

dawców” oprogramowania, czy też „sklepów” informatycznych, to zwykli złodzieje, którzy złamali zabezpieczenia w cudzych programach i teraz handlują nielegalnymi kopiami. Po co dawać chleb takiemu złodziejowi-piratowi, niech przeciętny zjadacz chleba nauczy się tego samego, co oni i robi sobie kopie sam, za darmo. Jednym słowem, precz z piratami-dorobkiewiczami, amatorzy flaga na maszt.

Przyznam, że zaliczam się do tych, których szokuje fakt wydawania przez nasze władze zezwoleń na działalność nie mającą nawet pozorów uczciwości, i perspektywa rychłego rozprawienia się ze zorganizowanym złodziejstwem jest tu nęcąca, ale czy można robić to za wszelką cenę? Przypatrzmy się proponowanemu schematowi działania: cel — doprowadzić do przestrzegania pewnych zasad: metoda osiągnięcia celu — złamanie tychże zasad. Widać wyraźnie, że przeszliśmy już do kontrargumentów, pierwszy właśnie przeczytaliśmy. Drugi jest chyba dużo bardziej zasadniczy: w naszym kraju, który właśnie zaczyna zbliżać się do upowszechnienia informatyki (przynajmniej jej części reprezentowanej przez mikrokomputery), praktycznie nie funkcjonuje żadne, ani formalne, ani zwyczajowe prawo własności oprogramowania. Komputer, owszem tak, za komputer trzeba zapłacić, i to dużo. Ale program, po co kupować, zawsze się od kogoś odegra. Tego typu podejście skutecznie blokuje powstawanie czegoś, co na świecie nazywa się przemysłem produkującym oprogramowanie — no bo kto chce robić coś, co społecznie nie jest uważane za wartościowe, coś, co jest w randze prawie śmiecia, przekazywane z ręki do ręki praktycznie za darmo. Być może piractwo jest świetną, niezbyt szkodliwą zabawą, ale w społeczeństwach, w których ktoś, kto ukradł program staje przed sądem, gdzie powszechnie dostrzega się wartość programu, gdzie są nawyki szanowania tej wartości. U nas nawyki w tej dziedzinie są fatalne, i dlatego ostatecznie uznaliśmy, że powtarzanie (w sumie dość niewinnego) żartu z piracką dyskietką na maszcie może być odczytane wbrew intencjom Autorów, jako sankcjonowanie, czy nawet popieranie grabieży programów. Dlatego zamiast flagi na maszcie dostaliśmy te kilka uwag. Mam nadzieję, że udało mi się przekonać Was, że kopiując cudzy program nie przyspieszacie rozwoju polskiej informatyki i jej wyjścia z zacofania lecz robicie właśnie coś przeciwnego. Ja wiem, że w tej chwili jest bardzo źle, nie mam też zamiaru udawać jedyne go sprawiedliwego, bo nim nie jestem. Chcielibyśmy jednak, i ja i cała redakcja „Bajtka”, aby do świadomości każdego Polaka dotarło, że za programy trzeba płacić. Oczywiście tylko i wyłącznie ich autorom.

Andrzej Pilaszek

OD ŚRODKA CZ. 1

Mało kto lubi programy, które przy pierwszym lepszym błędzie lub wciśnięciu klawisza BREAK czyszczą całą pamięć komputera, nie pozostawiając po sobie żadnego śladu, albo „zawieszają się”, zmuszając do wciśnięcia RESET. Sytuacja przestaje być zabawna, gdy mamy jakiś dobry program użytkowy, który chcemy przystosować do nietypowego sprzętu (lub grę do rzadko spotykanego joysticka) lub gdy chcemy zmienić w programie wszystkie teksty angielskie na polskie, a program nie daje się zatrzymać.

Chcielibyśmy przedstawić wam kilkuodcinkowy cykl artykułów. Kolejno więc przedstawimy niezbędne przy takiej pracy informacje o twoim (lub może pożyczonym) komputerze, takie jak mapa pamięci, sposób zapisu w pamięci poszczególnych linii BASIC-a, ważne zmienne systemowe, itp. Później zabierzemy się do wczytywania programów i bloków danych z taśmy w „bezpieczny” sposób, tzn. tak, by się nie uruchomiły i by można było obejrzeć ich zawartość. W końcu zajmemy się także unieszkodliwianiem zabezpieczeń pisanych w języku wewnętrznym. Postaramy się wszystko to ilustrować konkretnymi przykładami, w oparciu o znane programy. Mamy nadzieję, że nasz wysiłek nie pójdzie na marne i ty także nauczysz się dostawać bez przeszkód do każdego programu.

Zacznijmy więc od podziału pamięci.

Ogólnie, pamięć podzielona jest na dwie główne części: ROM i RAM. ROM zajmuje adresy 0 — 16383, RAM natomiast adresy 16384 — 65535. Zawartością ROM-u nie będziemy się na razie zajmować, lecz za to przyjrzymy się dokładnie pamięci RAM. Jest ona podzielona na bloki spełniające różne funkcje w systemie BASIC-a (rys.1).

Pierwszym z nich jest obszar pamięci ekranu. Począwszy od adresu 16384 znajduje się tzw. „display file”, czyli obszar, w którym przechowywane są informacje o tym, czy kolejne punkty ekranu są zapalone, czy zgaszone. Zajmuje to 6144 bajtów. Następne 768 bajtów (od adresu 22528) to komórki pamięci określające kolory kolejnych pól ekranu (8 X 8 punktów). Obszar od adresu 23296 do 23551 to bufor drukarki. Jest on wykorzystywany tylko podczas współpracy komputera z drukarką. Jeśli nie używasz instrukcji dotyczących drukarki (takich jak LLIST, LPRINT, COPY), to

ZX Spectrum zaprojektowane zostało z myślą o współpracy z magnetofonem lub microdrive'm. Nie oznacza to, że zrezygnowano całkowicie z prac nad stacją dysków. Pamięci dyskowe do ZX Spectrum powstały w wielu firmach i charakteryzują się różnorodnością zastosowanych w nich rozwiązań technicznych. Jednym z najciekawszych urządzeń tego typu jest 3-calowa stacja dysków Timex, umożliwiająca jednocześnie podłączenie do Spectrum 4 napędów dyskowych sterowanych wspólnym kontrolerem. Użytkownik zyskuje w ten sposób szybki i niezawodny dostęp do ponad 500 kB dodatkowej pamięci.

KLAN SPECTRUM

jego zawartość nie ulega zmianie, możesz go więc wykorzystać do innych celów. Pamiętaj jednak, że użycie którejś z tych instrukcji, nawet bez podłączonej drukarki, wprowadza w tym obszarze zmiany.

Następnym fragmentem pamięci RAM są zmienne systemowe. Są to komórki pamięci wykorzystywane przez system do pamiętania niezbędnych do jego prawidłowego działania danych, takich jak np. adresy tzw. ruchomych bloków pamięci (o których zaraz powiemy), informacje o wykonywaniu programu w BASIC-u, tzn. która linia jest wykonywana, do której ma nastąpić skok, czy wystąpiły jakieś błędy, itp. W obszarze tym znajdują się także zmienne (tzn. komórki spełniające te funkcje), zawierające kod ostatnio wcisniętego klawisza, długość „beep” klawiatury i wiele jeszcze innych. Dokładniej zajmiemy się nimi później.

Bezpośrednio za zmiennymi systemowymi, które kończą się pod adresem 23733, zaczynają się tzw. ruchome obszary pamięci. Oznacza to, że adresy ich początków i końców (a także długość) mogą się zmieniać, w zależności od tego, czy są podłączone jakieś urządzenia zewnętrzne, jak długi jest program w BASIC-u, ile tworzy zmiennych, itp. Adresy ruchomych bloków RAM-u znajdują się w odpowiednich zmiennych systemowych.

Na rys. 1 i rys. 2 liczba pod strzałką oznacza adres początku wskazywanego bloku. Jeśli adres ten jest ruchomy, to zamiast liczby zapisana jest nazwa zmiennej systemowej zawierającej ten adres, oraz w nawiasie — adres tej zmiennej. W nawiasie kwadratowym znajduje się wartość tej zmiennej ustalana zaraz po włączeniu komputera (lub wykonaniu RESET), ale bez podłączonych żadnych urządzeń zewnętrznych (czyli jeśli odczytamy wartość zmiennej **PROG**, wykonując

PRINT PEEK 23635 + 256 * PEEK 23636, to otrzymamy wartość **23755**).

Jeśli do twojego komputera podłączony jest „Interface 1” lub interface innej szybkiej pamięci masowej, to od adresu 23734 do adresu o 1 mniejszego niż zawartość zmiennej **CHANS**, znajduje się „mapa microdrive-u” — obszar wykorzystywany jako bufor do tran-

smisji danych, jako zbiór dodatkowych zmiennych systemowych itp. Jeśli nie jest podłączone żadne z tych urządzeń, obszar ten po prostu nie istnieje — zmienna **CHANS** zawiera adres 23734. Określa ona początek bloku pamięci, w którym zawarte są informacje o istniejących kanałach. Są one konieczne do prawidłowego działania instrukcji **PRINT**, **LIST**, **INPUT** i podobnych. W ostatniej komórce tego obszaru znajduje się liczba 128 (heksadecymalnie 80), sygnalizująca koniec tego bloku (jest to tzw. znacznik końca). Następny obszar pamięci zawiera tekst wpisanego programu w BASIC-u. Adres jego początku pamiętany jest w zmiennej **PROG**. Bezpośrednio za tekstem programu (od adresu wskazywanego przez zmienną **VAR**), znajduje się obszar, w którym interpreter umieszcza zmienne tworzone przez program. Jest on zakończony znacznikiem końca. Następnie, począwszy od adresu zawartego w zmiennej **E_LINE** znajduje się obszar wykorzystywany podczas edycji linii BASIC-a oraz wpisywaniu komend z klawiatury (tzn. gdy na dole ekranu miga kursor i wpisujemy instrukcję w BASIC-u). Na końcu tego obszaru znajdują się dwa bajty, o zawartościach: 13 (**ENTER** — koniec linii) i 128 (koniec tego obszaru). Zaraz potem, od adresu wskazywanego przez zmienną systemową **WORKSP**, znajduje się podobny obszar, ale służący do wpisywania danych podczas wykonywania przez interpreter instrukcji **INPUT** (zakończony znakiem **ENTER**).

Za buforem **INPUT** (który jest automatycznie kasowany po wykonaniu tej instrukcji) znajduje się „chwilowa przestrzeń pracy” — miejsce pamięci wykorzystywane do najrozmaitszych celów. Tam między innymi ładowane są nagłówki wczytywanych z taśmy programów, tam jest wczytywany program umieszczany w pamięci przez **MERGE**™, zanim zostanie dołączony do już istniejącego programu. Obszar ten jest wykorzystywany wtedy, gdy na pewien czas potrzebujemy trochę wolnej pamięci, ale tylko do chwilowego wykorzystania — potem nie jest dla nas ważne co się z jej zawartością stanie.

Od adresu wskazywanego przez **STKBOT**, znajduje

się stos kalkulatora. Są tam odkładane liczby w trakcie wykonywania obliczeń przez interpreter BASIC-a. Stos ten rozrasta się w górę pamięci, tzn. w kierunku coraz wyższych adresów. Zmienna systemowa **STKEND** określa jego koniec. Z nim znajduje się obszar nie wykorzystywanej pamięci.

Do systemu BASIC-a należy jednak obszar aż do komórki pamięci wskazywanej przez zmienną systemową **RAMTOP**. Pod tym adresem znajduje się liczba 62 (3E hex), która oznacza koniec obszaru wykorzystywanego przez BASIC.

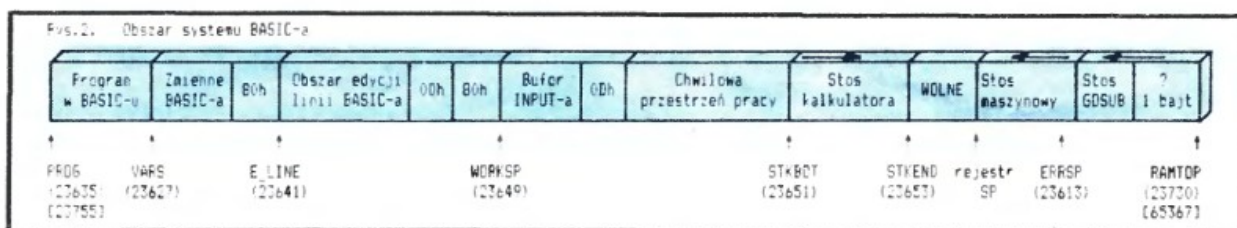
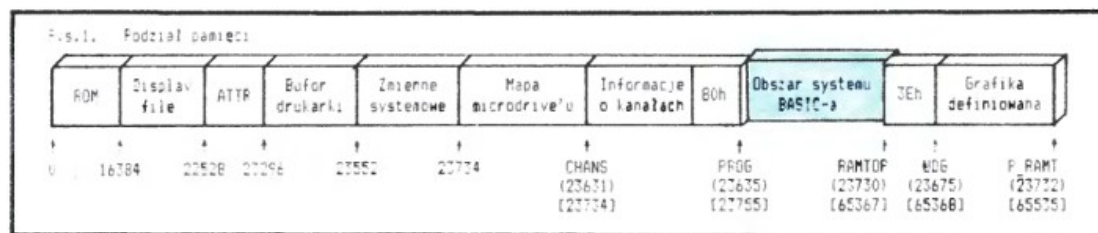
Idąc teraz w dół pamięci, trafiamy na jeden bajt nie wykorzystywany^{*)}. Zaraz za tym bajtem (idąc cały czas w dół pamięci), zaczyna się „stos **GOSUB**”. Odkładane są na nim numery linii programu, z których zostały wykonane instrukcje skoku do podprogramu, aby interpreter wiedział dokąd ma „wrócić” instrukcją **RETURN**. Jeżeli interpreter nie znajduje się w żadnym podprogramie (wywołanym właśnie przez **GOSUB**), to stos ten po prostu nie istnieje — nie jest na nim zapisana żadna wartość. Niżej znajduje się stos maszynowy, wykorzystywany bezpośrednio przez mikroprocesor. Obydwa te stosy są odkładane w dół pamięci.

Specjalną rolę pełni zmienna systemowa **ERRSP**. Procedura obsługująca błąd BASIC-a (wywoływana przez rozkaz mikroprocesora **RST 8**) umieszcza wartość tej zmiennej w rejestrze **SP**, po czym wykonuje **RET**, odczytując w ten sposób ostatni zapisany na stosie adres (podczas wykonywania programu jest on równy 4867). Pod tym adresem w ROM-ie znajduje się procedura drukująca komunikat o błędzie.

Powyżej komórki wskazywanej przez **RAMTOP** znajduje się 168 bajtów zarezerwowanych na definicje znaków **UDG** (można je zlikwidować np. przez **CLEAR 65535**). Adres ostatniej komórki pamięci (równy 65535, jeśli twój komputer jest całkowicie sprawny) jest pamiętany w zmiennej **P_RAMT**. Jeżeli część pamięci RAM jest uszkodzona, to zmienna ta zawiera adres ostatniej sprawnej komórki.

To by było wszystko, jeśli chodzi o podział pamięci Spectrum. Za miesiąc, zajmiemy się już wstawianiem do programów napisanych w BASIC-u oraz nagłówkami zbiorów zapisanych na taśmie.

Tomasz Surmacz
Robert Dudzik



Pamięć dyskową Timex dołączamy do złącza krawędziowego ZX Spectrum za pośrednictwem interfejsu. Składa się ona z zasilacza, kontrolera i napędów dyskowych umieszczonych w oddzielnych obudowach. Wewnątrz kontrolera znajduje się niemal osobny komputer: mikroprocesor Z80, 16 kB pamięci, sterownik dysku i układy wejścia-wyjścia. Korzystanie z urządzenia odbywa się pod kontrolą dyskowego systemu operacyjnego TOS (Timex Operating System), który ze względu na bogactwo występujących w nim funkcji można śmiało określić angielskim terminem „user friendly” — sprzyjający użytkownikowi.

Już dołączenie jednego napędu znacznie zwiększa możliwości Spectrum. Na jednej stronie dyskietki znajduje się 40 ścieżek podzielonych na sektory po 256 bajtów, co daje łącznie ok. 160 kB. Sam system operacyjny zajmuje ok. 20 kB (16 kB dla systemu oraz 4 kB katalog dysku), a więc dla użytkownika pozostaje 140 kB. Czysta dyskietka przygotowywa-

na jest do pracy przez procedurę formatowania, podczas której tworzone są ścieżki i sektory oraz zapisywany jest sam system operacyjny. Formatowanie jest możliwe po umieszczeniu w napędzie dyskietki już sformatowanej, czyli zawierającej TOS, np. dyskietki demonstracyjnej. Następną czynnością jest podanie komendy:

Format * „nazwa napędu” TO „nazwa dysku”

Nazwami napędów są litery A, B, C, D. W składni komend TOS wykorzystano słowa kluczowe występujące w BASIC-u. Przed zaformatowaniem system żąda potwierdzenia polecenia wyświetlając na ekranie pytanie „Format disk in drive A Y/N?” oraz zmiany dyskietki wzorcowej na czystą. Ostrożność ta jest niezbędna, bowiem procedura ta niszczy cały poprzedni zapis, co grozi utraceniem bardzo cennych danych lub programów. Po około 30 sekundach dyskietka gotowa jest do pracy.

Wszystkie zbiory zapisywane na dysku

zorganizowane są w hierarchiczny system zawierający katalog główny oraz podkatalogi. W katalogu głównym oraz każdym podkatalogu umieszczony jest spis zbiorów lub podkatalogów kolejnego poziomu. Struktura ta przypomina rozgałęzione korzenie drzewa.

Katalog zbiorów wyświetlany instrukcją **CAT *** zawiera szereg istotnych informacji: nazwa aktualnego katalogu, numer aktualnego poziomu w strukturze, nazwę napędu, nazwę, typ, długość, alokację i atrybuty zbiorów. Dolny wiersz informuje o stanie wykorzystania wolnego miejsca. Katalog wyświetlany jest do końca. Jeśli ilość nazw zbiorów przekracza ilość wierszy ekranu, to następuje scroll. Klawisz **S** zatrzymuje automatyczny scroll w dowolnym miejscu, a **Q** uruchamia go ponownie.

Nazwa zbioru składa się z ciągu 8 znaków oraz trzyliterowego, oddzielnego kropką rozszerzenia (opcja), oznaczającego typ, np. wszystkim programom w

BASIC-u nadamy rozszerzenie **.BAS**, a maszynowym **.COD**. Dla TOS zastrzeżone są rozszerzenia **.DIR** (katalog) oraz **.SCP** (Serial Communication Ports). Wszystkie litery w nazwie zamieniane są automatycznie na duże.

Do zapisania lub odczytania programu z dysku nie wystarcza samo określenie jego nazwy. Większość operacji dostępnych w TOS wymaga podania wszystkich nazw podkatalogów występujących na drodze pomiędzy aktualnym katalogiem, a zbiorem docelowym. Poszczególne nazwy składowe tworzą ścieżkę nazw, fachowo zwaną ścieżką dostępu, którą dalej będziemy oznaczać skrótem **sd**. Na przykład „**SPECTRUM : GRY.DIR:BRIDGE.BAS**” wskazuje sposób dojścia z katalogu głównego do programu **BRIDGE.BAS**. Inaczej mówiąc ścieżka dostępu jest złożoną nazwą umożliwiającą odszukanie zbioru w hierarchicznej strukturze. Składnia komend dyskowych transmitujących dane lub programy między dyskiem a kompute-

^{*)} Bajt ten tworzy wraz z bajtem wskazywanym przez **RAMTOP** jakby jedną, dwubajtową liczbę (jest jej młodszym bajtem), konieczną do prawidłowego działania instrukcji **RETURN**. Gdy podczas jej wykonywania stos **GOSUB**-ów będzie już pusty, to liczba ta spełni rolę jego przedłużenia. Ponieważ jednak jest ona większa niż 15872 (62*256), a linie BASIC-a nie posiadają tak wysokiej numeracji, więc zostanie to wykryte jako błąd i zasygnalizowane przez komunikat „**RETURN without GOSUB**”.

JAK MALOWAĆ? (cz.2)

Idealnym rozwiązaniem byłoby stworzenie algorytmu zamalowywania dowolnego obszaru zamkniętego. Poniżej przedstawiam jeden z nich. Pomysł jest ogólnie znany (Sinclair User) i mimo to, że procedura działa wolno, jest ona bardzo krótka i mało skomplikowana.

Każdemu punktowi ekranu przyporządkujemy jego współrzędne w układzie tak, jak na ekranie. Wypełnianie rozpocznie się od ostatniego postawionego punktu, jego współrzędne odczytane ze zmiennej systemowej COORDS (23677 i 23678). Główna pętla programu to linie 120-180. Pod uwagę bierzemy punkt o współrzędnych (x,y) — zapisujemy x jako xp i y jako yp. Teraz patrzymy na punkt powyżej rozpatrywanego i — gdy jest zgaszony — zapalamy go zapamiętując jego współrzędne w tablicy i zwiększamy wskaźnik p określający, ile mamy zapamiętanych punktów. Jeżeli punkt jest zapalony, patrzymy na punkt poniżej (xp, yp) i ewentualnie zapalamy go (podprogram 200). Postępowanie powtarzamy dla punktu z lewej i z prawej strony. Następnie sprawdzamy, czy p jest równe zero. Jeśli tak, to zapalanie zostało zakończone (żaden z podstawionych punktów nie ma zgasszonego sąsiada). Jeśli nie, odczytujemy z tablicy współrzędne ostatnio zapalnego punktu (w tym przypadku jest to punkt położony po prawej punktu (xp, yp)) i jego bierzemy pod uwagę przebiegając linie 150-180. Jeśli natrafimy na punkt, którego wszyscy sąsiedzi są zapaleni, cofamy się w tablicy zmniejszając p i szukając punktu, którego któryś z sąsiadów nie jest zapalony.

W ten sposób zamalujemy każdy obszar zamknięty przez postawienie wewnątrz niego punktu i skok do linii 100. Jedynym ograniczeniem jest rozmiar tablicy. Jeżeli ilość zapamiętanych i nie usuniętych punktów przekroczy 2000, program zatrzyma się komunikatem Subscript wrong. Na ekranie mamy 256x176=45056 punktów i zapamiętanie wszystkich byłoby niemożliwe, i chociaż program „cofając się” (zmniejszając p) oszczędnie gospodaruje pamięcią, to jednak nie zamaluje całego ekranu nawet startując ze środka.

Dla przykładu: obrazkiem do zamalowania będzie misio. Narysujemy go, wpisując:

```
15 LET su=0
10 FOR a=1 TO 10
20 READ x,y,r
30 CIRCLE x,y,r: LET su=su+x+y+r
40 NEXT a: IF su>2350 THEN PRINT "Zle dane": STOP
50 DATA 128, 118, 30, 167, 140, 15, 89, 140, 15, 115,
125, 5, 141, 125, 5, 128, 58, 30, 95, 77, 8, 161,
77, 8, 161, 39, 8, 95, 39, 8
55 LET su=0
60 FOR a=1 TO 10
65 READ x,y
70 PLOT OVER I: x,y: LET su=su+x+y
80 NEXT a: IF su>2056 THEN PRINT "Zle dane": STOP
90 DATA 103, 134, 154, 134, 128, 88, 102, 72, 155, 72,
156, 72, 102, 43, 102, 43, 154, 43, 155, 43
```

95 PLOT 128, 86

przed programem zamalowywania (listing 1). Misio składa się z kótek (linie 5—50) z przejściami między nimi (linie 55—90). Start zapalania podaje linia 95.

Widać, że zamalowywanie trwa bardzo długo. Istotne przyspieszenie uzyskamy pisząc ten sam program w assemblerze (listing 2). Schemat działania jest taki sam, jak poprzednio. Zamiast tablicy użyjemy stosu systemowego. Zamiast znacznika długości (poprzednio p) na początku położymy na stos liczbę 255. Odczytanie jej ze stosu będzie równoznaczne z zakończeniem malowania (poprzednio p=0).

Procedura odwołuje się do ROM-u Spectrum wykorzystując zawarte tam procedury PLOT (8933) i POINT (8910), oraz FP-TO-A (11733). Współrzędne punktów przechowywane są odpowiednio: x w C, y w B, xp w L i yp w H. Procedura PLOT zapala punkt o współrzędnych zawartych w C i B; procedura POINT sprawdza obecność punktu we wsp. C i B sygnalizując to bitem w akumulatorze; procedura FP-TO-A zamienia ten bit na bajt (1 — zapalony, 0 — zgaszony).

Ponieważ skok do podprocedury (CALL) także wykorzystuje stos, musiałem adres powrotu z procedury przechowywać w parze DE.

Jeżeli obszar nie jest zamknięty (zapaliamy cały ekran lub obszar przylegający do brzegu ekranu), granice obszaru wyznaczają brzegowe linie ekranu (tak jakby było PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW 0, 175: DRAW — 255,0. DRAW 0, — 175). Procedurę maszynową umieszczamy w pamięci program z listingu 3.

Teraz zamalowanie misia to igraшка, lecz pamiętaj o postawieniu punktu wewnątrz niego.

Marcin Przasnyski

```
100 DIM P(2000,2)
110 LET P=0: LET X=PEEK 23677:
LET Y=PEEK 23678
114 LET XP=X: LET YP=Y: GO TO 1
50
120 GO SUB 200
130 IF P=0 THEN STOP
140 LET XP=P(P,1): LET YP=P(P,2)
150 LET P=P+1
160 LET X=XP: LET Y=YP+1: GO SUB 200
170 LET X=XP: LET Y=YP-1: GO SUB 200
180 LET X=XP-1: LET Y=YP: GO SUB 200
190 LET X=XP+1: LET Y=YP: GO TO 120
200 IF X=0 OR Y=0 OR X=255 OR Y=175 THEN RETURN
201 IF POINT(X,Y) THEN RETURN
220 PLOT X,Y
230 LET P=P+1: LET P(P,1)=X: LET P(P,2)=Y
240 RETURN
```

```
10 ORG 60000
20 LD B,255
30 LD C,0
40 PUSH BC
50 LD HL,23677
60 LD C,(HL)
70 LD HL,23678
80 LD B,(HL)
90 LD H,B
100 LD L,C
110 JR START
120
130 PETLA CALL SPR
140 POP HL
150 LD A,H
160 CP 255
170 RET Z
180 START LD C,L
190 LD B,H
200 INC B
210 CALL SPR
220 LD C,L
230 LD B,H
240 DEC B
250 CALL SPR
260 LD C,L
270 DEC C
280 LD B,H
290 CALL SPR
300 LD C,L
310 INC C
320 LD B,H
330 JR PETLA
340
350 SPR POP DE
360 PUSH DE
370 LD A,C
380 CP 0
390 RET Z
400 CP 255
410 LD A,B
420 CP 175
430 RET Z
440 PUSH BC
450 PUSH HL
460 CALL 8910
470 CALL 11733
480 POP DE
490 POP HL
500 LD A,A
510 CP 1
520 RET Z
530 POP DE
540
550 PUSH BC
560 PUSH HL
570 PUSH DE
580 CALL 8933
590 POP DE
600 POP HL
610 POP BC
620 RET
```

```
10 CLEAR 59999
20 LET s=0
30 FOR f=60000 TO 60092
40 READ a: POKE f,a
50 LET s=s+a
60 NEXT f
70 IF s<>13626 THEN PRINT "Zle dane": STOP
100 DATA 6,255,14,0,197,33,125
110 DATA 92,78,33,126,92,70,96
120 DATA 105,24,8,205,144,234
130 DATA 225,124,254,255,200,77
140 DATA 68,4,205,144,234,77,68
150 DATA 5,205,144,234,77,13,68
160 DATA 205,144,234,77,12,68
170 DATA 24,225,209,213,121,254
180 DATA 0,200,254,255,200,120
190 DATA 254,0,200,254,175,200
200 DATA 197,229,213,205,205,34
210 DATA 205,213,45,209,225,193
220 DATA 127,254,1,200,209,197
230 DATA 209,213,205,229,34,209
240 DATA 225,193,197,213,201
```

rem jest taka sama jak komend dotyczących magnetofonu:

SAVE * "sd" OPCJA lub LOAD * "sd" OPCJA

OPCJA oznacza LINE numer (tylko dla SAVE).

SCREEN\$, CODE start, długość lub DATA nazwy tablicy

Program BRIDGE.BAS wczytałibyśmy przez LOAD * „SPECTRUM”: GRY.DIR:BRIDGE.BAS. TOS umożliwia korzystanie z programu o nazwie START, który wczytuje się automatycznie i uruchamia po naciśnięciu RESET. Może to być jakikolwiek program nagrany przez SAVE * „START” LINE numer, ale najkorzystniej będzie, jeżeli ułatwimy sobie w ten sposób wyświetlenie katalogu dysku i wczytanie dowolnie wybranego innego programu. Komenda SAVE * nie jest wykonywana natychmiast, jeśli TOS stwierdzi istnienie zbioru o podanej nazwie. Jest to przejawem troski o roztagarnionych użytkowników, którzy nieopatrznie mogliby skasować niewłaściwy

program. W każdym z podobnych przypadków system informuje, że napotkał już taką nazwę i żąda ponownego zaakceptowania komendy.

Również przed wykonaniem instrukcji ERASE * "sd" użytkownik ma czas zastanowić się jeszcze raz. Służy ona do usuwania z dysku zbędnych już zbiorów. Oprócz konieczności każdorazowego potwierdzenia wszystkich komend powodujących kasowanie poprzedniego zapisu istnieje jeszcze jeden bardzo wygodny sposób ochrony programów. Jest nim zmiana atrybutów zbioru przez ATTR * "sd" p. Litera p pochodzi od „protected” i oznacza, że zbioru nie można skasować, ani zapisać innego o tej samej nazwie do czasu usunięcia zabezpieczenia przez ATTR * "sd" u. Komenda ATTR * "sd" i utrudnia ingerencję innych osób do naszych programów, ponieważ CAT * nie wyświetla ich nazw. Przeciwnie znaczenie ma podanie w komendzie liter y. Do zmiany nazwy zbioru lub katalogu wystarczy podanie LET *

"stara nazwa" TO "nowa". Dzięki instrukcji MOVE * "źródło" TO "przeznaczenie" oraz programom zawartym na dysku demonstracyjnym użytkownik nie ma żadnych kłopotów ze sporządzeniem kopii programów lub całej dyskietki.

