

12

Z MIKROKOMPUTEREM NA TY

NR INDEKSU 353965
PL ISSN 0860-1674

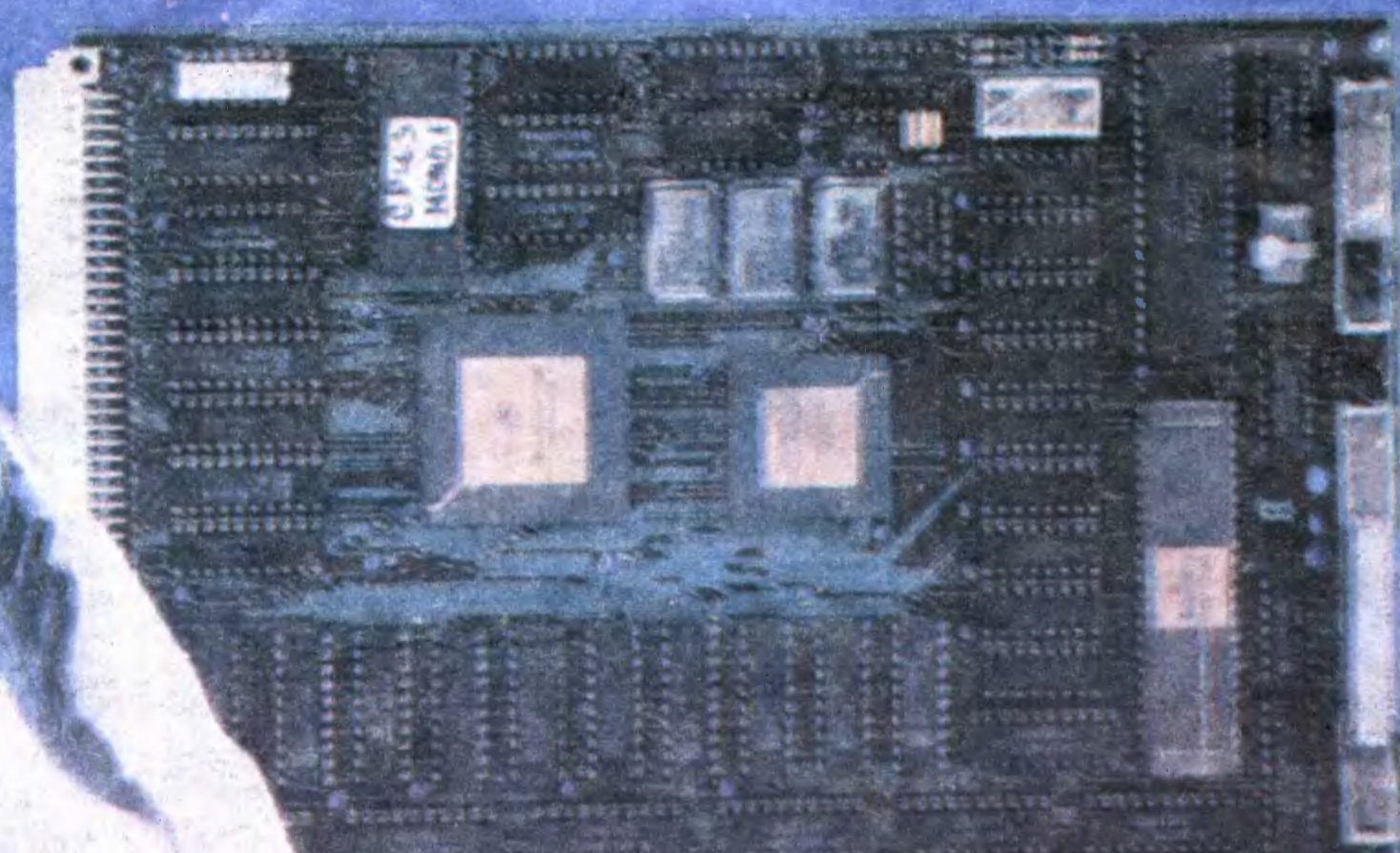
Bajtek

MIESIĘCZNY DODATEK DO SZTANDARDU MŁODYCH

NR 12 (35)

GRUDZIEŃ 1988

CENA 150 ZŁ



SM
SZTANDARD
MŁODYCH

KONKURS KOLEJOWY!

