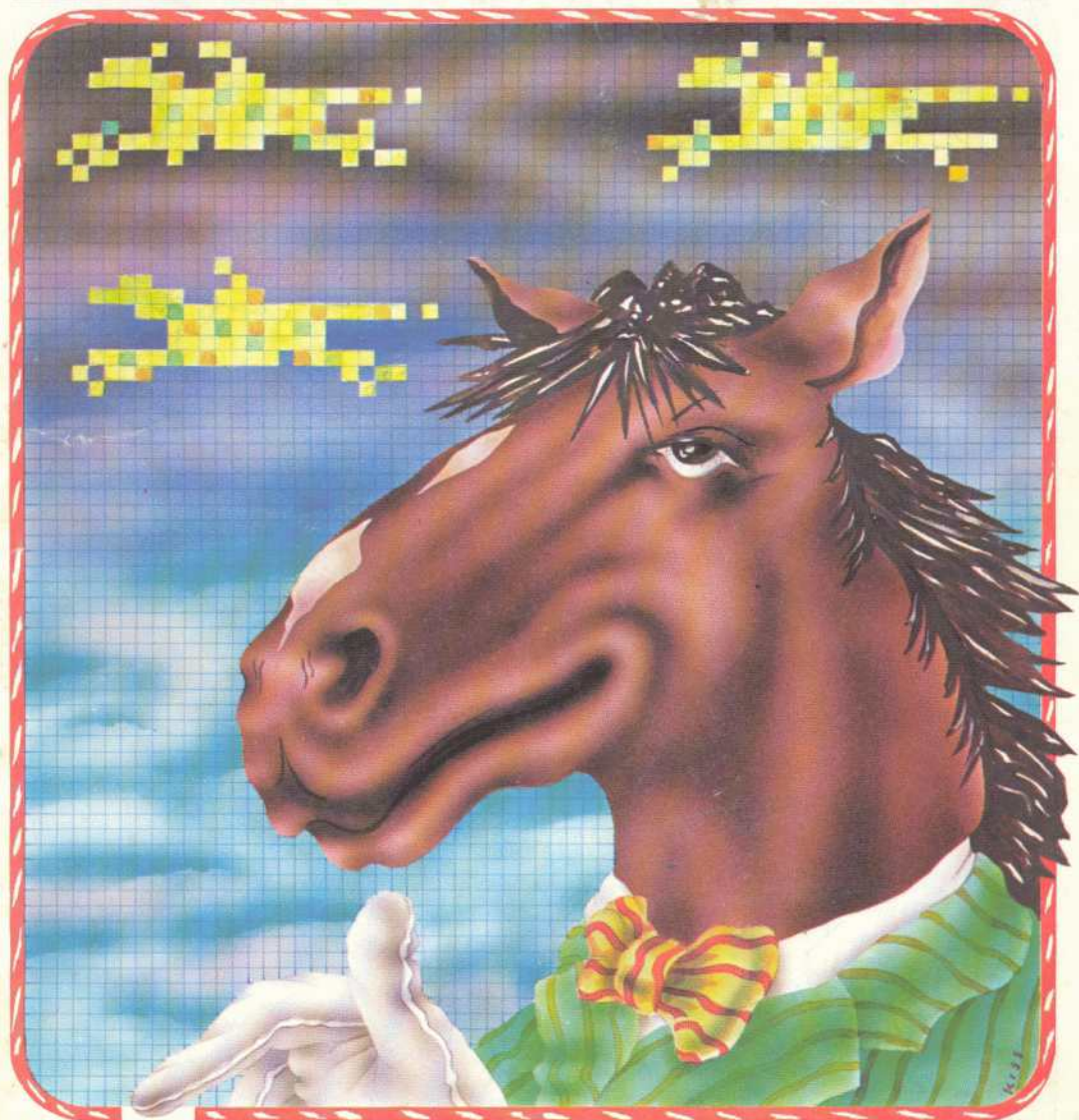


# mikro

számítógép

# magazin

Ára: 30 Ft



AJÁNDÉK LÓNAK...

1988/7



**DTP**

**DeskTop Publishing program**

**+  64 konfiguráció =**

**saját nyomda**

Cikkünk a 26. oldalon





# mikro számítógép magazin

## A NEUMANN JÁNOS SZÁMÍTÓGÉPTUDOMÁNYI TÁRSASÁG LAPJA

A szerkesztőbizottság vezetője:  
Kovács Győző

A szerkesztőség munkatársai:  
Babos János (tervezőszerkesztő)

Bakos Tamás (programozástechnika)

Broczkó Péter (hírek)

Kovács Győző (levelezés)

Petróczy Judit (könyvek)

Pinke György (NJSZT, alkalmazások)

Simonyi Endre

Szebenszki Sándor

Szulyovszky Csaba

Tamásné Lakó Erika

Terebessy Ákosné

Vizessy Mária

Felelős szerkesztő:  
Könyves Tóth Pál

Szerkesztőség:  
1027 Budapest, Fő u. 68.  
Telefon: 154-250

Levélcím:  
1371 Budapest  
Pf. 433.

Kiadja az Ifjúsági Lap-  
és Könyvkiadó Vállalat

Felelős kiadó:  
dr. Király G. István  
igazgató

Kiadóhivatal:  
1065 Budapest, Révay u. 16.  
Telefon: 116-660

Terjeszti a Magyar Posta  
Előfizethető a hírlapközbeszítő  
hivataloknál  
és a Posta Hírlap-előfizetési  
és Lapellátási Irodáján  
(1900 Budapest XIII.,  
Lehel u. 10/A)  
vagy átutalással a 215-96 162  
pénzforgalmi jelzőszámra.

Megjelenik havonta.  
Egy szám ára 30,— Ft  
Előfizetési díj:  
egy évre 360,— Ft  
félfévre 180,— Ft  
Külföldön terjeszti  
a Kultúra,  
1389 Budapest, Pf. 149.  
és a Magyar Média  
1932 Budapest, Pf. 279.  
86-0253

Címképünk:  
Kliss Ilona munkája

**mikro számítógép  
magazin**



Szika Lapnyomda  
Budapest (88-0785)  
Felelős vezető:  
Csóné Zoltán vezérigazgató

INDEX: 25 629  
ISSN 0236-6088

### Tartalom

Szekszárd 1988	2
Feladatok — megoldások	7
Rendszerfejlesztési eszközök	22
Ajándék lónak (ne) nézd a fogát!	24
A Printfox és a Pagefox	26
Geopublish, avagy kiadvány készítése Geos programmal	28
Az Enterprise-zal hosszú távon számolhatunk	29
Egy sarokkal olcsóbb!	32
Közprogramok	33
Merre tart a világ?	34
µINFORM	39
Mit tud a QUALIGRAPH?	40
Programtermék	45
Adok — veszek — cserélek	46

### ISKOLA-SZÁMÍTÓGÉP

Programírási felsőfokon	3
A Nemes Tihamér Országos Középiskolai Számítástechnikai Verseny döntője	4
TechnoMIR	5
Ékezetes névsorok rendezése	6

### DIÁKROVAT

Zenei segédlet	8
TOP-lista	8
Primo lapok	9
Spectrum INPUT rutin TVC-re	10
Hangdigitalizálás	11
Örökéletkód	11

### PROGRAMOZÁSTECHNIKA

BASIC és gépi kód	12
A Precomp Plus előfordító program	14
C nyelv. Tanulás függvényekkel	17
Fordítás vagy értelmezés?	18
Örökmozgó szellemek	20

### µPROGRAMOK

Fájlok feldolgozása magnóval	37
------------------------------	----

### µKLUB

Adom a magyarázatot!	38
Ki ad magyarázatot?	38

### SAKK

Gyalogvégjáték	42
----------------	----

### AZ OLVASÓ ÍRJA

	43
--	----

### KÖNYVEK

	46
--	----

### HÍREK, ÉRDEKESSÉGEK

	47
--	----

### PONTVADÁSZAT

	48
--	----

„Szekszárd rendezett tanácsú város, vármegyei székhely Tolna vármegyében (1920), 14 025 lakos magyar lakosságából 11 244 római katolikus, 1762 református, 288 ágostoni evangélikus és 675 izraelita. A rendszeren épült város nevezetesebb épületei: a vármegyeháza, a városháza, törvényszéki palota, állami gimnázium, múzeum, római katolikus szék templom stb. A vármegye közigazgatási hivatalainak stb. székhelye, van selyemtermesztési felügyelője, polgári fiú- és leányiskolája, kereskedelmi fiúiskolája, bábképzője, közkórháza, többféle kulturális és jótékonyági egyesülete stb. Lakói börtönleg selyemtermesztők, gyümölcs- és bortermelők. Szekszárd a római időkben Alison. Az I. Bétől (1061) alapított bencés apátságát Mária Terézia (1777) a budapesti egyetemnek ajándékozta. 1812. Szekszárdon született Garay János, a hős. Emléket szülőháza emléktáblával, a Garay téren szoborral örökítették meg.” (Tolnai Világlexikon XVI. kötet, 1929.)

Budapesten kívül, ahol már — kimondani is sok — harminchétféle évek, két város áll hozzám nagyon közel. Szekszárd, ahol születtem és ahol a középkortól befejeztem, aztán Baja, ahol születtemelme gyönyörűséges tíz évet töltöttem, ott tanultam meg a betűvetést és kóstitoltam bele a „magasabb” tudományokba a III. Béla Gimnázium első négy osztályában.

A szülőföld szeretete feltétlen nélküli és állandó, még akkor is, ha volt egy időszak, amikor nem szívesem mentem „háza” Szekszádra. Nehezen viseltem el ugyanis az Alsóváros kedves házait — köztük a szülőházamat is — romboló gépek látványát és nem kevésbé a helyére épült, a szememnek ma is idegen betontömeg felépülését a maga jellegtelenségével, rideg falaival, falanszterszerű utcáival. Már csak azt remélem, hogy az Újváros és a Felsőváros szép paraszti portái megmenekülnek a rombolástól. Nem szívesem nézek fel a Kálváriára sem, ahol régen a lemenő nap fényében csak a három kereszt archaikus hangulatot árasztó sziluettjét lehetett látni, ma pedig egy nekem sok szempontból nagyon izléstelen szoborkompozíció és egy óda nem illő tv-adó antennája teszi idegenné a Felsővárost szelden takaró hegyek vonulatát.

Ezért aztán sokáig csak a tizenévkénti érettségis találkozó és egy-egy rövid rokonlátogatás alkalmából jutottam el a városba, ifjúságom egyre fogyó emlékeit keresgélve. Ilyenkor aztán szívesem elméláztam a Garay téren, örültem a Béla téri épületek harmonikus együttesének, a városházának, a templomnak és a megyeháznak.

Persze nagy és gyönyörű élmény belépni a gimnázium jól ismert épületébe, ahonnan — sajnos — kedves tanárim ma már hiányoznak. Közülük is az örökre eltávoztottak hiányát a legnehezebb elviselni, hiszen szellemük egyre kedvesebb, alakjuk örökre összeforratt az iskolával.

Azt hiszem, a harmincéves érettségi találkozón beszéltem először Zentai Andrásal, a gimnázium igazgatójával. Elmondta, hogy szeretné, ha az öregdiákok és az iskola között a jövőben rendszeres kapcsolat alakulna ki. Mindketten úgy véltük, hogy ez az együttműködés hasznos lehetne mindenki számára. Mindjárt meg is hívott,

hogy a legközelebbi Garay-napokon tartsak előadást a gimnázium diákjainak a hazai számítástechnikáról. Arra már nem nagyon emlékszem, hogy miről is beszéltem, de arra igen, hogy igen nagy volt a diákok érdeklődése a téma iránt.

A diákprogram után az igazgatói irodában folytattuk. Arról volt szó, hogy nem volna szabad lánghulni hagyni az éppen felkeltett érdeklődést, tenünk kellene valamit annak érdekében, hogy a szekszárdi diákok számítástechnika iránti lelkesedése ne csak néhány napig tartson. Meg azt sem tartottuk elképzelhetetlennek, hogy a Garay Gimnázium az iskolai számítástechnika egyik bázisa legyen.

Akkor es ott határoztuk el a Garay-verseny megrendezését, méghozzá az öt évvel ezelőtől nagyon divatos játékgépgyűjtemény-kategóriában. Ugy döntöttünk, hogy országos versenyt rendezünk, a pályázatok közül először a Mikroszámítógép Magazin diákszúrije választja ki a legjobb pályaműveket, majd a kiválasztottak közül a szekszárdi döntőn az NJSZT, a µM és a Garay Gimnázium közös szúrije dönt a helyezésekről. Azt is elhatároztuk, hogy a verseny díjait az alapítók adják. Nem vártként a gimnázium közökségiját ajánlott fel, amelyet a zsűritől függetlenül a diákok adnak azóta is a nekik legjobban tetsző programok alkotóinak.

Az első versenyen szekszárdi gimnazista még nem kapott díjat, azokat az ország különböző iskoláiból érkezett versenyzők nyerték el. A verseny azonban elérte a célját, azaz az iskolában folyamatosan nőtt az érdeklődés a számítástechnika iránt, amit semmi nem bizonyít jobban, mint az a tény, hogy az utóbbi versenyeken a hazai versenyzők már nemcsak jó helyezéseket, de több első díjat is elvitték.

A Garay-verseny azonban nem csak a gimnáziumban, hanem a város többi iskolájában is éreztette a hatását, hiszen a döntő a gimnázium más iskolák diákjait is szívesen látja. Arról nem is beszélve, hogy a Garay-verseny résztvevőinek díjnyertes munkáit az Országos mikroszámítógépes találkozón is bemutatják, és ezzel a nyilvános szerepléssel a nyertesek neve országosan is ismertté válik. Nem kis örömet okoz számomra, hogy a nagy számítástechnikai versenyek, mint például a Nemes Tihamér Országos Tanulmányi Verseny döntőinek résztvevőit nézve, nagyon sokszor találkozom a Garay-versenyen díjat nyert diákok nevével, akik sokszor Szekszárdon kezdtek szárnyaikat bontogatni.

Néhány éve a versenyre már nem csak játékgépgyűjtemény, de oktató-, vagy ahogy én szívesebben nevezem, távтанulási program kategóriában is lehet pályázni. Még nem tudtam pontosan megmagyarázni, miért, de örvendés módon a távtanulási programok száma és színvonala évről évre folyamatosan emelkedik. Persze a játékgépgyűjtemények színvonala sem csökken, hiszen min-

den évben találunk nagyon sok érdekes, jó és főleg eredeti ötlettel teli játékgépgyűjteményt is. Az idei verseny végeredményéről most nem térnék ki, hiszen arról egy részletes cikkben számolunk be itt, a Mikromagazinnban. Azt azonban elmondhatom, hogy az eddig rendezett öt verseny után — a jövő évben — ismét újtásra készülünk. Először is szeretnénk a díjak értékét jelentősen emelni, és nem csak a helyezetteket díjazni, hanem a különleges teljesítményeket (pl. dokumentáció, ötletesség, technológiázás stb.) különdíjjal is jutalmazni. Arról is szó volt, hogy újabb kategóriákat is jelölünk, hiszen már az idén is vita volt, hogy a távtanulási kategóriában győztes szöveg-szerkesztő program odaillik-e vagy sem? Azon is gondolkodunk, hogy néhány versenyzőt külföldről is meghívunk, így aztán össze tudnánk mérni a mi diákjaink erejét más országok diákjainak teljesítményével.

A következő évi Garay-verseny pályázati felhívását igyekszünk gyorsan elkészíteni, hogy a nyár végéig a pályázatot meghirdethessük. A versenyt arra is felhasználhatom, hogy a Szekszádra meghívott számítástechnikai szakfelügyelővel, a Garay tanárral és persze az odajött diákokkal elbeszélgessek az iskolai számítástechnika tapasztalatairól, friss információkkal egészítettem ki múlt évi ismereteimet. Úgy tapasztaltam, hogy egy év óta a helyzet nem sokat változott, a jelenlegi iskolai számítógépeket — a tanárok is és a diákok is — szinte teljes mértékben programozásra használják, a gép gyakorlatilag még sehol sem tudott az iskolai oktatás, illetve a tanuló segédeszközévé válni. A számítástechnika kevesen nem értő tanárok közül csak nagyon kevesen hajlandók az órán vagy az órán kívüli tanulásban az oktatóprogramokat alkalmazni, miután ezeket a programokat nagyon mereveknek, sokszor pedagógiai alkatlanoknak minősítik, és így az alkalmaszokat keres percc megtagadják. A beszélgetések ismételten megerősítették azt a véleményemet, hogy az oktatási környezetnek nagyon határozottan újra kell gondolnia az iskolaszámítógép-programot, és az eddigi hardver szemlélet helyett erőteljesen az alkalmazásra kell a hangsúlyt helyezni. Az alkalmazás pedig ma már jó technológia nélkül elképzelhetetlen, így a meglévő pénzeszközöket a gépvásárlás mellett valószínűleg technológiavásárlásra kellene fordítani. Olyan technológia beszerzésére kell törekedni, amelynek a segítségével már nem csak az ügyes programozók, de a programozáshoz egyáltalán nem értő gyerekek és főleg pedagógusok is képesek lehessenek számítógépes tanítási anyagot készíteni.

Ha a tervünk sikerül, akkor a következő Garay-versenyek valamelyikén már nem csak a programozói tudó, de a számítástechnikát ügyesen alkalmazó diákok is vetélkedni fognak az ideihöz hasonló magas szintű alkotásokkal.



# Programírás felsőfokon

**Öt év nagy idő!** Az első jubileumi Ötödik alkalommal rendezte meg ugyanis a már „Garay Pályázat” néven emlegetett versenyt az NJSZT, a székszárdi Garay János Gimnázium és a Mikroszámítógép Magazin szerkesztősége. **Öt év. De régen volt... S noha az emlékek nem halványulnak, a babérokon nem pihenhetünk sokáig.**

Idén mindössze egy hónap „türelmi idő”-t hagytunk a pályamunkák elkészítésére. Mégis szép számú csomagot hozott a postás. Összesen harminchármat. A különböző Comodore gépeken kívül HT 1080Z/64, Spectrum és TVC gépekre írt programokból válogattunk. Érdekes, hogy nem érkezett Atarira írt pályamű.

A döntőt 1988. március 14—15-én tartottuk meg Székszárdon a Garay János Gimnáziumban, ahová 8-8 oktató- és játékprogram jutott. A zsűri tartalmi és formai szempontokon kívül értékelte azt is, milyen a bemutatott program ismertetésének előadásmódja, finomságainak, rejtett kincseinek kifejtése, illusztrálása.

## Glória a győzőknek

Ki tudja, talán a zsűri tagjainak (1. kép) „öreg” szíve miatt, az oktatóprogramok egy kicsit mindig előnyt élveznek a játékprogramokkal szemben. Engedve ennek a tanárkodásnak, kezdjük ezért az oktatókégiával. Márcsak a különösség kedvéért is, mert az első díjas program szerzője, Jurkovics Károly, a budapesti Berzsenyi Dániel Gimnázium tanulója alaposan feladta nekünk a leckét HT gépre írt, igazi szövegszerkesztő programjával. Egy ilyen jellegű program inkább már önálló „alkalmazói”, „felhasználói” kategóriába tartozna.



1. kép

Szerzője szerint a 64 k-s gépre írt szerzemény a teljes magyar ábécé felhasználásával írott szövegek írására, nyomtatására, mentésére, betöltésére, javítására, formátumozására, szerkesztésére, nyomtatási képe átnézésére képes. Jutalma az NJSZT által felkínált Primo számítógép és egy MK 29-es magnó volt. Alkotása, illetve az annak segítségével készített felhasználói dokumentációja egyben elnyerte az első ízben kiadott, a legjobb dokumentációért járó, a Novotrade Rt. által felajánlott 2000 Ft-os vásárlási utalványt is.

Második díjat nyert Benkő Dávid, a budapesti Móricz Zsigmond Gimnázium tanulója, Spectrum 48 k-s gépre írt „Oszi” jellegű pályamunkájával. Az oszcilloszkópot helyettesítő, működésének megértését segítő, bemutatott program olyan programozástechnikai megoldásokat alkalmazott, melyek kivívhatják egy profi programozó elismerését is! Harmadik díjjal a szentesi ifj. Gulyás Lászlót jutalmaztuk. Programja, amely C Plus/4-re íródott, az általános iskolai magyar nyelvtanban a névmások tanítását, gyakorlását segíti. Ifj. Gulyás László elnyerte a Novotrade Rt. 2000 Ft-os vásárlási utalványt is.

Miként az oktatóprogramok küzdelme, úgy a játékoké is izgalmas versenyt hozott. Első díjat a rendező székszárdi Garay János Gimnázium tanulója, Pirisa Levente kapott, C16-ra írt, de Plus/4-esen is futtatható Tűzoltó nevű (2. kép) programjéért. Jutalma a KISZ KB KSZT által felajánlott Primo A48-as számítógép volt.

A játék grafikája, gyorsasága, színei irányításának egyszerűsége irigylésre méltó, méltán aratott közönségsikert. Külön érdeme, hogy a szerző egy C16-os memóriájába mindezt becsúsította, amiért különdíjként neki ítélték a Tolna megyei NJSZT 1000 Ft-os vásárlási utalványát és a rendező gimnázium KISZ-szervezete által felajánlott közönségszavú 1000 Ft-ját is.

lási utalványát és a rendező gimnázium KISZ-szervezete által felajánlott közönségszavú 1000 Ft-ját is.

Az immár veteránnak számító Pallagi László a második és egyben a harmadik díjat is elnyerte. Második díjat Horror a temetőben című logikai játékéért kapott, amely a HT képességeit maximálisan kihasználja.

A harmadik díjat az Űrkaland nevű játékéért kapta a szerző. Ennél a programnál is élt a HT nyújtotta összes lehetőségét, meszerű, fantasztikus környezetbe ágyazva mondanivalóját.

Pallagi László második díjként a Tolna Megyei Tanács 2500 Ft-os vásárlási utalványát, harmadik díjként a Novotrade Rt. 2000 Ft-os vásárlási utalványát érdemelte ki.

## Üres kézzel nem távozott senki

A már említetteknek kívül a Tolna megyei NJSZT különdíját, 1000 Ft-os vásárlási utalványt kapott Csókás Csaba, a tamási Béri Balogh Ádám Gimnázium tanulója C Plus/4-re írt Rezgések című programjéért.

Hasonló feladatot oldott meg Mészáros Tamás is Kiskunfélegyházáról. Programja azonban a legbonyolultabb függvények, a



2. kép



3. kép. A fődíj nyertesei (balról jobbra): Benkő Dávid, „Oszi”, messze a legjobb előadó, Jurkovics Károly, aki keveset beszél, de nyer, Pirisa Levente, az újdonsült játékbajnok, Pallagi László, a veterán, ifj. Gulyás László

magnó bemeneti jeleinek, a belső óra háromszög jelének, valamint a billentyűzetpuffer leütött és tárolt karaktereinek helyes, hanghatalmas kísér megjelentésén túl nem birkóztak meg olyan egyszerű függvényekkel, mint a  $2 \times X + 3!$

Négeli Péter, aki szintén a rendező gimnázium immár másodszor versenyző tanulója, a Tolna megyei NJSZT megyei versenyzőknek felajánlott 1000 Ft-os különdíját kapta, „Aktivitás” jellegű, Spectrumra írt kémiai oktatóprogramjéért. A rendező gimnázium KISZ-bizottságának 500 Ft-os különdíja ugyancsak az övé lett.

Nagy közönségsikert aratott, előadásával pedig a zsűrit is bámulatba ejtette Vidovics Ferenc Szentesről C Plus/4-re írt programjával. A gimnázium közönségszavú 500 Ft-ját nyerte el. Az egyetlen fel nem emelt, majd helyét cserélt korszok helyének megalapítása még a zsűri legjobb szemű tagjainak sem sikerült mindig.

A díjak kiosztásakor, az elért eredmények kihirdetésekor azonban egyetlen versenyző sem távozott emléktárgy, oklevél, könyvjutalom nélkül.

A pályázat jövőre is folytatódik! A szerzőknek sok sikert kíván a szerkesztőség.

ÉNEKES FERENC



# A Nemes Tihamér Országos Középiskolai Számítástechnikai Verseny döntője

A döntőre a versenybizottság meglepő feladatot tartogatott. A részt vevő ötven versenyző igencsak vakargatta a fejét, mikor átvette a feladatlapot, mert matematikai-kalkulációs kérdésre számított. A meglepetés elmúltával azonban mindenki munkához látott. Csak egy versenyző adta fel időközben. Nagyon szép megoldások születtek!

A diákok C64, HT és IBM PC/XT kompatibilis gépeken dolgoztak, de az előírások nem engedték meg a fejlettebb gépek beépített függvényeinek használatát. Így mindenki azonos eséllyel indult. A résztvevők egynekede Pascal, a többi BASIC nyelven készítette el programját. A megoldásokat adathordozón kellett beadni. A versenybizottság csak a működő programokat vette figyelembe.

A feladat másságát az is bizonyította, hogy az első tíz helyezett az első forduló után még hátul kullogott. A verseny első helyezette éppen csak bekerült a döntőbe. A tanuláson és gyakorlaton kívül sem volt azonban érdektelen indulni a versenyen, mert az első tíz helyezettek nem kell matematikából felvételi vizsgát tennie, ha főiskolán vagy egyetemen akar továbbtanulni.

mot), majd értelmezni és végrehajtani azt! Egy programsorban az utasítást a paraméterétől és egyik utasítást a másiktól szóközzel kelljen elválasztani! A forrásprogram végét V utasítás jelzi (lásd lejjebb), ennek beolvasása indítja el automatikusan az értelmezést. A forrásprogram végrehajtása során keletkezett ábra annak lefutása után is maradjon látható mindaddig, amíg a felhasználó nem jelzi (egy tetszőleges billentyű lenyomásával), hogy az értelmező állapotba kerülhet, vagyis újabb grafikus program befogadására álljon készen! A forrásprogram elindulása előtt maga az értelmező gondoskodik a képernyő törléséről!

Az értelmezendő Leírások utasítások

M <hossz> — A ceruzát az aktuális helyről az aktuális irányba mozdítsa el <hossz> nyit! (1 egység legyen a gép legkisebb grafikus egysége!) Ha kell, akkor a mozgás nyoma látszódjon a képernyőn! (Lásd N, R parancsoknál.)

hely; = képernyő közepe, irány; = függőlegesen felfelé, és rajzoló üzemmódban legyen! (A hazamozgás során természetesen rajzolja, ha rajzoló üzemmódban van!)

V (Vége)

I <szám> (<utasítás-sor>) (Ismételd)

E <név> (<utasítás-sor>) (Eljárás)

D <név> (Dobd el)

— Ez az utasítás jelezze a forrásprogram végét az értelmező számára! Ezután beirt program azonnal hajtódjon végre!

— Ez az utasítás tegye lehetővé, hogy az <utasítás-sor>-ban leirt teendők <szám>-szor végrehajtható legyenek!

— Ezzel az utasítással tudjunk az itt felsorolt utasításokból definiálni <név> névvel egy új, a többivel egyenrangú utasítást! (Ezeket aktivizálni a <név> leírásával lehessen!)

— Ezzel lehesen a már feleslegessé vált, ÁLTALUNK definiált eljárásokat törölni, hogy ezáltal hely szabaduljon fel az újabbak számára!

## FONTOS!!!

— A kész program mellé be kell adni a program tervét (a fontosabb szubrutinok és a változók leírását!)

— **ELŐSZÓR a vezérlő programsort** ird meg, majd ajánljuk, hogy az utasításokat a fenti sorrendben valósítsd meg!

— Bármilyen gépet és bármilyen nyelvet is használj, a rajzolóhoz a programodban csak az **egy pont rajzolóhoz** és a képernyő törléséhez szükséges utasítást használhatod fel! (Ebből következik, hogy a szakaszrajzoló rutint is neked kell megírni!!) Ha az általad használt gépen vagy nyelvben nincs grafika, akkor a legkisebb egység nálad — természetesen — a betűméret lesz!

## Bővítési lehetőségek

— Ha az eddigi feladatokat megoldottad, akkor próbáld meg úgy módosítani a programodat, hogy jelezze a felhasználónak a szintaktikus hibákat, majd a futás közbeni hibákat is!

— Ha ezt is tül kevésnek találod, akkor az eddigiek elkészítése után nekiláthatasz az utasítások neveinek bővítéséhez oly módon, hogy az egybetűs parancs alatt zárójelben levő szavakkal lehessen utasításokat beírni.

## Mintaprogramok

1. M 20 F 60 M 20 F 60 M 20 V
2. T I 10 (R M 20 F 18 N M 20 F 18) V
3. E TETO (F 45 M 60 F 90 M 60) TETO V



Ünnepélyes eredményhirdetés

A versenybizottság jövő évre is várja az iskolák jelentkezését az NJSZT címére: Budapest V., Báthori u. 16.

### A verseny eredménye

Első helyezett: Biczó Tibor, Zrínyi Gimnázium, Zalaegerszeg  
 Második helyezett: Gárdonyi Gergely, József Attila Gimnázium, Budapest  
 Harmadik helyezett: Nagy Bálint, Ságvári Endre Gimnázium, Budapest  
 Különdíjat kapott az első fordulóban való legjobb szerepléséért Drasny Gábor, Fazekas Gimnázium, Budapest.

## A feladat

Készíts egy grafikus nyelvhez értelmezőprogramot BASIC vagy Pascal nyelven! A program legyen képes *beolvasni* az ezen a nyelven írt programszöveget (forrásprogramot), majd értelmezni és végrehajtani azt!

F <szög> (Fordulj)

— Az aktuális helyen maradvra az új haladási irány legyen a régi irány és <szög> összege! (A <szög> előjeles mennyiség, pozitív irány az óra járásának megfelelő irány.)

N (Ne rajzolj)

— Az utasítás kiadása után a következő R utasításig a ceruza mozgásának nyoma ne látszódjon!

R (Rajzolj)

— A következő N utasításig lehesen a képernyőn követni a ceruza mozgását!

T (Törölj)

— Hatására törölődjön a képernyő, de a ceruza aktuális helyzete (hely, irány és hogy rajzol-e vagy sem) ne változzon!

H (Haza)

— Hatására a ceruza „kerüljön” az alapállapotba —



# TechnoMIR

## Legújabb fejlesztésű modulok

A TechnoMIR rendszer előnye, hogy gyorsan és könnyedén képes alkalmazkodni a felhasználó igényeire. De ez mégis leleményesebb amánál, mindig vannak új igényei! Így egyetlen rendszer sem állhat meg a fejlődésben, mert különben azonnal elavulna.

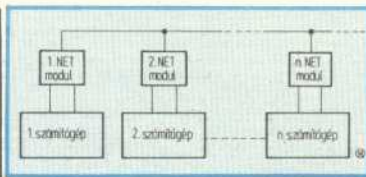
Az újabb fejlesztésű modulokra jellemző, hogy összetettebb feladatokat oldanak meg, mint a rendszer alapképzése. Sokszor olyan igényeket elégítenek ki, amelyeket eredetileg sem vártunk a TechnoMIR-től. Tipikus példa erre a NET modul.

### Optimista adatátvitvő

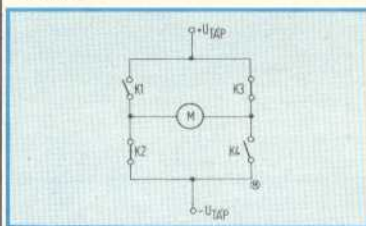
Lassacskán egyre több iskolában olyan szintű a számítástechnikai kultúra, hogy felvetődik a kérdés: miként lehetne a már meglévő számítógépek között adatátvitelt, sőt kommunikációt létrehozni? Az adatátvitelre láttunk már példát a DIN és DOUT modulokkal kapcsolatban. A NET modul azonban többet nyújt. A számítógépek között soros (tehát a vezetéken egymás után nyolc bit) adatátvitelt képes megvalósítani úgy, hogy szinte korlátlan mennyiségű számítógépet fogadhatja a rendszer adatait.

A NET modulokat felhasználó, hálozáttá szervezett számítógépek elvi elrendezési rajza az 1. ábrán látható. Az ábrából kitűnik, hogy a modul a TechnoMIR rendszer keresztül párhuzamosan adatot fogad és ezt sorosan adja a kimenetén. Ez az adó út. Vételnél természetesen a dolog fordított; a vett soros adatot továbbítja az eszköz a buszon keresztül, már párhuzamosan. Ezt a bonyolult feladatot a modul „lelke”, egy Intel 8251 típusú IC (USART: Universal Synchronous/Asynchronous Receiver/Transmitter) valósítja meg.

Az áramkör programozása elég bonyolult, de maga a NET modul, mint a TechnoMIR rendszer minden tagja, BASIC-ből programozható. A modul programozása során nemcsak azt lehet beállítani, hogy adott esetben ADÓ vagy VEVŐ funkciót lásson el, hanem az adatátviteli gyorsaságának mértékét is.



1. ábra



2. ábra

A modulhoz olyan ún. tanár—diák program készült, amely korlátlan mennyiségű gépet is kezelhet, miközben az egyiknek, mondjuk a tanárnak, elsőbbséget nyújt. Tehát az oktatást közvetlenül is támogathatja, hiszen interaktív, párbeszédés rendszer szervezete, amit nem vagy nem észrevehetően zavarnak a soros adatátvitelből adódó időproblémák.

Magyar viszonyok között az sem lebecsülendő, hogy akár egyetlen gyors háttérrel (például egy lemezmaghajtóval) és egyetlen nyomtatóval kiszolgálhatjuk a hálózatba szervezett összes számítógépetnek. A további felhasználáshoz pedig csak fantázia kell!

A TechnoMIR rendszer eddig már ismertett moduljait is felhasználva nemcsak billentyűzetten beadott adatok továbbíthatók a hálózat többi

tagjának, hanem adott esetben a külső környezetet érzékelő és villamos jelekké, feldolgozható adatokká formáló DIN vagy A/D modulok jeli is. Tehát a rendszer moduljait felhasználva nemcsak, nagyon bonyolult feladat is megoldható.

### Hardwits, a motorvezérlő

Ez a modul is a felhasználók kényelmét és a rendszer alkalmazási területeinek további szélesítését szolgálja. Tulajdonképpen a szinkronmotor vezérlésére fejlesztették ki, de — élve a működéséből adódó lehetőségekkel — más feladat megoldására is felhasználható. A motor vezérlésén a forgásiirány beállítása érthető. Ezt a feladatot a 2. ábrán látható elvi kapcsolási rajz alapján valósították meg.

A Hardwits nevű áramkör működéséről annyit érdemes tudni, hogy az egyes kapcsolók, amelyeket a modulokban kapcsolótranszistorokkal oldottak meg, úgy kell vezérelni, hogy egyszerre mindig kettő lehet zárva. Vagy az 1—4., vagy a 2—3. Így alakul ki a kívánt forgásiirány megfelelő áramút. A modulban két áramkör helyezték el, így egyszerre két motor vezérelhető. Tehát egy modul felhasználásával akár X—Y rajzolás is megvalósíthatunk.

### Robot modulokból?

Egy másik, igen izgalmas elem a CPU modul, amelyet mostanság hoznak létre. A mikroszámítógépek közötti egységének megfelelő modul a TechnoMIR rendszerhez kapcsolva részben nélkülözhetővé teszi a számítógépet. A CPU-val végrehajtott programot vagy egy EPROM-égető moduldal beégetett EPROM-ban, vagy a modulhoz csatlakozó számítógép memóriájában tároljuk.

A POW, DOUT, DINP, CPU modulok össze kapcsolásával akár robotot is építhetünk a megfelelő mechanikai kialakítás után.

Feltételezhető, hogy a rendszer fejlődése nem áll meg. Sőt, talán már most is újabb feladatok megoldására alkalmas modulokkon gondolkodnak a fejlesztők. Mi csak érzékeltetni akartuk a rendszer rugalmasságát és fejlődésének fő irányait.

Sorozatunk befejezéséig a következő számban konkrét, gyakorlati példákat mutatunk be a rendszer iránt érdeklődőknek.

ALBU LÁSZLÓ — KIRÁLY LÁSZLÓ

## Zenei képességek vizsgálata számítógéppel

Most kissé nehezebb dolga lesz azoknak, akik az előző számban ismertett hallásérzékenységet mérő programot olvasták, s továbbra is szeretnének a hangok adta élmények világában kalandozni.