Istnieje grupa instrukcji ułatwiających poruszanie się w rozbudowanej strukturze katalogów i podkatalogów. Są one odpowiednikiem instrukcji skoku w Basic-u i powodują przemieszczanie się do dowolnie wybranego podkatalogu. Należy do nich instrukcja GOTO * "sd", która zmienia bieżący katalog na inny. Dodatkowe opcje GOTO * "" i GOTO * "" zmieniają aktualny katalog na katalog znajdujący się jeden lub dwa poziomy wyżej. Instrukcja GO SUB * "xd" łącznie z * DRAW* odpowiada skokowi do podprogramu w BASIC-u. Aktualne położenie w hierarchicznej strukturze zbiorów podaje LIST*.

Ostatnią grupę instrukcji stanowią instrukcje umożliwiające tworzenie i zarządzanie zbiorami danych o dostępie sek-

wencyjnym i bezpośrednim. Instrukcja DIM * "sd" zakłada zbiór lub podkatalog na dysku. Do otwarcia i zamknięcia zbioru w wybranym trybie służą

OPEN # * nr kanału; "sd"; tryb dostępu; [; dług. rekordu]

oraz CLOSE # * nr kanału

Odczyt danych ze zbioru umożliwia instrukcja

INPUT # * nr kanału; nazwa zmiennej a zapis w zbiorze wyrażenie PRINT * # nr kanału;

[; AT nr rekordu]

Instrukcja RESTORE * # nr kanału ustawia wskaźnik zbioru na początek.

Wszystkie instrukcje TOS mają znaczenie zbliżone do odpowiadających instrukcji występujących w BASIC-u. Bardzo ułatwia to użytkownikowi posługiwanie się nimi. Umiejętne ich wykorzystanie w programie pozwala stworzyć bardzo ciekawe oprogramowanie.

Janusz Jarmoch

WRITEST

Nareszcie i KLAN COMMODORE doczekał się własnego programu kontrolującego wpisywanie publikowanych w BAJTKU programów i przeznaczonego dla Commodore 20, 64, 16, 116, PLUS/4 i 128. Od tego numeru BAJTKA wszystkie programy ukazujące się w naszym Klanie będą przedstawiane wraz z kodem kontrolnym co powinno ułatwić życie naszym czytelnikom.

Po wpisaniu programu należy go koniecznie zapisać najpierw na taśmie czy dyskietce i dopiero potem uruchomić. Program automatycznie rozpoznaje z jakim komputerem ma do czynienia. Następnie zaczynamy wpisywać dany program z klanu. Po wpisaniu danej linii i wciśnięciu RETURN lub ENTER, w lewym górnym rogu ekranu ukażą się w negatywie (rewersie) dwa znaki stanowiące kod kontrolny. Kod ten należy porównać z kodem podanym przy wydruku programu (listingu). Jeżeli kody te różnią się należy dokładnie sprawdzić daną linię programu — oznacza to, że została ona wpisana z błędem.

na podstawie COMPUTE! s GAZETTE.

Jan Jasiński
COMMODORE CLAN KOMODA

```
BB 100 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147)CHR$(5)
BF 105 BN=43:BW=44:WSK=PEEK(772)+256*PEEK(773)
EB 110 PRINT" WRITEST":PRINT
FO 115 PRINT" JAN JASINSKI":PRINT
4E 120 PRINT" (C) 1987 KRAKOW":PRINT
CA 125 PRINT" COMMODORE ";:IFWSK=42364THENPRINT"C64"
73 130 IFWSK=50556THENPRINT"VIC20"
7F 135 IFWSK=35158THENGGRAPHICCLR:PRINT"+4/16"
55 140 IFWSK=17165THENBN=45:BW=46:GRAPHICCLR:PRINT"P
C128"
72 145 AP=(PEEK(BN)+256*PEEK(BW))+6:ADR=AP
78 150 FORI=0TO166:READBAJT:POKEADR,BAJT:ADR=ADR+1:S
UMA=SUMA+BAJT:NEXT
34 155 IFSUMA<>20312THENPRINT"SPRAWDZ LINIE 200-280"
:END
F7 160 FORI=1TO5:READPR,NR,WR:NA=AP+PR:BS=INT(NA/256
):BM=NA-(256*BS)
E7 165 SUMA=SUMA+PR+NR+WR:POKEAP+NR,BM:POKEAP+WR,BS:
NEXT
0C 170 IFSUMA<>21796THENPRINT"SPRAWDZ LINIE 280-290"
:END
11 175 POKEAP+149,PEEK(772):POKEAP+150,PEEK(773)
99 180 IFWSK=17165THENPOKEAP+14,22:POKEAP+18,23:POKE
AP+29,224:POKEAP+139,224
57 185 PRINTCHR$(147)"WRITEST JEST GOTOWY DO PRACY..
":SYS AP
35 190 POKEBW,PEEK(BW)+1:POKE(PEEK(BN)+256*PEEK(BW))
-1,0:NEW
FE 195 :
73 200 DATA 120,169,073,141,004,003,169,003,141,005
F2 205 DATA 003,088,096,165,020,133,167,165,021,133
A7 210 DATA 168,169,000,141,000,255,162,031,181,199
14 215 DATA 157,227,003,202,016,248,169,019,032,210
7F 220 DATA 255,169,018,032,210,255,160,000,132,180
0F 225 DATA 132,176,136,230,180,200,185,000,002,240
91 230 DATA 046,201,034,208,008,072,165,176,073,255
C5 235 DATA 133,176,104,072,201,032,208,007,165,176
5E 240 DATA 208,003,104,208,226,104,166,180,024,165
20 245 DATA 167,121,000,002,133,167,165,168,105,000
F9 250 DATA 133,168,202,208,239,240,202,165,167,069
0E 255 DATA 168,072,041,015,168,185,211,003,032,210
D1 260 DATA 255,104,074,074,074,074,168,185,211,003
80 265 DATA 032,210,255,162,031,189,227,003,149,199
CF 270 DATA 202,016,248,169,146,032,210,255,076,086
96 275 DATA 137,048,049,050,051,052,053,054,055,056
AF 280 DATA 057,065,066,067,068,069,070,013,002,007
25 285 DATA 167,031,032,151,116,117,151,128,129,167
5B 290 DATA 136,137
```

Turbo 64 Board

Gdy chociaż jeden raz usiądziemy przed nowoczesnym komputerem 16-bitowym typu Apple IIgs, Amiga czy też Atari ST i wykorzystamy ich moc obliczeniową i szybkość przetwarzania tych maszyn, to po powrocie do naszego pocztowego Commodore 64 mamy wrażenie jakby czas stanął w miejscu. Wszystkie programy wykonywane są dużo wolniej, a do niektórych zagadnień nie zabieramy się w ogóle wiedząc, że nie starczy nam na to pamięci, czy że po prostu program będzie chodził za wolno.

W sukurs takim użytkownikom przyszła szwajcarska firma Swisscomp — jeden z dostawców ciekawych rozwiązań sprzętowych do produktów firmy Commodore. Ostatnią ofertą jest moduł o nazwie Turbo 64; firma przyznała się, że karta ta powstała w Europie, a dopiero potem wyemigrowała za ocean (zwykle nowinki techniczne przybywały drogą odwrotną). O niej właśnie będzie dzisiaj mowa.

Karta ta może pracować z częstotliwością zegara 1 lub 4 MHz (wartość wybierana przez użytkownika w sposób sprzętowy lub programowy). Posiada ona wbudowany 16-bitowy procesor 65816 (taki sam procesor jak w Apple IIgs) dzięki któremu może pracować w trybie 16-bitowym czy też emulować 8-bitowy procesor 6510. W trybie 6510/4 MHz wszystkie programy na C-64 wykonywane są do czterech razy szybciej. Tryb pracy, oparty o procesor 16-bitowy daje możliwość pisania programów działających jeszcze szybciej, a więc otwiera nam pole do nowych zastosowań. Kartę podłączamy tak samo jak inne „klasyczne” moduły — do portu rozszerzającego (expansion port). Oprócz nowej jednostki centralnej 65816, karta Turbo 64 posiada: 64KB pamięci RAM (wykonanej w technologii CMOS) z zasilaniem baterijnym, system operacyjny emulujący pracę procesora 6510 zawarty w pamięci EPROM oraz możliwości dalszego sprzętowego rozbudowywania naszego komputera. Cena takiej przyjemności — 189 dolarów amerykańskich — nie jest niska, ale jeśli wziąć pod uwagę, że w ten sposób praktycznie otrzymujemy na karcie kompletny komputer 16-bitowy (oprócz operacji wejścia/wyjścia, wykonywanych tak jak w C-64) i zachowujemy zgodność programową z C-64, to poniesienie takiego kosztu wydaje się chyba godne rozważenia.

Karta Turbo 64 pracuje ze standardowym C-64, C-64C i SX-64. Może być również używana w C-

PCHELKA \$01

Podana obok „pchełka” umożliwia ustawianie kursora we wskazanym miejscu ekranu 40-znakowego (programik ten jest przeznaczony dla C-64). Zmienne X i Y określają miejsce do którego zostanie przesunięty kursor — X oznacza kolumnę, Y natomiast wiersz. Procedura zlokalizowana jest od adresu 49152. Format w jakim należy przesyłać współrzędne :SYS 49152,X,Y Programik ten nadaje się znakomicie do prostych gier i został zaczerpnięty z książki GAMES COMMODORE PLAY.

Opracował (kd)

```
71 100 REM *** PCHELKA $01 ***
38 105 :
49 110 REM PHILIP W. DENNIS
F8 115 :
DE 125 FOR I=0 TO 24:READ C
B2 130 POKE 49152+I,C
2A 135 NEXT
F9 140 :
26 145 NEW
BA 150 :
60 155 DATA 032,016,192,132,253
B6 160 DATA 032,016,192,152,170
53 165 DATA 164,253,024,076,240
E0 170 DATA 255,032,253,174,032
9D 175 DATA 158,173,076,170,177
```


KLAN COMMODORE

128, pracującym w trybie C-64, choć pojawiają się wtedy pewne problemy natury technicznej, karta bowiem generuje zakłócenia radiowe (RFI), uniemożliwiając normalną pracę C-128. Dodatkowe ekranowanie komputera jest całkowicie wystarczające i skutecznie eliminuje tę wadę. Turbo 64 nie współpracuje niestety z C-128 i 128D w trybie 128. Turbo 64 z wyglądu jest większa niż standardowy moduł, a jej wymiary zbliżone są do wymiarów karty Z-80, oferowanej kiedyś przez firmę Commodore. Wadą tej karty jest to, że wszystkie układy elektroniczne nie są niczym osłonięte od otoczenia, a więc gwałtownie wzrasta niebezpieczeństwo przebicia elektrostatycznego, a jak wiemy układy elektroniczne — szczególnie wykonane w technologii CMOS — nie wytrzymują dużych potencjałów. Jedyną możliwością, ze względów estetycznych i ochronnych, pozostaje obudowanie karty sposobem chałupniczym. Karta ta, oprócz już na wstępie wymienionych układów elektronicznych, posiada 6 przełączników, diodę elektroluminescencyjną (LED), trzy potencjometry i klawisz RESET. Wszystko to służy do kontroli różnych funkcji i trybów pracy karty, niestety pobieżnie opisanych w dołączonej instrukcji obsługi. Jak wspomniałem na wstępie, pamięć RAM posiada podtrzymanie baterijne. Teoretycznie oznacza to, że cokolwiek znajdowało się w tej pamięci, pozostanie w niej nawet po wyłączeniu komputera. Praktycznie jednak po wyłączeniu i ponownym włączeniu komputera wskaźniki systemu operacyjnego ustawiane są na wartościach takich jak przy normalnym uruchomieniu komputera; dlatego też, jeżeli nasz program pisany był w BASIC-u musimy wskaźnikom tym przypisać te wartości jakie były ustalone przed wyłączeniem komputera. Karta jest też przystosowana do podłączenia (mającej powstać również w Swisscomp) modułu rozszerzającego pamięć do wartości 1 MB. Jest to możliwe ponieważ przestrzeń adresowa procesora 65816 wynosi 16 MB. Niestety pamięć ta nie będzie dostępna dla C-64, pracującego w oparciu o emulator procesora 6510.

Jak wspomniałem instalacja karty jest bardzo prosta. Pewien problem pojawia się w momencie gdy chcemy do komputera dołączyć więcej kart — firma rozwiązała go nieco mniej elegancko, gdyż niezbędne jest wtedy dokupienie odpowiedniego „rozgałęziacza”. Następnie przez odpowiednie ustawienie przełączników wybieramy tryb pracy i karta jest gotowa do użytku. Na początku użytkownikom tej karty może wydawać się, że Turbo 64 przyspiesza jedynie działanie starej jednostki centralnej lecz jest to złudzenie — w rzeczywistości jest ona całkowicie wyłączona. Procesor 65816 w pełni emuluje 6510 za pomocą kombinacji programowej i sprzętowej. Firma zapewnia, że bezpośrednie instrukcje POKE, PEEK trafiają tam gdzie powinny trafić. Również całkowita emulacja systemu operacyjnego C-64 (KERNAL) ma miejsce w pamięci RAM obsługiwanej przez 65816. Właśnie te cechy umożliwiają pełną zgodność z C-64 w trybie 1 MHz jak i w 4 MHz.

Pomimo dość wysokiej ceny, wydaje się, że Turbo 64 stanowi ciekawe i interesujące novum dające użytkownikowi C-64 szereg nowych możliwości do wykorzystania — miejmy nadzieję, że producent nie zapomni również o oprogramowaniu przeznaczonym dla tego nowego procesora zainstalowanego na karcie.

na podstawie „COMPUTER SHOPPER” 8/87
Dominik Falkowski

Złośliwy chochlik nadal nęka KLAN COMMODORE. Tym razem wkraść się do artykułu „INSTRUKCJE SSHAPE I GHSAPE publikowanym w numerze 10 BAJTKA — w linii 180 programu zawarta jest instrukcja SLEEP 5, która nie jest implementowana w Commodore PLUS/4 i C-16/116. Zastąpić ją można zwykłą pętlą opóźniającą np.
180 FOR I=1 TO 3000 : NEXT I
gdyż jej zadaniem jest zatrzymanie obrazu na ekranie przez 5 sekund. Za błąd serdecznie Czytelników przepraszam.

(k.d.)

WPROWADZANIE FUNKCJI DLA

-C-64-

Jedną z większych wad wersji BASIC V2.0 Commodore 64 jest niemożność wprowadzania za pomocą instrukcji INPUT własnych funkcji czy wyrażeń algebraicznych.

Jak wadę tę zlikwidować? Bardzo prosto. Wpisz poniżej przedstawiony program...
Powyższej wady pozbawiony jest np. komputer ZX Spectrum w którym ciąg instrukcji:

```
INPUT A$: X = VAL A$  
umożliwia obliczenie danego wyrażenia. Dla C-64 równoważnym ciągiem będzie:
```

```
INPUT A$: EVAL X,A$  
Procedura ta, napisana w języku wewnętrznym zlokalizowana jest w obszarze 4 dodatkowych KB pamięci od adresu 49152 ($C000). Po uruchomieniu i wykonaniu programu wczytujący kasuje się samoczynnie. Procedura ta jest włączona w istniejącą pętlę interpretera, tak więc posługiwanie się nią nie przeszkadza równoległemu korzystaniu z innych rozszerzeń takich jak np. TURBO, pod warunkiem, że obszary przez nie zajmowane nie kolidują ze sobą, oraz, że procedura tu omawiana będzie wczytana i uruchomiona jako ostatnia. Wynika to z faktu, że większość rozszerzeń wykorzystuje (i zmienia) wektor zawarty w komórkach 776 i 777, bez uwzględnienia wartości dotychczasowych. Wady tej pozbawiony jest omawiany tu program. Po wprowadzeniu wzoru danego wyrażenia (np. 2+2*5) za pomocą instrukcji INPUT, jego wartość jest obliczana poprzez EVAL X,A$ a wynik jest przypisywany zmiennej oznaczonej w przykładzie jako X.
```

Krystian Łojewski

```
100 REM *** WPROWADZANIE FUNKCJI ***  
101 :  
102 :  
105 A=49152  
115 B=A:FOR I=0 TO 33:S=0:FOR J=0 TO 9:READ X:S=S+X  
125 POKE B,X:B=B+1  
135 NEXT J:READ X  
145 IF S<>X THEN PRINT "ERROR W LINII":165+I:END  
155 NEXT I  
156 :  
157 SYS 49152  
158 NEW  
159 :  
165 DATA 174,008,003,172,009,003,224,032,208,005,0838  
166 DATA 192,192,208,001,096,142,062,193,140,063,1289  
167 DATA 193,169,032,141,008,003,169,192,141,009,1057  
168 DATA 003,096,165,122,072,165,123,072,032,115,0965  
169 DATA 000,201,092,208,007,032,115,000,201,197,1053  
170 DATA 240,009,104,133,123,104,133,122,108,062,1138  
171 DATA 193,104,104,032,115,000,201,044,240,003,1036  
172 DATA 076,008,175,032,115,000,165,122,133,251,1077  
173 DATA 165,123,133,252,032,138,173,165,122,133,1436  
174 DATA 253,165,123,133,254,032,253,174,032,158,1577  
175 DATA 173,160,002,177,100,153,064,193,136,016,1174  
176 DATA 248,160,000,162,000,177,251,157,083,193,1431  
177 DATA 232,230,251,208,002,230,252,165,251,197,2018  
178 DATA 253,208,238,169,178,157,083,193,173,065,1717  
179 DATA 193,133,251,173,066,193,133,252,232,138,1764  
180 DATA 024,105,083,133,253,169,000,105,193,133,1198  
181 DATA 254,173,064,193,208,003,076,072,178,173,1394  
182 DATA 064,193,240,106,169,165,141,067,193,162,1500  
183 DATA 000,160,000,189,047,161,048,007,153,069,0834  
184 DATA 193,200,232,208,244,041,127,153,069,193,1660  
185 DATA 200,140,068,193,136,173,064,193,205,068,1440  
186 DATA 193,144,046,177,251,217,069,193,208,039,1537  
187 DATA 136,016,246,173,067,193,200,145,253,173,1602  
188 DATA 068,193,024,101,251,133,251,144,002,230,1397  
189 DATA 252,230,253,208,002,230,254,056,173,064,1722  
190 DATA 193,237,068,193,141,064,193,176,166,238,1669  
191 DATA 067,193,232,224,072,208,170,160,000,177,1503  
192 DATA 251,145,253,169,001,141,068,193,208,208,1637  
193 DATA 160,007,185,075,193,145,253,136,016,248,1418  
194 DATA 165,122,133,251,165,123,133,252,169,082,1595  
195 DATA 133,122,169,193,133,123,076,174,167,165,1455  
196 DATA 251,133,122,165,252,133,123,096,228,167,1670  
197 DATA 000,227,159,194,001,065,084,078,080,000,0888  
198 DATA 000,058,158,052,057,052,054,049,058,068,0606
```

NUMERATOR

Poniższy program, choć dość krótki, może być bardzo przydatny wszystkim posiadaczom stacji dysków — umożliwia on wpisanie do katalogu dyskiety (directory) numeru składającego się z 5 znaków.

Podczas wyświetlania katalogu za pomocą np. LOAD "\$",8 czy DIRECTORY, w miejscu identyfikatora (ID) oraz znaków określających numer systemu operacyjnego (2A) ukaże się przypisany przez nas numer. Stanowczo odradzam wprowadzanie takich zmian na dyskietki oryginalne (firmowe, z nagrany już programem), gdyż może to spowodować późniejsze trudności z jego wczytywaniem, jeśli program kontroluje te pola np. w procedurze obsługi (zamierzonego) błędu.

Wprowadzenie zmian do programu polecałbym jedynie użytkownikom zaawansowanym, gdyż wykorzystanie on rozkazy bezpośredniego systemu DOS; złe wpisanie przeróbka może w ekstremalnych wypadkach zniszczyć lub na trwałe zablokować dane zapisane na dyskietce. Program można uruchomić na każdym komputerze Commodore z przyłączoną stacją dysków 1540, 1541, 1570, 1571 czy 1572.

Klaudiusz Dybowski

```
100 REM *** NUMERATOR ***  
105 :  
110 REM KLAUDIUSZ DYBOWSKI  
115 :  
120 :  
125 PRINT CHR$(147) : PRINT : PRINT  
130 PRINT " WLOZ DYSKIETKE DO STACJI I  
WCISNIJ RETURN."  
135 GET A$:IF A$<>CHR$(13) GOTO 135  
140 OPEN 15,8,15  
145 OPEN 5,8,5,"#"  
150 PRINT#15,"U1";5;0;18;0  
155 PRINT#15,"B-P";5;162  
160 FOR X=1 TO 5  
165 GET#5,B$:IF B$="" THEN B$=CHR$(0)  
170 C$=C$+B$  
175 NEXT : PRINT : PRINT  
180 PRINT " STARY ZAPIS : ";C$ : PRINT  
: PRINT  
185 INPUT " WPISZ NOWY NUMER (5 ZNAKOW)  
: ";D$  
190 A=LEN(D$)  
195 IF A<>5 THEN PRINT CHR$(145)CHR$(145)  
: GOTO 185  
200 PRINT#15,"B-P";5;162  
205 PRINT#5,D$  
210 PRINT#15,"U2";5;0;18;0  
215 CLOSE 5  
220 PRINT#15,"I"  
225 CLOSE 15  
230 END
```


PRZENIEŚĆ OBRAZ

Choć poszczególne modele Commodore różnią się od siebie, to mają one także jedną cechę wspólną — jest nią grafika o rozdzielczości 320*200 punktów. Dla entuzjastów grafiki mam więc coś ekstra — sposób przenoszenia obrazów graficznych pomiędzy modelami C-64, C-16/116/PLUS4 i C-128.

Przenoszenie to jest możliwe w każdym kierunku — można zaprojektować rysunek na C-128 i przenieść go następnie do C-16 czy C-64 czy też odwrotnie — rysunki wykonane np. za pomocą programu HI EDDI na C-64 można obejrzeć bez problemu na C-16 czy C-128. Opisane programy odnoszą się wyłącznie do standardowego trybu graficznego wysokiej rozdzielczości (HIRES) i nie dotyczą trybu wielokolorowego (multicolor).

Przenoszenie rysunków z komputera na komputer odbywa się poprzez ich zapis na taśmie lub dyskietce. Programy o numerach linii zaczynających się na 1 działają z magnetofonem natomiast programy o numerach zaczynających się na 8 ze stacją dysków.

Program P. MAKER służy jedynie do wykreślenia rysunku demonstracyjnego i może być wykorzystany w C-16/116/ PLUS4 oraz C-128. W wypadku C-64 proponowałbym spróbować przenieść rysunek wykonany za pomocą programu HI EDDI lub podobnego wykorzystującego jako ekran graficzny obszar pamięci od adresu 8192 (\$2000).

W modelach C-16/116/PLUS4 i C-128 wykonanie GRAPHIC 1 powoduje zarezerwowanie pamięci dla ekranu graficznego od adresu 8192 (\$2000) do 16383 (\$3FFF). Na tym też oparta jest cała idea — jeżeli dowolny rysunek będzie zapisany w tym

obszarze pamięci, to można go bez problemu przenieść na jakikolwiek model Commodore. Dotyczy to oczywiście nie tylko rysunków własnych wykonanych w BASIC lecz także rysunków wykonanych za pomocą programów takich jak HI EDDI PLUS (C-64) czy GIGA CAD (C-64). Generalnie rzecz biorąc, każdy rysunek zapisany w tym obszarze pamięci powinien dać się przenieść na dowolny typ Commodore.

Jak sprawdzić, czy rysunek zapisany na dyskietce tworzony był w tym obszarze pamięci czy nie? Bardzo prosto. Do odczytania adresu posłuż się programem ADRES. Po jego uruchomieniu wpisz dokładnie nazwę rysunku zapisanego na dysku. Jeżeli w wyniku otrzymasz na ekranie komunikat ADRES = 8192 oznacza to, że rysunek taki może być wczytywany i przenoszony. Korzyści płynące z ta-

kiej „wymiany” są widoczne od razu. Możemy zaprojektować np. planszę tytułową do naszej gry dla C-64 czy programu użytkowego korzystając z lepszej wersji BASIC powiedzmy Commodore PLUS/4, przenieść na C-128 rysunek, który wykonywany był gdy posiadałeś C-64 czy C-16 itp. Dla każdego coś się znajdzie....

ZAPIS RYSUNKÓW

Gdy nasz rysunek zostanie już wykonany i chcemy go zapisać na taśmie czy dyskietce należy skorzystać z pomocy instrukcji MONITOR (C-16/116/PLUS4/128) lub odpowiednio zrekonfigurować pamięć i zapisać jej wydzielony obszar na dyskietce (C-64). W pierwszym wypadku zapisujemy obraz za pomocą:

S"RYS.", 01 2000 4000
(zapis na kasiecie)

lub
S"RYS.", 08 2000 4000
(zapis na dyskietce)

Dla C-64 zapis obrazu jest możliwy po wykonaniu (w trybie ekranowym). POKE43, 0: POKE44, 32: POKE45, 1: POKE46, 64: SAVE "RYS.", 1, 1
Jeżeli rysunek ma być zapisany na dyskietce ostatnią instrukcją należy zmodyfikować:

...: SAVE "RYS.", 8, 1

UWAGA. W wypadku komputerów C-128D może się zdarzyć, że przenoszenie (wczytywanie rysunków z kasety spowoduje pewne problemy ze względu na specyficzną konstrukcję tego modelu. Uwaga ta, zgodnie z podręcznikiem COMMODORE 128 PROGRAMMER'S REFERENCE GUIDE może także dotyczyć modelu C-128.

WCZYTYWANIE RYSUNKU

Jeżeli rysunek będzie wczytywany ze stacji dysków, to jednocześnie możemy obserwować na ekranie jego wykreślanie. Podczas wczytywania z kasety ekran jest wyłączany, tak więc efekt będzie widoczny dopiero po zakończeniu wczytywania.

```
C7 20 REM *** P.MAKER ***
B5 21 :
18 22 GRAPHIC 1,1
C5 23 :
B0 24 DRAW 1,000,100 TO 319,100
0E 25 DRAW 1,160,000 TO 160,199
5E 26 FOR X=10 TO 90 STEP 3
21 27 CIRCLE 1,160,100,70,X
2A 28 CIRCLE 1,160,100,X,50
FD 29 NEXT X
BC 30 CHAR 1,9,24,"RYSUNEK DEMONSTRACYJNY"
36 31 :
10 32 FOR D=1 TO 1000:NEXT D
96 33 :
47 34 GRAPHIC 0
```

```
E2 80 REM *** ADRES ***
B9 81 :
B4 82 INPUT "FILENAME":F$
C3 83 OPEN 1,8,5,F$+"R"
DE 84 Z$=CHR$(0)
C9 85 GET#1,A$,B$
19 86 AD=ASC(A$+Z$)+256*ASC(B$+Z$)
B4 87 PRINT"ADRES = ";AD
BF 88 CLOSE1
```

```
42 10 REM ** LTAPE.128 **
D4 11 :
A7 12 GRAPHIC 1,1:GRAPHIC 0
BD 13 A=A+1:IF A=2 THEN 15
02 14 IFA=1THENLOAD"RYS.",1,1
F7 15 GRAPHIC 1
65 16 GETKEY A$
36 17 GRAPHIC 0

0E 10 REM ** LTAPE.116/+4 **
D4 11 :
EC 12 A=A+1:IF A=2 THEN 14
79 13 IFA=1THENGRAHIC1,1:GRAPHIC 0:LOAD"RYS.",1,1
06 14 GRAPHIC 1
B5 15 GETKEY A$
46 16 GRAPHIC 0

08 10 REM ** LTAPE.64 **
D4 11 :
DD 12 A=A+1:IF A=2 THEN 15
4B 13 FORX=8192TO16383:POKE43,0:NEXT
02 14 IFA=1THENLOAD"RYS.",1,1
27 15 FORX=1024TO2023:POKE43,128:NEXT
20 16 POKE53272,PEEK(53272)OR8
B9 17 POKE53265,PEEK(53265)OR32
05 18 GOTO18
```

```
E5 80 REM ** LDISK.128 **
B9 81 :
7F 82 GRAPHIC 1,1
EE 83 A=A+1:IF A=2 THEN 85
B1 84 IFA=1THENBLOAD"RYS.",B0,PB192
CA 85 GETKEY A$
9B 86 GRAPHIC 0

77 80 REM ** LDISK.116/+4 **
B9 81 :
BB 82 GRAPHIC 1
EE 83 A=A+1:IF A=2 THEN 85
10 84 IFA=1THENSCLRL:LOAD"RYS.",8,1
CA 85 GETKEY A$
9B 86 GRAPHIC 0

B2 80 REM ** LDISK.64 **
B9 81 :
BD 82 A=A+1:IF A=2 THEN 88
6C 83 POKE 53272,PEEK(53272)OR8
4F 84 POKE 53265,PEEK(53265)OR32
AC 85 FORX=1024TO2023:POKE43,128:NEXT
E0 86 FORX=8192TO16383:POKE43,0:NEXT
E2 87 IF A=1 THENLOAD"RYS.",8,1
ED 88 GOTO88
```

Klaudiusz Dybowski

EDYTOR BASIC-a

Przy przepisywaniu programów w BASIC-u, szczególnie zawierających dużo liczb w instrukcjach DATA, nie sposób ustrzec się błędów. Aby uniknąć żmudnego wyszukiwania popełnionych omyłek wszystkie programy w BASIC-u będą zamieszczane wraz z kodami kontrolnymi. Poniższy program „Edytor BASIC-a” umożliwia obliczanie i kontrolę kodów wpisywanych linii.

Najpierw należy dokładnie przepisać zamieszczony tu wydruk i zapisać go na kasecie lub dysku. Przystępując do wpisywania dowolnego programu z naszego pisma trzeba wczytać i uruchomić „Edytor BASIC-a”. Następnie należy wpisywać linie programu. Po wpisaniu linii i naciśnięciu RETURN pojawia się ona w dol-

nej części ekranu wraz z obliczonym kodem kontrolnym. Jeżeli wyświetlony kod jest taki sam jak wydrukowany przed numerem linii, można wpisywać następną linię. Jeśli kody są różne, to ponowne naciśnięcie RETURN powoduje wyświetlenie wpisanej linii w górnej części ekranu i umożliwia dokonanie poprawek. Wpisanie samego numeru linii powoduje wymazanie z pamięci komputera linii programu o tym numerze. Naciśnięcie RETURN wywołuje zawsze ostatnio wpisaną linię. Aby wywołać inną, wcześniej wpisaną linię należy napisać numer tej linii z gwiazdką przed nim (np. *140) i nacisnąć RETURN.