**MINI PAKIET GRAFICZNY DLA AMSTRADA
POŻYTECZNE PROCEDURY
LISTA ROZKAZÓW Z 80
LICZBY ZESPOLONE**

HACKER

SPOSÓB NA WIRUSA

Wirus komputerowy jest w dalszym ciągu tematem nr 1 w rozmowach ludzi zajmujących się profesjonalnie komputerami. Ponieważ zalicza się do nich również zespół „Bajtki”, więc z wątpliwą satysfakcją mam okazję zakomunikować, że również do naszego redakcyjnego PC przedostał się już wirus. Wprawdzie zbytnio nie narozrabiał, ale psuje nam krew i zabiera czas.

Zanim ten numer dotrze do Czytelników, zapewne damy już sobie z „naszym” wirusem radę.

Wyszło przy okazji na jaw, że zacofanie cywilizacyjne Polski, przejawiające się brakiem sieci komputerowych, okazało się w tym jednym przypadku plusem. Bo aż włosy nam się jeżą na głowie na myśl, że nasze komputery byłyby sprzęgnięte w sieć! Futurologzy wymyślili kiedyś pojęcie „szansy spóźnionego przybysza”. Otóż w tym jednym, jedynym przypadku, rzeczywiście coś z tego zapóźnienia mamy. Choć, szczerze mówiąc satysfakcja z tego wątpliwa.

Japończycy natomiast wpadli w panikę. W ich naszpikowanym komputerami i oplecionym pajęczyną teleinformatycznych połączeń kraju, pojawienie się wirusa zaczęło pachnieć narodową katastrofą. Żeby jej zapobiec, japońskie ministerstwo Przemysłu i Handlu Zagranicznego słynne MITI, powołało specjalną grupę fachowców, dysponującą nadzwyczajnymi uprawnieniami.

Jak informuje pan Sejdzi Hagiwara, główny spec od komputerów w MITI, grupa ta dostała za zadanie zidentyfikować wirusa do końca 1988 roku, wyprodukować „lekarstwo” — czyli program-zabójcę oraz dokonać skutecznej „dezynseksji” sieci komputerowej Kraju Kwitnącej Wiśni.

Równocześnie, ponieważ Japończycy nie są takimi naiwniakami, żeby wierzyć w jakikolwiek monopol, nawet naukowy, powołano konkurencyjną grupę i postawiono jej to samo zadanie. Żeby było ciekawiej, grupę tę wyłonio-

no spośród komputerowej czołówki korporacji „Nixon Denki”, w której sieciach po raz pierwszy w Japonii wykryto wirusa. Było to w sierpniu 1988 roku. Od tego czasu informacje o wirusie napłynęły również wielu innych firm. Ale pan Sejdzi Hagiwara jest przekonany, że systemowa, prowadzona z rozmachem akcja przeciwwirusowa powinna szybko dać efekty.

Za to w Stanach Zjednoczonych wirus komputerowy już tak się rozprószył, że Ministerstwo Obrony USA musiało podjąć decyzję o zablokowaniu wszystkich linii teleinformatycznych łączących jawną sieć komputerową Pentagonu z siecią naukowo-badawczą USA. „Podjęto tę trudną decyzję — stwierdził „New York Times” — gdy stało się jasno, że właśnie tą drogą do komputerów w wielu strategicznych obiektach obronnych USA, przedostały się nieznane programy”.

Wścibscy dziennikarze amerykańscy ustalili, że konkretnie zablokowano sieć „Milnet”, sprzęgającą setki komputerów Pentagonu, korporacji i uniwersytetów całego kraju. „Milnet” kilkoma kanałami wchodzi do potężnej, już czysto wojskowej, sieci „Arpnet”, tej właśnie, która stała się główną ofiarą ataku wirusa na początku listopada 1988. Zdezorganizowana została wówczas praca około 6000 komputerów. Poniesione przez Pentagon straty ocenia się na 95 milionów dolarów.