A nagyobb koncentráció miatt az értékelési szempontok adatait mindenki szorozza meg 1,5-del. A program három hangközt produkál: nagy tercet, kis tercet, nagy szekszt. Nem kívánható minden olvasótól, hogy ezeket a hangközt ismerje és felismerje. Ezért kezdődik a program úgy, hogy előbb meghallgatjuk a hangközt (80, 150), majd lekejeljük (190). Ez segít a későbbiekben, amikor hangolás lesz a feladatunk. A magasabb hang ugyanis kissé megváltozik. A változás irányát, nagyságát, a megközelítésként nagyságát és számát a véletlen határozza meg. (270—330). Addig kell tehát nyomkodni a megadott billentyűket (hozzavétve összesen 4—30-szor), míg szerintünk ismét tiszta nem lesz

a hangzás. Ekkor nyomjuk le a RETURN-t, s a többi már a program dolga. Megemlítem, hogy a hangközök nem a temperál, hanem az úgynevezett természetes hangrendszer frekvenciaviszonyai szerint szólnak meg. Ehhez igazodik az éneklés is. Elképzelhető, hogy például magasabb

osztályba járó zongoristák relative rosszabb eredményt érnek el, mint mások. Ez azért fordulhat elő, mert a temperálás előnyös tulajdonságain kívül a hallást elszűkíti.

A program használatához sok sikert kívánok.  
KALMÁR GYULA

```

10 PRINT"Z": S=34272:FORI=0TO24
20 POKES+1,0:HEXT
30 POKES+24,15:POKES+6,250
40 D=DI+PRINTD*HAKOKZ*
50 IFD=1THEN0=4800:GOTO80
60 IFD=2THEN0=6000:GOTO80
70 IFD=3THEN0=4800
80 GOSUBS10:POKES+1,F:POKES+1,F
90 POKES+4,17:FORI=1TO300:HEXT
100 IFD=1THEN0=6000:GOTO130
110 IFD=2THEN0=7200:GOTO130
120 IFD=3THEN0=6000
130 POKES+R:POKES+1,F:POKES+4,17
140 POKES+11,32:POKES+13,190:P=0
150 GOSUBS10:POKES+7,R:POKES+0,F
160 POKES+11,33:POKES190,0
170 PRINT"NYOMJ MEG EGY BILLENTYUT ES"
180 PRINT"MEHELDI EL A KET HANGOT"
190 GET#1:IF#="":THEN130
200 POKES+11,32:POKES+13,250
210 POKES+6,80:POKES190,0
220 PRINT"MOST USS LE EGY BILLENTYU"
230 GET#1:IF#="":THEN230
240 PRINT"ME-SOKKENTES - ,NOVELES +M"
250 PRINT"BILLENTYUVELM"

```

```

260 PRINT"BEFEJEZES RETURN+HELM"
270 V=INT(RND(0)*10)+1
280 IFV=0THENV=1:GOTO300
290 V=1-
300 E=INT(RND(0)*10)+10/10
310 S=INT(RND(0)*5)+8
320 DI=INT(0*(1000+E)/1000+.5)+0
330 KU=INT(SOUDI+.5)+0+AVEBUK
340 GOSUBS10:POKES+4,16:POKES+6,250
350 POKES+7,R:POKES+0,F
360 POKES+4,17:POKES+11,17:POKES190,0
370 GET#1:IF#="":THEN370
380 IF#="":THEN0=0:DI:GOTO410
390 IF#="":THEN0=0:DI:GOTO410
400 IF#="CHR(13)THEN420
410 GOSUBS10:POKES+7,R:POKES+0,F:GOTO370
420 B=0:F=1000:B1=B-1000
430 HI=INT(10*B1+.5)/10:PRINT"MR HTBR"
440 PRINTHI"EZKELEK"HD=HRES(CH)
450 IFD=3THEN480
460 POKES+4,16:POKES+11,16
470 FORT=1TO1500:HEXT:PRINT"Z":GOTO40
480 AT=0:3-RT=INT(10*RT+.5)/10
490 PRINT"MR ATLAS:"AT"EZKELEK"MM
500 POKES+24,0:END
510 F=INT(0.256)*R=0.256*F:RETURN

```



# Ékezetes névsorok rendezése

Az ékezetes betűket tartalmazó névsorok rendezése nehezebb feladat, mint amilyenek először látszik. A megoldás kulcsa ugyanis nem az, hogy rendezzék-e a gépnők ékezetes karakterkészlettel; ha nem, ez a legtöbb gépen pótolható. A probléma egészen más.

A szövegek, sztringek rendezése azon az elven történik, hogy az összehasonlított karakterek kódja kisebb vagy nagyobb-e. A kisebb kódú karakter előrébb áll az ábécében. Ha ékezetes betűkkel is dolgozunk — akár voltak a gépnőkön, akár magunk generáltuk őket —, ezeknek a kódja nem illik bele az eredeti ASCII ködrendszerbe, így rendezéskor sem a kívánt eredményt kapjuk. Tehát a szokásos rendezések nem alkalmazhatók a karakter eredeti kódja szerint; az kell ködolni a sztringeket igényeink szerint.

A következőkben megadom a lehetséges megoldást minden, az iskolákban előforduló géptípusra. Ez eléggé egyedi vonása az írásnak — azt hiszem, érdemes lenne azt az utat követni: egy-egy probléma megoldását egy írás keretében több géptípusra kidolgozni. Az oktatásban ez kézenfekvő, más területeken is csak hasznos lehet.

A megoldás alapja tehát egy bizonyos átkódolás. Ez a karakterek kódjának olyan átrendezését jelenti, amelynek során az ékezetes jelek kódjai az alapkarakterek közé sorakoznak be, ábécébeli helyüknek megfelelően. Eközben figyelembe kell vennünk a névsorok rendezésének helyesírási szabályozását is (A magyar helyesírás szabályai, 14—16.). Mária jelzem, hogy megoldásom nem terjed ki minden finomságra: például a *cs* meg fogja előzni a *cz*-t, a *ty* a *tz*-t. A teljes körű megoldás olyan sok vizsgálatot jár, hogy lehetetlenül lassú lenne a rendezés.

A gyakorlati megoldás a következő. A rendezetlen fájl egy F\$ nevű tömbben helyezkedik el. Ennek tagjait átkódolva elhelyezzük egy R\$ tömbben. A rendezés bármely szokásos rendezőeljárással az R\$ tömb szempontjait szerint történik, de a rendezés minden cseréjét elvégezzük tükörképként az F\$ tömb megfelelő elemeire is. Így ott is rendezett tömböt kapunk.

Az átkódolás úgy történik, hogy megállapítjuk a sztring következő karakterének ASCII kódját. A kódot azonnal át is helyezi a gép: a kisbetűt azonosítja a naggyal. Aztán következik a legnyugatibb szómozdat: a kódnak megfelelő átkódolt tömbben megkapja a program, hogy milyen jelekből építse fel az R\$ tömböt. Ebben számok, írásjelek is előfordulnak, de ez a gép belső ügye!

A különböző géptípusok megoldásai között három lényeges eltérés adódik. Az egyik: eltérőek a sztringműveletek (a jelsorozatok elemzése, felépítése, ködolása, vágása). Ilyen szempontból az egyik típusba tartozik az összes Commodore, a HT és a Primo — a másik típusba a Spectrum és a Videoton. A másik eltérés az adatfájl beolvasása és kiírása terén mutatkozik, ez gépenként eltér. A harmadik különbség az

```
10 REM *****
20 REM * ÉKEZETES RENDEZŐ (C-PLUS 4) *
30 REM *****
100 REM *** ELŐKÉSZÍTÉS, ADATBEOLVASÁS
110 N=...: DIM F$(N),R$(N),K(63),L(20),M(20)
120 FOR I=0 TO 63: READ K(I): NEXT
200 REM ** A RENDEZETLEN FILE BEOLVASÁSA
210 OPEN B,B,"FILENÉV,B,R"
220 FOR I=1 TO N: INPUT# B,F$(I): NEXT
230 CLOSE B
300 REM *** A STRINGEK ÁTKÓDOLÁSA ***
310 FOR I=1 TO N: R$(I)=...
320 FOR J=1 TO LEN(F$(I)):
330 K=ASC(MID$(F$(I),J,1))
340 IF K=45 THEN 370
350 K=K-32*(K>32)+64*(K>160 AND K<190)+28*(K>192)
360 R$(I)=R$(I)+CHR$(K(K-64))
370 NEXT I,NEXT
400 REM *** RENDEZÉS (GYORSRENDEZŐ) ***
410 S=1: L=1: M=N
420 I=L: J=M: V=R$(L+M)/2
430 IF R$(I)<V THEN I=I+1: GOTO 430
440 IF R$(J)>V THEN J=J-1: GOTO 440
450 IF I>J THEN 480
460 IF I<J THEN C=R$(I): R$(I)=R$(J): R$(J)=C
470 I=I+1: J=J-1: IF I<J THEN 430
480 IF I<M THEN L(S)=I: M(S)=M: S=S+1
490 M=J: IF L<M THEN 420
500 IF S=1 THEN S=S-1: L=L(S): M=M(S): GOTO 420
600 REM *** KÍRÁS VAGY LEMEZRE VÉTEL **
610 OPEN B,B,"FILENÉV,B,W"
620 FOR I=1 TO N: PRINT# B,F$(I): NEXT
630 CLOSE B
700 REM *** ADATOK AZ ÁTKÓDOLÁSHOZ ***
710 DATA 32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,56,57,58,59,60,32,32,32,32
730 DATA 32,41,41,48,32,48,32,32,32,32,32,32,33,37,32,35,32,33,37,55,48,54,47,48,54,47,32,55,32,32,32
```

```
10 REM *****
20 REM * VÁLTOZAT PRIMO B-RE *
30 REM *****
110 N=...: CLEAR N#20: N=...: DIM K(43):
.....
350 K=K-24*(K>32 OR K>122 AND K<128)+32*(K>96 AND K<123)
360 R$(I)=R$(I)+CHR$(K(K-58))
.....
710 DATA 32,47,48,54,41,41,37,33,34,35,36,37,38,39,40,41
720 DATA 42,43,44,45,46,47,49,50,51,52,53,54,56,57,58,59
730 DATA 60,47,48,33,55,54,37,48,48,33,55,55
```

```
10 REM *****
20 REM * VÁLTOZAT HT-1080Z-RE *
30 REM *****
110 N=...: CLEAR N#20: N=...: DIM K(34):
.....
210 FOR I=1 TO N: INPUT# 1,F$(I): NEXT
.....
340 IF K=45 OR K=96 THEN 370
350 K=K-10*(K>50 AND K<55)+22*(K>34 AND K<39)+24*(K>32)+32*(K>96 AND K<123)
360 R$(I)=R$(I)+CHR$(K(K-56))
.....
710 DATA 32,48,48,55,55,48,48,55,55,33,34,35,36,37,38,39
720 DATA 40,41,42,43,44,45,46,47,49,50,51,52,53,54,56,57
730 DATA 58,59,60
```

```
4. lista
10 REM *****
20 REM * VÁLTOZAT HT-1080Z-RE *
30 REM *****
110 N=...: CLEAR N#20: N=...: DIM K(34):
.....
210 FOR I=1 TO N: INPUT# 1,F$(I): NEXT
.....
340 IF K=45 OR K=96 THEN 370
350 K=K-10*(K>50 AND K<55)+22*(K>34 AND K<39)+24*(K>32)+32*(K>96 AND K<123)
360 R$(I)=R$(I)+CHR$(K(K-56))
.....
710 DATA 32,48,48,55,55,48,48,55,55,33,34,35,36,37,38,39
720 DATA 40,41,42,43,44,45,46,47,49,50,51,52,53,54,56,57
730 DATA 58,59,60
```

```
5. lista
10 REM *****
20 REM * ÉK.REND. (SPECTRUM) *
30 REM *****
100 REM *** ELŐKÉSZÍTÉS, ADAT *
110 LET N=...: DIM F$(N,20): D
DIM R$(N,20): DIM K(48): FOR I=1
TO 48: READ K(I): NEXT I
200 REM *** RENDEZETLEN FILE **
210 LOAD "FILENÉV" DATA F$(I)
300 REM *** ÁTKÓDOLÁS ***
310 FOR I=1 TO N: LET e=1
320 FOR J=1 TO 20
330 LET k=CODE a$(I,j)
340 IF k=45 THEN GO TO 370
350 LET k=k+32*(k>64 AND k<91)+64*(k>32)-21*(k>143 AND k<165)
360 LET r$(I,e)=CHR$(K(K-95)): L
ET e=e+1
370 NEXT J: NEXT I
400 REM *** RENDEZŐ (SHELL) ***
410 LET m=n
420 LET m=INT(m/2): IF m=0 THEN GO TO 610
430 LET j=1: LET k=n-m
440 LET i=j
450 LET i=i+m: IF r$(i)>r$(i) T
HEN LET c=r$(i): LET r$(i)=r$(i)
: LET r$(i)=c: LET c=r$(i): L
ET i=i+f$(i): LET f$(i)=c: L
ET i=i+m: IF i>0 THEN GO TO 450
460 LET j=j+1: IF j>k THEN GO T
O 420
470 GO TO 440
600 REM *** ÚJ FILE KAZETTÁRA *
610 SAVE "FILENÉV" DATA F$(I)
700 REM *** ADATOK ***
710 DATA 32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,49,50,51,52,53,54,56,57,58,59,60,33
720 DATA 32,32,55,37,55,32,54,41,41,48,48,48,48,47,47,33,55,37,55,54
```

```
1. lista
10 REM *****
20 REM * AZ ALAPFILE MEGÍRÁSA (PLUS 4) *
30 REM *****
50 M=...: DIM F$(N),D$(N),B,"FILENÉV,B,R": FOR I=1 TO N: PRINT I:
50 INPUT ". NEVI": F$(I)
60 PRINT# B,F$(I): NEXT: CLOSE B
```

```
2. lista
10 REM *****
20 REM * VÁLTOZAT PRIMO A-RA *
30 REM *****
110 N=...: CLEAR N#20: N=...: DIM K(39):
.....
210 OPEN "FILENÉV"
220 FOR I=1 TO N: INPUT# F$(I): NEXT
230 CLOSE
.....
320 R$(I)=R$(I)+CHR$(K(K-62))
.....
710 DATA 32,41,37,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45
720 DATA 46,47,49,50,51,52,53,54,56,57,58,59,60,97,48,33
730 DATA 5,54,37,48,48,33,55,55
```

```
3. lista
egyéni kódrendszerből adódik: gépenként más-más átkódolást igényel.
A közzétett listák minden további útmutatást megadnak. Alkalmazásuk előtt arra érdemes megkérni, hogyan készítsünk ékezetes ábécét azokra a gépekre, amelyeken eredetileg nincs. Ami a Commodore Plus/4-et illeti, az iskolák ékezetes karakterkész-
```







# Zenei segédlet

## COMMODORE 64

E kis rutin a hanggenerátorok programozását könnyíti meg, ugyanis elkerüli a sok POKE utasítást. A gépi kódú rutin mind programból, mind parancs üzemmódból meghívható a következőképpen:

SYS 828, a hanggenerátor száma, hang-

erő, impulzusszélesség felső, alsó bájt, AD, SR, hang felső, alsó bájt, kontrollregiszter.

Egy jó tanács! A zene vagy hangeffektus végén ne felejtjük el a hanggenerátorokat kikapcsolni, mert működtetésük kellemetlen zajt okoz. A kikapcsolás módja:

SYS 828, a hanggenerátor száma, 0,0,0,0,0,0

A könnyebb kezelhetőség kedvéért közzüljük a BASIC programot, valamint az Assembler változatot is.

ROSNER GÁBOR

### 1. lista. BASIC változat

```

10 * = 828
15 SZAM = $B7F1
20 JSR SZAM
25 CPX #1
26 BEQ FL
30 CPX #2
31 BEQ MA
35 CPX #3
36 BEQ HA
120 EL JSR SZAM
130 STX $D418
140 JSR SZAM
150 STX $D403
160 JSR SZAM
170 STX $D402
180 JSR SZAM
190 STX $D405
200 JSR SZAM
210 STX $D406
220 JSR SZAM
230 STX $D401
240 JSR SZAM
250 STX $D400
260 JSR SZAM
270 STX $D404
280 RTS
290 MA JSR SZAM
300 STX $D418
310 JSR SZAM
320 STX $D40A
330 JSR SZAM
340 STX $D409
350 JSR SZAM
360 STX $D40C
370 JSR SZAM
380 STX $D40D
390 JSR SZAM
400 STX $D408
410 JSR SZAM
420 STX $D407
430 JSR SZAM
440 STX $D40E
450 RTS
460 HA JSR SZAM
470 STX $D41A
480 JSR SZAM
490 STX $D411
500 JSR SZAM
510 STX $D410
520 JSR SZAM
530 STX $D413
540 JSR SZAM
550 STX $D414
560 JSR SZAM
570 STX $D40F
580 JSR SZAM
590 STX $D40F
600 JSR SZAM
610 STX $D412
620 RTS
630 .END
    
```

### 2. lista. Assembler változat

```

1 REM ***** ZENE-LIQUID *****
2 :
5 X=0
10 FOR I=SPRT0989
20 READA:POKEI,A
30 X=X+A
40 NEXTI
50 IFX<>22023THENPRINT"HIRAS ADATOK!"
60 END
100 DATA 32,241,183,224,1,240,8,224
110 DATA 2,240,53,224,3,240,98,32
120 DATA 241,183,142,24,212,32,241,183
130 DATA 142,32,212,32,241,183,142,2
140 DATA 212,32,241,183,142,5,212,32
150 DATA 241,183,142,6,212,32,241,183
160 DATA 142,1,212,32,241,183,142,0
170 DATA 212,32,241,183,142,4,212,96
180 DATA 32,241,183,142,24,212,32,241
190 DATA 183,142,10,212,32,241,183,142
200 DATA 9,212,32,241,183,142,12,212
210 DATA 32,241,183,142,13,212,32,241
220 DATA 183,142,8,212,32,241,183,142
230 DATA 7,212,32,241,183,142,11,212
240 DATA 96,32,241,183,142,24,212,32
250 DATA 241,183,142,17,212,32,241,183
260 DATA 142,16,212,32,241,183,142,19
270 DATA 212,32,241,183,142,20,212,32
280 DATA 241,183,142,15,212,32,241,183
290 DATA 142,14,212,32,241,183,142,18
300 DATA 212,96
    
```

## TOP-lista

Listánkat felhasználói, illetve játékprogramokból állítjuk össze. A legjobbakat, legérdekesebbeket a beküldött javaslatok alapján rangsoroljuk. Ehhez kérjük az olvasók közreműködését. C64-re, ZX-Spectrumra, Enterprise-ra, TVC-re, Atari-ra és IBM-re készült programokat várunk havonta.

Cimünk: Mikroszámítógép Magazin Szerkesztősége, 1371 Budapest, Pf. 433.

Diákszerkesztőség

Felhasználói	Játék
1. GEOS 1.3	1. Great Escape
2. Printfox	2. Nebulus
3. Art studio 1.2c	3. Időregész
4. Oxford pascal	4. Microvicals
5. Hires Master	5. Test Drive II.
6. Giga Load	6. The Last Ninja
7. Forth/a	7. Music Maker II.
8. Sprite Machine	8. Batty
9. Hisoft Pascal	9. Defender OTC.
10. Game Maker	10. Alt. World Games



# Primo lapok

A Primo A64 számítógépet a Z80 által címezhető memória legfelső határáig kiépítették ROM és RAM memóriákkal. Sokszor azonban szükség lenne a ROM által elfoglalt memóriaterületre. Kisebb memóriakiépítésű Primók bővítése is ilyen gondokat vet fel, mert a beégetett ROM program nem alkalmazkodik a megnövelt memóriához (lásd a Magazin 1986/10. számának 33. oldalán).

A megoldás mindkét esetben az, hogy a beépített ROM-ot eltüntetjük, és új memóriaterületeket nyitunk meg. Az ábrán látható áramkör alkalmas 16 kb-át RAM és/vagy további 2 x 16 kb-át EPROM belapozására a  $\theta$ -3FFF címtartományba. Így módon a rendszerprogramot lecserélhetjük, történetesen módosított BASIC interpreterre, assemblerre vagy valami másra. Készen van már a Spectrum ROM programjának átírása Primóhoz, így Spectrumnak BASIC és néhány gépi kódú programja Primón is futtatható.

A lapozás egy kimeneti porton kialakított lapozóregiszter feladata. Az új lapszám OUT utasítással állítható be. Az aktuális lapszámot az IC1 négybités D tároló tárolja, amelynek beíró feltétele a W3 és MA1 vonalak aktív alacsony helyzete. Ez a tároló bekapcsoláskor  $\theta$ -ra áll be, így alaphelyzetben az IC3 az eredeti ROM-ot választja ki. Ha a tárolóba új értéket írunk, ez az IC Y $\theta$ -Y3 lábain a kívánt lap engedélyező jelét adja.

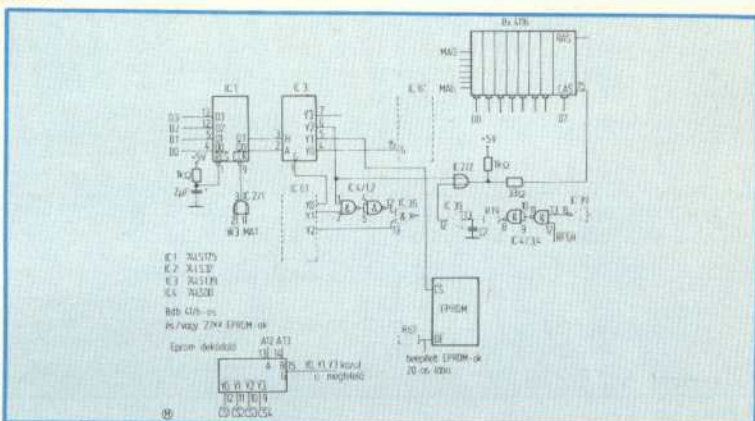
A 2-es lapon van a RAM. Az IC 4/1 és 4/2 lehetővé teszi, hogy a multiplexer akkor is aktivizálódjon, ha a plusz RAM-okhoz fordulunk. IC 2/2 adja a CAS jelet. IC 4/3 és IC 4/4 feladata, hogy a Primo egy kisebb géphibáját kijavítsa. A memória frissítésekor ugyanis a memória írási parancsot kap. A megjelenő (hamis) írási cím az I regiszterből (felső 8 bit) és az R regiszterből áll össze. A Primónál RESET után az I regiszter  $\theta$ -t tartalmaz, és ezt nem is változtatja meg semmi. Ha azonban az I regisztert a saját RAM-ba állítjuk, mi is látni fogjuk, mi történik a  $\theta$ -8 $\theta$  (hex.) memóriatartományban.

Futtattassunk le egy programot, amely A64-es gépen az I-be 232-t tölt. A képernyő felső részén a hamis „frissítési” írás a memóriatartalom elvesztését idézi elő. Az áramkör frissítéskor nem ad CAS jelet, így a problémát megoldja. Az EPROM-ok beépítése a rendszerbe sokkal egyszerűbb. Ha nincs szándékunkban a RAM-ot megépíteni, az IC 4/1, IC 4/2, IC 2/2 elmaradhat. Az EPROM-hoz hozzá kell kötni a D $\theta$ -D7 adatvonalat, az EPROM típusának megfelelő számú címvonalat és az eredeti EPROM-ok OE vonalát. Az EPROM CS vezetékéhez az Y $\theta$ -Y3 vezeték közül a lapszámot meghatározót kötjük. A rendszer bejelentkezéskor abban az EPROM-

```

10 POKE 16443,peek(16443)
   and127:out63,peek(16443)
20 ; OD ERROR után : goto 100
30 i=50000
40 read a:poke i-65536,a:i+1:goto 40
100 for i=0 to 7
110 ?call(50000-65536)
120 next
130 input a:§
140 goto 100
1000 data 62,2,211,253,33,0,0,62,1
1010 data 174,119,230,1,111,38,0,175
1020 data 211,253,201
    
```

## 1. lista



```

10 POKE 16443,peek(16443)and127:out63,
   peek(16443)
20 ; OD ERROR után : goto 100
30 i=50000
40 read a:poke i-65536,a:i+1:goto 40
100 i=call(50000-65536)
1000 data 33,0,0,17,0,128,1,0,64,237,176
1010 data 62,2,211,253,33,0,128,17,0,0,1,0,64
1020 data 237,176,33,0,17,0,128,1,0,64
1030 data 237,176,175,211,253,201
    
```

## 2. lista

ban indul el, amelynek CS vonalát az Y $\theta$  vezetékhez kötöttük. Egy 27128-as EPROM-ba a teljes BASIC-rendszert átegethetjük. Ha a tárat kénytelen-kelletlen kisebb kapacitású memóriákból állítjuk össze, az IC3 másik felét címdekódolásra használhatjuk.

Az áramkör megépítéséhez és felélesztéséhez bizonyos gyakorlat és felkészültség szükséges. Ennek hiányában gépünket nagyon könnyen tönkretelhetjük. A panelt célszerű „lebegő” kivételben az alapelem fölé szerelni. Ügyelni kell arra (különösen az

adat- és címvezetékénél), hogy minél rövidebb vezetékeket használjunk az összeköttetésre.

„A” sorozatú gépeknél előfordulhat, hogy a billentyűzet alatt elvezetett vezeték miatt valamely gomb „beindul”. A csatlakozásokat legegyszerűbben az eredeti IC-k lábain oldhatjuk meg.

A 4116-os RAM IC-k -5 és +12V-os tápfeszültség-ellátása kritikus, ezért legegyszerűbb a benn lévő RAM tetejére forrasztani úgy, hogy a CAS lábat felhajlítjuk és panelunkhoz kötjük. Ilyen „anya” IC csak operációs RAM lehet. Előfordulhat — különösen 3,75 MHz-en futó processzoroknál —, hogy az új RAM-ok nem elég gyorsak.

Ezen segíthet, ha a C2-es kondenzátort 220 pF-ről 150 pF-re cseréljük.

Az EPROM-ok sebességével is lehetnek gondjaink. Ezen úgy segíthetünk, hogy az EPROM OE lábát a földre kötjük, CS lábára az eddigi CS és az OE VAGY kapcsolatba hozott jelet vezetjük. A kapcsolási rajzon szaggatott vonallal jelzett alkatrészek eredetiek és a jelölésük a Primo hardverleírásához igazodik.

Ha gondosan dolgozunk, az áramkör bekapcsolás után azonnal működőképes. A lapozóregiszter a 253-as (hex. FD) címen érhető el. A kívánt lapot egy OUT 253,n utasítással állíthatjuk be.

Az áramkör vizsgálatát a mellékelt programokkal végezhetjük el. Az 1. lista programja egy cím tartalmának megadott bitjét billegtetni, a képernyő felváltva  $\theta$ -k és 1-esek kell hogy megjelenjenek. Az aláhúzott számokat kicserélve 2, 4, 8, 16, 128-ra, más biteket is tesztelhetünk. A 2. listán látható program a BASIC interpretert írja át RAM-ba, majd kiolvassa a 32768 címre, ahol ellenőrizhető. Ha egyezik, OUT 253,2 utasítással áttérhetünk az átir programra.

PALLER GÁBOR



# Spectrum INPUT rutin TVC-re

A ZX81 és a ZX-Spectrum BASIC-jének egyedülálló tulajdonsága, hogy az INPUT-ra adott válasz tetszőlegesen bonyolult kifejezés is lehet. A válasz beadása után az interpreter kiértékeli a kifejezést, és ezután folytatódik a program futása. Ez a módszer nagyon jó többek között függvénykiértékelő és -ábrázoló program készítéséhez. Az

műveleti jelek. A program az INPUT-ba beadott kifejezéseket átalakítja úgy, hogy a kisbetűket nagybetűkre (17-es sor), a műveleti jeleket megfelelő tokenjükre cseréli (5-16. sor), majd elhelyezi egy BASIC sorban (ez a 2. sor). Amennyiben a beadott kifejezés szintaktikailag hibás, hibajelzést kapunk (\*\* Not understood).

Az eredmény az A változóba kerül.  
 — Ha sztring kifejezést akarunk bekérni: VT=1: GOSUBA 3.  
 A kifejezésben az időzítő helyett aposztrófot kell használni. Az eredmény az AS változóba kerül.  
 — GOSUB2 utasítással a kifejezés bármikor újra kiértékelhető.

```

1 DIMS$*254, A$*254: GOTO20
2 A=.....
.....
3 INPUTPROMPT"KIFEJEZES:"; S$: X=6667: IFS$="" THENPRINT"HIBAS!": GOTO3
4 IFVT=1THENPOKE6665, ORD("$"): ELSEPOKE6665, ORD(" ")
5 FORI=TOLEN(S$)
6 IFS$(I)=" "THENS$(I)=CHR$(150)
7 IFS$(I)=")"THENS$(I)=CHR$(149)
8 IFS$(I)="="THENS$(I)=CHR$(154)
9 IFS$(I)="+"THENS$(I)=CHR$(152)
10 IFS$(I)="-"THENS$(I)=CHR$(162)
11 IFS$(I)="*"THENS$(I)=CHR$(168)
12 IFS$(I)="/"THENS$(I)=CHR$(161)
13 IFS$(I)="↑"THENS$(I)=CHR$(159)
14 IFS$(I)="$"THENS$(I)=CHR$(151)
15 IFS$(I)="$"THENS$(I)=CHR$(253)
16 IFS$(I)="$"THENS$(I)=CHR$(34)
17 IFS$(I)"Z"ANDS$(I)<="z"THENS$(I)=CHR$(ORD(S$(I))-32)
18 NEXTI: FORI=1TOLEN(S$): POKEX, ORD(S$(I)): X=X+1: NEXTI: POKEX, 253: POKEX
+1, 217: POKEX+2, 253: GOTO2
20 REM *** PROGRAM ELEJE ***
    
```

**1. lista**

```

30 REM *** SPECTRUM INPUT DEMO 2. ***
40 REM *** FUGGVENYTABLAZAT ***
50 VT=0: GOSUB3: FORX=0TO100STEP5
60 GOSUB2: PRINT"X="; X, "Y="; Y
70 NEXTX: GOTO20
    
```

**2. lista**

alábbi program ezt valósítja meg TV-Computeren.

Nézzük a működési elvét (1. lista). A TV-BASIC a függvényeket nem tokenizálja, hanem ASCII kód formában helyezi el, a BASIC sorban tokenizálódnak viszont a

```

30 REM *** SPECTRUM INPUT DEMO 1. ***
40 VT=0: PRINT"NUMERIKUS ";: GOSUB3: PRINTA
50 VT=1: PRINT"STRING ";: GOSUB3: PRINTA$
60 GOTO20
    
```

**3. lista**

A program használata: az első két sorát különös gonddal gépeljük be, különben futáskor felülírja önmagát! Saját programunkat a 20. sortól kezdve írhatjuk. Az INPUT rutin meghívása:

— ha numerikus kifejezést akarunk bekérni: VT=0: GOSUB 3.

A 2. és 3. listán látható program jól szemlélteti a rutin használatát. A második listán látható programmal egy függvénytáblázatot készíthetünk. A 3. program numerikus és sztring típusú kifejezés használatát mutatja be. **NAGY ISTVÁN**

**Memóriaterület mentése C64-en**

Az alábbi — szubrutinként is alkalmazható — program igen hasznos lehet olyankor, amikor a gép memóriájából adatokat vagy gépi kódú programokat kívánunk adathordozóra menteni. Természetesen ezt nemcsak lemezre menthetjük, hanem bármilyen más perifériára is. Ilyenkor azonban a 3. sort módosítanunk kell. A kezdő és a végcím beállítására az 1. sorban nyílik lehetőségünk. Mivel a létrejött fájl PRG formátumú, a visszatöltése is igen egyszerű.

SURÁNYI PÉTER

```

1 INPUT"KEZDTE"; KEZ: INPUT"VEG"; VEG
2 LO=KEZ AND 255: HI=INT(KEZ/256)
3 OPEN 1,0,1,"PROGRAMNEV"
4 PRINT#1,CHR$(LO);CHR$(HI);
5 FOR X=KEZ TO VEG: A=PEEK(X)
6 PRINT#1,CHR$(A);: NEXT
7 CLOSE 1
    
```



# Örökélet-kód

Szeretnénk folytatni a magazin korábbi számában elkezdett örökélet-kód sorozatunkat. A mostani POKE-okat Tuba Imre olvasónk küldte be, méghozzá extrákkal. Egyes játékoknál az egyéb szolgáltatások végtelenítésre is lehetőséget nyújtanak. Most pedig lássuk a medvét:

AIRWOLF		7151,0
ALIEN ATTACK		6106,165
		6144,165
APOLLO MISSION		13334,173
	energy	10281,234
BERKS III, BLAZE		9846,0
		8787,173
CANOE		13586,173
	bonus	5277,48
		5283,48
CLIMB IT COMMANDER		11737,48
		10471,173
COMMANDO	bonus	9171,173
CORMAN		13197,173
CYBORG		4948,165
		10692,173
EXORCIST	smt	16220,173
		16214,0
FANTATRON		16215,208
FINGERS		5685,48
		6895,0
		6281,0
FURY		10187,0
	bomb	7068,173
		8527,165
G-MAN		13587,173
GAMES DESIGNER		10676,173
GNASHER		8946,165
GULLIVING		8870,173
	time	9030,165
GUNSLINGER		10425,173
		11322,173
HARBOUR ATTACK		6499,169
		6500,2
INVASION 2000		7371,165
JET SET WILLY		10874,173
KIKSTAR		10403,165
KUNG FU		8692,173
	energy	8685,169
		8686,0
LEGIONNAIRE		10416,173
LOCO CO-CO		12546,173
	time	12253,173
LOCOMOTION		4506,234
	szén és víz	8318,189
MANIC MINER		10889,234
		12882,199
MISSION MARS	air	4224,173
		4473,173
MONKEY		10556,173
OLYMPIC SKIER		6366,169

# Hangdigitalizálás

Néha előfordul, hogy programunkat színesebbé, érdekesebbé szeretnénk tenni valamilyen hangtással vagy beszéddel. A legegyszerűbb megoldásnak a hangdigitalizálás ígérkezik. Vagyis amikor a számítógépbe beolvasunk valamilyen perifériáról érkező jeleket, majd valamilyen formában elraktározzuk vagy megszólatatjuk.

Persze tiszta beszédet vagy élethű hanghatást csak erre a célra készült műszerekkel készíthetünk. De ezek nélkül is próbálkozhatunk például a Primón.

A listán látható kis program a magnóról érkező jeleket szólatatja meg a hangszóróján. A programot begépelés után mentjük ki vagy használjuk a menüben leírt M — parancsot, mivel a gépi kódú rész indulása után a gép „befagy”!

A digitalizálás programon belüli alkalmazására egy későbbi számban mutatok példát.  
SZARKA ZOLTÁN

```

10 Cls
20 Print chr$(2):"Hangdigitalizálás"
30 Print chr$(18):"By Szarka Zoltán"
40 I=2871 : C=20000 : P=0
50 For i=1 to 25:Read A:P=P+A:Next I
60 If P<I then Print "Hibas a DATA sor!",chr$(7): Stop
70 For i=C to C+34:Read A:Poke I,A:Next I
80 Print "A programot elinditas utan nem tudja megallitani, ezért eloszor mentse ki kazsettara!"
90 Print:Print chr$(2),"Menu:"
100 Print chr$(18):Print "M - mentes"
110 Print "1 - a program inditasa"
120 If inkey$="" Then 120
130 If inkey$="1" then 160
140 If inkey$<"M" then 120
150 InPut "Milyen neven mentsem";a$:
If len(a$)>16 then a$=Right$(a$,16)
:Print "Inditsd el a magnot!":saveA$a$
155 Cls:Goto 90
160 Cls:Print "Helyezzen a magnoba valamilyen kazettet es inditsa el a lejatszast!"
170 A=CALL(C)
180 REM Adatok
190 Data 33,59,64,62,127,119,211,0,243
200 Data 14,0,6,3,0,16,253,219,0,31,31
210 Data 31,48,6,62,103,211,0,24,236
220 Data 62,127,211,0,24,230
    
```

## Ha van grafikus kártya

Az alábbiakban egy új és egy korábban már megjelent program IBM-változatát ismertetjük.

Az első listán az 1987/7. szám 7. oldalán található szoftver IBM-átíratá látható. Ugyanezen az oldalon néhány grafika is van, ami szintén az alkalmazott módszer segítségével készült.

