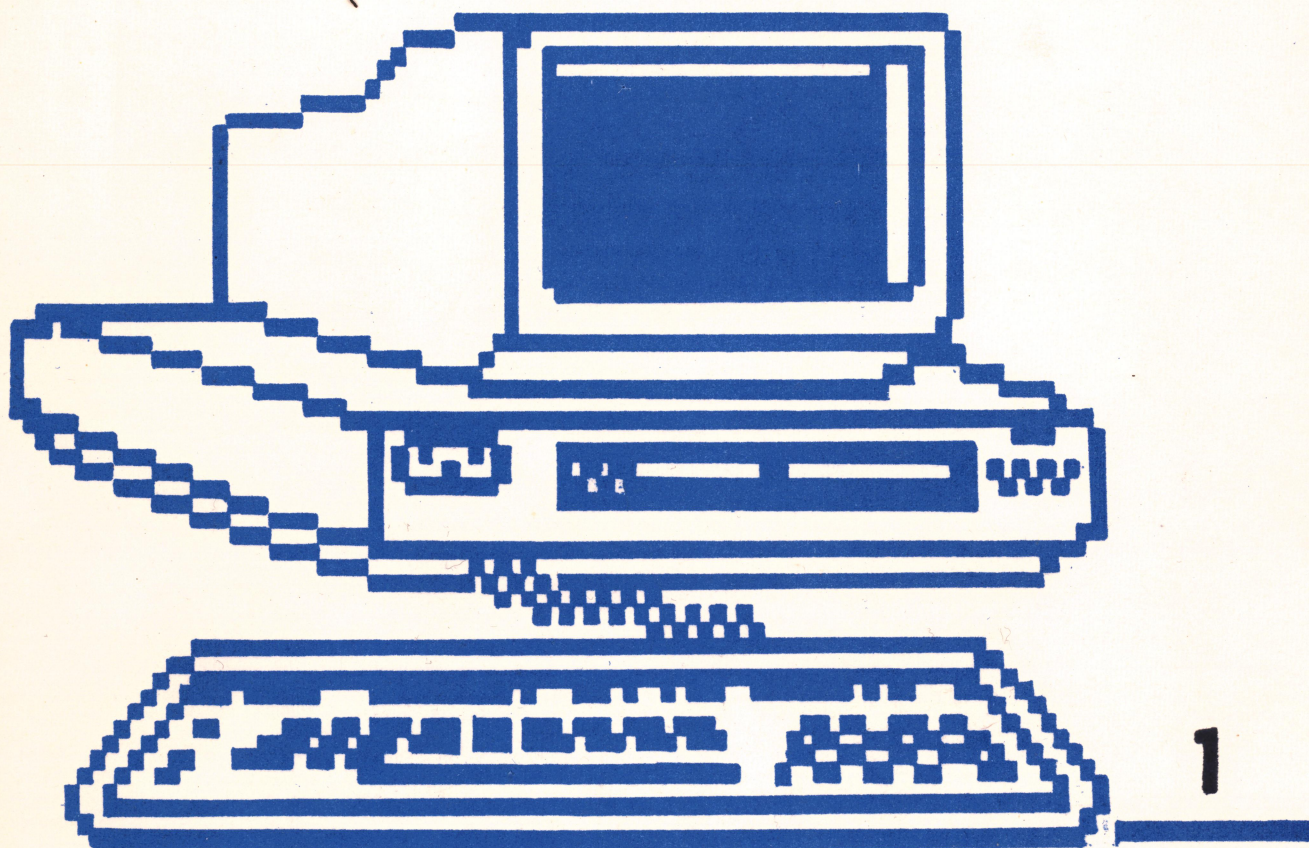


ZPRAVODAJ

OKRESNÍ KLUB VĚDECKOTECHNICKÉ
ČINNOSTI MLÁDEŽE-ZENIT CÍTOV



 **ATARI®** XL/XE
ST ...

V prvním čísle naleznete:

Slovo úvodem	2
Náš klub	4
ATARI se představuje	7
Dočkáme se ?	10
Počítač roku 1987	14
Pozvánka na ples	18
Databanka SYNFILE Plus	19
Úprava TV Junosť	25
Colossus Chess 3.0.....	28
Manuál k počítači ATARI 520ST (1.část). ..	35
ATARI ST Software.....	43
Slovo nakonec	46

Vážení čtenáři,

Dostáváte do rukou první číslo Zpravodaje. Vydavatelem je mělnický Okresní klub vědeckotechnické činnosti mládeže Zenit. Klub, který se v oblasti mikroelektroniky zaměřuje na aplikace v zemědělství a také na co nejširší využití osobní výpočetní techniky ve zvyšování kvalifikace, vzdělávání a sebevzdělání, sídlí v obci Cítov a pracuje při místním JZD.

Již od svého vzniku se zaměřujeme především na počítače ATARI. Přivedlo nás k tomu poznání, že v osmibitové řadě tyto počítače jako první - a zatím stále jediné - umožňují uživatelům vybudovat celou jednotnou, typově shodnou a dobře fungující sestavu. I když bychom si jistě přáli, aby jak pokud jde o cenu, tak způsob prodeje byla tato sestava základního počítače, disketové jednotky a tiskárny dostupnější. Dovozní záměry odpovědných československých organizací opravňují v tomto směru pro rok 1988 k optimizmu.

Nyní věnujeme stále větší pozornost řadě ATARI ST. I tady jsou důvody zcela jednoznačné. Rychlost, spolehlivost, mimořádně snadná ovladatelnost, široké a "přátelské" programové vybavení, které umožňuje každému uživateli v krátkém čase - a bez jakýchkoli nároků na programátorské znalosti - nasadit počítač v té oblasti, v tom oboru, který ho zajímá. Naše poznatky ukazují, že již nyní lze přístroje řady ST počítat v Československu na stovky, ale pravděpodobně možná i na tisíce. K dispozici je několik set programů, včetně české a slovenské varianty programu na psaní a zpracování textů.

Ano, orientujeme se především na praktické využití počítačů. A to i s těmi uživateli, kteří o elektronice mnoho nevědí. To však v žádném případě neznamená, že teorii, programování či zdokonalování techniky (hardware) odsouváme na vedlejší kolej. Nezapomínáme také na majitele počítačů jiných značek, kteří ve svých zájmových sdruženích již pevně zakotvili v našem klubu. Stránky Zpravodaje vás o tom jistě přesvědčí.

O tom, jakých výsledků náš klub dosáhl, se můžete dozvědět v článku Náš klub . Zkrátka - nemálo se podařilo, ale mnohem více je toho třeba ještě vykonat. Myslíme si, že k tomu může napomoci i tento Zpravodaj. Právě jeho prostřednictvím chceme podstatně rozšířit okruh našich příznivců a spolupracovníků. Ne proto, abychom měli co nejvíce členů, ale proto, abychom pracovali efektivně, dozvěděli se o dobrých nápadech, pomohli je zobecnit, rozšířit, popularizovat.

Jakou máme představu? Především si myslíme, že náš odběratel by měl postupně dostat do rukou ucelené základní návody, které ke své práci potřebuje. Jde kupříkladu o Manuál ATARI ST, jehož první část jsme zařadili již v tomto čísle. Vedle toho budeme zveřejňovat zajímavá konstrukční řešení a vylepšení, programové aplikace, výhodné rutiny apod. Ostatní informace ze světa mikroelektroniky budeme přinášet jen do té míry, abychom nezdvojovali činnost hromadných sdělovacích prostředků. Nejde nám o to pokrýt papír všeobecně známými skutečnostmi, ale poskytnout uživateli ty pomůcky a rady, k nimž se jinou cestou nedostane. Dejte nám vědět, co vás nejvíce zajímá nebo co by mohlo být užitečné i pro ostatní.

Obracíme se tedy nejen k příznivcům mikroelektroniky, ale k široké veřejnosti. Vždyť vztah k moderní technice je důležitou stránkou vztahu k pokroku a společenskému dění. Rádi bychom pomohli napravit mylný dojem, že práce s počítači předpokládá vlastní programování a stovky hodin usilovného studia velmi speciální odborné literatury. Taková představa, která je ve veřejnosti bohužel rozšířena, oslabuje důvěru v moderní techniku, vzdaluje nás od širokého nasazení elektroniky v národním hospodářství, vrací nás do minulosti místo, aby nás posouvala kupředu.

Již nyní má redakční kolektiv připraven do výroby hlavní materiály příštích tří čísel, která vyjdou v průběhu několika měsíců a shromažďují se další stati, články, příspěvky. Jsme přesvědčeni, že se s námi podělíte o poznatky, zkušenosti, náměty, vlastní experimenty.

A závěrem už jen stručně... Pište nám, spolupracujte s námi, propagujte nás a hlavně... pomáhejte nám sami formovat tvář Zpravodaje a plnit jeho poslání.

Redakční rada

NÁŠ KLUB

Náš Klub se nachází v areálu Jednotného zemědělského družstva v Cítově, kde má své hlavní působiště. Vystupujeme po letitých, ale zachovalých dřevěných schodech do prvního patra staré, dobře stavěné budovy z poloviny minulého století, kterou nám tu zanechali Lobkowicové a používali ji jako školu. Je to tak trochu symbolické. Nechce se ani věřit, že právě zde se v týdnu pravidelně schází několik pionýrských oddílů, že právě zde se každou sobotu konají schůzky zájmových útvarů a sekcí, na které přijíždějí mladší, ale i věkově starší zájemci ze vzdálenosti až několika desítek kilometrů, že právě zde se již několikrát uskutečnily výstavy, soutěže a dny otevřených dveří, jichž se pokaždé zúčastnilo pěkných pár set dětí a dospělých. Většina z nich věděla předtím o výpočetní technice jen velmi málo nebo vůbec nic.

Klub byl otevřen za účasti tajemníka Středočeského KV KSČ RSDr. Václava Šindeláře 5. září 1986, jako první klub vědeckotechnické činnosti mládeže v zemědělskopotravinářském komplexu v ČSSR. Ještě před otevřením klubu jsme na okresní soutěži zručnosti traktoristů 14. června 1986 zajistili sledování a vyhodnocování výsledků na osobním počítači ZX SPECTRUM. 7. června 1986 byla v rámci oslav Mezinárodního dne dětí uspořádána ukázka výpočetní a záznamové záznamové techniky. Obdobná akce proběhla v době májových oslav současně s besedou s mládeží pořádanou místní odbočkou SČSP.

U zrodu klubu tedy stála základní organizace Socialistického svazu mládeže a ... jak už to v takových případech bývá, pár zapálených nadšenců ve věku od 15 do 60 let spolu s pionýry. Nebylo jednoduché připravit budovu tak, aby elektroinstalace byly v souladu s bezpečnostními předpisy, aby vnitřek působil čistě a nově. Než jsme se dostali k jemné, precizní práci s choulostivými součástkami odvedli jsme pěknou porci náročné manuální dřiny. Ale vyplatilo se. I když vše ještě není úplně definitivní, má klub k dispozici čtyři místnosti, které se dají využít na vlastní práci zájmových kroužků a oddílů i pro akce popularizující mikroelektroniku na veřejnosti.

Záměry našich svazáků by přes veškeré úsilí zůstaly jen na papíře, kdyby nám obětavě nepomohla stranická organizace JZD, okresní a krajské orgány KSČ a SSM. Činnost klubu se rychle rozvinula a lze říci, že v současné době ovlivňuje řadu mladých lidí a účinek jeho práce se projevuje i v široké veřejnosti. Při klubu působí Stanice mladých techniků JZD Cítov. Začalo se pracovat na programech pro zemědělství, konkrétně pro racionalizaci orby byl vytvořen program na optimalizaci orbných souprav, evidenci PHM a zapojení počítače ATARI ST v živočišné výrobě.

Zdejší mládežníci si nemyslí, že budou konkurovat profesionálním výrobcům zemědělského software, i když už přišli na leccos zajímavého. Vidí však své poslání v tom, že dovedou práci s počítači a jejich periferiemi až na konkrétní pracoviště rostlinné a živočišné výroby. A boj s rutinou a setrvačností není vůbec jednoduchý. Vždyť přední linie zápasu o naplnění strategie urychlení a přebudování hospodářského mechanismu vede vědomím každého člověka, myšlením a jednáním každého pracovního kolektivu.