Fachowcy z Pentagonu przystąpili obecnie do szczegółowego sprawdzania wszystkich elementów zabezpieczenia swoich sieci komputerowych, aby maksymalnie wyeliminować możliwość przeniknięcia do nich jakichkolwiek intruzów. Jeśli natomiast chodzi o poszukiwania nieznanego programisty — który sparaliżował sieć, to, jak donosi „New York Times”, bardzo sprytnie zatarł on wszystkie ślady.

Waldemar Siwiński

Bajtek

„BAJTEK” — MIESIĘCZNY DODATEK DO „SZTANDARU MŁODYCH”

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

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Waldemar Siwiński (z-ca redaktora naczelnego „SM” — kierownik zespołu „Bajtki”), Grzegorz Onichimowski (sekretarz redakcji „Bajtki”), Roman Poznański (kierownik działu klanów), Krzysztof Czernek, Sławomir Gajda (red. techniczny), Andrzej Pilaszka, Sławomir Polak, Wanda Roszkowska (opr. graficzne), Kazimierz Treger, Marcin Waligórski, Roman Wojciechowski. Zdjęcia w numerze: Leopold Dzikowski

klany redagują:
Commodore — Klaudiusz Dybowski, Dominik Falkowski
Amstrad-Schneider — Jonasz Mayer
Spectrum — Marcin Przasnyski
Atari — Wojciech Zientara, Sergiusz Piotrowski

Fotoskład — Tadeusz Olczak,
Montaż offsetowy — Grażyna Ostaszewska,
Korekta — Maria Krajewska, Zofia Wóltńska

WYDAWCA: RSW „Prasa-Książka-Ruch” Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Telefony: Centrala 13-20-40 do 49, Redakcja Reklamy 13-20-40 do 49 w. 403, 414.

Cena 150 zł.
Skład techniką CRT-200, przygotowalnia offsetowa i druk: PRASOWE ZAKŁADY GRAFICZNE RSW „PRASA-KSIAZKA-RUCH” w Ciechanowie, ul. Sienkiewicza 51.
Nr zlecenia 055528 n. 150.000 egz. U-113

ZA MIESIĄC:

- Dowiedzie się, ile bitów ma „Bajtek”
- Zwiedzicie wraz z nami Kolońskie targi „Orgatechnik” oraz wystawę „Informacja 89”
- Poznacie dalsze tajniki monitorów
- Przekonacie się o tym, jak pożytecznym urządzeniem jest modem
- Ponadto w numerze 1/89 znajdziecie m.in.: mapę „Universal Hero”, kalendarz-niespodziankę, mikrociekawostki i wiele innych atrakcji

Wszystkim naszym
Czytelnikom wspaniałego,
optymistycznego
roku 1989,
najciekawszych
programów i najlepszych
komputerów życzy
„Bajtek”





14 października był nie tylko „Dniem Bajtka” podczas tegorocznej wystawy MikroEXPO 88. Był to również — a właściwie przede wszystkim — „Dzień Nauczyciela”, święto wszystkich pedagogów. Im więc właśnie postanowiliśmy poświęcić najwięcej uwagi, tym bardziej, że myślą przewodnią całej wystawy były edukacyjne zastosowania komputerów.