Az új program is grafikát készít, csupán ez esetben nincs lehetőségünk indulási paraméterek változtatására, így a végeredmény egyetlen kép. A programok egyébként bármelyik IBM BASIC interpreterrel futtathatók (BASIC, BASICA, GW-BASIC), amennyiben a gépnek van grafikus kártyája.  
B. B.

```

10 REM BB SOFTWARE 1988
20 SCREEN 1:KEY OFF
30 INPUT A,B:CLS
40 I=1:02
50 X=COS(I*A)*150+150
60 Y=SIN(I*B)*90+90
70 IF I=.02 THEN K=X:L=Y
80 LINK (K,L)-(X,Y),1
90 K=X:L=Y:GOTO 40
    
```

### 1. lista

### 2. lista

```

10 REM BB SOFTWARE 1988
20 KEY OFF
30 SCREEN 1:COLOR 9:CLS
40 FOR I=0 TO 319 STEP 3
50 LINE (I,0)-(319-I,200),1
60 NEXT I
70 FOR I=199 TO 0 STEP -2
80 LINK (0,I)-(319,199-I),1
90 NEXT I
    
```



# BASIC és gépi kód

Legutóbb a C16 hexadecimális konverziós függvényeinek megfelelő USR-függvények C64-es változatát ismertettem. Említettem az USRDEF eljárásnak azt a hibáját, hogy nem fér össze az FN-függvényekkel. Ez késztetett arra, hogy egy távolabbi tervemet előbb valósítsam meg: most az általam leggyakrabban használt FN-függvények gépi kódú megfelelőjét mutatom be.

A hiba okát nem sikerült pontosan megállapítanom, de azt már tudom, hogy a függvény kiértékelésénél van valami zűr. A VC-20-nál további problémákba ütköztem, azon a C64-en sikeres megoldás is rövid idő után a rendszer befagyásához vezetett.

## A függvények

Az 1. listán látható a három FN-függvény. Az első kettő egy kétbájtos, előjel nélküli egész szám magasabb (High) és alacsonyabb (Low) helyértékű bájttját adja eredményül. A harmadik dr. Úry László könyveiben FN DEEK néven szerepel, és egy „dupla pontosságú PEEK”-et definiál, ami tárcimek kiszámításához alkalmazható.

## A gépi kódú rutinok

Az FNL és FNH függvényeknek megfelelő USR rutin C64-en disassemblált listája a 2. listán látható. A C16-os változat a program tárbeli helyétől és a ROM-rutinok belépési címétől eltekintve pontosan megegyezik vele. Az utóbbiakat a táblázat alapján hasonlíthatjuk össze.

A rutin mindkét függvény kiszámítására alkalmas, belépési címük 3 bájttal különbözik, szétválasztásukra a BIT utasítást (\$2C) alkalmaztam. Erről a módszerről a magazin 1987/10-es számában írtam részletesebben, akit érdekel, ott utánanézhet.

§C12A, C12D: az A regiszterbe töltöm annak a nullalapon lévő bájtnak a címét, amely a GETADR rutin végrehajtása után kívánt értéket tartalmazza majd. Figyeljük meg, hogy az 1. listán lévő sorrendtől eltérően itt az alacsonyabb helyértéket visszaadó függvény belépési pontja áll előbb. Ennek nincs jelentősége, két utasítás felcserélésével a sorrend megváltoztatható.

§C12F—C133: az A regiszter tartalmát a veremben őrzük, míg a GETADR rutin a

FAC tartalmát címformátumúvá alakítva a §14—15 címekre teszi le.

```
100 def fnh(o)=int(o/256)
110 def fnl(o)=o-256*fnh(o)
120 def fnp(o)=peek(o)+256*peek(o+1)
```

### 1. lista

```
c12a a9 14 lda #s14
c12c 2c byte #2c
c12d a9 15 lda #s15
c12f 48 pha
c130 20 f7 b7 jsr $b7f7
c133 68 pla
c134 aa tax
c135 b4 00 ldy #00,x
c137 4c a2 b3 jmp $b3a2
```

### 2. lista

```
c13a 20 f7 b7 jsr $b7f7
c13d a0 01 ldy #01
c13f b1 14 lda ($14),y
c141 85 62 sta $62
c143 88 dey
c144 b1 14 lda ($14),y
c146 85 63 sta $63
c148 84 0d sty $0d
c14a a2 90 ldx #s90
c14c 38 sec
c14d 4c 49 bc jmp $bc49
```

### 3. lista

```
10bf 20 e4 9d jsr $9de4
10c2 a0 01 ldy #01
10c4 b1 14 lda ($14),y
10c6 48 pha
10c7 88 dey
10c8 b1 14 lda ($14),y
10ca a8 tay
10cb 68 pla
10cc 4c 76 9a jmp $9a76
```

### 4. lista

§C134—C135: a veremből visszatöltött címét áttesszük az X regiszterbe, majd a \$00 (X tartalma) címről annak tartalmát az Y regiszterbe töltjük. Tehát a tényleges cím az X tartalmazza, a \$00-ra csak formálisan van szükség.

§C137: egy olyan ROM-rutinra ugrunk, mely A tartalmát nullázva az A/Y regiszterpár tartalmát lebegőpontossá alakítva a FAC-ba teszi. Rövidebben: az Y-ban lévő 1 bájtos bináris értéket alakítja lebegőpontossá.

Az FNP-nek (vagy ha jobban tetszik FN DEEK-nek) megfelelő program már jobban eltér egymástól a két géptípuson. A C64-es változat a 3. listán, a C16-osé a 4. listán található. Nézzük először a C64-est.

§C13A—C146: A GETADR rutinnal a már ismert módon a §14—15-be visszük a függvény paraméterét. Itt most a keresett cím címe lesz. Indirekt indexelt módon kiolvassuk a keresett értéket, és a §62—63 címeken helyezük el. Vigyázat, most a §62-n van a magasabb helyértékű bájtt.

§C148—C14D: ez az utasítássorozat majdnem pontosan megegyezik az előző részben közölt DEC rutin befejező utasításával, az eltérés csak annyi, hogy most a típusjelzőt az Y regiszterből nullázuk. Az ezt követő előkészítő utasítások után a §BC49-en levő konvertáló rutinra ugrunk.

C16-on valamivel egyszerűbb a helyzet. Itt kihasználhatjuk azt, hogy a konvertáló ROM-rutin elvégzi azokat a műveleteket, melyeket a 64-esen nekünk kellett elvégeznünk, ezenkívül az A/Y regiszterpár tartalmát is leteszi §62—63-ra. C64-en is van olyan rutin, amely ezt elvégzi, de van egy apró hibája: az eredményként a FAC-ba tett számot kétbájtos előjeles eszként értelmezi. Ezt a rutint használja a FRE függvény is, melynek működését némely C64-es tulajdonosa nem éppen dicsérető szavakkal illeti.

## A betöltőprogramok

A BASIC nyelvű betöltőprogramok az 5. listán és a 6. listán találhatóak, és mindhárom függvény kódját tartalmazzák. Mivel a

### ROM rutinok összehasonlító címtáblázata

c64	c16
\$b7f7	\$9de4
\$b3a2	\$9a81
\$bc49	-
-	\$9a76



```

100 rem fnl + fnh + fnp      c64
110 z=256 : kc=49450
120 k=kc : print chr$(147)
130 for l=1 to 4
140 s=0 : read a$,b
150 print chr$(19);peek(63)+z*peek(64);
160 for i=1 to len(a$) step 2
170 a=usr(mid$(a$,i,2))
180 poke k,a : s=s+a : k=k+1 : next
190 if b<>s then print "hiba!" : stop
200 next
210 def usr1=kc : def usr2=kc+3
220 def usr3=kc+16
230 data a9142ca9154820f7b768aab4,1411
240 data 004ca2b3,417
250 data 20f7b7a001b114856288b114,1384
260 data 8563840da290384c49bc,1076

```

5. lista

rutinok helyfüggetlenek, címmódosításra nincs szükség. Az elhelyezést a korábban megjelentelekhez igazítottam, de ezen értelemszerűen lehet változtatni.

A C64-es változat futtatása előtt — az előző részben megadott előírásnak megfelelően — töltjük be és futtassuk le a

```

100 rem fnl + fnh + fnp      c16
110 z=256 : kc=4271
120 k=kc : print chr$(147)
130 for l=1 to 4
140 s=0 : read a$,b$ : b=dec(b$)
150 print chr$(19);peek(63)+z*peek(64);
160 for i=1 to len(a$) step 2
170 a=dec(mid$(a$,i,2))
180 poke k,a : s=s+a : k=k+1
190 next
200 if b<>s then print "hiba" : stop
210 next
220 def usr1=kc : def usr2=kc+3
230 def usr3=kc+16 : end
240 data a9142ca9154820e49d68aab4,556
250 data 004c819a,167
260 data 20e49da001b1144888b114a8,544
270 data 684c769a,1c4

```

6. lista

HEXS+DEC, majd az USRDEF—2 betöltőprogramokat. Ezután szám nélkül DEF USR utasítással definiáljuk a DEC rutint.

Ezután lehet indítani a mostani betöltőprogramot. Lefutása után USR1 néven hivatkozhatunk a fentebb leírt FNL-re, USR2-vel az FNH-ra, USR3-mal az FNP-re.

A C16-os változatnál természetesen csak az USRDEF—2-t kell előzetesen futtatni. Betöltése előtt POKE 44,17: POKE 43,52, 0: NEW utasítássorozattal biztosítsunk helyet a gépi kódoknak. Ez a betöltőprogram is elvégzi az USR1, USR2 és USR3 definiálását, az előző bekezdésben leírt módon.

BARNA LÁSZLÓ

— Az Ön feje nem adattárolásra való, hanem fontos döntések hozatalára.

Joggal várhatja el, hogy kezében legyen az eszköz, ami munkáját minőségivé teszi, döntését megalapozza.

A számítástechnikában viszont a széles választékból nem könnyű a legjobb mellett dönteni.

# az Ön fejével gondolkodtunk,

amikor létrehoztuk az első, Közép-Európában egyedülálló számítástechnikai szalont. Meghívtuk a legfontosabb gyártókat és forgalmazókat, hogy a választék együtt legyen áttekinthető, kipróbálható, tanulmányozható, összehasonlítható.

Felkészült szakembereink várják az érdeklődőket, a leendő vásárlókat. Reméljük, döntésünk új korszakot nyit az Ön mindennapi munkájában.



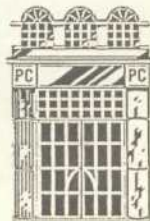
## PC szalon

Budapest XIII., Sallai Imre u. 6.

☎ 315-136, 310-776

Lépjen új korszakba velünk.

**NOVOTRADE**





# A Precomp Plus előfordító program II. GET-BASIC-LINE

Plus/4, VC-15XX

Ez a gépi kódú program (2. lista) a már BASIC-ben olvasásra megnyitott fájlból kiolvas egy BASIC programsort (CHR\$(0)-ig). A program végét mint 0 hosszúságú programsort ismeri fel.

Az INIT részben lefoglalt C\$-be írható be az aktuális BASIC sor.  
Az 1. táblázat 1-es része egy BASIC sort tartalmaz. Ez a sor a SYS 828 utasítással kerül be a C\$-be. A változó táblázat memóriaképet a 1/2-es réz mutatja beolvasás előtt és után. A sztring tényleges helyét mutató cím memóriaképe a 1/3-as képen látható. A BASIC sor végét jelölő CHR\$(0) után a sztring teljes hosszágát space (CHR\$(32)) karakterek állnak. Az elemző-program erről a területről olvassa ki bájtanként a kifejezés elemeit. A munkasztring (CS) hosszát a 1/4-es kép mutatja.

Ha nem, a vezérlés a különlegesen kezelt karaktereket és kulcsszavakat vizsgáló ciklusra kerül (540-870 és 3180-3320). Az elemző meghatározza a munkasztring helyét a memóriában, és a munkasztringben lévő bájtokon sorba menve ismeri fel a kifejezéseket alkotó elemeket.

### Kifejezések

Ha olyan bajtot talál, amely az elemzőt vezérlé, közvetlen vezérlés átadással a megfelelő részre kerül a vezérlés, ahol visszalép nélküli algoritmussal a kifejezésnek megfelelő szintakszismaszok szerint a hibalelem és az új kifejezés generálása valószínűs meg.

### Különleges eljárások

Az előfordító helyes működéséhez az idézőjelben álló szövegek felismerése szükséges. Ezt kapcsolók segítségével valósítottam meg (MK%, F%).

### GENERATOR

Az előfordító minden egyes kifejezéshez egy sorszámot rendel. A hozzárendelés elvégzéséhez az előfordítandó programot

### SCANNER

400-420; 550-870; 3180-3340 (lásd a 3. listát)

### Az elemző ciklus

Az elemzés egy rövid cikluskeretben kezdődik. A külső „réteg” csak azt vizsgálja meg, hogy véget ért-e a beolvasás, a BASIC sor hossza egyenlő-e nullával (400-420).

1. táblázat

```
10 if a#b then 90sub100 : print"a c# 999910 ezzel" : end
ready. ①
```

hossz cím  
c# 15c 0000

3029	43	90	ff	01	9f	00	00	02
3021	c3	00	00	00	00	00	55	90

ÉS UTÁN

3029	43	90	ff	0f	9c	00	00	c3
3021	c3	00	2b	00	00	00	55	90

CC% = \$2B = 43 karakter

BEOLVASÁS ELŐTT...

...U.

ÉS UTÁN

...+...

---

LÁNCOLÁSI CÍM TÁBLAZAT

9C0F	01	03	0A	00	2B	20	41	F2
9CE7	03	20	A7	20	01	21	30	30
9CFE	20	3A	20	99	22	41	20	43
9CF7	24	20	45	47	59	45	4E	4C
9CFF	4F	20	45	5A	5A	45	4C	32
9D07	3A	20	50	00	20	20	20	20
9D0F	20	20	20	20	20	20	20	20
9D17	20	20	20	20	20	20	20	20
...								

...A.  
0...100  
"R C  
\$ EGYENL  
0 EZZEL"  
..

AZ ELHELYEZETT  
SOR A C\$-BEN  
[MEMÓRIA DUMP]

len(c#) = 43 ②

```
GET 1 BASIC sor = sys 828
-----
00 030c ldx #000
01 032e ldx #009
02 0340 sta ($2d),y ; beolvasott BAS
                        sor hossza = 0
03 0342 iny
04 0343 sta ($2d),y
05 0345 ldx #003
06 0347 ldx ($2d),y ; CF címre a sztr
                        leiróba
07 0349 sta #22
08 034b iny
09 034c ldx ($2d),y
10 034e sta #23
11 0350 ldx #002 ; 2-es csai'
12 0352 jsr $ffc6 ; CHKIN
13 0355 ldx #000
14 0357 sty #00 ; ST null'
15 0359 jsr $ffe4 ; GET
16 035c sta ($22),y ; a beolvasott b
                        elhelyezze CF
17 035e bne #0369 ; ha nem 0...
18 0360 cpy #001 ; vége ha...
19 0362 beq #0370 ; (a hossz = 0)
20 0364 cpy #004 ; minimum 4 bajt
                        (láncolási cím
                        sorozám +2)
21 0366 bcs #036b
22 0368 iny
23 0369 bne #0359 ; vissza a ciklu
24 036b tya
25 036c ldx #00a
26 036e sta ($2d),y ; hossz elhelyez
27 0370 jmp $ffcc ; CLPCH, vissza
                        elemzőhöz
```

2. lista

```
RENUMBER 10, 10 parancsal & kell i-
mozni. A 10-es lépésköz között lesznek i-
leszte az új sorok:
Eredeti:
10 FOR i=1 TO 100 :
PRINT i : NEXT
20 a=100 : b=200 :
INPUT c : IF c=300 THE
END
Generál:
10 FOR i=1 TO 100
11 PRINT i
12 NEXT
20 a=100
21 b=200
22 INPUT c
23 IF c=300 THEN END
Ennek az a jelentősége, hogy a direktiva-
elhelyezés így könnyebben megvalósítható
és a CBM BASIC 2.0-ra való rejáukálás
nem okoz gondot.
Az elemző által nyújtott információk
alapján az elemzéssel majdnem párhuzam-
osan generálódnak az új sorok és a redu-
kált kifejezések.
A GENERATOR az egyes utasításokat
elemző programrészekbe van beépítve
```



```

395 rem                               rem " * Forditási cílus
396 .
400 c:=a4                               rem " * Munka $ torlese
401 s:=sok                               rem " * PASC sor olvitela a munka $-ba
402 if c%#0 then 430                     rem " * Program vege ha a hossz#0-val
410 h4#=""                               rem " * Generall $ torlese
411 gosub 550                             rem " * sor elvezese
420 goto400                               rem " * Kovetkezo sor
425 .
430 Print#4,chr$(0):chr$(0):chr$(0):rem " * Generall-fajl lezarasa
440 close2
441 close4
450 Print"#####" tab(39):ti#         rem " * Elso menet vege
455 .
460 if m2%=1 then 2110                   rem " * Masodik menet szukseges
470 Print#15,"r:Pre."+P4#+"="+P1#      rem " * Ritmezeses (1.nev => Pre.nev)
471 goto3660                               rem " * Program vege
480 rem#####
485 .
489 rem--- hibacsatorna olvasasa ---
490 Input#15,e0,e1#,e2#,e3
500 if e0#20 then return
510 Char1,0,24,"d.error:"+!# " +e1# +str$(e0)
520 close2
521 close4
522 close15
530 .
532 : getkey#
533 Print"#####"
534 end                                     rem " * Rendellenes befejezes
539 rem#####
540 rem--- also menet ---
545 .
550 Print"#####":
560 c#:=peek(vk+2)+peek(vk+4)*256+1:rem " * Olvasasi ciklus kezdete
570 cv:=ck+cc#-2                          rem " * Ciklus vege
571 f1#:=0                                  rem " * if mutato
572 e1#:=0                                  rem " * ELSE mutato
573 d1#:=0                                  rem " * Direktiva kell-e
574 th#:=0                                  rem " * THEN mutato (GOTO)
575 ak#:=0                                  rem " * Macskakorona-mod (QUOTE) mutato
580 s1#:=asc(mid$(c#,3))                   rem " * Sorsszam also bait
590 sh#:=asc(mid$(c#,4))                   rem " * Sorsszam felso bait
600 so:=s1#+sh#*256                        rem " * Sorsszam
601 Printso
610 c1#:=s1#-ch#:=sh#                       rem " * Sorsszam elmentese
612 f#:=58
613 h4#="" : h5#="" : h6#="" : h7#=""      rem " * Se9edsztrinsek
616 :
620 Print#4,chr$(10):chr$(10):chr$(s1#):chr$(sh#):
621 rem " * Sorsszam lemezre irasa
622 :
630 ForI=ck+3to cv                          rem " * Munka $ olvasasa karakterenkent
640 c#:=peek(I)                             rem " * Aktualis karakter / token
650 if c#=# and lcv# then 1030              rem " * Sorvege (-) tal
660 if c#=#4 and ak#=#0 then 990           rem " * Macskakorona kezdete
670 if c#=# then 950                       rem " * r# vagy "
680 if c#=#34 then f#:=#4 goto1020         rem " * "
690 if c#=#203 and c#=#213 then 1260      rem " * PASC 2.5-os f#99venyek
710 if c#=#131 then m2#:=1 goto2910       rem " * DATA = 2.menet szuksezes
720 if c#=#143 then 2920                   rem " * REM = torles a sor vegein
730 if c#=#139 then 1100                   rem " * IF
740 if c#=#215 then 1220                   rem " * IFAP
750 if c#=#217 then 1230                   rem " * TRUFF
760 if c#=#214 then 1240                   rem " * RESUME
770 if c#=#216 then 1250                   rem " * TRUN
780 if c#=#235 then m2#:=1 goto1420       rem " * Do
790 if c#=#236 then 1900                   rem " * LOOP
810 if c#=#222 then 2260                   rem " * GRAPHIC
920 if c#=#213 then 2510                   rem " * ELSE
930 if c#=#161 then 2660                   rem " * GET
940 if c#=#251 then 2770                   rem " * USING
950 if c#=#140 then m2#:=1                rem " * RESTORE
960 .
970 goto 1020
973 .
975 rem--- 'text' ---
980 i#:=1
991 ak#:=1

```



```

882 h4#=h4#+chr$(34)
883 :
890 c%=peek(1+i%) ::rem" * Kovetkezo karakter
891 i%=i%+1
892 h4#=h4#+chr$(c%) ::rem" * Generalit utasitas 99ujtese
893 if c%<34 and 1+i%<1 < cv then 890
894 l=1+i%-1 ::rem" * Szamlalo visszaallitas
895 mk%=0 ::rem" * Macskakorom mutato torlese
896 goto1040 ::rem" * Vissza a ciklusba
897 :
898 new--- ??? ---
899 if c%=34 then f%=52:goto1030
900 if f%=1 then h4#=h4#+h7#="" :goto 1030 ::rem"* IF van a sorban
901 if h4#="" then h4#=""
902 :
903 Print#4,h4#,chr$(0) ::rem" * Generalit sor levezre irasa
904 h4#=""
905 s1%=s1%+1 ::rem" * Kovetkezo utasitas uJ sorba
906 if s1%>255 then s1%=s1%-255-sh%#sh%+1
1000 Print#4,chr$(10),chr$(10),chr$(s1%),chr$(sh%);
1010 goto1040
1020 :
1025 new--- 99ujtes ---
1030 h4#=h4#+chr$(c%)
1031 if f%=1 then h7#=h7#+chr$(c%) ::rem" * Ha IF se9ed $=be 99ujtes
1040 nextl
1041 :
1045 :
1050 if d1%=1 then h4#=""+"h4# ::rem" * Direktiva kell az utasitas ele
1060 :
1070 Print#4,h4#,chr$(0); ::rem" * Sor vege
1080 return
1090 :
1095 new--- if ----
1100 i%=1
1101 f1%=1
1110 h5#=chr$(c%)
1120 c%=peek(1+i%)
1121 i%=i%+1
1122 if c%>200 and c%<25) then h5#=""+"h5#;d1%=1 ::rem" * 3.5 direktiva kell
1130 if c%<167 then h5#=h5#+chr$(c%):goto 1120 ::rem" * THEN
1140 h5#=h5#+chr$(c%)
1150 c%=peek(1+i%)
1151 i%=i%+1
1152 if c%=32 or c%=137 then 1150 ::rem" * SPACE vagy GOTO
1160 if c%>47 and c%<50 then h5#=""+"chr$(137)+chr$(c%)-1+1"-1;th1=1:goto1200
1161 new " * THEN sor szam => THEN:GOTO sor szam
1170 l=1+i%-1
1180 Print#4,h4#+h5#,chr$(52);
1181 h4#=""
1182 goto670
1190 :
1200 Print#4,h4#+h5#;
1201 h4#=""
1202 goto1040
1210 :
1215 new--- trap/troff/tron/resume ----
1220 h4#="" trap": goto 1260
1230 h4#="" troff": goto 1260
1240 h4#="" resume": goto 1260
1250 h4#="" tron"
1251 :
1260 hu%=0:gosub 2960 ::rem" * diba uzenet kiadasa
1262 :
1270 i%=1
1280 c%=peek(1+i%)
1291 i%=i%+1
1292 if c%>58 and 1+i%<1<cv then 1290 new " * Olvasas a kovetkezo utasitasig
1300 l=1+i%-1
1310 if f1%=0 then h4#=h4#+chr$(52)
1320 if l=cv then 1050
1330 if c%=52 and f1%=0 then 970
1340 goto 1040
1350 :
1360 new--- basic 3.5-os fu9avennyek ----
1361 hu%=0:h4#="" fu9avenny": gosub 2960
1370 if f1%=0 then h4#=""+"h4# goto 1030
1380 h4#=h4#+""+"h7#
1391 goto1030
1392 :

```





# Fordítás vagy értelmezés?

**Programok írásához — egyéb kellékek mellett — nem nélkülözhető valamilyen programozási nyelv használata. A nyelvek bábeli zűrzavaráról már könyvtáryi irodalom szól, amelyet mi is gyarapítunk a jelenleg kurrens nyelvek folyamatos bemutatása során. Most nem nyelvekről, hanem azok számítógépes „megvalósításáról” (implementációjáról) lesz szó. A téma a számítástudomány területéhez tartozik. Van azonban néhány olyan vonatkozása is, amely minden számítástechnikus és szimpatizáns számára érdekes lehet.**

Az alaprobléma onnan ered, hogy az emberek nem szívesen tanulják meg a gépek bináris „nyelvé”, a gépek pedig — érzelemnyilvánítás nélkül ugyan, de — maguktól nem értik az emberek nyelvét. Ezért az élő nyelvek helyett egyszerűsített, pontos és betartandó szabályokkal definiált nyelvek jöttek (és jönnek) létre a gépekkel való érintkezés (programozás) megvalósítására. Sajnos, a gépek egyedül még ezeket a nyelveket sem értették, a programozók pedig már nem akartak a nyelv emberi nyelv-számból tovább engedni.

A konfliktus kétféle módon oldható fel: — minden programozási nyelvhez meg kell építeni az őt közvetlenül értő speciális gépet, vagy

— programozás útján kell a gépeket „megtanítani” az egyes nyelvek megértésére.

Az első megoldás nagyon munka- és költségigényes, és csak akkor jöhetne szóba, ha sikerülne egy — vagy néhány — általánosan elfogadott programozási nyelvet bevezetni, amely hosszabb ideig urálna a szakmát. Mivel ennek az elmúlt 40 év tapasztalatai határozottan ellentmondanak, maradt a második, a „szoftver” út. Ha egy gépet megtanítunk egy programozási nyelv megértésére, azt mondjuk, hogy a kérdéses nyelvet az adott gépen „megvalósítottuk”. A nyelvek gépi megvalósítása általában bonyolult programok segítségével történik, és a számítástechnikán belül egy külön területet alkot. E terület részletei nem tartanak közérdeklődésre számot, de a programozási nyelvek feldolgozásának két alapvető módszerével célszerű megismerkedni.

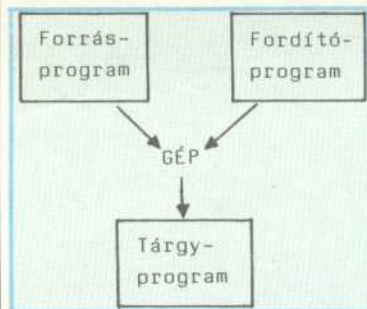
Bevezetésül — a közös szóhasználat érdekében — néhány alapvető fogalmat a táblázatban foglaltunk össze.

Annait sokan tudnak, hogy egy nem gépi kódban írt programot a gépen vagy fordítás vagy értelmezés segítségével lehet csak futtatni. Mivel a két technika előnyök és hátrányok szempontjából sok tekintetben

kiegészíti egymást, érdemes megvizsgálni, hogy a programfejlesztés során mikor melyiket jó preferálni.

A fordítás folyamatát az 1. és a 2. ábra együttesen illusztrálja. Először a fordítóprogram létrehozza a tárgyprogramot, melyet a gépbe betöltve végrehajthatunk. Előfordul, hogy az 1. ábrán kapott tárgyprogram még nem gépi kódú, ezért a 2. ábra szerinti „futtatásra” csak újabb fordítás után kerülhet sor. (A C nyelv fordítói például első lépésben általában assembly nyelvre fordítanak.) A logikai teljesség kedvéért el kell mondanunk azt is, hogy a 2. ábra szerinti programvégrehajtás tulajdonképpen egy értelmezési folyamat, amely abban különbözik a 3. ábrán láthatótól, hogy az értelmező „programot” a gép áramkörei tesztelik meg.

Maga az értelmezés (3. ábra) úgy zajlik le, hogy az értelmező program — melyet különösen BASIC esetén gyakran a gép ROM memóriájában tárolnak — utasításokként végighalad a forrásprogramon, közben elemzi annak utasításait, és behívja a rendszer azon alprogramjait, amelyek a gépből a kérdéses utasításnak megfelelő tevékenységet váltják ki.



1. ábra

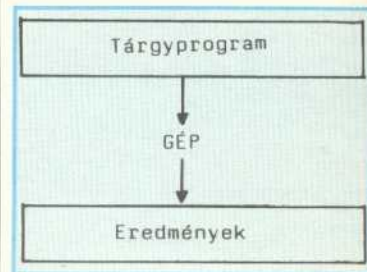
Ha mindkét technika előnyös és hátrányos vonásait át akarjuk tekinteni, négy al-cimre van szükség.

## Az értelmezés előnyei

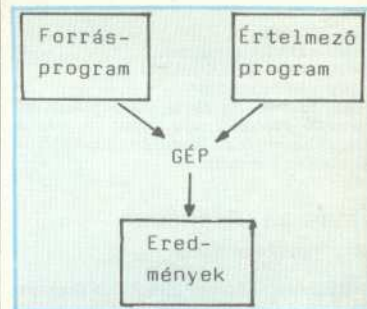
Mivel a forrásprogram — az értelmező automatikus működését nem tekintve — „közvetlenül” hajtódik végre, a programozó egyszerűen és hamar lát eredményt vagy hibát, hiszen a géppel, úgy tűnik, egy nyelvet beszél. Ennek megfelelően igen barátságos kapcsolat alakítható ki a rendszer és a programozó között. A programot egy célszerűen a nyelvre orientált szerkesztőpro-

gram segítségével „inkrementálisan” írhatjuk, ami azt jelenti, hogy akár az egyes utasítások vagy próbarészek után sem igényel különösebb erőfeszítést egy próbafutás. A szerkesztő utasításokként ellenőrizhet programunk formai helyességét, és ezzel sok utólagos fáradságot takaríthat meg.

Az értelmezés technikai megvalósításából következik a dinamikus tárkezelés (a változó számára lefoglalt tárterület mérete csak a program futásakor válik ismertté) viszonylag egyszerű megoldása. A tárkezelés



2. ábra



3. ábra

rutinokat nem kell a tárgyprogramba építeni, azok az értelmező részei lehetnek.

A program hibáinak felderítésekor nem közömbös, hogy az értelmező rendszerek jó nyomkövetést tesznek lehetővé, hiszen a forrásprogram futás közben folyamatosan rendelkezésre áll.

## Az értelmezés hátrányai

Mivel az értelmező program minden utasítást minden végrehajtáskor kénytelen újra és újra „megérteni”, a programunk futása számottevően lassul. Az értelmező nemcsak időben, de tárban is csökkenti a hasz-

nos kapacitást. Az utasítások végrehajtási sorrendje előre nem jósolható meg, ezért az értelmező rendszereknél az operatív tárban kell tartani az értelmező program mellett a teljes forrásprogramot is. Az előző pontban említett előnyökért tehát komoly árat kell fizetni.

## A fordítás előnyei

Itt a tárgyprogram létrehozása és végrehajtása szétválasztható, ezért a tárgyiny eleve kisebb lehet. Mivel a fordítóprogram csak egyszer (vagy néhányszor) olvassa végig a forrásprogramot, az háttértárban is tárolható, ahova a generált tárgyprogram akár részletekben is kivihető. A fordítást két futtatás között csak akkor kell ismételní, ha a forráson változtattunk, ezért a fordítás időigénye — különösen a fejlesztés vége felé, az alapvető hibák kiszűrése után — nem kritikus. Így lehetőség van arra, hogy a fordító tömörség vagy futási idő szempontjából optimális tárgyprogramot hozzon létre. Ez a program későbbi gyakori

hanem csak az operációs rendszeren keresztül aktivizálható. A forrásprogram hibáinak jelzése a fordítás közben azért nehezsé, mert minden hibához igen sok „következmény” hiba is csatlakozhat, ami áttekinthetetlenül teszi a hibajelzéseket.

A dinamikus tárkezelés csak úgy oldható meg, hogy a fordító a tárgyprogramba beépíti a tárkezelő rutinokat. Ezért sok fordítással megvalósított nyelvben a dinamikus tárkezelést nem engedik meg, vagy csupán mutatók (indirekt címzés) segítségével realizálják.

A tárgyprogram futása során fellépő hibák jelzése is bonyolultabb, hiszen ilyenkor a forrásprogram már nem áll rendelkezésre, a programozó pedig a forrásprogram környezetében várná a hibajelzést.

Látjuk, hogy mindkét technika mellett és ellen nyomós érvek szólnak. Ilyen esetben a választás előtt további feltételeket kell elemezni, és akkor kiderül, hogy a program fejlesztési szakaszában, amikor sokat módosítunk, csak tesztadatokkal, egy-egy átag próbálunk futtatni, az értelmezés a hatékonyabb. Üzemszerű, ismétlődő futtatás esetén viszont, amikor a program már töb-

<b>Forrásprogram:</b>	valamilyen programozási nyelven írt program
<b>Fordítóprogram:</b>	a forrásprogramot egyik nyelvről egy másikra fordítja. A célnyelv nagyon gyakran a gép saját nyelve, az ún. gépi kód
<b>Tárgyprogram:</b>	a fordítóprogram eredményének általános elnevezése
<b>Közbenső forma:</b>	a tárgyprogram egy speciális esete, amikor a fordítóprogram nem közvetlenül állítja elő a gépi kódú programot, hanem először egy közbenső nyelvre fordít
<b>Értelmező program:</b>	a forrásprogramot "végrehajtja" a gépen úgy, hogy azt a gépet szimulálja, amely nek gépi kódja a forrásprogram nyelve

használatát során halmozott időmegtakarítást eredményez.

Az értelmezésnél említett inkrementális fejlesztés itt ún. moduláris programozással pótolható, amelyben ugyan előre meghatározott szerkezettel, de kisebb egységekből lehet a végső programot összeállítani.

## A fordítás hátrányai

A fejlesztői ciklus — amíg egy programból eredményt látunk — óhatatlanul meghosszabbodik. Különösen igaz ez akkor, ha a szövegszerkesztő, a fordító és a kapcsolatszerkesztő (linkage) programok nem egyetlen integrált rendszerben dolgoznak,

bé-kevésbé változatlan, a fordítás kétségtelenül célszerűbb.

Az ily módon való fejlesztés egyetlen akadálya jelenleg, hogy a nyelvekhez általában vagy csak értelmező (BASIC, PROLOG, LIST, LOGO stb.) vagy csak fordítóprogram (Pascal, C, COBOL, FORTRAN, PL/I stb.) tartozik. A fejlődés azonban kétségtelenül az ún. negyedik generációs nyelvek irányába mutat, ahol egy integrált fejlesztői rendszerben mind az értelmezés, mind a fordítás megoldható (dBASE, BASIC), illetve a fordítás és értelmezés egy speciális keveréke használható (FORTH), vagy egy fordító rendszeren belül az értelmezéshez közel álló üzemmód is megengedett (Turbo Pascal). **BAKOS TAMÁS**



## szünetmentes áramforrás

Az MD Vállalkozási és Kereskedelmi Kft. a GUTOR GmbH. nyugatnémet céggel világszínvonalú szünetmentes áramforrások gyártását és magyarországi forgalmazását kezdte el.

A berendezések zárt konstrukciójuk révén bármely irodai helyiségben elhelyezhető. A gépekhez jól szervezett szervizhálózatot és folyamatos alkatrészellátást biztosítunk.

## Felhasználási területek

Adatfeldolgozó, biztonságtechnikai, adó-vevő berendezések, valamint szükségvilágítás stb.

## Teljesítményhatárok:

500 VA—10 000 VA

## Szállítás:

1500 VA határig azonnal, raktárról

## Információ kérhető:

MD Vállalkozási és Kereskedelmi Kft.

Budapest Pf. 217. 1536

Telefon: 666-617

Telex: 22-7676 mdh







803—805 A  $\theta$ . számú szellemgrafikát mozgatja X és Y irányban. Amennyiben a  $\theta$ . szellemgrafika adatait a tizenegyedik sprite-területől ( $11 \times 64 = 704$  tárcimét kezdődően) vesszük, akkor ez a sprite a képernyőn állandóan mozog majd a felfelé forgással együtt. A szellemgrafika mozgatása és forgatása szétválasztható, elérhető, hogy egy sprite forog, egy másik pedig mozog a képernyőn.

810 A korábbi megszakító rutinokra ugyanikra a program vezérlése. Mivel a korábbi megszakító vektor címét kimentettük az ideiglenes tárolóterületre, a TEMP-re, emiatt ez a program hajlandó lesz minden programmal együttműködni, azokkal is, amelyek

A mutatókat az SBC utasítás felhasználásával mozgattuk visszafelé. A felfelé forgatás programját ezek alapján mindenki saját maga is kidolgozhatja.