Po wpisaniu całego programu trzeba przerwać pracę „Edytora” naciśnięciem klawisza BREAK lub RESET. Następnie w celu usunięcia „Edytora” zapisujemy program na taśmie instrukcją LIST „C:” 0,31999 lub na dysku instrukcją LIST „D:” nazwa 0,31999. Teraz trzeba wpisać rozkaz NEW i odczytać program instrukcją ENTER „C:” lub ENTER „D:” nazwa. Po tej operacji w pamięci komputera znajduje się wpisany program bez „Edytora BASIC-a” i można go już ostatecznie zapisać na nośnik.

```
32000 REM EDYTOR BASIC-A
32010 REM wersja 1.0 dla "Bajtki"
32020 CLR :DIM LINIA$(120):CLOSE #2:CLS
32030 OPEN #2,4,0,"E:":OPEN #3,5,0,"E:":
32040 ? " ":POSITION 11,1: ? "EDYTOR BASIC-A"
32050 TRAP 32040:POSITION 2,3: ? "Wpisz linie programu"
32060 POSITION 1,4: ? " ":INPUT #2;LINIA$:IF LINIA$="" THEN POSITION 2,4:LIST B:GOTO 32060
32070 IF LINIA$(1,1)="" THEN B=VAL(LINIA$(2,LEN(LINIA$))):POSITION 2,4:LIST B:GOTO 32060
32080 POSITION 2,10: ? "CONT"
32090 B=VAL(LINIA$):POSITION 1,3: ? " "
32100 POKE 842,13:STOP
32110 POKE 842,12
32120 ? " ":POSITION 11,1: ? "EDYTOR BASIC-A":POSITION 2,15:LIST B
32130 C=0:ODP=C
32140 POSITION 2,16:INPUT #3;LINIA$:IF LINIA$="" THEN ? "LINIA ";B;" USUNIET A":GOTO 32050
32150 FOR D=1 TO LEN(LINIA$):C=C+1:ODP=ODP+(C*ASC(LINIA$(D,D))):NEXT D
32160 KOD=INT(ODP/676)
32170 KOD=ODP-KOD*676
32180 KODS=INT(KOD/26)
32190 KODM=KOD-(KODS*26)+65
32200 KODS=KODS+65
32210 POSITION 0,16: ? CHR$(KODS);CHR$(KODM)
32220 POSITION 2,13: ? "Jeżeli kod się nie zgadza, naciśnij RETURN i popraw linie.":GOTO 32050
```

TAJEMNICE ATARI (5)

Zanim przystąpimy do zdradzania sekretów mamy prośbę do tych wszystkich czytelników Bajtki, którzy sami odkryli jakieś „tajemnice Atari”, aby do nas napisali. Czekamy na listy z takim dopiskiem na kopercie. A oto kolejne „klucze do zagadek”.

THE PRICE MAGIC (LEVEL 9 COMPUTING) to gra tekstowo-obrazkowa w języku angielskim. Gry tego typu sprawiają zwykle najwięcej kłopotów. Raz może to być brak jakiegoś słowa, innym razem odrobiny wyobraźni. Czasami jednak może się zdarzyć, że mała podpowiedź pociągnie za sobą lawinę znakomych pomysłów. W grze „Price of Magic” szczególną rolę odgrywają czary i zaklęcia. W przypadku połączenia ich z odpowiednimi przedmiotami końcowy sukces okaże się murowany. A tak wygląda recepta:

- a) kryształowa kula (Crystall Ball) — zaklęcie ESP
- b) księga czarów (Grimoire) — zaklęcie MAD
- c) wahadło (Pendulum) — zaklęcie DOW
- d) pryzmat (Prism) — zaklęcie XAM
- e) miotła (Broom) — zaklęcie FLY
- f) trąbka (Trumpet) — zaklęcie BOM
- g) soczewką, ze skalenia (Feldsparlens) — zaklęcie SEE
- h) popioły (Ashes) — zaklęcie ZAP
- i) berto (Staff) — HYP
- j) krzyż (Cross) — zaklęcie DET
- k) świeca (Candle) — zaklęcie SPY
- l) topór (Axe) — zaklęcie KIL
- m) koło (Wheel) — zaklęcie DED
- n) skrzynka (Box) — zaklęcie IBM
- o) pazur (Claw) — zaklęcie SAN
- p) waleriana (Valerian) — zaklęcie FIX
- r) ognisko (Focus) — zaklęcie SPELL
- s) lustro (Mirror) — zaklęcie LIT/ZEN

FIGHT NIGHT firma Accolade to jeden z tegorocznych przebojów giełdy komputerowej przy ulicy Grzybowskiej. Gra zupełnie inna niż „Price of Magic”. W tym przypadku posiadacz ATARI ma szansę stoczenia szeregu fascynujących pojedynków bokserkich. Walkę rozpoczyna się od eliminacji, a przy pewnej dozie umiejętności i szczęścia może dojść do wielkiego finału i rozgrywki o tytuł mistrza świata zarazem. Znakomita grafika tego programu bardzo podnosi atrakcyjność zabawy. Przed rozpoczęciem gry warto jednak wiedzieć, że każdy z potencjalnych przeciwników ma w swoim repertuarze jedno uderzenie niezgodne z przepisami bokserkiego fair play, a także każdy z nich popełnia błąd w chwili przygotowywania się do zadania nieczystego ciosu. Po prostu przed wykonaniem uderzenia jego ruchy na ringu stają się wolniejsze. Fakt ten można obrócić na swoją korzyść. Należy natychmiast cofnąć się, a następnie błyskawicznie zaatakować, tak by nie stracić pola walki. Jeżeli komuś nie odpowiada tempo gry wystarczy wcisnąć klawisz ESC i trzymać go, a natychmiast ruchy przeciwnika staną się wolniejsze. Podczas zabawy trzeba pamiętać, że jedyną receptą na zwycięstwo jest nieustanny atak. Sama tylko obrona jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na porażkę.

GAUNTLET to program, który zrobił niezwykłą karierę w Wielkiej Brytanii w 1987 roku, wypuszczony przez firmę US Gold. Uczestnik tej gry może dowolnie wcielić się w jedną z następujących postaci: Merlin’a Wizzard, Thor’a Warrior, Thyr’a Valkirie czy Questor’a Elf. Następny krok to wyjście na przeciw rzuconemu wyzwaniu (rękawicy — GAUNTLET) i wędrówka w nieznaną. Pokonanie 512 poziomów w pierwszej części gry i następnych 512 w drugiej to zadanie bardzo trud-

ne i ponad siły przeciętnego „gracza ATARI”. Istnieje jednak sposób, aby niewykonalne uczynić wykonalnym. Można przedłużyć życie głównego bohatera. W tym celu (w przypadku jednego tylko gracza) należy podłączyć do komputera drugi Joystick i ustawić grę dla dwóch zawodników. W momencie gdy wskaźnik zdrowia (Health) uczestnika zabawy będzie bliski zera należy WCISNAĆ fire w drugim Joysticku. Wtedy pojawi się kolejny bohater. Jeżeli z kolei on będzie bliski śmierci trzeba ponownie włączyć FIRE w Joystick’u numer jeden. Czynności te można powtarzać wielokrotnie, a podany sposób postępowania umożliwi dowolne wydłużenie czasu gry.

BRUCE LEE — od tego programu niewątpliwie zaczęła większość młodych czytelników Bajtki. To, że przejście poszczególnych etapów jest wielce skomplikowane, a kolejne „życia” traci się w oka mgnieniu, wiedzą pewnie wszyscy. Ale tylko niektórzy odkryli tajemnicę zwiększania liczby możliwych niepowodzeń, a przez to wydłużania czasu gry i wzrostu szans dotarcia do celu. Teraz sekret ten stanie się prawdą oczywistą. Pierwszy krok na drodze do sukcesu to odnalezienie komnaty, w której jest małe okrągłe słońce z rysunkiem przypominającym twarz. Drugi krok to zabranie „słoneczka” ze sobą. Ruch ten spowoduje wzrost liczby „istnień” do dyspozycji gracza o jedno. Opuszczenie komnaty, a następnie powrót do niej wywołuje ponowne pojawienie się wizerunku słońca. W ten sposób powstaje kolejna możliwość zwiększenia wysokości ilości możliwych niepowodzeń. Opisane czynności można powtarzać aż do momentu, w którym liczba „istnień” przysługujących graczowi osiągnie maximum.

Sergiusz Piotrowski
Tomasz Mazur

KTÓRY LEPSZY?

Przedstawiliśmy w czterech kolejnych numerach „Bajtki” różne interpretery BASIC-a dla komputerów Atari. Teraz czas na ich porównanie.

Dwa z nich są dostępne na kasetach lub dyskietkach, a dwa jako moduły ROM (cartridge). Determinuje to wstępnie zakres ich użycia. Dla posiadacza stacji dysków rodzaj nośnika — dyskietka czy cartridge — nie stanowi większej różnicy. Natomiast osoby korzystające wyłącznie z magnetofonu będą preferowały moduły ROM ze względu na długi czas odczytu z kasy.

SEKUNDY, SEKUNDY...

Jednymi z najistotniejszych cech każdego interpretera są szybkość pracy i dokładność wykonywania obliczeń arytmetycznych. Parametry te zostały sprawdzone przy pomocy dziewięciu programów testujących, których wydruki zamieszczone są obok. Osiem z nich służy do badania szybkości wykonywania podstawowych instrukcji, zaś test dziewiąty pozwala na określenie dokładności z jaką komputer przeprowadza obliczenia numeryczne. Wyniki prób zostały ujęte w tabeli, która zawiera czasy wykonywania poszczególnych testów (w sekundach) oraz osiągniętą dokładność. FAST oznacza pracę interpretera w trybie szybkim, a M zmodyfikowanie programu w celu dostosowania do specyficznej struktury języka.

Z tabeli jasno wynika, że wszystkie interpretery są szybsze od Atari BASIC. Najlepszy jest tu Turbo BASIC, ale niewiele ustępuje mu BASIC XE. Zaskakująca jest także szybkość Microsoft BASIC, lecz uzyskana jest kosztem dokładności mniejszej o rząd wielkości. Najgorzej w tym porównaniu wypada BASIC XL.

WYKORZYSTANIE PAMIĘCI

Wszystkie interpretery oprócz Microsoft pozostawiają do dyspozycji użytkownika wię-

szy obszar pamięci niż Atari BASIC. Bezkonkurencyjny jest BASIC XE, który w trybie EXTEND udostępnia prawie 64 KB na program i 32 KB na dane. Nie ma jednak różnicy bez kolców. Turbo BASIC nie pozwala na założenie RAMdysku, a BASIC XE stawia alternatywę: albo RAMdysk, albo duży program. Dodatkowo BASIC XE nie działa na Atari 256XT po ustawieniu na 256 KB RAM. Natomiast nietypowe gospodarowanie pamięcią przez Turbo BASIC znacznie utrudnia korzystanie w programie z procedur maszynowych.

STRUKTURA PROGRAMU

Cechą decydującą o wygodzie użytkownika języka i pisania programów jest możli-

wość definiowania procedur wywoływanych przez nazwy zamiast numerów linii. Tylko BASIC XE i Turbo BASIC dają taką możliwość. BASIC XE pozwala jednocześnie na stosowanie zmiennych lokalnych, co znakomicie ułatwia pisanie programu. Natomiast w Turbo BASIC-u można także oznaczać etykietami linie dla GOTO, TRAP i RESTORE. Inną instrukcją strukturalną, zawartą w tych interpreterach jest WHILE. I tu Turbo BASIC ma dodatkowe możliwości: dysponuje on jeszcze pętlami REPEAT...UNTIL i DO...LOOP. Oprócz tego wszystkie interpretery umożliwiają stosowanie strukturalnej instrukcji IF: IF...ELSE...ENDIF.

INSTRUKCJE Dyskowe

wydruku (PRINT USING), a tej możliwości nie posiada tylko Turbo BASIC. Ma on natomiast jako jedyny bogaty zestaw instrukcji graficznych: FILLTO, PAINT, CIRCLE, TEXT i inne. W pozostałych interpreterach należy zamiast nich stosować własne procedury (do BASIC-a XE są dołączone odpowiednie procedury maszynowe na dysku lub kasecie).

FUNKCJE I PROCEDURY ARYTMETYCZNE

Procedury arytmetyczne Atari są bardzo powolne i stanowią jedną z największych wad Atari BASIC. Oprócz BASIC-a XL wszystkie pozostałe interpretery korzystają

INTERPRETER	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	DOKŁADNOŚĆ
Atari BASIC	2,3	7,3	19,7	24,1	27,7	40,2	60,9	423,2	1578,2	3.3806E-07
Turbo BASIC XL	0,8	2,8	7,6	8,5	9,5	14,8	24,8	56,5	347,1	3.3758E-07
Turbo BASIC XL (M)	0,8	2,3	7,1	8,1	8,5	13,8	23,9	56,0	344,0	3.3758E-07
BASIC XL	1,7	3,6	16,1	15,6	17,7	27,1	36,9	414,8	1555,2	3.3806E-07
BASIC XL (FAST)	1,6	2,9	15,5	14,9	15,6	23,1	32,5	414,0	1543,1	3.3806E-07
BASIC XE	1,4	4,1	16,2	15,9	19,1	27,7	40,4	417,7	1568,0	3.3806E-07
BASIC XE (FAST)	1,1	2,0	7,6	7,9	8,7	15,9	24,2	55,8	346,2	2.3804E-07
Microsoft BASIC	1,4	9,3	17,1	19,8	20,7	32,7	50,9	79,4	562,3	1.8824E-06

Dołączenie instrukcji dotyczących stacji dysków jest już właściwie standardem i wszystkie interpretery posiadają taki sam ich zestaw. Jedynie różnice polegają na zastosowaniu różnych słów kluczowych (zależnie od fantazji twórców interpretera). Na przykład do usuwania plików z dysku służą instrukcje: ERASE, DELETE lub KILL.

GRAFIKA

BASIC XL i XE posiadają specjalny zestaw instrukcji do obsługi grafiki graczy i pocisków (P/MG), co znakomicie ułatwia tworzenie gier. W programach użytkowych znacznie ważniejsze jest formatowanie

z własnych procedur arytmetycznych, które są od 3 do 5 razy szybsze. Zawierają one jednak bardzo podobny zestaw działań. Jedynie Microsoft BASIC został rozszerzony o funkcję TAN i możliwość definiowania funkcji przez użytkownika (DEF FN). Również w operacjach na tablicach tekstowych trudno wyróżnić jakiś interpreter (wszystkie dysponują podobnymi funkcjami). Wyraźnie inny jest tylko Microsoft BASIC, w którym możliwe jest deklarowanie tablic liczbowych i tekstowych wielowymiarowych. Poza tym BASIC XE posiada dwie bardzo interesujące instrukcje sortowania, które znacznie upraszczają programy użytkowe.

PODSUMOWANIE

Jak to zwykle bywa z językami programowania, każdy z przedstawionych interpreterów ma swoje wady i zalety, a jego użycie zależy od konkretnego zastosowania. Można jednak pokusić się o szacunkową ocenę. Microsoft BASIC mimo wielu niewątpliwych zalet posiada jednak równie dużo wad i jego zastosowanie jest ograniczone do niektórych programów obliczeniowych (np. wymagających wielowymiarowych tablic). BASIC XL jest jakby wcześniejszą wersją BASIC-a XE i polecałbym go tylko tym, którzy na pewno nie będą rozbudowywać systemu. Na placu boju pozostały więc jedynie BASIC XE i Turbo BASIC. Pierwszy z nich jest na cartridge'u, a drugi musi być każdorazowo wczytywany przed użyciem. Niestety ocena nie jest taka prosta. Otóż wiele instrukcji BASIC-a XE (w tym szybkie procedury arytmetyczne i wszystkie instrukcje P/MG) musi być wczytanych z dysku, a bez nich BASIC XE jest znacznie gorszy od Turbo. To jednak jeszcze nie wszystko; aby umożliwić korzystanie z BASIC-a XE użytkownikom magnetofonów (a jest ich w Polsce większość) w P.Z. Karen opracowano jego odmianę, która może odczytywać te dodatkowe instrukcje z kasy. Nie daje mu to jeszcze przewagi, gdyż oba interpretery wymagają wczytywania, a Turbo BASIC jest znacznie tańszy. Tak więc ostateczną decyzję każdy musi podjąć sam. Osobiście używam obu tych interpreterów na zmianę, a programy dla własnego użytku najczęściej piszę w... Action!.

```
100 REM *** TEST 1 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 ? "END";CHR$(253)
150 END
```

```
100 REM *** TEST 2 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 IF K<1000 THEN 130
150 ? "END";CHR$(253)
160 END
```

```
100 REM *** TEST 3 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 A=K/K*K*K-K
150 IF K<1000 THEN 130
160 ? "END";CHR$(253)
170 END
```

```
100 REM *** TEST 4 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 A=K/2*3+4-5
150 IF K<1000 THEN 130
160 ? "END";CHR$(253)
170 END
```

```
100 REM *** TEST 5 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 A=K/2*3+4-5
150 GOSUB 200
160 IF K<1000 THEN 130
170 ? "END";CHR$(253)
180 END
200 RETURN
```

```
100 REM *** TEST 6 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 DIM M(5)
140 K=K+1
150 A=K/2*3+4-5
160 GOSUB 300
170 FOR L=1 TO 5
180 NEXT L
190 IF K<1000 THEN 140
200 ? "END";CHR$(253)
210 END
300 RETURN
```

```
100 REM *** TEST 7 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 DIM M(5)
140 K=K+1
150 A=K/2*3+4-5
160 GOSUB 300
170 FOR L=1 TO 5
180 M(L)=A
190 NEXT L
200 IF K<1000 THEN 140
210 ? "END";CHR$(253)
220 END
300 RETURN
```

```
100 REM *** TEST 8 ***
110 ? "START"
120 K=0
130 K=K+1
140 A=K^2
150 B=LOG(K)
160 C=SIN(K)
170 IF K<1000 THEN 130
180 ? "END";CHR$(253)
190 END
```

```
100 REM *** TEST 9 ***
110 P=1.57
120 ? "START"
130 N=1000
140 D=0
150 A=0
160 S=P/N
170 FOR I=1 TO N
180 A=A+S
190 B=SIN(A)
200 GOSUB 500
210 B=COS(B)
220 GOSUB 520
230 GOSUB 550
240 C=ATN(B)
250 B=EXP(C)
260 C=LOG(B)
270 B=SQR(C)
280 C=B^2
290 D=D+(A-C)*(A-C)
300 NEXT I
310 D=SQR(D/N)
320 ? "DOKŁADNOŚĆ = ";D
330 END
500 C=ATN(B/(SQR(-B*B+1)+1.0E-35)
510 RETURN
520 GOSUB 500
530 C=2*ATN(1)-C
540 RETURN
550 B=SIN(C)/COS(C)
560 RETURN
```


KLAN AMSTRAD-SCHNEIDER

Poniższy program dodaje nowe rozkazy do BASIC-a pozwalając na pracę ekranu Amstrada w kilku trybach równocześnie.

Miłą cechą Amstradów jest możliwość podziału ekranu na cztery części (zwane dalej sekcjami) i nadawania im własnych trybów pracy. Kto widział grę SORCERY na Amstradzie, wie jakie efekty można uzyskać za pomocą tej metody. W grze ta górna część ekranu pracuje w trybie 0, pozwalającym na uzyskanie 16-u kolorów, podczas gdy dolna część ekranu pracuje w trybie 1 i służy do wyświetlania tekstów.

Mieszanie trybów osiągane jest za pomocą odpowiednich zmian wartości rejestru układu VGA (Video Gate Array) określającego tryb pracy ekranu.

Podział ekranu na sekcje jest stały. Wiersze 1-5 tworzą sekcję o numerze 0, wiersze 6-12 sekcję 1, wiersze 13-18 sekcję 2, a wiersze 19-25 sekcję 3.

Prezentowany program dodaje trzy nowe rozkazy do BASIC-A. Po jego uruchomieniu program można wyznaczyć z pamięci. Rozszerzenia będą aktywne oczywiście tylko do momentu wyłączenia komputera.

UWAGA! Dla bezpieczeństwa nie należy zapomnieć o zapisaniu wprowadzonego programu na taśmę lub dysk przed pierwszą próbą jego uruchomienia. Wprowadzone rozkazy są rozkazami RSX rozpoczynającymi się znakiem: (SHIFT @)

:SETMO ,sekcja, tryb [,sekcja,tryb] — informuje system operacyjny Amstrada w jakim trybie ma wyświetlać daną sekcję. Jednym rozkazem można nadać tryby jednej lub wielu sekcjom.

:SMODE ,tryb — służy do pisania po ekranie, informuje system w jakim trybie będziemy teraz wprowadzać dane na ekran. Działanie tego rozkazu jest analogiczne jak rozkazu MODE z tym, że nie czyści ekranu. Używanie rozkazu MODE mija się z celem albowiem tryb ustawiony tym rozkazem zostanie zmieniany przy najbliższym przerwaniu.

:NORMAL ,tryb — powrót do normalnego, całoekranowego trybu pracy. Wskazane jest użycie tego rozkazu przed pierwszym użyciem rozkazu :SETMO.

Program utrzymując ekran w kilku trybach używa przerwań, które są blokowane podczas operacji na dysku lub taśmie. Nie uzyskamy dobrych rezultatów próbując współpracować z pamięciami zewnętrznymi mając podzielony ekran.

Nie należy również dopuszczać do wysuwu ekranu (scroll), który zaburza synchronizację zmiany trybu pracy podczas przechodzenia pomiędzy sekcjami.

Załączony program demonstracyjny ułatwia zrozumienie sposobu użycia nowych rozkazów BASIC-a.

Na podstawie Popular Computing Weekly
Jarosław Borelowski

```
10 ' MIESZANIE TRYBOW PRACY CPC464
20 MEMORY 42300
30 FOR i=42301 TO 42521
40 READ a$:v=VAL("&"&a$)
50 cs=cs+v:POKE i,v
60 NEXT i
70 IF cs <> 23328 THEN PRINT "DATA ERROR - sprawdź listing";chr(7):STOP
80 CALL 42301:CLS:PRINT"OK ten program mozesz juz wykasowac -NEW":END
90 DATA 01,52,a5,21,2b,a6,cd,d1,bc,3e,00,32,2f,a6,2a,ec,bd,22,20,a6,c9,5d
100 DATA a5,c3,6e,a5,c3,dc,a5,c3,f7,a5,53,45,54,4d,cf,4e,4f,52,4d,41,cc,53
110 DATA 4d,4f,44,c5,00,cb,47,20,43,b7,28,40,f5,dd,7e,02,fe,06,30,2b,06,00
120 DATA 4f,21,1a,a6,09,dd,7e,00,77,3a,2f,a6,b7,20,1a,3e,ff,32,2f,a6,3e,00
130 DATA 32,19,a6,21,22,a6,06,81,0e,00,11,b6,a5,cd,19,bd,cd,e0,bc,f1,dd,23
140 DATA dd,23,dd,23,dd,23,3d,3d,20,c0,c9,3a,19,a6,3c,32,19,a6,47,fe,06,20
150 DATA 06,3e,00,32,19,a6,78,21,1a,a6,3d,06,00,4f,09,7e,d9,cb,89,cb,81,b1
160 DATA 4f,ed,49,d9,c9,21,22,a6,cd,e6,bc,3e,00,32,2f,a6,21,1a,a6,06,06,dd
170 DATA 7e,00,77,23,10,fc,cd,0e,bc,c9,21,0a,a6,22,ec,bd,dd,7e,00,cd,0e,bc
180 DATA 2a,20,a6,22,ec,bd,c9,cd,06,b9,cd,4f,0d,21,00,00,cd,3c,0b,c3,3c,0d
190 DATA 00
```

```
10 ' PROGRAM DEMONSTRACYJNY
20 ON ERROR GOTO 240
30 ON BREAK GOSUB 270
40 BORDER 0 : INK 0,0 : INK 1,13 : INK 2,26 : INK 3,6
50 :NORMAL,1 : 'ustawienie trybu 1
60 CLS : :SETMO,0,2,1,0,2,0,3,1 : 'mieszanie trybow
70 :SMODE,2 : WINDOW 1,80,1,5
80 PEN 0 : PAPER 1 : CLS : PRINT:PRINT " :STRING$(76,42)
90 PRINT " ** to jest przykład mieszania trybow pracy CPC464 , to jest MODE 2 ** "
100 PRINT " " : STRING$(76,"*")
110 :SMODE,1 : WINDOW 1,40,19,25
120 PEN 2 : PAPER 3 : CLS
130 PRINT : PRINT:PRINT " MODE 1 - 40 kolumn w oknie"
140 LOCATE 17,5 : PEN 1:PRINT " BAJTEK" : PEN 1 : PAPER 0
150 :SMODE,0:ORIGIN 0,120:WINDOW 1,20,6,18
160 PEN 6 : LOCATE 2,13 : PRINT"press a key to cls "
170 DEG : FOR i=1 TO 500
180 IF INKEY$ <> "" THEN CLS : GOTO 160
190 col=INT(RND(1)*15+1)
200 x=INT(RND(1)*600) : y=INT(RND(1)*160) +20
210 FOR a=0 TO 360 STEP 30 : PLOT x,y,col:DRAW x+20*SIN(a),y+20*COS(a),col : NEXT a,1
220 :NORMAL ,1
230 END
240 IF ERR=28 THEN PRINT "trzeba załadować loader przed demo !!" : STOP
250 PRINT"error";ERR;"at line ";ERR
260 END
270 pen1:paper0: :NORMAL,1:PRINT"* break *":END
```

Wszystkie redakcje pism poświęconych problematyce mikrokomputerowej zasypywane są listami czytelników piszących mniej więcej tak: przepisałem program drukowany w ostatnim numerze Waszego pisma i, niestety, mimo wielokrotnych prób i sprawdzania wydruku program nadal nie da się uruchomić. Chyba jest błąd w wydruku...".

Redakcje, współpracując z odpowiedzialnymi autorami wiedzą, że nie jest możliwe, by błąd tkwił w wydruku sprawdzonego i uruchamianego wielokrotnie programu, lecz przekonanie zdesperowanego czytelnika o tym, że to on wprowadził błąd przy przepisywaniu, jest prawie niemożliwe. Oczywiście można wymagać od autorów wprowadzania np. sumy kontrolnej i programów (podprogramów) obsługi błędów, jednak zabiegi takie prowadzą głównie do kontroli danych w liniach DATA i to dopiero podczas uruchamiania programów. Proponowany dzisiaj WERYFIKATOR jest programem stosowanym przez francuskie pismo Amstrad Magazine i zachodniemieckie CPC Schneider International, umożliwiającym kontrolę wprowadzanych linii programu „na bieżąco”, niezależnie od tego czy są to linie DATA, czy linie zawierające słowa kluczowe lub komentarze. Każdy znak w linii „sumowany” jest z następnym i w momencie wprowadzania linii do pamięci (klawisz RETURN lub ENTER) generowana jest suma kontrolna ujęta w nawiasy kwadratowe. Przy przyjętym przez te pisma drukowaniu programów łącznie z sumami kontrolnymi podawanymi dla każdej linii możliwa jest natychmiastowa kontrola poprawności wprowadzania kolejnych linii przez porównanie sumy kontrolnej wydruku i sumy kontrolnej linii wpisywanej przez użytkownika.

Warto więc po raz ostatni skupić się i przepisać DOKŁADNIE podany program, ponieważ przy następnych wydrukach będą już podawać sumy kontrolne. Prawdopodobnie wpisany program po uruchomieniu oferuje cztery rozkazy: | ON /uaktywniony od razu w linii 180, | OFF — wyłączający weryfikator, | CHECK,2 — odpowiadający komendzie LIST ale z wyświetlaniem sumy kontrolnej i | CHECK,8 pozwalający na uzyskanie wydruku linii programu na drukarce z podawaniem sumy kontrolnej. Po uruchomieniu weryfikatora można przystąpić do przepisywania interesujących nas programów pod warunkiem, że ich wydruk został wykonany również przy użyciu WERYFIKATORA. Posiadacze CPC 464 i 664 powinni zmienić niektóre linie DATA zgodnie z dołączonym wykazem. Niecierpliwi mogą sprawdzić działanie programu wpisując dowolne linie lub rozkazy w trybie bezpośrednim. Po każdym wciśnięciu klawisza RETURN lub ENTER powinna się pojawić liczba w nawiasach kwadratowych. Cierpliwych zapraszam za miesiąc.

Na podstawie Amstrad/Schneider 1/87

Wojciech Ziółtek

```
100 Weryfikator V.2 dla CPC 6128
110 MEMORY 54500
120 FOR a=45001 TO 45607
130 READ a$:v=VAL("&"&a$)
140 POKE a$,v:VAL("&"&a$)
150 NEXT a
160 CLS:PRINT
170 PRINT "Weryfikator V.2 zainstalowany"
175 PRINT "Zaladuj swoi program"
176 PRINT "Rozkaz :CHECK,2 listuje progr
am"
177 PRINT "i sprawdza sume kontrolna."
178 PRINT "Rozkaz :CHECK,8 listuje progr
am"
179 PRINT "z sume i drukuje na drukarce."
180 CALL 45001:ON
190 OFF
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,71,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,47,c9
410 DATA cd,74,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
```

```
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,5e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

Zmiany linii DATA dla CPC 464

```
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,47,c9
450 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ea,3e,5d,c3,5e,c3
```

Zmiany linii DATA dla CPC 664

```
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,a9,e8,e5,4e,23,46
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,7b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,47,c9
510 DATA cd,a5,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```


BITIMAGE

(GRAFICZNY ZRZUT ZBIORU)

Badanie cudzych zbiorów lub programów, zwłaszcza w kodzie maszynowym, jest zajęciem żmudnym, ale niezwykle pouczającym. Oferowane firmowo do tego celu programy typu debugger (np. SIO w systemie CP/M) pozwalają otrzymać zrzut znakowy zbioru lub przetłumaczony na mnemoniki assemblera kod wynikowy.

Prezentowany w niniejszym artykule program Bitimage daje nową możliwość — graficzny zrzut zbioru przy użyciu drukarki, pracującej w specjalnym trybie. Zaletą tego sposobu jest niezwykła zwartość wydruków. Obraz programu zajmującego 30 kB mieści się na jednej stronie formatu A4. Każdy bajt zbioru drukowany jest igiełkami głowicy w wąskiej kolumnie. Zerowy bit nie zostawia śladu, a bit ustawiony na wartość 1 jest małą kropką. Bez problemów w jednym wierszu można zmieścić obraz ponad 700 bajtów. Nie namawiam nikogo do desasemblacji tak otrzymanego wydruku, ale może on być bardzo użyteczny, gdy chcemy mieć ogólne pojęcie o badanym zbiorze. Łatwo odpowiedzieć na pytanie gdzie są puste miejsca, lub gdzie jest generator znaków ekranu. Można także porównywać zbiory ze sobą znacznie skuteczniej niż przy pomocy zwykłego programu COMPARE, który przy napotkaniu pierwszej niezgodności daje enigmatyczną odpowiedź: „BAD COMPARE, FILES DO NOT MATCH”, co w tłumaczeniu na język polski oznacza: złe porównanie, zbiory nie pasują do siebie.