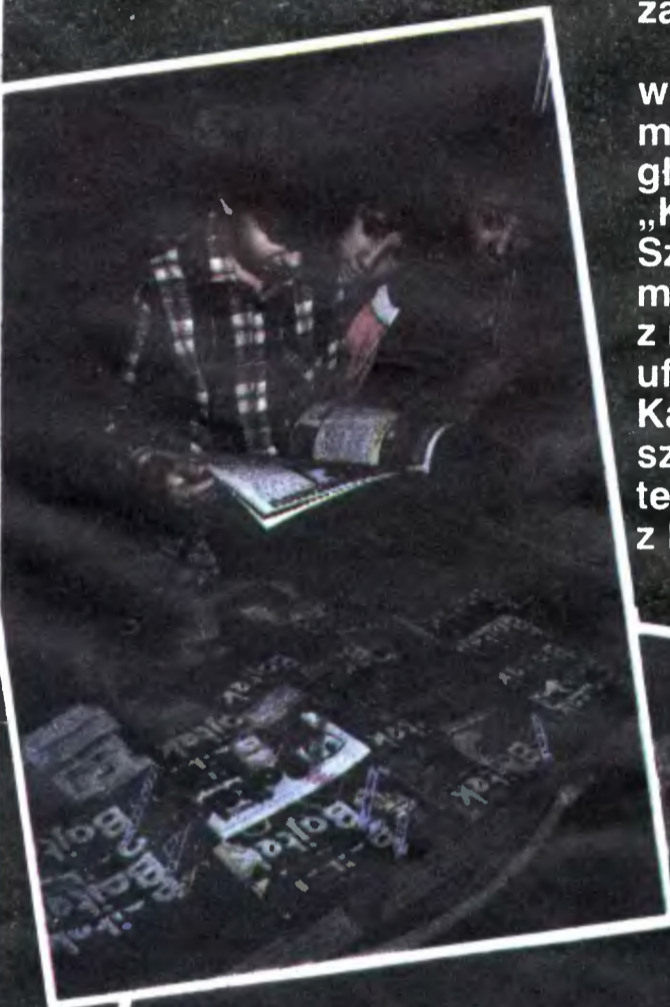
Nauka nauką, ale w takim dniu należy się trochę odpoczynku, kwiatek dla Pani i Pana, a także — jakby inaczej — piękna laurka.

Komu zabrakło czasu lub zdolności, by namalować w domu laurkę przy pomocy pędzla i farb, mógł to zrobić na miejscu, korzystając z komputera i drukarki. Efekty były wspaniałe, o czym zapewniali nas obdarowani.

Ażeby nasi szanowni pedagodzy czuli się jak u siebie w szkole, zorganizowaliśmy — korzystając z pomocy PZ Karen — prawdziwą klasę szkolną z ławkami, tablicą i... komputerami na każdej ławce. Trzeba przyznać, że zainteresowanie nauczycieli komputerową klasą co najmniej dorównywało zainteresowaniu uczniów.

Miłym i oczekiwanym przez wielu naszych Czytelników momentem było losowanie głównej nagrody w „Konkursie z Szesnaścioirem”, mikrokomputera Atari 65 XE z magnetofonem, ufundowanego przez PZ Karen. Przypomnijmy, że szczęśliwym posiadaczem tego sprzętu został Artur Zeh z Lublina.

(rp)



DLA NASZEJ PANI...

MUZYKA W PRZERWANIACH KLAN ATARI

Dzięki wiadomościom zawartym w „Bajtku” przestałem bać się przerw i napisałem program w języku maszynowym, który jest wykonywany co 1/50 sekundy w czasie przerwania synchronizacji pionowej.

Opracowana przeze mnie procedura może wykonywać proste melodie (do 93 nut), lecz nie przeszkadza w normalnej pracy Basica. Można więc wykorzystać ją do uzyskania podkładu muzycznego we własnym programie, zaś przy pisaniu programu może ona umilić pracę.

Dla uzyskania takiego efektu trzeba wpisać zamieszczony program i uruchomić go. Program ten jest potem zbędny i można go skasować instrukcją NEW.

Przerwanie pracy programu następuje po naciśnięciu klawisza RESET lub po wpisaniu POKE 548, 138: POKE 549, 194.

Ponowne włączenie muzyki uzyskuje się po wpisaniu POKE 548, 0: POKE 549, 6.

Jeśli chcemy uzyskać inną melodię, to trzeba wpisać do komórki 1541 liczbę nut pomnożoną przez 2 (maksymalnie 186), a do komórki 1582 wielkość pauzy między nutami

(maksymalnie 255). Teraz jest to odpowiednio liczba 132 w wierszu

90 i trzecia liczba 0 w wierszu

100. Następnie trzeba zmienić zawartość instrukcji DATA od

wiersza 120. Kolejno trzeba tam wpisać dla każdej nuty wysokość dźwięku (wartości takie jak w instrukcji SOUND) i czas jego trwania. Na końcu w wierszu 70 wpisujemy graniczną wartość pętli FOR/NEXT odpowiednią dla liczby nut wprowadzonych do instrukcji DATA.

