

# C64

poslední číslo

# MAGAZIN

Počítačový občasník □ listopad 1997 □ číslo 19+20 □ cena vč. coverdisků 125,- Kč



**Produkt čísla: Tools for Printfox 3.0**



Stereogramy, COMP IV, PSČ a obce ČR, Videoseznam,  
programy pro XY4150, previews herních novinek, utility...

# Originální software, hardware a literatura pro Commodore 64/128

## *Novinky*

**TOOLS FOR PRINTFOX 3.0** - nová verze utilit pro Printfox. Teprve nyní se stane vaše práce pod Printfoxem skutečně efektivní. Obsahuje mj. 24 nových příkazů pro grafický editor Printfoxu, 17 nových vzorů rámečků, 30 nových vzorů pro vyplňování, 5 nových 100% CZ znakových sad, možnost invertace textu i obrázků, konverze textů z aplikaci Geosu. Zvláštní driver pro majitele RAM 17XX - s jeho pomocí se nové utility stanou integrovanou součástí Printfoxu bez nutnosti natahování z disku. Tento softwarový balík byl oceněn jako Produkt čísla časopisu C64 MAGAZIN 19+20/1997. Součástí i podrobný manuál v češtině. **Cena plně verze 250 Kč, upgrade z Tools for Printfox 2.0 150 Kč.**

**PRINTFOX RAM DRIVER v3.0** - tato nová verze RAM driveru pro Printfox je určena všem uživatelům Tools for Printfox 2.0, kteří si nechtějí pořídit Tools for Printfox 3.0 a přesto chtějí využívat výhod spolupráce RAM disku s Tools for Printfox. Oproti RAM driveru 2.0 tato verze navíc ukládá na RAM disk soubory Printer, BMxx a FF1. Všechny funkce předchozích verzí zůstávají zachovány. Součástí je i český manuál. **Cena 100 Kč.**

**FLI PAINTER** - český návod k tomuto vynikajícímu grafickému editoru 90. let od Radka De Pasqualeho. 12 stran A5, **cena 25 Kč.**

**STAR COMMANDER V0.80** - nejnovější verze giftware PC programu Joeho Forstera pro komunikaci disketových jednotek 1541/71/81 s PC. Mnohonásobně výkonnější (práce v turbo módu) a spolehlivější obdoba programu X1541. Ovládání ve stylu Norton Commanderu, možnost kopírování celých disket i jednotlivých souborů, diskeditor, vytváření disk image a tape image na PC (.d64, .t64)... Ideální pro konverzi textů i grafiky z/do PC, ale možnost využití i pro archivaci nebo zálohování dat z C64 na PC disketách nebo harddisku, spolupracuje také s emulátory (C64S, CCS64 a PC 64). Disketovou jednotku je možné připojit např. přes kabel Datatrans z naší nabídky. Dodává se na 3.5" disketě včetně anglického manuálu, **cena 100 Kč.**

## *Sleva 30-70% (do vyprodání zásob)*

Diskety Verbatim 5.25 DSDD vč. košílek, etiket a diskboxu, balení 10ks	90,-	C 64 MAGAZIN 15+16 (52 stran)	25,-
Verbatim 5.25 DSDD duhové barvy (originální balení) 10ks	95,-	C 64 MAGAZIN 15+16 + CD	40,-
Fujifilm 5.25 DSDD orig. bal. 10ks	95,-	C64 MAGAZIN 17+18 (60 stran)	20,-
Tools for Printfox 2.0 (D)	98,-	C64 MAGAZIN 17+18 + CD	30,-
Printfox RAM driver 2.0 (D)	80,-	Superbase 64 (144 stran)	35,-
The Experiment (D/K)	100/120,-	Assembler pro začátečníky, Geos 2.0, Datamat, Oxford Pascal, Simon's Basic	á 25,-
Adventure pack 95 (D/K)	100/120,-	Printfox + Character Fox, MPS 1230, F15 Eagle Strike, Flight Sim. II, Programování grafiky v Basicu, Bludiště poč. her	á 10,-
C 64 MAGAZIN 13+14 (64 stran)	30,-		
C 64 MAGAZIN 13+14 + CD	45,-		

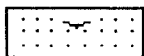
**Vyprodáno:** RAM 1750 POWER, Programátorské poklesky, CIA - vstupně výstupní obvod.

Všeckeré programové vybavení jsou originální produkty CPC Software chráněné autorskými právy. Ke všemu originálnímu software se dodává uživatelská příručka a registrační karta.

Ceny uvedeny v Kč. D - disková, K - kazetová verze. Zboží zasíláme do 31 dnů od obdržení objednávky na dobírku. K ceně připočítáváme balné do 20 Kč a poštovné dle tarifů.