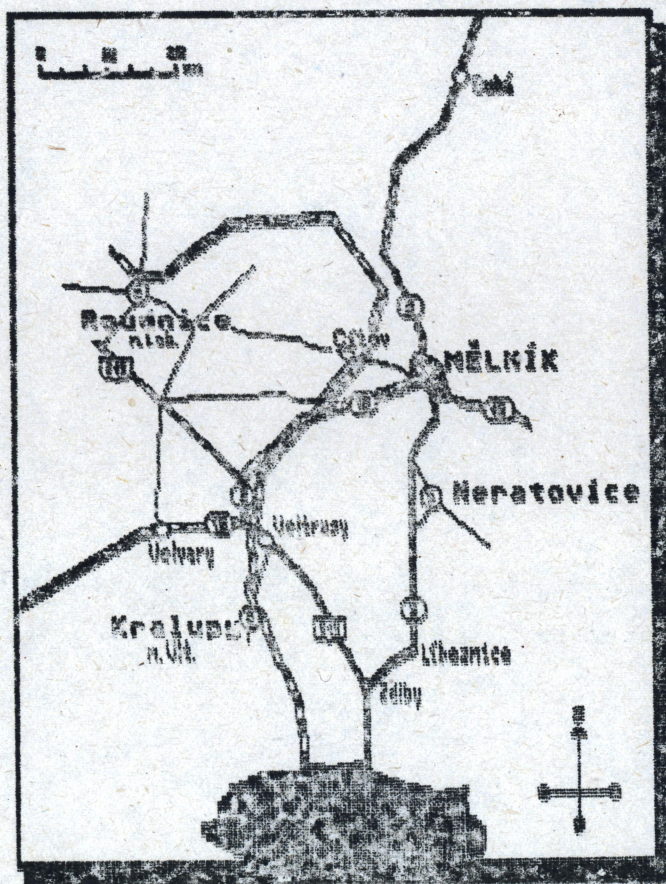
V závěru roku 1986 uspořádal klub " Den otevřených dveří ". Bylo předvedeno celkem 11 počítačů tří značek v šesti typech s přídatnými zařízeními zejména disketové jednotky a tiskárny , které si návštěvníci měli možnost i sami vyzkoušet. Klub získal do vínku od krajského výboru SSM pět počítačů PMD 85 - a z prostředků patronátního JZD zakoupil přes podnik Klenoty ještě dva osobní počítače zahraniční výroby. Rozhodující význam však má skutečnost, že členové a aktivisté klubu obětavě zapůjčují na akce i pro běžnou činnost vlastní přístroje. A tak třeba na sobotních schůzkách ATARI sekce bývá až dvacet počítačů.

Další zajímavou akcí byla předvánoční soutěž v počítačových hrách, kde bylo základním cílem nabídnout mládeži vhodný program pro vyplnění volného času, dát chlapcům a děvčatům možnost vyzkoušet si svoji pohotovost, zdokonalit se v postřehu a rychlých reakcích v tísňových situacích. Do knihy účastníků se zapsali návštěvníci z Teplic, Mostu, České Lípy a Brna. Řada z nich projevila přání přijíždět častěji a nadále s klubem spolupracovat. Rozvinula se zajímavá poradenská služba a servis programů pro majitele počítačů ATARI. Zatím je zaměřen zvláště na typy 800 XL/XE a 130 XE, ale právě teď se už obdobným způsobem rozbíhá spolupráce s uživateli řady ATARI ST.

1.-2. května 1987 se v Cítově na počest prvomájových oslav uskutečnil Jarní oblastní festival mikroelektroniky. Na návštěvníků vidělo v chodu řadu počítačů včetně typů ATARI ST. Mládež i dospělí se mohli seznámit s tím, jak pracují disketové jednotky, tiskárny barevné i černobílé monitory. Sami mohli posoudit, co všechno počítače dovedou. A hlavně mohli si sami ověřit, jak se za počítačem sedí a jak se s ním pracuje. Bylo příznačné a také potěšitelné, že zejména druhý den přijížděly, formou podnikového zájezdu, i celé pracovní kolektivy ze zemědělských závodů z okolních okresů.

A jaké jsou plány do budoucna. Je jich hodně a tak vybereme jen některé z nich. Především začít a rychle dokončit výstavbu nového objektu budovaného s pomocí ÚV a KV SSM, který bude sloužit účelům spojení výchovy s aplikacemi, propojení teorie s praxí. Připravit otevření obdobných klubů v Mělníku a na dalších místech okresu. Pokračovat v informativních akcích pro veřejnost, které se osvědčily tak, jako soutěž uspořádaná u příležitosti 70. výročí VŘSR ve znalostech Sovětského svazu. Soutěžili mladí lidé a rozhodčím byl...jak jinak...počítač.

Na doporučení vedoucího klubu, Ing. Havelky se s Vámi rozloučíme krédem cítovských svazáků vyjádřeným příznačnými slovy, jež zazněla v dubnu letošního roku z tribuny XX. sjezdu leninského Komsomolu, a k nimž se mělnická mládež plně přihlašuje: **"Člověk, který neumí pracovat s elektronickou výpočetní technikou, bude za 10 let ve stejné situaci, jako ten, kdo dnes neumí číst a psát."**



ATARI SE PŘEDSTAVUJE

Není tajemstvím, že počítače ATARI patří v Československu k nejrozšířenějším. Několik desítek tisíc jejich uživatelů již získalo cenné zkušenosti a zaznamenali jsme i ne jeden případ, kdy tyto počítače úspěšně zasahují v národním hospodářství, v racionalizaci evidence, ve skladovém hospodářství, hospodaření s pohonnými hmotami apod. Počítače ATARI jsou rozšířeny také v bratrských socialistických zemích. U příležitosti nedávného veletrhu v Brně byl podepsán kontrakt na dovoz ATARI do Sovětského svazu.

Z kolekce ATARI jsou u nás nejznámější typy 800 XL, 130 XE a 800 XE, které přišly do Československa prostřednictvím podniku zahraničního obchodu TUZEX a v poslední době i OPZ. Šlo vůbec o první osobní počítače, které byly u nás nabízeny se všemi základními perifériemi magnetofon, disketová jednotka, tiskárna, grafická tabulka a křížový ovladač - joystick i několika desítkami programů. Zejména textovým procesorem ATARI WRITER Plus, kalkulačním programem SYN CALC, volitelnou listkovnicí SYN FILE Plus a několika desítkami dalších programů na disketách, modulech cartridge - kupříkladu programovací jazyk LOGO - i standardních kazetách.

Specifickou montážní modifikací, která se také objevila na našem trhu, je typ 800XE, který spojuje dosavadní typ 800XL - přesněji řečeno jeho kapacitu 64 kilobyte - s přednostmi pouzdra a klávesnice typu 130XE. V roce 1984 ztráceli bývalí majitelé firmy každým dnem rovný milion dolarů. Z padesáti budov, jimiž dříve prosperující společnost disponovala, zbyly v krátkém čase jen tři. Firma, které předvídal kdekdo brzký zánik, se však pod novým vedením vzpamatovala. Dravě se vrhla do výzkumu i obchodního podnikání a zanedlouho začala lámat rekord za rekordem. U příležitosti veletrhu v Brně byly výrobky firmy nabídnuty i do Československa a tak jsme se s nimi v průběhu několika měsíců sešli v prodejnách TUZEXu i dalších organizací.

Obrat koncernu, jehož sídlo je v kalifornském Sunnyvale v USA, dosáhl za finanční rok částky 258,1 miliónu dolarů. Proti předchozímu roku to představovalo vzestup o plných 82 procent. Agentura ATARI pro Německou spolkovou republiku, která zprostředkovává obchodní kontrakty také pro řadu dalších zemí, ohlásila vzestup dokonce o 131 procent. Čistý zisk po zaplacení daní obnášel 48,2 miliónu dolarů.

Nynější vedení společnosti ATARI působilo před lety v barvách Commodore. Nyní však nad ním v nesmiřitelném utkání vcelku přesvědčivě vítězí. Experti i laická veřejnost sledují tento ring se značným zaujetím. Když v lednu 1987 položil redaktor polského Bajtku Jacku Tramielovi otázku, zdali pomýšlí na odkoupení Commodore, odkud před nemnoha lety odešel, odbyl ho rázný byznysmen příkrou odpovědí: "Nemáme zájem o Commodore, neboť nemá co nabídnout. Jeho koupě by se mohla ukázat jako ztráta peněz."

Na Amigu z dílen Commodore odpovědělo Atari řadou ST, založenou na 16/32 bitovém procesoru. Byl to zajímavý střet, při němž nákladná solidnost, tradice a špičková grafika zkřížily meče s cenou, rychlostí operací a uživatelským pohodlím.

Bez zajímavosti není ani fakt, že počítače řady ST jako jediné mají pomocí systému MIDI možnost přímého propojení s elektronickými hudebními (nástroji syntetizéry, sequencery, elektronickými bubeníky apod.) Tyto počítače ani nepotřebují MIDI interface, neboť jsou vybaveny přímo MIDI konektorem. Přitom MIDI se nepoužívá pouze na řízení hudebního provozu připojených nástrojů, ale také na vzájemné propojení počítačů ST do lokální počítačové sítě tzv. MIDI NET.

Plných devět z deseti počítačů, vystavovaných na loňském hudebním veletrhu ve Frankfurtu nad Mohanem ve spojení s elektronickými muzikálními instrumenty vycházelo z dílen ATARI. V centrále koncernu rádi připomínají, že jejich počítače účinkují v takových skupinách jako jsou Billie Ocean, Tangerine Dream nebo Dire Straits, že o ni opírá svůj výkon před publikem interpret Konstantin Wecker a další. Jen tak pro zajímavost...U nás jsou nejdále pravděpodobně KROKY Františka Janečka, které využívají počítače již zcela běžně.

Předpokládalo se, že ATARI díky progresivnosti a pronikavému úspěchu ST serie úplně obejde kompatibilitu s IBM, která se až dosud jevila jako nutná podmínka delší existence a jakýchkoli perspektiv v rychle se rozvíjející a zároveň kruté počítačové branži. Snad by to bylo i reálné, ale v Sunnyvale se rozhodli jinak. ATARI nyní postupuje proti konkurenci ve dvou souběžných směrech. Na 32 bitovém poli pokračuje od jara loňského roku v útoku ATARI MEGA ST. Ve stejné době se představilo také první ATARI PC, přičemž důvod byl velice prostý. Kalifornská společnost, které se daří, se nechce zbytečně připravovat o obnosy těch kupujících, kteří v kompatibilitě s IBM z různých důvodů spatřují podmínku, z níž nehodlají slevit.

Vycházejí z této politiky se ATARI v roce 1987 na Hannoverském veletrhu spotřební elektroniky a mikroelektroniky pokusilo pokořit protivníky hned třemi horkými hity. Laserovou tiskárnou ATARI SLM, počítači třídy ATARI MEGA ST a zmíněným ATARI PC.

ATARI MEGA ST má v základním vybavení paměť RAM v síle 1 megabyte nebo i 2 či 4 megabyte, výhradně podle přání uživatele. Základní vybavení se tedy objevuje hned ve třech kapacitních modifikacích. Klávesnici lze nyní umístit na stole nebo i na kolenou. S ústřední jednotkou počítače je spojena pružným spirálovým kabelem, je lehká a přitom dostatečně pevná a odolná.

MEGA ST plynule navazuje na počítače předchozí generace a pracuje s operačním systémem TOS. To umožňuje využít stovky existujících programů a plně uplatnit vlastní data zapsaná na předchozích typech ST. Centrální jednotka obsahuje vestavěnou disketovou jednotku s jednou čelní dráhou na 3,5 palcové disky s kapacitou 720 kilobyte. Je možno připojit další externí disketovou jednotku i rychle pracující 20 megabytový harddisk.

Také ATARI PC vzbudilo u odborné veřejnosti i mezi ostatními zájemci o mikroelektroniku a její efektivní využití v praxi značný ohlas. Obsahuje centrální procesorovou jednotku 8086-2, jejíž rychlost je přepínatelná ze 4,77 MHz na 8 MHz. Dosahuje se tak časové úspory při práci s novými složitými programy a přitom nezaniká možnost nahrávat i programy starší, které počítaly s nižšími rychlostmi.