Dla Czytelników zainteresowanych programowaniem w języku maszynowym podaję dodatkowo źródłowy wydruk procedury w asemblerze MAC/65.

*Maciej Rempinski
(lat 15)*

```

CT 10 REM MUZYKA W PRZERWANIACH
AD 20 REM Maciej Rempinski
AK 30 REM Copyright (c) Bajtek
BB 40 REM
WJ 50 FOR I=1536 TO 1604:READ A:POKE I,A:
NEXT I
DP 60 POKE 203,0:POKE 204,0:POKE 205,0
ZQ 70 FOR I=1605 TO 1736:READ A:POKE I,A:
NEXT I
FC 80 POKE 548,0:POKE 549,6
QH 90 DATA 8,72,166,203,224,132,240,23,18
9,69,6,141,0,210,169,234,141,1,210,165
,205,221,70,6,240,12,230,205
MX 100 DATA 76,64,6,169,0,133,203,76,64,6
,169,0,141,1,210,165,204,201,0,240,5,2
30,204,76,64,6,169,0,133,204
LE 110 DATA 133,205,230,203,230,203,40,10
4,76,138,194
LS 119 REM DANE DLA MELODII
PD 120 DATA 40,7,45,7,47,7,0,7,40,7,0,7,2
9,7,0,7,23,7,0,7,26,7,0,7,26,7,0,20,29
,7,31,7,35,7,0,7,29,7,0,7,31,7
DY 130 DATA 0,7,35,7,0,7,40,7,0,34,35,7,0
,7,45,7,0,34,40,7,0,7,47,7,0,34,45,7,4
8,7,53,7,0,7,53,7,0,7,35,7,0,7
MP 140 DATA 35,7,0,7,40,7,0,34,35,7,0,7,4
5,7,0,34,40,7,0,7,47,7,0,34,45,7,48,7,
53,7,0,7,53,7,0,7,47,7,0,7
XH 150 DATA 47,7,0,7,60,7,0,27

```

```

0100 ;Muzyka w przerwaniach
0110 ;Maciej Rempinski
0120 ;Copyright (c) Bajtek
0130 ;
0140 AUDFO = $D200
0150 AUDCO = $D201
0160 EXITVBL = $C28A
0170 LICZNIK = 203
0180 PAUZA = 204
0190 DZWIEK = 205
0200 NUTY = $0645
0210 ;
0220 *= $0600
0230 ;
0240 PHP
0250 PHA
0260 LDX LICZNIK
0270 CPX #132
0280 BEQ SKOK1
0290 LDA NUTY,X
0300 STA AUDFO
0310 LDA #234
0320 STA AUDCO
0330 LDA DZWIEK
0340 CMP NUTY+1,X
0350 BEQ SKOK2
0360 INC DZWIEK
0370 JMP END
0380 SKOK1 LDA #0
0390 STA LICZNIK
0400 JMP END
0410 SKOK2 LDA #0
0420 STA AUDCO
0430 LDA PAUZA
0440 CMP #0
0450 BEQ SKOK3
0460 INC PAUZA
0470 JMP END
0480 SKOK3 LDA #0
0490 STA PAUZA
0500 STA DZWIEK
0510 INC LICZNIK
0520 INC LICZNIK
0530 END PLA
0540 PLP
0550 JMP EXITVBL

```

ZAMA LOWY WANIE

Istniejąca w Action! procedura Fill () wypełnia pole w prawo od rysowanej linii (jak XIO 18 w Basicu). Utrudnia to znacznie zamalowywanie skomplikowanych kształtów. Wady tej nie posiada procedura Paint ().