**POZOR!** Píšte si již nyní o nový katalog, který bude zdarma rozesílán na podzim 1998.

**Objednávejte na adrese: CPC Software, 28. října 933, 687 61 Vičnov**



# CPC Software

# Obsah

Inzerce CPC Software	2
Obsah	3
Úvodem	4
<b>COVERDISK</b>	
C 64 MAGAZIN na CD1	3
Popis CD1	CD1/A
Popis CD2	CD1/A
Popis CD3	CD1/A
Locator	CD1/A
Dir Master	CD1/A
Protext - 24 jehel	CD1/A
Obce+PSC v ČR	CD1/A
<b>HARDWARE TEST</b>	
Database	7
Multiplexer	CD1/A
<b>HARDWARE</b>	
Použití RAM 17XX	CD1/A
Historie C64	CD1/A
<b>SOFTWARE TEST</b>	
Tools for Printfox v novém kabátě	9
<b>SOFTWARE</b>	
Všechno o FLI	CD1/A
Cartoon Kit	CD1/A
<b>KURS</b>	
FINAL 1-12	CD1/A
<b>TIPY A TRIKY</b>	
Snadněji v Character Foxu	11
Geotext + Geoview	CD1/A
<b>HRY-RECENZE</b>	
Golden pyramids	CD1/A
Ice guys	CD1/A
Hostages	CD1/A
<b>HRY-KLASIKA</b>	
Infiltrator 1+2	CD1/A
<b>HRY-NÁVOD</b>	
OVERLORD 3 část	CD1/A
<b>REDAKČNÍ SERVIS</b>	
Čtenářská inzerce	8
Čtenářská anketa	CD1/A
Impressum	12

# C64 Magazin na CD1

Jak jste se mohli dočíst již v úvodníku, tak kvůli úsporným opatřením naleznete větší část tohoto jubilejního, a bohužel zároveň posledního čísla C64 MAGAZINU na coverdisku č. 1 (CD1). V tomto článku se Vám pokusíme nastínit, jak si tyto texty nejlépe přečíst a případně i vytisknout.

Všechny texty jsou na straně A prvního coverdisku ve formátu Printfoxu v pořadí, v jakém jsou uvedeny v obsahu. Články, u nichž není označení CD1/A ale pouze číslice, nenajdete na coverdisku, nýbrž v této tištěné části C64. Pro zlepšení orientace jsou všechny názvy uvedené v obsahu shodné s názvy příslušných datových souborů na coverdisku.

Protože předpokládáme, že ne všichni vlastníte Printfox, tak je na začátku strany A CD1 takový malý prohlížeč těchto textů. Spustíte jej pomocí příkazu LOAD`***.8,1`. Texty se natahují příkazem CBM+L (vybíráte z direktoriáře). Prohlížeč funguje ve formátu Tools for Printfox, ve kterém je napsána také většina textů. Pokud byste si chtěli přepnout nastavení češtiny na formát Printfoxu, stisknete CBM+X, pomocí RETURN spustíte soubor X-STANDART a nyní vyberte soubor STANDART.ZS. Chcete-li naopak zobrazovat i diakritiku u velkých českých písmen, vyberete soubor BIG CHAR.ZS. U článků v naprosté většině případů chybí formátovací řádek, protože každá tiskárna tiskne s jiným rozlišením. Pokud by si majitelé Printfoxu chtěli některé články vytisknout, tak si doplňte formátovací řádek podle schopnosti Vaší tiskárny. Pro tisk článků s velkou českou diakritikou je na CD1 100% CZ font ZS161 (velikosti písma odpovídá ZS1).

A závěrem ještě jedna omluva - nepodařilo se nám bohužel zajistit košílky na diskety, protože prostě nejsou k sehnání. Omlouváme se a můžeme Vám snad jen poradit, že lze nějakou vaši košílku rozlepit, několikrát okopírovat, nastříhat a zase slepit.

## ÚVODEM

**N**adpis by tentokrát měl spíše znít: závěrem, protože, jak jste již možná stihli přečíst na úvodní stránce, tento C64 MAGAZIN je skutečně poslední a toto moje zamyšlení bude spíše závěrečným slovem k pětileté historii tohoto časopisu.

### O C64 MAGAZINU...

---

Nejdříve krátce k formě tohoto čísla. Není ani ze čtvrtiny tak tlusté, jak jsme Vám slibili, protože se přihlásilo pouze přes dvacet předplatitelů, a tento počet ani zdaleka neumožňuje vydat C64 MAGAZIN tak, jak bychom si my v redakci i Vy čtenáři představovali. To ovšem neznamená, že bychom se chtěli z našeho slibu vyvléknout: pouze jsme zvolili náhradní řešení, pro nás technicky realizovatelné a Vás čtenáře neobírající o zajímavé články o počítači C64. Místo chybějících papírových stránek jsme k číslu vydali místo dvou tři coverdisky. Na straně A coverdisku č. 1 naleznete články, které se do papírové podoby tohoto čísla nevtěsnaly (a není jich málo), na straně B potom spoustu zajímavých programů a utilit. Takže o články jste nepřišli, a navíc získali 170 KB zajímavého PD a shareware softwaru. Snad je to pro Vás dostatečná útěcha, pro nás představující v této situaci maximum možného.

Z obsahu tohoto posledního čísla bych rád v krátkosti upozornil na test nové verze utilit pro Printfox a také desky Multiplexer. Oba nedokončené seriály - OVERLORD i FCHI jsou v tomto čísle dokončeny, kurs Geocalcu by již nemělo smysl otvírat, takže se jej dočkáte v příštím roce v brožuře od CPC Software. Mezi zajímavé tituly na coverdiscích patří např. program Videoseznam pro evidenci videokazet, modul SIS pro tvorbu stereogramů v GoDotu, RAM driver pro Basic nebo drivery pro tisk s 24jehličkovými tiskárnami v Protextu 2.0.