Program został napisany w TURBO-PASCAL'u i przetworzony na komputerze AMSTRAD PCW 8256. Oczywiście osoby posługujące się innym językiem programowania mogą sobie przetłumaczyć program, ponieważ realizowany przez niego algorytm jest bardzo prosty. Dwa istotne problemy to:

1. zastosowanie trybu graficznego drukarki, przy pomocy instrukcji: write (lst, chr (27), 'K', chr(n0), chr(n1), chr(b1), chr(b2),.....);
gdzie
n0 + 256 * n1 — ilość bajtów do wydrukowania
b1, b2,..... — kolejne bajty do druku
2. czytanie zbioru z dysku, realizowane w PASCAL'u instrukcją BLOCKREAD.

Ilustracją zastosowania programu jest obraz fragmentu zbioru systemowego J14CPM3.EMS zawierający generator znaków ekranu komputera AMSTRAD PCW 8256.

Janusz Mayer

```

program Bitimage;
(* **** *)
(* program do zrzutu graficznego zawartości zbioru dyskowego *)
(* (C) JM *)
(* listopad 1987 *)
(* **** *)
const
  Bufsize = 64;      Recsize = 128;
type
  HexStr = string(4);
var
  Source      : file;
  Buffer      : array(1..BufSize,1..Recsize) of byte;
  RecsRead, RecsToProc,
  address    : integer;
  SourceName : string(20);

function Hex(Number : integer; Bytes : integer) : HexStr;
const
  T : array(0..15) of char = '0123456789ABCDEF';
var
  D : integer;
  H : HexStr;
begin
  H(0) := chr(Bytes+Bytes);
  for d := Bytes + Bytes downto 1
  do begin
    H(d) := T(Number and 15);
    Number := Number shr 4;
  end;
  Hex := H;
end; (* of Hex *)

procedure ProcessBuffer;
var
  r, i, q : integer;
begin
  write(lst, chr(27), '0');      (* 8 linii/cal *)
  q := 0;
  for r := 1 to RecsRead
  do begin
    if q=0 then write(lst, hex(address, 2); 5);
    write(lst, chr(27), 'K', chr($80), chr(0)); (* tryb graficzny drukarki *)
    for i := 1 to $80
    do write(lst, chr(buffer(r, i)));
    q := q + 1;
    address := address + $80;
    if q=3
    then begin
      q := 0; writeln(lst);
    end;
  end;
end; (* of ProcessBuffer *)

begin (* main *)
  writeln(' Zrzut graficzny zbioru dyskowego ');
  write('nazwa zbioru: '); readln(SourceName);
  writeln(lst, SourceName; 40);
  assign(Source, SourceName);
  reset(Source);
  RecsToProc := FileSize(Source);
  writeln('Record(y): ', RecsToProc, ' Byte'y: ', 128*RecsToProc; 4; 0);
  reset(Source);
  address := $100;
  while RecsToProc > 0
  do begin
    BlockRead(Source, Buffer, BufSize, RecsRead);
    RecsToProc := RecsToProc - RecsRead;
    ProcessBuffer;
    writeln(lst);
  end;
end.

```



EQUINOX

Na dalekiej planecie Equinox, gdzie dzień jest zawsze równy nocy, zbudowano kopalnię radioaktywnego uranu. Kopalnia została w pełni zautomatyzowana, tak, że w procesie wydobywania nie brał udziału żaden człowiek.

Każdy z ośmiu sektorów kopalni wydobywa i magazynuje uran niezależnie od innych. Po zakończeniu wydobywania pojemniki z tym pierwiastkiem będą przekazane z każdego sektora do magazynu. Niestety, teren kopalni stał się miejscem zamieszkania Equinitów — złośliwych mieszkańców planety. Unieruchomili oni kopalnię w ważnym momencie procesu wydobywania — w chwili, gdy uran miał być przekazywany z sektorów do magazynu. I tu rozpoczyna się misja bojowo-zadaniowego robota o nazwie PAUL, maszyny tej samej serii, co sławny MAUL, członek Enigma Force. Zadaniem Paula jest przesłanie wszystkich ośmiu pojemników z uranem do magazynu za pośrednictwem windy oznaczonej na mapie kolorem czerwonym. Ma on ściśle określony czas na przetransportowanie każdego z pojemników. Jeżeli nie zdąży, promieniowanie uranu unicestwi go. Tym samym wszelkie nadzieje na uratowanie planety zginą razem z nim.

Po przesłaniu pojemnika do magazynu zawarty w nim uran nie będzie miał szkodliwego działania, ponieważ magazyn jest ekranowany grubą warstwą ołowiu.

Na swej drodze Paul napotka głębokie szyby z magnezem na górze. Wejście do szybu powoduje wciągnięcie robota.

Dotarcie do pewnych części kopalni możliwe jest tylko poprzez teleportację. Trzeba jednak za nią płacić — jedna moneta za transport w tę i z powrotem. Może się zdarzyć, że Paulowi zabraknie monet. Wtedy jedynym wyjściem jest... przetopienie się w tyglu na pieniądze. Odbiera to oczywiście robotowi jedną zapasową powłokę. Paul ma tylko dwie zapasowe powłoki więc powinien bardzo uważać.

Niektóre przejścia są zasypane. W takiej sytuacji ratunkiem jest łopata lub dynamit. Te z kolei znaleźć można w zamkniętych szafach pancernych, które dają się otworzyć jedynie wiertarką. Czasami można znaleźć klucz do drzwi. Kłopoty pojawiają się na przykład przy jednej łopacie i dwóch zatorach. Wybór nie jest łatwy — pomyłka właściwie kończy grę.

Każde zetknięcie się z Equinitem zmniejsza energię Paula. Ratunkiem jest znaleziony akumulator regenerujący utraconą siłę. Pomocne będą też beczki z paliwem, ponieważ silnik pozwalający robotowi unosić się zużywa go dużo. Znalezienie karty z numerami od 1 do 8 umożliwia poruszanie się między sektorami poprzez centralę.

Paul dysponuje tylko jedną kieszenią, więc musi trafnie dobierać, co ma nieść.

Grając w Equinox używać można klawiatury lub joysticka. Wciśnięcie GÓRA powoduje unoszenie się robota a DÓŁ — podniesienie przedmiotu lub użycie tegoż. Dam Ci jeszcze jedną radę: będąc w pierwszym sektorze znajdź kartę PETE, wróć do pomieszczenia startu i będąc w lewym górnym rogu wciśnij jednocześnie klawisze R, N, C. Staniesz się nieśmiertelny lecz czas będzie płynął.

Firma: Mikro-Gen

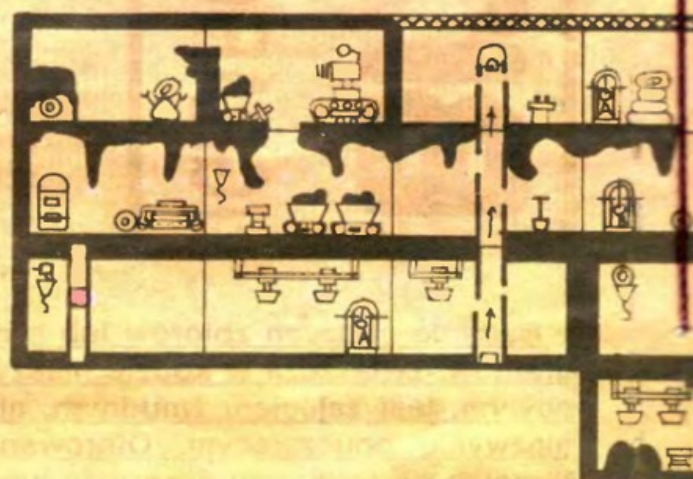
Komputer: Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad/Schneider

Marcin Przasnyski

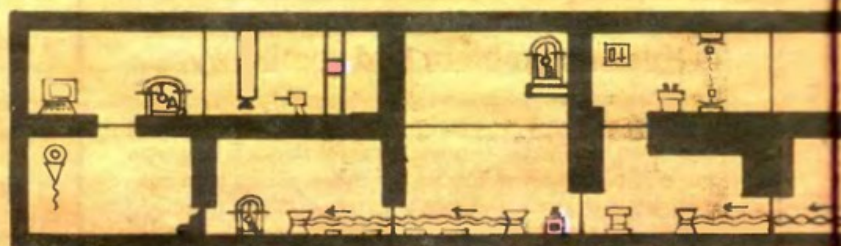
1



2



4

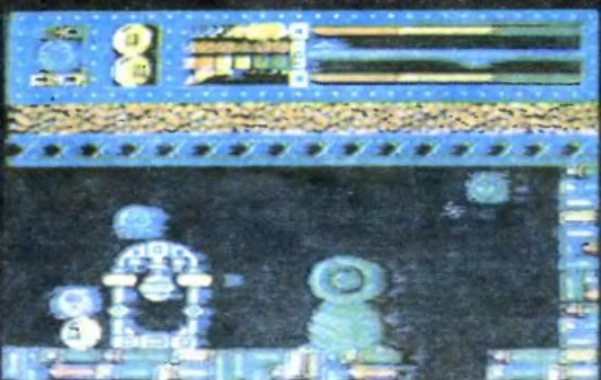


taśmociąg

drzwi

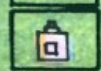
klucz do drzwi

zapora laserowa





bezpiecznik



kanister z uranem -

odnieść do



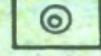
dynamit-wysadzać



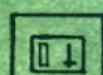
beczka z paliwem



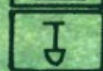
akumulator



moneta do teleportacji



miejsce na bezpiecznik



łopata-kopać



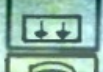
wiertarka-wiercić



zator poziomy



zator pionowy



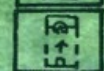
przejście-zapadnia



teleportacja



przejście między sektorami



winda



tygiel



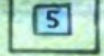
winda do mag.kanistrów



szafa



karta nieśmiertelności



karta wstępu na sektor

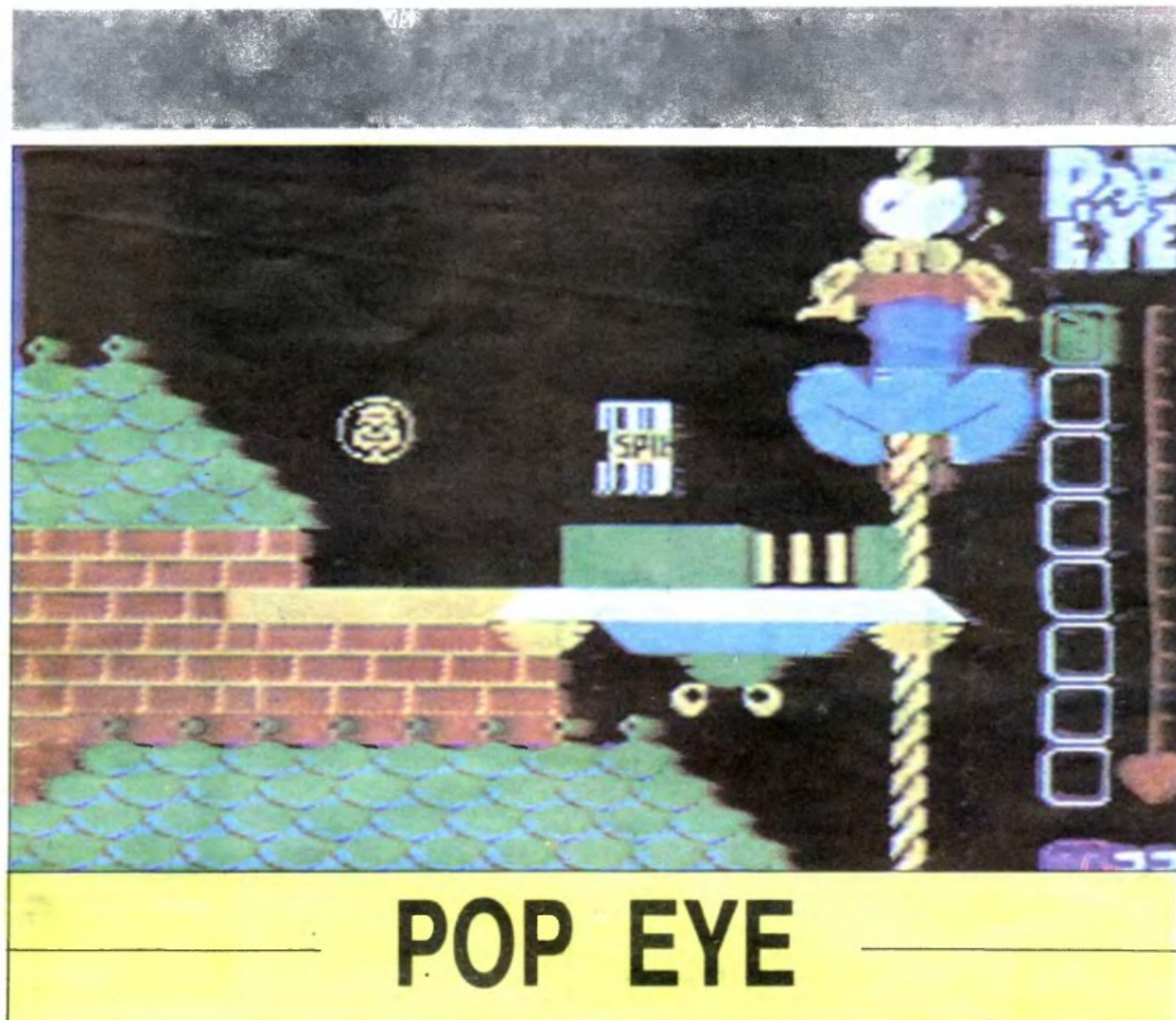
10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (1/88)

Boulder Dash znowu na pierwszym miejscu! Powrót na czoło listy zapewniło mu chyba zdobycie pierwszego miejsca w Złotej Dziesiątce roku 1987. I chociaż gra jest dosyć stara, to każdy wraca do niej z przyjemnością. Na pierwsze tegoroczne notowanie otrzymaliśmy łącznie 3711 propozycji na 115 tytułów.

		ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1	BOULDER DASH	!	x	x	x
2	ANTIRIAD	!	x	x	x
3	MISS PACMAN	↓	x	x	x
4	BARBARIAN		x	x	x
5	NIGHT SHADE	!	x	x	x
6	POP EYE	!	x	x	x
7	GLADIATOR	↑	x	x	x
8	GREAT ESCAPE	↓	x	x	x
9	WIZARD'S LAIR	↓	x	x	x
10	REVOLUTION	↓	x	x	x

Nagrody wylosowali: Monika Rembikowska i Piotr Jodłowski



POP EYE

Właśnie wróciłem z długiego rejsu dookoła świata i rażno pobiegnę do domu, lecz zastałam go zamkniętym na cztery spusty. Żona była wewnątrz, bo pod wycieraczką nie znalazłem klucza. Zrezygnowany usiadłem na schodkach w milczeniu ssąc wygaśniętą fajeczkę. Nagle okno za mną otworzyło się z hukiem i usłyszałem gderliwy głos żony. „Gdzie się włóczyłeś tak długo leniu! Ja cię nauczę zajmować się domem a nie wozić brzuch po zamorskich knajpach!”. Chciałem podbiec do okna, przeprosić, lecz to zatrzasnęło się.

Co robić? Żona mnie odrzuciła, na morze szybko nie wrócę, gdzie się więc podziej? Schronię się w latarni morskiej, potem pomyślę, co robić dalej.

Poszedłem nad morze. Na latarni dostrzegłem puszkę szpinaku — mej ulubionej potrawy i dwa pierniki w kształcie serduszek. Gdy je połknąłem, poczułem, jak otucha wypełnia moje serce. Pobiegnę do domu spróbować jeszcze raz przeprosić żonę. Ujrzałem ją w oknie... radośnie uśmiechniętą. Po moim pierwszym pocałunku jej uśmiech znikł, po drugim okno zamknęło się i poczułem na policzku chłód dobrze wyheblowanych desek.

Wiedziałem już, co muszę zrobić. Mam zebrać wszystkie pierniki (jest ich 26) i przeprosić żonę całując ją 26 razy.

Skądś nadleciał ogromny sęp i zanim zdążyłem się zorientować, powalił mnie na ziemię. Wyciągnąłem z kieszeni puszkę szpinaku i szybko wyspałem sobie do ust porcję ożywczej potrawy. To postawiło mnie na nogi.

Za sępem kroczył gruby bosman, skądinąd znany mi handlarz niewolnikami. Zdążyłem ukryć się za załomem muru tak, że mnie nie zauważył. Od tej chwili wszystko układało się pomyślnie. Klucze pasowały do niektórych zamkniętych drzwi, czapka-niewidka uchroniła mnie przed ogniem z paszczy smoka — lokatora strychu, zapalka uruchomiła armatę, która swym zielonym płomieniem wstrzeliła mnie na górę. Nie udało mi się tylko schować przed czarownicą — siostrą bosmana, ale od czego szpinak?

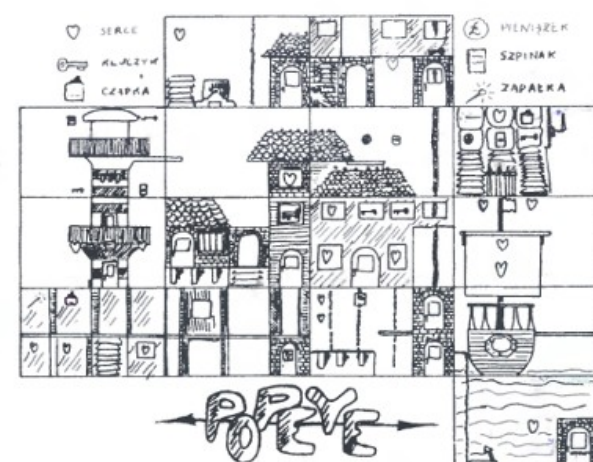
Poważny kłopot miałem z „Jednorękim Bandytą” — automatem do gry, który widziałem już niejednokrotnie za

granicą. Po wrzuceniu pieniążka i pociągnięciu za dźwignię w okienkach pojawiać się zaczęły różne przedmioty, także literki, głównie P, O, E i Y. W końcu odkryłem, że muszę ułożyć napis POP EYE — moje przezwisko, którego bardzo nie lubiłem. Zauważyłem też, że gdy stanę przed „Bandytą” tak, by moja głowa była na wysokości pewnego okienka i potem uruchomię automat, przedmiot w tym okienku nie będzie się zmieniał. Tak ułożyłem cały napis i dostałem w nagrodę sześć pierników.

Gdy po zebraniu wszystkich serduszek pobiegnę do okna i po raz ostatni pocałowałem żonę, drzwi otworzyły się, zapraszając do środka. Oboje już w zgodzie zasiedliśmy do powitalnej uczty i odtąd żyliśmy długo i szczęśliwie.

Firma: Macmillian Software
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Amstrad/Schneider

(m.p.)



KRÓL I KRÓLOWA
— GIER —



Monika Rembikowska lat 13, uczennica VI klasy Szkoły Podstawowej nr 260 w Warszawie, zam. Warszawa, ul. Królowej Marysieńki 21 m 51. Ma komputer Commodore 64, jej zainteresowania to języki — angielski i esperanto. Koresponduje w tych językach z koleżankami i kolegami z zagranicy.



Piotr Jodłowski lat 13, uczeń Szkoły Podst. nr 27 w Krakowie. Chodzi do VII klasy, ma komputer ATARI i wspólnie z kolegami opracowuje programy gier i edukacyjne. Niemniej jednak jego największym hobby jest kolekcjonowanie.



Mam komputer Atari. Nie mogę przejść komnaty Nomen Luni w grze JET SET WILLY i proszę o nieśmiertelność do niej. Pomóżcie!

Marek Lach
os. 700-lecia 1/22
34-300 Żywiec

Od kilku tygodni poszukuję nieśmiertelności i innych ułatwień w grach. DYNAMITE DAN, BRUCE LEE, MINER 2049, PARK PATROL i MIKIE na C64

Piotr Zastróżny
ul. Langiewicza 7
81-737 Sopot — Wysyci

Kto pomoże mi dokończyć grę PRICE OF MAGIC na Atari? Nie mogę przejść przez ciemność za magicznymi drzwiami.

Arkadiusz Stawarz
ul. Macedonska 37/6
51-113 Wrocław

Liczę na Waszą pomoc w uzyskaniu dokładnego opisu gier GHOST BUSTERS i MONTEZUMAS na Atari. Jak zdobyć nieśmiertelność do tych gier?

Piotr Winiarski
ul. Idzikowskiego 3
37-700 Przemyśl

Ratunku! Nie wiem, jak pokonać takie gry na Atari jak: EASTERN FRONT (gdzie doprowadzić niemieckie dywizje?), MOLECULE MAN (jak znaleźć pieniądze lub bombę? Do czego używać koszyka?), HACKER, GHOSTBUSTERS.

Grzegorz Nalepa
ul. Pszczyńska 112c/29
44-100 Gliwice

Oprócz gier interesują mnie też programy. Kiedyś zetknąłem się z grą POGO JOE i nie mogę jej uruchomić. W zamian dam opisy do gier: ROAD RACE, NINJA, BRUCE LEE

Mateusz Kasprzak
ul. 1-go Maja 67/17
32-100 Proszowice

Jak rozpocząć gry NIGHT SHADE i DOWN OF CIVILIZATION i jak w nie grać? Szukam też mapy do gry CHIMERA. Co zrobić w SPY Vs SPY po zebraniu i złożeniu rakiety?

Wojciech Musiał
ul. Jagiello 28
77-430 Krajewka
woj. pilskie

Jestem posiadaczem ATARI 65XE i bardzo proszę o udzielenie mi kilku wskazówek o grze MONTEZUMAS REVENGE i uzyskiwanie nieśmiertelności w tej grze. Służę opisami gier: CAVE LODR i FORT APOCALYPSE.

Krzysztof Piskorski
ul. Bielska 41 m 19
43-400 Cieszyń

Mam wielkie trudności z grą TOMAHAWK i dlatego szukam dokładnego opisu. W zamian prześlę opisy do gier: JETMAN, PYJAMARAMA, PSSST, BRUCE LEE.

Adam Muzyka
ul. Piastowska 45/8
50-361 Wrocław

Mam komputer TK90X. Jest on kompatybilny ze Spectrum. Proszę o opis gry PYJAMARAMA. W zamian proponuję opisy gier: SCOOBY DOO, XEVIOUS, REVOLUTION i innych. Chciałbym korespondować z użytkownikami komputerów MSX. Posiadam wiele programów w MSX Basic.

Michał Pstrucha
ul. Obr. Stalingradu 116/51
40-613 Katowice 8

Proszę o pomoc w grach: SPY Vs SPY II, RAMBO, ZORRO, na C64. Nie wiem, jak w RAMBO zlikwidować nieśmiertelność. Liczę na waszą pomoc.

Zofia Rupala
ul. Orkana 9/50
25-548 Kielce

LISTY DO LISTY

Z zainteresowaniem śledzę rubrykę CO JEST GRANE. Od niedawna posiadam Spectrum i jestem zafascynowany CHUCKIE EGG. Opis tej gry zamieszczony został w 10 „Bajtku”. Jest to z pewnością wersja na Amstrada, a ja chciałbym podzielić się moimi uwagami:

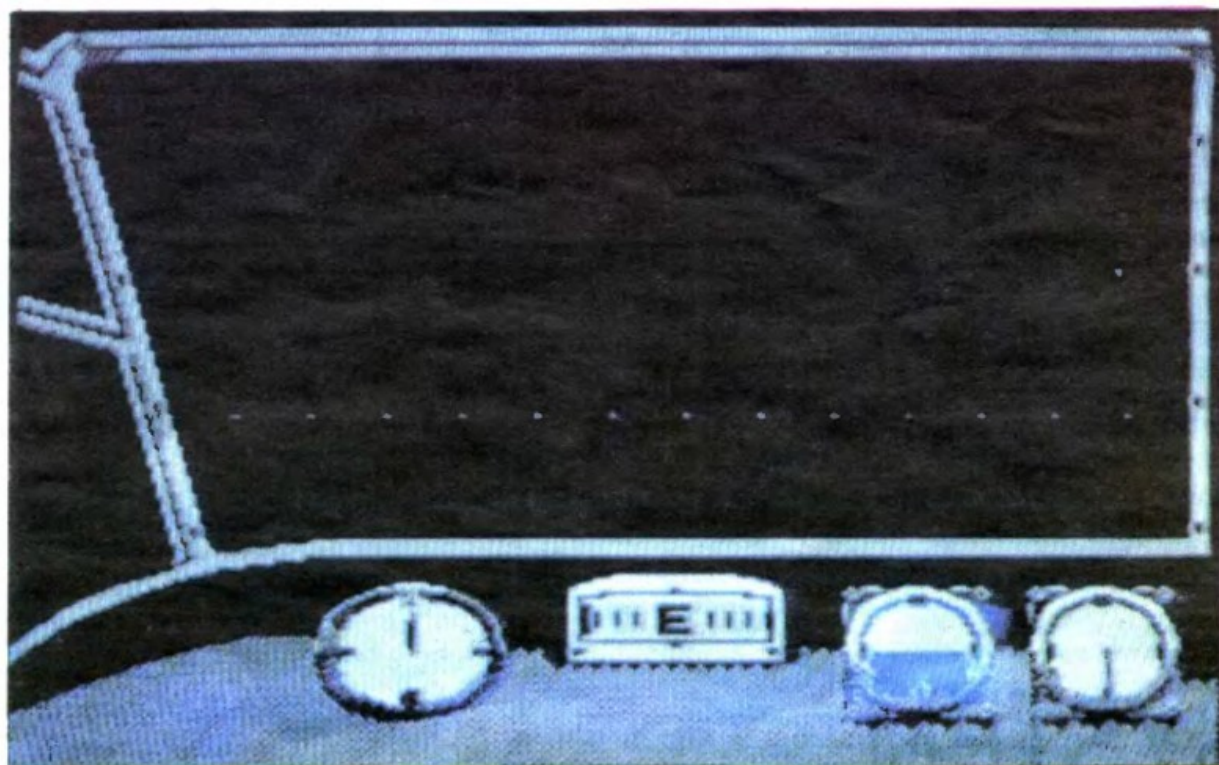
1. W moim programie brak programu demonstracyjnego, dlatego też nie kwestionuję czy jest naprawdę (w co wątpił pan „tp”) 30 pomieszczeń, ale wierzę w to, bo sam straciłem „ostatnie życie” w 21.
2. Chcę wyjaśnić budowę kurnika. Otóż: Najpierw trzeba przejść 8 pomieszczeń, w których występują tylko kury. Natykając się na nie można stracić życie. Można również ją stracić, gdy nieopacznie wskoczmy do klatki z olbrzymią kaczką. Kaczka ta pojawia się na 9 poziomie (którego platformy i drabinki rozłożone jak na 1 poziomie). Kaczka ta lata ciągle za nami, ale można (co uczyniłem) ją przechrzyć. W poziomach od 9-16 „występuje” tylko kaczka. Kury znikają. Wszystkie poziomy powtarzają się jak widać co 8. Tak więc poziom 17 to ten pierwszy z ale bo chodzą jak dawniej kury i... jak dawniej lata ciągle w naszym kierunku kaczka.

CHUCKIE EGG jest grą pasjonującą. Nie posiadając żadnych POKE-ów doszedłem do 21 poziomu, zdobywając 223 600 punktów.

Po przejściu 5 poziomu bez utraty życia (lub innych kolejnych) często możemy otrzymać premię w postaci nowego życia — kapelusika.

A skoro mówimy o premiach to BONUS od 1 do 9 różnie o tysiąc — na 9 platformie BONUS wynosi 9000 i zmniejsza się z upływem czasu.

Arkadiusz Szyszko
ul. Dworcowa 15 m 3
14-400 Pasłęk



DAMBUSTERS

Już od początku roku 1943 alianci wspólnie odbywali wielkie dywanowe naloty na ważne strategiczne punkty Rzeszy.

W marcu 1943 roku powstał projekt zniszczenia elektrowni i zapór wodnych dostarczających energii fabrykom zbrojeniowym w środkowym biegu Renu. Przygotowywania do akcji trwały szereg miesięcy i w tym czasie opracowano specjalny model bomby, która odpowiednio rzucona, ślizgając się po wodzie zniszczy grodzie zapór.

Jest 16 maja 1943 godz. 21.15, grupa ciężkich bombowców typu Avro Lancaster wystartowała z bojowego lotniska w Scompton i skierowała się na pod.-wsch. przez Francję do Niemiec. Po wielu treningach i innych przygotowaniach brytyjski 6117 Dywizjon Bombowy rozpoczął akcję która bezpośrednio miała przybliżyć koniec wojny i klęskę Rzeszy.

Zniszczenie elektrowni wodnych w Zagłębiu Ruhry oprócz odcięcia źródeł energii spowodowałoby zalanie i zniszczenie ok. 40% militarnego potencjału Niemiec.

A jaka jest Twoja rola w tej akcji?

Jesteś jednocześnie: pilotem, nawigatorem, przednim i tylnym strzelcem, bombardierem i mechanikiem pokładowym w swojej maszynie. Miejsce w którym aktualnie jesteś w samolocie oznacza mały wyświetlacz na dole ekranu a przenieść się do innego pomieszczenia można za pomocą siedmiu klawiszy od „Q” do „U”.

Przed tobą trudny i wyczerpujący lot przez p. Europę.

Sama gra po wybraniu sposobu kontroli nad maszyną rozpoczyna się od wyboru: wskaźników — cyfrowych (DIGITAL) lub normalnych wychyłowych, i rodzaju lotu:

- TAKE OFF — lot ze startem
- FLIGHT — maszyna jest już w powietrzu gotowa do jej przejęcia
- PRACTICE — lot treningowy (jak wszystkie przed miśnięciem)

Jak będzie przebiegał Twój lot?

1. Startujesz z lotniska Scompton (12 mil od wschodniego wybrzeża Anglii) i po linii prostej ku brzegom Holandii. Kurs po jakim będziesz leciał stawiasz kursorem, który umieszczasz na mapie w miejscu przeznaczenia. Wtedy pilot automatycznie odnajduje właściwy kierunek na kompasie pokładowym. Pamiętaj jednak aby nie wybrać drogi po linii prostej i omijać stanowiska artylerii P-Lot i obszary strzeżone z powietrza.
2. Start — to nic trudnego ale pamiętaj że o twoim położeniu względem Ziemi dowiesz się tylko z przyrządów.
3. Jeżeli zostaniesz wykryty przez reflektory wroga a twój strzelec pokładowy nie zrobi z nimi porządku; będziesz musiał przeprowadzić serię kontrolowanych uników. Jeżeli jednak światło reflektora będzie nie do zgubienia to stajesz się automatycznie celem całej naziemnej artylerii.
4. Unikaj też lotnisk lub większych skupisk miejskich bo gdy jakiś Me-110 siądzie Ci na ogonie to nie będzie łatwo się go pozbyć. Strzelaj celnie i starannie odmie-razaj poprawki.
5. Inną niemiłą niespodzianką jest balon zaporowy. Choć podobno w czasie pierwszej wojny światowej byli pilo-

ci potrafiący wylądować na takim balonie swoją maszyną to Tobie nie radzę tego próbować. Strzelaj do balonów z broni pokładowej.