ATARI PC pracuje s operačním systémem MS DOS 3.2. Disketová jednotka je vestavěna do ústřední jednotky počítače a obsahuje jednu dráhu na disky 5,25 palcového rozměru o kapacitě 360 kilobytů. V dalším volitelném vybavení lze připojit také jednotku na 3,5 palcové disky o kapacitě 720 kilobytů. Užitečný je rovněž volitelný matematický koprocesor 8087.

Základní paměť RAM je 512 kilobytů. Dá se však zvýšit až na 640 kilobytů. Vedlejší paměť Video-RAM má kapacitu 256 kilobytů. Je možno připojit harddisk s kapacitou 20, 30, 40 nebo i 60 megabytů. Seriově je dodáván monochromní monitor zobrazující 80 sloupců a 25 řádek s vysokou rozlišovací schopností 720 x 348 bodů. Grafické karty, které se používají u počítačů IBM jsou integrovány přímo na základní desce počítače. Jedná se o karty EGA, CGA a Herkules. Profesionální klávesnice má 84 tlačítek. ATARI slibuje, že bude svůj první PC počítač nabízet za méně než poloviční ceny, obvyklé v této kategorii.

DOČKÁME SE ATARI 520 STM ?

Hned na počátku je třeba říci, že uvedený model je jakousi vývojovou tečkou za úspěšnou první generací počítačů řady ST. Stal se jedním z nejprodávánějších počítačů v uplynulém roce v zemích prodeje. Jeho základní přednost - měřeno z praktického hlediska našeho uživatele - spočívá v tom, že na rozdíl od předchozích modelů ST nepotřebuje ATARI 520 STM samostatný zvláštní monitor a je schopen přímého připojení na televizní přijímač. Tedy stejně, jako je tomu u počítačů nižších kapacitních a samozřejmě i cenových garnitur.

Vzhledem k diskriminačnímu embargu ze strany kapitalistických zemí nemohly být počítače třídy ST dosud do Československa prostřednictvím obchodních organizací dovezeny. Příslušné podniky zahraničního obchodu však vyvíjí úsilí, aby tato omezení byla překonána a bylo možné se zanedlouho s těmito počítači setkat i v naší prodejní síti. Budou nabízeny v prodejnách TUZEXU pravděpodobně v sestavě počítač, disketová jednotka a myš, s možností samostatně dále objednat monitor při vyšších nárocích na ostrost zobrazení textu, technických výkresů, architektonických náčrtků apod. a bodovou tiskárnu.

Firma představila počítač řady ST poprvé v roce 1985 a prodej záhy dosahoval desítek tisíc a později i stovek tisíc kusů. Ukázalo se, že typy ST mohou stejně dobře využívat instituce jako jednotlivci, vysoké školy a vědeckovýzkumné ústavy stejně jako pracovníci z oblasti nadstavby, pedagogové, autoři. Zkrátka každý, kdo potřebuje tvořit a také přehledně a dostupně evidovat výsledky své práce.

V roce 1986 se kupříkladu jen v NSR prodalo 40 000 počítačů obdobných typů 520 ST+ a 1040 STF s kapacitou paměti jeden megabyte. K tomu je nutno připočítat tak asi 33 000 starších a o něco slabších typů 260 ST a 520 ST. Celkově ATARI prodala v roce 1986 ve světě na 800 000 počítačů. Ani loňský rok se, co se týče počtu prodaných kusů a umístění počítačů na žebříčku hodnocení, příliš nelišil. V hodnocení specialistů z devíti zemí Evropy se počítače ATARI umístily na předních místech. Ve třídě osobních počítačů s mikroprocesorem Motorola 68000/68020 se umístil počítač Mega ATARI na druhém místě, hned za nejšpičkovějším počítačem Apple Macintosh II. Ve třídě domácích počítačů obsadil model ATARI 520ST+ druhé a ATARI 1040 STF čtvrté místo. ATARI 800/130 XE byl ve stejné třídě na místě sedmém.

Mozkem celé série počítačů ST se stal 16ti bitový procesor MOTOROLA 68000 8 MHz s 16-ti bitovou vnější datovou sběrnicí a 24 bitovou adresovou sběrnicí. Operační paměť RAM počítače 520 ST je 512 kilobytů. Paměť ROM má rozsah 192 kilobytů. V paměti ROM je mimo jiné uložen operační systém TOS s obslužným programem GEM (Graphics Enviroment Manager) . Připomeňme, že první počítače 260 ST a 520 ST měly paměť ROM pouze 16 kilobytů. Operační systém s obslužným programem GEM byl dodáván na samostatné disketě. Uživatel musel proto nejdříve nahrát operační systém a teprve potom mohl na počítači pracovat. Výkonnost klávesnice je zajišťována 8 bitovým procesorem firmy HITASCHI. Obraz je zajišťován vlastním videoprocesorem a zabírá 32 kilobytů paměti RAM. Počítač je schopen pracovat ve třech grafických režimech s různou rozlišovací schopností. Tzv. nízká rozlišovací schopnost je tvořena 320 x 200 bodů v 16 barvách z 512 možných barevných variant. Střední rozlišovací schopnost tvoří 640 x 200 bodů ve 4 barvách a vysoká rozlišovací schopnost 640 x 400 bodů na monochromatickém monitoru. Jako zobrazovací jednotku lze použít barevný nebo černobílý monitor. U některých typů - kupříkladu u části série ATARI 1040 STF - bylo ověřováno zapojení přímo do běžného televizoru. Definitivně však byla tato konstrukční varianta realizována až v případě ATARI 520 STM.

Zvuk je zajišťován procesorem firmy YAMAHA YM 2149 , který jej dokáže generovat tóny ve třech na sobě vzájemně nezávislých kanálech s rozsahem 8 oktáv. Počítač obsahuje zabudovaný obousměrný interface MIDI (Musical Instruments Digital Interface) , jenž umožňuje připojení a obsluhu různých hudebních nástrojů - kytar, bubnů i syntetizérů apod. K principu MIDI se připojila většina známých výrobců elektronických hudebních nástrojů - vedle zmíněné společnosti YAMAHA také firmy CASIO, ROLAND a další.

Počítač ATARI 520 STM je vybaven řadou vstupů a výstupů, jimiž si zabezpečuje kontakt s dalšími periferiemi. Mimo jiné je samozřejmě možno připojit disketovou jednotku na 3,5 palcové diskety s kapacitou cca 360 nebo cca 720 kilobytů při oboustranném záznamu, dále disky Winchester s kapacitou 20 megabytů, ale i pevnou paměť CD ROM (Compact Disc ROM). K dispozici je sériové rozhraní RS-232 C a oboustranné paralelní rozhraní Centronics, výstup na monitor audio, video , křížové ovládače a myš.

Programové vybavení počítačů řady ST je velmi rozsáhlé. Počínaje běžnými hrami, simulátory, výukovými programy apod. až po profesionální specializované programy, určené ke zpracování dat, různé grafické, kreslicí a animační programy, jiné programovací jazyky PASCAL, FORTH, COBOL, C, MODULA a mnohé další. Za zvlášť zajímavé je možno považovat nabízené programy typu CAD.

Periferie počítačů ST tvoří řada přídatných zařízení. K dispozici je několik desítek typů disketových jednotek. Samotná firma ATARI přišla na trh se dvěma modely, které jsou u nás také nejrozšířenější. Prvním z nich je disketová jednotka ATARI SF 354, která má rychlost čtení 250 kilobytů za sekundu. Kapacita disku je v tomto případě 360 kilobytů. V případě, že by do dráhy této disketové jednotky byl vložen disk, který byl na vysokokapacitní dráze naformátován na 720 , případně i více kilobytů, v dráze jednotky typu ATARI SF 354 nebude tento disk přečten.

Druhým typem originální disketové jednotky je ATARI SF 314 . Také v tomto případě se vkládají do dráhy 3,5 palcové disky. Rozdíl je v tom, že tentokrát jde o disky s kapacitou 720 , výjimečně i více kilobytů. Model SF 314 pracuje s disketami naformátovanými na SF 354 bez problémů, kdežto opačné použití je možné pouze v tom případě, že na vysokokapacitní dráze SF 314 naformátujeme disk pouze v jednostranném provedení.

Celkově lze říci, že ATARI ST jsou zajímavým přírůstkem do rodiny osobních počítačů a není pochybností o tom, že také československým uživatelům amatérům i profesionálům přinesou další cenné zkušenosti.

Je výhodné, že počítače ST používají ke komunikaci s uživatelem grafického systému, který maximálně zjednodušuje obsluhu a mění ji v zajímavou hru. Pomocí jednoduchého systému příkazů, které se zobrazují v tzv. oknech, lze počítač dirigovat prakticky bez jakéhokoli zvláštního písemného návodu. To však neznamená, že uživatel nemůže do žádného návodu během práce nahlédnout.

Řada programů, kupříkladu textové editory, výukové programy apod., obsahují v sobě manuály jako jeden ze souborů programu. Uživatel si je samozřejmě může vytisknout na papír. Stejně tak do nich může nahlížet na obrazovce. Obvyklá je ještě

zkrácená manuálová verze, respektive jakýsi rejstřík pomocných pokynů, který se obvykle vybavuje po zapojení řídicího pokynu HELP a následného upřesnění požadované pomoci.

K dispozici je už na 1000 profesionálních programů nejrůznějšího zaměření. Nespornou výhodou je, že v mnohasettitulové kolekci lze vybírat podle nejrůznějších hledisek. Buď podle zaměření oboru, v němž bude program uplatněn průmysl, strojírenství, hutnictví, textilní průmysl, chemie, zemědělství, zdravotnictví nebo podle typu činnosti, o kterou se především jedná: práce s textem, vybavování dopisů a zásilek, kalkulace a kartotéky, evidence článků, publikací, filmů a videoprogramů, atd.

V některém z příštích pokračování rubriky ATARI proto alespoň v krátkosti představíme pestrou programovou základnu typů ST a postupně se soustředíme na hlavní uživatelské programy, zejména textový editor 1-st Wordplus, který již existuje v české verzi.

Počítač roku 1987

V polském časopise KOMPETER č.12/87 vyšel přehled počítačů, seřazený podle úspěšnosti. Na hodnocení počítačů se podílelo devět časopisů z Evropy. Jenalo se o tyto zástupce:

"Personal Computing" (USA)	"CHIP/micromix" (Holandsko)
"Practical Computing" (GB)	"CHIP" (NSR)
"CHIP" (Itálie)	"Soft et micro" (Francie)
"CHIP-micros" (Španělsko)	"Komputer" (PLR)
"Uj impulsus" (Maďarsko)	

Porota složená ze zástupců uvedených odborných časopisů vybírala, tak jako každý rok, počítač roku podle různých hledisek. Jednalo se například o dostupnost na trhu, vyzrállost, posuzovalo se, co nového, ten který počítač přinesl a mnoho dalších věcí. Každá redakce mohla rozdělit maximálně 100 bodů mezi pět různých počítačů v každé kategorii.

Počítače se dělily do těchto skupin:

- domácí počítače (Home computers)
- osobní počítač s procesorem 8088/8086 (Personal computer, známe jako IBM XT)
- osobní počítač s procesorem 80286/80386 (známe jako IBM AT)
- osobní počítač s procesorem Motorola 68000/68020
- počítače přenosné (Portable computers)
- počítače příruční (Hand-held-computers)

Rok 1987 nebyl pouze obyčejným rokem. Byl to rok 10.výročí od postavení prvního osobního počítače. Proto všichni netrpělivě čekali, jaký počítač se bude honosit titulem "Počítač roku 1987". Letos poprvé se do výběru počítače roku zapojily i redakce specializovaných elektronických časopisů ze socialistických zemí - Polska a Maďarska.

Díky velkému rozvoji různých mikroprocesorů, byla dřívější kategorie osobních počítačů rozdělena na tři skupiny počítačů s mikroprocesory: **INTEL 8088/8086**, **INTEL 80286/80386** a konečně **MOTOROLA 68000/68020**.