Nyní bych konečně rád vysvětlil, proč je vlastně toto číslo posledním počinem současné redakce pro uživatele C64 v České republice. Jak jsem uvedl již v minulém úvodníku, budoucnost našeho časopisu byla nejistá. O d té doby se vše změnilo spíše k horšímu - počet čtenářů je pro jakoukoliv komerční firmu zcela nezajímavě malý, ani jeden z redaktorů, který měl dříve zájem převzít vydávání C64 MAGAZINU na sebe, by nakonec neměl dostatek času (není divu). Pravda je taková, že já osobně již nemám dále potřebné nadšení, čas ani odhodlání věnovat stovky hodin ročně zdarma projektu, který již dnes s třiceti účastníky víceméně pozbývá smysl. Přejí hodně úspěchů Markovi Václavikovi, šéfredaktorovi časopisu Splash!, který kdysi v jednom úvodníku napsal, že si nikdo nedokáže představit, kolik práce mu dalo sestavení toho čísla. Zapoměl tehdy ovšem minimálně na mě. Nejnáročnější věc na celém časopise totiž není psaní článků, ale sazba a korektury - činnost která dává časopisu výslednou tvář. Na začátku je v tom kus tvořivosti, ale postupně se z toho stává rutina, kterou by rozhodně neměl dělat šéfredaktor sám (zvláště pokud se jedná o činnost ve volném čase) - protože jej to ubíjí a bere mu to sílu k tomu, co by mělo být primárně náplní jeho práce - dodat časopisu jakousi perspektivu či vizi. To ovšem u tak malých časopisů není dost dobře možné.

### O světě počítačů...

---

A závěrem ještě (ne)malé ohlédnutí po současném světě (nejen) počítačů. Mám pocit, že trendy v dnešních počítačových technologiích směřují někam jinam, než by bylo záhodno. K zamyšlení je zejména obrovský nárůst ve výkonech a kapacitách hardwaru za posledních deset patnáct let. Prvním negativním důsledkem je velký manévrovací prostor pro vývojáře softwaru, které nic netlačí k větší efektivnosti. Jeden z viceprezidentů Intelu nedávno při představování procesoru Pentium II na dotaz, zdali vůbec má smysl vyvíjet tak výkonné procesory, prohlásil, že „musíme být připraveni na jakoukoli budoucí aplikaci“. To by ovšem znamenalo, že musíme být připraveni na jakkoli neefektivní budoucí aplikace? O tom, jak neefektivní systém je Windows 3.1, jsme se mohli v plné kráse přesvědčit tehdy, když byl na trh uveden OS Geoworks Ensemble 2.01 (1994) od firmy Geoworks. Microsoft jej dostihl až verzi Windows 95, které ale ke stejným

kouskům jako OS od Geoworks potřebují alespoň 30x výkonnější procesor a minimálně 8x větší paměť RAM.

O vítězství Microsoftu bez boje nerozhodovala kvalita, ale široká podpora vývojářům a široká marketingová strategie podporovaná ohromným kapitálem. Většina aplikací od jiných firem již totiž existovala pod Windows a bylo pro ně příliš riskantní sázet na nový OS. Takže dnes si (s pouze velmi mírnou nadsázkou) musíme kupovat alespoň Pentia na 150 MHz, abychom mohli provozovat aplikace, které by pod Geoworks běžely na 386/25.

Kromě toho jsme dnes svědky kralování Microsoftu, který v poslední době svůj takřka monopol patřičně zneužívá. Kdo jiný by si totiž mohl dovolit přidávat do svých aplikací 3D běhačky ve stylu Doomu (v Excelu 95 podle ověřených informací), či dokonce letecké simulátory? (podle neověřené informace v Excelu 97). Nejneuvěřitelnější kousek se ovšem Microsoftu povedl teprve nedávno. MS Word 97 (v 8.0) totiž neumí konvertovat texty do formátu svého předchůdce. Wordu 61 Lépe řečeno, konverzi do tohoto formátu Vám sice nabídne, ale zkonvertuje to špatně. Až pokud si stáhnete určitou utilitu z Internetu, můžete doufat, že se konverze Microsoft-Microsoft povede. Případ společnost Microsoft je prostě učebnicovým příkladem selhání trhu...

A druhý negativní důsledek? Nejde zde navíc jenom o výkon, ale s tím, jak firmy i náročnější uživatelé musí prakticky každé dva až tři roky kompletně měnit hardware, dochází k neúměrnému plynutí ve zdroji naší planety. Je potřeba si uvědomit, že žijeme v omezeném světě a současný exponenciální nárůst ve výkonech nemůže trvat do nekonečna. Už dnes totiž velké, téměř monopolní společnosti jako Intel či Microsoft těží z úspor z rozsahu - masivní investice do vývoje si mohou dovolit jenom proto, že ovládají velkou část světového trhu s PC.

Pokud by se kladl větší důraz na využívání toho zdroje, kterého máme relativně dostatek (lidské práce) na úkor zdrojů, které hrozí vyčerpáním ve velmi blízké budoucnosti, pokud by se velké hardwarové a softwarové firmy dokázaly na takovém řešení dohodnout, bylo by to velkým krokem vpřed. Bohužel se taková dohoda v současné době nezdá pravděpodobná - dokud lidem doslova neteče do bot, radikální změny se prosazují těžce. Byť by se jednalo o lepší budoucnost naš všech. A jde přece i o tu krásnou modrou planetu, na které zdaleka nežijeme sami.