6. Pierwszy mechanik pracuje praktycznie samodzielnie do momentu zrzutu. Na czas lotu ustaw obroty silników na 9600 (gdy nastawisz ponad 10000, po prostu je spalisz) co daje średnią prędkość przelotu 230 mph. Wskaźniki:

Pierwszy rząd u góry — doładowanie silników.

Drugi rząd u góry — obroty silników.

Przełączniki w prawym górnym rogu — wyłączniki silników.

Pierwsze cztery suwaki od lewej — sterowniki.

Następne cztery — sterowniki doładowania.

Ustawianie przez umieszczenie kursora przy odpowiednim wskaźniku i ruch góra-dół aż do uzyskania odpowiedniego położenia.

7. Drugi mechanik kontroluje zapasy paliwa i ich zużycie, podnosi lub opuszcza kłapy. Trzyma pieczę nad sterownikiem korekcyjnym, który może być użyty gdy wysiadzie któryś z silników.

Wskaźniki:

Rząd u góry — stan paliwa.

Okrągły na środku tablicy — położenie kłap.

Okrągły przełącznik — kłapy.

Przełącznik kwadratowy — podwozie.

8. Mapa w kabinie nawigatora. Obranie kursu musi być bardzo dokładne gdyż nawet mały błąd może być już tym ostatnim.

9. Nad celem musisz spokojnie krążyć dopóki strzałka kompasu nie zrówna się z linią znacznika kierunku. Ustaw wysokość na 51 stóp. Zredukuj trochę obroty silnika i sprawdź pracę pierwszego mechanika.

10. Teraz czas na robotę dla celowniczego. Na początek włącz silnik transportujący (przełącznik z prawej) w swojej bombie. Uważnie obserwuj światła celownika i gdy obie plamki pokryją się oznaczać to będzie że jesteś na dobrej wysokości po obliczeniu odległości do taty możesz przejść do pkt. 11.

11. Jest już tama. Gdy na całej długości pokryje się ona z linią znacznika odległości na tablicy przedniego strzelca i gdy obie wieżyczki taty znajdą się w obrębie tych znaczników możesz uwolnić bombę.

12. Gdy nie trafisz w tamę możesz już tylko rozpocząć grę od początku gdyż drugie podejście jest niemożliwe.

Gdy trafisz, tama wyleci w powietrze woda ruszy i otrzymasz oficjalne gratulacje oraz końcowy wynik w punktach.

Polecam przed każdym lotem spróbować treningu aby akcja była pewna na 99%, a ten 1% może za-leżeć już od pogody. Powodzenia.

Producent: US Gold
Komputer: Amstrad/Schneider, Commodore
64/128, ZX-Spectrum 48/+128/+2/+3.

NASTĘPNY KROK

Miesiąc temu rozpoczęliśmy wielką wędrówkę w czasie, aby przyrzeć się powstaniu i rozwojowi systemów operacyjnych. Doszliśmy do etapu, gdy program zarządzający pracą maszyny stał się niezbędny. Jego zadanie to przyjmowanie od użytkownika poleceń wydawanych w jakimś, ogólnie mówiąc, cywilizowanym języku i ich wykonywanie. Chodzi oczywiście o polecenia sterujące pracą maszyny, a więc np. załaduj program do pamięci, wykonaj program, prześlij dane na drukarkę, itd.



SYSTEM OPERACYJNY (2)

Minimum informacji, które musi znaleźć się w kartotece, to nazwa zbioru, oraz adresy fizyczne, pod którymi zapisana jest zawartość (treść) zbioru. Dodatkowo można tam spisać np. datę i godzinę założenia zbioru, jego typ, itp.

Wciąż znowu było doskonale, ale już wkrótce blogi spójną zaczęły przerywać niemiłe zgrzyty.

JEGO WYSOKOŚĆ ZBIÓR

Teraz uwaga, koncepcja zbioru jest podstawą praktycznej eksploatacji komputerów do dnia dzisiejszego. Pozwala przejść ze świata pojęć, na których operuje człowiek, do świata zer i jedynek maszyny w sposób w miarę bezbolesny. Dla nas jednostką informacji jest np. tekst programu, dla maszyny taką jednostką jest fizyczny sektor na dyskiecie. Polecamy systemowi zapisać program w zbiorze o dowolnej nazwie np. PROGR, a on sam wybiera i przydziela odpowiednie, wolne fragmenty dysku, zapisuje na nich znaki tworzące program i zapamiętuje odpowiednie dane w kartotece. Tak to wygląda technicznie, w praktyce zaś nie pamiętamy o tych szczegółach technicznych — wydajemy polecenie zapisania i koniec, mamy zbiór, powiedzmy o nazwie PROGR. Jeśli teraz zechcemy przepisać program na inną dyskietkę, wydajemy polecenie „skopiuj zbiór”, jeśli zechcemy się go pozbyć, wydajemy polecenie „usuń zbiór”. Powtarzam raz jeszcze: zbiór jest w tej chwili podstawowym pojęciem podczas współpracy człowieka z maszyną.

Być może już zauważyliście, że wzię się jak piskorz, aby zamiast słowa dane używać słowa informacja. Powód jest bardzo prosty: w zbiorze możemy umieścić wszystko: program źródłowy, jego przetłumaczoną wersję binarną, dane, wyniki, tekst stworzony pod edytorem itd. Dzięki temu np. kopiowanie z dyskietki na dyskietkę, odbywa się zawsze taką samą komendą, czyli „kopiuj zbiór”, niezależnie od tego jaka treść jest kopiowana.

Zatrzymajmy się jeszcze przez chwilę przy terminologii. Angielskie słowo file było tłumaczone na polski na wiele sposobów, ostatecznie największą popularność zdobyły: zbiór (nie mylić z pojęciem zbioru występującym w matematyce, ani z występującym w języku Pascal zbiorem elementów (ang. set)), oraz plik (nie jest to oczywiście plik czegoś, np. papierów). Można spotkać się z tłumaczeniem „file” na „kartoteka”^{xxx}, wtedy tylko z kontekstu możemy zorientować się, że chodzi o zbiór, a nie o kartotekę zbiorów zapisanych na urządzeniu.

Często zdarza się tak, że kartoteki zbiorów, którymi zarządza system operacyjny są bardzo rozbudowane. Także funkcji wykonywanych na zbiorach jest dużo więcej niż zdążyłem zasygnalizować. Dlatego też, często mówimy nie o pojedynczych zbiorach lecz o systemie plików (zbiorów). Jednak jego szczegółowe omówienie musimy odłożyć na inną okazję, gdyż mamy śledzić dalsze losy systemu operacyjnego.

Oczywiście jest, że wzrost wymagań musiał spowodować rozbudowę systemu, a więc także wzrost jego komplikacji i ilości zajmowanego miejsca.

Tak się jednak szczęśliwie złożyło, że dzięki tym samym urządzeniom, które spowodowały wzrost wymagań, system zyskał możliwość rozbudowy, niezbędnej dla sprawnego funkcjonowania. Może trzymać część swoich, rzadziej używanych, podprogramów (część siebie) na dysku czy bębnie, i w razie potrzeby szybko ściągać je do pamięci operacyjnej.

TAŃCOWAŁY DWA MICHAŁY

Pamiętamy wszyscy, że jak ten duży zaczął krążyć, to ten mały nie mógł zdążyć. Procesor komputera osiągnął prędkości wielokrotnie przewyższające prędkości urządzeń służących do wprowadzania i wyprowadzania danych (tzw. urządzeń wejścia/wyjścia). Przyczyna była bardzo prosta: w dziedzinie elektroniki obserwujemy szalony postęp, stałe zwiększenie szybkości pracy układów (oczywiście także ich miniaturyzację). Natomiast w układach mechanicznych pewne progi ogromnie trudno przekroczyć. A czytniki czy drukarki, to przede wszystkim mechanika.

Co można zrobić w takiej sytuacji? Procesor powinien komunikować się z urządzeniami, które są możliwe jak najszybsze, a więc np. z pamięciami dyskowymi. Z nich pobierać dane, na nich zapisywać wyniki. Natomiast dane na dysku muszą być przygotowane z góry. W uproszczeniu może to wyglądać tak: wszystko co trzeba wczytać z kart dla policzenia jednego zadania jest wczytane i umieszczone w zbiorze dyskowym. Procesor rozpoczyna obróbkę zadania odwołując się tylko do dysku, a wyniki zamiast na drukarkę wysyła też na dysk. Takie podejście stwarza jednak nowe problemy, którymi zajmujemy się za miesiąc.

Andrzej Pilaszek

- x) W przypadku taśmy najbardziej nam przeszkadzało właśnie to, że jak byśmy jej nie ustawili, to zawsze któreś dane będą daleko — trzeba będzie na nie długo czekać.
- xx) Cała powierzchnia dysku podzielona jest na fragmenty, aby można było się do tych fragmentów odwoływać każdy z nich musi mieć jakiś jednoznaczny identyfikator, pozwalający odróżnić go od innych. Tym identyfikatorem jest adres fizyczny fragmentu, określający jego dokładne położenie na nośniku.
- xxx) Słowo „file” w swoim pierwotnym, używanym w tradycyjnym biurze, znaczeniu to właśnie kartoteka dokumentów.

UWAGA BŁĄD!

Jak zapewne dostrzegli uważni Czytelnicy artykułu „Jak zrobić majątek” (Bajtek 11/87), wszystkie zamieszczone w tym artykule fragmenty programów liczących objętość kuli są BŁĘDNE!! gdyż dokonują obliczeń wg niepoprawnego wzoru. Oczywiście poprawny wzór na objętość kuli o promieniu R brzmi:

$$V = \frac{4}{3} * \pi R^3$$

Niby niewielki błąd we wzorze dyskwalifikuje cały program, może więc ten przypadek zachęci Was do lektury artykułu, w całości poświęconego zagadnieniom poprawności programów, który ukaże się zaraz po ostatnim odcinku „Systemu Operacyjnego”.

(a.p.)

NOWE MOŻLIWOŚCI — NOWE KŁOPOTY

Do budowy nowych pamięci wykorzystywano walce (pamięć bębnowa) lub dyski pokryte substancją magnetyczną. Żeby na takim nośniku zapisać swoje dane muszę wiedzieć gdzie (pod jakim adresem^{xx}) jest jeszcze wolne miejsce, żeby zapisać dane móc później odczytać muszę zapamiętywać adresy podczas zapisu. Ponieważ grzebanie się w fizycznych adresach pamięci dyskowej jest dla człowieka żmudne i mało efektywne, więc wszyscy już chyba zgadują, że system operacyjny dostaje nową robotę. Do tej pory miał tylko pilnować maszyny, teraz będzie musiał również opiekować się naszymi danymi.

Żeby jakiegokolwiek zadanie mogło być wykonane, trzeba je najpierw przekazać wykonawcy. Jak mogło by to wyglądać w tym przypadku. Może: „odczytaj z dysku program, który ostatnio zapisaliśmy w lewym górnym rogu”. Pomysł chyba nie rewelacyjny, bo nie wszystkie dyski mają rogi, poza tym naszym zamiarem było zważyć na system zajmowanie się szczegółami technicznymi, a więc nic nie chcemy wiedzieć o rozmieszczaniu danych. Więc może: „odczytaj mi ten program, cośmy zapisali w zeszły czwartek”. Też nie najlepiej, bo to i długo, i w czwartek zapisaliśmy 4 programy, więc trzeba by podawać również dokładną godzinę zapisu. Zdecydowanie potrzebne jest nam coś innego.

Rozwiązanie jest następujące: umawiamy się, że informacje będą zawsze przekazywane porcjami. Każdej porcji nadamy nazwę, jedyną i niepowtarzalną, czyli nazwa ta stanie się jednoznacznym identyfikatorem tej porcji informacji. Dzięki temu, podając tę nazwę jednoznacznie określamy systemowi operacyjnemu o co nam chodzi. Oczywiście musi on prowadzić aktualny spis wszystkich porcji, które ma na swoich dyskach. Spis ten zwykle nazywamy kartoteką, (ang. directory), zaś na porcję informacji mówimy zbiór lub plik (ang. file).

PODSTAWY CARTRIDGE

Cartridge to najczęściej małe plastikowe pudełko wyposażone w łącze, które można po prostu „wcisnąć” w komputer. Po takim zabiegu nasz znajomy komputer zaczyna się zachowywać zupełnie obco, lub przynajmniej nabiera nowych cech, o które go do tej pory zupełnie nie podejrzewaliśmy. Nie trzeba dodawać, że są to zmiany na lepsze.

W takim razie, co to jest?

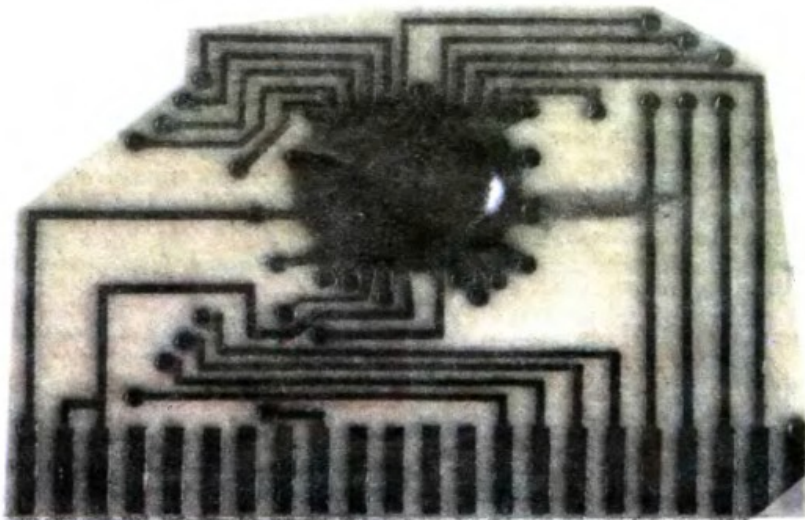
Odpowiedź jest prosta. Cartridge, to po prostu dodatkowa pamięć (najczęściej jest to EPROM 2732, 2764 lub 27128) zawierająca nowy program dla komputera, lub rozszerzenia językowe (np. BASIC-a). Tutaj powinien nastąpić sprzeciw tych, którzy czytali poprzednie odcinki cyklu „PODSTAWY”. Jak to dodatkowa pamięć? Przecież większość komputerów posiada już całą pamięć jaką może „obsłużyć” mikroprocesor.

Najłatwiej zrozumieć sposób instalacji cartridge'a w komputerach, w których przestrzeni adresowej pozostawione są „dziury” w adresacji. Cartridge po prostu wypeł-

nia sobą te „puste” adresy, uzupełniając w ten sposób oprogramowanie podstawowe komputera (rys. 1). Są to przeważnie komputery szesnastobitowe o szerokiej magistrali adresowej (20 bitów lub więcej). Taki sposób jest zastosowany np. w komputerach Sinclair QL i w komputerach klasy IBM-PC. W tych ostatnich jako cartridge można traktować każdą dodatkową kartę rozszerzającą, wkładaną w jedno z kilku miejsc przygotowanych do tego celu.

W komputerach ośmiobitowych, rzecz jest trochę bardziej skomplikowana, nie ma miejsca na dodatkową pamięć. Omówię tu dwie metody, które mogą mieć zastosowanie.

Oprócz przestrzeni adresowej przeznaczonej na pamięć komputera niektóre procesory (INTEL, ZILOG) posiadają drugą, przeznaczoną na urządzenia wejścia/wyjścia. Nie może być ona wykorzystana jako przestrzeń dla pamięci programu, ale można zastosować mechanizm przepisywania zawartości cartridge'a do obszaru normalnej pamięci (RAM) komputera, gdy zostanie stwierdzone, że jest on włożony do komputera. Sprawdzenie takie odbywa się najczęściej zaraz po włączeniu komputera do sieci poprzez odczytanie konkretnej komórki pamięci, a w tym przypadku konkretnego „Portu wej/wyj”. Jeżeli cartridge jest na swoim miejscu można uruchomić procedurę przepisywania jego zawartości do pamięci RAM. Taki sposób odczytywania cartridge'a powoduje, że nawet gdyby się go nam udało włożyć w działający już komputer bez spowodowania uszkodzenia, to i tak dodatkowe funkcje nie będą obecne bo komputer nawet nie będzie o tym wiedział.



Rys. 1 Przestrzeń adresowa komputera z pozostawionym wolnym miejscem 16384-24576.

Cartridge do Commodore 64. W celu zabezpieczenia przed kopiowaniem nie zastosowano typowego EPROM-u a układ scalony napylony jest bezpośrednio na płytkę.

O wiele bardziej popularna metoda to wbudowanie w komputer mechanizmu, który umożliwi „wycięcie” kawałka istniejącej pamięci komputera i w tak stworzoną lukę umieścić tę dodatkową pamięć z modułu. Metoda ta jest bardzo prosta (przez co i tania), nie rezerwuje żadnych zasobów komputera (np. konkretnych portów wej/wyj) do wyłącznych celów obsługi cartridge'y i, co może najważniejsze, umożliwia podmienianie również pamięci stałej (ROM) komputera. Ta ostatnia możliwość daje szansę, aby komputer po włączeniu zgłosił się innym językiem programowania.

Taki cartridge jest bardzo prostym urządzeniem. Koszt jego wykonania we własnym zakresie nie przekracza zwykłej ceny prostych interface'ów. Decydująca jest w tym przypadku cena pamięci EPROM rzędu 4—8 tys. zł.

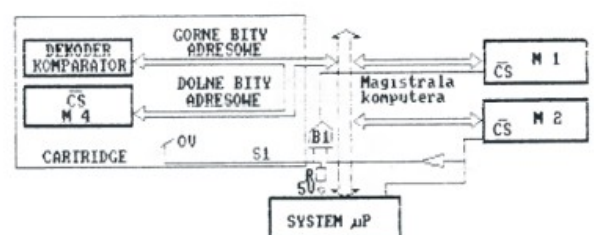
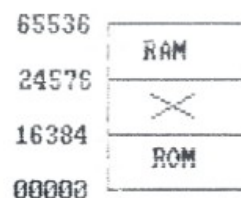
Teraz bliżej o budowie samego cartridge'a i o jego dziwnych właściwościach usuwania sobie z drogi „niepotrzebnych” obszarów pamięci.

Pamięci komputerowe są tak zbudowane, że istnieje wybrany sygnał, który umożliwia odczyt, lub zapis wybranego bajtu. Najczęściej sygnał ten nazywa się 'CS' (ang. 'chip select' — wybór układu) lub 'CE' (ang. 'chip enable' — uaktywnienie układu). Mikroprocesor adresujący konkretny bajt musi wpięty uaktywnić układ pamięci, w którym

się on znajduje. Jeżeli tego nie zrobi, lub jeśli mu się w tym przeszkodzi, będzie tak, jakby tej pamięci w ogóle nie było. Jest zatem sposób aby unieruchamiać pamięć komputera.

Komputer po włączeniu do sieci bez cartridge'a ma aktywne wszystkie „kości” pamięci. Jeżeli cartridge jest obecny, musi dezaktywować odpowiedni obszar pamięci wewnętrznej, czyli wpływać na sygnał wyboru tych układów. Musi również wtedy sam być aktywny, no i swoją adresacją odpowiadać „dziurze” którą sam stworzył.

Rys. 2 ilustruje jak może być to rozwiązane. Układy pamięci wybierane są przeważnie niskim sygnałem logicznym, tzn. 0V. Cartridge musi zmienić ten sygnał na jedynkę logiczną, tzn. 5 V. Realizuje to bramka B1 będąca integralną częścią komputera. Tak naprawdę, to jest to cały mechanizm umożliwiający podłączanie cartridge'y. Nie wiele to i tanio. Prawda? Gdy cartridge nie jest podłączony, wyjście B1 jest w stanie niskim, aktywując pamięć M1. Gdy cartridge jest na swoim miejscu, wejście 2 bramki B1 jest wtedy zwarte do masy, a wyjście w stanie jeden, czyli M1 jest nieaktywne. Pierwsza część zdania wykonana. Drugim układem scalonym w cartridge'a jest najczęściej dekodery (komparator) adresu. Pamięć modułu dodatkowego jest zazwyczaj niewielka 4kB, 8kB rzadko 16kB. Do jego zaadresowania wystarczy odpowiednio 12, 13 lub 14 dolnych bitów adresowych. Pozostałe, górne bity służą do odpowiedniego umiejscowienia go w przestrzeni adresowej komputera, tzn. wpasowania w utworzoną „dziurę”. Do tego celu służy właśnie dekodery komparator. Gdy górne bity adresowe komputera będą miały określony stan wyjście dekodera/komparatora cartridge'a przyjmie wartość zero, uruchamiając tym samym pamięć M4 modułu.



Rys. 2 Schemat blokowy podłączenia cartridge'a z odczytem pamięci wewnętrznej.

Dwa układy scalone, jakiś rezystor, kilka kondensatorów w odpowiednich miejscach by tłumić przypadkowe przepięcia i to jest cały cartridge. Oczywiście wszystko można komplikować. Wyobraźmy sobie, że mamy wpływ na sygnał S1, możemy go dowolnie ustawiać. Oznacza to, że możemy odłączać i dołączać moduł w czasie pracy komputera przy pomocy odpowiednich procedur programowych, czyli korzystać zarówno z nowych funkcji jak i z odłączonych zasobów komputera. Prawda, że nie w tym samym momencie, no ale można się z tym jakoś pogodzić, przecież zyskujemy o wiele więcej.

Pozostaje jeszcze jeden problem. Co jest w pamięci cartridge'a? Możemy sami napisać odpowiednie procedury i zaprogramować EPROM. Trzeba to robić zgodnie z wymaganiami dla danego komputera, podanymi w odpowiedniej dokumentacji, bardziej już profesjonalnej ale przeważnie ogólnie dostępnej. Można również przekopować cartridge fabryczny, ale to już nie jest zupełnie legalne.

Krzysztof Czernek



WARTO PRZECZYTAĆ



COMMODORE BASIC

Stoleczny Ośrodek Elektronicznej Techniki Obliczeniowej wydał kolejną książkę z serii „Informatyka mikrokomputerowa”, która w całości poświęcona jest Commodore C-64 i C-128. Jej autorem jest Klaudiusz Dybowski, nie trzeba przedstawiać czytelnikom „Bajtki”, ponieważ od dawna redaguje rubrykę „Klan Commodore” oraz publikuje liczne interesujące artykuły.

„Commodore Basic” nie jest wyłącznie podręcznikiem programowania w BASICU. Jest to książka, która może pełnić rolę poradnika stale towarzyszącego użytkownikowi Commodore. Autor dzieli się w niej z czytelnikami ogromną wiedzą praktyczną i teoretyczną zdobytą podczas kilkuletniej pracy z komputerem. Uczy on, w jaki sposób należy posługiwać się sprzętem, by ustrzec się awarii, przekazuje podstawowe informacje niezbędne do poznania klawiatury, trybów pracy, edycji programów oraz objaśnia elementarne pojęcia informatyczne. Jeden z rozdziałów zawiera krótki wykład Basica V 2.0 zaimplementowanego w Commodore 64. Opisane są w nim w kolejności alfabetycznej wszystkie rozkazy, funkcje i instrukcje. Każdemu hasłu, oprócz opisu składni i działania towarzyszy krótki przykład oraz informacja o najczęściej występujących błędach. W odszukaniu interesujących nas wiadomości pomaga znajdujący się na początku książki spis rozkazów. W podobny sposób opracowano rozdział poświęcony Commodore 128. Umieszczenie w jednej publikacji materiałów dotyczących C 64 i C 128 daje znakomitą okazję ich porównania i pozwala zapoznać się z ciekawymi rozwiązaniami technicznymi stosowanymi w wersji 128 komputera.

Dla czytelników książki jedną z największych atrakcji będzie na pewno rozdział odsłaniający sekrety programowania ruchomych duszków i prezentujący możliwości graficzne Commodore. Podano tu wszystkie niezbędne informacje, które umożliwią użytkownikowi włączenie do własnych programów efektów uzyskiwanych przy wykorzystaniu układów VIC i SID.

Autor pamiętał także o tych, którzy zdecydowali się na zakupienie stacji dysków. Do tej grupy użytkowników skierowane jest kilkanaście stron omawiających współpracę z urządzeniami zewnętrznymi oraz sposób ich obsługi.

Książkę zamykają dodatki zawierające między innymi komunikaty błędów, opis portów, znaki ASCII skrócone omówienie rozkazów BASICA. Na uwagę zasługują tu rzadko publikowane rysunki znaków pojawiających się na ekranie po otwarciu cudzysłowu i wciśnięciu HOME, SHIFT lub CTRL.

Książka „Commodore Basic” na pewno nie zastąpi podręcznika programowania, ale za to czytelnik ma możliwość wszechstronnego poznania komputera. Będzie ona bardzo pożyteczna dla wszystkich, którzy mają lub chcą mieć Commodore.

Klaudiusz Dybowski — „Commodore — Basic (64, C-128)” Warszawa 1987, SOETO, Wydanie I. Nakład 3000 egz. Cena 960 zł.

TYLKO DLA PRZEDSZKOLAKÓW

POCIĄG

Cześć Maluchy!

Stoi na stacji lokomotywa... a za nią wagony towarowe, które trzeba załadować czekającymi w magazynach skrzyniami. Maszynista, Kubuś Literka siedzi w parowozie i czeka, aż wszystkie wagony zostaną zaopatrzone.

Pociąg składa się zawsze z dwóch wagonów ale mogą one być bardzo różne — długie i krótkie, wysokie i niskie. Za każdym razem trzeba więc dokładnie policzyć ile pakunków pomieszczą. Skrzynie zgromadzone są w pięciu magazynach. W pierwszym jest tylko jedna, w drugim i trzecim po dwie, w czwartym pięć a w szóstym aż dziesięć skrzyń. Jest jednak pewna trudność. Załadowując pociąg musimy opróżniać całe magazyny. Na przykład z magazynu piątego trzeba wziąć 10 skrzyń i ani jednej mniej. Oczywiście możemy też — jeśli tak nam będzie pasowało — nie brać nic z tego magazynu.

Jeżeli obliczymy, że w jednym wagoniku zmieszczą się cztery skrzynki a w drugim trzy, to będziemy się starali tak wybrać magazyny, aby w sumie było w nich siedem skrzyń. W tym przypadku będą to magazyny drugi lub trzeci (2 skrzynki) oraz czwarty (5 skrzyń).

Gdy prawidłowo wybierzemy magazyny, to znaczy liczba skrzyń znajdujących się w nich będzie dokładnie równa liczbie miejsc na wagonach, wówczas pociąg z ładunkiem odjedzie, a na peronie pojawi się następny skład. Jeśli jednak skrzynek będzie zbyt dużo, pociąg nie ruszy się z miejsca a my

— za karę — dostaniemy inne wagony do załadunku.

Zastanówmy się teraz, czy może się zdarzyć, że nie będziemy mogli załadować pociągu? Największy wagon może pomieścić 9 skrzyń a więc w dwóch takich wagonach należy umieścić 18 pakunków. To największa ich liczba jaka może w naszej zabawie wystąpić. We wszystkich magazynach mamy w sumie 20 skrzynek, a więc możemy być spokojni, że towaru nie zabraknie. Czy jednak każdą liczbę (nie większą niż 18) będziemy mogli przedstawić jako sumę liczb pakunków w poszczególnych magazynach? Przerwijcie na chwilę czytanie i spróbujcie to sprawdzić.

No i co? Znaleźliście może taką liczbę, której nie da się uzyskać? Jeśli tak, to radzę sprawdzić jeszcze raz bo to z pewnością pomyłka. Liczby skrzyń w magazynach są tak dobrane, że można z nich ułożyć dowolną liczbę od 1 do 20.

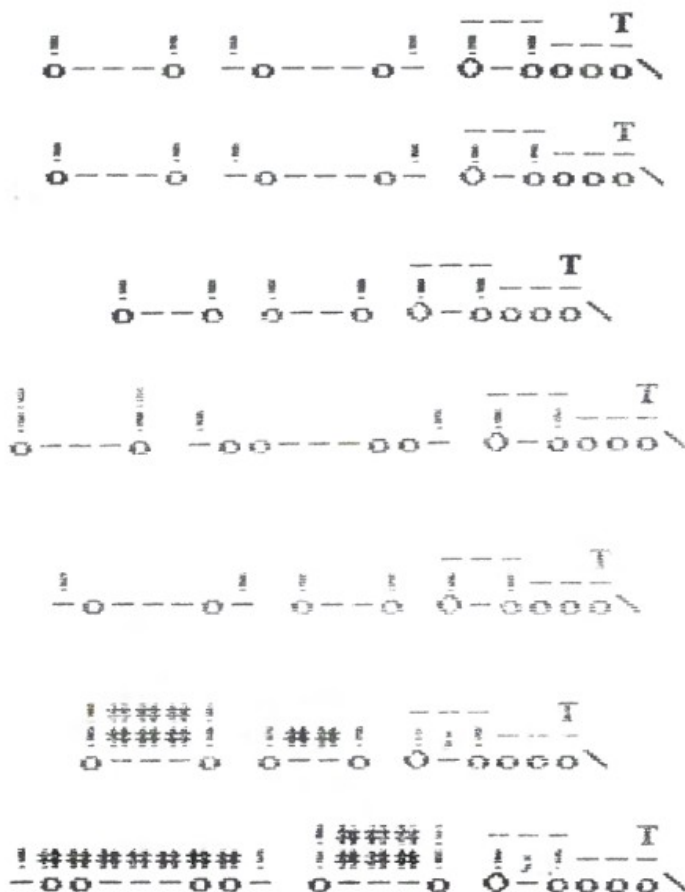
Spróbujcie sobie teraz przypomnieć, czy spotkaliście się już z podobnym problemem. A kto z Was bawił się wagą z szalkami i odważnikami? Pamiętajcie jakie odważniki są w komplecie? No właśnie: np. 10 dkg, 20 dkg, 20 dkg, 50 dkg, 1 kg, 2 kg, 2 kg, ... itd. Dzięki temu możemy ważyc z dokładnością do najmniejszego odważnika w zestawie.

Widzicie więc, że załadunek pociągu może mieć wiele wspólnego z wagą i... matematyką.

* * *

Program napisany jest na komputerze Amstrad. Pod wydrukiem podane są linie, które trzeba zmienić aby można go było uruchomić na Commodore i Spectrum. Niestety, w przypadku Atari konieczna jest zmiana konstrukcji całego programu, gdyż ten komputer nie posiada możliwości korzystania z tablic tekstowych.