A gépi kódú programot a SYS(52480)-nal hozhatjuk működésbe és a SYS(52505) utasítással állíthatjuk le. Itt is érvényes, amit az előző cikkünkben leírtunk, hogy a SYS(52480) utasítást nem szabad megismételni, mert ilyenkor a program állandóan saját magát fogja hívni. Leállítani már akár többször is lehet a programot. Vegyük még szemügyre a gépi kódú program módosítási lehetőségeit:

1. POKE 52579,206. Ezzel az utasítással megváltoztathatjuk a  $\theta$ . szellemgrafika mozgatásának X irányát. Ez az utasítás ugyanis az 1. lista 803-as sorában lévő INC MOB $\theta$ -et változtatja meg DEC MOB $\theta$ -re. Az eredeti állapotot a PO-

fog az X irányban mozogni, hanem az  $\theta$ tdődik.

4. POKE 52583,  $3 \times 2 + 1$ . Ez az utasítás az előzőhöz teljesen hasonló módon elveszi a  $\theta$ . sprite-től az Y irányú mozgást és átadja a 3. sprite-nak.

5. FOR I=52579 TO 52584:POKE I,234:NEXT. Kiiktatja a szellemgrafika mozgatását, mivel az 1. listában a 803—805-ös sorokban lévő bájtokat a NOP-pal helyettesíti.

6. POKE 52588,64:POKE 52589,3. A 13. sprite-területre:  $13 \times 64 = 3 \times 256 + 64$  helyezi át a forgatandó sprite-ot. Ezután már az a sprite forog majd, amelynek adatai ezen a memóriaterületen találhatók.

7. POKE 52539,X — ahol X a szellemgrafika sorainak számát jelenti:  $1 \leq X \leq 20$ . Ezzel az utasítással igen érdekes hatást érhetünk el: félébághatjuk a szellemgrafikát: annak a felső X+1 sora forogni fog, míg a visszamaradó rész változatlan marad. Az eredeti állapotot a POKE 52539,20 állítja vissza.

8. FOR I=52480 TO 52519:POKE I,234:NEXT:POKE 52579,96. Ez az utasítás megszünteti a program kapcsolatot az IRQ rutinnal. A továbbiakban már nekünk kell a programot többször meghívni BASIC-ből ahhoz, hogy a szellemgrafika felfelé forgatászt létrehozzuk. Ha 21 alkalommal adjuk ki a SYS52480 utasítást, akkor a szellemgrafika egyszer körbefordul. Így tetszőleges sebességű forgatást tudunk egy BASIC programból megvalósítani. Itt a szellemgrafika X és Y irányú mozgatása is kiiktatózott.

Végeztül pedig megadunk három szellemgrafikát a 3. listán. Ezeket az előbb elmondottak kipróbálhatók. Ezt a programot úgy írjuk meg, hogy az egyes sprite-okat külön is lehessen használni. Ha a 3. lista 13—26-os sorait gépeljük csak be, akkor a lőfej szellemgrafika jelenik meg a képernyő jobb oldalán legfelül. A 28—40-es sorok az egér, a 42—54-es sorok a bernáthegyi kutya megjelenítésére szolgálnak. Ha valamelyik szellemgrafikát ki akarjuk kapcsolni, akkor a következőképpen járunk el:

POKE 53248+21,PEEK(53248+21)  
AND(255-2)J. Ez az utasítás kikapcsolja az I-edik sprite-ot.

Következő alkalommal a nagyfelbontású képernyő forgatásáról lesz szó. Ez azért nehezebb, mint a szellemgrafikák forgatása, mert a nagyfelbontású képernyő egyes soraiban lévő bájtok nem sorfolytonos számosságúak, tehát nem olyanok, mint a szellemgrafika soraiban lévő bájtok (lásd az ábrát).

SZABÓ PÉTER PÁL—  
SZABÓ JUDIT ILDIKÓ

```
1000 FOR I=52480 TO 52529
1010 READ X:POKE I,X:Y=Y+1:NEXT
1020 DATA 128,173,208, 3,172, 21, 3,141
1030 DATA 116,205,148,111,205,169, 40,160
1040 DATA 205,141, 208, 3,148, 21, 3, 80
1050 DATA 96,128,173,110,208,173,111,205
1060 DATA 141, 50, 3,148, 21, 3, 80, 96
1070 DATA 173,180,205,133,201,175,109,205
1080 DATA 133,201,168, 3,177,251, 72,136
1090 DATA 16,208,162,20, 24,165,201,133
1100 DATA 203,105, 3,153,251,165,202,133
1110 DATA 254,144, 2,250,202,168, 2,177
1120 DATA 251,145,202,136, 16,249,202,200
1130 DATA 227,168, 0,104,145,201,200,192
1140 DATA 3,200,240,238, 0,200,238, 1
1150 DATA 200,180,118,205,192, 2, 49,234
1160 DATA 0
1170 IF I=5185 THEN PRINT"HIJAS ADAT "I;END
1180 PRINT C;"I";
```

```
10 REM *** SZABO JUDIT ILDIKO ***
11 REM *** SZELLEMLGRAFIKA.I. ***
12 :
13 DATA 0,0,0,5,0,0,0,128,0,24,64,0
14 DATA 5,32,0,128,16,0,240,0,0,240
15 DATA 196,0,240,2,0,224,1,0,192,0
16 DATA 128,192,0,64,128,0,32,144,0
17 DATA 164,0,192,16,7,48,16,0,14,32
18 DATA 16,1,192,32,0,0,64,0,0,128,0
19 DATA 0
20 REM *** LOFEJ ADATOK BEOLVASASA ***
21 REM *** EZ A 0-IK SZELLEMLGRAFIKA A
22 REM *** 11-IK SPRITE-TERULETEN.
23 FOR I=0T062:READ A:POKE 0+I,A:NEXT
24 V=53248:POKE 204,1,1:POKE V+21,1
25 POKE V,255:POKE V+1,50
26 POKE V+23,1:POKE V+29,1
27 :
28 REM *** EGER SZELLEMLGRAFIKA ADATAI
29 DATA 0,0,0,0,99,0,0,140,128,1,0,64
30 DATA 1,6,64,0,144,64,0,80,128,0,241
31 DATA 0,1,6,0,2,2,0,66,138,0,62,2,0
32 DATA 32,2,0,24,5,192,31,0,0,40,128,0
33 DATA 72,128,0,136,64,0,0,64,0,0,64
34 DATA 0,0,0,0
35 REM *** EGER: 1-50 SZELLEMLGRAFIKA
36 REM *** A 13-IK SPRITE TERULETEN.
37 FOR I=0T062:READ A:POKE 32+I,A:NEXT
38 V=53248:POKE V+23,1:POKE V+29,3
39 POKE 204,1,13:POKE V+21,PEEK (V+21)OR 4
40 POKE V+2,255:POKE V+3,100
41 :
42 REM *** BERNATHEGYI ADATAI ***
43 DATA 0,0,0,0,15,128,0,48,112,0,64,0
44 DATA 0,128,4,0,128,4,1,4,18,127,36,18
45 DATA 192,4,17,128,4,17,128,4,16,1,128
46 DATA 4,16,128,4,16,128,196,16,17,130
47 DATA 52,63,193,193,24,96,6,0,40,24,0
48 DATA 16,96,0,25,128,0,14,0
49 REM *** BERNATHEGYI: 2-1K SPRITE,
50 REM *** A 15-1K SPRITE TERULETEN.
51 FOR I=0T062:READ A:POKE 15+64+I,A:NEXT
52 V=53248:POKE V+23,7:POKE V+29,7
53 POKE 204,2,15:POKE V+21,PEEK (V+21)OR 4
54 POKE V+4,255:POKE V+5,150
```

## 2. lista

már áttért a megszakító vektor kezdőcímét SEA31-ről valamilyen más címre.

830 A felfelé forgatandó szellemgrafika memóriaterületének kezdőcíme:  $2 \times 256 + 192 = 704$ . Ez megfelel a tizenegyedik sprite-területnek:  $11 \times 64$ . Ezt a két bájtot módosítva áthelyezhetjük a forgatandó sprite-ot egy másik memóriaterületre.

A 2. listán látható ennek a gépi kódú programnak a BASIC betöltő programja. A szellemgrafikák felfelé forgatásának programját itt nem közöljük, csak könnyítéstől megjegyezzük, hogy a felfelé forgatás is az ittenihez hasonló módon oldható meg, azzal a különbséggel, hogy ott a szellemgrafika utolsó sorát mentjük ki először a veremtarolóba, majd a szellemgrafika sorait másoljuk át. Az utolsó előtti sor kell először átmásolni az utolsó sorba, és így visszafelé haladva másoljuk át a bájtokat egészen addig, amíg el nem értük az első sort is. Ha már az első sort is átmásoltuk a második sorba, akkor vehetjük elő a veremtarolóba az oda kimentett utolsó sor bájtaát és írjuk be az első sor bájtaát helyére, az ittenihez hasonlóan fordított sorrendben.

## 3. lista

KE 52579,238-cal állíthatjuk vissza. Figyelem: a POKE utasítás módosítások ideje alatt a programnak nem szabad működnie, előzőleg a SYS(52505)-tel a programot le kell állítani!

2. POKE 52582,206. Az előzőhöz hasonlóan megváltoztatja a  $\theta$ . sprite Y irányú mozgásirányát. Az eredeti állapot: POKE 52582,238.

3. POKE 52580,  $5 \times 2$ . Ennek az utasításnak a hatására nem a  $\theta$ . szellemgrafika



## Hardver

Az előzőekben röviden összefoglaltuk és bemutatuk a digitális technikában alkalmazott áramköröket. Ebben a részben az eddigi ismeretek felhasználásával megkezdjük a mikroprocesszoros rendszerek funkcionális egységeinek a bemutatását.

### Mikroprocesszoros rendszerek áramköri felépítése

E rendszerek digitális áramkörökből épülnek fel, így a be- és kimenőjeleik is digitális jelek. Egy ilyen rendszer központi eleme a mikroprocesszor, amely utasításokat értelmez, és ezeket az utasításokat a memóriából, azaz a tárból olvassa ki. Kapcsolatát a külső környezettel a be- és kimeneti egység teszi lehetővé. Az így felépített rendszert mikroszámítógéppnek, röviden mikroprocesszoros rendszernek szokták nevezni. A mikroprocesszor típusától függetlenül egy mikroprocesszor a következő — az 1. ábrán bemutatott — főbb részei vannak:

- a központi egység (ez a mikroprocesszor), amelynek feladata a többi egység vezérése és irányítása,
- a programtár és adattár (ez a memória), az egyikben a működtető program található, a má-

**A sorozat alap gondolata** — azon a régi felismerésen túl, hogy az elektronika és a számítástechnika elválaszthatatlan egymástól — a következő tapasztalatot summázza. A szoftver — a programok — jelentősége egyre nő, de az is tény, hogy az igazán jó (az adott számítógéppel nyújtotta lehetőségeket maximálisan kihasználó) programok megírásához a programozónak rendelkeznie kell alapfokú áramköri hardverismerettel is. Megerősíti ezt, hogy szaporodik az olyan berendezések mikroprocesszoros alkalmazó rendszerek száma, amelyek programvezérelten működnek. Az ilyen rendszerek tervezőinek és fejlesztőinek is szükségük van integrált hardver- és szoftverismeretekre.

síkban a program működése során létrejövő, vagy a külvilág felől érkező adatok tárolhatók, — a be- és kiviteli egység, amely a külvilággal tartja a kapcsolatot, — az egységek közötti információ- és adatáramlást szolgáló vonalak.

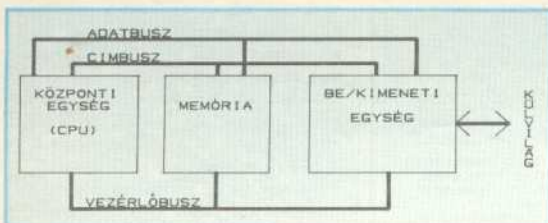
Ezek az egységek sok ezer tranzistorból álló integrált áramkörök, amelyek vezetékekkel vannak összekötve, és a vezetékeken nagy sebességgel digitális jelek (H és L szintek) áramlanak. A mikroprocesszor és a funkcionális egységek elektromos úton kommunikálnak egymással. Ez a kommunikáció az úgynevezett síneken vagy más néven buszvonalakon jön létre. Mi is az a sín? A sín az azonos funkciójú vezetékek csoportja. Erre a vezetékkötegre minden egység párhuzamosan kapcsolódik azért, hogy egymáshoz információit továbbíthasson. Így többek között a mikroprocesszor, a memória, valamint a be- és kimeneti áramkörök, az egymás (és a külvilág) közötti adatcsere miatt ugyanarra a nyolc vezetékre kapcsolódik, ez az adatsín.

A kommunikációhoz az adatsínen kívül még két sín: a cím- és a vezérlő sín is nélkülözhetetlen.

A mikroprocesszor a címbuszon adja ki az információt aszerint, hogy melyik egységgel kíván kommunikálni, vagyis hogy melyik címről kíván olvasni, illetve, hogy melyik címre kíván információt küldeni.

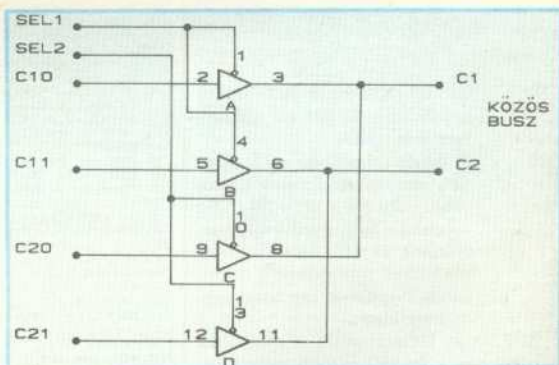
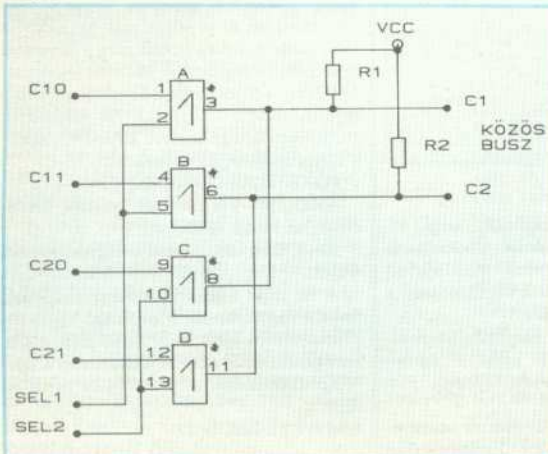
A vezérlőbusz vezetékein adja ki a mikroprocesszor az elvégzendő műveletre vonatkozó információt. (Például amikor egy megcímezett egységre adatot küld.) A legtöbb mikroprocesszortípus azt is megkülönbözteti (egy másik vezérlőjellel), hogy a tárral vagy a be-kimeneti egységgel kíván-e kommunikálni.

A kommunikáció módjától függően a buszokon a jeláramlás lehet egyirányú, mint történetesen a címsínen, hiszen a címek a processzortól erednek, és a sín ezeket a memóriához, valamint a be- és kimeneti egységhez juttatja el. Lehet kétirányú is: az adatbuszon például az adatok mindkét irányba — a processzorból és a proces-



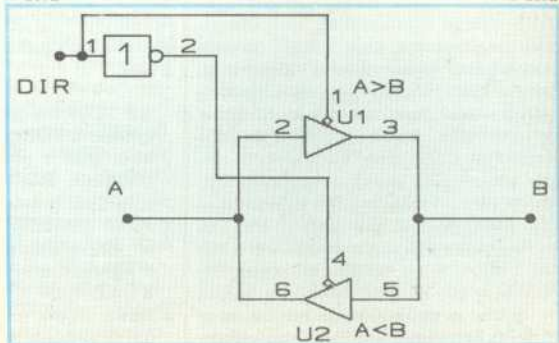
1. ábra

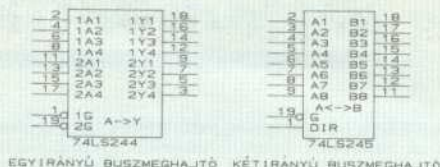
2. ábra



3. ábra

4. ábra





5. ábra

szorba — áramlanak. A sinekre csatlakozó egységek közül egy időben csak az AD0 küld információt az adatsínre. A többi egység vagy nem vesz részt a működésben, vagy a kiküldött adatokat veszi, azaz bevőként működik.

Az egységek buszra kapcsolódó részét buszmeghajtóknak nevezzük. Az ilyen jellegű síncsatlakozás megoldható logikai kapuhálózattal is, de a gyakorlatban két megoldás, a nyitott kollektoros és a háromállapotú kimenetek használata terjedt el.

A nyitott kollektoros tranzisztorkimenetek — ahogy ezt már a sorozat 1. részében megemlítettük — lehetővé teszik, hogy a síncsatlakozásokat összekössük, és közösített pontként egy közös, úgynevezett felhúzó ellenállást alkalmazzunk. A közös ponton akkor lesz H szint, ha minden rákapcsolódó kimenet H szintű. Ha bármelyik kimenet L szintűvé válik, a közös pont is ilyen állapotú lesz. Ha úgy alakítjuk, hogy azok a buszra csatlakozó kimenetek, amelyeknek éppen nem szabad befolyásolniuk a buszt, H szinten legyenek, akkor a sinen adóként működő egység az L szintjeivel a közös szint L szintre képes állítani. A megoldást kétvezetékes, két egységet tartalmazó busz esetére a 2. ábrán mutatjuk be.

Az ábrán a „\*” a nyitott kollektoros VAGY kapu kimeneteit jelöli. A SEL1 és SEL2 jelek L szintje választja ki, hogy melyik egység kapcsolódjon a közös buszra. Természetesen azt a vezérlő áramkörnek kell lehetővé tennie, hogy egyszerre a két egység ne legyen aktív (SEL1 és SEL2 egyidőben nem lehet L szintű).

Az igaz — és ma már általánosan használt — sínrendszerekben az úgynevezett háromállapotú (tri-state, ejszt; triszjt) kimenetű egységeket alkalmazzák. Az elnevezést a kimenet működési módja magyarázza: a háromállapotú kimenet tiltáskor a kimeneti pont nagy ellenállású (úgy mondjuk, hogy lebeg), olyan, mintha lekapcsoltuk volna a buszról. Ilyenkor egyáltalán nem befolyásolja a busz állapotát. Engedélyezve ugyanúgy működik, mint egy kétállapotú (H és L szintű) kimenet. Ez a megoldás TTL áramköröknel is megvalósítható. Az ilyen jellegű busznál a nem aktív egységek kimeneteit tiltott állapotba kell állítani. A 3. ábrán az így kialakított sinmegoldást mutatjuk be. Az ilyen buszban csak egyirányú adatáramlás lehetséges, azaz a fenti esetekben az egységek csak AD0-ként kapcsolódhatnak a buszra. Mint az előbb már említettük, az adatvonalnak kétirányú meghajtást igényelnek. Az ilyen megoldáshoz két egymással azonos, de ellentétes irányú szint alakítanak ki. A háromállapotú áramkörök felhasználásával azonban ez könnyebben megvalósítható. A 4. ábrán látható ennek egy buszvezetékes megoldása.

A DIR jelű bemenet logikai állapota határozza meg azt, hogy az adat A oldalról jut a B oldalra, vagy fordítva. Ha DIR = H, akkor az U1-es meghajtó engedélyezett (A > B irány), és U2 tiltott. A DIR jel L szintjénél a másik irány engedélyezett.

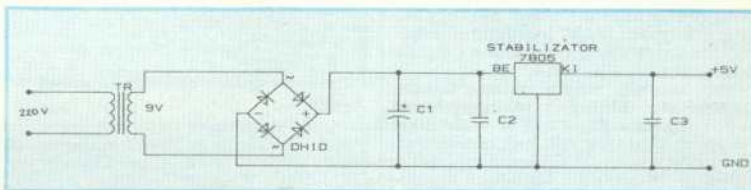
Az egy- és kétirányú buszmeghajtást minden buszra kapcsolódó áramkörben meg kell valósítani, hogy az egységek összekapcsolhatók legyenek. Mivel ezekben az áramkörökben az áramkörök funkcionális működést megvalósító áramkörök is igen sok beintegrált tranzisztort tartalmaznak fel, ezért az áramkörök buszra kapcsolódó háromállapotú kivezetéseinek terhelhetősége kicsi, általában 1-2 TTL egységterhelés (fan-in = 2, fan-out = 2). Nagybőv terhelhetőségi kivezetések kialakítása nagyobb integrált áramkörök

felületet igényelne, ami nem gazdaságos megoldás. Ezért nagyobb rendszerekben általában külön buszmeghajtó áramköröket használnak a processzor jeleinek meghajtására. Kisebberendszerekben nem mindig szükséges külön buszmeghajtók használata, mivel ezt a feladatot a processzor kimeneti áramköröi is el tudják végezni. Az 5. ábrán konkrét példáként a két leggyakrabban használt buszmeghajtó áramkör funkcionális vázlatát mutatjuk be.

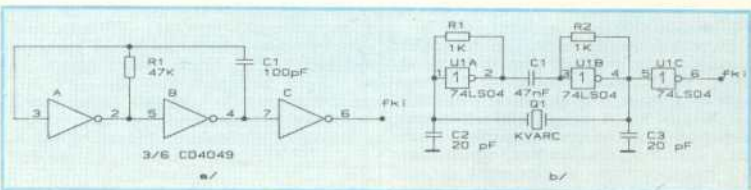
A G bemenet alacsony szintjénél engedélyeztetik a buszmeghajtókat.

## Tápfeszültségek a rendszerben

A mikrógepekben felhasznált TTL áramkörök miatt a mikroprocesszoros rendszerekben használt leggyakoribb tápfeszültségtértek +5 V. Egyéb — a későbbiekben ismertetendő — egységek ezen kívül még használják a +12 V, -5 V és -12 V-os feszültségeket is. Egy tápfeszültség előállítására általában a 6. ábrán kialakított kap-



6. ábra



7. ábra

csolást használják. Maga a tápegység lényegében négy jól elkülöníthető részre bontható:

1. A transzformátor feladata kettős: egyrészt a hálózati nagy váltakozó feszültséget kisebb feszültségszintre csökkenti, másrészt életvédelmi okokból a hálózati feszültséget a berendezéstől fémesen leválasztja.

2. Az egyenirányító a szinuszosan váltakozó feszültségből még hullámzó, de már egyenfeszültséget állít elő. Általában erre a célra négy diódából kialakított úgynevezett hid-egyenirányítót használnak. Ez jelenleg egy többeontított, négykivezetéses egységként kapható.

3. A szűrőrkör a hullámzó egyenfeszültség ingadozásának megszüntetésére szolgál. Erre a célra nagy kapacitású kondenzátorokat használnak.

4. Mivel a mikrógep áramköröi érzékenyek a

tápfeszültség változására, a feszültségstabilizátorral tesszük lehetővé, hogy a tápfeszültség a tápegység kimeneti terhelésétől függetlenül állandó legyen. Ezek a stabilizátorok fix feszültségre stabilizálnak, így a +5 V-os kimeneti feszültséget adó leggyakrabban alkalmazott típus a 7805 típusjelű. A +12 V, -5 V, -12 V feszültségek előállítására rendre a 7812, 7905, 7912 típusjelű áramköröket használjuk. Ilyen formában a tápegységek felépítése egységes, csak a stabilizátor típusában és negatív feszültségnél a feszültség polaritásában különbözik.

A rendszerekben nagyon fontos a jól és megbízhatóan működő tápegységek használata. A hálózat felől érkező elektromos zavarokat is tápegységek kell kiszűrnie. Erre a célra szolgálnak a C2, C3 kondenzátorok.

A mikrógepekben vannak belső zavarforrások is. Minden digitális áramkör jelszintváltása a tápfeszültségen zavarjelnek hoz létre, és a mindenható elvezetett tápfeszültség vezetékein ez a zavar terjed. Ezek ellen hatásos védelmet nyújtanak az integrált áramkörök tápfeszültség-csatlakozásai közelében elhelyezett szűrőkondenzátorok.

Mivel a tápvezetékeken a jeláramokhoz képest lényegesen nagyobb áramok folynak, ezért ezeket vastagabb (szélesebb) vezetékekből kell kialakítani.

## A rendszer órajelének előállítása

A mikroprocesszoros rendszer szinkronműködésű logikai hálózatokból épül fel. Ehhez a rendszerben órajel generálnak. A nagy sebessé-

gű, pontos időzítésen alapuló működés tisztá, lengéskénti mentes pontos órajelét igényel. Általánosan a kvarckristállyal épített órajel-generátorokat alkalmazzák. Ezek pontos és tiszta órajel állítanak elő, de igénytelenebb esetekben RC oszcillátorok is alkalmaznak.

Az órajel frekvenciája határozza meg a mikrógep művelet-végrehajtási sebességét, ezért érteke természetesen nem választható meg. A 7. ábrán egy RC és egy kvarcoszcillátor kapcsolást mutatunk be.

Mind a tápegység, mind az oszcillátor megfelelő funkcionálása elengedhetetlen a mikrógep működéséhez. Hibakeresőkör is ezek azok az egységek, amelyek működéséről elsőként kell meggyőződni!



A CHIP nyugatnémet stíztíztéchnikai magazin az évi első számának 101. oldalán kellemes meglepetéssel találkozhattak az olvasók: ez egy hajlékonylemezre vitt, Volkswriter de luxe névre hallgató szövegszerkesztő program volt. A címbeili közmondás intelmét felrúgva megnéztük, hogy mit tud ez a program. A képernyőképeket — bár a program németül „beszéli” — a jobb érthetőség kedvéért magyar fordításban közöljük.

## Mit várhatunk egy szövegszerkesztőtől?

A szövegszerkesztő program segítségével szövegeket hozhatunk létre.

Mit várunk még — a teljesség igénye nélkül — egy szövegszerkesztőtől?

— legyen a szöveg oldalakra, fejezetekre, bekezdésekre tagolható

— a készülő szövegben tudjunk előre, hátra mozogni, keresni, beszúrni

— „lapszintű” formai lehetőségeket: futóciím, lábjegyzet, több hasábra bontás, lap-számazás

— „bekezdés szintű” formai lehetőségeket: balra, jobbra ütköztetés, szétolvas, központosítás, fejezetszámazás, tabulálás.

Ennyit a legtöbb szövegszerkesztő tud. A különbség közöttük abban áll, hogy milyen könnyedén tudjuk használni a funkciókat, mennyit kell fejből tudni a program parancsairól.

Van azonban néhány sajátos feladat, amelyet nem mindegyik szövegszerkesztő tud végrehajtani. Például ilyen a száralevelel írás. Ehhez két fájlt kell készítenünk: az egyikbe írjuk a szétküldendő szöveget, a másikban felsoroljuk a különböző megszólításokat. A két állományt a program összefűli és a levelet annyi példányban nyomtatja ki, ahány megszólítást megadtunk.

Az előbbieken leírt funkció neve többnyire MERGE, TEXT MERGE, esetleg PRINT MERGE.

Egy másik példa. Valamilyen termékhez használati utasítást kell írunk, és szeretnénk, ha bizonyos szakkefejezések vagy akár az egész szöveg egy adott szóközletből kerülne ki. A szöveg elkeresülte után, esetleg közben a program előkeresi a szavakat a szótárból. Ha nem talál egy szót, akkor hasonlót keres, és kérhetjük például egy hibásan gépelt szó cseréjét is. A szótár

# Ajándék lónak

gyakran készen kapható, de lehet sajátot is gyártani.

## És mit nyújt a Volkswriter de luxe?

A program menüvezérelt. Elindításkor egy kezelői menüt kapunk (1. ábra), és van egy segítő parancsmenü, amely bármikor előhívható. A parancsok kiadásakor az F1—F10 gombokat kell lenyomni egyedül vagy valamelyik shift típusú (ALT, SHIFT,

CONTROL) billentyűvel együtt (lásd a táblázatot).

Válasszuk a kezelői menü E parancsát! (Új fájl megnyitása.) A fájl nevének megadása után kapunk egy üres munkaterületet és kezdődhet a szöveg begepelése. Ha az A parancsot választjuk, a munkaterület nem üres, hanem a megadott névű (létező) fájl töltődik bele.

A munkaterületen a nyilakkal lehet mozogni. A navigálást segítik a PgDn, PgUp, Home, End gombok, sőt az F3 lenyomására a kurzor az adott sor elejére (végére) ugrik. A tabulálás egyszerű: be kell hívni a ve-

Volkswriter Deluxe - parancsmenü			
E - új fájl megnyitása	V - tartalomjegyzék	U - nyomtatás	X - kilépés
A - fájl megnyitása	W - folytatjuk a munkát	T - textmerge	U - átnevezés
S - fájl kimentés	F - formátum beállítás	H - help	L - törlés
Tartalomjegyzék: E:\VX			
Kérem válasszon :			
E - egy új fájl megnyitása	A - létező fájl újramenyitása		
W - folytatjuk a megnyitott fájl szerkesztését	S - a munkaállomány tárolása azonos vagy más néven		
F - a margó, lapméret, betűtípus, sortávolság, végtelenített vagy egyenkénti papír beállítás	H - beépített irások megédlet hívása a képernyőre		
D - nyomtatási menü	V - tartalomjegyzék váltás vagy az aktuális tartalomjegyzék kiírás		
T - textmerge, a címek összefűlése a szöveggel			
E - visszatérés a DOS-hoz (exit)	U - fájl átnevezés	L - fájl kitorlás	
Szerkesztés közben HELP: az F1 lenyomására			

1. ábra

Formátum menü			
Kérem válasszon:U	U - formátum módosítás	V - formátumhozrendelés	A - másik formátum megnyitása
			S - formátum kimentés
Aktuális formátum: E:\VW .FMT			
Nyomtatási típus (3=tetszőleges)		: 3	A kurzor a formátumparaméterek mellé áll.
Nyomtatási újrabállítás (I/N)		: N	
Lapszámazás (I/N)		: 1	
Lapméret (2-255)		: 72	Új paraméter megadása: írjuk be az új értéket és üssünk <ENTER>-t.
Kezdősor záró sor		: 4	<ENTER> leütése változtatlanul hagyja az értéket.
Bal margó		: 1	Ha megfelelnek az értékek: üssünk F10-et.
Sortávolság		: 1	A formátumparaméterek lemeze tárolhatók.
Végtelenített papír (I/N)		: 1	
Kétszeres erősségű nyomtatás (I/N)		: N	
Rejtett szövegnyomtatás (I/N)		: N	
Blokkok nyomtatása (I/N)		: N	

2. ábra

A funkciógombok hatása

GOMB:	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
Egyedül:	help	tárolás	<---->	-szó	kijelölés	kijelölés	keresés	átformálás	margók	alapállapot
ALT	+nyomtatás	beszúrás	+sor	törlés sorvégig	átvitel	másolás	helyettesítés	törlés	középre vitel	menü
CTRL	+i: formázás	megjegyzés	jelek kiírása	-sor	blokk eleje	blokk vége	ugrás	-	-	-
SHIFT	+i: alsó index	felső index	Shift1	Shift2	Shift3	Shift4	vastag betű	áthuzás	aláhuzás	rejtett szöveg

# e) nézd a fogát!

zetőléccet (F9) és ki kell jelölni a bal, jobb margót a /, \ karakterekkel. A sorban elhelyezhetünk tabulátorstop-pozíciókat is: jele a + karakter. Ha gépeléskor egy bekezdésen belül a jobb margót átéljük, az éppen beírt szó egyszerűen átkerül a következő sor elejére. A kezelhető szöveg mérete 1 Mbájt lehet, ez kb. 500 gépelt A4-es formátumú oldalnak felel meg. Egy sorba legfeljebb 250 karaktert írhatunk; a képernyőn természetesen minden sorból 80 karakter látszik. ENTER letérsre új bekezdés kezdődik a sor elején. Címek, megszólítások középre helyezése az ALT/F9 hatására történik. Ne felejtünk el újra „centrozni”, ha utólag megváltoztattuk a cím hosszát, mert ezt a program nem végzi el automatikusan.

Beszúráshoz a programot insert üzemmódba állíthatjuk. Ilyenkor a kurzor alakja másmilyen. Egy karakter törlése akár a DEL, akár a szürke ← gomb segítségével történhet. Ha a sor elején áll a kurzor, nem megy a további karakterenkénti törlés. Ilyenkor a CTRL/F4 segít: ez a sortörölő parancs. Nagyobb összefüggő rész eltávolításához a kívánt szövegrészt a > és a < határolójelek közé kell venni, majd ALT/F8. Nincs azonban lehetőség egy törlött szövegrész visszaállítására.

Egy IBM PC klaviatúrán nincsenek ékezetes betűk. A szövegszerkesztők általában egyes ritkán használt billentyűket kódolnak át úgy, hogy lenyomásukkor ékezetes betűk jelenjenek meg a képernyőn. A VX

megoldása: az ALT gomb és egy betűbillentyű lenyomása ér egy ékezetes betűt. Hogy melyiket, azt egy táblázatból veszi a program. A táblázat egy szöveges formájú fájl, a neve KEYBD.INT. A fájl két sorból áll: az elsőben az ALT-tal lenyomandó gomb eredeti kódjának megfelelő karakter áll, a másodikban, pontosan alatta pedig a megjelenítendő ékezetes betű. A fájlt magunk is változtathatjuk, ha nem tartjuk megfelelőnek az ALT karakterek és az ékezetes betűk hozzárendelését. Hasonló a helyzet a nyomtatást vezérlő PRINT.INT fájl esetében is.

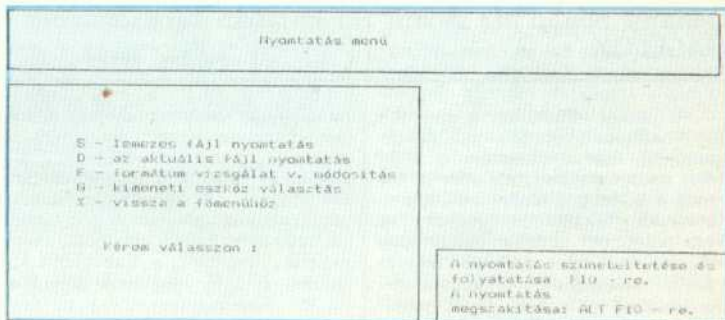
A kinyomtatott szövegre vonatkozhatnak formai szabályok. Például megadható a

nyomatás többnyire a karakterformázásból választékát nyújtják. A VX alapsomagban levő printervezélő (a neve VXPRTI.TBL) ezek közül közvetlenül csak a normál, aláhúzott, áthúzott és a kétszer nyomtatott karaktert ismeri. Ki lehet adni azonban a ..KMD parancsot: az utána írt karaktereket a VX printervezélő utasításként nyomtatja, azaz nem vált utána új sort.

A VX végrehajtja a bevezetőben említett TEXT MERGE funkciót is. Nézzünk egy példát arra, hogyan kell használni. Az egyik fájlba írjuk le az elküldendő levél szövegét (3a. ábra).

A ..DATEI utasítás után álljanak azok a mezők, amelyekbe be kell helyettesíteni a paraméterfájl tartalmát. A paraméterfájl tartalma legyen a 3b. ábra szerinti. Ha ez is el van mentve lemezre, kezdődhet a nyomtatás.

Válasszuk a kezelői menü T parancsát. Erre a VX megkérdezi a szereplő fájlok nevét. A behelyettesítés így zajlik le: a para-



3. ábra



4. ábra

lapméret, ezen belül az is, hány sor maradjon üresen a lap tetején és az alján, mennyi legyen a sorköz stb. Ezeket a szabályokat a VX egy formátumfájlban tárolja, binárisan kódolva, azaz csak a VX-en keresztül módosíthatjuk, a kezelői menü F parancsa segítségével (2. ábra). Egy munkaállományhoz hozzárendelhetjük bármelyik létező formátumfájlt. Ha nem tesszük meg, a program bizonyos fájlnev és kiterjesztés azonosságok alapján elvégzi helyettünk.