V kategorii domácích počítačů se o vítězství rozhodovalo především mezi počítači ATARI ST a Commodore Amiga. Ostatní typy počítačů, jako jsou např. Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64 a mnoho jiných, které dříve zaujímaly čelní místa, byly takřka bez šance, protože nová generace domácích počítačů je odsoudila spíše už jen k živení. U nás je situace poněkud jiná, protože osmibitové počítače, díky svojí poměrné dostupnosti a příznivější ceně budou ještě několik let sloužit tisícům uživatelů. Pořádat výběr počítače roku u nás, došlo by asi k velkému souboji o prvenství mezi počítači ATARI XE/XL a Sinclair ZX Spectrum, které se u nás stále těší velké oblibě a jsou zastoupeny nejvíce. Nejsou to jediné typy počítačů, které v našich domácnostech nalezneme. Nalezneme zde zástupce počítačů Commodore, Amstrad/Schneider, Sord atd. Počítačů ATARI ST a Commodore Amiga je zatím u nás jen velmi málo. Díky cenovým úlevám na dovozním clu, které vstoupily v nedávné době v platnost se však tato situace velice rychle změní. V této kategorii se konečně podařilo počítači Commodore AMIGA 500 přerušit dvouleté kralování počítačů ATARI ST hlavně díky tomu, že firmě ATARI se podařilo přesunout svůj nový model ATARI Mega ST do kategorie osobních počítačů.

Trh osobních počítačů dosáhl v uplynulém roce jisté změny. Počítače vybavené mikroprocesorem Intel 8088/8086, které byly donedávna nasazovány pouze k profesionálnímu užití, se postupně dostávají i do domácností a to nejen v kapitalistických státech, ale i u nás. Stalo se to hlavně díky tzv. "klonům", mutacím původního IBM XT, jako je například Amstrad PC 1512 a PC 1640, ale i mnoha jiných značek, především z Dálného východu, které jsou známe prakticky jen v oblasti svého vzniku a postupně zaplavují Evropu i Ameriku svými produkty. Nedá se však říci, že by "neznačkové" počítače z Dálného východu byly podřadné kvality, vždyť mnoho velkých "značkových" firem si již několik let zadává výrobu svých počítačů, monitorů a dalšího příslušenství na Dálný východ (Taiwan, Korea atd.) a to i takoví giganti, jako je IBM, ATARI apod. U těchto "klonů" záleží hlavně do jaké míry jsou kompatibilní (shodné) s počítači IBM XT, které byly v této třídě vzaty za základ. Například Amstrad PC 1512, který není sice neznačkovým klonem, poslouží za příklad jen částečné kompatibility. Jeho novější kolega AMSTRAD PC 1640 je na tom mnohem lépe, zrovna tak jako počítač ATARI PC. U těchto počítačů se dá hovořit o naprosté shodnosti se standardem. Protože značek, které jsou téměř shodné je velmi mnoho, dostal se do čela počítač IBM PS/2 Model 30, který zamýšlí vytvořit nový standard v této kategorii počítačů. Na to, zda se mu to podaří si budeme muset ještě nějaký čas počkat.

Jinak vypadá situace mezi osobními počítači s mikroprocesorem INTEL 80286/80386. Přestože i zde je velmi silná konkurence, na čelo hodnocení se dostaly pouze tři značky. V úvahu zde nebyla vzata cena, ale hodnotitelé se zaměřili hlavně na technické inovace. Opět na vedoucí pozice zaútočila firma IBM se svým modelem IBM PS/2 model 50, která se i zde snaží o vytvoření nového standardu. Na prvních dvou místech se však těsně umístily počítače TANDON PAC a COMPAQ DESKPRO, které podle vyjádření odborníků svojí koncepcí otevřely dveře do nové epochy technického věku počítačů.

Ve třídě osobních počítačů s mikroprocesorem Motorola 68000 jasně zvítězil počítač Macintosh II, vybavený mikroprocesorem Motorola 68020. Druhé místo zaujal počítač Mega ATARI. Jedná se o inovovaný model úspěšné série ATARI ST. Díky počítači Mega se firmě ATARI podařilo přejít z kategorie domácích počítačů mezi počítače osobní, což je velkým úspěchem.

Kategorie počítačů příručních a přenosných není u nás takřka známá. V kategorii přenosných počítačů zcela jasně vyhrál COMPAQ Portable III, čímž se mu podařilo odsunout z první pozice loňského vítěze - počítač TOSHIBA T3100.

V kategorii příručních počítačů, tj. takových, které je možno používat třeba ve vlaku nebo letadle, obsadil první místo počítač ZENITH Z-183.

Přehled jednotlivých skupin:

Domácí počítače

Commodore Amiga 500	460 bodů
ATARI 520 ST+	105 bodů
Spectravideo SV 738	70 bodů
ATARI 1040 STF	50 bodů
Amstrad CPC 6128	45 bodů
Commodore 128	35 bodů
ATARI 800 XE	30 bodů
Olivetti C1	30 bodů
Sinclair ZX Spectrum	20 bodů
Commodore 4/plus	15 bodů

Osobní počítače s 8088/8086

IBM Personal System/2 model 30	210 bodů
Schneider PC 1640	165 bodů
Schneider PC 1512	145 bodů
Opus PCII	80 bodů
Sanyo PC 16 Plus	60 bodů
ATARI PC	50 bodů
Multitech Popular PC	40 bodů

Počítače s 80286/80386

Tandon PAC 286	230 bodů
Compaq Deskpro 386	210 bodů
IBM Personal System/2 model 50	150 bodů

Počítače s 68000/68020

Apple Macintosh II	415 bodů
Mega ATARI	250 bodů
Apple Macintosh SE	130 bodů

Přenosné počítače

Compaq Portable III	485 bodů
Toshiba T3100	170 bodů
Sharp PC 7100	100 bodů

Příruční počítače

Zenith Z-183	305 bodů
Olivetti m15	130 bodů
Toshiba T1000	105 bodů

Okresní klub vědeckotechnické činnosti mládeže - ZENIT
při JZD Cítov a jeho ZO SSM si vás dovoluji pozvat na

1. ATARI BÁL

k tanci hraje :

PERTIGO

skupina s širokým repertoárem - rock , hudba 30. a 50. let

v pátek 25.března 1988 od 20.00 do 2.00 hodin

v Zámecké vinárně na Mělníku

cena vstupenky s místenkou je 25,- Kčs (rezervace míst do 21.00 hod.)

na programu předtančení - ukázka soutěžních tanců - prvotřídní **SHOW** (čti "šou")

počítač ATARI 1040 STF v roli orchestru

pro notorické počítačové hráče (a nejen pro ně) připraven počítač

ATARI 130 XE

k volnému použití.

skvělá TOMBOLA - každý má možnost vyhrát některou z hodnotných cen

Vstupenky je možno zakoupit v neobvyklých předprodejích

u Ing. Jiřího SISÁKA tel. 2624 (gymnázium Mělník)

nebo

objednat přímo na adrese **OKVTČM při JZD Cítov, 277 04 Cítov**, který Vám je zašle na dobírku.

Databanka - SYNFILE Plus

Počítače americké firmy ATARI jsou u nás známé hlavně díky svým modelům ATARI 800 XL a 130 XE . V poslední době se na našem trhu objevil inovovaný model ATARI 800 XE . Počítače ATARI jsou velmi oblíbené domácí počítače, které za svůj úspěch vděčí také velmi kvalitnímu programovému vybavení, které je k nim nabízeno . Kromě množství her a různých programovacích jazyků se nabízí široká škála tzv. uživatelského software . Jedná se především o textové editory, jako je například ATARI WRITER, Speedscript a jeho českou mutaci ČAPEK, Startexter a mnoho dalších, různé databanky, programy pro zpracování tabulek, grafiku apod.

Ve velké skupině programového vybavení pro počítače ATARI zaujímají přední místa produkty firmy **SYNAPSE SOFTWARE CORPORATION** . S produkty této firmy se každý uživatel osmibitových počítačů ATARI již jistě setkal, nebo setká . Jedná se především o textový editor ATARIWRITER Plus, databanka SYNFILE+, program pro práci s tabulkami SYNCALC, systém pro statistická zpracování SYNSTAT a grafický editor SYNGRAPH . Některé z uvedených programů bylo možno v omezeném počtu zakoupit v prodejnách TUZEX a byly během několika hodin zcela rozebrány.

Velkou výhodou těchto programů je jejich vzájemná slučitelnost (přenositelnost dat) , která je zabezpečována speciální funkcí **DIF** (Disk Interchange Format) . Tato funkce upraví výstupní data tak, aby mohla být použita v jiných programech . Při použití uvedených programů se uživateli dostává do rukou poloprofesionální počítačový systém s širokými možnostmi použití nejen v domácnosti .

O textových editorech již toho u nás bylo publikováno mnoho (viz časopis ELEKTRONIKA) , a tak se trochu blíže podíváme na jinou skupinu programů - databanky . Jako zástupce zvolíme výše uvedený SYNFILE+ a ve zkratce si popíšeme, jak se s tímto programem pracuje . Chtěli bychom upozornit, že tento stručný popis nemůže a ani nechce nahrazovat návod k použití, protože originální návod má rozsah cca 100 stran .

Program SYNFILE+ nabízí široké možnosti použití a to i pro naprostého začátečníka. Vděčí za to své velmi dobře propracované komunikaci s uživatelem, která je založena na systému různých menu (nabídek). Je to vlastně předstupeň k tzv. GEM, jak jej známe například z počítačů Apple Macintosh a ATARI ST.

Program SYNFILE+ umožňuje využití celé paměti RAM u počítačů ATARI 130 XE, ale můžeme ho používat i na ATARI 800XE/XL.

Po nahrání programu se objeví hlavní menu, kde nalezneme tři možnosti základní volby: FILES (soubory), RECORDS (záznamy) a REPORTS (hlášení). Po této základní tabulce můžeme pohybovat kurzorem (ukazovátkem), stiskneme-li klávesu CTRL a některou s šipek . Následná volba se provede stiskem klávesy RETURN.

Zvolíme-li možnost FILES, nabídne se nám další soubor příkazů, ze kterých si můžeme vybrat . Jsou to například: FORMAT, sloužící k naformátování diskety, na kterou budeme ukládat námi vytvořená data (soubory), OPEN a CLOSE jsou příkazy, které umožní nahrát (otevřít) již dříve vytvořený soubor nebo naopak rozpracovaný soubor uzavřít . Zvolíme-li například příkaz OPEN, automaticky se nám na obrazovce objeví názvy všech souborů, které se nacházejí na disketě a volba CREATE, která slouží k založení nového souboru dat. Nalezneme zde také příkaz DIF, který umožňuje upravovat data pro použití v jiných programech, SUBFILE, který vytváří další soubor dat z již dříve vytvořeného, podle toho, jaké parametry zadá uživatel. RENAME přejmenuje zvolený soubor na disketě a příkaz DELETE umí vymazat z diskety libovolný soubor.

Nyní se podíváme, jaké možnosti se nám nabídnou pod heslem RECORDS v hlavním menu. Jedná se především o příkaz ENTER, který umožňuje vkládání dat do souboru, RETRIEVE umožňující přesunovat záznamy podle uživatelem definovaných hledisek, aktualizace nebo změna záznamů podle zadaných hledisek se provede příkazem UPDATE ALL. DELETE ALL zruší záznamy tak, jak je uživatel nadefinoval. Změna indexovaných polí a jejich délky se provede pomocí RE-INDEX.

Třetí volba v hlavním menu REPORTS nám nabídne možnosti provádět výstupní operace se soubory , jako je například tisk zvoleného souboru na tiskárnu nebo tisk na disketu, aby bylo možno data dále zpracovat v některém textovém editoru. Informace, uložené v datovém souboru je možno tisknout ve formátu LABELS, což je vlastně tisk jednotlivých kartotečních lístků přesně tak, jak jsme vkládali data, nebo LISTS, umožňující tisk podle toho, jak si jej uživatel nadefinuje .

Tak jako každý program, má i SYNFILE+ své hranice, které není schopen překonat. Jedná se především o to, že každý záznam může obsahovat pouze 1-66 položek a položky mohou být maximálně 255 znaků (tj. písmen, číslic) dlouhé. Formát zobrazení na monitoru nebo televizoru je 21 řádek po 80-ti znacích. Vidět je však vždy pouze 40 znaků na řádku, ke zbývajícím polovině je potřeba přejít kurzorem do další obrazovky .