## O informační společnosti...

Ale pozor, to není ani zdaleka všechno. Tzv. informační společnost, jak je současné epoše někdy přezdíváno, s sebou nese další skrytá rizika. Nejde ani tak o to, že např. mobilní telefony pravděpodobně mají negativní vliv na vznik zhoubných nádorů v mozku (čemuž se ovšem telekomunikační společnosti brání stejně urputně, jako ještě nedávno výrobci cigaret tomu, že cigarety poškozují lidské zdraví), jako spíše o to, že celá informační revoluce (přes všechny její nesporné výhody) pravděpodobně vytváří z lidských bytostí pouhé necitlivé a neuvažující stroje na výrobu stále vyššího hmotného blahobytu.

To je jistě odvážné tvrzení. Než Vám objasním, co mě k tomuto názoru přivedlo, dovolte nejdříve malou odbočku. Možná, že znáte časopis BAJT pro počítače PC. Pokud ne, není divu. zanikl před třemi lety. Každopádně se asi jako jediný na našem trhu vyznačoval tím, že obvykle nepěl oslavné ódy na překotný vývoj informačních technologií. Byl spíše odborného zaměření a záleželo mu více na prospěchu čtenářům než na maximalizaci nákladu (...a zisku). Jeho redaktoři každopádně nebyli žádní zaslepení. V čísle 10/1994 vyšel úvodník Toma Lindhentalu, kde se zamýšleli nad dosavadním vývojem a trendy v oblasti informačních technologií. Článek vřele doporučuji k přečtení a vybírám z něj několik zajímavých faktů, které podporují výše zmíněnou domněnku.

V současné době se na nás informace valí ze všech stran, jsme jimi doslova zahlceni. To je záležitost druhé poloviny 20. století, ovšem v současné době přibývá nových informací stále rychleji. Základní poučka z ekologie říká, že organismus se přizpůsobuje změnám prostředí, ve kterém žije. To samozřejmě platí i pro člověka, potažmo pro jeho mozek. A právě lidský mozek.

podle výsledků dlouhodobých výzkumů německé Společnosti pro racionální psychologii (SRP), se začal na přisun nadměrného množství informací adaptovat již před 28 lety.

Podle podkladů SRP je možné rozdělit lidský mozek na starý nebo modifikovaný (lidé narozeni do roku 1969) a nový mozek (narozeni po roce 1969). Nový mozek pracuje zcela odlišným způsobem. Dává přednost přednost velkému množství hrubých informací, které se nezpracovávají, ale pouze ukládají. Mozek tedy začal zpracovávat informace paralelně, což bylo současně doprovázeno enormním zvýšením jeho kapacity. Současně se u zkoumaných osob začalo projevovat snižování citlivosti smyslových orgánů (ročně asi o 1%). Tyto změny mají samozřejmě univerzální charakter a netýkají se pouze nových technologií. Mozek aplikuje nový přístup i u netechnických problémů a „dovoluje paralelně přijímat i logické protiklady. Dříve se tato schopnost označovala jako rozpolcení vědomí. Dnes je to předpoklad přežití... Efektem zvýšené absorpce mentálně nezpracovaných podmětů je rovněž snižená tvorba emocí.“ (Bajt 10'94: Technologie je připravena. A co vy?)

Tím se podhalují např. i prvotní příčiny stále vyššího stupně násilí v počítačových hrách i ve filmech. Přišery brodíci se v potocích krve či mozky rozstříkané po zdech, které u starších lidí vyvolávají ty nejhorší možné pocity, sleduje mladá generace bez jakéhokoliv rozzechvění. To samozřejmě nutí producenty vymýšlet ještě větší morbidnosti, aby alespoň na chvíli zasáhli nastupující generaci. Pro mezilidské vztahy i pro celou společnost z těchto změn v chování lidského mozku plynou závažné důsledky, které snad dnes ještě ani nejsme schopni domyslet.

Z výše řečeného mi vyplývá, že je velmi sporné, zda má vědeckotechnická a informační revoluce pro lidstvo jako celek převažující pozitivní efekt. Je náš svět lepší, než byl před 40 lety? Nebo, lépe řečeno, jsou lidé šťastnější, než před 40 lety? Odpověď zní pravděpodobně ne. Podle jednoho z průzkumů prováděných v USA se tam za poslední čtyři desetiletí životní úroveň zdvojnásobila, avšak míra „šťastnosti“ obyvatel zůstala nezměněná. Samozřejmě, že lidstvo udělalo za posledních pár desítek let v řadě oblastí velký krok kupředu, ale za jakou cenu? Populační exploze, zeslabení ozónové vrstvy, ohromná devastace životního prostředí a miliardy chudáků v rozvojových zemích jsou jen tou viditelnější částí odvrácené strany pokroku.

Ale máme možnost to změnit. Zkusme se před každým novým nákupem reklamou vychváleného výrobku zamyslet, zda-li nás učiní dlouhodobě šťastným, zda jej opravdu chceme a potřebujeme k životu, nebo nám jeho nezbytnost podsouvá jen reklama. Zkuste si představit, jaký význam bude mít za dvacet, třicet či padesát let fakt, že jste např. celý život poslouchali hudbu z MC kazet a ne z CDček? Podle mého názoru nezáleží ani tak na kvalitě reprodukované hudby jako spíše na jejím obsahu - na tom, jak nás oslovuje. Vždyť čas, po který bychom vydělávali např. na nový CD přehrávač, můžeme využít jinak a lépe. Aktivní odpočinek duše i těla je jen jednou z mnoha možností.