A VX másik jellegzetessége, hogy a kinyomtatandó szöveg elhelyezhetünk néhány — a szövegben változást okozó — utasítást. Ezeket kötelező az 1. pozícióban kezdeni, két ponttal. Például:

..KOPF02zBevezetés  
E parancs jelentése: mostantól minden lap második sorában (02) legyen fölírva a „Bevezetés” szöveg, méghozzá középre (z). A szabályos utasítások a VX nem nyomtatja ki, hanem végrehajtja, kivéve, ha egy .. VERB utasítást talál, mert ez az utasítás azt jelenti, hogy mostantól kezdve minden — még a két ponttal kezdődő sorokat is — ki kell nyomtatni. Ellentéte a ..NORM utasítás. Egy másik példa:

..PAUSE—új lap következik—  
Hatása: a nyomtatás félbeszakad és addig szünetel, amíg egy tetszőleges billentyűt le nem nyomunk. Közben a képernyő utolsó sorában megjelenik az —új lap következik— szöveg.

Az IBM PC gépekhez csatlakoztatható

méterfájl egy sorában egymástól vesszővel elválasztott mezőértékek vannak, ezeket a nekik megfelelő — a levélben szereplő — mezőnév helyett írja ki a program. A paraméterfájl minden sorához egy teljes levél készül.

Az eredmény a 3c. ábrán látható.

A VX tartalmaz néhány, nyomtatással kapcsolatos további lehetőséget, amelyekkel a munkánkat segíti: a munkaállomány részeit is ki lehet nyomtatni, a szövegben e lehet helyezni „árnyékban levő” karaktert, amelyeket a program nem nyomtat ki. A kezelői menü D parancsára a 4. ábrán bemutatott képet láthatjuk.

Nyomatás előtt választhatunk, hogy képernyőn, nyomtatott vagy lemezre fájlban kérjük-e az eredményt. Lemezre akkor nyomtatunk, amikor a szerkesztést nyomtató nélküli gépen végeztük. A lemezre írt állományt egy másik — nyomtatóval ellátott — gépen VIX nélkül is kiirathatjuk, például a DOS PRINT parancsal.

A kézikönyvből bizonyosra sokkal többet megtudhatunk a VX-ről. Annyit azonban megállapíthatunk, hogy a program a többi IBM PC gépen futó szövegszerkesztőhöz viszonyítva mind a kezelési, mind a tudás szempontjából a középszerűségben helyezkedik el.



# A PRINTFOX ÉS A PAGEFOX

*Desktop Publishing a Commodore 64-en*

Az NSZK-beli Zorneding városkában működő SCANNTRONIK vállalat Desktop Publishing (DTP) programjaival is beírta magát a Commodore 64-esek történelmébe. Ezek a szoftverek a hazánkban már sokak által ismert PRINTFOX és legújabb testvére a néhány hónap óta modul formájában forgalmazott PAGEFOX.

Az utóbbi időben egyre gyakrabban hallhatunk a Desktop Publishing-ről illetve rövidítve a DTP-ről, amely mindenkinek elérhetővé teszi a különböző kiadványok, nyomtatványok saját tervezését és készítését. Mit is takar voltaképpen ez a nemzetközivé vált amerikai eredetű kifejezés? A szözszerinti fordításban íróasztali kiadót jelentő szoftvercsomagok különböző számítógépekre készültek. Ezek lehetővé teszik alkalmazóinknak, hogy egy szoba sarkában szövegek, címek, képek és grafikai elemek felhasználásával sajátmaguk megtervezhessenek és megjeleníthessenek különböző kiadványokat, nyomtatványokat a sokszorosítás céljára. Hogy mik az alapvető követelményei a DTP programoknak? Tervezés szempontjából elsősorban a szöveghasárok tetszőlegesen választható száma és nagysága. A sorkizárt, vagyis a hasábon belül az egyenlő

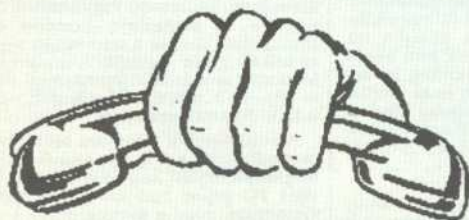
hosszúságú sorok biztosítása is nagyon hasznos dolog. Fontos funkció a képek, grafikák beillesztési lehetősége, illetve méretük változtathatósága. A pontos tervezést segítheti az elektronikus „tervezőpapírra” hívható pontháló, vagy raszter, valamint a koordináta kijelzés. A DTP programok általában saját szövegszerkesztővel is rendelkeznek, de fel kell tudniuk használni más szövegszerkesztők által létrehozott szövegfájlokat is. Mindebből akkor készíthető változatos oldal, ha különböző betűcsaládok és betűváltozatok is rendelkezésre állnak. Jó ha van egy „beépített” rajzoló program is készletben. Ma már ezeknél a szoftvercsomagoknál ugyancsak alapvető követelmény, hogy minden ami majdan kinyomtatásra kerül, az a tervezés fázisában ugyanolyan formában a képernyőn is látható, ellenőrizhető legyen. Ez az úgynevezett WYSIWVG

elv, ami annak az angol kifejezésnek a kezdőbetűiből alakult ami magyarul úgy hangzik, hogy „amit látsz (a képernyőn), azt kapod (eredetiként)”.

A PRINTFOX és a PAGEFOX eleget tesz a DTP programok alapvető követelményeinek, sőt az utóbbinak némely funkciója még a professzionális nagyobb gépek hasonló szoftverlehetőségeit is túlszárnyalja. Mindez Hans Haberlnek a munkáját dicséri. És, hogy milyen eredményt kapunk végtermékként például egy Printfox-tól, azt ez a két oldal is tükrözi, amelyet most tart kezében az olvasó. (Ez az oldalpár olló és ragasztó nélkül, 1:1 méretben egy CITIZEN 120D típusú nyomtatóval készült.)

## Az első FOX

A Printfox nemcsak egy minden igényt kielégítő kitűnő szövegszerkesztőt tartalmaz, hanem egy Hi-Eddi alapú, ugyancsak kiváló rajzolóprogramot is. A négyképernyős grafikus szerkesztőbe, - amely egyúttal a megjelenítendő oldal tervezési felülete is - behívhatók a Superscanner II-vel leolvasott vonalas képek mellett más grafikai programokkal készített képeink is. Így például az Art Studio, a Doodle és a Profi Painter rajzai is használhatók.



Néhány rajz a PRINTFOX BASAR több mint kétszáz kész, azonnal használható grafikájából

A kiegészítésként használható PRINTFOX BASAR három lemezoldalon nyi tömörített feldolgozású kész ábraanyagot tartalmaz. Az összeállítás a legkülönbözőbb területekről ad válogatást. A másik kiegészítő programcsomag a CHARACTER FOX, amely az alap betűkészletet újabb húsz típusal, díszkeretekkel, iniciálékkel egészíti ki. Több hasznos programcsomag mellett szintén ezen a lemezen található egy karakter-szerkesztő. Ezzel módosíthatjuk meglévő betűkészleteinket (pl. magyar ékezetesre!, kontúrosra, árnyékoltra stb.), vagy tetszőleges új betűcsaládokat tervezhetünk, de a grafikai szerkesztőbe behívott bármilyen betűállomány átmásolható és a továbbiakban saját karakterként felhasználható.

A szöveghasárok elhelyezését, betűtípusait, a sorok előre, hátra zárását, a betűk követési távolságát, vagy a sorkizárást a szövegszerkesztőbe beírt utasításor határozza meg. Kicsit nehézkes a koordináták pontos beállításra, a különböző betűtípusok behívása (akár soronként is) lelassítja a munkát. Az egyenletes szövegtextúra kialakítása érdekében ajánlatos a szavak sorvégi elválasztása, ami szintén megoldott, de az elválasztási javaslatokat a Printfoxnál magunknak kell elhelyezni.

## A PAGEFOX az igazi...

A Scantronik fejlesztőinek határokat szabott a C 64 memóriája, a DTP programjuk új változatát a PAGEFOXOT már nem tudták „belegyomozni”. Megtalálták a megoldást és létrehoztak egy modult, amit csak a bővítő csatlakozóhelyre kell dugaszolni és ezzel egy 160 Kilobájtos számítógéppé alakul 64-esünk. A modul magát a programot is tartalmazza és ez már a Printfox összes kényelmetlenségét kiküszöböli. Így amellett, hogy kompatibilis a kistestvérrel, használata leegyszerűsödött, gyorsabb lett és újabb professzionális funkciókat kapott.

A szövegszerkesztő maga meg-egyezik a Printfoxéval, megtartva annak az összes jó tulajdonságát. A más programokból származó adatokat automatikusan saját formátumára konvertálja. A szöveg formázását jól áttekinthető, egérrel, vagy botkormányval kezelhető menü könnyíti. Írásunk az 1, 2 és 3 hasábos tördelésen kívül a kiválasztott betűváltozattal tetszőleges „gumi keretbe” tehető. A megfelelő elhelyezésről szabadon választható nullaponttal pixel, vagy milli-

A Pagefox lehetővé teszi azt, hogy rajzaink koré szedjünk szöveget. Ezt úgynevezett kontúrszedésnek hívják, amit még a nagyobb gépek is csak ritkán biztosítanak. A program ezt az utasítást, akárcsak a szövelválasztást automatikusan végzi.



AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12  
 AaBbCcDd 12

### Betűminták a Karakter Fox kínálatából

méter koordináta-kijelző gondoskodik. Amennyiben az első keret „te-lefolyik” szöveggel, úgy a maradék automatikusan a következőkbe töltődik. Itt olyan új funkcióval találkozhatunk, ami még a nagy PC-k DTP programjaiban is csak ritkán van meg. Ez a kontúrszedés, ami azt jelenti, hogy egy grafika, vagy tetszőleges szabálytalan forma mellé is szedhetjük a szöveget. További újdonság az automatikus-sajnos német nyelvtan szerinti-szóelválasztás. A modulban lévő 12 betűtípust mintegy 3000 változattal bővíti a kombinációk lehetősége. A további betűcsaládok utántölthetők.

Jelentősen felgyorsult a kész oldalké kialakítása is annak következtében, hogy a betűkészleteket nem kell a programnak állandóan utánatölteni és az egész A/4-es oldal is állandóan a memóriában van. Az ellenőrzést segíti a gyorsformázás amikor az oldal kicsinyített, olvashatatlan, de pontos képe ott(!) másodperc alatt jelenkezik. A végleges oldal megjelenítése a betűkészletektől és a szövegmennyiségtől függően 30-60 másodpercet vesz igénybe.

A Pagefox grafikai szerkesztője is több újdonsággal szolgál. Itt is megjelent a menülista. A 640 \* 800 pontból álló teljes A/4 oldal folyamatosan készenlétben van. A geometriai formák kialakítását a „gumivonalak” segítik. Különlegesség, hogy a nyomtatónak megfelelően beállítható a pontos kórrajzolás. A változtatható mintaállománnyal nemcsak a zárt formákat lehet kitölteni, hanem a különböző rajzolfunkciókban is használhatók. A kiválasztott másolandó rajzrészlet mozgatható és közzé is látható, nagy segítséget adva a pontos munkához. A rajzfelület áttekinthetőségét a 25 és az 50%-os kicsinyítés biztosítja. Az is újdonság, hogy az oldalról tetszőleges részlet lemeze menthető, behívható és kinyomtatható.

Aki kipróbálta a PAGEFOX-ot, bátran állíthatja, hogy az a C 64-re kapható Desktop Publishing szoftvercsomagok között nem talál versenytársra. (A gyártók egyébként további olyan programokat terveznek amelyek kihasználják a megnövelt tárhelykapacitást.) A Scantronik Printfoxa és Pagefoxa ideális eszköz a különböző iskolai, egyesületi újságok, meghívók, diplomadolgozatok és más nyomtatványok esztétikus, gyors házi előállítására.

Huppán Béla



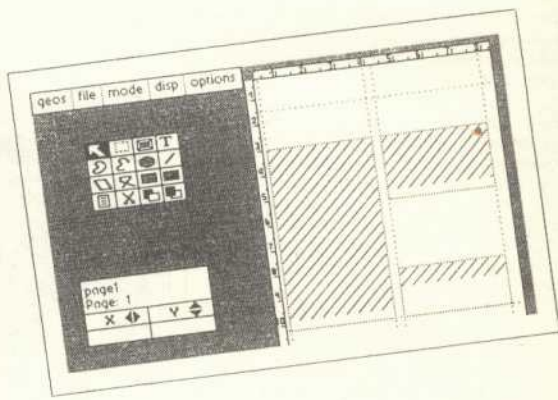
# Geopublish, avagy kiadvány készítése az új Geos programmal

A C64-gyel szállított rajzoló- és szövegszerkesztő programot tartalmazó Geos felhasználói szoftvercsomaghoz az utóbbi időben több hasznos kiegészítő, illetve önálló program jelent meg. Ezek mind a már sokak által ismert, igen komfortos, felhasználóbarát tulajdonságokkal rendelkeznek. Az egyik legújabb ilyen program a Geopublish, amely Geos-környezetben teszi lehetővé az elektronikus asztali kiadványszerkesztést, a Desktop Publishinget. (A DTP-ről az előző oldalakon már írtuk.) A Geopublish nehéz közvetlenül összehasonlítani a PAGEFOX-szal, mert alapvetően mások a sajátosságai.

Először is arra szeretném felhívni a figyelmet, hogy aki a Geopublishtól gyors munkát vár, az szerezzen be egy RAM-bővítőt. Ugyanis nagyon hosszú maga a főprogram, tehát a töltés ideje, de használat közben is az egyes programrészeket újból kell behívni. A gyakori lemezműveletek nagyon lelassítják a munkát.

A programindítás után megjelenik a képernyőn (képünk) a bal oldalon az ismert legördülő menüablakok alatt egy tizenhat piktoGRAMból álló eszköztár, amelyből szükség szerint választjuk ki a megfelelő „szerszámot”. A koordinátakijelző sem hiányzik, és az oldalszámjelző már sejteti, hogy több oldalt is feldolgozhatunk egyszerre. A bejelentkező képernyő jobb oldalán a tervezendő A/4-es oldal kicsinyített képe látható. Ezen lehet meghatározni az oldaltűkröt, vagyis azokat a segédvonalakat, illetve hasábokat, amelyekbe majd a szöveg, a képek és a címek kerülnek. Az A/4-es oldalt célszerű csak két szöveghasábra osztani, mert nincs szóelválasztási lehetőség. Több, vagyis keskenyebb hasábnál — tekintettel arra, hogy csak teljes szó lehet egy sorban — és ha a szavakból egyenlő hosszú sorokat képezve sorkizárt, azaz tömbhöz hasonló szöveget akarunk kapni, akkor nagyon egyenetleneké válnak a szóközök. Egérrel vagy botkormánnyal válthatunk az úgynevezett layout (tervező) oldalra és kijelölhetjük a hasábokon belül a képek és a szöveg helyét. Sajnos, csak a Geopainttel előállított képeket tervezhetjük be. Akinek rendelkezésére áll a Despack 1 kiegészítés, annak lehetősége van még az ott található „Graphics Grabber”-re a Print Shopból vagy a Print Masterből képeket konvertálni Geos formátumra. Mindenesetre a Geopublish képfeldolgozó megoldásának az az előnye megvan, hogy a Geos fotóalbumából kiválasztott kép eredeti méretét automatikusan az oldalban kijelölt hely méretéhez igazítja. Az aránytorzulást viszont nem lehet kiküldeni. Az átvett képet aztán önálló objektumként lehet kicsinyíteni és nagyítani, illetve a kívánt helyre tolni. Csupán rá kell kattintani a képre, és máris aktívá válik a két kis négyzet által behatárolt terület. Egyszerűbb grafikákat, javításokat az eszközből kiválasztott rajzolófunkciókkal készíthetünk.

A címbetűk kiválasztásához rendelkezésre áll a Geos minden



eddig betűtípusa. A Geopublish erőssége, hogy a méret itt is változtatható. Ha a menüből a szövegbeírásat választjuk, megjelenik egy külön ablak, ahol a betűnagyságot lépcsőzetesen akár néhány centiméteres méretig növelhetjük. A beírt címet aztán önállóan mozgathatjuk, a képekhez hasonlóan, a végleges helyére. Ha elhelyeztük a címet és a képeket az oldalon, következhet az előkészített helyekre a szöveg behívása. Ezt a szöveget előzőleg a Geos Geowrite szövegszerkesztőjével vagy a Writer's Workshoppal kell megírni. Az utóbbival azért jobb, mert azzal ellenőrizhetjük a sorkizárt szöveget is. Ha a folyó szöveg átkerült a Geopublish oldalakra, már csak kisebb javításokra van lehetőség a kinagyított olvasható területen. A megfelelő betűtípusoknak és természetesen a szövegnek is a Geopublish munkalemezen kell lenniük.

A nyomtatáshoz szintén rendelkezésre kell állni a megfelelő adatoknak. Az összeállított oldalakat a Geos által támogatott nyomtatókkal lehet megjeleníteni.

A Geopublish mint DTP-program segíthet abban, hogy akár nagyobb terjedelmű kiadványokat is gond nélkül készíthessünk. Ami a program jó tulajdonságait negatívan befolyásolja, az a lassú munka, ha RAM-bővítő nélkül kell dolgozni. A másik hátrány az, hogy az ismert és jó rajzolóprogramok által készített képeket nem lehet felhasználni. (Lapzártá után kaptuk az információt, hogy létezik már ilyen képátalakító programocská. Sőt, időközben az NSZK-beli Markt und Technik kiadó forgalomba hozta a Giga Paint nevű, új szoftvert, amely már tud olyan képeket produkálni, amelyeket a Geopublish is elfogad.)

**A CENTRUM ÁRUHÁZAK Vállalat** egy évvel e cikk megírása előtt jelentette be: boltjaiban forgalomba hozza az Enterprise 128 számítógépet. Azóta lapunk többször foglalkozott a hazai piacra hirtelenjében betoppant géppel. Termékimertetőt közölt például a 87/9. és a 87/11. számban. Az egy esztendő alatt jó néhány Enterprise-os olvasónktól kaptunk e gépről észrevételt, információt. Most megpróbáljuk összefoglalni szerkesztésülnk és kedves olvasóink tapasztalatait e kissé sokat vitatott gépről.

A kezdet...

A NOVOTRADE Rt. és a CENTRUM ÁRUHÁZAK Vállalat jól szervezett reklámhadjáratot vezetett be az új gép honi értékesítését. Az olcsó számítógépre „kiéhezett” tábor érdeklődése szinte határtalan volt, ami a mai napig sem csökkent. Ennek köszönhetően a magazinban megjelent felhívásnak is: „Szívesen fogadnánk a géppel kapcsolatos további szakmai információkat”, nagy fogantója volt. Nézzük hát, mi fán terem az a tapasztalat! — Az újdonsült tulajdonosok már a gép beszerzések sajtósági helyzetbe kerülnek, amolyan beugratódiba. Ugyanis két alapvetően (ezeken belül több eltérés létezik) különböző gépet hoztak forgalomba. Hogy ez baj avagy sem, nem a szerkesztőség feladata elbírálni. Az azonban, hogy erről a kedves vásárló a Felhasználói kézikönyv — amelyet a megvásárlás után kapunk kézhez — tizenharmadik oldalának tájékoztatásán kívül mit sem tudott, a kevésbé alapos pedig még most sem, már kereskedelemetikaik kérdés. Amint az is, hogy a „programkazzettát nem cserélünk” elv akkor is érvényesül, amikor a felhasználó teljesen tájékozatlan. Meggyőződésünk, hogy ha egy programkazzettát — nem is olcsón — Enterprise 128 gépre eladnak, annak működni kell! Kivéve, ha az eladó felhívta a vásárló figyelmét, hogy az azonos nevű és típusú, de egyébként csak egy pontosan meghatározott gépen működik.

Félreértés ne essék! Nem az Enterprise gép ellen lépünk fel, hanem annak sokszor „homályos” értékesítést bíráljuk. A cikk írója nem tud azonosulni az „Ismerkedés az Enterprise számítógéppel” c. könyv szerzőinek azon ajánlásával, hogy „programszerző útjainkra legalább gépünk külső tárát vigyük magunkkal”. (13. old.)

# Az Enterprise-za hosszú távon számolhatunk

A szerzők (Benedikt István és Huszka Béla) jóindulatú és gyakorlatias tanácsa szerint, ha ne adj isten gyári videokazzettát akarunk vásárolni, érdemes magunkkal vinnünk a készülékünket, de legalábbis a televíziókat. Igaz, más vélemény is van, amely úgy tartja, a felhasználóknak ilyen bonyolult gép esetében már illik felőttekkel valóni. Ma ugyanis az már senkit nem lep meg, hogy a PC-ken nem minden gyári szoftver fut, ezt a vásárlásnál kell tisztázni!

gép felépítéséből adódik. Az EXDOS felhasználói kézikönyv a lemezmeghajtó gépek tizenhét típusát sorolja fel, amelyekkel tesztelték a gépet, azaz amikkel működik. Csak egy dolog hiányzott! Az interfész hardver és szoftver kiegészítése.

A vásárlók többsége nem barkácsoló típus. Aki azonban rászánta magát a különböző alkatrészek beszerzésére és még nyomtatott áramkört is csinált, beforszította az alkatrészeket, hozzájuthatott az



Új szoftver készül az „A” Stúdióban

Más kérdés az, hogy az ilyen programok leírásában feltüntetik a lehetséges géptípusokat, illetve a kívánalmakat.

## Ígéret és valóság

A beharangozás szerint az új géphez folyamatosan gyári programokat fejlesztenek ki, de ha ez véle is, a Spectrum-emulátor segítségével a káosz és a kálészék szinte korlátlan. A perifériákról csak annyit, hogy — hála a fejlesztők előrelátásának — majdnem minden szabványos eszközt felhasználhat. Ezek egyébként igen praktikusnak és könnyen kezelhető módon csatlakozhatók, ami a

„ígéret földjéhez”, és az egyik legmodernebb perifériakezelési rendszert használhatja. Vagy másik megoldásként megvehet az egy, az igényt és a hiányt jól kihasználó gmk-tól. Amennyiben ezt a kis momentumot is figyelembe vesszük, úgy a kedves felhasználó szinkronban lehetett az idővel és aszinkronban a pénztárcájával. Sőt még gépe garanciáját is elveszítette.

## Az ígéretek megvalósulnak?

A Spectrum-emulátor valóban létezett,



igaz, csak prototípusban. A szorogtyártás alkatrészihiány miatt nem indult meg. A többször áttervezett emulátorhoz olyan alkatrészek kellettek, amelyek vagy COM-listán voltak, vagy beszerzésüket a magyar kereskedelem több mint egyéves határidővel vállalta. Közben elterjedt a hír, hogy nem is oldható meg a Spectrum-emulálás. Ebből annyi az igazság, hogy csak szoftverrel valóban nem. Az emulátor tervezője, az „A” Stúdió megmutatta az elkészült konstrukciót. Meggyőződhettem arról, hogy valóban működik. Ötszáz Spectrum programon próbálták ki, amelyeknek 85–90%-a futott. Nem tudja jelenleg kezelni a flash és a különleges turbo loadert.

Szintén ez alkalommal láthattam a sokak által hiányolt lemezmeghajtó illesztőt, a kontrollert. Mit mondanak? A „fémlemez” és a gyári között nemcsak árban, hanem minőségben is óriási a különbség. Szintén elterjedt rémhír, hogy a géphez nem lesznek további programok. Ebből az az igazság, hogy külföldről már valóban nem várhatóak, de csak az „A” Stúdió jelenleg nyolc szoftver fejlesztésén dolgozik. (Valószínűleg a cikk megjelenésekor már több kapható is.) A lemezmeghajtóhoz kapcsolt kontroller és az IS-DOS operációs rendszer lehetővé teszi a CP/M operációs rendszerek többségének a használatát, amiről szintén meggyőződhettem.



Enterprise teljes konfigurációban

## Valóság és távlatok

A levélírók egyértelműen dicsérték az Enterprise 128 számítógépet, de elmarasztalták a hozzá kapható szegényes iradalmat. A felhasználói kézikönyvön kívül eddig megjelent az EXOS 2.1, az EXDOS 1.3 és az IS-DOS 1.0, valamint a már említett „Ismerkedés az Enterprise számítógéppel” és „A hetedhét Enterprise” című könyv.

Akik lemaradtak valamelyiknek az első kiadásáról, azoknak jó hír, hogy hamarosan megjelenik a második kiadás is. Remélhetően most már elég példányszámban. Ezenkívül szerkesztés alatt van több más kiadvány is. Mivel a könyvek megjelenését eddigi tapasztalatunk alapján nem követi különösebb hírverés, ezért a felhasználóknak csak azt tudjuk ajánlani, hogy gyakran érdeklődjenek a CENTRUM műszaki osztályain.

Korábban gond volt a NYÁK-csatlakozóval, de ez a múlté. Igaz, a gyártó KON-TAKTA hőre lágyuló műanyagból készíti a foglalatot, ami forrasztáskor sok kellemetlenséget okozhat. Végre-valahára most már az összes perifériakábel összeállítható. Kapható a külső botkormányhoz interfész, illetve adapter, így csupán a vevő ízlésén múlik, hogy milyen típust választ.

A VIDEOTON Elektronikai Leányvállalata a tavaszi BNV idejére igéri az emulátort. Reméljük, betartja szavát. (Az olvasó a cikk megjelenésekor már tudja.) Jelenleg is több típusú, megfelelő lemezmeghajtó kapható, amely az „interfész-kérdés” megoldódása után jól használható. Mi lesz a szoftverrel? Az éppen vásárolható külföldi programok utánpótlása nem várható. Folyamatos azonban a magyar fejlesztés. Aki komolyabban bele akarja magát vetni a számítástechnikába, annak szinte korlátlan távlatokat nyújt a CP/M rendszer alatt futó programok választéka. Nem tartjuk és tarthatjuk lebecsülendőnek a már több mint tízezer Enterprise-tulajdonos programkészítő hajlamát sem.

## Az évforduló margójára

Általános vélemény és tapasztalat, hogy az Enterprise 128 a kategóriájában és árfekvésében igen jó számítógép. A cég megszűnésének nem a konstrukció volt az

## Néhány tanács

A gép billentyűzete egyszerű konstrukció, de azt tudja, amit ígér, viszonylag kitartó. Eddig intenzív használatnál sem találkoztunk fóliahibával. Azonban a koszt nem szereti. Ezért használaton kívül célszerű letakarni a gépet és a billentyűzetet alkalmanként tisztá szilikonolajjal lefújni. Ha a gépünk már nem garanciális, akkor nyugodtan leszedhetjük a fedőlapját, és a billentyűzet alatt levő gumit kitisztíthatjuk. A NYÁK-csatlakozó megvezetése a gép műanyag dobozán van, és ez nem minden esetben találkozik a dugón lévő horonnyal. Így a periféria interfésze nem érintkezik tökéletesen. Előfordult, hogy csak többszöri próbálkozásra sikerült a kellő érintkeztetés. A gyári programokat szövegszerkesztő üzemmódban érdemes betölteni, mert majdnem mindegyik gépi kódban készült. Így a legtöbb működik a tesztelések szerint. A SNOOKER (biliárd) program nem fut a kétnyelvű gépen. A hiba oka a túl kicsi ALLOCATE terület, mert a német BASIC is helyet foglal. Kristóf Attila olvasónk küldött erre megoldást. Mivel a 20-as sorban a betöltést csak az első 9 bajt végzi, a többi nyugodtan kitörölhetjük, legfeljebb nem lesz megszakításleltöltés. Az utolsó számot, a C9-et a BASIC-visszatérés miatt meg kell hagyni. A 10-es sor-

ban a 11570-t írjuk át 11555-re. Az átirat program a következő:

```
10 ALLOCATE 11555
20 CODE LOADER = HEX $ ("3e, 8, e,
0, 59, 55, 44, f7, 6, C9")
```

Elindulás előtt vegyük fel a programot.

Néhány jó tanácsot adott Szabó István a programok kazettán való tárolásáról. A kazettára mentés előtt nem kell megnyomnunk a SHIFT + F4 billentyűket. Ha ezt tesszük, akkor nekünk kell a magnót kezelni, míg alaphelyzetben a távvezérlés be van kapcsolva. A SAVE kiadása után — ellentétben a C64-vel — nem vizsgálja, hogy lenyomtuk-e a magnó REC gombját, hanem azonnal elkezd a felvételt. Ezért a Commodorehoz szokottak erre ügyeljenek. Ha a gép keres egy programot a magnón, akkor a státuszsorba kiírja a megtalált program nevét, de előtte nem törli a sort. Amennyiben a másik programunk neve rövidebb, akkor závaró szóképek láthatók.

Az Enterprise számítógéppel kifejezetten jól lehet magnóra rögzíteni és olvasni a programokat. Hosszú idő alatt sem találunk betölthetetlen programot, ellentétben más gépekkel. Ezért a magnót streamelésre is jól lehet használni.





Előtérben a „maszek”, háttérben az „új”  
kontroller

oka, hanem az elhibázott kereskedelemplolitika.

Magyarországon az eladások mennyiségé-  
ge alapján a gép lassan meghatározónak  
mondható e kategóriában. A becslések szer-  
int a nyolcvanezer Commodore 64 és az  
ötvenezer Spectrum után az Enterprise a  
harmadik helyre tör. Ez olyan elterjedtsé-  
re utal, hogy hosszú távon is számolni kell  
vele.

Amennyiben tárgyilagosan ítéljük meg a  
gép kezdeti értékesítési bonyodalmaikat, ak-  
kor az az igazság, hogy kicsit türelmetlenek  
voltunk. A szervizelés szinte az első pilla-  
nattól megoldott volt.

Ha azokban a kevesebb mint egy  
éven belül hozzájuthattunk az alapvető ki-  
egészítőkhöz. Habár ez nem lehet melegség,  
mégis emlékezzünk a más gépek értékesíté-  
se körül kialakult állapotokra. A Commo-  
dore gépekhez például évekig csak turista-  
forgalomban érkezett be periféria, és a töb-

bível sem (volt) helyzet. Úgy tűnik,  
hogy Magyarországon egy új géptípus hely-  
zetének viszonylagos „stabilizálásához” mi-  
nimum egy évre van szükség. Ezért aztán  
természetesen érhető a géptulajdonosok  
adandó jogos türelmetlensége.

PINKE GYÖRGY

## Mi kapható az Enterprise 128-hoz?

Az alábbi listát cikkünk megírásakor  
állítottuk össze, ezért az 1988. áprilisi  
helyzetet tükrözi. Az Enterprise géphez  
folyamatosan érkeznek kiegészítők és  
szoftverek. Azért ez a gépre jellemző  
összeállítás jól tájékoztatja az olvasót.  
Enterprise egér 4 000 Ft  
Enterprise SPEAKEASY beszédszintez-  
tízátor 3 750 Ft  
Botkormány: Gan SHot 1 170 Ft  
VT 94104 998 Ft  
Medalist 790 Ft  
(A botkormányhoz átalakító kell)  
Botkormány-átalakító 456 Ft  
Soros kábel (szabadvégű) 680 Ft  
Párhuzamos interfész kábel (szabad-  
végű) 680 Ft  
Monitorkábel 1 298 Ft  
(A PROFESSIONAL Szerviz a gép vi-  
deocsatlakozását díjtanulán átköti.)  
Botkormányfogantyú 171 Ft  
VT dupl. lemez meghajtó (illesztő nél-  
kül) 46 700 Ft

EPSON RX80 nyomtató 63 600 Ft  
Szoftver: Commodore Multi File  
Transzfer 2 360 Ft  
(A Commodore nyomtató és  
lemez meghajtó csatlakozta-  
tását teszi lehetővé.)  
Entervideo  
segédprogram 529 Ft  
(A német nyelvű gépben  
megtalálható függvényeket  
az angol nyelvűbe beleteszi.)  
Fine Pen rajzolóprogram  
(sprite kezelő) 411 Ft  
BASIC-bővítő 411 Ft  
Egyszerűbb játékok  
(kb. 5-6 fajta) 390—470 Ft  
Összetettebb játékok  
(kb. 6-7 fajta) 470—600 Ft  
Irodalom: EXDOS (Novo-  
trade kiadó) 300 Ft  
Enterprise  
Controller (komplett) 10 550 Ft

Az Enterprise gépeket országosan ja-  
vítja: a PROFESSIONAL Szerviz.

# ÁTALÁNYDÍJAS JAVÍTÁSI ÉS KARBANTARTÁSI SZERZŐDÉS = ÖRÖK GARANCIA



**COMMODORE, ATARI, TVC stb. személyi számítógépek  
valamint IBM PC/XT/AT professzionális PC számítógépek  
és perifériák (floppy, printer)  
garanciális és fizető JAVÍTÁSA, KARBANTARTÁSA.**

### SZERVIZEINK:

1053 Budapest V., Magyar u. 12-14.

1083 Budapest VIII., Szigony u. 9.

1191 Budapest XIX., Gábor A. sétány 3.

3100 Salgótarján, Arany János u. 3.

3525 Miskolc, Fazekas u. 1-3.

T.: 173-551 Tx: 7621

T.: 343-153

T.: 32-14-007

T.: 46-17-011

4034 Debrecen, Holló László u. 14.

5600 Békéscsaba, Bartók Béla u. 37.

6726 Szeged, Székelysor 13.

7400 Kaposvár, Fűredi u. 24.

7624 Pécs, Jurisics M. u. 17.

9700 Szombathely, Szalonok u. 31.

T.: 66-27-195

T.: 62-13-377

T.: 82-16-307

T.: 72-11-812

T.: 94-14-519

1053 Budapest, Henszlmann I. u. 9. Telefon: 174-144 Telex: 22-7621

**VEVŐSZOLGÁLAT — FOTOELEKTRONIK — NOVOTRADE — ALFA G.T.**

VÉTEL — ELADÁS 1077 Budapest, Dohány u. 16. Tel.: 428-936



DIGITAL  
szelvény  
Mikroszámítógép Magazin  
1988 július.

# Egy sarokkal olcsóbb!!

A DIGITAL

Számítástechnikai Szaküzlet (Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 35. 1026) Sinclair-termékekre szakosodott: elsősorban a ZX81-es és Spectrum gépekhez használatos eszközöket, programokat árul. De kaphatók itt más gépekhez való tartozékok (például botkormányok), számítástechnikai alkatrészek (integrált áramkörök stb.) és zsebszámológépek is.

Aki ebben az üzletben a lapunkból kivágott sarokszelvényt átadja, vagy megrendelésével együtt oda elküldi, minden hónapban más-más cikket olcsóbban vásárolhat meg. A kedvezmény a szelvényen feltüntetett hónapban érvényes. Minden árengedménnyel vásárolt darabhoz le kell adni egy szelvényt.

A bolt utánvétellel szállítást is vállal, és a szokásos 6 hónap helyett **1 év garanciát** ad.

## Az e havi kedvezmény

**Intelligens EPROM-programozó. Ára 7500 Ft, engedmény 8%.**

A DEMAK EPROM-égető 2716-27256 (2-32 k) típusjelű vagy ezekkel kompatibilis NMOS és CMOS EPROM-ok égetésére alkalmas. Az égetés normál vagy gyorsított Intel-algoritmus szerint dolgozhat. Az eszköz külső tápegységet nem igényel.

A működtető programot tartozékként kapja a vásárló. Ennek betöltése után menüből választhatjuk ki az égetendő típust. Ha netán téved valaki, visszaléphet. Ezután egy újabb menüre áttérve ki-

választhatjuk a műveletet. Olvasáskor az általunk kiválasztott területre másolja az EPROM tartalmát. Ha listázunk, az EPROM kezdő- és végcímével megadott tartományát hexadecimálisan kiírja a képernyőre. Íráskor az EPROM-ba beégeti a tár kezdő- és végcímével megadott tartományát. A művelet végrehajtása előtt ellenőrzi, hogy az EPROM üres-e. Ha nem, üzenetet ad. A művelet közben az esetleg nem égethető bajtnál leáll és hibaüzenetet ad. Az ellenőrző műveletnél egy adott tárterületet hasonlít össze az EPROM tartalmával. Az ürességet vizsgálat ellenőrzi.

S.E.