Po nahrání programu SYNFILE+ si nejprve musíme připravit volnou disketu, na kterou budeme chtít ukládat data a tuto disketu naformátovat. Když je disketa naformátována, což trvá asi jednu minutu, můžeme začít vlastní práci na tvorbě formátu jednotlivého záznamu . Nesmíme zapomenout na uvedení délky u každé položky, kterou záznam obsahuje. Toto je vlastně nejdůležitější činnost, kde je potřeba namáhat trochu vlastní hlavu, abychom vytvořili formát co nejlépe. Vhodné je si vše rozvrhnout předem na papír. Když máme jasno, co vlastně chceme dělat a jak by asi měl formát vypadat, zvolíme možnost CREATE . Počítač nás vyzve, abychom vložili disketu s programem SYNFILE+.

Pokud ho uposlechneme, nahraje se nám část řídicího programu a zanedlouho jsme vyzváni k tvorbě vlastního formátu. Program se nás nejprve zeptá na název souboru, který budeme vytvářet (ENTER DATAFILE NAME) a my napíšeme vhodný název, který nesmí přesáhnout délku 8 znaků . Název je vhodné volit tak, aby nám bylo ihned jasné, co který soubor obsahuje. Zvolený a zapsaný název potvrdíte klávesou RETURN.

Teď už opravdu nastává nedůležitější část naší práce, tvorba formátu. Nejprve si najedeme kruzorém, který řídíme obvyklým způsobem, na místo, kde chceme, aby první položka začínala, napíšeme její název a stiskneme RETURN. Název položky se zafixuje na tomto místě a my musíme nyní stanovit, jaký typ dat budeme do této položky zapisovat. Máme na výběr několik možností. Nejprve zvolíme, zda položka bude textová nebo numerická (TEXT, NUMERIC). Dále můžeme mimo jiné zvolit:

- * DATA - datum ve tvaru měsíc, den, rok
 - * LOOK UP - zápis z předem vytvořené tabulky nejfrekventovanějších výrazů. (Na vysvětlenou: tvořím soubor, kam zapisuji všechny knihy, které vlastním. Knihy se dělí do několika skupin a abych vždy nemusel vypisovat, že se jedná o knížku dětskou, naučnou, slovník, román apod, vytvořím si nejprve tabulku s těmito názvy. Až se dostanu při zápisu dat na položku, která má označená data jako LOOK UP, stačí napsat pouze počáteční písmeno a text se doplní sám.
 - * různé typy zápisu čísel (RECORD, INTERGER, DOLAR aj).
 - * COUNTER (počítadlo) - nám očíslová jednotlivé záznamy tak, jak je budeme vkládat.
 - * COMPUTED - zapíše do zvolené položky uživatelem definovaný vzorec pro výpočet.
 - * CUMULATIVE - provede součet numerických položek z určených polí. Máme třeba položku s názvem P1 a položku s názvem P2. Zvolíme-li CUMULATIVE u třetí položky CELKEM (P1+P2), po vypsání hodnot do polí P1 a P2 se nám ve třetí položce CELKEM automaticky objeví součet hodnot P1 a P2.
- a mnoho dalších možností.

Po vložení formátu pravostanného či levostranného zarovnání textu (RIGHT a LEFT JUST) musíme napsat, kolik znaků bude položka zaujímat (LENGHT OF FIELD?).

Takto pracujeme s každou požadovanou položkou v záznamu. Po vytvoření formátu si jej pečlivě prohlédneme. Pokud usoudíme, že některá položka by měla být na jiném místě, má špatnou délku nebo nám jinak nevyhovuje, můžeme ještě vše napravit. Nastavíme kurzor na první znak názvu položky a stiskneme klávesu RETURN. Opět se nám nabídnou různé možnosti volby příkazů: MOVE přesunuje

položky volně po obrazovce, NEW NAME umožní položku přejmenovat, NEW TYPE a NEW LENGHT dovolí změnit typ položky respektive její délku a příkaz DELETE položku zruší. Po následných opravách se na disketu uloží formát jak jsme jej vytvořili nebo upravili, pokud ovšem stiskneme funkční klávesu START. Poté co je formát hotov a v pořádku uložen na disketu, je program připraven pro vkládání dat. Celou práci je možno vyjádřit graficky, jak je uvedeno na obrázku 1.

Veškerá manipulace s vytvořeným formátem se provádí pomocí příkazu OPEN (umožňuje vkládat a opravovat nová data) a CLOSE (ukládá na disk aktualizovaný soubor). Práce s vytvořeným formátem spočívá ve vyplňování jednotlivých položek v každém záznamu tak, jak jsme si formát připravili. Když máme všechny položky v jednom záznamu vyplněny, stiskneme funkční klávesu START a zapsaná data se uloží na disketu. Pak můžeme začít zapisovat další záznam. Pro správnou funkci databanky je třeba co nejčastěji doplňovat data nebo opravovat již dříve zapsané údaje, aby byl soubor vždy aktuální a dal se co nejlépe využívat pro další práci. Jednotlivé záznamy v souboru je možno dále zpracovávat, třídít vzestupně nebo sestupně (ASCENDING, DESCENDING) podle různých hledisek, vytvářet částečné soubory a ty potom tisknout a na tiskárně, obrazovce nebo disku pro další použití.

Chceme-li tisknout, zvolíme jednu z možností způsobu tisku LISTS a LABELS. Zvolíme-li LISTS, máme možnost upravit formát tisku podle svého přání. Pro každý záznam máme rezervován jen tiskový řádek, jehož maximální dovolená šířka je 132 znaků (máme-li ovšem tiskárnu s širokým válcem). Vybereme položky, které chceme vytisknout. Potom zvolíme si typ zařízení, na kterém chceme tisknout PRINTER, DISK, SCREEN (tiskárna, disk nebo obrazovka), stanovíme délku jedné stránky (TOTAL PAGE LENGHT) a napíšeme hlavní titulek, který se nám vytiskne jako hlavička prvním řádku stránky (ENTER REPORT TITLE).

Při volbě LABELS se nám vytiskne vždy celý záznam se všemi položkami tak, jak jsme si jej vytvořili. Zde zadáme pouze levý okraj papíru a kolik mezer mezi jednotlivými záznamy se má tisknout.

Práce s programem SYNFILE+ je velice zajímavá. V krátkosti jsme měli možnost nahlédnout, jak se s programem pracuje. Samozřejmě jsme nemohli popsat všechny funkce programu, protože je jich velmi mnoho. Vybrali jsme jen několik nejdůležitějších. Sledovali jsme spíš popis práce s tímto programem, abychom ukázali a vyvrátili zakořeněný názor, že s počítačem může pracovat jen ten kdo umí "programovat".

Na závěr je možno říci, že program SYNFILE+ patří mezi velmi dokonalé databázové programy, které jsou na osmibitových počítačích dostupné. Přestože byl vytvořen v roce 1983, zaujímá stále přední místo v této kategorii uživatelských programů.

Úprava televizoru JUNOŠŤ 402 B

Mnozí majitelé počítačů ATARI 800 XL (XE) nebo 130 XE používají jako zobrazovací jednotku k počítači běžný televizor. V případě, že se jedná o výrobek SSSR není bez zásahu do televizoru slyšitelný zvukový doprovod z důvodu rozdílu norem pro přenos zvuku OIRT (6,5 MHz) a CCIR (5,5 MHz). V ČSSR a SSSR je platná norma OIRT, v Rakousku (odkud se tyto počítače dovážejí) a většině evropských kapitalistických státech je platná norma CCIR.

Popíší nyní úpravu výše jmenovaného televizoru na monitor pro počítače ATARI. Úprava je nenáročná na materiál, jakékoli nastavování odpadá a tak si ji může provést každý, kdo bude mít alespoň trochu snahy. Všechny funkce televizoru zůstanou zachovány.

Vlastní úprava:

Nejprve si zajistíme potřebné součástky, je to:

1 ks DVOUPOLOVÝ PÁČKOVÝ PŘEPÍNAČ

1 ks PĚTIKOLÍKOVÁ ZÁSUVKA

1 ks KONDENZÁTOR 10M/15V

1 ks KONDENZÁTOR 2-10M/15V

asi 1,5 m STÍNĚNÉHO KABELU

Nejprve při odpojené síťové šňůře opatrně položíme televizor obrazovkou na stůl (podložte kousek textilie, zamezte odření obrazovky) a povolíme šrouby, které upevňují zadní kryt televizoru (1 v držadle, 2 u konektoru pro připojení antény, 2 v dolní části televizoru, 2 v horní části a šroubek, který zajišťuje kryt pojistek u síťové zástrčky) a opatrně ho sejmeme márným tahem kolmo nahoru (pozor na obrazovku - při pádu nebezpečí exploze).

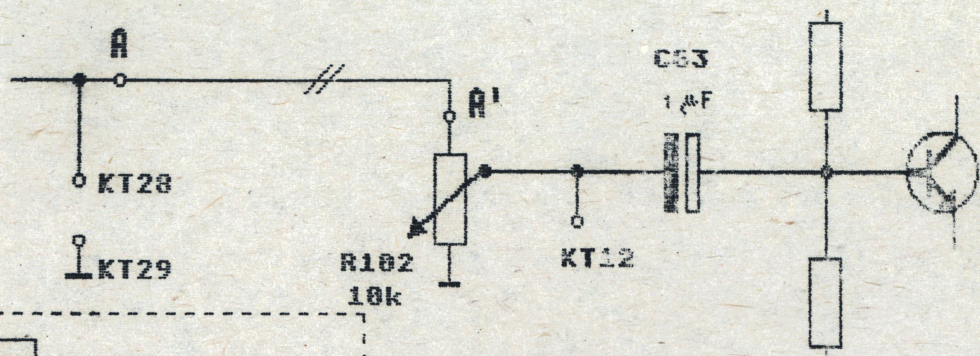
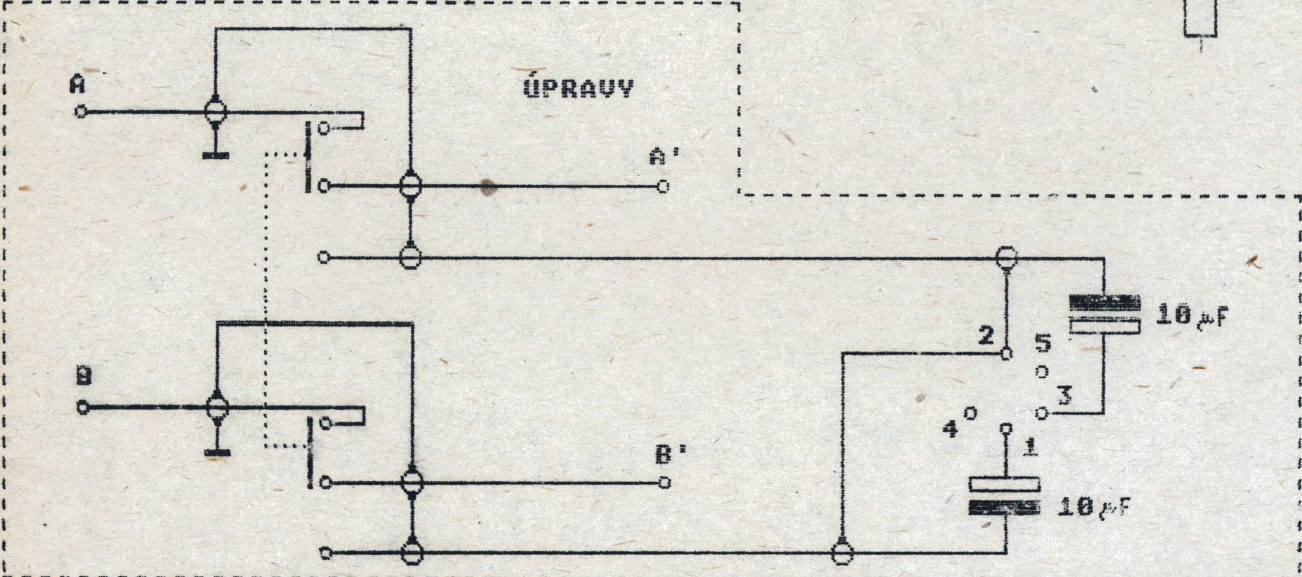
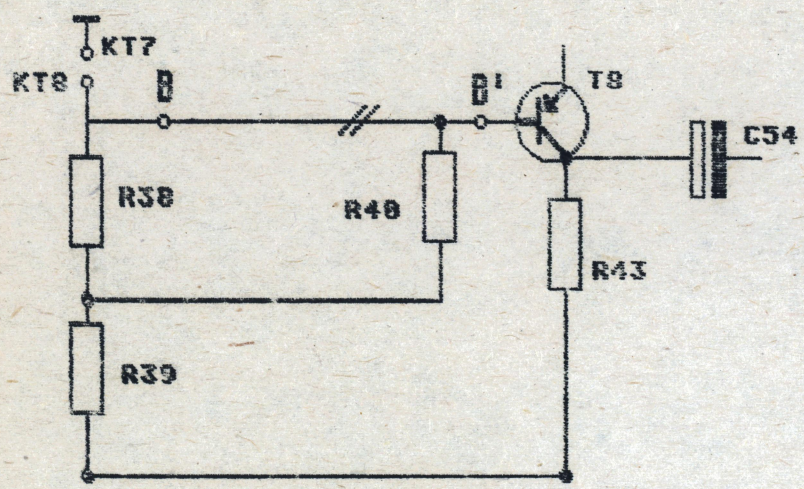
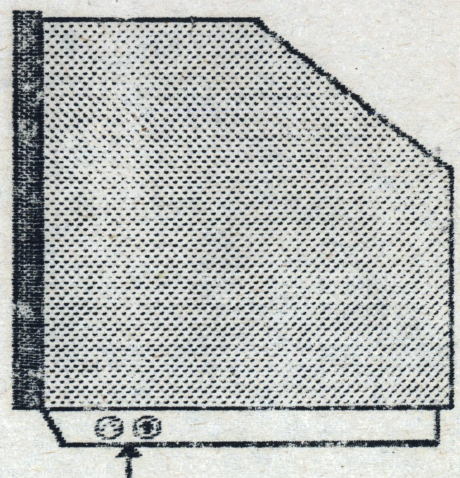
Nyní můžeme televizor již otočit zpět do pracovní polohy. Při pohledu zezadu na televizor objevíme v blízkosti levého horního rohu plechový kryt s otvorem. Pomocí páječky tento kryt odletujeme (asi 5 pájecích bodů) a zaměříme pozornost na měřicí bod, původně viditelný otvorem krytu. Podle návodu přerušte spoj (někdy bývá již přerušený a proletovaný). Připojte dva středové vodiče stíněných kabelů. Stínění (opletení) připojte do míst, kde jsou upevňovací plíšky pro kryt. Povoláním dvou