## A nakonec...

---

Závěrem bych rád poděkoval všem přispěvatelům za jejich hodnotné příspěvky, ze kterých jim často zbyl jen hřejivý pocit, že udělali dobrou věc, a stejně tak i čtenářům za přízeň našemu časopisu. Vždyť i vy, tím, že dosud používáte Commodore 64, dokazujete, že to jde jinak a lépe než každé dva roky kupovat nové PC, které Vás stejně za chvíli omrzí. Proto Vám do dalších let přeji hodně zdraví, optimismu a hezkých chvil strávených nejen u Vašeho C64, ale i třeba s rodinou, přáteli nebo v přírodě.

Za celou redakci se s úctou loučí Váš

Petr Pavelčík  
šéfredaktor

# **DATABASE**

Hele neviš, kam jsem dal zase tu adresu na tetu z Austrálie? Jaký měl ten Franta telefonní číslo? Jakou výplatu jsem bral v listopadu? Kam já to tenkrát napsal? Trápí vás takovéhle otázky často? Mne ano, proto jsem si koupil od firmy TIP-TOP-COMP cartridgi DATABASE, kterou se vám zde pokusím popsat.

## **TOMÁŠ BRIXI**

Předem chci upozornit, že pokud čekáte kvalitu nepřekonatelné databáze na C64 SUPERBASE 64, kterou jsem mimochodem používal dost dlouho, tak vás musím zklamat. Ovšem obrovskou výhodou tohoto programu v cartridgi je oproti Superbase, kterou do počítače dostat v čase pod minutu bylo zhora nemožné, okamžitý přístup k datům. Oproti více jak dvousetstránkovému manuálu k Superbasi, budete potřebovat pouze jednostránkový výpisek funkcí a návod, jak si vytvořit kartu databáze. Ovšem budete mile překvapeni, jak je vše jednoduché a přehledné a v českém prostředí, no vlastně v českém prostředí. Háčky a čárky nám jsou bohužel odepfeny.

Okamžitě po zapnutí se objeví úvodní obrazovka. Po stisknutí klávesy F1 se vám nabízí database menu. Abyste vůbec mohli zapisovat do databáze svoje údaje, musíte nejdříve vytvořit kartu.

### **Vytvoření karty**

Po najetí kurzorovou šipkou na příslušný odkaz v menu a potvrzení RETURNem máte možnost zadat do přehledné tabulky názvy až dvaceti polí (např. jméno, příjmení, datum, číslo položky, součet položek atd.). Spolu s názvy musíte určit jestli se bude jednat o textové, datové, číselné či početní pole. V případě textového je vše jasné, pole bude prostě obsahovat text. Dále definujete délku pole, a to 1-60 znaků. Pozor na to, abyste zbytečně nepřehnali délku pole, neboť na tom je závislá velikost celé databáze. Zákonitě čím více velkých polí, tím se sníží počet položek, které budete moci zadat. Ovšem tady bych chtěl pochválit autora programu, který nám dal možnost si

zkontrolovat stav paměti v dolní části obrazovky. Prostě máte naprostý přehled toho, co si můžete dovolit. Ještě povolíte zda zadané pole může být prázdné, či nikoliv a pokračujete u dalšího. Datové pole je předdefinováno do formátu 01/01/97, z číselných si můžete vybrat mezi celým číslem a desetinným. Ještě bych se zastavil u pole početního (nebo výsledkového, jak chcete). Tady vám program automaticky sečte, odečte, vynásobí nebo vydělí dvě zadaná, dříve nadefinovaná pole. Musíte pouze zadat co a jak se bude počítat. Když si s něčím nevíte rady, je na spodní části obrazovky kromě údajů o paměti i stručná nápověda, co máte zmáčknout. Pokud karta databáze má podobu, jakou si představujete a všechna pole jsou správně nadefinována, opustíte tuto tabulku stiskem RUN/STOP a jste opět v database menu.

### **Konfigurace**

Velmi důležité je správné nastavení konfigurace. Programátor pamatoval i na uživatele magnetofonů (tape) a tak si můžete vybrat, se kterým zařízením má databáze pracovat. Buď je to tedy tape či disc. Nastavit lze i tiskárnu. S potěšením mohu konstatovat, že cartridge pracuje se všemi dostupnými tiskárnami, a to at' Commodore, Centronics nebo RS232. Pokud ještě nemáte tiskárnu, nastavte OBRAZ., pro práci pouze s monitorem.

### **Zápis dat**

Nyni můžeme přikročit k zadávání dat. Stačí pouze od prvního pole vyplňovat připravený formulář, který jste si sami, prostřednictvím minulé volby, připravili. Zkontrolujeme, zda nám hlavně počítání pracuje správně a pokud ano, začneme zadávat položky. V případě, že chcete udělat

nějakou změnu, lze toto provést. Jsou zde následující možnosti: GOTO - po zadání čísla karty ji okamžitě vyhledá, NEW - nová karta, EDIT - změna jednotlivé položky, DELETE - smaže právě aktivní kartu, MARKER - označí aktivní kartu pro další zpracování (řetězový tisk atd.), PRINT - tisk aktivní karty a STOP - zpět do menu.