## ISKOLASZÁMÍTÓGÉP-SZERVIZ

1077 Budapest VII.,  
Baross tér 19.  
Telefon: 428-999

**Vállalja:**

**IBM PC/AT,  
IBM PC/XT  
és**

**Commodore  
típusú**

**(C16, C Plus/4,  
C64, C128)**

**gépek  
javítását,  
átalánydíjas  
szervizét,**

**egyedi  
programok,  
program-  
csomagok  
készítését.**

Minden kedden 17-től 20 óráig  
HCC ENTERPRISE klub  
a VSZM  
Közösségi Házban  
(Bp. XI., Fehérván út 120.)  
Klubvezető: Romvári Gábor  
Telefon: 810-950/473

# Közprogramok

**O**lvasóink egyre gyakrabban küldenek be olyan hasznos programokat, amelyeket terjedelmi okok miatt nem áll módunkban közölni. Mivel azonban úgy véljük, hogy közérdeklődésre tarthatnak számot, ezeket röviden ismertetjük. Akik használni szeretnék a programokat, a részletes leírást, a programlistákat vagy — ahol erre mód van — a program adathordozón, levélben megrendelhetik szerkesztőségünk-től. A listák, ill. adathordozók másolását a KASZKAD Kiszérvetkezet öbudai PÓLUS Szakcsoportja végzi (lásd lapunk 1988/2. számát). A másolási díj listák, leírások esetén oldalanként 8,— Ft, kazetta esetén 150,— Ft, floppy esetén 300,— Ft. Az adathordozóra történő másolás díja az adathordozó árát is magában foglalja.

Közületektől cégszerű megrendelést kérünk, a másolási díjat az MNB 208—42518—7014 számúra kell befizetni. Magánszemélyek a díjat a KKVMF PÓLUS Szakcsoport, Bp., Bécsi út 94—96. 1034 címre fizethetik be.

A megrendelés az alábbi formában lehetséges:

## MIKROSZÁMÍTÓGÉP MAGAZIN SZERKESZTŐSÉGE 1371 Budapest, Pf. 433.

Megrendelem a Mikroszámítógép Magazin 1988/... számában szereplő közprogramok közül az alábbiakat:

A program neve  
Csak programlistát és leírást kérek

Példányszám  
Csak adathordozót kérek  
Mindkettőt kérem

A megrendeléshez csatolom a szolgáltatási díj befizetését igazoló csekkelvényt. Dátum, név, pontos cím.

A programok ellenőrzése nem áll módunkban, ezért az esetleges programhibákért mi nem vállalhatjuk a felelősséget.

Kérjük, akik saját készítésű programjaikat — díjtalanul — felajánlják a köz javára, a részletes programleírást, a listát és az alábbiakhoz hasonló rövidített ismertetőt juttassák el címünkre. A megrendelők számára nevük jelenti a garanciát.

## Háttérzene

Programnév: Zene megszakításban  
Géptípus: C64  
Konfiguráció: alapgép  
Adathordozó: kazetta  
Terjedelem: 177 soros BASIC program  
A készítő neve: Debre Attila  
Megjegyzés: —  
A leírás oldalszáma: 1  
A program oldalszáma: 6

A program a C64 számítógép megszakító rutinját használja fel zene lejátszására. Lehetővé teszi, hogy a BASIC program beírása és futtatása közben egy állandóan ismétlődő háromszólamú dallamot játsszon a gép.

## Karakterkészlet-készítő

Programnév: Saját karakterkészlet  
Géptípus: Plus/4  
Konfiguráció: alapgép  
Adathordozó: kazetta  
Terjedelem: 27 soros BASIC bemutató és ismertető program, a \$4000—\$4707 területű (kb. 2 k) gépi kódú program, a \$1100—\$1227 (kb. 300 bájtt) területű gépi kódú program

A készítő neve: Lőrentei János  
Megjegyzés: —  
A leírás oldalszáma: 4

A program oldalszáma: 8

Kétféle — karakteres és grafikus — üzemmódban dolgozhatunk saját készítésű karakterkészlettel. A grafikus készlet érdekessége, hogy a képernyőn egyidejűleg több karakterkészlet is megjeleníthető. Példaként bemutatunk egyet, kinyomtatott formában.

## Ékezetes karakterkészlet játéprogramokhoz

Programnév: Ékezetes ABC 3.0  
Géptípus: C64  
Konfiguráció: alapgép kazetta- vagy lemezegységgel  
Adathordozó: kazetta, lemez  
Terjedelem: 194 BASIC-sor  
A készítő neve: Kristin Péter  
Megjegyzés: létezik egy Graphic BASIC változat is, ami nyomtatni is tudja ezeket a karaktereket

A leírás oldalszáma: 1  
A program oldalszáma: 3

A program eltolt BASIC START címet használva olyan BASIC-ben vagy gépi kódúban írt programra építhető rá, amely a \$0900—\$106F tárterületet nem használja. A programmal magyar nyelvű üzenetekkel ellátott programok írhatók.

S. E.

[SHIFT + SZÁM]	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-
\$4000— \$41FF	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	█	+
\$4200—\$43FF	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	;	=
COMMODORE	Z	X	C	V	B	N	T	~	/	!	"	'
	AZ EREDETI GRAFIKUS JELEK											
	COMMODORE GRAFIKUS REPERNYÓ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
BEÍRÁSI MÓD:	1	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	"	+
NORMÁL												
FELSŐRÉSZ	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	;	*
SHIFT												**
ALSÓRÉSZ	Z	X	C	V	B	N	T	~	/	!	"	'
\$4400— \$46FF												+

DUPLA MAGASSÁGÚ BETŰK



Sorozatunkban azokat az új hardver- és szoftvertermékeket ismertetjük, amelyek várhatóan általánosan elterjednek, és meghatározó szerepük lesz a fejlődés irányainak kialakításában.

# Merre tart a világ?

## gépek

### További kártyák

#### Atari PromiseLAN

Az Atari cég találékonyan igyekszik növelni vásárlóinak táborát. Egyrészt az ilyen gépek tulajdonosainak lehetőséget ad arra, hogy más gépekkel összekapcsolódhassanak, másrészt arra, hogy összeköthessék az IBM PC-ket és a velük kompatibilis számítógépeket, valamint az Apple Macintosh család tagjait az Atarikkal — és egymással — közös hálózatba.

A rendszer tizenhét gép csillaghálózatba kapcsolására alkalmas. Nem igényel speciális kábelezést, a telefonvonalakat használja. A Novell cég NETBIOS (Network Basic Input and Output System) szabványával is és az AppleTalk előírásokkal is kompatibilis. A kártya használatával a felsorolt géptípusok bármelyike közvetlenül összekapcsolhatóvá válik a korábbi cikkünkben említett Atari lézernyomtatóval.

#### IBM OS/2 LAN Server V 1.0

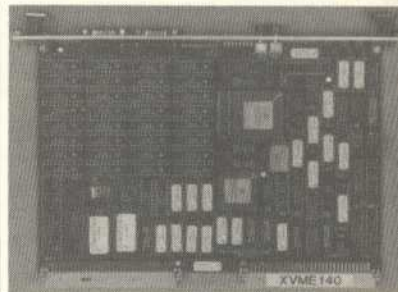
Ez az első hálózatvezérlő kártya az IBM új családjához. Lehetővé teszi, hogy egy hálózatban működtessék az új operációs rendszerben dolgozó gépeket a PC DOS operációs rendszert használó gépekkel. A hálózat akár az IBM Token-Ring, akár a PC Networks lehet.

#### Motorola VMEmodule™

A cég által használt VMEbus rendszerhez most már a 68030 típusú mikroprocesszorral készült központiegség-kártya is beszerezhető. Az XVME140 (1. kép) jellemzője nemcsak a mikroprocesszor, hanem az új MC 68882-es típusú lebegőpontos másodprocesszor is. Az első változat még csak 20 MHz frekvenciájú, de hamarosan elkészülnek a 25 és 33,3 MHz-es változatok is. A kártyán 256 k statikus RAM van, egyciklusos hozzáférési idővel, továbbá két ROM foglalat, két soros csatoló, számláló/időzi-

tő, különféle VMEbus illesztők, indikátorok, kapcsolók találhatók rajta. A program egyelőre egy Debug monitor, mivel a kártya forgalmazásának célja a 68030 alapú rendszerek fejlesztése.

A lebegőpontos segédprocesszor regisztereit a 68030-as mint sajátjait használhatja. A processzor kielégíti az IEEE 754 szabványt. A VMEbus Master Interface lehetővé teszi 16, 24, 32 bites cím-, 16, 32 bites adatvonalak csatolását. Szabványos kezelő egysége, hét megszakítási szintű megszakítási rendszere van. Az újraindító jel



1. kép

2. kép



jóhet a buszról, a RESET gombról és a mikroprocesszortól. Az MC68681 DUART (Dual Asynchronous Receiver/Transmitter) egy kettős soros csatornát és számláló/időzítő kört tartalmaz, amely nyolcbites csatornán keresztül érhető el a mikroprocesszor felől. A soros csatornák egymástól függetlenül működtethetők, maximálisan 9600 baud sebességgel. A csatornák kezelését az IC-be égetett program végzi. Ugyanez vonatkozik a számláló/időzítő funkciók kezelésére is.

## Számítógépek

### Amstrad gépek

Sorozatbeli szokásunkhoz híven az itthon nem vagy alig ismert cégek termékein kívül a céget is bemutatjuk. Ez a cég ilyen,

bár termékei közül jó néhány marab már nálunk.

A cég tulajdonosa huszonegy évesen alapította a vállalatot 1968-ban. Első számítógépéből, a CPC 464-ből 1984-ben több mint 200 ezret adtak el, és az „Év számítógép” címet kapta az európai újságíróktól. Ugyanebben az évben bevezették az első szövegszerkesztő rendszerüket (nyomtatóval), a PCW 8256-os típust. 1986-ban felvásárolták a Sinclair céget, és ezzel a legnagyobb mikroszámítógép-gyártóvá nőttek ki magukat az angol piacon. A PC 1512 típusú gépük 1987-ben az angol piacon „Az év terméke” lett — megelőzve például a Jaguar autómárkákat. A COMDEX SPRING volt a helye az egyik ismertető gép, a PC 1640 bemutatásának, a PPC 640-es pedig a COMDEX FALL.

A PC 1640 PC/XT kompatibilis gépet 8

Software is. A rendszer (2. kép) igen tőm felépítésű.

A PPC 640-es könnyű, teljesen hordozható gép (3. kép). Mindössze 5 kilót nyom. A képernyőforátum a PC-szokvány (80 × 25, illetve 640 × 200). A kijelző egy döntött LCD. Egy vagy két 3,5” méretű lemezegység és 640 k RAM tára van. Beleépíthetők egy 300—2400 baud sebességű modem is. Billentyűzete teljes méretű AT-kompatibilis. A gép tartozéka az MS DOS 3.3 telekommunikációs program. A kommunikációhoz soros és párhuzamos csatornával látták el. Monitorcsatlakozó segítségével normál méretű monitorral is használható. Ami szintén szokatlan, hogy gépköcsi-akkumulátorról vagy villanófény-tápegységről is üzemeltethető.

Ennek a gépnek elkészítették egy egyszerűített, olcsóbb változatát, a PPC 512-es típust is. Ennél nincs modem és a tárméret 512 k. Egyebekben azonos az előzővel.

### Atari PC kompatibilis gépek

A PCI egy 512 k tárkapacitású gép; mind önálló, mind helyi hálózatban munkaalomásként használható.

A PC2 normál és gyorsított órásebességgel dolgozik. A sebesség programból kapcsolható, mégpedig a rendszer újratöltése nélkül. A billentyűzet AT típusú. Egér, párhuzamos csatorna, soros csatorna és nagy felbontású monitor tartozik az alapkiépítéshez. A beépíthető lemezegységek 5,25 és 3,5” méretűek lehetnek. A tárméret 256 k a kijelző számára, és további 512 k a felhasználó részére. A tár 640 k-ra bővíthető. Őt XT stílusú bővítőkátyának alakították ki helyet az alapkártyán.

A PC4 AT-kompatibilis 8, 12 MHz óráfrekvencián dolgozó gép. Mindazt tartalmazza, mint az előző. Annyanban mégis eltér attól, hogy a tármérete 1 M, szalagegysége is lehet, és a bővítőkátyái (4 db) AT típusúak. A Hercules, CGA, EGA, MDA típusú grafikán kívül VGA-ja is van.

### IBM PS/2 sorozat

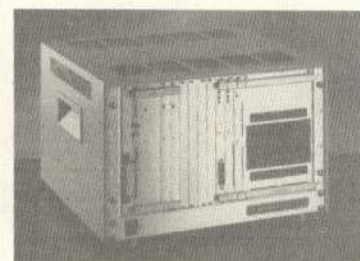
A piac meghatározó cégének új sorozata éles vitát váltott ki: vajon eltűnik-e az eddigi PC és kompatibilis gépek által uralt világ, és hódít-e a PS/2 — és az esetleg majd megjelenő másolatai —, vagy sem. A tavaly tavasszal megjelent rendszerből (4. kép) az IBM mindenesetre fél év alatt eladott egymillió darabot. A család választéka bővül, és igaznak látszik a gyártó azon állítása, hogy ez az eddigi legnagyobb kínálata. A rendszer néhány új vonását már a sorozat korábbi számában megemlítettük, az összes újdonságának ismertetése azonban sokkal nagyobb terjedelmet igényelne.

A leginkább hangoztatott nézetek szerint marad a „rég” világ, kiegészítve az „új” világgal néhány jellemzőjével. Az eltérés az



3. kép

4. kép



5. kép

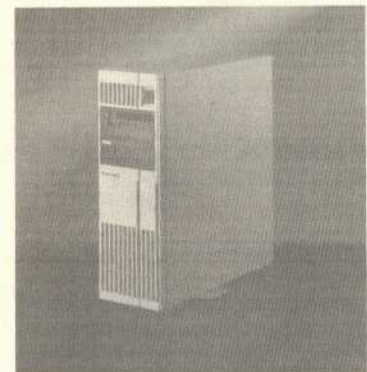
MHz óráfrekvenciájú 8086-os mikroprocesszorral, Hercules kompatibilis monokrom és CGA, valamint EGA kompatibilis monitorillesztő kártyával, 640 k RAM tárral, egérrel, soros/párhuzamos csatornával, hajlékony- vagy merevlemez egységgel szállítják. A készülék tartozéka az MS DOS 3.2, és ami szokatlan, a GEM Desktop



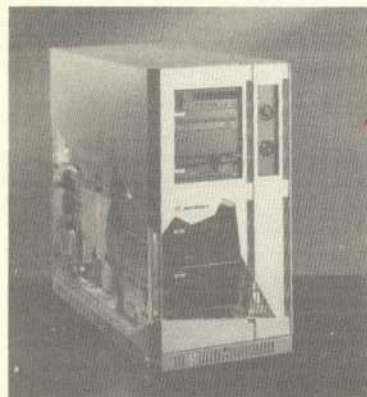
egyes vélemények között elsősorban abban van, hogy melyek lesznek az elterjedő „új” jellemzők. A csökkent méretű lemezegek máris széles körben elterjedtek, mint ahogy a nagyobb felbontású grafika (VGA) is.

### Motorola számítógépek

A cég a VME Delta sorozatát folytatja. A Unix és Ethernet bázisú rendszert egyrészt az eddigi 68020-as típusú gépek lehe-



6. kép



7. kép

tőségeinek kibővítésével, másrészt új 68030 típusú gépek bevezetésével igyekszik vonzóbbá tenni.

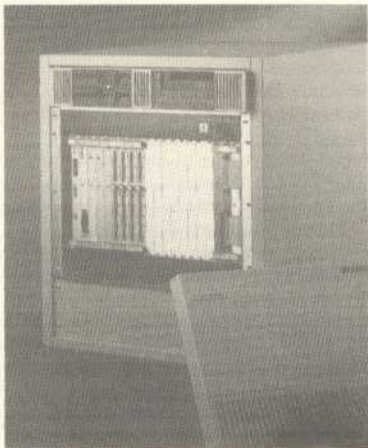
A fiókrendszerű Model 1132 (5. kép) 12 fiókú, ipari folyamatszabályozások, adatgyűjtések alkalmazásához készült, 68020-as alapú, 16 k gyorstárú, 4–16 M RAM kapacitású, 2–34 soros csatornájú, 67–161 M merevlemezegységű, 60 M szalageységű eszköz.

A műszaki és hálózatos megoldásokra a Model 2334 (6. kép) 3 MIPS sebességű egyseget ajánlják. A rendszer tíz felhasználót fogadhat, kevesebb a tárkapacitása és kisebb a soros csatornaszáma.

A Model 3641 (7. kép) 68030-as típusú gép, 68882-es segédprocesszorral. 64 k

gyorstár, 12 fiók, maximálisan 32 M RAM, 50 soros csatorna, 1, G (gigabájt) lemezegeység tartozhat hozzá. Hasonló célra szolgál, mint az előző, csak nagyobb rendszerekhez ajánlható (például 50 felhasználó a maximum).

A csúcs a Model 3841 (8. kép), amelynek 48 M tára, 66 soros csatornája, 1,6 G merevlemezegysége, 120 M szalageysége van.



8. kép

9. kép



### Helyreigazítás

Lapunk 1988/6. számában a Közprogramok rovatban a Paróczay Gábor által beküldött Számkonverter program nem IVC-re, hanem ZX-Spectrum gépre íródott. A hibáért elnézésekét kérjük.

A szerkesztőség

Az utóbbi két egység sebessége 6 MIPS (millió utasítás másodpercenként).

### SAIC SIGMA Neurocomputer Workstation

A sorozat első számában már szó volt a cég párhuzamos processzoráról. Ezek a számítógépek ennek a használatán alapulnak.

A Sigma egy 80386/80387 PC/AT-kompatibilis gép, 16 MHz órafrekvenciával, 1 M RAM-mal, 80 M merevlemezegységgel, 1,2 M hajlékonylemez-egységgel, 640 x 350 pontos grafikával, párhuzamos és soros csatornával, optikai érzékelős egérrel (9. kép). A gép az ablaktechnikát alkalmazó ANSim szoftverfejlesztő környezettel képes tízenegy felhasználó által konfigurálható idegrendszeri hálózatmodellel maxiálisan 100 ezer kapcsolat és 25 ezer folyamatlem működésének szimulálására; másodpercenkénti sebessége 25 ezer kapcsolat.

A Sigma 1 hasonló az előzőhöz, csak kiegészítve a már hivatkozott Delta Floating Point Processor kártyával. Ez a szuperszámítógép a már említett szoftverkörnyezettel és az azt kiegészítő Delta C, Delta Macro szoftverrel képes egymillió kapcsolat, egymillió folyamatlem szimulálására, és a sebesség 10 millió kapcsolat másodpercenként (!).

SIMONYI ENDRE

# Fájlok feldolgozása

## magnóval

A program C Plus/4 gépen futtatható. Működéséhez elengedhetetlenül szükséges a turbo cartridge használata. A program lehetővé teszi valós és sztringtömbök gyors kimentését, illetve betöltését datasette használatával. Ezáltal a magnó lassú működése adatfeldolgozás esetén részben kiküszöbölhető.

A program két részből áll. Az egyik a 10–29-es sorig terjed és tömbök kimentését hajtja végre. A 20-as sorban ellenőrizük a tömb fajtáját. Amennyiben valós tömbről van szó, a 22-es sor meghatározza a tömb hosszát, a 23-as a kimentés végcímét, a 24-es pedig kimenteti a tömböt. A kimentésnél igénybe vesszük a cartridge ama lehetőségét, hogy visszatöltéskor nem állítódik be a program kezdete, illetve a program vége mutató. A 27-es sorban, amennyiben a tömb valós volt, a program megáll.

Ha a 20-as sorban kiderül, hogy sztring típusú tömbről van szó, a végrehajtás a 40-es sossal folytatódik. A KE, illetve VE változóba bekerül annak a memóriaterületnek a kezdő, illetve végső értéke, ahol a

sztringtömb elemeinek értékei találhatók. Ezután a program visszatér a 23-as sorhoz. Ezúttal a 24-es sor kimenteti a sztringtömböt, amely az elemek értékeinek kezdőcímét és hosszát tartalmazza. Mivel SAVE után a gép direkt üzemmódba lép be, ezért a 24-es sorban a SAVE parancsot PRINT-tel adjuk ki. A két következő sor biztosítja, hogy a program ne szakadjon félbe. A 28-as sor kimenteti a sztringtömb értékeit tartalmazó területet és a program megáll.

Betöltéshez a program belépési pontja a 30-as sorban van (oda GOSUB 30-cal megyünk). Fontos megjegyezni, hogy amennyiben a 36-os sorban kiderül, hogy a betöltött tömb sztring típusú, a program betölti a sztring karaktereket, beállítja a „Karakterfüzér kezdete” mutatót, a „Felhasználói füzér” mutatót pedig a sztringértékek elé állítja, hogy adatfeldolgozás közben a sztringértékek el ne vesszenek.

A program szabályos működésének feltételei:

1. A felhasználói programba ne deklaráljuk a tömböt.
2. A tömböt csak létrehozáskor kell deklarálni direkt üzemmódban.
3. Csak egydimenziós tömböt használjunk.
4. A tömb neve csak egy karakterből álljon.
5. A program a sorrendben első tömböt menti ki. Visszatöltéskor a mutatók átállításával minden egyéb adat törölődik és a tömb eredeti helyére kerül vissza.
6. A program a felhasználói programok szerves részét képezi (együtt futtatandók).
7. Saját programunk futtatása mindig az előzőleg kimentett tömb betöltésével kezdődjön.
8. Amennyiben sztring típusú tömbbel dolgozunk, kimentés előtt mindenképpen elemrendezést kell végrehajtani: FOR I=0 TO N: D\$(I)=D\$(I)+"" :NEXT Ezáltal a többelemek növekvő sorrendben, egymás után következnek.

Ha tehát elkészült a programunk, akkor RUN/STOP-pal leállítjuk, direkt módban deklaráljuk a tömböt és GOTO-val folytatjuk. Az adatfeldolgozás befejeztével GOTO 10 utasítással a tömböt szalagra mentjük.

SZIMEON PETKOV

```

1 REM VALOS ES STRING TOMBOK GYORS KIMENTESE ILL. BETOLTESE
5 REM ***** SZIMEON PETKOV C-1988,BULGARIA *****
6 REM PRINTER JELEI
7 REM ***@-CLEAR HOME*****Q-KURZOR LE***
10 POKE45,PEEK(47):POKE46,PEEK(48)
19 NC=PEEK(47)+256*PEEK(48)
20 IF PEEK(NC+1)=128 THEN NC=PEEK(NC+6)+256*PEEK(NC+5):NC=NC*3+7:GOSUB40:GOTO23
21 NC=PEEK(NC+6)+256*PEEK(NC+5)
22 NC=NC*5+7
23 NC=PEEK(47)+256*PEEK(48)+NC:VE=VE+PEEK(PEEK(47)+256*PEEK(48)+7)
24 PRINT"@";"SAVE"+CHR$(34)+"FILE"+CHR$(34);",7,7,":PEEK(47)+256*PEEK(48);",":
NC
25 PRINT"QQQGOTO 27"
26 POKE239,3:POKE1319,19:POKE1320,13:POKE1321,13:STOP
27 IF PEEK(PEEK(47)+256*PEEK(48)+1) 128 THEN END
28 SAVE"STRING",7,7,KE,VE
29 END
30 REM
31 LOAD"",7
32 POKE47,PEEK(819):POKE48,PEEK(820):POKE49,PEEK(821):POKE50,PEEK(822)
33 REM ELEMEK SZAMA NC-BE
34 NC=PEEK(47)+256*PEEK(48)
35 NC=PEEK(NC+6)+256*PEEK(NC+5)-1
36 IF PEEK(PEEK(47)+256*PEEK(48)+1) 128 THEN RETURN
37 LOAD"",7
38 FU=PEEK(819)+256*PEEK(820)-2:POKE 54,INT(FU/256):POKE53,FU-256*PEEK(54)
39 POKE 51,PEEK(819):POKE52,PEEK(820):RETURN
40 REM STRING TOMB KEZDETE ES VEGE
41 KE=PEEK(47)+256*PEEK(48)+NC-1
42 KE=PEEK(KE-1)+256*PEEK(KE)
43 VE=PEEK(47)+256*PEEK(48)+8
44 VE=PEEK(VE)+256*PEEK(VE+1)
45 RETURN

```



# ADOM A MAGYARÁZATOT

A Magazin ez évi 5. számában feltett első kérdés az volt, hogy a hatványok kifejezésének egyik átalakítása:

$$e^x = (e^{1/n})^n, \quad (1)$$

ami a középiskolai matematikaanyag szerint helyes, miért nem ad helyes eredményt számítógéppel ellenőrizve.

A számítógépek az exponenciális függvényt csak közelítő pontossággal számolják. Erre vagy hatványok összegét

$$\sum_{i=0}^m a_i \cdot x^i$$

vagy ilyenek hányadosát

$$\left( \sum_{i=0}^{m_1} a_i \cdot x^i \right) / \left( \sum_{j=0}^{m_2} b_j \cdot x^j \right)$$

használgják. A példában  $x=1$  eset szerepelt. Így  $e = (e^{1/n})^n$ ;

$$\sum_{i=0}^m a_i; \quad \left( \sum_{i=0}^{m_1} a_i \right) / \left( \sum_{j=0}^{m_2} b_j \right)$$

„e” irracionális szám, ami ezért sem véges számú racionális szám összegeként, sem összegük hányadosaként nem állítható elő teljes pontossággal, viszont tetszés szerinti pontossággal igen. Ha például az engedélyezett hiba  $h$ , és  $h < 1$ , akkor lehet  $m=0$ ,  $a_0=2$ ; ha  $h < 10^{-9}$ , akkor lehet  $m=0$ ,  $a_0=2,71828183$ .

A függvényt közelítő összefüggésnek természetesen nem egyetlen érték (például  $x=1$ ) esetében kell megfelelő pontosságúnak lennie, hanem abban a tartományban, amit a függvényre engedélyeztek. Itt már nem elégséges egyetlen állandó használata. (Az egyik 8 jegyre pontos hatványsorozat például 9 állandót tartalmaz.)

A matematikában elterjedten használják az ún. Taylor-polinomot a közelítésre. Előnye, hogy egyszerű szabállyal állítható elő. Az exponenciális függvényre a szabály

$$a_i = a_{i-1} \cdot x / i \text{ és}$$

$$T_m = \sum_{i=0}^m \frac{x^i}{i!}$$

(Az egyszerű szabály egyszerű előállító programot eredményez. A sort mégsem használják a BASIC-fordítóknak, mert aránylag sok tag használata szükséges, ami lassítja a számítást.)

A polinom minden határon túl növelve „m” értékét, az exponenciális függvényt adja. Így

$$e^x = \sum_{i=0}^m \frac{x^i}{i!}$$

Amennyiben valamilyen véges „m” értékig összegzünk, úgy

$$e^x = h + \sum_{i=0}^m \frac{x^i}{i!} = h + T_m \quad (2)$$

illetve

$$h = e^x - T_m = \sum_{i=m+1}^{\infty} \frac{x^i}{i!}$$

Ha  $x$  elég kicsi, akkor  $m=2$ ;  $e^x \sim 1 + x + \frac{x^2}{2}$

éleg, és ilyenkor

$$h \sim \frac{x^{m+1}}{(m+1)!} = \frac{x^3}{6}$$

Legyen adott esetben BASIC-fordítónk maximális pontossága  $10^{-10}$ . Így

$$\frac{e^x - h}{e^x} = 10^{-10}, \text{ akkor } \frac{x^3}{6} \leq 10^{-10}, \text{ vagyis}$$

$$x \sim 10^{-4}.$$

(2)-t (1)-be helyettesítve:

$$e^x = [T_m(x/n) + h(x/n)]^n = T_m^n(x/n) + n \cdot T_m^{n-1}(x/n) \cdot h(x/n) + \dots \quad (3)$$

ahol  $x/n$  a függvények új független változója. A kérdezéskor bemutatott hibatáblázatból látható volt, hogy a hiba sokkal kisebb, mint a közelítő érték: legfeljebb százezer százalék. A (3) jobb oldalnak további tagjaiban a közelítő érték mind kisebb, mint a hiba mind nagyobb hatványai szerepelnek, ahogy a következő képben, mint a hiba négyzete, ami a közelítő értékhez képest már csak billiomod százalékos. A hatványok szorzói is nőnek, de nem olyan gyorsan, mint ahogy a hibahatványok értéke csökken. Jó közelítéssel a további tagok elhanyagolhatók. Így

$$e^x \sim T_m^n(x/n) + n \cdot T_m^{n-1}(x/n) \cdot h(x/n) = T_m^n(x/n) \cdot [T_m + n \cdot h(x/n)] \quad (4)$$

A számítógépnek a számkerekítés ( $h_k$ ) miatti hibája (4) szerint a második tag

$$h_k \sim n \cdot h(x/n) = n \cdot \frac{x^3}{6}. \text{ A feladatban}$$

$$n = 2 - 4096 \text{ értékű volt.}$$

Legyen például  $n=2048$ . Így  $h_k \sim 5,4 \cdot 10^{-7}$ , vagyis sokszorosa a BASIC-fordító alapszámítások végzésénél elkövetett hibájának. Miért? Az  $n=2048$  esetén mivel  $n=2^k$  volt,  $k=11$ , vagyis ennyiszor szoroztuk meg önmagukkal a számítás során a részeredményeket. Az első szorzandó számításánál fellép a kerekítési hiba, ami (4) szerint többszöröződik minden szorzásnál. Mivel a feladatban  $x=1$  eset volt, ezért a (2) egyenletben csak  $m=12$  esetén kapunk megfelelően pontos közelítést, és a hiba nem számítható olyan egyszerűen. (Így például a 14. tag  $1/13!$ , a 15. tag  $1/14!$ , vagyis a 15. tag még a hiba mintegy 7 százalékát adja. Elhanyagolása tehát túl nagy hibával jár.) Hasonló a helyzet a (4) egyenletnél is.

Úgyanez a gondolatmenet – sokkal bonyolultabb számítással – igaz a 2. feladatnál is.

Összefoglalva: nem a vizsgált matematikai tételek hibásak, hanem az az elgondolás, hogy a tételek helyességének ellenőrzésére ez a számítógépes módszer megfelelő.

SIMONYI ENDRE

# KI AD MAGYARÁZATOT?

## 1 ≠ 1

Az ábrán egy GW-BASIC programnak IBM PC kompatibilis gépekre írt változata látható. A program ún. kétszeres pontosságú változónak adja meg az a, b, c változókat, majd két módszerrel – az EXP függvény használatával és a Taylor-polinommal – kiszámítja az értékét. Az EXP függvény független változóját behelyettesítéssel adtuk meg. Látható, hogy eltérés csak a 17. jegyben van.

```

GW-BASIC 2.02
(C) Copyright Microsoft 1983,1984

Compatibility Software GW-BASIC V2.02
Copyright (c) 1984 by Phoenix Software Assoc
Ltd. All Rights Reserved.

62194 Bytes free
OK
10 DEFDBL A,B,C:A=1:B=EXP(A):PRINT B
20 C=1:FOR I=1 TO 30:GOTO 10:C=C*EXP(I):PRINT C
30 GOTO 10
RUN
2.718281828459045
2.718281828459045      4.084282258747710-17
OK
11 LIST 10
10 DEFDBL A,B,C:A=1:B=EXP(1):PRINT B
RUN
2.718281745910645
2.718281828459045      3.0367859569549070-08
OK

11 LIST 2RUN 2LOAD* 4SAVE* 5CONT 6,"LPT"
7TRON 8TROFF 9KEY 0SCREEN
    
```

A 10-es sort úgy módosítottuk, hogy az EXP függvény független változójának értékét közvetlenül számmal (1) adjuk meg. Az eltérés sokkal nagyobb lett. Most már a 8. jegytől eltér a két érték. Miért? Vajon igaz a cím?

S. E.

**Közletek figyelem!**  
**Mikroszámítógépet**  
**akarnak vásárolni?**  
**Tájékozódjanak**  
**a naprakész piaci helyzetről!**  
**Díjtalan ismertetőt!**  
**MESZ**  
**Számitástechnika**  
**1368 Budapest, Pf. 193**

# M

# INFORM

Rovatunkban az Apple, Atari, Commodore és Sinclair mikrók tulajdonosait feltehetően érdeklő, angol és német nyelvű cikkekről informáljuk olvasóinkat egy tartalomleíró szövegszolgáltatással.

A furráshely Karaktúrporozólát nyíl vezeti be, ezt a / jellegű folyóirat kódja követi (lásd táblázat). A két / jel között a megjelenési adatokat (év, hó), illetve a cikk kezdő oldalszámát szerepeltetjük. A második / jel után pedig - az esetleges másolatkerést megkönnyítően - a cikk teljes oldalterjedelmét közöljük.

A tartalomleíró szövegszolgáltatással és alfabetikus rendezéssel szerkesztett teljes anyagot az OMIKK (APACS) c. kiadványsorozat tartalmazza (vevőszolgálati telefon: 341-765). Lapunk ebből csak a "programlista" címszóval kezdődő részletet teszi közzé.

A folyóiratok megtekinthetők a SZÁMALK (Bp. XI. Szekasits Á. u. 68.), illetve - a x-gal jelzettek az OMIKK (Bp. VIII. Múzeum u. 17.) szakkönyvtárban. Másolatok a SZÁMALK-tól csekkszelvény, az OMIKK-tól megrendelőlével bekioldással, vagy személyesen rendelhetők.