šroubků vyklopíme rám s plošným spojem. Kabely protáhneme na druhou stranu a naměříme vzdálenost k dolnímu levému rohu obrazovky. Nyní odpojíme z obou stran krajní vodič na regulátoru hlasitosti a opět připájíme stíněné kabely. Stínění připojíme na stranu, kde je stínění původního vodiče a z druhé strany obdobně.

Tím skončila první etapa úprav. Nyní musíme vyrobit dva otvory v dolní boční části televizoru pro konektor a přepínač. Otvory buď odvrtáme nebo v nouzi postačí opatrně vytavit umělou hmotu a dopilovat. Nyní připojíme stíněné kabely podle schématu a přiletujeme oba kondenzátory. Stínění všech vodičů spojíme a naletujeme na nožičku č.2 konektoru. A nyní po kontrole správnosti zapojení můžeme zastrčit napájecí konektor do televizoru a odzkoušet správnou funkci. Nejprve ověříme normální funkci. Přepnete přepínač ve směru od konektoru a zapnete televizor. Na obrazovce by se mělo objevit zrnění a šum ve zvuku po připojení antény naladěný program. Pokud je vše vpořádku, propojíme počítač s televizorem (zástrčka "MONITOR") pomocí běžné dvoupramenné nahrávací šňůry a přepínač přepneme směrem ke konektoru. Po zapnutí počítače by se měl objevit perfektní obraz s kvalitním zvukovým doprovodem. Takto upravený televizor dává podstatně lepší obraz než při standardním propojení do anténního vstupu a navíc s kvalitním zvukovým doprovodem. Nemusíme také nic ladit stačí přepnout páčku. Televizor opět odpojíme od 220V a smontujeme do původního stavu.

Mnoho úspěchů přeje

Pavel Kaňka



UMÍSTĚNÍ KONEKTORU A PŘEPÍNAČE

COLOSSUS CHESS 3.0

Nahrání programu z kazety - **START + OPTION** (doba nahrávání 10min a 30s, program zabírá v paměti 29 kB).

Na obrazovce je zobrazena buď šachovnice a informace s otázkami, dávanými programem [A] nebo šachové hodiny, jména hráčů, právě analyzovaná pozice, atd. [B].

Volba se provádí stiskem klávesy **SPACE**.

A:- informace a otázky jsou zobrazovány zprava od šachovnice nebo v jejích levém dolním rohu,

B:- ***záznam hry*** - program zobrazuje posledních 6 tahů každého hráče a jeho čas

- ***jména hráčů*** - nad každým hráčem jsou umístěna jména hráčů, počítač má název COLOSSUS, jeho lidský protivník OPONENT

- ***hodiny*** - nad jménem hráčů jsou umístěny šachové hodiny, jejich zobrazení je následující : "hh:mm:ss" (hodiny/minuty/sekundy)

- ***počet variant tahů*** - lookahead - když program "promýšlí" tah, zobrazuje počet variant tahů

- ***počet pozic*** - *position examined* - program analyzuje asi 450 pozic za sekundu ukazuje na obrazovce počet situací, které analyzoval

- ***nejlepší pokračování*** - *best line* - po ukončení anlyzy zobrazuje postavení programu několik nejlepších tahů, nacházejí se zde rovněž informace materiálu, který mám k dispozici [**Mtrl.**] a hodnocení stávajícího postavení [**Psnl.**], kladné hodnoty svědčí o převaze počítače

VLASTNÍ HRA

Na začátku hry jsou figury rozestavěny na výchozích pozicích při vynulovaných šachových hodinách. Program očekává tvůj první tah. Chceš-li hrát černými figurkami, stiskni **CTRL+G**.

PROVÁDĚNÍ TAHU

Jsi-li na tahu, počítač tě informuje zprávou "**Your move**" (tvůj tah). Tah provádíme takto:

1. Přesouváme kurzor na pole, ze kterého chceme provést tah.
2. Stiskneme **RETURN**.
3. Přesouváme kurzor na pole, na které chceme přemístit figuru.
4. Stiskneme **RETURN**.

Kurzor můžeme posouvat dvojím způsobem:

- a/ pomocí kontrolních šipek (klávesy +, -, =, *)
- b/ vypsáním souřadnice výchozí a konečné pozice (např. e2 e4)

Je-li provedený tah nesprávný, počítač informuje nápisem **"Illegal move"**. Souřadnice, vložené omylem můžeme smazat pomocí klávesy **ESCAPE** a **DELETE**. Při záměně běžce na figuru se počítač zeptá na druh figury otázkou **"Promote to?"**. Volba se provádí stisknutím kláves: **N** - kůň

R - věž

Q - dáma

B - střelec

TAHY POČÍTAČE

Počítač signalizuje úmysl provedení tahu nápisem **"Let me think"** (přemýšlím). Po provedení tahu počítač uvede jeho souřadnice jak do zápisu partie, tak i z pravé strany šachovnice. Stisknutí klávesy **ESCAPE** v době, kdy počítač promýšlí tah, způsobí přerušení analýzy možných tahů, uvede informaci **"ESCAPE"** a provede nejlepší tah, jaký počítač našel do okamžiku přerušení analýzy. Předvídá-li počítač rychlou výhru, upozorní tě o tom zprávou **"Mate in N"**, kde N je počet tahů do matu.

UKONČENÍ HRY

Po ukončení hry počítač informuje o výsledku:

DRAWN - remíza

CHECKMATE - šachmat

STALEMAT - mat

TIME UP - překročení časového limitu

Po těchto informacích se počítač ptá **"What now?"** (co teď) a čeká na zadání nových instrukcí.

FUNKCE A ZMĚNY HRACÍCH REŽIMŮ

Instrukce můžeme vkládat na začátku nebo v průběhu hry pomocí klávesy **CONTROL** (dále **CTRL**) + jednoho písmene, které je kódem operace. Mnoho instrukcí vyžaduje vložení nových číselných údajů. Toto provádíme pomocí kontrolních šipek (klávesy +, -).

Nastavení pozice: CTRL + A

Umožňuje nastavit alternativní pozice pro další případný rozbor situace nebo hru od této pozice. Používáme zde těchto kláves (bez CTRL):

S ... změna stran - dovoluje přejít od přemísťování bílých figur (white) k rozmístění černých (black) a naopak

G ... základní rozestavení figur

W ... prázdná šachovnice (odstranění všech figur)

M ... zadání čísla tahu (např. jestliže jsme rozestavili šachovou situaci podle diagramu v určitém tahu - např. po 41 tahu, pak nastavíme číselnou hodnotu na 42, tedy číslo následujícího tahu, od kterého začne počítač psát šachovou notaci - záznam hry)

C ... vymazání figury na určitém šachovém poli (nastavujeme kurzorem)

E ... konec zadávání - přechod na normální hru

Chyba v rozmístění figur (např. jedna strana nemá krále) vyvolá informaci "Illegal", která zůstává na obrazovce až do doby odstranění chyby.

Rozmístění figur

Abychom mohli změnit nebo umístit figuru, je třeba umístit kurzor na zvolené pole (pomocí kláves se šipkami) a stisknout jedno z těchto písmen:

K - král

B - střelec

Q - dáma

N - kůň

R - věž

P - pěšec

Po umístění figury na určené místo se kurzor přesune o jedno místo doprava.

Zpětný tah: CTRL + B

Návrat o jeden tah zpět a současná výměna barev: Pokud provedeme chybný tah a zjistíme to až, když počítač přemýšlí, je možné situaci zachránit stiskem klávesy **ESCAPE** a dvakrát **CTRL+B**. Tím se vrátíme zpět o chybně zadaný tah.

Volba barvy: CTRL + C

Změnou číselných parametrů provádíme změnu barvy šachovnice (screen) a pozadí (border).

Zápis reproduk. hry: CTRL + D

Program se zeptá "**LOAD or SAVE**". Vložte **L** nebo **S** podle potřeby; stiskem jiné klávesy se vrátíme do modu hry. Program příkáže připravit magnetofon a stisknout libovolné tlačítko (mimo **BREAK**).

Nastavení hodin: CTRL + E

Nastavuje čas hracích hodin, nejprve hodiny, minuty a sekundy bílého, potom tolik pro černého.

Tah vpřed: CTRL + F

Inverzní funkce k CTRL+B. Můžeme použít jen v případě, pokud tah byl již hrán.

Výměna pozice: CTRL + G

Přenecháme tah počítači a převezmeme jeho postavení.

Nová hra: CTRL + N

Figurky na šachovnici se postaví do výchozí pozice a vynulují se hrací hodiny.

Otočení šachovnice: CTRL + O

Figurky zůstávají na místě, pouze se přehodí barvy.

Způsob hry: COMP. - COMP.

V tomto herním modu hraje počítač sám proti sobě. Stiskem klávesy **ESCAPE** zastavujeme tento způsob hry.

Nastavení počátečních parametrů: CTRL + Q

Umožňuje kontrolu a volbu stupně obtížnosti šachové partie. Program podává na začátku zprávu "**BOOK?**" - volba mezi **1** a **0** znamená, zda program bude nebo nebude používat zahájení hry ze své paměti. (Paměť počítače obsahuje asi 3000 možností volby zahájení šachové partie.)

Potom se program dotazuje "**DRAW SCORE?**" - máme vyznačit taktiku a způsob hry počítače. Materiálová část (Mtrl) může mít hodnotu od -9 do +9, část poziční (Psnl) od -60 do +60. Čím je hodnota nižší, tím více bude počítač hrát na vítězství, čím je vyšší, tím více spěje k remíze.