## Load/Save/Tisk

Jestliže jste zadali potřebná data a chcete si je nahrát, vložte datový disk do disketové mechaniky (datovou kazetu do magnetofonu) a z tohoto menu zvolte SAVE všech nebo pouze označených dat. Při dalším vypnutí a zapnutí počítače je musíte příkazem LOAD opět nahrát. Program se vás zeptá na název databáze, kterou má načíst. Těch si můžeme vytvořit libovolný počet (např. adresy, výplaty, účty atd.). Po volbě TISK se rozvine další menu, ve kterém si opět vybíráte, co se má vlastně vytisknout, jestli celá databáze, označené karty nebo vybrané položky. Lze upravit i parametry tisku a to horizontální nebo vertikální tisk, zda se mají tisknout i názvy polí a jestli pro každou kartu budete potřebovat nový papír.

## Operace s daty

**Vyhledávání:** Vyhledávat data můžete zase velice snadno prostřednictvím jednoduché tabulky, ve které jsou názvy polí. Vyplníte zde (např. pro zjištění adresy) příjmení dané osoby a po stisku STOP, vám program vypíše kolik našel položek. Ty se automaticky označí a vy si je pak můžete, pomocí volby -vytisknout označené položky-, přečíst na papíře. Tady mne ovšem neuspokojila skutečnost, že se nalezené karty bezprostředně nezobrazí na obrazovce. Toto je jeden z hlavních nedostatků programu. Když chcete dostat vyhledaná data na

## REDAKČNÍ SERVIS

# Čtenářská inzerce zdarma

Prodám zásuvné cartridge VIDEOPROFI a PAGEFOX (cena každé cca 1000,- Kč) + zdarma demodiskety a český návod a k Pagefoxu program EDDIFOX, dále cartridge DATABASE (150,-), COMPACTOR (150,-) a desku MULTIPLEXER pro připojení 3ks cartridge na expansions port (300,-). Při koupi všeho zdarma přidám diskety z německého časopisu C64er (12 kusů) a mnoho manuálů a několik programů a her na disketách (10 kusů) a časopisů o C64. Tel.049/35124 nebo adresa: Tomáš BRIXI, Veverkova 1397, 50002 Hradec Králové.

## CARTRIDGE DATABASE

Výroba a prodej v ČR: TIP-TOP-COMP, Praha  
Cena: cca 350 Kč  
Poměr cena/výkon: dobrý

### PRO

- + rychlý přístup k datům
- + české (nebo vlastně ceske) prostředí
- + jednoduchá obsluha
- + RESET tlačítko v modulu
- + jednoduché početní operace s položkami
- + podpora jak diskdrive, tak i tape
- + podpora všech tiskáren

### PROTI

- absence české diakritiky
- neobratné vyhledávání v databázi
- nemožnost složitějších operací s čísly

obrazovku, musíte zadat v konfiguraci tiskáren OBRAZ. a pomocí funkce tisknout označené položky se data zobrazí na obrazovce.

**Třídění:** Pokud chcete všechna uložená data setřídít podle jakékoliv položky, nejčastěji podle příjmení, tak vám dobře poslouží tato volba menu. Můžete použít jak vzestupné, tak sestupné třídění.

**Kalkulace:** Jestliže máte např. zavedenou databázi archivace výplat, tak můžete pomocí tohoto menu sečíst třeba celkovou výplatu za určité období. Tak se dozvíte rychle částku pro sociální příplatky a nemusíte listovat ve starých výplatních páskách.

**Mazání dat:** Potřebujete-li vymazat nějakou položku, celou databázi, označenou část nebo vymazat pouze označení z karet, je zde připravena tato část menu.

**Označení:** Označí neoznačené a zruší označení označených karet. (Pozn. autora: Za tuto hloupou větu se prosím čtenářům omlouvám, nicméně nejlépe vystihuje stav věci.)



# Tools for Printfox v novém kabátě

Již je to více než rok, co jsme Vás v C64 MAGAZINu 13+14 informovali o záměru firmy CPC Software podpořit

uživatele Printfoxu novou verzí 3.0 známých utilit Tools for Printfox. Tento záměr se na podzim 1997 konečně stal skutečností a tak se vám v této recenzi pokusím novinku představit.



## PETR PAVELČÍK

Stejně jako u předchozí verze, i trojku dostanete na jedné disketě 5.25" s podrobným tištěným manuálem. Ovšem zatímco dvojka zabírala jen třetinu diskety, v3.0 má dvakrát tolik. Copak asi přibýlo?