Romek



```

10 REM *****
20 REM ***** Na kole *****
30 REM *****
78 REM
99 REM ***** dane początkowe *****
100 CLS
110 LET w=0:LET s=0
120 LET d=12
130 DIM w$(5,5)
140 FOR i=0 TO 5:FOR j=0 TO 5
150 READ w$(j,i)
160 NEXT j:NEXT i
170 DATA "---- T "," "," "," "
180 DATA " "," "," "," "
190 DATA "0-oooo\","o--o","o--o","o--o"
200 DATA "---- T "," "," "," "
210 DATA " "," "," "," "
220 DATA "0-oooo\","o--o","o--o","o--o"
230 DIM lad(5)
240 FOR i=1 TO 5
250 READ lad(i)
260 NEXT i
270 DATA 2,3,5,6,7
280 DIM magazyn(5)
290 FOR i=1 TO 5
300 READ magazyn(i)
310 NEXT i
320 DATA 1,2,2,5,10
330 LET los1=INT(RND(1)*5)+1
340 LET los2=INT(RND(1)*5)+1
999 REM ***** gra *****
1000 LOCATE 1,1
1010 IF s=lad(los1)+lad(los2) THEN LET w=w+3
1020 FOR i=0 TO 2
1030 PRINT w$(los1,i+w); "w$(los2,i+w); "w$(0,i+w)
1040 NEXT i
1050 PRINT:IF s>lad(los1)+lad(los2) THEN PRINT "Za duzo":FOR t=1 TO 4000:NEXT t:RUN
1060 PRINT
1070 FOR i=1 TO 5
1080 PRINT i;
1090 FOR j=1 TO magazyn(i)
1100 PRINT "0";
1110 NEXT j
1120 PRINT " "
1130 NEXT i
1140 IF w=3 THEN PRINT:PRINT "Wspaniale!":PRINT "GOTO 5000"
1150 PRINT:PRINT "ktory magazyn?":
1160 INPUT m
1170 IF m<1 OR m>5 OR m<>INT(m) THEN PRINT:PRINT "Oszukujesz! ":FOR t=1 TO 4000:NEXT t:RUN
1180 LET s=s-magazyn(m)
1190 LET magazyn(m)=0
1200 GOTO 1000
9999 REM ***** odjazd pociagu *****
5000 FOR p=1 TO d
5010 LOCATE 1,1
5020 FOR t=1 TO 50*(d-p):NEXT t
5030 FOR i=3 TO 5
5040 FOR r=1 TO p
5050 PRINT " ";
5060 NEXT r
5070 PRINT w$(los1,i); "w$(los2,i); "w$(0,i)
5080 NEXT i
5090 NEXT p
5100 RUN

```

```

1 REM ***** Commodore 64 i 128 *****
100 PRINT CHR$(147);
1000 PRINT CHR$(19);
5010 PRINT CHR$(19);

```

```

1 REM ***** Spectrum *****
330 LET los1=INT(RND*5)+1
340 LET los2=INT(RND*5)+1
1000 PRINT AT 0,0;
5010 PRINT AT 0,0;

```


Rozmowa z prof. Horstem Tzschoppe z Uniwersytetu Technicznego w Dreźnie, dyrektorem Centrum Informatyki

— **Panie profesorze, czy uważa Pan, że społeczeństwo NRD jest już przygotowane na nadejście ery informatycznej?**

— Jednoznacznie tak. NRD bardzo wcześniej rozpoczęło własną produkcję elementów mikroelektronicznych, kombinat „Carl Zeiss” w Jenie i zakłady w Erfurcie należą do najbardziej priorytetowych inwestycji. Wysoki poziom przemysłu podzespołowego stanowi gwarancję rozwoju także branży komputerowej.

W tej właśnie branży rozbudowaliśmy ostatnio znacznie kombinat „Robotron”, głównego producenta techniki komputerowej. Rozwijamy także współpracę produkcyjną z innymi krajami, głównie ze Związkiem Radzieckim.

Obok bazy materiałowej i produkcyjnej decydującą rolę dla rozwoju informatyki ma kształcenie. Mamy długofalową koncepcję. Zakłada ona z jednej strony kształcenie na poziomie wyższym w politechnikach, uniwersytetach, a z drugiej także w szkołach średnich. To wszystko skłania mnie do pozytywnej odpowiedzi na to pytanie.

— **Jaką rolę w edukacji informatycznej grają w Pana kraju małe systemy — komputery osobiste i domowe?**

— Nasz potencjał produkcyjny zorientowany jest dziś głównie na produkcję komputerów osobistych i biurowych. Chodzi nam głównie o wprowadzenie tej techniki do przemysłu i całej gospodarki. W dalszej kolejności widzimy konieczność tworzenia sieci łączących komputery „zatrudnione” na poszczególnych stanowiskach pracy. Chcemy upowszechnić m.in. systemy CAD CAM oparte na zastosowaniu komputerów EC 1840 (NRD-owski odpowiednik IBM PC XT). Nie mamy jeszcze podstawowej bazy komputerowej jaką tworzyć mogą komputery domowe. Dla indywidualnego użytkownika. Wychodzimy z założenia, że ważniejsza jest dziś produkcja materialna.

Tu, gdzie rozmawiamy, na Targach Mistrzów Jutra w Lipsku pokazujemy jednak także komputery domowe „Robotron” KC 8102 i podobne. Kiedy będzie można kupić je w sklepie — nie wiem, na pewno jednak w tej pięciolatce. Na razie trafiają do szkół.

— **Czy wśród swoich studentów widzi Pan Profesor modę na komputery, fascynację nimi?**

— Z początku z pewnością jest fascynacja. Trzeba ją

CHWAŁĘ „BAJTKA”

odpowiednio wykorzystać. Myślę, że wraz z rozwojem zastosowań moda przekształci się w stabilne zainteresowanie zarówno wśród studentów jak i reszty młodzieży.

— **A czy trudniej dostać się na informatykę niż na inny kierunek studiów?**

— Tak, znacznie trudniej. W naszym centrum informatycznym immatrykulujemy rocznie 350 studentów. A mamy 1000 podań o przyjęcie.

— **A ci, którzy już kończą studia informatyczne. Czy łatwo im zdobyć naprawdę ciekawą pracę?**

— Bez żadnych problemów. Przemysł chciałby, byśmy dawali mu co roku 900–1000 absolwentów, trzykrotnie mniej niż możemy. W propozycjach jakie do nas przychodzą są różne, część bardzo interesująca, część taka sobie. Ale z pewnością każdy otrzymuje pracę odpowiednią do swoich kwalifikacji — jest przecież w czym wybierać.

— **Można też to inaczej ująć — po prostu brakuje informatyków.**

— No cóż, więcej kształcić nie możemy. Nasze możliwości są ograniczone — musimy przecież brać pod uwagę pojemność laboratoriów, sal wykładowych, domów studentów.

— **Można byłoby ograniczyć nabór na inne kierunki studiów, nie tak dziś nowoczesne.**

— W naszych warunkach jest to rozwiązanie teoretyczne. Jak Pan wie przyrost naturalny w NRD nie jest wielki, nie był też wielki przed 18–20 laty. Dlatego też względy demograficzne oraz wymóg rozwoju innych dyscyplin równie ważnych dla obecnej rewolucji naukowo-technicznej, np. ochrony środowiska znacznie nas ograniczają. Proporcji w kształceniu nie możemy układać według dzisiejszej mody decydują one przecież o tym, jakimi kadrami dysponować będziemy za lat kilka i kilkanaście.

— **Nie przewidujemy chyba jednak obaj zmierzchu Informatyki?**

— Oczywiście, że nie. Jednak co trzeba także brać pod uwagę w NRD 10–15 proc. wszystkich studentów stanowią studenci kierunków technicznych. Ich wszystkich także zapoznajemy z różnymi gałęziami wiedzy komputerowej. Przyszły inżynier budowy maszyn będzie znał nie tylko podstawy programowania lecz także będzie potrafił np. opracowywać systemy sterowania.

— **Pan profesor mówi o inżynierach przyszłości, ja chcę się zapytać o tych już pracujących 30–40-letnich. Jak będą uzupełniać swoje wykształcenie? Czy wobec tak szerokiego wprowadzania systemów CAD/CAM wielu z nich czuje się wręcz zagrożonych.**

— To bardzo skomplikowany problem zahaczający o społeczną stronę komputeryzacji. W 1990 roku, jak zakładamy, 550 tys. ludzi pracować będzie na stanowiskach CAD/CAM. Na pewno nie będą to tylko ci, którzy właśnie teraz studiują. Dlatego też kształcenie ustawiczne ma tak duże znaczenie. Mamy z przedstawicieli i przemysłu wspólną koncepcję tego kształcenia. Stworzyliśmy centra doskonalenia zawodowego, gdzie zapoznajemy inżynierów z techniką komputerową. Szerokie wprowadzenie tego programu wymaga znacznej bazy materialnej i technicznej.

Zostaną oczywiście i tacy, którzy nie dadzą się „skomputeryzować” — z konserwatyzmu, z lenistwa, czy ze strachu przed czymś nieznanym. Trzeba im będzie także stworzyć miejsca pracy — to kwestia polityki społecznej.

— **Dużo ich będzie?**

— Niewielu. Wprowadziliśmy dla przykładu na kolei komputerowy system rezerwacji i sprzedaży biletów. Z początku mieliśmy wielkie trudności z przeszkoleniem personelu który tak przyzwyczaił się do starych metod. Ale w końcu tych, którzy musieli zmienić pracę było tylko kilka procent.

— **Wiem, że ma Pan wśród swoich studentów także Polaków.**

— **Jak Pan ocenia ich wiedzę, przygotowanie do podjęcia studiów informatycznych?**

— Są, na ogół, znakomicie przygotowani. Mają dużo lepiej niż ich niemieccy koledzy opanowane podstawy — w szczególności matematykę. Sporo także wiedzę już o informatyce. Jest to również zasługą waszego „Bajtki”, który chwałę za przekazywanie podstaw wiedzy informatycznej. Przydałby się nam taki magazyn.

Rozmawiał
Grzegorz Onichimowski

ELEKTRONICZNY TŁUMACZ

Komputerowe wspomaganie tłumaczenia CAT powoli zyskuje coraz większą liczbę zwolenników. O jego zaletach przekonali się pracownicy jednej z hamburskich firm. Zainstalowanemu w biurze komputerowemu systemowi Logos powierzono tłumaczenie z niemieckiego na angielski instrukcji obsługi urządzeń produkowanych w tym przedsiębiorstwie. Tłumaczone są nie tylko pojedyncze słowa, ale i całe zdania. Wydajność tłumacza wzrasta dzięki temu kilkakrotnie, mimo że zredagowany tekst wymaga poprawek stylistycznych.

Utworzenie i szybki dostęp do banków danych zawierających odpowiednie słownictwo nie jest już dzisiaj największym problemem. O wiele trudniejsze jest dla komputera zrozumienie skomplikowanych reguł gramatycznych. Opracowane dotychczas programy pokonują tę przeszkodę tylko w przypadku stosunkowo prostych pod względem budowy zdań i operujących ograniczonym zasobem słownictwa tekstów fachowych.

W Kanadzie działa w pełni zautomatyzowany system tłumaczący prognozy pogody. Od 1976 roku do tłumaczenia protokołów posiedzeń EWG wykorzystywany jest program Systran. Znano go już od 1970 roku, kiedy to został użyty w amerykańskim lotnictwie do sporządzania rosyjsko-angielskich przekładów. Mimo licznych wad specjaliści posługują się do dziś jego różnymi wersjami.

Zdaniem ekspertów przyszłość komputerowego tłumaczenia należy do kompleksowych systemów, które będą w stanie zrozumieć złożone związki znaczeniowe w zdaniach. Na zlecenie EWG grupa fachowców językoznawców i informatyków łamie sobie głowy nad ambitnym projektem Eurotra, który ma przyćmić możliwości programu Systran. Ich celem jest komputerowe tłumaczenie tekstów urzędowych na dziewięć języków. Realizacja projektu przewidywana jest w 1989 roku.

(jj)

BALTCOM '87

Wystawcy byli zadowoleni, bo mogli zarobić, a organizatorzy pochwalić się udaną mimo wszystko imprezą.

— **Niech pan da jedną — prosi kilkunastoletni chłopak.**

— **Na co ci? — pada pytanie.**

— **Tak sobie, do kolekcji.**

Pan przy stoisku mięknie i podaje młodzieńcowi reklamówkę jednej z firm, biorących udział w pierwszej Ogólnopolskiej Gieldzie Komputerowej „BALTCOM '87”, która odbyła się w Gdańsku w dniach 17–20 listopada.

Młodzieńcze dopisała, tłumnie walać do Domu Techniki i hali „Olivii”, zobaczyć co nowego w komputerowym interesie. Młodzież się jednak rozczarowała, bo wystawiany sprzęt do zabawy się nie nadawał. Zamiast grać np. w „Łatającego niszczyiciela”, młodzi ludzie patrzyli na klawiatury i monitory z obrazami firmowymi wystawców, czekając aż pani nauczycielka zarządzi odwrót. Z nudów brali więc co popadło, w postaci instrukcji i nalepek.

Gielda miała służyć robieniu interesów, toteż przeznaczona była dla poważnych ludzi. Do Gdańska przyjechało 61 firm z całej Polski, a ściślej mówiąc z Warszawy, Poznania i Trójmiasta. Organizatorzy imprezy zapewnili przyzwyczajone warunki do pokazania wszystkiego (co jest komputerem) na sprzedaż. Tereny wystawy były jednak ograniczone, gdyż w hali „Olivii” nie udało się rozmrozić sztucznego lodowiska. Kiedy więc targowano się o ceny i bity, hokeiści tuż obok biegali za krążkiem. Nikomu na szczęście to nie przeszkadzało.

Pierwsze dwa dni giełdy poświęcono na zawieranie kontraktów, spotkania promocyjne czy działania informacyjne. A wszystko to dla blisko 400 przedstawicieli przedsiębiorstw zainteresowanych zakupem sprzętu, oprogramo-

wania czy współpracy w dziedzinie komputeryzacji polskiego przemysłu.

Prawie 60% wystawianego sprzętu pochodziło z importu, głównie z Tajlandii, gdzie ceny są stosunkowo niskie. Reszta urządzeń, pokazana na giełdzie, wyprodukowana została w Polsce, to znaczy w Polsce została poskładana, gdyż większość elementów także pochodzi z importu. Honoru naszej ojczyzny broniło jedynie kilka komputerów rodzimej produkcji. M.in. MAZOVIA 1016 i MAZOVIA 1016.3.TURBO.

Niewątpliwym szlagierem giełdy był nowy wyrób firmy IBM z serii PS/2 (Personal System 2) model 30 z twardym dyskiem, dyskiem 5.25" i wchodzącym (?) standardem 3.5" oraz myszką i całym pakietem efektownych programów graficznych. Ponadto efektownie prezentowały się kolorowe monitory wysokiej rozdzielczości np. Mitsubishi 1280x1024 punkty, kolorowe plotery Rolanda i oczywiście sprzęt VIDEO już nieodzowny na takich imprezach.

Obecność na „BALTCOMIE”, w większości, firm polonijnych i małych spółek potwierdziło regułę, że przedsiębiorstwom państwowym nie opłaca się handlować komputerami.

Równolegle z giełdą funkcjonował, powołany na tę okazję, Sekretariat Naukowy, który zajmował się doradztwem handlowym oraz organizacją konferencji naukowej. W ciągu czterech dni odbyło się kilkanaście wykładów związanych z problemami informatyki i elektroniki. Były to tematy czysto praktyczne, odbiegające od kanonu naukowego wykładu, co jednak okazało się wielkim plusem, zważywszy na fakt, że na giełdzie zjechali głównie managerowie i inżynierowie, a nie naukowcy.

Krzysztof Czerwiński
Krzysztof A. Nowostawski

WSZYSTKO DLA WSZYSTKICH

Polanglia Ltd

171-175 Uxbridge Road, London W 13 9AA

Tel: London 840 1715 Telex: 946581 Polan G Fax: 840 7136

NAJNIŻSZE CENY W EUROPIE ZA NAJLEPSZY SPRZĘT KOMPUTEROWY
Wyłączne przedstawicielstwo na POLSKĘ firmy

AMSTRAD

Rewelacja Roku — Najlepszy PC na rynku

AMSTRAD PC 1640 ECD

idealny do businessu w pełni zgodny z IBM, maksymalne rozszerzenie skali kolorów (do 64 kolorów), zgodny z EGA, Hercules, MDA i CGA. W składzie mysz, zegar, oba interfejsy i software podobnie jak w PC 1512.

PC 1640 SD MD	Pojedyncza stacja dysków, monochrome monitor	£ 470.-
PC 1640 SD CD	Pojedyncza stacja dysków, kolorowy monitor	£ 600.-
PC 1640 SD ECD	Pojedyncza stacja dysków, kol. monitor wysok. rozdzielczości	£ 750.-
PC 1640 DD MD	Podwójna stacja dysków, monochrome monitor	£ 570.-
PC 1640 DD CD	Podwójna stacja dysków, kolorowy monitor	£ 700.-
PC 1640 DD ECD	Podwójna stacja dysków, kol. monitor wysokiej rozdzielczości	£ 850.-
PC 1640 HD MD	Twardy dysk 20 MB, monochrome monitor	£ 850.-
PC 1640 HD CD	Twardy dysk 20 MB, kolorowy monitor	£ 990.-
PC 1640 HD ECD	Twardy dysk 20 MB, kol. monitor wysokiej rozdzielczości	£ 1130.-

Najpopularniejszy PC Europy:

AMSTRAD PC 1512

[40% rynku brytyjskiego] — PO ZNIŻONYCH CENACH:
Zgodny z IBM. w skład wchodzi: mysz, zegar Quartz, oba interfejsy, software: MSDOS, DOS+, GEM z Desktop & Paint, Locomotive BASIC 2.

PC 1512 SD MM	Pojedyncza stacja dysków, monochrome monitor	£ 390.-
PC 1512 DD MM	Podwójna stacja dysków, monochrome monitor	£ 490.-
PC 1512 SD CM	Pojedyncza stacja dysków, kolorowy monitor	£ 530.-
PC 1512 DD CM	Podwójna stacja dysków, kolorowy monitor	£ 630.-
10-DS	uniwersalne dyskietki 5 1/4" D/S D/D [10 sztuk]	£ 10.-
100-DS	uniwersalne dyskietki 5 1/4" D/S D/D [10 pudełek po 10 szt.]	£ 55.-

* Polanglia Ltd. dodaje bezpłatnie 10 dyskietek 5 1/4" D/S D/D przy zakupie *
każdego PC 1512 lub PC 1640 oraz książkę i 6 dysków: Migent/Ability + 4 gry
wraz z każdym PC 1512

RABAT : £ 25.-

przy zakupie PC 1512 lub PC 1640 wraz z rewelacyjną drukarką
AMSTRAD DMP 4000 [Drukarka Roku '87],
oraz przy zakupie dwóch lub więcej PC na jednego odbiorcę

NAJWYŻSZEJ klasy

DRUKARKI AMSTRAD

po zadziwiająco niskich cenach [z kablem]:

* Nowa DMP 3160: 160 cps [NLQ 40 cps]	£ 160.-
* DRUKARKA ROKU: DMP 4000 — 15", 200 cps [NLQ 50 cps]	
100 różnych możliwości druku włącznie z grafiką	£ 275.-
* od listopada 1987: LQ 3500 — 160 cps [NLQ 50 cps]	£ 300.-

DRUKARKI "STAR" —

zarówno jak i komputery AMSTRAD — NAJTANIEJ W POLANGLII

cenę włącznie z kablem do IBM, PC 1512, PC 1640, itp.

NL-10 wraz z "parallel interface", 120 CPS [NLQ 30 cps]	£ 200.-
NX-15 120 cps [NLQ 30 cps]	£ 300.-
NB24-15 [24-igłowa], 216 cps [LQ 72 cps]	£ 575.-
NB-15 [24-igłowa], 300 cps [LQ 100 cps]	£ 650.-

* Za specjalny kabel do AMSTRAD CPC — dopłata £ 5.- *

Najnowocześniejszy komputer/edytor tekstu z drukarką 'LETTER QUALITY'

AMSTRAD PCW 9512

cena inauguracyjna: £ 475.-

w skład wchodzi: drukarka 15" 'daisywheel' o doskonałej jakości druku [LQ], monitor 90 kolumn, 512 K RAM + napęd dysków 1 MB + software: LocoScript 2, LocoSpell [słownik angielski], LocoMail.

Na życzenie klientów wznowiono produkcję niezawodnego komputera z edytorem tekstu:

AMSTRAD PCW 8256 i PCW 8512 — po nowej niższej cenie

PCW 8256 komputer 256K, pojedyncza stacja dysków, monitor, drukarka, software	£ 295.-
PCW 8512 komputer 512K, podwójna stacja dysków, monitor, drukarka, software	£ 385.-

Popularna seria komputerów domowych

AMSTRAD CPC 464/6128

po rewelacyjnie niskich cenach:

CPC 464 Z komputer 64K z wbudowanym magnetofonem + zielony monitor	£ 150.-
CPC 464 K komputer 64K z wbudowanym magnetofonem + kolorowy monitor	£ 220.-
CPC 6128 Z komputer 128K z wbudowaną stacją dysków + zielony monitor	£ 220.-
CPC 6128 K komputer 128K z wbudowaną stacją dysków + kolorowy monitor	£ 300.-
10-DK dyskietki 3" [10 sztuk]	£ 25.-
FD-1 + kbl dodatkowa stacja dysków do CPC 6128 z kablem	£ 100.-
RS 232 C serial interface do CPC 6128 + software	£ 60.-
MP-2 modulator TV do CPC 6128	£ 30.-
MP-1 modulator TV do CPC 464	£ 15.-
JY-2 joystick do CPC 464 lub CPC 6128	£ 15.-

Nowe SINCLAIR SPECTRUM PLUS 2 i PLUS 3

[produkcja pod kontrolą jakości AMSTRADA]:

SP+2 komputer 128K z wbudowanym magnetofonem	£ 115.-
JSJ + s/w joystick i software do SP+2	£ 15.-
SP+3+JSJ komputer 128K z wbudowaną stacją dysków wraz z joystickiem i software	£ 190.-

* W cenie wliczone są:

wszelkie koszty dewizowe związane z przesyłką, tzn. koszt F.O.B. w Wielkiej Brytanii, opakowanie, ubezpieczenie na transport do Warszawy, Export Licence, itp.

W Polsce zapewniamy serwis na sprzęt AMSTRAD i STAR jedynie zakupiony w firmie Polanglia Ltd.,

Serwis Gwarancyjny:

wykonywany jest w Polsce za pośrednictwem T.E — I. REMEX dostępny za dodatkową opłatą £ 30.- doliczoną do zamówienia za każdy komputer AMSTRAD lub system PCW, natomiast £ 15.- za każdą drukarkę, komputery Sinclair i pozostały sprzęt objęty tą ofertą. Serwis pogwarancyjny odpłatny w polskich złotych, dostępny jest dla wszystkich klientów Polanglia

Osoby zakupujące sprzęt AMSTRAD w innych firmach eksportowych lub w sklepach nie są uprawnione do korzystania z serwisu AMSTRADA w Polsce.

Jedynie POLANGLIA LTD. jest w stanie zapewnić autoryzowany serwis sprzętu komputerowego
AMSTRAD w Polsce

✂

Zgodnie z warunkami aktualnej oferty firmy Polanglia Ltd., niniejszym zamawiam:

.....	£
.....	£
.....	£
PLUS kwota pobierana przez Barclays Bank =	£ 4.-
RAZEM =	£

Załączam czek lub kserokopie zlecenia bankowego na przelew w/w sumy na konto Nr 70736805 w Barclays Bank PLC, Ealing Broadway Branch (kod 20-27-48), 53 The Broadway, LONDON W 5 5JS, zrealizowanego w dniu/...../..... przez bank..... oddział.....

w..... Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że, w wypadku odbioru sprzętu objętego gwarancją zobowiązany jestem do zgłoszenia się do zakładu serwisowego w celu rejestracji sprzętu w terminie 14 dni pod rygorem utraty praw gwarancyjnych.

Wszelkie transakcje podlegają warunkom firmy POLANGLIA opartym na prawie angielskim.

Podpis wpłacającego..... Nazwisko i imię..... Data.....

NAZWISKO I IMIĘ ODBIORCY

PEŁNY ADRES

Drogi Bajtku!

Na listy Czytelników odpowiada Marcin Waligórski.

Mijają właśnie dwa lata od momentu ukazania się „Bajtka” w nowej szacie wydawniczej — a zarazem dwa lata dialogu z czytelnikami na łamach niniejszej rubryki. Z tej okazji pragnę dokonać króciutkiego podsumowania.

Skierowana przez nas swego czasu do czytelników prośba o opatrywanie listów dopiskami (określającymi, do którego ze stałych działów „Bajtka” korespondencja się odnosi) spotkała się z życzliwym odzewem. Przez cały czas znakomicie ułatwiała i ułatwia nam to pracę. Wszystkie listy są uważnie czytane, a zawarte w nich uwagi w każdym przypadku brane pod uwagę przy redagowaniu pisma. Niestety, nie na wszystkie uwagi i prośby jesteśmy w stanie odpowiedzieć pozytywnie. Łatwiej jest nam ustosunkować się do krytyk strony merytorycznej „Bajtka”. Znacznie trudniej jest uwzględnić propozycje zwiększenia objętości działów, numeru itd. — bo tu wiążą nas trudności natury technicznej i ekonomicznej.

Do działu „Sprzężenie zwrotne” trafia część kierowanych do redakcji pytań. Na pozostałe odpowiada redakcja poszczególnych „Klanów”.

„Sprzężenie” jest rubryką dla uważnych czytelników. Ze zrozumiałych względów przyjęto zasadę nie publikowania pytań, które już raz na łamach tej rubryki zostały postawione i wyjaśnione. Podobnie rzecz ma się w przypadku pytań, na które odpowiedź można znaleźć bez trudu w numerze „Bajtka”. Rubryka unika w ten sposób spiętrzenia się stosu spraw niezafatwionych, zaś czytelnicy — powtarzającej się lektury.

Nie wszystkie sprawy poruszane w listach mogą doczekać się wy-czerpującej odpowiedzi. Najliczniejszym przykładem są tu prośby o pomoc w wyborze komputera. W

ogromnej większości tych listów jest zdecydowanie zbyt mało danych, by udzielić jakiegokolwiek rady. Innym przykładem mogą być pytania o pewne rozwiązania programowe bez podania dokładnie, jaką rolę powinny spełniać i w jakim środowisku programowym pracować.

„Sprzężenie zwrotne” nie zamieszcza ogłoszeń, propozycji nawiązania kontaktów itp. W tym celu została utworzona rubryka „Indywidualny Bank Danych” oraz osobno „Klan nietypowych”. Jest wszakże jeden wyjątek. Jak zapewne czytelnicy zauważyli, „Sprzężenie” od dłuższego czasu stara się pomagać niepełnosprawnym użytkownikom komputerów. Sądzę, że możemy liczyć na zrozumienie.

Bieżący odcinek „Sprzężenia zwrotnego” poświęcamy całkowicie krytykom pod adresem tej rubryki. Bardzo cieszą nas tego rodzaju listy, gdyż są one znakomitą pomocą w redagowaniu rubryki.

W numerze 10/87, w odpowiedzi na list czytelnika pytającego o dostępne programy muzyczne dla mikrokomputera ZX Spectrum, zamieszczona została zaskakująca informacja, że takie programy nie istnieją! O toż jako muzyk oraz posiadacz tego komputera pragnę wyjaśnić, że pomimo ograniczeń sprzętowych wymienionych w odpowiedzi na list — na Spectrum istnieje szereg udanych programów muzycznych.

Zdecydowanie najlepszym jest jak dotąd „MUSIC BOX”. Nie jest to w żadnym razie program prymitywny — pozwala on na zapis dwugłosowych utworów muzycznych z towarzyszeniem perkusji, której brzmienie można programować na specjalnym edytorze. Napisyany utwór można odtwarzać w różnym tempie, dowolnie modyfikować, a także przekształcić w niewielki blok kodu, działający samodzielnie bez programu głównego. Dla demonstracji do programu dołączonych jest kilka gotowych utworów opartych na melodiach zespołu „WHAM”.

Innym znanym programem jest „Music Composer” firmy Romantic Robot. Program posiada dość duże możliwości w zakresie pisania i przetwarzania 1-głosowej melodii: zmiana tempa, tonacji, klucza, artykulacji dźwięku i metrum utworu.

Oba opisane programy posiadają bardzo wygodne edytory, w których część klawiatury Spectrum traktowana jest jako klawiatura fortepianu.

Inne programy muzyczne to np. Music Maker, Music (nauka podstaw zapisu nutowego), Mozart (program samodzielnie „komponujący” dwa głosy do zadanej melodii — odtworzenia przy pomocy podłączonego układu AY-3-8912).

Jeżeli chodzi o możliwości muzyczne Spectrum, to zapraszam do posłuchania (oczywiście przy pomocy podłączonego do gniazda MIC wzmacniacza) muzyki z gier takich, jak np. Agent X czy Chronos. Muzyka w tych grach jest 5-kanalowa (!), przy pełnej niezależności każdego kanału, z perkusją i dowolnie zmieniającą się dynamiką.

Termin „muzyka” nie zakłada w żadnym razie istnienia wielu kanałów o dowolnie programowanym brzmieniu. Większość instrumentów muzycznych jest 1-głosowa, i ma jedną, charakterystyczną barwę. Jeśli chodzi o wymienione efekty, to można je uzyskać na drodze sprzętowej i programowej (ta druga ma wiele wad, ale nie można uznać, że nie istnieje!).

Jan Kubica
ul. Prosta 14/4
53-509 Wrocław

List ten wybrałem spośród kilku, które bronią edytorów muzycznych dostępnych na komputerze Spectrum. Wnoszę z tego, że moja lakoniczna odpowiedź o wyjątkowo skąpych możliwościach muzycznych tego komputera (Bajtek nr 10/87) wywołała wiele emocji.

Spieszę zatem donieść, że nadal uważam program „MUSIC BOX” za prymitywny. Nie chodzi tu o niedostatki samego programu — możliwość tworzenia dowolnych dwudźwięków należy uznać za jego wielką zaletę. Chodzi o to, że wyrażenie samego programu niewiele daje użytkownikowi. Programy typu „MUSIC BOX” czy „Music Composer” pozwalają na pewne proste wprawki z melodii (z dodaniem efektów perkusyjnych), ale np. takie dziesięć muzyki jak harmonia leżą całkowicie poza zasięgiem możliwości ich użytkowników.

Moja odpowiedź dotyczyła programów muzycznych w wąskim tego terminu znaczeniu — i tu muszę przyznać się do przeoczenia. Istnieje szereg programów, które wspomagają pracę muzyka w innych fazach niż wykonanie.