Opakování tahu: CTRL + R

Všechny provedené tahy si počítač pamatuje, což umožňuje zopakovat hru a její analýzu. Je také možné opakovat rozehranou partii. Po každém provedeném tahu následuje pauza, může být větší nebo menší (0-20s). Opakování je možné v určitém tahu přerušit klávesou **ESCAPE** a pokračovat v partii jinou taktikou než původně. Program si pamatuje 120 tahů zpět.

Hra bez počítače: CTRL + S

Umožňuje hru sám se sebou nebo s jiným hráčem. Jestliže hrajeme proti počítači, pak při použití této instrukce můžeme pokračovat ve hře bez jeho účasti.

Jednotlivé typy hry: CTRL + T

Program má k dispozici 6 typů her, dovolující rozehrání partie v různém tempu a stylu. Čím více času se dává počítači na volbu tahu, tím hraje lépe.

Program příkazem "**TYPE**" dovoluje vybrat jednu ze šesti variant.

1. Partie turnajová

- a/ Počítač zadá počet tahů do první časové kontroly.
- b/ Počítač zadá počet tahů do druhé časové kontroly.
- c/ Počítač zadá čas první kontroly času.
- d/ Počítač zadá čas druhé kontroly času.

Počítač nehlídá přísně tvůj čas, a nebude požadovat vítězství v případě jeho překročení, sám však čas dodržuje.

2. Střední doba tahu

Počítač zadá udání střední doby tahu.

3. Střední doba partie

Umožňuje volbu libovolné doby trvání parite. POZOR, překročení času znamená prohru!

4. *Varlanta stejného času*

Při volbě této varianty počítač určuje na analýzu situace tolik času jako protivník.

5. *Neomezený čas*

Tuto verzi používáme při hledání nejlepší varianty tahu. Doba pro její nalezení může trvat i 24 hodin.

6. *Řešení úloh*

Volba mezi řešením klasického matu (1) a řešením samomatu (2). V obou případech se počítač zeptá na počet tahů, které jsou potřebné k dosažení výsledku (můžeme tedy řešit úlohy jako mat 2. tahem, samomat 3. tahem, ...).

Hra naslepo: CTRL + V

Umožňuje trénování nebo ověřování paměti hráče. K dispozici máme tyto možnosti:

- 0 ... dva hráči viditelní
- 1 ... bílé figurky neviditelné
- 2 ... černé figurky neviditelné
- 3 ... obě strany neviditelné

Zvuk: CTRL + Z

Doprovodné zvukové efekty zapnuty/vypnuty.

POZNÁMKA:

Program COLOSSUS CHESS 3.0 byl nazván "... jedním z nejlepších šachových programů dneška" časopisem ANALOG z listopadu 1985.

Podle přílohy časopisu ANTIC The CATALOG spring 1985 pro ATARI Klub Cítov zapsal V. Zachoval

ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE ! ČTĚTE !

*Dnes a denně se potvrzuje
že vyšším vývojovým stupněm v práci dnešních uživatelů
ATARI 800 XE, ATARI 800 XL a ATARI 130 XE je*

řada počítačů ATARI ST

K této řadě se ostatně stále více přihlašují i mnozí dnešní uživatelé počítačů SINCLAIR, COMMODORE, SHARP i jiných. Není totiž sporu o tom, že řada ATARI ST ve své kategorii u nás dominuje a lze předpokládat, že počet majitelů některého z typů počítače řady ST patrně právě v těchto dnech a týdnech překročí

další tisícovku

Vycházíme pak vstříc přání příznivců našeho klubu a zařazujeme

již v tomto čísle

**I.část manuálu na počítače ATARI 520 STM,
který s malými odchylkami platí i pro další typy počítačů řady**

ATARI ST

A proto – nezapomeňte si již nyní zajistit další pokračování v našem Zpravodaji.

V dalších číslech naleznete mnoho zajímavých článků ze světa osobních a domácích počítačů, rady a návody, jak s těmito počítači pracovat a mnoho dalších informací.

----- zde odstříhnete -----

Přihláška k odběru Zpravodaje

**Přihlašuji se k odběru Zpravodaje OK VTČM – ZENIT Cítov a žádám o zajištění ročníku
1988.**

Zpravodaj budu odebírat : osobně – poštou (nehodící se škrtněte)

Jméno:

Adresa:

PSČ:

datum

podpis

(u osob mladších 18ti let podpis zák. zástupce)

UPOZORNĚNÍ : NEODEBRANÁ ČÍSLA BUDOU REZEROVÁNA MAX. 30 DNÍ.

Příručka uživatele počítače ATARI ST

KOPIE SYSTÉMOVÉ DISKETY

Než budete pokračovat v dalším čtení tohoto manuálu, zhotovte si bezpečnostní kopii diskety, která je přiložena k počítači. Tato disketa obsahuje mimo programovacího jazyka **ST BASIC** ještě další pomocné programy, které se vám jistě budou hodit. Postup kopírování je velmi jednoduchý a provádí se přímou spoluprací se systémem. Kopii diskety řádně označte a originál uložte na bezpečné místo. Dále pracujte jen s kopií.

SYSTÉMOVÁ DISKETA

Na přiložené disketě jsou následující soubory :

CONTROL.ACC
EMULATOR.ACC
SAMPLE.PRG
NEO.PRG
SLIDENO.PRG
BASIC.PRG

Soubory **CONTROL.ACC** a **EMULATOR.ACC** jsou soubory, které se automaticky přihrají k systému počítače po jeho zapnutí nebo po stisku tlačítka **RESET**. Jejich funkce bude popsána dále.

BASIC.PRG je programovací jazyk **ST BASIC**, jehož manuál je přiložen k počítači jako samostatná příručka.

NEO.PRG a **SLIDENO.PRG** jsou programy pro malování obrázků. Abychom si mohli prohlédnout tyto programy, musíme mít k počítači připojen barevný monitor nebo televizi, protože tyto programy pracují s jinou rozlišovací schopností obrazovky než monitor **SM 124**.

STAV SYSTÉMU PO ZAPNUTÍ POČÍTAČE

Jestliže zapnete počítač a v disketové jednotce nemáte vloženou disketu obsahující soubory **CONTROL.ACC** a **EMULATOR.ACC**, bude mít okno, které se otevře pod heslem **DESK**, pouze jednu možnost - **DESKTOP INFO**. Nyní vložte do disketové jednotky originální disketu dodanou s počítačem a stiskněte tlačítko

RESET na zadní stěně počítače. Pod heslem Optionen se vám otevře okno, které mimo jiné obsahuje příkaz " **Arbeit sichern** ". Tento příkaz slouží k uchování změn, které jste provedli s Desktopem (např. umístění symbolů popelnice a disketových jednotek). Aktivujte příkaz " **Arbeit sichern** ". Na disketu se vám uloží krátký soubor s názvem **DESKTOP.INF**, který způsobí, že vždy po zapnutí počítače (je-li ovšem tato disketa v disketové jednotce) se DESKTOP nastaví tak, jak jste si ho vytvořili.

DOPLNĚK K MANUÁLU PRO POČÍTAČE ATARI ST

Jak již bylo řečeno v úvodu manuálu, provádí firma ATARI u svých modelů různá rozšíření a zlepšení :

- * Všechny nové modely počítačů řady ST mají operační systém uložen v paměti ROM. Není tedy nutné nahrávat systém z diskety. To také znamená, že kapacita paměti RAM se zvětšila o cca 190 kB a kromě toho se podstatně zkrátil čas potřebný ke startu systému.
- * Všechny nové počítače ATARI 260 ST a 520 STM jsou vybaveny také HF-modulátorem, který umožní je připojení počítače k normálnímu televizoru (barevný nebo černobílý) přes anténní vstup.

Na následujících stranách jsou popsány funkce a možnosti, které se liší od původního manuálu.

POČÍTAČ A JEHO PŘÍSLUŠENSTVÍ

Krabice s počítačem obsahuje :

- Počítač ATARI
- Napájecí zdroj pro počítač
- Myš (modely 260 ST, 520 ST+ a 520 STM)
- Koaxiální kabel pro připojení počítače k televizoru (modely 260 a 520)
- ST LANGUAGE disketa obsahující ST BASIC
- Manuál k počítači ST
- Manuál ST BASIC
- Záruční list potvrzený prodejnou, kde jste počítač koupili

Pokud chybí některý z těchto dílů, obraťte se na prodejnu, kde jste počítač zakoupili. Uchovejte si originální balení počítače pro případný transport.

PŘIPOJENÍ POČÍTAČE K TELEVIZORU

Ke všem počítačům ATARI ST lze jako zobrazovací jednotku použít monitor (barevný nebo monochrom). Připojením monitoru dosáhneme také maximální rozlišovací schopnosti počítače. Připojení monitoru je popsáno v odstavci 2.2.2. Počítače 260 ST a 520 STM komunikují pomocí vestavěného HF- modulátoru a přiloženého koaxiálního kabelu s normálním televizorem. Signál počítače se nachází v 1. TV pásmu (VHF kanál 2-3).

Připojení počítače k televizoru :

- jeden konec koaxiálního kabelu zasuněte do anténního vstupu televizoru a druhý konec spojte s počítačem
- zapněte počítač a televizi nalaďte na příslušný kanál v 1.TV pásmu (VHF kanál 2-3)

Máte-li starší televizor s anténním vstupem 240 nebo 300 Ω (ohmů), musíte použít tzv. "symetrizační člen", který převede signál počítače z 75 na 300 Ω (ohmů). Symetrizační člen není v příslušenství počítače.

ZAPOJENÍ A START SYSTÉMU

Máte-li všechny části počítačového systému správně propojeny, můžete nastartovat systém :

- 1) Vložte "Language disk" do disketové jednotky A
- 2) Zapněte televizor nebo monitor, potom disketové jednotky a nakonec počítač. Po zapnutí počítače se disketová jednotka roztočí, obrazovka zbělá a za malou chvíli se objeví GEM-Desktop.

Jestliže se Desktop neobjeví, vypněte nejprve počítač a potom zkontrolujte, máte-li zapnutý monitor, máte-li v mechanice disku skutečně systémovou disketu, zkontrolujte, zda jsou v pořádku všechny kabely a jejich zapojení. Potom znovu zapněte počítač. Opakuje-li se chyba, odstraňte ji pomocí **Dodatku A** tohoto manuálu.

POMALÁ A RYCHLÁ INICIALIZACE

Jestliže při zapnutí počítače nemáte v disketové jednotce disketu, trvá inicializace startu systému velmi dlouho (cca 40 sec.) a hlásí se bez rozšíření (**accessory**) systému. Systém spustíte nejrychleji použitím systémové diskety, obsahující CONTROL.ACC a EMULATOR.ACC.

ÚVOD

Před několika lety byla kapacita paměti a grafické možnosti počítačů ATARI ST pro většinu uživatelů jen nespílitelným snem. Ani nyní není snadné nalézt jiný počítač, který má stejné možnosti jako řada počítačů ATARI ST.

Systém ATARI ST je kombinací nejmodernější techniky, grafické výkonnosti a snadno pochopitelné ovladatelnosti. Nebudete si již muset pamatovat nesrozumitelné příkazové instrukce ani složité pracovní postupy. Všechny operace jsou řízeny pomocí symbolů na obrazovce a vy pouze vyhledáte odpovídající symbol a stisknete tlačítko na zvláštním druhu ovladače, kterému se říká myš, dále v textu jen myš).

Počítač ATARI ST má více než dostatečnou kapacitu pro komplexní zpracování textových souborů nebo pro rozsáhlé výpočty, které by jinak byly velmi náročné na čas a kapacitu paměti. Výukové programy využívají nejen grafické možnosti, ale i vysokou rychlost počítačů ST, a proto jsou lepší než na jiných počítačích. Pomocí počítače ATARI ST a jeho programů můžete rozšířit široké pole svých zájmů.