### Border Maker v2.0

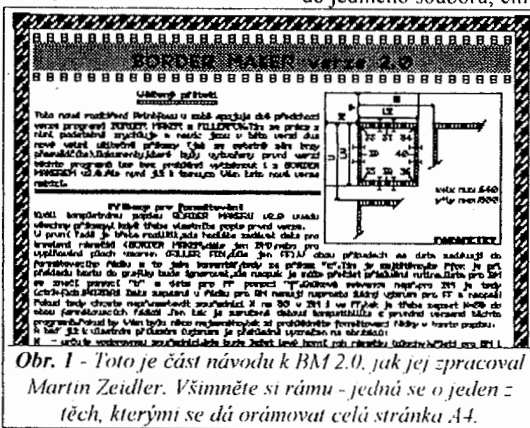
Především

jsou zde nové verze utilit Border Maker a Filler Fox. Nyní byly pro snadnější a rychlejší práci s rámečky a vzory obě utility sloučeny do jediného programu Border Maker 2.0 (dále jen

BM 2.0). Tato verze má několik nových příkazů, které jí umožňují efektivní práci v cyklu. Při použití starší verze Border Makeru i Filler Foxu jsme pro každý rámeček, byť se jednalo o stejný vzor, museli zadávat samostatný příkazový řádek. Navíc potom pro každé vytvoření rámečku se musel rám nahrávat znovu a znovu z disketové jednotky. V BM 2.0 můžete vytvořit prakticky libovolný počet rámečků pomocí jednoho příkazového řádku. Navíc zadáte pouze parametry pro horizontální nebo vertikální posun (případně i oba) a počet stejným rámcům, které se mají vytvořit. Takto je možné vytvořit řádek,

sloupec nebo i libovolnou obdélníkovou plochu stejných rámců pomocí jediného příkazového řádku. Stejná vymoženost se nabízí i při vyplňování vzorů. Navíc jsou obě funkce (vyplňování ploch i rámců) integrovány do jediného souboru, čímž se znovu ušetří čas

(ovšem pouze máte-li na stránce současně vyplněné plochy i rámy.) Díky možnosti práce v cyklu máte také možnost výrazně ušetřit textovou paměť (snížením počtu formátovacích řádků), která v Printfoxu obvykle nepřebyvá. Kromě toho máte k

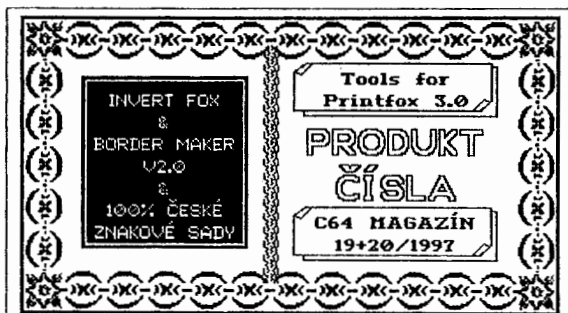


Obr. 1 - Toto je část návodu k BM 2.0, jak jej zpracoval Martin Zeidler. Všimněte si rámu - jedná se o jeden z těch, kterými se dá orámovat celá stránka A4.

dispozici zhruba dvojnásobný počet vzorů pro vyplňování ploch - nyní je jich již šedesát - a k 20 rámcům z Tools 2.0 přibýlo 17 nových. Zatímco mezi prvními dvaceti rámy je málo který vhodný pro ohraničení větších ploch (něku-li celá stránka A4), tak mezi novými jsou rámy 30-37 speciálně navrženy pro velké plochy. Malou ukázkou možnosti BM 2.0 i nových vzorů a rámců můžete vidět na obrázcích 1 a 2.

### Grafické rozšíření

Zeela novou utilitou v kompletu je XL Graphics, který rozšiřuje možnosti grafického



*Obr. 2 - k tvorbě této ukázky jsem vystačil s Border Makerem 2.0, Invertfoxem a novými znakovými sadami...*

editoru. Grafický editor Printfoxu, kvůli nedostatku paměti, rozhodně nedosahuje standardu běžného u grafických editorů. Jak ale nedostatek paměti obejít? Martin Zeidler to vyřešil chytře - pro nové grafické příkazy se použije textová paměť. Proto je potřeba si před spuštěním grafického rozšíření text uložit a můžete začít kreslit. Mezi pětadvaceti novými příkazy nechýbí ty nejpotebnější - kreslení trojúhelníků, kosočtverců, kosodélníků a především vyplňování libovolné plochy zvoleným vzorem! Tyto funkce jsem také náležitě využil při kreslení obrázku demonstrujícího možnosti XF Graphicsu. Grafické rozšíření již obsahuje 26 předdefinovaných vzorů - každý z nich lze ovšem použít invertovaný, takže fakticky máte k dispozici 52 vyplňovacích vzorů, To ale není všechno! Další vzory si můžete velmi lehce navrhnout ve sprite editoru a pak uložit na disk. Z dalších zajímavých funkcí bych jmenoval alepoň možnost otočení libovolné plochy kolem osy X nebo Y, otáčení čtvercových ploch o 90° či možnost využití C64 znakové sady v grafice. Směr psaní můžete taktéž měnit po krocích 90°. Dalšími užitečnými možnostmi jsou změna horizontálního i vertikálního kroku kurzoru (možnost jemného skrolování) či snižování nebo zvyšování rychlosti pohybu kurzoru.

## Invert Fox

Dalším novým rozšířením je Invert Fox - slouží k invertaci libovolné obdélníkové plochy. Stejně jako BM 2.0 ovládá i invertaci v cyklu. Díky použití jiného principu zápisu do grafické paměti, než který používají ostatní utility i sám Printfox, je práce Invertfoxu

velmi rychlá. Tuto utilitu můžete velmi výhodně použít jako alternativu ke zvýraznění a odlišení částí textu pomocí ráků.