Mówi Pan o programach „Music” i „Mozart”, ja ze swej strony dodam może choćby „Guitarist”, który początkującemu gitarzyście pozwala dobrać akompaniament do zadanej melodii, ze wskazaniem odpowiednich chwytów. Takimi programami jest także przynajmniej kilka będących w obiegu symulacji metronomu.

Pragnę również dodać, że użytkownicy ZX Spectrum nie powinni wpadać w kompleksy — znajdują się bowiem w takiej sytuacji, jak właściciele „klonów” IBM PC...

Chciałbym zapewne nie tylko w swoim imieniu zapytać, czym jest spowodowana niechęć wszystkich pism komputerowych do standardu MSX.

Zajmujecie się nawet takimi komputerami, jak C-16, VIC-20, widmami komputerowymi w rodzaju Meritum i Elwro, Sharpem itp. itd. O MSX opublikowano 1 (słownie jeden) artykuł.

Piszę do Pana, bo zadziwiają mnie Pańskie odpowiedzi na pytania o standard MSX (1/87 str. 28). W momencie gdy już dawno wytwarzano komputery MSX 2 pisze Pan rzeczy co najmniej o rok przestarzałe. Dla poparcia swojej tezy podaję dane posiadane przeze mnie komputera MSX 2 Yamaha AX-350 (proszę to porównać z Pańską odpowiedzią):

- mikroprocesor Z 80A, zegar 3.58 MHz
- pamięć RAM 128 KB, VRAM 128 KB
- pamięć ROM 128 KB
- ekran o rozdzielczości 256 x 212 (do 256 kolorów) lub 212 x 512
- ekran w trybie tekstowym 80 x 24, 40 x 24 lub 32 x 24 znaki
- 32 sprite'y
- stacja dysków 3.5 cala (720 KB po sformatowaniu)
- rezydujący w ROM jeden z 4 programów o nazwie PAINTER pozwala tworzyć rysunki o rozdzielczości 512 x 424 w 512 kolorach.

Dodając do tego ogólnie znane możliwości dźwiękowe komputerów Yamaha i inne, nie wymienione przeze mnie zalety tego komputera jeszcze raz zapytuję, dlaczego MSX-owcy są dyskryminowani, pomimo iż CSH kupuje przecież SVI 738, a czytając Waszą rubrykę pt. „Indywidualny Bank Danych” można przecież dojść do wniosku, że nie jest nas tak mało. Nikt nas jednak nie widzi. Nie żądamy wiele, ale prawdy o MSX i choćby od czasu od czasu jakiś artykuł lub wydruk programu.

Wiesław Lisowski
ul. Zwycięzcow 45/13
03-937 Warszawa

Wspomniane przez Pana pytanie z numeru 1/87 dotyczyło standardu MSX, a nie MSX-2. Trzeba też zauważyć, że standard określa parametry minimalne, a nie obowiązujące dla wszystkich komputerów danej klasy. Dlatego też już w momencie, gdy pisałem ową odpowiedź można było z łatwością wskazać komputery MSX z większą pamięcią RAM lub np. 64-ma „duszkami”.

Zgadza się z Panem, że MSX-2 to propozycja ciekawa, zwłaszcza, gdy wzbogacą ją o atuty takie, jakie Pan opisuje, tzn. bardzo bogate możliwości dźwiękowe i oprogramowanie rezydujące w pamięci ROM. To, że MSX nie jest obecny na łamach „Bajtka” (podobnie jak wymieniane przez Pana C-16, VIC-20, Sharp, i praktycznie rzecz biorąc, Meritum) wynika z porównania liczby tych komputerów w Polsce z liczbą komputerów, których klany znajdują się w naszym piśmie.

W 10-tym numerze „Bajtka” udzielił Pan odpowiedzi koledze Arkadiuszowi Sochanowi. Mogłbym tę odpowiedź rozszerzyć, a nawet sprostować.

Wyda mi się, że rozwiązanie automatycznego uruchamiania programów nie stanowi większego problemu. Po prostu zamiast użycia do nagrywania zlecenia CSAVE należy użyć SAVE "C:". Tak nagrany program można wczytać z taśmy do komputera przez LOAD "C: i uruchomić go przez RUN, bądź wgrać przez RUN "C:", co go po wgraniu automatycznie uruchomi.

Jedynym mankamentem tej metody jest to, że zlecenie SAVE "C: generuje duże przerwy między zapisywanymi rekordami.

Istnieje również drugi sposób: uruchomienie z poziomu Basica niewielkiej

procedury maszynowej. Podaję przykład. Aby skrócić wgrywanie programu mającego automatycznie startować robimy go na dwa bloki:

```
1) Sama procedura maszynowa wywoływana z Basica:
0 DIM AS (20): RESTORE
1 TRAP 13: I = 1
2 READ A: AS (I,I) = CHR$(A):
I = I + 1: GOTO 2
13 X =USR (ADR (AS))
14 DATA 162, 253, 154, 169, 183, 72,
169, 84, 72, 169, 4, 32, 182, 187,
169, 255, 76, 4, 187
```

Ten programik należy nagrać na taśmę przez SAVE "C:.

2) Właściwy program nagrywamy na taśmę zaraz po programie 1) przez normalne zlecenie CSAVE.

Wyjaśnienie działania: ten program (tzn. obydwa bloki) wgrywamy przez RUN "C:". Powoduje to wczytanie i uruchomienie programu 1). „Loader” ten wygeneruje procedurę maszynową, wywołaną w linii 13. Procedura ta kasuje program 1), wgrywa program właściwy i uruchamia go.

Co się tyczy programowalności klawisza RESET — ma Pan rację, jest to przycisk nieprogramowalny. Jednak zdanie „działanie klawisza RESET nie może być zmienione programowo” jest nieprawdą. W normalnym stanie RESET zeruje procesor, nie naruszając jednak obszaru pamięci, w którym zawarty jest program w Basicu. Jednak po wpisaniu w komórkę o adresie 590 wartości 1 program w Basicu zostanie skasowany (oczywiście po wciśnięciu RESET). Jest to więc zmiana działania — na dokładkę nie sprzętowa. Nie można jednak przypisać klawiszowi RESET innych funkcji.

J.W. Nabzdzyk
ul. Kochanowskiego 5/13
72-420 Dziwnów 1

Stwierdza Pan w nrze 10/87, że na komputerze Atari XL/XE jest niemożliwe automatyczne uruchomienie programu bez komendy „RUN”. O toż jest to możliwe.

Pierwszy sposób ma zastosowanie w przypadku programów krótkich. Należy zapisać na kasety program instrukcją SAVE "C:", a odtwarzać instrukcją RUN "C:". Sposób ten nie jest najlepszy ze względu na to, że zapis jest ok. 2-krotnie dłuższy.

Sposób drugi jest bardziej skomplikowany. Trzeba napisać tzw. „loader”, który załaduje i uruchomi program.

```
10 REM LOADER
20 GR. 0: POKE 709,0: POKE 710,
15: POKE 712, 15
30 POSITION 5,5: ? „Loading ASL...”
40 POSITION 5,21: ? „RUN”
50 POKE 764,12: POKE 842,13:
POSITION 0,19
60 CLOAD
```

Programu nie należy uruchamiać, lecz nagrać na taśmę instrukcją SAVE "C:". Potem kasujemy program. Teraz przykład programu właściwego:

```
10 REM PROGRAM
20 GR. 17
30 ?=6: „aUTOSTART”
40 ?=6: „sTANDARD”
50 ?=6: „lOADER”
60 A=A+1: IF A=511 THEN A=0
70 A=INT (A): POKE 709,A/2:
GOTO 60
```

Program nagrywamy na kasety zaraz za „loaderem” instrukcją CSAVE.

Drugi sposób wydaje się być bardziej pożyteczny — gdyż dodatkowo umożliwia umieszczanie na ekranie napisów ukazujących się podczas nagrywania programu.

Sławomir Czajka
ul. Sołec 115 m.34
Warszawa

Oba listy prezentują proste i interesujące rozwiązania problemu, automatycznego uruchamiania programu na Atari. Zwracam jednak uwagę, że są to rozwiązania połowiczne. Automatycznie uruchamiany program powinien bowiem rozpocząć działanie BEZ udziału użytkownika, a zatem niezależnie od tego, czy jest ładowany przy pomocy LOAD, czy RUN.

O pełnej automatyce w uruchamianiu programy możemy mówić np. w przypadku komputera Spectrum. Tu po prostu sam zapis programu na taśmę jest opatrzonej informacją, czy program ma być (i od którego miejsca) automatycznie uruchomiony. Użytkownik ładuje program niezależnie przy pomocy instrukcji LOAD, zaś resztę czynności związanych z uruchomieniem (lub nie) wykonuje system operacyjny.

Zgadza się natomiast całkowicie z uwagami odnośnie klawisza RESET. Podana przez p. Nabzdzyka modyfikacja jest programowa — a zatem nie miałem racji.

WSZYSTKO DLA WSZYSTKICH

SPRZEDAŻ ZA WARTOŚĆ WNIEMIALNE
I INNYMI WARTOŚCIAMI S.A.

PRZEDSIĘBIORSTWO
HANDLU ZAGRANICZNEGO

Baltona

DOŁĄCZONE INFORMACJE
tel.: 20-23-57 w 229
GDYNIA

RY • CRY • CRY • CRY • CRY • CRY

OFERUJE !

duży wybór gier komputerowych na kasetach do:
COMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM
oraz dyskietkach do: COMODORE 64/128

do nabycia po atrakcyjnych cenach
w sklepach BALTONA m.in. w:
WARSZAWIE, Aleja Solidarności 26
GDYNI, Salon Komputerowy, Pułaskiego 8
POZNANIU, Wielka 24
SZCZECINIE, Gdańska 40
ŚWIDNIE, Piłsudskiego 1
SOBÓTCE, Aleja Zwycięstwa 7

ZAPRASZAMY

Baltona

DORADZTWO INFORMATYCZNE

z zakresu :

- zakup i kompletowanie sprzętu komputerowego,
- eksploatacja systemów informatycznych,
- wielodostęp, sieci komputerowe,

**Realizowane przez ekspertów
z Politechniki Wrocławskiej**

Sekcja Działalności Gospodarczej AZS
Politechnika Wrocławska tel. 203700

50-370 Wrocław Wyb. Wyspiańskiego 27

K 241/1

STUDIO KOMPUTEROWE ATARI-BAJT

ATARI • AMSTRAD
COMODORE • SPECTRUM

oferuje:
programy użytkowe,
edukacyjne, gry, opisy,
interfejsy do magnetofonów
i pisma świetne — ATARI
tel. 20-80-34, Warszawa
katalogi gratis przy zamówieniu.

G 139

STUDIO KIJOWIANKA
AMSTRAD • ATARI XL, XE, ST
COMODORE 64, 128
Poleca literaturę i programy na kase-
tach i dyskietkach. Warszawa, ul. Targowa
26. Rachunki oraz wysyłka pocztą. In-
formacje za załączeniem koperty i zna-
czka.

G 139

AMSTRAD PC 1512 DDCM
sprzedam. 20-96-00 Gdynia.

G 139

C 64. Nowy, rewelacyjny program
użytkowy „BAZA ZNAKÓW”
Informacje:
Aleja Majowa 14/27
44-121 Gliwice.

G 135

INTERFEJS ...CRI...

Montowany na zamówienie
przez firmę

IBS ELECTRONIC

umożliwia współpracę zwy-
kłego magnetofonu jako pa-
mięci kasetowej do kompu-
terów

ATARI
zapis, odczyt, start-stop
magnetofonu. gwarancja
Warszawa, tel. 34-16-06
w g. 10.00—14.00.

D-196

Serwis Komputerów

WIENCEK

poleca swoje usługi w za-
kresie:
naprawy oraz oprogramo-
wania
komputerów Commodore,
IBM, Atari, ZX Spectrum.
Katowice — Os. W. Witosa
ul. Ossowskiego 28/30 10 p.

G 138

ZAKŁAD ELEKTRONIKI MIKROKOMPUTEROWEJ

„TALCOMP”

31-464 Kraków, ul. Anieli Krzywoń 23, tel. 11-91-22

POLECA UŻYTKOWNIKOM KOMPUTERÓW ATARI:

- interfejsy umożliwiające współpracę komputerów ATARI z dowolną drukarką wyposażoną w złącze typu CENTRONIX
- cartridge z językiem programowania BASIC XL, BASIC XE, LOGO, ACTION
- cartridge z dowolnym programem wykonywane na życzenie Klienta
- rozszerzenie pamięci operacyjnej do 256 kB w komputerach ATARI 600 XL, ATARI 800XL, ATARI 65XE, oraz ATARI 130XE, zachowujące ABSOLUTNĄ wymienną oprogramowania z ATARI 130XE.

UWAGA!!! Dotychczasowe,
wykonane w Zak-
ładzie rozszerzenia pamięci
komputerów, zostaną wymie-
nione **BEZPŁATNIE** na rozsze-
rzenia kompatybilne.

INFORMACJE:

telefonicznie:
w godz. 10-15
listownie: TYLKO za na-
desłaną kopertą zwrotną.

SM 287

WSZYSTKO DLA WSZYSTKICH

refleks

NASZA
OFERTA!!!



ASCOM TECHNOLOGIES
(FAR EAST) PTE LTD

PWPO-T „Refleks” Sp. z o.o. informuje,

że działa jako wyłączny przedstawiciel serwisowy na zasadzie zawartego kontraktu z ASCOM TECHNOLOGIES (FAR EAST) PTE LTD. Na zakupiony w tej firmie sprzęt wydawane jest w Polsce świadectwo jakości i udzielana jest roczna gwarancja, w czasie której funkcje gwaranta sprawuje na zasadzie wyłączności PWPO-T „REFLEKS”.

Sprzęt zakupiony w ASCOM po odebraniu przesyłki przez użytkownika jest testowany i sprawdzany bezpłatnie w PWPO-T „Refleks” Sp. z o.o.

UŻYTKOWNIK OTRZYMUJE TYLKO DOBRY SPRZĘT!

Ponadto „Refleks” udzieli Państwu wszelkich dodatkowych informacji zarówno handlowych, jak i technicznych (katalogi, cenniki itp.).

Kontakt: **Przedsiębiorstwo Wdrażania Postępu Organizacyjno-Technicznego „Refleks” Sp. z o.o. Dział Importu, 02-051 Warszawa, ul. Glogera 1 tel. (02) 659-20-41, (02) 659-39-22 tlx 817530 ref pl.**

Wysyłkowo z firmy ASCOM TECHNOLOGIES (FAR EAST) PTE LTD otrzymacie Państwo sprzęt mikrokomputerowy wysokiej jakości i w krótkich terminach dostawy:

Oferta po atrakcyjnych cenach:

- kompletne zestawy mikrokomputerów PC/XT 6/8/10 MHz, PC/AT 8/10/12 MHz, PC/38612/16/20 MHz oraz inne, jak np. mikrokomputery przenośne i najnowsze typy profesjonalnych mikrokomputerów,
- pełny asortyment kart CSKD, wyposażenia i akcesoriów umożliwiających samodzielne zbudowanie mikrokomputera lub rozszerzenie zestawu już posiadanego (karty główne, grafiki, kontrolery, karty obsługi wejść/wyjść, kable, obudowy, klawiatury, zasilacze),
- pełny asortyment urządzeń zewnętrznych, takich jak: monitory monochromatyczne i kolorowe (szeroka gama typów o różnej rozdzielczości), pamięci taśmowe, pamięci na miękkich dyskach i napędy dysków twardych (o bardzo dużej pojemności i krótkim czasie dostępu), różne typy drukarek firm: EPSON, CITIZEN, STAR, PANASONIC, Amstrad, różne typy ploterów i digitizerów,
- **nośniki magnetyczne,**
- **inne wyposażenie w środki techniki biurowej,**
- **urządzenia i przyrządy elektroniczne,**
- **urządzenia techniki video,**
- **elementy i podzespoły elektroniczne.**

ASCOM TECHNOLOGIES/FAR EAST/PTE LTD
Republic of Singapore

45 Genting 05-02 Genting Warehouse Complex Singapore
1334 Republic of Singapore.

Przedsiębiorstwo Wdrażania Postępu Organizacyjno-Technicznego



Sp. z o.o.
K-185

	GIEŁDA "BAJTKA" (tys. zł)	PEWEX BALTONA (USD)	RFN (śred.) (DM)
SINCLAIR			
ZX 81	50	—	39
ZX Spectrum 48 KB	110	115	110-150
ZX Spectrum Plus	160	—	180-230
ZX Spectrum 128 + 2	250	—	250
Drukarka SEIKOSHA GP 50S	90	—	99
TIMEX 2048	160	146	—
Joystick	4,5-7	—	4-9
COMMODORE			
C-64	220	219	320
C-128	300	299	480
C-128D	—	—	999
Amiga z monitorem kolorowym	1,2 mln	—	3000
Magnetofon 1531	45	48	30
Stacja dyskieta 1541	200	—	399
Stacja dyskieta 1571	240	299	460
Drukarka GP-500	200	—	149
Dyskiety 5 1/4 (średnia jakość)	0,8-1,5	3,5	0,3-1,5
ATARI			
65XE	150	125	110
130 XE	200	199	320
Stacja dyskieta 1050	230	187	350
Drukarka 1029	250	199	270-299
ATARI 520 STM st. dysk. 0.5Mb	1,1 mln	998	800
AMSTRAD			
464 z monitorem monochromat.	280	—	400
6128 z monit. monochromat.	450	—	750
6128 z monitorem kolorowym	550	—	1000
Dyskiety 3	5	—	6-9
Stacja dyskieta 3 do 464	380	—	399
PC 1512	1,2-1,3 mln	—	999

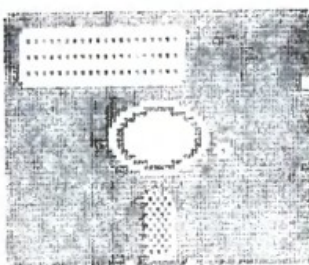
POD CHOINKĄ

Świąteczna atmosfera udzieliła się organizatorom „Bajtkowej” giełdy. Większość stoisk udekorowano choinkami, a w miejscu tradycyjnych ozdób na zielonych gałązkach zawieszano kasety z programami i wszelkie mniejsze peryferia komputerowe oferowane do sprzedaży.

Nowości nie było, natomiast o gwiazdkową atrakcję postarał się Instytut Świata Arabskiego w Paryżu, który opracował dwujęzyczny system operacyjny łacińsko-arabski. Istnieje już edytor tekstów Arabstar 2001, a także dwujęzyczne wersje programów typu Lotus 1.2.3, dBase III, Wordstar 2000 itp. System dostarczany jest w postaci emulatora DOS na dyskietce i zmodyfikowanego kontrolera CGA. Dodatkowo dołączane są nalepki na klawisze ze znakami dla języka arabskiego.

Miejmy nadzieję, że przyszłoroczny Mikołaj przyniesie nam system, który pozwoli na obsługę rodzimego mikrokomputera z wykorzystaniem równie egzotycznych liter ś, ć, ż, ą, ę.

(rel)



INDYWIDUALNY BANK DANYCH

Nazywam się **Dariusz Rubinkowski**, mam 13 lat. Posiadam mikrokomputer Commodore 116 z firmowym magnetofonem. Interesuję się grami komputerowymi oraz fantastyką, proponuję wymianę gier i literatury. Adres: 09-400 Płock, ul. Orlińskiego 3 m 20.

Nazywam się **Ignacy Ziajka**, mam 14 lat. Posiadam nietypowy mikrokomputer TJ 99/4a, mam duże trudności z nawiązaniem kontaktu z innymi posiadaczami tego mikrokomputera. Posiadam programy firmowe. Zainteresowania informatyka, język angielski. Adres: 38-520 Rymaków, ul. dr. Bieleckiego 10.

Walach Leszek, uczeń 13 lat. Mikrokomputer ZX Spectrum+. Oprogramowanie: głównie gry. Oczekuję wymiany gier. Adres: 42-600 Tarnowskie Góry, ul. Kazimierza Wielkiego 16.

Bogdan Modrzejewski, lat 19. Mikrokomputer ZX Spectrum, monitor, magnetofon, joystick. Zainteresowania: sport, informatyka, gry komputerowe. Adres: 05-088 Brochów, woj. warszawskie.

Marcin Zatoński, uczeń 15 lat. Mikrokomputer Commodore + 4, magnetofon. Zainteresowania: koszykówka, informatyka. Proponuje wymianę oprogramowania oraz doświadczeń. Adres: ul. Poniatowskiego 10/18, 78-600 Wałcz.

Piotr Wrzesiński, uczeń 18. Mikrokomputer SCHNEIDER CPC 464. Oprogramowanie: programy użytkowe, edukacyjne, gry. Zainteresowania: elektronika, motoryzacja. Proponuje wymianę oprogramowania. Adres: 96-122 Puszcza Mariańska 44.

Krzysztof Czaporowski, uczeń 13 lat. Mikrokomputer Commodore 16, magnetofon, joystick. Gry programy użytkowe. Proponuje wymianę oprogramowania i doświadczeń. Adres: 96-100 Skierniewice, ul. Orkana 7/10.

Mariusz Wyszomirski, 14 lat. Mikrokomputer ZX Spectrum, monitor, magnetofon, interfejs, joystick, pióro świetlne. Oprogramowanie: programy firmowe, użytkowe, graficzne i edukacyjne, gry. Zainteresowania: informatyka, elektronika, zastosowania komputerów. Proponuje wymianę oprogramowania i doświadczeń. Adres: 96-500 Sochaczew, ul. Al. 600-lecia 69/1.

Rafał Kotyla, lat 11. Posiada mikrokomputer Commodore 64, magnetofon oraz około 100 programów głównie gier. Adres: 32-620 Brzeszcze, ul. Słowackiego 9/5/9.

Tomasz Banachowicz, lat 13. Posiada mikrokomputer ATARI 800 XL. Chciałby nawiązać kontakt z innymi użytkownikami tego komputera w celu wymiany oprogramowania i doświadczeń. Adres: 81-107 Gdynia, ul. Stanisława Dąbka 63/III/10.

Piotr Kuczyński, lat 14. Posiada mikrokomputer AMSTRAD CPC 464, joystick. Oprogramowanie: gry, programy użytkowe. Proponuje wymianę literatury oraz programów. Adres: 69-100 Słubice, ul. Wojska Polskiego 165d/1.

Piotr Pierzynowski, lat 19. Posiada mikrokomputer Commodore 64 KB, system operacyjny CB/M. Proponuje wymianę doświadczeń. Adres: 72-610 Międzyzdroje, ul. Wiejska 2/18.

KOMPUTER I DZIEWCZYN

Obecność komputera na wszelkiego rodzaju pokazach i kiermaszach nikogo już nie zadziwia. A co dopiero kiedy przy komputerze zasiada piękna dziewczyna.

Od niedawna modelki z Agencji Reklamowej „Promocja 2000” pełnią rolę hostess na wystawach.

Opanowanie zasad obsługi komputera nie wydaje się być sprawą trudną, skoro dziewczęta z Agencji Reklamowej pracy na komputerze np. typu „Atari” uczą się w ciągu czterech godzin! Zresztą stanowi to dla nich niezłą zabawę.

Małgorzata Pytka



SPIS TREŚCI BAJTKA 1986/1987

GRA O JUTRO wywiady

	NR	STR.
Postanowiłem, muszę mieć komputer (A. KRAUZE)	1/86	3
Czy maszyna może myśleć (A. GOGOLEWSKI)	2/86	3
Stawiam na elektronikę (P. STĘPIEN)	3/4/86	3
Optymista (A. WOJCIECHOWSKI)	5/6/86	3
Ostatni dzwonek (W. NATORF)	7/86	3
Eskimosi w TV (T. PYC)	8/86	3
Start (S. WALIGÓRSKI)	9/86	3
Z dwóch stron katedry (N. KRZAK i R. KOTT)	10/86	3
Kompromis (W. SZANTER)	11/86	3
Myślące odkurzacze (A. BORKOWSKI)	12/86	3
Hobby dla myślących (R. WACŁAWEK)	1/87	3
Komputerowe lobby (W. WYSZOMIRSKI)	2/87	3
Hazardziści (A. WRÓBLEWSKI)	3/87	3
Generacja z komputera (A. KWAŚNIEWSKI)	4/87	3
Zawód z perspektywą (W. GRUDZEWSKI)	5/87	3
Urlop z komputerem (M. ADAMCZYK)	6/87	3
Zawodowcy (J. DOMANSKI)	7/87	3
Nie zabezpieczam swoich programów (R. KAJKOWSKI)	8/87	3
Czekając na wujka (A. SKRZEDNICKI)	9/87	3
Wirtuoz (M. BILINSKI)	10/87	3
System dla ubogich (B. RADZISZEWSKI, K. GAJEWSKI)	11/87	3
Tylko narzędzie (A. PAŁOWSKI)	12/87	3

SWEGO NIE ZNACIE

ELWRO czyli profesjonalna manufaktura	1/86	6
Słowo spod igły	2/86	5
Do Rzeszowa przez Atlantę	3/4/86	4
ELZAB (Meritum II)	5/6/86	4
JUNIOR i MAZOVIA	5/6/86	28
Komputery w renesansie	7/86	4
Renta z komputera	8/86	4
APPLE II na Grzybowskiej	9/86	4
Polski IBM	10/86	4
Nie tylko małe	10/86	4
Komputery na Okęciu	11/86	4
Bitki zamiast czcionek	12/86	5
Polski dysk	3/87	4
Polskie stacje dysków	4/87	4
Geniusz w łazience	6/87	4
Pod strzechy	6/87	5
Włamanie nie będzie	7/87	4
JUNIOR idzie do szkoły	8/87	4
Pod znakiem mikroprocesora	8/87	5
Potentaci z królikarni	9/87	4
Diagnosta z dyskietką	12/87	4

PRZED EKRANEM NASTĘPNY KROK

Dwie strony ekranu	8/86	24
Dobry program	9/86	24
Nie świeci garnki lepia	9/86	25
Dziś piszemy książkę	10/86	25
Przekłete rachunki	11/86	25
Najtrudniejszy zawód	12/86	4
Typowe zastosowanie	1/87	22
Maszyna do wszystkiego	2/87	23
Następny krok	3/87	22
Naprawdę nie świeci garnki lepia	3/87	23
Rozsądna oszczędność (1-2)	4-5/87	24
Efektywność i elegancja (1-2)	6-7/87	22
Interpreter, kompilator, assembler (1-3)	8-10/87	20
Jak zrobić majątek	11/87	21
System operacyjny (cz. 1)	12/87	22

NIE TYLKO KOMPUTERY

	NR.	STR.
W poszukiwaniu bliźniaka Ziemi	2/86	31
Horyzonty Kosmosu	2/86	32
Życie bez szkoły?	3-4/86	32
Następcy	5-6/86	32
Klucz do energii jutra	7/86	32
Oczy Ziemi	8/86	32
Homo Intelligens	9/86	32
Kryptonim „FOBOS”	10/86	32
Elektroniczna hostessa	11/86	32
Kierunek: Księżyc!	12/86	32
M-4 na orbicie	1/87	32
Termojądrowy obwarzonek	2/87	32
Słoneczna zupa	3/87	32
Kosmiczne miasto	4/87	32
Biuro przyszłości	5/87	32
Wyzwanie informacyjne	6/87	32
Co pan na to, panie Bell?	7/87	32
Supernowa 1987A	8/87	32
Fabryka przyszłości	9/87	32
Orbitalna superciężarówka	10/87	32
Planeta śmierci i dinozaury	11/87	31
Mars po Fobosie	12/87	32

NIE BÓJ SIĘ MNIE

Dzień dobry	1/86	4
Cześć!	2/86	26
Myszy, pióra, wioselka i ja	3/4/86	7
Pokaż język	5/6/86	9
Superek na trąbie	7/86	29
Mój ekran	8/86	7

PODSTAWY

Dwa palce komputera	12/86	29
Jak połączyć	2/87	6
Drewniany komputer	3/87	24
Komputer już nie drewniany	5/87	22
Gdzie ten komputer	6/87	29

OPISY SPRZĘTU

Spectrum 128 Plus	1/86	10
Atari 800 XL	2/86	20
Commodore 64	3/4/86	10
Atari 130 XE	3/4/86	20
Amstrad 464	5/6/86	10
ZX Spectrum	7/86	10
New Brain	7/86	22
Amstrad 6128	8/86	8
Commodore 128	9/86	8
Laser 128	9/86	23
Sharp	10/86	23
Amstrad PC 1512	12/86	10
Atari 520 ST	12/86	12
Amiga	1/87	14
Spectrum Plus 3	9/87	20
Amstrad PC 1640 ECD	9/87	20

TESTY

Gemini 10X	9/86	6
Spectrum 128 + 2	4/87	14
Drążki z drążkiem i bez drążka	6/87	7
Star NX-15	11/87	15
TRITON	12/87	6

PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY

Języki		
PROLOG (1-3)	1-3/4/86	
Kopciuszek (LOGO)	2/86	14
LOGO — słownik minimum (1-4)	3/4-8/86	
Bez wyboru (Pascal-ZX Spectrum, 1-3)	9-11/87	
BETA BASIC (Spectrum)	10/86	11
PASCAL — wstęp (1-4)	10/86-1/87	

Polski LOGO na Atari	3/87	6
WARSAW BASIC (Commodore)	7/87	13
Turbo PASCAL (1-2)	6-7/87	
Jak zamienić Spectrum na IBM PC (Basic IBM)	8-9/87	
Turbo Basic XL (Atari)	9/87	8
Forth (podstawy)	10/87	4
BASIC XL (Atari)	10/87	6
BASIC XE	11/87	5

Programy

Trzeci wymiar (LOGO)	1/86	10
Liczby naturalne inaczej	7/86	9
Trzy wymiary PASCALA	2/87	4
Transformacje	3/87	5
Znaki graficzne w LOGO	3/87	7
Tablice w LOGO	5/87	5
Kamera, telewizor i... rekurencja	12/87	5