A folyóirat neve	Kódja
------------------	-------

x 64'er Magazin	64er
x Antics	anti
x Chip Magazin	chip
x Compu!	cutu
x Dr. Dobb's Journal	dobb
x Elektor Electronics	etor
x Happy Computer	happ
x mc - Zeitschrift	mc
x Run (USA)	run
x Run (NSZK)	run2
x Your Computer	your
x ZX Computing Monthly	ZXCM

```
PROGRAM.ISTA
c64nyomatasa[szines indigokeszlet t
obbnemetes hasznalata
- /64er/87.04-02/1
PROGRAM.ISTA
illesztmaster-textnyomatasa[alka
lmazasi utmutato]3.resz
- /64er/87.04-04/2
PROGRAM.ISTA
jatekprogram keszites[tanacsok]peida
program ->happ/87.04-112/3
PROGRAM.ISTA
preferm[avadatvitel]c64
- /64er/87.04-52/8
PROGRAM.ISTA
radiozas[barkacsolas]c64[rttv/cw Kon
verter]alkateszlista[kapcsolasi raj
z - /64er/87.04-60/3
PROGRAM.ISTA
spectrumbeszedkimenet[mikrofonnal k
azettara rogzitett beszed digitaliza
lasa ->happ/87.04-72/2
PROGRAM.ISTA
spectrummasodik monitorKep generala
sa ->happ/87.04-71/1
PROGRAM.ISTA
speedscript 00[szovegfeldolgozas]app
le i[alkalmazasi utmutato]gepi kodu
00-oszlopok változat
->cute/87.04-41/14
PROGRAM.ISTA
strukturalt basic[c64] 15 uj/modosito
i utasitas ->cute/87.04-92/4
PROGRAM.ISTA
szovegkezeles[amiga]programbol vezer
lit betu[tipus] valtas
->cute/87.04-91/2
PROGRAM.ISTA
szovegkezeles[atari] st[filekezeles]r
utingujtemeny ->anti/87.04-56/8
PROGRAM.ISTA
tablazatkeszites[c64]filekezeles[sza
molo-editalo modul a [datafile]hez]
(87.02 es 03) ->run/87.04-52/15
PROGRAM.ISTA
terkep[c64]grafika[oktatas]foldrajz]
[fractale 9.0] ->64er/87.04-69/4
PROGRAM.ISTA
velteliszam[atari] xl/x[ernd] general
as[rety count modulus]
->cute/87.04-78/2
PROGRAM.ISTA
virus[crack]kerek[mailbox] [anti-hardu
pus-filter] ->happ/87.04-76/1
PROGRAM.ISTA
visszarute[c64]alkalmazasi tippek] 12.
resz[napta]r szerkesztes
- /64er/87.04-86/3
```

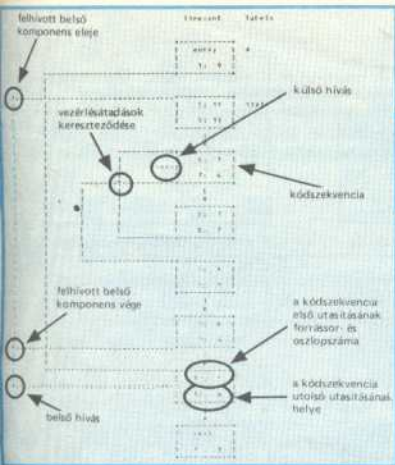
```
PROGRAM.ISTA
zene[atari] xl/x[er]jatekprogram keszit
es[hanghatas/hatterzene beapites]iis
tazas-lasito rutin
->anti/87.04-16/6
PROGRAM.ISTA
vezeres[barkacsolas]c64[jatek]lanct
alpas jarmu-modell irányítása
->run2/87.02-44/6
PROGRAM.ISTA
video[barkacsolas]c64[illeszt]oaramo
r[vevo es editor]program a [videodat]
-ho[te]tv-kepelbe illesztett adatinfo
rmaciook ->mc/87.03-72/7
PROGRAM.ISTA
visszamentes[c64]filekezeles[adatmen
tes lezaratlan filebol] [unsplat]
->cute/87.01-03/2
PROGRAM.ISTA
visszamentes[c64]program visszanyere
s formazas utano [disk-rettet]
->happ/87.03-40/2
PROGRAM.ISTA
wordstar[nyomatasa]kiugaszites epson
tipusu modellekhez
->happ/87.02-108/3
PROGRAM.ISTA
zene[c64] [sound i-ii]
->chip/87.02-134/2
PROGRAM.ISTA
zene[c64]alkalmazasi utmutato[music
maker 64] ->cute/87.01-63/3
PROGRAM.ISTA
zene[c64]filetomorites [sound-crunch
er] ->64er/87.03-91/1
PROGRAM.ISTA
zene[c64]illeszt[emid]icsatornaveze
rles[hangszer-billentyuzet] hozzarend
eles ->etor/87.03-91/3
PROGRAM.ISTA
amiga[deluxe paint]filekezeles[grafi
ka]kepfilere konvertalas basic-hex] [if
f translator] ->cute/87.04-104/2
PROGRAM.ISTA
apple i[lemez]kezeles[szabad kapacit
ast ny[antart]o rutin
->chip/87.04-295/1
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]autorun.sys-file general
as a lemezen ->cute/87.04-01/1
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]break-kiiktatas[hidgsta
rt] ->anti/87.04-20/3
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]grafika[kepernyokezeles]
basic programozas] 13.resz
->anti/87.04-23/4
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]jatek[taxman]
->anti/87.04-35/4
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]nyomatasa[print shop]raj
z[karakter atvitel] ragaszthato cimke
re ->anti/87.04-9/6
PROGRAM.ISTA
atari xl/x[er]szamoutput formatalas
->happ/87.04-75/1
```

```
PROGRAM.ISTA
atar i[begepeles] utmutato[seged]progr
am ->anti/87.04-74/2
PROGRAM.ISTA
b-halp[c64]tarolo[re]zidens seged b
asic programozashoz
->run2/87.04-102/18
PROGRAM.ISTA
c128[filekezeles]programok[szubrutin
ok ossze]vasztasa[marge 128]
->cute/87.04-96/2
PROGRAM.ISTA
c16[grafika]plus/4[graffito]2 Kbyt
e tarigeny ->run2/87.04-120/2
PROGRAM.ISTA
c16[jatek] [miner 410er]
->run2/87.04-135/9
PROGRAM.ISTA
c64[cimdefinalo] segedlet goto/gosub
-hoz[utolagos sor]szamozas
->run2/87.04-112/8
PROGRAM.ISTA
c64[grafika] [hyperscan]mandelbrot Kep
ek eloallitasa[nyomatasa]
->cute/87.04-82/6
PROGRAM.ISTA
c64[grafika] [kepernyokezeles] szegely-
terulet felhasználasa[split-screen t
echnika] ->cute/87.04-108/2
PROGRAM.ISTA
c64[grafika] [kepernyo] nagyitas -Kicsiny
ites[gram]0-ed[fff] athelyezes lemeze
->chip/87.04-293/3
PROGRAM.ISTA
c64[jatek] [asteroidenfeld]
->run2/87.04-128/2
PROGRAM.ISTA
c64[jatek] [Kiosk]
->run2/87.04-138/5
PROGRAM.ISTA
c64[jatek] [mister tooth]
->run2/87.04-144/5
PROGRAM.ISTA
c64[jatek] [ueltandamemung]
->happ/87.04-47/5
PROGRAM.ISTA
c64[kepernyokezeles]nyomatasa[screen
-dump/freeze szubrutin]
->run/87.04-14/2
PROGRAM.ISTA
c64[kepernyokezeles]szovegkiiratas
type] utasitasa]
->run2/87.04-122/2
PROGRAM.ISTA
c64[menutechnika] [programba] illeszthe
to rutinok ->run/87.04-72/2
PROGRAM.ISTA
c64[nyomatasa] [max. 30 karakter nagy:
tolt] brazolasa ->happ/87.04-56/1
```

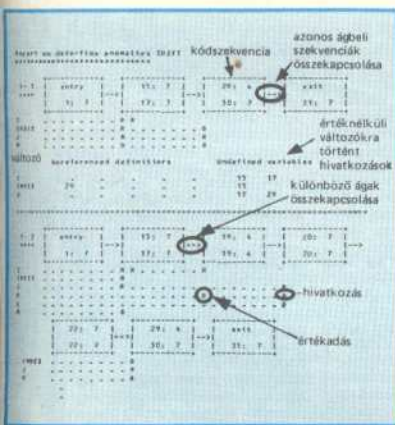








3. ábra



4. ábra

ges dokumentációt is fel tudja dolgozni, mivel az elemző, dokumentáló stb. része minden nyelvnél közös.

A forrásprogramot ún. felülről lefelé (top-down) elemzéssel vizsgálja. Ez azt jelenti, hogy először a program átfogó szerkezetéről gráf és ábra formájában, majd az egyes modulok, komponensek összetételéről és végül egészen programsormélységig kapunk információt.

A legfelső szint a hívási gráf (1. ábra), amely megmutatja, hogy a forrásprogram milyen modulokból, komponensekből áll és milyen a közöttük lévő kapcsolat. Az olvasónak valószínűleg feltűnt, hogy modul helyett általában a komponens kifejezést használjuk. Ennek az az oka, hogy a QUALIGRAPH jelenleg hét programnyelvet tud vizsgálni, és ezeknél különbözőképpen nevezik az alprogramokat: modul, szubrutin, eljárás stb. A komponens kifejezés a legáltalánosabb. Kimenő táblázataiban a QUALIGRAPH is ezt használja. A gráfban, az ábrában lévő téglalapok az adott komponens megnevezését tartalmazzák, az élék iránya és keresztelődései a hívási utakat mutatják meg.

A hívási és elérhetőségi mátrix ugyanezt az információt táblázat formájában közli (2. ábra). A mátrixban a nem közvetlen hívás azt jelöli, amikor az egyik hívott komponens további másik komponent hív meg. Ez azért nagyon fontos információ, mert ha a fejlesztő belejavít valamelyik komponensbe, akkor tudja, hogy az milyen hatással van a többi programrészre. Ennek különösen az „idegen” program karbantartásánál van nagy jelentősége.

A komponens belsejének felépítéséről ad konkrét képet a vezérlési gráf. Ez már ún. kód szekvencia, utasításszekvencia bontásban mutatja az elágazásokat, a vezérlés-átadásokat. A gráf ábrájának téglalapjai a programsorszámokat tartalmazzák, így a fejlesztők közvetlenül az utasítások hatását elemezhetik.

A példákból láthatjuk, mely területeken hasznosítható legjobban a QUALIGRAPH. Új program készítésénél a fejlesztők olyan ábrákat és táblázatokat kapnak, amelyek alapján áttekinthetik „művük” felépítését: a komponensek kapcsolatait, a változók definiálását és a programban beöltött szerepüket. A mérőszámok értékeit felhívják a figyelmet bizonyos rendellenességekre, a szoftver tesztelési segédlete pedig könnyíti a programellenőrzést. Végül nem elhanyagolható szempont, hogy a fejlesztők egységes rendszer szerint szerkesztett dokumentációhoz jutnak.

A szoftverkereskedők és -felhasználók sem maradnak ki a hasznosított sorából, hiszen a QUALIGRAPH-fal mérhetik és összehasonlíthatják a különböző programok minőségét.

Ha egyáltalán fel lehet állítani valamilyen sorrendet, akkor azt mondhatjuk, hogy a QUALIGRAPH leginkább a programok módosításánál, karbantartásánál hasznosítható, elsősorban azok számára, akik hiányosan vagy egyáltalán nem dokumentált szoftverbe akarnak „belenyúlni”, mivel az egyes változások hatását végigkövethetik a teljes programon.

## A QUALIGRAPH fontosabb kimenetei

A kimeneteket négy fő csoportba sorolhatjuk: a hívási hierarchia és a rendszerkomponensek belső vezérlésének jellemzése, valamint az adatfolyam- és komment-analízis.

A hívási hierarchia jellemzésénél említettük már a *hívási gráfot* (1. ábra), amely a rendszerben lévő komponensek közötti kapcsolatot mutatja. Szorosan illeszkedik

hozza a *hívási utak* kimenet, amelyről a rendszerkomponensek lehetséges végrehajtási sorozatát olvashatjuk le. Szükséges esetben találhatunk olyan komponent, amelynek hívására nem kerülhet sor. Ez nyilvánvaló programhiba.

A *hívási és elérhetőségi mátrixot* és táblázat szintén említettük már. Ez a kimenet adja talán a legnagyobb segítséget a programkarbantartáshoz; a hívásoknál a hívási hierarchia nyomon követése a legnehezebb feladat, és ez okozza a legtöbb programhibát. Gyakran előfordul, hogy valamelyik komponent közvetlenül első szinten hív a program, de ugyanakkor többszörös áttételen keresztül is rákerül a vezérlés. Ezt követik a komponensek rangsorát jellemző mérőszámok, mint például a hierarchikus és strukturális komplexitás.

A kimenetek következő csoportja a rendszerkomponensek belső vezérlését jellemzi. Ebben a szakaszban már a komponensek belső működését láthatjuk. A csoport első kimenete a *vezérlési gráf*, amelynek felépítését már leírtuk. Ezt követi a *tesztfa* és a *tesztutak* kimenet. A tesztfa a komponens vezérlési szerkezetének kétdimenziós megjelenítése; ez csak segédeszköz a program ellenőrzéséhez. A tesztutak kimenet adja meg, hogyan kell a programot minimális ráfordítással lefuttatni úgy, hogy valamennyi ága legalább egyszer végrehajtható. A kimenet segítségével meg tudjuk határozni a nagyon sok lehetséges végrehajtás közül a legkisebb számút. Biztosak lehetünk abban, hogy nem maradt ki egyetlen programrész sem, ami később esetleg gondot okozna. A kimenetek e csoportjában kapjuk meg a vezérlési szerkezetet jellemző mérőszámokat, mint a ciklomatikusság számát vagy a vezérlési sűrűséget.

A harmadik csoportba az adatfolyam elemzése tartozik. A változók használatáról két táblázatot kapunk: a *változók használatának összesítője* és az *adathasználati anomáliák riportja* elnevezésű. A táblázatokból kiolvashatjuk, hogy a változó a programban hol kap értéket; van-e feleslegesen definiált változó; milyen továbbgyűrűző hatása van annak, ha egy programváltozó értékét megváltoztatjuk, azaz mely komponensek használják ugyanazt a változót. Nagyon lényeges, hogy a programban ne legyen kezdőérték nélküli változó. Ezt is ellenőrizhetjük a változók riportjából. Adathasználati anomália például, ha egy értékkel rendelkező változónak anélkül, hogy használnánk, újra értéket adunk. Nyilvánvaló, hogy az első értékdadás felesleges volt. Az adathasználati anomáliák riportját a 4. ábra szemlélteti.

Legközelebb befejezzük a kimenetek ismertetését és konkrét példán mutatjuk be a QUALIGRAPH futási „eredményeit”.

PINKE GYÖRGY



# Gyalogvégjáték

Az eddigiekben olyan gyalogvégjátékokat vizsgáltunk, amelyekben csak egy gyalog szerepelt, és a cél a gyalog bevitele volt. Ez sakk-szemponthól nagyon egyszerű eset, programozástechnikailag viszont láthatjuk, hogy milyen bonyolult. Ezért a mai napig sem tudunk rá teljesen általános érvényű, egyértelmű megoldást adni. Nagyon sok program a részfeladatokat jól értekei, és számos speciális esetben a lehető legjobb lépést teszi meg, bizonyos vezető figuráit a győzelemre. Most egy-két példán mutatjuk be, milyen matematikai megfontolások alapján lehet a többgyalogos végjátékok értékelését lerövidíteni.

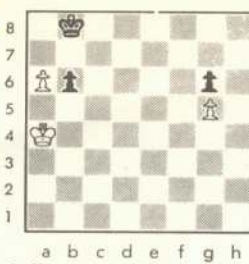
Averbach és Maizelis átfogó könyvet írt Gyalogvégjátékok címmel. Ebben a lehetséges állásokat számos összefüggő fogalom szerint csoportosították. Például kulcsmező szerint, korrespondáló mezők szerint, mértani és huszárpozíciók szerint. Kulcsmezőknél olyan mezőket nevezünk, amelyek közül ha bármelyiket elfoglalja a támadó fél, akkor megnyeri a játszmát. Abban az esetben viszont, ha a védekező fél a kulcsmezőket mindegyikét tartásan meg tudja védeni, a játszma döntetlen. Erre nagyon egyszerű példák a KKG (Király a Király plusz Gyalog ellen) végjátékok, ahol a mértani oppozíció az a taktikai eszköz, amivel az erősebb fél a másikat a kulcsmező elhagyására kényszerítheti. A korrespondáló mezők koncepciója általánosan, de nem olyan könnyen definiálható.

Az 1. ábrán látható példán mindkét fél királyja kedvező helyzetben van. Ha valamelyik király megtámadja az ellenfél gyalogját, úgy a védekező fél rögtön a kulcsmezőre léphet, és ezzel nemcsak megvédi gyalogját, hanem még a támadó fél gyalogját is lenyeri, és megnyeri a játszmát. Világos kulcsmezője b5, sötété pedig a7. Ha világos lép és mindkét fél a legjobban játszik, akkor 1. Kb4 Ka8, 2. Kc4 Kb8, 3. Kb4 Ka8 után az áll-

lás döntetlen. Más változatban az egyik fél nyilvánvalóan elvesztené a játszmát. Ebben az egyszerű esetben nincs kapcsolat más mezők között, azonban egy komplexebb példát mutat Lasker híres tanulmánya (lásd a 2. ábrát).

A kulcsmező a b5 és a g5. Ugyanis ha világos e kettő közül bármelyiket is elfoglalja, checkerlét sötét térfelére és megnyeri a partit. Világos azonban nem tudja közvetlenül megtámadni e kettő közül egyik mezőt sem, mert sötét azt még idejében megvédené, és ezzel megakadályozná a behatolást. Nem vezet például célra a következő lépéssorozat: 1. Kb3 Kb7, 2. Kc4 Kb6 3. Kd3 Kc7 4. Ke3 Kd7 5. Kf3 Ke6 6. Kg3 Kf6 7. Kh4 Kg6. Mindezek ellenére a pozíciót világos megnyerheti, mert lépéskényszerűt tud előidézni, és ezzel sötétet a kedvező mező elhagyására kényszeríti a következőképpen: 1. Kb2 Ka7 2. Kb3 Kb7 3. Kc3 Kc7 4. Kd3 és most sötét több folytatás közül válassztathat, de egyik sem menti a játszmát. Például 4. ... Kd7 5. Kc4 stb., ha 4. ... Kb6 5. Ke3 stb. Ha pedig 2. ... Ka6 lépést tenné sötét, akkor 3. Kc2 nyer.

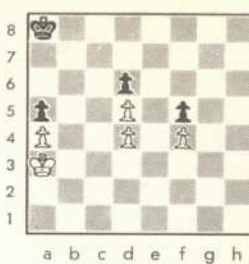
A program rögzített gyalogokkal a nyeréshez vezetett utat gyorsan és pontosan kiszámíthatja. Az algoritmus megvizsgálja, hol vannak az állásban áttörési pontok (jelen esetben b5-ön és g5-ön), majd az összes olyan mezőt, amelyikre a király léphet, két koordinátával jelöli. Ezek megmutatják az adott mezőnek az egy vagy két áttörési ponttól való távolságát. Ennek alapján az előbbi hadállásra kiszámított koordinátákat a 3. ábrán láthatjuk. Az első koordináta megmutatja, hogy az adott mező milyen távolságra van a b5 ponttól, a második koordináta pedig a mező és a g5 pont távolságát jelzi. Pontosabban azt, hogy hány lépésben lehet eljutni onnan a királlyal a b5, illetve a g5 mezőre. Ha világos kiírte az olyan mezőt áll, hogy akármelyik koordinátája kisebb a sötét



1. ábra

8	26	25	24	23	32	42	52	62	
7	16	15	14	23	32	41	5	6	1
6	0	6	5			4	1	5	0
5									
4									
3	27	16	15	14	23	32	41	5	1
2	27	25	24	23	32	42	52		
1	37	36	35	34	33	33	43	53	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

3. ábra



2. ábra

8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	a	b	c	d	e	f	g	h	

4. ábra

királlyal és világos van lépésen, akkor megnyeri a játszmát. Ha például világos király d3-on, sötét király pedig d7-en van, akkor világos koordinátája (1,4), sötété (2,3). Ha világos lép, akkor egy lépésben megtámadhatja a b5 kulcsmezőt, amit sötét legalább két lépés múlva védhetne csak meg. A programnak az állásértékelés során elég csak a koordinátákat vizsgálni.

Bonyolultabb esetben, ha viszonylag kevés a legális lépések száma, a program a megoldásfa egy részét táblázatban tárolhatja (lásd az 1. táblázatot), így azt csak egyszer kell kiszámítani. Az előbbi hadállásra ezt a következőképpen készíthetjük el. Részmegoldástán tekintjük a játékfanak azt a részét, amelyben a világos király adott pozíciójából eljut a két kulcspontra valamelyikéhez. A hadállást tekintve a világos király viszonyban, a sötét király huszonegy különböző mezőre helyezkedhet el. Tehát egy 26 x 21-es táblázat kell készíteni. A táblázat elemeinek a száma ezért 26 x 21, azaz 546. A sorok a sötét királypozíciót, az

oszlopok pedig a világos király helyzetét. A táblázatban levő kétjegyű számok első számjegy megmutatja, hogy hány lépésben nyer világos, ha ő következik lépésre. A második számjegyből pedig meg tudhatjuk, hány lépésben veszít sötét, ha a nyertelen lépni. A zérus természetesen a döntelent jelenti. Ha világos a program, akkor úgy kell játszania, hogy ha lehet, az első számjegy minden lépés megtételekor csökkenjen. Ezzel biztosítja a nyerést.

Olyan pozícióban, ahol világosnak csak egy nyereső lépése van, a program a 2. táblázatot is használhatja, ahol az első számjegy megadja, hogy milyen mélyen van a nyereső (ha nyerhető az állás), a második számjegy pedig megmutatja, hogy a királlyal milyen irányba kell lépni a nyeréshez. A táblázat kitöltésekor a 4. ábrán látható királylépések irányait vetjük figyelembe, a 2. ábrán bemutatott Lasker-tanulmány pozíciójában a világos királyt az a mezőre, a sötét királyt az f7 mezőre helyeztük át.

KOVÁCS P. ATTILA

1. táblázat

	a6	b6	f6	g6	h6	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
b1	60	60	14	11	11	80	0	80	0	40	14	11	11	60	0	60	0	40	14	11	11
b1	40	40	14	11	11	70	7	50	45	14	11	11	60	50	60	50	14	11	11	11	
c1	10	30	14	11	11	10	6	60	56	14	11	11	50	40	56	45	14	11	11	11	
d1	11	10	14	11	11	11	5	50	45	14	11	11	11	10	40	50	45	14	11	11	
e1	11	11	14	11	11	11	10	40	14	11	11	11	10	40	14	11	11	11	11	11	
f1	11	11	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	10	0	10	
g1	11	11	0	10	11	11	11	10	0	0	10	11	11	10	0	0	10	11	11	11	
h1	11	11	0	10	11	11	11	10	0	0	10	11	11	10	0	0	10	11	11	11	
e2	60	60	11	11	11	50	0	40	0	10	11	11	60	0	60	0	40	10	11	11	
f2	45	45	11	11	11	40	40	30	13	11	11	11	50	5	30	13	11	11	11	11	
c2	13	33	11	11	11	10	20	34	13	11	11	11	10	4	30	34	13	11	11	11	
d2	11	12	11	11	11	11	30	20	13	11	11	11	10	3	30	13	11	11	11	11	
e2	11	11	11	11	11	11	10	10	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	11	
f2	11	11	10	11	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	
g2	11	11	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	
h2	11	11	0	10	11	11	11	10	0	0	10	11	11	10	0	0	10	11	11	11	
a3	60	60	11	11	11	50	0	40	0	10	11	11	60	0	60	0	40	10	11	11	
b3	40	20	11	11	11	40	3	30	13	11	11	11	10	10	10	10	11	11	11	11	
c3	10	20	11	11	11	10	2	20	12	11	11	11	10	10	10	12	11	11	11	11	
d3	11	10	11	11	11	11	10	1	10	11	11	11	10	10	10	10	11	11	11	11	
e3	11	11	11	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	11	
f3	11	11	10	11	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	
g3	11	11	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	10	0	10	11	11	11	11	
h3	11	11	0	10	11	11	11	10	0	0	10	11	11	10	0	10	11	11	11	11	
c4	10	1	11	11	11	10	10	11	11	11	11	11	10	10	10	11	11	11	11	11	
h4	11	11	10	1	10	11	11	11	11	11	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	

2. táblázat

	a6	b6	f6	g6	h6	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a1	63	63	0	0	85	0	85	0	43	0	0	63	63	0	43	0	0	0	0	0	0
b1	43	43	0	0	75	0	53	0	0	0	0	62	53	62	53	0	0	0	0	0	0
c1	0	33	0	0	0	0	65	52	0	0	0	0	52	43	52	0	0	0	0	0	0
d1	0	0	0	0	0	0	0	51	0	0	0	0	0	0	42	51	0	0	0	0	0
e1	0	0	0	0	0	0	0	0	41	0	0	0	0	0	0	0	41	0	0	0	0
f1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
g1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
h1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
a2	65	65	0	0	53	0	43	0	0	0	0	65	65	0	43	0	0	0	0	0	0
b2	45	45	0	0	53	33	43	33	0	0	0	0	55	0	33	0	0	0	0	0	0
c2	0	35	0	0	0	32	23	32	0	0	0	0	0	0	45	32	0	0	0	0	0
d2	0	0	0	0	0	0	22	31	0	0	0	0	0	0	0	31	0	0	0	0	0
e2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
f2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
g2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
h2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
a3	68	68	0	0	55	0	45	0	0	0	0	68	68	0	45	0	0	0	0	0	0
b3	48	23	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
c3	0	22	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
d3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
e3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
f3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
g3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
h3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
c4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
h4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



**Szokásunkkal ellentétben ezúttal olyan hosszabb olvasói leveleket közlünk, amelyeket általában nem szoktak kitenni a kirakatba.**

*Az első nekem szól:*

**Mészáros Gyula, Budapest**

Rendszeres olvasója vagyok a Magazinak, minden számban találok két-három jó cikket. Az utóbbi időben azonban kissé megrendült a bizalmam Önben és a lapban is. Néha az az érzésem, hogy a munkatársak nem beszélnek egymással és/vagy nem olvassák a lapot. A legjellemzőbb példa erre az idei első szám 46. és 47. oldala. Érdekes egybevetheti Göbböls Lászlónak írt választát a 46. oldalon és a 47. oldal alján található hirdetés az Enterprise klubról. Enterprise-zal foglalkozom már egy ideje, így ennek a gépnek a „sajtóját” meg merem ítélni.

A ZX-Spectrum emulátorprogram létezik, nekem is megvan. Szívesen el is küldeném ingyen bárkinek, ha tudnák, hogy ezzel nem véték a szerzői jog ellen. A program 16 k hosszú, és élet-hüvely emulálja a Spectrumot.

A következők olvashatók Káli Lászlónak írt válasza végén (88/1. szám): „... úgy nézett rám, mintha egy Enterprise MS-DOS-t kérten volna.” Akkor lehet, hogy valamilyen megelőzött az NSZK-t! Itthon ugyanis létezik az ún. IS-DOS, amely parancs és lemezformátum szinten az MS-DOS-szal, felépítését tekintve a CP/M-mel kompatibilis. Ha jól tudom, a Microteam is gyárt lemezegység-vezérlőt.

„Egy diákerszenyőről, nagyon komolyan” című cikkére is szeretnék reagálni. A versenybeszámoló nem lehet megfigyelés nélkül olvasni. Élő, megoldásra váró problémát vet fel a vakok és gyengéltezők számítástechnikai képzése és munkába állása kapcsán. Teljesen egyetértek azaz, hogy az otthoni munkahely lenne az igazi.

*Nem szeretném, ha a bizalma megrendült volna a lapban, hiszen azt sokan szerkesztjük, legfeljebb bennem, ha arra valóban részgálátam.*

Az IS-DOS valóban megvásárolható a CENTRUM ÁRUHÁZAKban. A Spectrum emulátor gyártását a VIDEOTON Elektronikai leányvállalata megkezdte, az emulátor nemcsak szoftver, hanem hardver elemeket is tartalmaz.

Romvári Gábor, az Enterprise klub vezetője egyébként szívesen látja a szofverlehetőségek iránt érdeklődő Enterprise-tulajdonosokat a klubban (telefonja: 810-950/473-as mellék).

Ami a vak programozók ügyét illeti, sajnos a jelzett cikkre éppen az érintettek, a vállalatok, a kutató- és fejlesztőintézetek nem reagáltak. A problémát akkor is ilyen kell oldani, például fel lehetne élénkíteni az ilyen típusú beruházás iránti kedvet adókedvezményel, de ebben az esetben az erőszakos állami beavatkozást sem tartanám elfogadhatatlannak. Úgy hallottam, hogy például a szomszédos Ausztriában is államilag előírták, hogy meghatározott létszámú vállalatnak hány vak embert kell foglalkoztatnia.

*A következő íráshoz csak annyit előlőzöm, hogy nem egyforma az izlésünk.*

**Kálmán János, Budapest**

Négy év óta többé-kevésbé rendszeresen olvasom folyóiratukat. Sok segítséget kaptam a Mikromagazintól, kezdve a BASIC első lépésén, egészen a Z80 assembly programozásig. Éppen ezért sajnálom, hogy a korrek tudományos ismeretterjesztést mindinkább fenyegető, Kávéházi Konrad stílusú zurnál-tudományoskodás újabb folyóiratukban is helyet kér, és — sajnos — kap.

A színvonalcsúszás iskolapéldája Szulovszky Csaba könyvismertetője a MESZ Számítástechnika Mikrokalauz c. kiadványáról. A pár flekkes írás szerzője túl szűknek érzi a recenzio valóban hálátlan műfaját: a laza stílusban előadott, virtuóz Nagy Elmélet babérait vágyik. Munkáját egy rendkívül jelentős, ám kevésbé plauzibilis fizikátörténeti téma felvételével kezdi: felvilágosít arról, hogy az Archimédész annak idején nem fűrdik meg, bizony jó 2000 esztendő késésben lenne a fizika.

Letarolva a tudománytörténet fő kérdéseit, épp ideje, hogy a pontos, szinte időtlen zsenialitász szerzőnek a filozófia kanyargós ösvényeire vezesse. Itt is hamar rendet teremt. A megoldás — állítólag — egy ókori filozófus egy mondatában rejlene: „Minden tudás emlékezés csupán”.

Jómagam, reménytelenül és örökre laikus lévén csak kullogok a recenzens szárnyaló zsenialitása mögött, de szavai, mondati között az összefüggést föl nem lehetem.

Örkény írta az élet értelme c. egypercesében: „Ha sok cseresznyepaprikát madzagra fűzünk, abból lesz a paprikakoszorú. Ha viszont nem fűzzük fel őket, nem lesz belőlük koszorú. Pedig a paprika ugyanannyi, éppoly piros, éppoly erős. De mégse koszorú. Csak a madzag tenné? Nem a madzag teszi. Hát akkor mi? Aki ezen elgondolkozik és ügyel rá, hogy gondolatai ne kalandozzanak összevissza, hanem helyes irányba haladjanak, nagy igazságoknak jöhet a nyomára.”

Szulovszky írásában találhatunk információkat az ismertetni kívánt kiadványról is, főként idézetek alakjában. Ha Örkényre hallgatva megpróbálta volna összefűzni ezeket, recenzio született volna. Így csak papír és betűk halmaza — bár utóbbi is nyomdatérmék.

*Szulovszky Csaba válasza:*

Tisztelt Kálmán János! Noha írásomat kritikával — méghozzá negatívval — fogadtát, örömmel vettem a megkeresést. Szellems, helyenként szikporozó bírálati komoly kulturisztórikus tájékozottságról tesz tanúbizonyságot. Ugyan „a színvonalcsúszás iskolapéldájának” titulálta könyvismertetőmet, előre is tisztázni kívánom, hogy nem recenzio írtam, sőt nem is könyvismertetés. Szándékomban — s hiszem, hogy ez sikerült is — és célt mindössze az anyagi volt, hogy némiképp bepillantást nyújtsak a nagy lélegzetű, hatalmas területéket felölelő Mikrokalauz sorozatába. A „Kávéházi Konrad stílusú zurnál-tudományoskodás” távol áll tőlem meg a publikált cikktől is. Az ugyanis nem tudományos volt, hanem tájékoztató arról — kivételesen kerülve a megszokott szárazságot —, hogy létezik a számítástechnika világában egy kiadvány, amit csak kevesen ismernek.

Úgy tűnik soraból, nehezményezi, hogy stílusommal szakítottam a havilap bevált „szóvirágai-

val”. Ezt bátran vállalom. Nem hiszem ugyanis, hogy egy 48 oldalas sajtóterem minden mondatának azonos stílusúnak kell lennie, s azt sem hiszem, hogy egy kissé más is, más szín — nem állítom, hogy jobb mint a többi — ártalmára van egy újságnak. A másság még önmagában nem negatívum.

Amin csodálkoztam azonban, hogy éles szemével, kutató alaposágával egy kedvezőtlenül összekever egy recenzioval. Mindeneset élvetnem stílusát, kritikus, szellemes hangvételét, s hadd tegyek egy ajánlatot: ha szerzőnk közé állna, írásával emelné a lap színvonalát. Üdvözlettel Szulovszky Csaba, aki végül is nem Kávéházi Konrad.

**Négyesi Károly és Négyesi Pál, Budapest**

Kérem, közölje le ezt a levelet. Én nagyon szeretem ezt a lapot. Szerintem a legjobb magyar számítógépes szaklap. Sokoldalú és rendszeresen jelenik meg (ezért jobb a Spectrum világnál). Dehát, hogy semmi se lehet tökéletes, úgy a Magazin sem az. Ön azt írja, hogy friss festékszalaggal nyomtatunk. Ez azt jelenti, hogy 20-30 programként új festékszalagot kell venni? Tudom, hogy ez a 20-30 program sok, de ha valaki rendszeresen és egy alkalommal nem egy programot küld? És ha nincs nyomtatóm, akkor hogy küldjek be programokat?

Sajnos a lapban csak szépen és világosan nyomtatott programokat tudunk közölni. Ha tehát azt akarja, hogy a programjai megjelenjenek, akkor gondoskodnia kell a megfelelő nyomtatóról. A programokat nem tudjuk hibamentesen kiszedni sem.

*A következő levelet a programolásával kapcsolatban kaptam. Egy kicsit rövidítve közreadom:*

**Békes Sz. András jeltje**

Több mint négy éve vásároltam gépet, pénzt áldoztam akkor arra is, hogy 80 k-s legyen.

De elég a nosztalgiaiból, maradjunk az egyszerű matematikánál. Számolok, kérem, ellenőrizzenek. 970 felhasználói- és 1480 játékgépprogramot archiváltam a mai napig 130 kazettán, csereház 40 darabot mozgatok, 20 db megsértült, más csócsa lés magnója miatt. A 130 kazetta (60-as 90-es ve gyesen) legalább 310 órát igényel, hogy tele legyen programmal, 30 Ft/óra országos átlag óraberét, 60 Ft/kazetta egyegységért és 2600 Ft számítógép- és tévéjavítási díjat figyelembe véve, négy év alatt ez — várjunk csak! — Az utóbbi két év forgalma alapján kiünetésben akar részesíteni a helyi postahivatalt! Mennyi is ez? Összesen a felsorolt 26 300 forint, havi 550 forint (a kosztpréznből), ez több mint 10 forint egy archivált programra.

Valóval vannak elítélendő esetek: Enterprise-program másolva 100 forint darabonként! Ezt nem meri hirdetni a Magazin! Ki mondta, hogy a C64-es gyűjtőtől venni KELL, hálápenz, boravallót KELL adni bárkinek? Tegyük őket tönkre, ne vegyünk tőlük! CSERÉLJÜNK, de ne csak EGYÖLDALÚAN! Úgy érzem, elfogadható, hogy ha valakit DOLGOZTATUNK, annak MUNKÁJÁT honoráljuk.

*Leveleiket — még a kritikákat is — örömmel várja*

KOVÁCS GYÖZŐ



# A TIT ajánlja

## Zenei oktatóprogram-csomag C64 és C128 számítógépre

A programcsomag feladata, hogy elsősorban tanórán kívüli alkalmazás során tanulónak és pedagógusnak segítségére legyen.

Az új program az alapfokú zeneoktatás legfontosabb elemeit tartalmazza úgy, hogy ezek összefüggéseikben is megmutatkoznak, de a gyakorlaton túl zenei fantáziája, kreatív készsége is fejlődhet a tanulónak.

A programok lényege, hogy hangzó vagy vizuális feladatot adnak, a tanuló erre válaszol, s a program ennek megfelelően folytatódik tovább. Ebben az értelemben egy tanárt modellez a program, de mégsem a tanár helyettesítéséről van szó, hanem arról, hogy amit munkánk során ótszór, tízszor, százszor kell elismételni, azt miért ne tegye a program. A tanárnak így is lesz bőven tennivalója, és több idő marad arra, hogy az órán az élő zenével foglalkozzon.

A programcsomag elemei az alábbiak:

### "DALLAM"

Három részből áll:

- a program dallamának leéneklése
- saját dallam begépelése
- dallamírás

### "HANGKÖZ"

A hangközök szolmizációját saját ötféle nehézségi fokú gyakorlatban.

### "AKKORD"

Ez a program a hangzafelismerést segíti.

### "KOMBI"

Használható fejlesztő a hangsorokban való jártasságot, a szolmizációs készséget, a zenei memorizálást, a formaérzéklet ill. ritmusfantáziát.

### "MOZART"

A program a zeneoktatás egyik legproblematikusabb területével, a funkciók érzék fejlesztésével foglalkozik. Alapjól Mozart játékos dallamszerkesztési módszere szolgál.

Ára mágnestapezen: 1500 Ft + ÁFA  
kattentán: 1300 Ft + ÁFA

## Szolmizációs gyakorlatok

Ének-zenei oktatóprogram Commodore 64 számítógépre

A "Solmizációs gyakorlatok" programcsomag alapvető segítséget nyújt a szolmizációs készség fejlesztéséhez. Lehetővé teszi biztosít a kotta írás-olvasás megtanulására, eközben megismerteti és gyakoroltatja a pentatonikus, diatonikus, alapfokú kromatikus hangkészletet. Négy

különböző nehézségi fokon gyakoroltatja a kottaképről, illetve a hallás utáni szolmizálást. A feladatok végrehajtását ellenőrzi és értékeli. A szolmizációs gyakorlatok alapját négy száz különböző dallam képezi.

A program azoknak a tanulónak készült, akik a zenei alapfogalmakkal vagy a számítógéppel csak most ismerkednek. Megtanítja a szolmizációs hangoknak megfelelő billentyűk használatát, megismerteti a hangok előjegyzésektől függő helyét a vonalrendszeren.

A programcsomag kihasználva a Commodore 64 zenei és grafikus lehetőségeit, kiválóan használható a szolmizációs készség játékos formában történő fejlesztésére. Ezért ajánljuk minden általános és középiskolának, szakiskolának, zenei szakoknak, továbbá minden zene iránt érdeklődő tanulónak otthoni tanulásra.