## Konverze textů z Geosu!

Uživatelům, kteří vedle Printfoxu pracují také s Geosem, se bude určitě hodit utilita Text Scrap Loader. Tento prográmeček je vlastně vysoce výkonný konvertor textů z textové mezipaměti Geosu do Printfoxu. Umi zpracovat obě verze

mezipaměti - v1.1 (používá ji např. GeoFile, GeoCalc a starší verze GeoWrite), tak verzi 2.0 (používá ji GeoWrite 2.1). Jeho největší předností je úžasná flexibilita - s výjimkou „supernestandardních nastavení tabulátorů“ dokáže zkonvertovat všechno možné - velikost a styl písma, tabulátory, velikost okrajů, formát odstavců, typ zarovnávaní, rozteč mezi řádky... Samozřejmostí je možnost konvertovat českou diakritiku, a to nejen ve formátu Tools for Geos, ale v libovolném formátu!!! Jak se to provede? Utilita využívá externí soubor GEOS\_CZECH\_CODE, který obsahuje kódování českých znaků pod Printfoxem. Standardně je zde nastaven formát Tools for Geos, ale pomocí utility X-GEOS CZ SAVER si sem můžete zapsat ty kódy českých znaků, které v Geosu používáte. Když už mluvíme o textech, u nových utilit určitě uvítáte také 5 nových 100% CZ znakových sad, které ze sad původních upravil Tomáš Brixí.

## Podpora rozšíření RAM

To nejlepší jsem si ovšem nechal až na konec. Součástí utilit je i nová verze Printfox RAM Driveru 4.0, která dotahuje spolupráci Printfoxu a utilit s RAM diskem k dokonalosti. I pokud Vás z předchozího popisu utilit nic nezaujalo, tak máte-li rozšíření RAM 17XX, nové utility se vám rozhodně vyplatí. RAM Driver v4.0 totiž ukládá na RAM disk nejen poprvé použité znakové sady, ale i soubory PRINTER, FF1 a rámy Bmxx! Ovšem největším urychlením práce je ukládání poprvé použitých rozšíření „X-“ na RAM disk. Je to ošetřeno geniálním způsobem: chcete-li natáhnout z disku



Vystupte tlačítkem Commodore + Q z editoru a vybereme volbu N - Nový znakový soubor (tvorba). Zde nadefinujeme větší výšku písma, aby se dala přidat česká diakritika. Jinak vše potvrdíme a nalézáme se opět v editoru.

Po skoku do grafiky (CBM + G) s překvapením zjistíme, že se původní znaková sada nevykazovala a zůstala uložena v grafice. POZOR! Pokud tam není, zkuste zvolit tlačítka 1-4 odpovídající obrazovku. Characterfox, stejně jako Printfox, pracuje totiž se čtyřmi grafickými obrazovkami. Uprostřed obrazovky je tmavší obdélník velikosti rastru, jaký jste zvolili. Joystickem pomocí tohoto obdélníku vybereme první písmeno a stiskneme tlačítko. Tím jsme převedli toto písmeno do editovacího rastru.

Takto postupujte se všemi písmeny a dle manuálu uložte na správnou pozici. Pozor nezapomeneme přidělit šířku písmene malé n znaku SPACE, jinak bychom nemohli docílit mezeru mezi slovy. Někdy šířka znaku SPACE nejde nastavit. To je horší. Díky Martinu Zeidlerovi je tu však pomoc. Tady už musíme sáhnout po programu Disk Maintenance nebo Disk Demon. Načtete první datový blok znakové sady. Význam bytů na počátku sektoru:

- 1      příští stopa
- 2      příští sektor
- 3      „Z“ - v hexa 5A, identifikátor znakové sady a tedy první znak souboru
- 4      číslo znakové sady
- 5      šířka znaků v bytech
- 6      výška znaků v bodech
- 7      maximální kód znaku v této sadě - běžně hexa 92

• 8      šířka znaku SPACE  
Změňte tedy znak na pozici 8 a máte vyhráno. Takto si lze vytvořit vlastní 100 procentní českou znakovou sadu, jakož i znakovou sadu z jakékoliv grafické obrazovky formátu Printfox.

# C64 MAGAZIN

počítačový občasník

**Vydavatel a šéfredaktor**

Petr Pavelčík

(e-mail: xpavp07@vse.cz)

**Redakce**

Josef Kauc, Rudolf Šebánek,

Martin Zeidler

**Stálí spolupracovníci**

Tomáš Brixl, Braňo Geržo, Radek De Pasquale,

Marek Vít, Zdeněk Rajský, Radek Švarz, Luboš

Slaný.

**Technická spolupráce**

Jan Vráblík

**Sazba**

CPC Publishing

**Tisk**

Kancelářské Stroje Uherský Brod

**Periodicita**

Občasník - vychází nepravidelně

**Distribuce**

CPC Software a soukromí distributoři

**Cena výtisku**

125 Kč včetně coverdisků

**Copyright**

©1997 Sdružení redaktorů a CPC Publishing. All rights reserved. Žádná část nesmí být reprodukována ani jinak šířena bez písemného souhlasu vydavatele.

**Poděkování**

Klubu sportu a kultury ve Vlčnově, pořadatelé Jízdy králů, za technickou podporu.

Autoři článků odpovídají za věcnou správnost a původnost svého příspěvku.

C64 MAGAZIN je nezávislý nekomerční časopis, autoři článků uveřejněných v tomto čísle se vzdali nároku na autorský honorář.