KLAN COMMODORE

Zegar Commodore	2/86	11
Commodore 64	3/4/86	10
Beep dla C-64	3/4/86	11
MANIAK TURBO	3/4/86	12
READY czy GOTOWY	5/6/86	23
PEEK i POKE na C-64	5/6/86	24
Poradnik młodego pirata (1-5)	8-12/86	20
Perkusja na C-64	8/86	21
C-128	9/86	8
Proste zabezpieczenie dla C-64	9/86	11
Coś dla kolekcjonerów	9/86	11
Polski alfabet (1-2)	10-11/86	20
Czyszczenie klawiatury C-64	10/86	20
Tajemnice C-128	10/86	20
BEYOND BASIC ON YOUR C-64 (recenzja)	10/86	21
COMMODORE 64 WARGAMING (recenzja)	10/86	21
C-64 ASSEMBLY LANGUAGE (recenzja)	10/86	21
SAM	11/86	20
TSL copy	11/86	20
Lister	11/86	21
YOUR COMMODORE (recenzja)	11/86	23
Czar 4 kółek	12/86	8
Jak ułatwić sobie życie	1/87	13
Komputer stereo	1/87	13
Gra: łapacz liter	1/87	13
Amiga	1/87	14
Putapka na oszczędnych czyli C + 4	1/87	14
Słownik dowolnego języka	2/87	20
The Commodore 64 Puzzle Book (recenzja)	2/87	20
Adventure Games for the Commodore 64 (recenzja)	2/87	21
GEOS czyli jak C-64 może dogonić McIntosha	3/87	14
Przycisk RESET dla C-64	3/87	14
Jeszcze o stacji dysków	4/87	8
POWER cartridge	4/87	9
Blok numeryczny dla C-128	4/87	9
Łączenie programów dla C-4 i 16	4/87	9
Współpraca C-128 w systemie CP/M z IBM PC i magnetofonem	5/87	9
Autonumber 64	5/87	9
Kopiowanie ekranu na drukarce	5/87	9
TURBO 16	5/87	10
DATASSETTE i COMMODORE PLUS/4	5/87	11
CP/M PLUS /CP/M Version 3.0/ Operating (recenzja)	6/87	14
The Working Commodore 64 (recenzja)	6/87	14
C-64 i drukarki	6/87	14
Nowości spod znaku Commodore	6/87	15
Z zakurzonej dyskietki	6/87	15
WARSAW BASIC	7/87	13
Powiększenie pamięci dla Commodore 16/116	7/87	14
Zmiana numeru dysku	8/87	14
Słowniczek, czyli dwa i pół programu w jednym	8/87	14
Commodore i RS-232	9/87	13
Uszkodzenie stacji 1541	9/87	13
Cichociemni	9/87	12
3 + video	9/87	15

SPIS TREŚCI BAJTKA 1986/1987

Hardcopy dla C-16/116 i +4	9/87	15
MANIAK wznawia działalność	9/87	15
Commodore 16 i 116 czyli pułapki na oszczędnych ciąg dalszy	10/87	10
CHAR, RDOT czyli tekst i grafika	10/87	11
Instrukcje SSHAPE i GSHAPE dla C-128/16/116	10/87	12
DOS+ dla Commodore 64	10/87	12
Bajtek 64 dla C-64	10/87	13
Podsluch taśmy dla C-16/116/+4	11/87	7
Disk protector	11/87	7
Regulacja głowicy w DATASSETTE	11/87	8
H&S TURBO STOP dla C-16/116/+4	11/87	8
Klituś — Bajtuś	11/87	8
Jeszcze o TURBO dla C-16	11/87	9
Super Expander Plus	12/87	14
Drago BASIC	12/87	15
Pchełka	12/87	15

KLAN ATARI

ATARI 130 XE	3/4/86	20
Wilk w owczej skórze	3/4/86	21
Animacja	5/6/86	19
Renumeryacja programów w BASIC-u	5/6/86	20
Weryfikacja programów na kasecie	5/6/86	20
Na cały ekran	9/86	19
Komputer sam się programuje	9/86	19
Zegar	10/86	12
Tape copier	11/86	14
Świat dźwięków ATARI (1-2)	11-12/86	12
Atari 520 ST	12/86	12
Nessie	1/87	10
Tabliczka graficzna	1/87	11
Nie bój się przerwań (1-7)	1-8/87	11
Od DEGASA do D.E.G.A.S.'a	1/87	12
NEOCHROME — nowa estetyka	1/87	12
Teksty w trybie graficznym "8"	1/87	12
Symulator 6502	2/87	7
Bloki kontroli we/wy	2/87	8
Konwencja listingów	2/87	8
Spis zawartości dyskietki i usuwanie plików bez DOSu	2/87	9
Polskie znaki (1,2)	2,3/87	10
Atari 1040 ST w szkole	2/87	10
Duszki (1-2)	3-4/87	8
Klan Atari ST	3/87	9
Stary dom	4/87	6
Całkowanie numeryczne	4/87	7
Ciągi tekstowe	5/87	6
Edytory tekstu	5/87	6
Co jest w środku (1-5)	5-8/87	7
Kasetowy system operacyjny	5/87	8
Kody Atari	6/87	8
Programy graficzne	6/87	9
Magnetofon	6/87	11
Atari wygrywa przed startem	7/87	7
Płynący napis	7/87	8
Formaty rysunków	7/87	9
Zamiana napisów w programach	7/87	9
Tajemnice Atari (1-4)	8-11/87	8
Speedtrans	8/87	8
Kompilatory i interpretry	8/87	8
Jeszcze o weryfikacji	8/87	9
TURBO BASIC XL	9/87	8
Klawisze funkcyjne	9/87	10
BASIC XL	10/87	6
Generator rytmów	10/87	7
Bazy danych	10/87	8
Programy kalkulacyjne	11/87	4
BASIC XE	11/87	5
Microsoft BASIC	12/87	10
Duszek raz jeszcze	12/87	11

KLAN SPECTRUM

Powiększanie napisów	2/86	15
Spectrum i klakson	1/86	22
Ruchomy krajobraz	2/86	10
Mapa	3/4/86	22
Niespodzianka	3/4/86	22
Programowe wyłączanie BREAK	3/4/86	23
Sterowanie	3/4/86	23
Numeryczna metoda znajdowania wartości pierwiastków funkcji	5/6/86	21
ZX Spectrum	7/86	10

Własne litery	7/86	12
64 kolumny tekstu	7/86	12
Spectrum i drukarka DZM-180	7/86	13
Interface KEMPSTON do manipulatora	8/86	12
Jak schować obrazek	8/86	12
Zapis obrazu za RAMTOP	8/86	13
Pierwszy polski kompilator	9/86	20
Program: katalog	10/86	8
Grafika	10/86	9
Pióro świetlne do ZX Spectrum	10/86	10
Program obsługi pióra świetlnego	10/86	10
BETA BASIC — nowe możliwości	10/86	11
ZX Spectrum	11/86	10
Renumeryacja	11/86	10
Kłopoty z pamięcią	11/86	11
Stupki	11/86	11
MASTER TOOLKIT	11/86	11
Test na jasnowidzenie	11/86	12
Nowe Spectrum	12/86	14
Strażnik banku	12/86	15
Życzenia od komputera	12/86	15
Fifth	1/87	8
Kardioidy	1/87	9
Oszczędne wykorzystanie przerwań	2/87	13
Kompilatory FP48K i IS48K	2/87	14
O polskim alfabecie krótko	2/87	15
Bzzz	3/87	12
Zostań filmowcem	3/87	13
Fotografia	4/87	10
Elektron w studni	4/87	12
Rozszerzenie tablic w ZX Spectrum	4/87	13
Użyteczny hazard — rozkład dwumia- nowy	5/87	12
Zmiana atrybutów	5/87	13
Kanały i strumienie (1-2)	7-8/87	11
Edytor znaków graficznych	7/87	11
Przerwania NMI w ZX Spectrum	7/87	12
Wykorzystanie wolnej pamięci ROM	7/87	12
Częstościomierz	8/87	11
Kolorowy listing	8/87	12
Bez wyboru (HISOFT PASCAL) (1-3)	9-11/87	12
Obracanie wyrazów	10/87	8
Ukryty assembler	11/87	12
Śledzenie pracy programu	11/87	12
Pożyczone litery	12/87	8
Jak malować (cz. 1)	12/87	8
9888	12/87	9
Do góry nogami	12/87	9

KLAN AMSTRAD/SCHNEIDER

Arnold — rozmowa z Joe Oki	5/6/86	6
CPC-464	5/6/86	10
Mini organy	5/6/86	12
Drugi drążek sterowy	5/6/86	13
Pisać zamiast pisac	5/6/86	13
Animacja	5/6/86	14
Zabezpieczenia	7/86	19
Odzyskiwanie plików omyłkowo skasowanych na dyskietce (6128)	7/86	19
CPC 6128	8/86	8
Menu dysku	8/86	8
AMX dla myszy	8/86	9
Ekran na papierze	8/86	10
Zegar dla Amstrada	8/86	10
Lista zmiennych	8/86	11
Powiększanie napisów	8/86	11
Jednoręki bandyta	9/86	12
Magnetofon i Amstrad	9/86	14
Jak odbezpieczyć program w BASIC-u	9/86	14
Test oczu i uszu	10/86	14
Muzyka robota	10/86	14
Transmat	10/86	15
Polskie litery	11/86	8
Trochę ruchu...	11/86	8
Pamięć pod lupą	11/86	9
Amstrad PC 1512	12/86	10
Circle	12/86	11
Ruchome literki	12/86	11
PCW 8512	1/87	20
— Co piszczy pod klawiaturą (1—12)	1-12/87	
Węże	2/87	11
Programy biurowe	2/87	12
Zmiana krojów pisma	4/87	15

BASIC CPC 464	5/87	14
Języki programowania	6/87	13
Drukarka?	6/87	14
Instalacja polskich liter w CP/M PLUS dla CPC 6128	8/87	13
Firma	10/87	14
Uczymy mówić CPC 464,664, 6128	11/87	13
Katalog	12/87	12

KLAN MERITUM

	NR.	STR.
Tajemnice MERITUM	7/86	20
Rozszerzenie możliwości klawiat.	7/86	21
MERITUM I — ochrona programów	12/86	20
Mini organy	12/86	20
Jak masz na imię	12/86	20
Migający kursor	12/86	21
Super wtyk.	7/87	15

DLA KAŻDEGO

Kiedy 2 = 10	8/86	27
Wieczny kalendarz	8/86	7
Biorymy	12/86	21
Rozwiązywanie układu równań liniowych	7/87	20

TYLKO DLA PRZEDSZKOLAKÓW

Kubuś Literka	1/86	31
Liczydełko	2/86	29
Rozmówka	3-4/86	31
Spadochroniarze	5-6/86	29
Skarb Kubusia	7/86	30
Tajemniczy zamek	8/86	30
Notesik	9/86	29
Alibaba	10/86	30
Kubuś telegrafista	11/86	31
Choinka	12/86	31
Bierki	1/87	30
Kawalarz	2/87	30
Ciepło i zimno czyli prezenty od zajączka	3/87	30
Laurka	4/87	30
Kubuś ratuje królową	5/87	30
W ósemkę	6/87	30
Waga	7/87	30
Wilk, koza, kapusta i przewoźnik	8/87	30
Test	9/87	30
Kubuś tańczy break dance	10/87	30
Kubuś na Dzikim Zachodzie	11/87	30
Oswajamy zółwia	12/87	30

SAM PROGRAMUJĘ

Podróże w czasie	2/87	29
Mikrusek	3/87	31
Wisielec	4/87	31
Sciana	5/87	31
Wilhelm Tell	6/87	31
Pogaduszka	7/87	31

OBOK KOMPUTERA

Wioselka dla C_64	1/86	14
Commodore + 2 * DATASSETTE	3/86	15
Pętla	3-4/86	15
Drążek sterowy	9/86	21
Drążek sterowy	12/86	25
Elektronika C-432 monitorem	8/87	23
Dwa słowa o EPROM-ach	8/87	23

OPISY GIER

* = mapa gry

TIR NA NOG *	1/86	15
HOBBIT *	2/86	15
JUMPING JACK *	2/86	18
TAPPER	2/86	18
THE WAY OF EXPLODING FIST	2/86	18
JET SET WILLY *	3/4/86	15
ONE MAN & HIS DROID	3/4/86	18

SPIS TREŚCI BAJTKA 1986/1987

	NR.	STR.
SKOOL DAZE	3/4/86	18
WRIGGLER	3/4/86	18
FAIRLIGHT *	5/6/86	15
FIGHTER PILOT	5/6/86	18
COSMIC WARTOAD	5—6/86	18
CAESAR THE CAT	5—6/86	18
THREE WEEKS IN PARADISE *	7/86	15
GREAT AMERICAN CROSS-COUNTRY ROAD RACE	7/86	18
RESCUE ON FRACTALUS	7/86	18
ROLAND ON THE ROPES	7/86	18
ROLAND'S RAT RACE *	8/86	16
BALLBLAZER	8/86	18
MATCH POINT	8/86	18
PANAMA JOE *	9/86	15
Latający komputer	9/85	15
TOUR DE FRANCE	9/86	18
PSYTRON	9/86	18
IMPOSSIBLE MISSION	9/86	18
MOVIE *	10/86	15
KENNEDY APPROACH	10/86	18
NONTERRAQUEOUS	10/86	19
CHUCKIE EGG	10/86	19
ENIGMA FORCE *	11/86	16
GLOBTROTTER	11/86	19
ZORRO	11/86	19
DYNAMITE DAN *	12/86	16
THE LAST V8	12/86	19
CHIMERA	12/86	19
SORCERY *	1/87	16
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	1/87	18
PING PONG	1/87	19
BATTLE OF GREAT BRITAIN	1/87	19
EDEN BLUES *	2/87	16
THE LAST STARFIGHTER	2/87	18
BACK TO SKOOL	2/87	19
FANTASTIC YOYAGE *	3/87	16
BEACH HEAD	3/87	18
TIGERS IN THE SNOW	3/87	19
BOULDER DASH	3/87	19
NODES OF YESOD *	4/87	16
JACK THE NIPPER	4/87	18
WINTER GAMES	4/87	19
BOBBY BEARING *	5/87	16
SILENT SERVICE	5/87	18
GHOSTBUSTERS	5/87	18
BOMB JACK	5/87	19
WIZARD'S LAIR *	6/87	16
YABBA DABBA DOOO!	6/87	18
TRAP DOOR	6/87	19
DANDARE *	7/87	16
TAU CETI	7/87	18
CRITICAL MASS	7/87	19
PANZADROME *	8/87	16
THE GOONIES	8/87	18
PAPER BOY	8/87	19
BROADSIDES		
GHOSTS'N GOBLINS *	9/87	16
GREAT ESCAPE	9/87	19
ALIENS *	10/87	16
BATMAN	10/87	18
GLADIATOR	10/87	19
ANTIRIAD *	11/87	16
COBRA STALLONE	11/87	18
PYJAMARAMA	11/87	19
NIGHT SHADE *	12/87	18
CHEQUERED FLAG	12/87	19

JAK TO ROBIĄ INNI

Bajtek na Syberii	1/86	22
Gorączka Krzemowej Doliny (1—2)	1—2/86	22
Lekcja	2/86	23
Nad pięknym modrym Dunajem	7/86	24
Ich pierwszy komputer	8/86	22
Bajtek na uniwersytecie	8/86	22
Szkoła nie z bajki	9/86	28
Szkoła nr 117	10/86	24
Mikrodator czyli komputer po szwedzku	11/86	25
Dlaczego IBM?	11/86	25
Rozterki Gerda Paulmana	1/87	24
Migawki z SICOBUR 86	1/87	24
BOSS (JACK TRAMIEL)	1/87	25
Fakir przy keyboardzie	2/87	28

	NR.	STR.
CEBIT'87	5/87	20
Sir Clive powraca	5/87	21
Nie widziałem piratów		
Denis Schorer — TILT	8/87	22
Tu mówi twój kierowca	9/87	21
Mat jest lepsze	10/87	23
Lekcje bez stopni	12/87	23
Jestem sceptykiem	12/87	23

TARGI

Bit w „Victorii”	3/4/86	27
BALTEXPO—86	11/86	25
Migawki z SICOBUR—86	1/87	24
SOFTARG—87	2/87	22
INFOSYSTEM—87	5/87	3
CEBIT—87	5/87	20
BALTSOFT—87	11/87	22
INFOKRAK—87	12/87	21

SAMI O SOBIE

Jak wymyśliłem BAJTKA	1/86	28
Pierwszy był ABAKUS	1/86	29
Halo komputer	1/86	29
Atari w Krakowie	2/86	27
Charakter otwarty — Ogólnopolska Federacja Klubów Komputerowych		
Młodych Mistrzów Techniki	3/4/86	28
Najtrudniejszy pierwszy krok — Klub w PKiN	3/4/86	29
Klub komputerowy MANIAK	5/6/86	30
AMStudio	7/86	24
EMMET	7/86	25
Klub MICROS	8/86	26
ABAKUS	9/86	28
HCC	9/86	28
HORACY w Kutnie	10/86	26
Informik w Warszawie	10/86	26
Radiokomputer	11/86	28
HOBBYTE	11/86	28
Forum Atari	11/86	28
MERA — ZAP	12/86	23
Komputery podbijają Przemysł	1/87	29
Bez komputera	1/87	29
Ursynów raz jeszcze	2/87	27
W bratysławskim T-klubie	3/87	27
Złoty Amstrad	3/87	27
Bajtek z Zamościa	4/87	27
Sharp	4/87	27
MR ATARI	4/87	27
Komputer ci pomoże	5/87	27
Klub komp. CK ATARI	7/87	29
Sharp na start	7/87	29
Fancomclub Amiga	7/87	29
Bajtuś w Raciążu	8/87	29
Drugi BAJTEK w Bytomiu	8/87	29
ABAKUS	8/87	29
LOK w Nowym Sączu	9/87	27
Informik w Olkuszu	9/87	27
Coś dla ambitnych czyli kąpek fizyki komputerowej	10/87	28
Mnemonik — ELWRO	10/87	29
Feniks — Recz	10/87	29
Syntax Error — Koszalin	10/87	29
Złoty Amstrad — Złoty Stok	10/87	29
MERIZAP — Ostrów Wlkp	11/87	28
BIT — Warszawa	11/87	28
MR ATARI — Kozienice	11/87	29
Chomik — Warszawa	11/87	29
Harcbajt — Gdańsk	11/87	29
Bajt — Łazy	11/87	29
Żagłówka i komputer	12/87	29
Rozstrzygnięcie konkursu „O Złotą Dyskietkę Bajtki”	11/87	28

WARTO PRZECZYTAĆ recenzje

pisma:		
BYTE	3/4/86	26
YOUR COMPUTER	3/4/86	26
TILT	3/4/86	26
MICROSTRAD	9/86	22
SINCLAIR USER	9/86	22

	NR.	STR.
CHIP	9/86	22
Your Commodore	11/86	23
książki polskie:		
Mikrokomputer: elementy, budowa działania	5/6/86	27
Programowanie w języku BASIC	5/6/86	27
Sowa uczy LOGO	5/6/86	27
Mikrokomputery	7/86	23
Użytkowanie maszyn cyfrowych	8/86	23
Wprowadzenie do grafiki komputerowej	8/86	23
Mikrokomputer: Programowanie w języku BASIC	8/86	23
Przewodnik do ZX Spectrum	3/87	25
Poznaj swój komputer	3/87	25
LOGO na Sinclair Spectrum	7/87	21
Instrukcja obsługi ATARI 800 XL	7/87	21
Mikroprocesor w pytaniach i odpowiedziach	8/87	28
Oprogramowanie podstawowe ZX Spectrum	9/87	25
Warsztat napraw sprzętu elektro-nicznego	11/87	9
Klucze do Basicu	12/87	21
książki zagraniczne:		
Beyonot Basic on your C-64	10/86	21
Comodore 64 wargaming	10/86	21
C-64 Assembly language	10/86	21
The Commodore 64 Puzzle Book	2/87	20
Adventure Games for the Commodore 64	2/87	21
CP/M Plus Operating System	6/87	14
The Working Commodore 64	6/87	14

RÓŻNE

Maszyna do pisania i coś jeszcze	1/86	18
Komputery 86	1/86	26
Szkoda czasu	2/86	6
Co to jest efekt magnetronowy	2/86	7
Inglish	2/86	12
Jak naprawić komputer	2/86	19
10 najlepszych	3/4/86	9
Amiga kontra Atari ST	3/4/86	19
Mundial 86	5/6/86	15
Mikroprocesor wczoraj, dziś i jutro	7/86	4
Biznesmen	7/86	29
Kody komputerowe — kody znakowe	8/86	14
Mikrorewolucja	12/86	4
Uwaga stres!	12/86	24
Struktura krzemu	1/87	4
Bajtek wita Pana Kleksa	1/87	23
Mikrokomputery znad Sekwany	1/87	30
Polski znak alfabetu	2/87	22
Tajemnice Z—80	2/87	22
Muzyczny komputer	3/87	18
Małpia zręczność nie wystarczy	4/87	18
BETE 200	4/87	21
Najlepsze w 1986	4/87	21
CD ROM	4/87	25
Kup pan cegłę!	4/87	29
Sklep Bajtki	4/87	29
Krzemowe i szare	7/87	22
Historia rozwoju architektury komputerów	7/87	25
Mniejsze, tańsze, lepsze	8/87	21
Encyklopedia wielomedialna	8/87	24
Nowa rodzina IBM	10/87	21
Krista	11/87	21
Iglą po papierze	12/87	7
Komputer w biurze konstrukcyjnym	12/87	20

UWAGA CZYTELNICY „BAJTKA”!

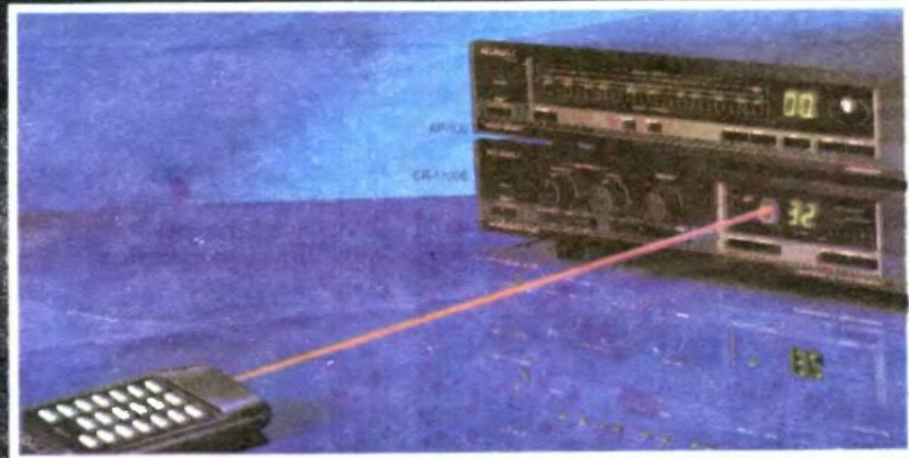
Macie możliwość zamówienia rocznika '87 naszego pisma. Dwanaście numerów w twardej oprawie — koszt w zależności od liczby chętnych. Zgłoszenia przysyłajcie na adres redakcji „Bajtki” wraz z przedpłatą 1200 zł.

P.S. Jeżeli brakuje ci pojedynczych numerów, napisz do nas. Przyślemy Ci je za zaliczeniem pocztowym.

NIE TYLKO KOMPUTERY



TALERZEM W NIEBO



Najnowszy produkt firmy Rockdale-aparatura, która pamięta pozycje stu dowolnie zaprogramowanych satelitów.

Zdążyliśmy się już przyzwyczaić do sympatycznej buzi pani Batista — prezenterki serwisu informacyjnego amerykańskiej sieci telewizyjnej CNN, która na naszych ekranach telewizyjnych pojawia się za sprawą Panoramy Dnia. To, iż nasza najmłodsza muza wyczarowała milionom Polaków, nie odbierającym jeszcze programu moskiewskiej telewizji, skrót dziennika „Wriemia”, nie budzi żadnych emocji. Czemu jednak do formuły — coś ze Wschodu i coś z Zachodu dobrano, spośród całej gamy telewizyjnych potentatów zza Atlantyku, właśnie CNN?

Ludzie związani z naszą TV odpowiadają zazwyczaj powołując się na korzystne warunki wymiany materiałów. Kulisy jednak są zupełnie innej, technicznej natury. Rzut oka do wnętrza wydawanego w Wielkiej Brytanii magazynu „Satellite TV Europe” wyjaśnia prawie wszystko. CNN jest pierwszą siecią Stanów Zjednoczonych, która zdecydowała się na stałe, regularne przekazy satelitarne do Europy. Powieszony gdzieś na wysokości trzydziestukilku kilometrów nad Ziemią pojazd przekaznikowo-nadawczy Intelsat VA-F11, emitujący programy w systemie PAL, umożliwił CNN stałą obecność w tych europejskich domach, które ozdobione zostały talerzami anten.

Specjalna redakcja CNN Europe przygotowuje frykasy amerykańskiej kuchni telewizyjnej podane na owych talerzach tak, aby wszystko było bardziej strasne dla mieszkańców Starego Kontynentu. W powszednie dni tygodnia w programie satelitarnym CNN przeznaczonym dla Europy dominują aktualizowane co godzinę serwisy informacyjne, notowania giełdowe, wiadomości ze świata amerykańskiego biznesu. W sobotę i niedzielę okazują się dyskusje polityczne, sprawozdania z pokazów mody, quizy, konkursy, a wszystko to okraszone sporą porcją typowo amerykańskiego sportu. W sumie spory kawałek Nowego Świata przekazany w orbita dla Świata Starego. 24-godzinny program informacyjny CNN rządził Ted Turner. Jego hasło wywoławcze to: widzieć świat oczami Amerykanów. Po raz pierwszy można było się przekonać co to znaczy pod koniec września 1985 roku. Dziś, mimo faktu, iż przedsięwzięcie CNN obliczone było na odbiorców wcale nie masowych — spółki hotelowe goszczące Amerykanów, lokalne systemy kablowe Zachodniej Europy, centra konferencyjne itd., David Garland — przedstawiciel koncernu na Europę rezydujący w Londynie, odbiera coraz więcej indywidualnych zamówień.

W rubryce „dane” grudniowej edycji „Satellite TV Europe” znajdujemy 36 kanałów satelitarnych dostępnych mieszkańcom Zachodniej Europy. Niektóre z

nich dopiero raczują emitując nie więcej niż 2-3 godziny dziennie na przykład reklam, muzyki rozrywkowej i oczywiście filmów. Dotyczy to choćby norweskiego programu InfoFilm Video, nie znaczy to jednak, iż języki pozaangielskie są dyskryminowane. Miłośnikom języka włoskiego powinno wystarczyć około 14 godzin dziennie „jedynek” rzymskiej RAI, dzięki wspólnemu zachodnioeuropejskiemu satelicie Eutelsat-1F1, odbieranej doskonale zarówno w Neapolu, Południowej Afryce, czy Sztokholmie.

Przebiegając wzrokiem po parametrach poszczególnych sztucznych towarzyszy naszej planety ustawionych nad naszymi głowami również ku uciechu wielbicieli szklanego ekranu, łatwo dostrzeżemy, iż najbardziej obłożone różnego rodzaju kanałami telewizyjnymi są satelity serii Eutelsat i Intelsat. W Polsce upowszechniło się przekonanie, iż wystarczy zamontować talerz z urządzeniem odbiorczym, a cały świat należy do szczęśliwego posiadacza w ten sposób ustawionego systemu. Wszystko jest w porządku jeśli zdecydujemy się na łączność z jednym tylko orbitującym pojazdem. Intelsat VAF11 na przykład przekazuje na Ziemię aż 10 kanałów. Eutelsat — 1F1 również 10 innych. Wówczas operacja zmiany programów jest dziecinnie prosta. Ale cóż, kiedy kuszą inne satelity z bardziej obiecującą zawartością.

Wtedy zostaje już tylko operacja anteną, a to, zważywszy, iż talerze ustawione są na dachach, czy w ogródkach nie jest już, szczególnie w zimie, wielką przyjemnością. A co będzie, gdy wyniesione zostaną w przestrzeń następne satelity o nieznanych na razie pozycjach? Produkcenci najnowszych satelitarnych urządzeń odbiorczych pomyśleli i o tym. Na przykład firma Rockdale oferuje talerz z własnym mechanizmem obrotowym ustalającym jego pozycję, koderem sygnału i zdalnym sterowaniem. Na początku wystarczy wprowadzić do pamięci systemu domowego wielkości miniwieży pozycje wszystkich satelitów, których programy pragniemy oglądać. A potem już tylko wygodnie rozsiąść się w fotelu z podręcznym pilotem w ręce. Już teraz pracuje się nad instalacjami samoposzukującymi. Programowanie wstępne byłoby wtedy anachronizmem.

Rockdale podaje, iż jej aparatura jest w stanie zapamiętać i zlokalizować położenia 100 satelitów. Jeśli założymy, iż każdy będzie mógł hipotetycznie emitować tylko dwa kanały, hipotetycznie bo urządzenie, jak twierdzi firma jest perspektywiczne, to znaczy dostosowane do lawinowego rozwoju telewizji satelitarnej, możemy doznać pewnego rodzaju szoku. Ale czy się to komu podoba, czy nie, świat wkracza coraz gwałtowniej w epokę cywilizacji obrazowej. A to, że dzieje się to bez nas, może jednych denerwować, innych tylko smuć, a jeszcze innych uspokajać.

O tym, iż nie tylko nasz kraj nie nadąża za rozwojem technologii świadczy przykład niektórych lokalnych rad (councils) w Wielkiej Brytanii. W pewnych zakątkach tego kraju uważającego się za rozwinięty gospodarczo i w pełni demokratyczny wymagane są... specjalne pozwolenia władz terenowych na instalację talerzy o średnicy większej niż 60 cm. W Blackpool na przykład do podania o pozwolenie na montaż anteny dołączone muszą być zdjęcia budynku i ogrodu, a także dokładne plany...

Lawinę zatrzymała na krótko katastrofa amerykańskiego promu Challenger i wstrzymanie totów wahadłowców orbitalnych. Do niedawna bowiem, zachodni właściciele satelitów telekomunikacyjnych polegali prawie wyłącznie na usługach transportowych astronautyki USA. Obecnie niektóre konsorcja zamawiają operację wystrzelenia i ustawienia precyzyjnie na określonej orbicie własnego pojazdu, również w Chinach.

15 września 1987 r. z poligonu w Gujanie Francuskiej wystartowała ponad 50-metrowej wysokości zachodnioeuropejska rakieta Ariane. Kiedy pojazd tego typu zbudowany w przeważającej części przez Francuzów, eksplodował tuż po opuszczeniu wyrzutni w maju roku ubiegłego, przysły nadziele Zachodnich Europejczyków na czesławia choćby niezależność kosmiczną. Na to, iż własne sputniki lokowane będą nad Ziemią przez własne rakiety. Ponad rok trwały badania i ulepszenia Ariane. Wrześniejszy sukces otwiera drogę do nowych startów. Już teraz mówi się o zastąpieniu Intelsatów i Eutelsatów nowymi modelami, a także o rozszerzeniu oferty programowej. Tak aby rzut talerzem w niebo nabrał nowych barw.

Wojciech Łuczak



U góry: Rakieta Ariane na wyrzutni w Gujanie Francuskiej. Pogrubiona część szczytowa jest pojemnikiem kryjącym satelitę komunikacyjny. Z lewej: Centrum satelitarne-przykaznikowe sieci CNN.