Počítač ATARI ST nabízí možnosti vysoce kvalitního přístroje :

- 512 různých barev
- 3 grafické módy
- vysokou rozlišovací schopnost obrazu
- vstup pro připojení Hard-disku
- vstup pro připojení tiskárny
- MIDI interface
- vstup pro připojení telefonního Modemu

JAK POUŽÍVAT TENTO MANUÁL

Tento manuál vás naučí jak zacházet s počítačem ATARI ST. Navrhujeme vám, abyste si pozorně přečetli celý text manuálu a nepouštěli se do experimentování. Ti, kteří neradi čtou úplnou dokumentaci, najdou v následujících odstavcích krátký popis systému a stručný popis funkcí a pracovních postupů. Nezapomeňte si však přečíst v úvodu kapitoly 4, jak si zhotovit kopii systémové diskety. Tuto kopii je nutné pořídit dříve, než začnete pracovat s počítačem. Vyhněte se tak případným problémům poškodí-li se vám originální systémová disketa. Manuál je sestaven tak, abyste se rychle a spolehlivě seznámili s informacemi, které budete potřebovat.

V první kapitole **ÚVOD DO PRÁCE S POČÍTAČI ST** získáte přehled o počítačovém systému. Druhá kapitola **INSTALACE SYSTÉMU** popisuje, jak se propojují jednotlivé komponenty sestavy a jak připravíte počítač k práci. Ve třetí kapitole **KLÁVESNICE** se dozvíte, jak se pracuje s klávesnicí počítače, kde jsou umístěny speciální klávesy a jak se používají. Čtvrtá kapitola **ZÁKLADNÍ PRACOVNÍ POSTUPY** hovoří o kontrole systému, popisuje GEM-Desktop, zacházení s myší a s menu. Zde se také dozvíte, jak zhotovit kopii systémové diskety. Přehled o příkazech MENU a možnostech jejich využití naleznete v páté kapitole **ŘÁDEK MENU**. V šesté kapitole **PRÁCE S DISKETAMI, SOUBORY A POŘADAČI** je popsána práce s informacemi a jejich organizace. V poslední sedmé kapitole **UŽIVATELSKÉ PROGRAMY PRO POČÍTAČE ATARI ST** jsou uvedeny důležité programy, které je možno používat na počítačích ST. Dodatky manuálu obsahují technickou specifikaci počítače, malý slovník a vysvětlení některých odborných termínů a popis údržby počítače.

KRÁTKÝ ÚVOD

Následující řádky jsou určeny pro ty, co nemají dost trpělivosti "prokousat" se celým manuálem a přesto chtějí získat důležité informace o zapojení a použití počítačového systému ATARI ST.

INSTALACE SYSTÉMU

- postavte všechny části systému na stabilní nekovovou podložku (desku stolu)

- zapojení do sítě : Jeden konec síťového kabelu zapojte do vstupu počítače označeného **POWER**, druhý vsuňte do zásuvky. **POZOR** - hlavní vypínač počítače musí být v poloze **OFF** (vypnuto)
- připojení monitoru : Zástrčku vypnutého monitoru vsuňte do zásuvky. Spojovací video-kabel zasuňte do vstupu počítače označeného **MONITOR**
- připojení disketové jednotky : Jeden konec propojovacího kabelu vsuňte do vstupu disketové jednotky označeného **IN** a druhý konec do vstupu počítače označeného **FLOPPY DISK**, který je na zadní stěně počítače. Disketovou jednotku zapojte do sítě pomocí síťového adaptéru. **POZOR** - při popisovaném zapojování musí být počítač i disketová jednotka vypnuty
- připojení "myši" : Propojovací kabel myši zasuňte do zástrčky **MYŠ/JOYSTICK** označené **"0"** na boku počítače

START SYSTÉMU

Zapněte postupně monitor, disketovou jednotku a počítač. Vložte do mechaniky systémovou disketu.

Následující řádky jsou určeny pouze majitelům počítačů ATARI ST, které nemají operační systém **TOS** uložen v paměti ROM :

*Pohybuje myš tak , aby šipka ukazovala na pole označené **OK** a zmáčkněte levé tlačítko myši. Můžete také stisknout klávesu **Return** . Poté se na obrazovce objeví **GEM-Desktop**. Gem-Desktop je výchozí bod pro každou činnost, kterou budete provádět s počítačovým systémem ATARI ST. Nyní můžete nahrát libovolný uživatelský program a pracovat s ním.*

ZÁKLADNÍ OPERACE

1. VÝPIS OBSAHU DISKETY

Pohybujte pomocí myši s ukazovátkem po obrazovce tak, aby ukazovalo na obrázek disketové jednotky označené **DISKSTATION** a krátce stiskněte levé tlačítko myši. Obrázek disketové jednotky se zobrazí inverzně. Nyní najeďte ukazovátkem na heslo **DATEI**. Po otevření okna s příkazy najeďte na příkaz **Öffnen** a stiskněte levé tlačítko myši. Můžete také po nastavení ukazovátko na obrázek disketové jednotky, dvakrát rychle po sobě stisknout levé tlačítko myši.

Poznámka: Máte-li na obrazovce okno jedné diskety a vložíte-li do disketové jednotky disketu jinou, můžete tuto disketu vypsát, zmáčknete-li klávesu **Esc**.

2. UZAVŘENÍ OKNA

Dříve než můžete uzavřít okno, musí být toto okno aktivní, tzn. že v horní řádce okna musí být vidět šedé šrafování a v rozích symboly pro práci s okny. Pokud je horní řádek okna bílý, aktivujte okno tak, že ukazovátkem najeďte na libovolnou část okna, které chcete aktivovat a stikněte levé tlačítko myši. Nyní můžete okno uzavřít dvěma různými způsoby :

- 1) Zvolte příkaz **schließe** v menu pod heslem **DATEI**, nebo pokud se nacházíte v okně více otevřených pořadačů, můžete použít příkaz **Schließe Fenster**. Tím se uzavřou všechny pořadače a okno zmizí z Desktopu
- 2) Nastavte ukazovátko myši na malé políčko v levém horním rohu aktivního okna (toto políčko se nazývá **uzavírací znak**) a krátce stiskněte levé tlačítko myši.

3. NAHRÁNÍ A SPUŠTĚNÍ PROGRAMU

Ukažte na obrázek libovolného programu a stiskněte krátce levé tlačítko myši. Obrázek symbolizující zvolený program se zobrazí inverzně. Nyní zvolte příkaz **Öffnen** pod heslem **DATEI** nebo dvakrát rychle za sebou stiskněte levé tlačítko myši.

4 . VYMAZÁNÍ (ZRUŠENÍ) SOUBORU

Nastavte ukazovátko na soubor, který chcete smazat z diskety. Stiskněte levé tlačítko myši a držte je stisknuté. Uvidíte, že označeným souborem můžete pohybovat. Přeneste jej na obrázek označený **Papierkorb** a pusťte tlačítko myši.

5 . ŘÍZENÍ UKAZOVÁTKA Z KLÁVESNICE

Zmáčknete-li klávesu pro ovládání kurzoru (jednu z šipek vpravo na klávesnici) a současně budete držet klávesu **Alternate** , ukazovátko se bude pohybovat vždy o osm bodů ve směru šipky. Pokud potřebujete posunovat ukazovátko zvolna a jen po jednom bodu, musíte stisknout současně klávesy **Alternate**, **Shift** a jednu z kláves ovládajících pohyb kurzoru. Pro aktivování zvoleného příkazu se u myši většinou používá levé tlačítko. Pokud ovládáte ukazovátko z klávesnice, stejnou funkci zastane současné stisknutí kláves **Alternate** a **Insert**. Chcete-li přenášet symboly na Desktopu, musíte držet současně klávesy **Alternate** a **Insert** a jednu z kláves pro ovládání kurzoru. Současné stlačení kláves **Alternate** a **Clr Home** odpovídá stisku pravého tlačítka myši.

ATARI ST Software

Program jaz.:	GFA Basic v.2.0	ST Pascal Plus v.1.20
	GFA Compiler v.1.8.	MEGAMAX C v.1.1.
	Omicron Basic	Modula v.2/3
	Fast Basic	Lattice C v.1.1
	ST BASIC	GST Macro Assembler
	ST LOGO	
Grafika:	Print Master	Monostar v.1.8
	Neochrome	ST Bussines Graph (Demo)
	DEGAS	Profi Painter v.1.1
	DEGAS Elite	ST Sprite Editor v.1.0
	DEGAS Snapshot	Easy Draw v.1.01
	STAD v.1.0	CAD-3D v.1.0
	Art Director - color monitor	Campus Student
Data:	BS Timeaddress v.1.2	DB Man v.2.0
	DB Master One	IS GEM DA v.1.0
	Laser Base v. 1.01	Adimens ST v.1.6
Text:	Signum v.1.01	Haba Mail Merge v.1.0
	Tempus v.1.01	Protex
	1ST Word Plus v. 1.89	Fleet Street Manager
	1ST Mail	Publishing Partners
	Habawriter v.1.1	
Zvuk:	Musix 32	
	Audio Studio (color monitor)	

Hry:

Psion Chess v.2.0
PKS Dame v.1.0
Chessmaster 2000
Backgammon
Flipside
Krabat Schach v.1.0
Cards
Biorhytmus
Pool
Sundog (color monit
Centipede
HEX
Silent Service
Flight Simulator II

Starglider
Pluto (color monitor)
Puzzle
Hollywood Poker
The Case of Mandarin Murder
Black Cauldron
Borrowed Time
Transylvania
The Pawn
Arkanoid (color monitor)
Runner Revenge
Leader Board (color)
Ogre
Shanghai

Vyukove:

Maps & Legends v.1.0

Utility:

Kuma Resource Construction Set v.1.1.
Disksort v.0.1
Proflmat
Hippo Ram Disk
MS/DOS Emulator
CP/M Emulator v.7

Terminal:

PC/Intercom v.3.1
Jam Term
VT 100
S-Term

Calc:

VIP Professional (GEM) v.1.0
Kuma Spreadsheet v.1.2
Kalkumat

Slovo závěrem

Dlouho jsme zvažovali, jakou by měl mít náš Zpravodaj podobu a jakým způsobem jej budeme dělat. Zkoušeli jsme mnoho variant, ale žádná se nám nezdála být dost dobrá. Nakonec jsme se rozhodli pro tvorbu Zpravodaje na počítači ATARI 520STM. Vzhledem k tomu, že počítač není tak citlivý na ustálená pravidla českého jazyka, je zarovnávání textu provedeno podle toho, jak to počítači vyhovovalo nejlépe. Také jsme se rozhodli, že Zpravodaj nenecháme sešít a bude se skládat pouze z volných listů, vzhledem k tomu, že v našem Zpravodaji bude vycházet mnoho věcí na pokračování a tak chceme každému umožnit, aby si jednotlivá pokračování mohli poskládat a získal tak odpovídající literaturu vcelku. Doufáme, že se na nás proto nebudete zlobit, protože časopis složený z volných listů má i svoje zápory.

Budeme rádi, když nám napíšete, zda se vám forma Zpravodaje líbí nebo nelíbí, co je potřeba zlepšit, upravit apod. Napište nám také, čeho byste se ve Zpravodaji rádi dočkali. Pokud budete mít jakékoliv informace z oblasti malé výpočetní techniky, o které byste se rádi se všemi podělili, neváhejte, sedněte a napište na naši adresu.

V příštím čísle naleznete :

další pokračování manuálu na počítač ATARI 520ST - seznam programů na počítače ATARI XE/XL, které máme v Klubu - něco málo informací ze světa mikropočítačů - informace o klubových akcích atd.

Vydává: **OK VTČM - ZENIT Mělník při JZD Cítov**

Odpovědný redaktor: **Ing. Josef HAVELKA, vedoucí OK VTČM**

Redakční rada: **Fronc Josef, Havelková Kateřina, Kaňka Pavel, Ing. Pražák Jindřich, Ing. Sisák Jiří, Jana a Michal Skurovcovi, Stein Drahomír a Zachoval Vladimír.**

Určeno: **členům OK VTČM Mělník, členům SMT v okrese**

Náklad: **500 kusů**

Text byl vyroben na počítači ATARI 520STM programem SIGNUM. K vytištění předloh byla použita tiskárna CENTRONICS GLP II.

Vytisklo: **OV KTČM Mělník ve spolupráci s OKS Mělník**

Číslo povolení ONV Mělník: **320612687**

Cena 17,- Kčs
stanovena podle
Výměru CCÚ a SCÚ
č. 1030/202/86

Na věcnou správnost ručí autor příspěvku. Zpravodaj neprošel jazykovou úpravou.

TISK OKS MĚLNÍK