A program biztosítja a nehézségi fok (szint, tagolás, tempo), a képernyőszín és a megszólaló hangszer kiválasztását. A következő menüből lehet választani:

### Programbeállítás

- 1.1 nehézségi fok megadása
- 1.2 szín beállítás
- 1.3 hangszer kiválasztása

### Hangszer kiválasztása

Meghatározható, hogy a gyakorlatok milyen hangszeren szólaljanak meg:

- C64 klarinét
  - furulya harmonika
  - csembaló trombita
  - xilofon zongora
- alapeállítás: C64 szintetizátor

### Szolmizálás hallás után

A hallásfejlesztés szempontjából ez a programcsomag legfontosabb gyakorlata. A tanuló a lejátszott dallam (dallamrészlet) alapján gyakorolhatja a hallás utáni szolmizálást, úgy, hogy a hallott dallamot újra énekelve a szolmizációs jelek begépelésével állítja elő a dal kottaképet.

### A használathoz szükséges konfiguráció:

- Commodore 64 alap gép
- TV vagy monitor
- VC - 1541 lemezegység

Ára: 1120 Ft + ÁFA

### Grafikus fejlesztő eszközök demonstrációja

Graphics Development Toolkit demo-VOIDMO

### Számítógép típus: IBM XT, IBM AT

Operációs rendszer: Microsoft MS-DOS V.3.20

A VOIDMO bemutatja az IBM Graphics Development Toolkit használatát, grafi-

kus lehetőségeit. A VOIDMO-t FORTRAN nyelven írták, a forrásprogram a lemezen megtalálható. A forrás és a VOIDMO együttesen segíti a Toolkit használatának megtanulását.

A lemehez mellékelünk magyar nyelvű (BASIC, FORTRAN és PASCAL) nyelvi füzeteket.

A grafikus megjelenítés az IBM Graphics Development Toolkit V. 1.0 verziójára épül.

Ára: 10 000 Ft + ÁFA

### Post Processor Program - PPP

Számítógép típus: IBM XT, IBM AT  
Operációs rendszer: Microsoft MS-DOS V.3.20

A PPP program lehetővé teszi, hogy úgynevezett EGL alfanumerikus grafikus leíró nyelven írt fájlokat képernyőre felrajzoljunk, részleteket kinagyítsunk, és a kijelölt rajzrészletet tetszőleges, az IBM Graphics Development Toolkit által támogatott grafikus nyomtatónyelvre rajzológépen kirajzoltsassuk. (A PPP programmal közvetlenül kirajzolható a GSP szubrutinkönyvtárral előállított EGL fájlok tartalma.)

A grafikus megjelenítés az IBM Graphics Development Toolkit V.1.0. verziójára épül (így a megjelenítés eszközfüggetlen).

Ára: 30 000 Ft + ÁFA

### Grafikus alprogramcsomag

Graphical Subroutine Package-GSP

Számítógép típus: IBM XT, IBM AT

Operációs rendszer: Microsoft MS-DOS V.3.20

A GSP egy grafikus szubrutinkönyvtár, amely lehetővé teszi interaktív grafikus alkalmazási programok kifejlesztését, az interaktív grafika oktatását stb. A GSP egyaránt használható Microsoft C, FORTRAN és PASCAL nyelven (akár közvetlen írt) programokból.

### Grafikus adatok tárolása

VDI Metafile-ban  
EGL alfanumerikus grafikus leíró nyelven.

A grafikus megjelenítés az IBM Graphics Development Toolkit V.1.0 verziójára épül. (Így a megjelenítés eszközfüggetlen.)

Ára: 30 000 Ft + ÁFA

Forgalmazza: Tudományos- és Informatikai Intézet,  
Budapest, Pf.: 454. 1372

## FELHÍVÁS

Intézetünk 1986-ban pályázatot hirdetett a munkatársi intézkedéseinkben használt számítógépes oktatóprogramok készítésére.

A pályázatra benyújtott oktatóprogramok közül az alábbiak bemutatást kaptak, továbbá az ismeretlen részlethez meg is szereztek programokat Intézetünk Programozó Osztályán.

Az alábbiak tárgya az általános és középiskolák elterjedt oktatási feladatainak megoldására készített, az IBM XT, Commodore 64 gépekre készített számítógépes oktatóprogramok, amelyeket az Intézetünk Programozó Osztályán készítettünk. A programok a következők: "DALLAM", "HANGKÖZ", "AKKORD", "KOMBI", "MOZART".

Ismeretlen lehet az alábbi típusú programokkal:

- akkordok megírása
- a szolmizálási gyakorlatok segítő eszköze
- hangközök szolmizációja

Intézetünk, csak a szerzőkkel szembeni kötelességét véve, a fent felsoroltakat nem nyújtja meg ingyen, hanem a szerzőkkel megkötött szerződés alapján.

A fent felsorolt programok elkészítésében közreműködtek a szerzők mellett az Intézetünk Programozó Osztályának munkatársai is, akik a szerzőkkel együtt intézték a munkát.

TUDOMÁNSZERZÉSI ÉS INFORMATIKAI INTÉZET  
BUDAPEST, H-1120, PF. 454. 1372

## A TUDOMÁNSZERZÉSI ÉS INFORMATIKAI INTÉZET

előzetes megbeszélés szerint díjmentes programbemutatót tart (vidéken is) az általa forgalmazott oktatóprogramokból.

Horváth Zsuzsna 665-011/2663 mellék  
vagy 813-197

Budapest, Pf.: 454. 1372



## Csillagok, csillagok...

A Tudományos- és Informatikai Intézet programjaináltaiban tallózza három érdekes programján figyeltünk fel. Témájuk igazán kuriózum — csillagászat. A C64-es változat az oktatási programok között leginkább „csillagászati”-nak mondható árával tűnt ki (3310 forint, amelynél magasabb ár nincs is a katalógusokban), de ez nem közoktatási célokra készült. Végül inkább a két „földközeli” Plus/4-es programot néztük meg, mert kíváncsiak voltunk, hogy mit láthatnak az általános iskolások a két program birtokában.

Nos, annál biztosan többet, mint amit a földrajz tankönyvből megtudhatnak. A 8. osztályos földrajzknönyv sorra veszi az évszakokat, a zónaidőket, a Földet és bolygó-társait, a Holdat fényváltozásaival, és még a Napra is bőven jut ereje. A csillagokra és a csillagrendszerekre azonban már csak néhány oldal marad. A csillagképeket mindössze az utolsó lap csillagképkepe mutatja — minden kommentár nélkül.

A kommentárról a stílusos nevű Göncöl Társaság gondoskodik, az említett két Plus/4-es programmal. A két program anynyira összefügg, hogy csak együtt érdemes róluk beszélni. A programok adatait a táblázatban foglaltuk össze.

Forgalmazó:	Tudományos- és Informatikai Intézet
Termékeknevek:	Forgó csillagok, ill. Csillagképek
Szerzők:	Pulgar László, ill. Bartus Ferenc, a Göncöl Társaság tagjai
Géptípus:	Plus/4
Hardver:	kazetta és floppy
Dokumentáció:	hiányosak, nem elég rendezettek
Árak:	440/560 forint, ill. 500/630 forint (kazetta/floppy-árak!)

A két program közül — ahogyan az árból is kiderül — a „Csillagképek” teljesítménye a nagyobb. Az elemzés az egyszerűbbel, a „Forgó csillagok”-kal kezdtük, amely a csillagok égbolt forgatását mutatja be. Rengeteg variációs lehetőségünk van. Akár percről percre végigmehetünk egy napon, de akár a teljes éven is. Ugyanakkor kiválaszthatjuk, hogy a Föld melyik koordinátákkal jellemzett helyéről szeretnénk nézni az égboltot. A koordinátát kijelölhetjük úgy is, hogy a világ nagyvárosai közül választunk (Kairó, Tokió, Lisszabon, New York, Róma, Budapest, Bécs, Párizs, Lon-

don, Varsó, Berlin, Moszkva, Stockholm, Oslo, Murmanszk közül válogathatunk).

A képernyő kör alakú csillagterképén árnyékoltan látszik az a rész, amelynek csillagai nem észlelhetők. A látható égbolt az ábrázolás tulajdonságai folytán ellipszis alakú. A csillagképek apró vonalakká, és eléggé torzítottak ahhoz képest, ahogy az égen eredetiben látjuk őket. Hasznos lehetőség, hogy a program kérésre kinagyítja a látható térséget a teljes képernyőre (zoom). Nagyon hiányzik azonban egy automatikus forgathatóság, hogy az eseményeket dinamikusan is megfigyelhessük.

A programot hamar megunhatjuk, ha nem ismerjük a csillagképeket. Ezek megismerése után viszont feltétlenül érdemes visszavisszatérni hozzá, mert pontosan csak ezzel a programmal láthatjuk az évszakok hatását.

A „Csillagképek” program leírásából minden bizonnyal hiányzik valami kezelési útmutató, mert többször is elakadtunk a programmal. Érezhetően várt valamire, de nem tudtuk kitalálni mire, ezért újra kellett indítani (a floppys változatot vizsgáltuk). További érdekesség, hogy a STOP gombot nem tiltja le. Ennek hátrányáról később szólnunk.

A „Csillagképek” program rengeteg modulból áll. Ennek oka az, hogy a szerző a csillagképeket csoportokba osztotta, és az egyes csoportokat az angol ábcé betűivel kódolta. A-tól Z-ig huszonhat csoport van. A csoportokban az egy-két csillagképen kívül nevezetes csillagászati objektumok is szerepelnek. Ilyen objektumok a legfényesebb csillagok, kettőscsillagok, ködök, extragalaxisok stb. Fontos, hogy alapállásban a csillagképek nincsenek vonalakkal összekötve. Ez csak külön kérésre jön létre. Ugyanakkor külön kérésre jelennek meg a feliratok és a különleges objektumok jelei. A képi ábrázolás megpróbálja követni a csillagok fényességét is, de ez valószínűleg a monitorok hibái miatt nem eléggé érzékelhető. Az egyes csillagképek felismerése jól gyakorolható. A kép alján rövid magyarázat is kérhető, ami hathatós segítség, nem kell mindjárt könyvek után nézni.

Ha elég sokáig ismerkedünk a csillagképekkel, akkor igen tetemes ismeret birtokába juthatunk. Tudásunkat ellenőrizhetjük a program ASTRO TOTO-jával, amely száz kérdésből ad fel kérdéseket véletlenszerű sorrendben. A vájtfüllek ilyenkor segíthetnének magukon a STOP gombbal, és puszkázhatnának a program adataiból, ha en-

nek lenne értelme. A program ugyanis helytelen válasz esetén azonnal közli a helyeset, és ráadásul semmilyen statisztikát nem készít. Ha versenyezni akarunk, akkor bizony magunk strigulázhatjuk a helyes válaszokat a bölcs számítógép mellett. Ez apró hiba, amelyen könnyű segíteni.

A programok képábrázolása eléggé szenved a képfelbontás korlátaitól, de vannak elég jól sikerült, szép képek is. Főleg a teljes csillagterkép ábrázolása nem éppen lenyűgöző, de ezen valamelyest segít a kinagyító funkció. A „Csillagképek” összefoglaló ábráján az évszakok is láthatók. Az évszakos jelenségeket mégis inkább a „Forgó csillagok”-kal érzékelhetjük jobban. A két programot tehát csak együtt érdemes megvenni!

Mindkét program semmibe veszi a déli félgömb csillagképeit. Kár! Pedig szívesen néznénk Buenos Aires, Melbourne stb. csillagos eget is, legalább számítógépen. Reméljük, hogy a Göncöl Társaságban erre is lesz még energia. Persze már ezért a két programért is nagy köszönet jár nekik.

Kezelhetőség:	jó
Teljesesség:	jó
Dokumentáltság:	közepes
Használhatóság:	kiváló
Ár/teljesítmény:	jó
Összbenyomás:	jó

A programpáros összességében jónak ítéltük, de kellett volna még egy kicsit csiszolni rajtuk.

A programok nemcsak általános iskolában és csupán szakköri foglalkozáson, hanem a középiskolai oktatásban és az önképzésben, valamint amatőr csillagászok képzésére is használhatók. Nem árt megemlíteni, hogy a profi csillagászok igen sok mindenben számítanak az amatőrök munkájára, tehát tanításuk, tudásuk ápolása nagyon fontos.

ZSADÁNYI PÁL—i/f. ZSADÁNYI PÁL  
Visszatérő: A Tudományos- és Informatikai Intézetben tájékoztattak bennünket arról, hogy a korábban elemzett „Ábrázolás” programcsomag dokumentációját kijavították, és a programcsomag még egy további programmal is bővült. Öszintén örülünk a fejleményeknek. (A szerk.)



**Kikuchi, Makoto:**  
**Japán csoda — japán szemmel**  
 (Budapest, 1987. Műszaki Könyvkiadó, 160 oldal. Ára: 44,— Ft)

A könyv bemutatja a japán ipar növekedését az elektronika térhódításától kezdve napjainkig. Olvasmányos a fejlett elektronika világ háborújáról, a társadalom egyes rétegeinek magatartásbeli változásáról. A Sony cég igazgatója hitelesen mutatja be a „japán csoda” történetét, a robbanásszerű fejlődés megdöbbentő tényeitől a látásművészt.

Aki a könyvet elolvassa, egy kicsit rá fog hangolódni a japán gondolkodásmódra. A nagy kiugrás mögötti történelmi, antropológiai, pszichológiai, szociológiai hátternek a műszaki, gazdasági és politikai összefüggéseivel is megismerkedhet. Filozófiai mélységei mellett is kellemes és szórakoztató olvasmány műszaki szakembereknek, közgazdászoknak és a korszerű elektronika eredményei iránt érdeklődőknek egyaránt.

**Lipovszki György:**  
**PC FORTH**  
 (Budapest, 1987. LSI ATSZ, 133 oldal. Ára: 162,— Ft)

A könyv a Laboratory Microsystem fig-FORTH alapú, IBM PC-re készült PC/FORTH rendszerét ismerteti.

A PC/FORTH a FORTH fig-FORTH szabványán alapul. A leírás kiter a fig-FORTH és a fig-FORTH eltéréseire is.

A könyv a gép bekapcsolása utáni azonnali szükséges tudnivalók (rendszer- és programindítás, a FORTH-ból való kilépés, alapvető screenkezelés) leírása után a (fix vagy sérthető) lemezen lévő rendszerfájlokat, a PC-DOS és a PC/FORTH kapcsolatát, az alapvető utasítászavart, majd a szövegszerkesztési üzemmódot ismerteti.

Részletesen bemutatja a 8086-os assembler PC/FORTH-beli használatát. Külön fejezetben tárgyalja a belső felépítésű információkat, a fix paramétereket, a CPU regiszterek felhasználását, a memóriafelosztást, a fontosabb utasítászavak szótári formáját, az állapotbájt felépítését és az utasításnevek kezelését.

Végül néhány PC/FORTH-ban lévő programrendszerrel közöl.

**Peckham, Herbert:**  
**BASIC nyelvű programozás az IBM PC-n**  
 (Budapest, 1987. McGraw-Hill—Novotrade, 331 oldal. Ára: 219,— Ft)

Ez a könyv H. Peckham BASIC: A Hands-on Method címmel megjelent könyvének átdolgozása. Az eredeti kiadás a különböző, párbeszédés üzemmódban működő számítógépeken alkalmazható BASIC nyelvet ismertette meg az olvasót. Ez a kiadás a korábbi dolgozza fel, speciálisan az IBM személyi számítógépen való alkalmazásokról.

A létező legtöbb BASIC tankönyvnek két, nem túl kellemes jellemzője van. Az egyik az, hogy az olvasókkal szemben már igen gyorsan magas matematikai igényeket támasztanak, és emiatt az olvasókörük beszűkül. Az olvasók többsége ugyan bizonyára ismeri a számtani alapfogalmakat, de aligha valószínű, hogy ezek BASIC-ben való programozását tanulta volna. A másik ok a szerkesztésben keresendő. Az egyes részek olyannyira összefolytak, hogy az olvasónak alig tessék lehetné, hogy a tanulást sok — vagy akár csak valamennyi — időt a számítógéppel töltsen.

Az olvasók a programozás tanuláshoz is úgy kezdenek hozzá, mint minden más feladathoz, és nem veszik észre annak szükségességét, hogy kísérletezzenek a számítógéppel, és programokat futtassanak rajta. Ennek a könyvnek az a legfontosabb célja, hogy a tankönyvben szokásos szöveges részével ellentétben számítógépes nyelven, a számítógépes kísérletezést részesítse előnyben.

**Moto-oka, T.—Kitsuregawa, M.:**  
**Az ötödik generációs számítógép**  
 A japán kihívás  
 (Budapest, 1987. Műszaki Könyvkiadó, 67 oldal. Ára: 28,— Ft)

Az ötödik generációs számítógépek létrehozásának programja Japánban és külföldön rendkívül élénk érdeklődést váltott ki, és igen biztató, hogy az USA-ban és Európában még a vátnál is nagyobb visszhangot keltett.

Az ötödik generációs számítógép létrehozásának programja új távlatokat nyitott, a robottechnikaival és a mikroelektronikával együtt ez az első lépések egyike a csúcstechnológia korszakában.

Új alkalmazási területekre kíván betörni; ilyenek például a tudást feldolgozó és a mesterséges intelligenciát alkalmazó rendszerek. Ezenkívül gyökeresen meg akarja változtatni a „felhasználói interfészt”, vagyis az ember és a számítógép kapcsolatát kívánja kezelhetőbbé tenni. Az a célja, hogy a különböző technológiák eredményei — a VLSI technológiát, a számítógép-architektúrát, a programot, a mesterséges intelligenciát — egyesítse.

Számos korábbi japán fejlesztési programmal ellentétben az ötödik generációs számítógép megvalósításának cselekvési sorrendjét, munkarendjét nem egy konkrét, meghatározott célra tervezték. Csak a fejlesztés irányát adták meg pontosan, és néhány hosszú távú megvalósításra vonatkozó elvet foglaltak írásba. Szándékuk az volt, hogy folyamatosan mozdítsák előre a programot sorozatos, rövid távú célok felállításával. Ebben a könyvben először írnak japán szerzők az ötödik generációs számítógép megvalósításának programjáról.

**A gép is ember**  
**Nemzetközi karikatúra-pályázat**  
 Szerk. Halász Géza  
 (Budapest, 1988. SZÁMALK, 107 oldal. Ára: 75,— Ft)

A Neumann János Számítógéptudományi Társaság a közéleti munkán pályázati felhívással fordult a világ karikatúristáihoz és a rajzos kedvű amatőrökhoz, hogy küldjék el képekből megfogalmazott humoros gondolataikat a számítástechnikáról.

„Néhány éve a számítástechnika kevesek privilégiuma volt. A „fehér köpenyesek” világa nemcsak a human értelmiség számára, de a műszakiak nagy részének is ködben úszó elefántcsonttoronynak tűnt. Ma a számítástechnika mindenkié. Általános iskolások programozzák személyi számítógépeiket, építéskész, gépészek, vegyészek kutató- és tervezőmunkájának eszköze a számítógép.

Történelsek, nyelvészek, szociológusok sem nélkülözhetik: általános eszközzé vált, bekerült életünk vérkeringésébe... Nem leszünk-e a gépéke rajbai?” — írja és kérdezi Havass Miklós a kötet előszavában.

A karikatúristák és az amatőr rajzolók, a számítógépes szakemberek ezekre a kérdésekre keresik rajzaikkal a választ.

Ebben a rovatban rövid, szöveges, a mikroszámítógépekkel kapcsolatos hírdetéseket közlünk. A díjszabás: közületeknek gépelt soronként (60 karakter) 100,— Ft, magánszemélyeknek az első sor 50,— Ft, minden további sor 20,— Ft. Az NKSZT tagjainak az első három sor ingyenes. Hirdetéseiket a szerkesztőség címére várjuk.

## ADOK

**C Plus/4** számítógép magnóval, programokkal eladó. Tel.: 143-031, 330-345, 15-17 óra között.

**C Plus/4** re, ill. kibővített **C16**-ra SUPERMON program! A gépi kódú programozást jelentősen megkönnyíti, az eredeti monitor parancsai mellett számos új funkciót tartalmaz. Szabad memória 1000-BFFF-ig, a magnó hallható stb. Szerjen tájékoztatót! Kopasz Krisztián, Kézdivás, Mátyás tér 1. 6725

**C Plus/4** + magnó + cartridge turbo másoló + kézikönyvek + 500 db program eladó 20 000 Ft-ért. Telefon: 889-794 este 5-8-ig.

ként 45-55 program. Egy kazetta 400 Ft + utánvétel. Dukán Zoltán, Sopron, Laktanya u. 20. 9400

**C64** (energiatakarékos, C128-hoz hasonló) dobozban) eladó, magnóval, több kazetta programmal, Data-Becker könyvekkel, továbbá 42 lemez tele programokkal. Tóth Benca, Budapest, Fraknó u. 46. 1115. Tel.: 653-742, du. 5-8-ig.

**C64 számítógépet**, kazettás egységgel, 250 db kazettával, lemezegységmel 160 db lemezzel eladom (együtt és külön is). Járóka László, Budapest, Szív u. 3-5. fsz. 5. 1063

**Commodore 64**-hez GYORS-HÁTTÉRTÁR cartridge. Kapacitása 2-31 kb-át. A GYORS-HÁTTÉRTÁR-ba maximum 7 db, célsezerűn gyakran használható program vihető be. A gép bekapcsolása után menüvel jelentkezik be, és gombnyomásra a kiválasztott program azonnal fut. Javaslott programcsomagok: Turbo tape, Assembler, Monitor, Supergrafik, Help plus, Turbo másoló. File másoló 1699 Ft és Turbo tape 699 Ft.

Hozott programok elhelyezése a GYORS-HÁTTÉRTÁR-ban. Trompler László, Budapest, Attila u. 22. 1201. Tel.: 287-493 este.

**Commodore VC-20** felhasználói és játékiprogramok eladása. Kérjen tájékoztatót! Levél cím: Juhász György, Salkótarján, Pf.: 157, 3100

**Commodore, Enterprise, TVC** és Atari számítógépekhez HW cikkek széles választékát kínáljuk. Joystick-ok 450 Ft-tól kaphatók. Fénycseruza 2000 Ft (C16-hoz és Plus/4-hez is). Válaszboríték ellenében elküldjük katalógusunkat. COMPUTEAM GM, Kaposvár, Berzsenyi u. 32. 7400

**3 1/2 floppy disk**, original, kétoldalas, dupla sűrűségű eladó. Tel.: 425-242 vagy 860-609.

**PHILIPS VG-8020** típusú számítógépet adok. (80 k RAM, 280 mikroprocesszor.) Németh Csaba, Bácsalmás, Turr István u. 1. 6430

**Sinclair Spectrum** (128 k) eladó (nem használt, vákvezelt). Ár: 24 000 Ft. Róth Gábor, Budapest, Kléh I. u. 9. 1126



## Tanulj, hogy elhelyezkedhess!

Minél magasabb valakinek a szakképzettsége, annál jobb esélye van az elhelyezkedésre, mutatják az NSZK-beli tapasztalatok. Míg 1980-ban csak 260 ezer, 1985-ben már 410 ezer dolgozó fordult a munkaügyi szolgálathoz, hogy szakmailag továbbképezze magát. Az igazi áttörés 1986-ban volt: 120 ezerrel növekedett a jelentkezők száma, s elérte az 530 ezret.

A tanfolyamok témáját tekintve a résztvevők 36 százaléka új műszaki módszerekkel ismerkedik, 14 százaléka az adatfeldolgozást tanulja, 12 százaléka a vezetői dolgozókban vesz részt, 11-11 százaléka a kereskedelmi és az ipartechnikai tanulmányokkal foglalkozik, 5 százaléka eladóképzetben vesz részt, s csupán 4 százalékuik tanul nyelveket.

Bővítik az oktatás anyagi kereteit is. Míg 1986-ban erre a célra 5 milliárd márkát fordítottak, az elmúlt évben már tíz százalékkal többet. Mindezt az a kedvező tapasztalat alapozta meg, hogy a tanulás segít az elhelyezkedésben: a résztvevők háromnegyede a tanfolyam elvégzése után fél éven belül elhelyezkedett.

## Új géppark — egységes program

Egységes számítógépparkot alakítanak ki a Vas megyei fogyasztási és takarékszövetkezetek. A korábban használt kisebb teljesítményű, egymáshoz nem kapcsolható gépeket IBM PC-vel kompatibilis rendszerek váltják fel. A Szövetkezeti Gazdaságszervezési és Számítástechni-

kai Iroda az országban elsőként a vasiak megrendelésére alakította ki a megyei szövetkezeti számítógépprogramot. Vas megye tíz áfésze közül hat már használja a rendszert, másik kettő pedig még az idén kiegészíti. Nyolc vasi takarékszövetkezet ugyancsak ebben az évben kialakítja az új gépparkot, s használatba veszi az egységes programot, amely elsősorban a könyvelést, a számvitelt és az ügyvitelt egyszerűsíti.

## Sophia Antipolis

A Cannes és Monaco között húzódó keskeny partsáv nem csupán turisztikai paradicsom. Gazdasági szerepe is egyre nagyobb. Igaz, az idegenforgalma változatlanul irigylésre méltó: az elmúlt évben például az itt pihenő 8 millió turistától mintegy másik milliárd dollár bevétele származott. Tavaly azonban első ízben a turizmus, mint iparág már a második helyre szorult az ott meglepedett csúcstechnológia mögött: a huszonhét ezer embert foglalkoztató ágazat 1987. évi forgalma meghaladta a 2,1 milliárd dollárt. Ennek központjaként — a koromány és a helyi hatóságok pénzügyi támogatásával, hogy a túlszűfolt párizsi régió tehermentesüljön —, már 1974-ben elkezdték a „tudomány városa” létrehozását az ismert nyaralóhely, Antibes fölötti sziklás-erdős területen. Vonzeréjét növelte a közeli Nizza, ahol Franciaország második legnagyobb repülőtere van. A Sophia Antipolis-nak nevezett csúcstechnológiai városban ma már százhatszáz francia és multinacionális vállalat működik, közöttük olyan ismertek, mint az amerikai Digital Equipment és a Dow Chemical, a brit Wellcome és a francia Thomson. Itt helyezték el az Air France számítógépes helyfoglaló világszempontját s több, nagy nyugat-európai légitársaság

hasonló centrumát. Japánt többek között a Toyota egyik kutatóközpontja képviseli. Az eddigi összes beruházások mintegy 1,75 milliárd dollárra tehetőek. Ezekhez párosult Franciaország legnagyobb kongresszusi központja Nizzában, amelyet most egy irodaépületekből, szállodákból, üzletekből álló 200 millió dolláros komplexummal egészítenek ki. Bár a francia Riviera továbbra is turistaparadicsom marad a jelek szerint igazi jövője a csúcstechnológia ottani meghonosodásával kezdődik.

## Cocom

Az amerikai kereskedelmi minisztérium Washingtonban bejelentette, hogy üzembe helyezték egy új elektronikus hálózatot az exportáló cégek által benyújtott engedélykérelmek gyorsabb feldolgozása céljából. Az új eljárás keretében a beadványokat elbíráló tisztségviselők számítógép-terminálokon dolgozzák fel a kérelmeket, határozataikról pedig a kialakított elektronikus hálózatokon keresztül értesítik az exportőröket. A kidolgozott megoldás lehetővé teszi, hogy a korábbinál sokkal rövidebb válaszidőkkel működhessen az addig sokat bírált exportengedélyezési rendszer.

A kereskedelmi minisztérium az utóbbi időben évente több, mint 100 ezer export engedélyt dolgozott fel. Az eddigi gyakorlat alapján az exportálni szándékozó vállalatoknak írásban kellett előterjeszteniük kérelmüket, a választ pedig postai úton kézbesítették, meglehetősen hosszadalmas eljárás után. Az új rendszer segítségével az év elején adták ki az első engedélyt: a kaliforniai Hewlett-Packard cég egy 12 ezer dolláros számítógéprendszert szállított Olaszországba.

ZX-Spectrum (48 k) + dual port interfész + joystick + magnó olcsón eladó. Sürgős! Jászolcs Péter, Budapest, Simonyi Zsigmond u. 1. 1191. Érdeklődni levélben vagy személyesen 17 óra után lehet.

Közepes méretű BASIC vagy Assembler programok írására programozót keresek. Tel.: 202-155, 18 óra után.

5500 programmal rendelkezem Commodore 16, Plus/4, 20, 64, 128 és Amiga számítógépekhez. Gyerman Sándor, 23000 Zrenjanin Rade Koncara 23. Jugoszlávia.

### CSERÉLEK

C16 és Plus/4 programokat cserélék kizártn. Keresem a Winter Evento, Jet Set Willy II, Super Tape nevű programokat. Kranabeth Roland, Ipolca, Alkotmány u. 12/B. 8300

C16, Plus/4 programokat cserélék. Listát kérek! Viszlai Balázs, Múcsony, Kosuth u. 81. 3744

C Plus/4 gépemet (3 hónapos, garanciális) + joystick, magnó, bő szakirodalom, sok program, elcserelném hasonló felszereltségű Enterprize-ra, vagy esetleg eladnám. Eladó VIC-20 (javítható kisebb hibával) üzemképtelen, esetleg alkatrészeknek, magnóval, felhasználói könyvekkel, programokkal. Károly János, Szigetszentmiklós, Árpád u. 19. 2310

C64-es programot, dokumentációt, hardver ötletet cserélek. Minden PRG érdekel kizártn és floppy is. Válaszokat listával! Ács Károly, Seregélyes, Münich F. u. 70. 8111

Enterprize programokat cserélek. Czulák Tamás, Pécs, Siklósi u. 28. 7632  
Spectrumhoz felhasználói és játékprogramokat cserélek. Pilláry Gábor, Pécs, Bajcsy-Zs. u. 4. 3/9. 7622

ZX-Spectrum játékok és felhasználói programokat cserélek. A válaszokat listával kérem! Máró András, Hajdúnánás, Polgári u. 101. 4080

Ez a rovatunk KODEX 2000 szövegszerkesztővel készült.

## Ami késik...

Az 1988/5. számunkban már múlt időben írtunk arról, hogy nagyszámítógépek szétszedett alkatrészeit árulja amatőrök számára egy Ápisz bolt, a SZÁ-MALK. Ennek előkészítése azonban — legnagyobb sajnálatunkra — elhúzódott, és az árusítás még mindig nem kezdődött el. Sajnáljuk, és reménykedünk — olvasóinkkal együtt. (A Szerk.)



# ●●●● Pontvadászat ●●●●

Új rejtvényt indítottunk újtára lapunkban, remélve, hogy elnyeri olvasóink tetszését. Minden számunkban két feladatot közlünk: az első logikai, matematikai tudást, a második számítástechnikai alapismereteket is igényel.

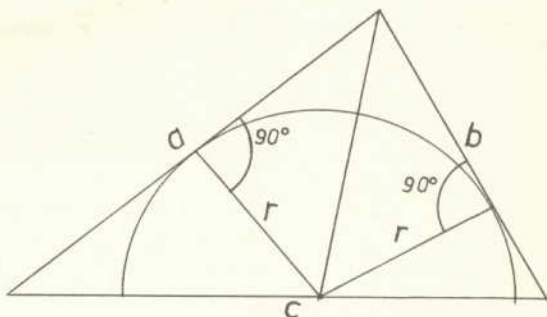
A feladatok után közöljük az elérhető maximális pontszámot. A rész megoldásokat is pontozzuk.

A pontgyűjtést, vagyis a pontvadászatot az esztendő végén zárjuk. A legjobb tíz versenyző nevét magazinunkban közzé is tesszük, ők lesznek azok, akik könyvtulványt is kapnak.

A helyes megoldások a feladatok közreadása után két lap számmal később jelennek meg, így a pontvadászoknak jut idejük a gondolkodásra.

**Beküldési határidő: 1988. augusztus 17.**  
**Címünk: Mikroszámítógép Magazin Szerkesztősége**  
**1371 Budapest, Pf. 433.**

Jó vadászatot kíván a feladatok összeállítója:  
 dr. Hoffmann Tibor



Ha a  $c$  oldalon fekszik a középpont és  $r$ -rel jelöljük a kör sugarát, a háromszög területe az ábra szerint a következőképpen fejezhető ki:

$$t = \frac{ar}{2} + \frac{br}{2} = \frac{(a+b)r}{2}$$

vagyis

$$r = \frac{2t}{a+b}$$

Mint hogy a terület adott, a sugár akkor lesz a legkisebb, ha  $a+b$  a legnagyobb. Viszont a kerület,  $a+b+c$  is adott, és így ez azt jelenti, hogy  $c$  a legkisebb. A helyes válasz tehát: akkor legkisebb a kör sugara, ha a középpontja a  $c$  oldalon van. (6 pont)

## 1. feladat

Egy  $R$  sugarú körlepből kivágjuk annak  $x$ -ed részét, mint körkívet. Ebből tölcserűt készítünk. Mekkora  $x$  mellett lesz a tölcserűnek a legnagyobb a térfogata? (3 pont)

## 2. feladat

A gyakorlati életben hozzászoktunk a kerekítési hibáknak  $10$ -es számrendszerű jelöléséhez. Ha tehát például egy tizedes törtből  $5$  számjegyet írunk le és a hatodikat elhagyjuk, akkor a kerekítési hiba legfeljebb  $5 \times 10^{-6}$ . A mai számítógépek általában a  $2$ -es számrendszerre épülnek, melynek egy számjegye a bit. Kérdés: hány bites szóhosszúságú számmal írhatunk le egy jól kerekített  $9$  jegyű tizedes törtszámot? (3 pont)

## Az 1988/5. szám feladatainak megoldása

### 1. feladat

Ha a háromszög tompaszögű, akkor nincs választásunk, csak a tompaszöggel szemben fekvő oldalon helyezhetjük el a kör középpontját. Más a helyzet hegyesszögű háromszög esetén.

### 2. feladat

A vizsgálatnak az adott definíciót szigorúan betartva, feltétlenül a ciklusmag előtt kell végbemennie. Ekkor a logikai érték nem kívánatos értékénél a ciklusmagot átugorja a program. Sok esetben azonban ezt a vizsgálatot mégis a ciklusmag végén helyezik el. Ennek oka, hogy sokszor a ciklusmag végrehajtása folyamán alakítható ki a vizsgálandó logikai érték, például ha valamely numerikus változó nagyobb vagy kisebb voltának fennállása jelenti a logikai értéket. Utóbbi esetben azonban ügyelni kell arra, hogy üres ciklusnál eleve meggátoljuk azt, hogy a ciklusmag egyszer végrehajtsódjon, míg a ciklusmag előtti vizsgálatnál ez természetes. Ugyanakkor a ciklusmag utáni vizsgálatnál a ciklusból való kilépésnek nem kell a programban ugrást végrehajtani. Sok magasabb szintű programnyelven mind a két lehetőség választására mód nyílik, például ha a logikai értéket nagyobb vagy kisebb numerikus változó hozza létre. (4 pont)

## A RAINBOW Számítástechnikai és Szolgáltató Kiszövetkezet új címe:



**1026 Budapest II.,  
 Szilágyi Erzsébet fasor 17-21.**



**Oktatrend**

**Számítástechnikai  
és  
Elektronikai Kiszövetkezet**

IBM PC/XT-vel, AT-vel kompatibilis  
számítógépek, 32 bites számítógépek,  
rajzológépek, digitalizálótáblák,  
speciális hardverelemek.

Alap- és felhasználói szoftverek,  
kulcsrakész rendszerek  
fejlesztése.

Digitális és analóg áramkörök,  
készülékek tervezése,  
kifejlesztése, gyártása.

**Kedvező árak,  
rövid szállítási határidő.**

1501 Budapest, Pf.: 7. Telefon: 263-910



# VIDEOTON VT-110 PROFESSZIONÁLIS SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉP

A VIDEOTON új, az IBM PC/XT és AT-vel kompatibilis professzionális személyi számítógépe.

Önálló munkahelyi állomásként, lokális vagy postai hálózatba kapcsolva egyaránt széles körű alkalmazási lehetőséget kínál. VT-16 személyi számítógépre írt programok a VT-110-en futtathatók. A VT-110-es típus 640 Kb-os memóriával 10 vagy 20 Mb-os Winchester diszkkal, monochrom vagy nagy felbontású színes monitorral, 80 vagy 132 oszlopos normál vagy NLQ minőségű mátrixnyomtatóval, 1 x 360 Kb-os floppy diszkkal kerül forgalmazásra.

A hálózati alkalmazásokat az opcionálisan szállított hálózati csatoló és software, az adatmentést a különböző kapacitású streamerek biztosítják.