Procedura Paint () jest oparta na algorytmie opisanym w „Młodym Techniku” 11/85. Potrzebuje ona do pracy znacznego obszaru pamięci, co ogranicza jej wykorzystanie do niezbyt dużych obszarów. Mimo tego utrudnienia jest ona bardzo pożyteczna i na pewno znajdzie miejsce w bibliotece każdego programisty. Dołączona do niej procedura Demo () umożliwia sprawdzenie działania Paint ().

Andrzej Postrzednik

```

;Zamalowywanie obszaru
;Andrzej Postrzednik
;Copyright (c) Bajtek

MODULE

CARD ARRAY xw(1000)
BYTE ARRAY yw(1000)

CARD FUNC Oko(CARD i,x BYTE y)

IF Locate(x,y)=0 THEN
Plot(x,y) i==+1
xw(i)=x yw(i)=y
FI
RETURN(i)

PROC Paint(CARD x BYTE y)

CARD i=[0]

WHILE 1
DO
i=Oko(i,x,y)
IF i=0 THEN RETURN FI
x=xw(i) y=yw(i) i==+1
x==+1 i=Oko(i,x,y)
x==+2 i=Oko(i,x,y)
x==+1 y==+1 i=Oko(i,x,y)
y==+2
OD
RETURN

PROC Demo()

Graphics(7) color=1
Plot(10,10) DrawTo(80,20)
DrawTo(60,60) DrawTo(30,50)
DrawTo(20,30) DrawTo(10,10)
color=2
Paint(45,20)
PrintE("Nacisnij START")
WHILE Peek(53279)<>6 DO OD
RETURN

```


POŻYTECZNE PROCEDURY

Pisanie programu w języku Action! polega przede wszystkim na umiejętnym zestawieniu odpowiednich procedur. Każdy szanujący się programista musi więc mieć bogatą bibliotekę tych procedur. Aby nie wymyślić wszystkiego od nowa, otwieramy kącik, w którym będziemy publikować proste procedury. Liczymy także na wsparcie przez Czytelników.

Rozpoczniemy od dwóch prostych funkcji matematycznych — ABS i SGN. Pierwsza z nich zwraca wartość bezwzględną podanej liczby. Wystarczy więc tylko sprawdzić znak argumentu i zmienić go na przeciwny, jeśli jest ujemny.

```
INT FUNC Abs(INT k)
    IF k<0 THEN RETURN(-k) FI
    RETURN(k)
```

Funkcja SGN zwraca wartość określającą znak podanego argumentu. Jeżeli argument jest ujemny, to wynikiem będzie liczba -1, a gdy jest dodatni -1. Dla argumentu zerowego rezultatem będzie oczywiście zero.

```
INT FUNC Sgn(INT k)
    IF k<0 THEN RETURN(-1)
    ELSEIF k>0 THEN RETURN(1)
    FI
    RETURN(0)
```

Korzystając z pokazanej wyżej zasady możemy zbudować funkcję odczytującą poziomy ruch joysticka. Przy ruchu w lewo funkcja zwróci wartość -1, w prawo +1, a w położeniu neutralnym 0. Można tu zastosować dwa warianty rozwiązania. W pierwszym aktualne położenie joysticka odczytujemy korzystając z bibliotecznej funkcji Stick(n), gdzie n jest numerem joysticka (0 lub 1). Ponieważ jest to dokładnie to samo co Peek(\$278+n), można zastosować bezpośrednio odczyt wartości z rejestru RAM. Użyjemy w tym celu dwuelementowej tablicy. Samo ustalenie kierunku ruchu jest bardzo proste: w rejestrze joysticka przy ruchu w lewo mogą się znaleźć wartości 9, 10 lub 11, przy ruchu w prawo 5, 6 lub 7, zaś w położeniu środkowym (w poziomie) — 13, 14 lub 15. Ostatecznie procedura ma następującą postać:

```
INT FUNC HStick(BYTE Joy)
    BYTE ARRAY port(2)=$278
    IF port(Joy)<8 THEN RETURN(1)
    ELSEIF port(Joy)>12 THEN RETURN(0)
    FI
    RETURN(-1)
```

Nieco bardziej skomplikowana będzie funkcja odczytująca pionowe położenie joysticka. W odpowiednim rejestrze odczytamy dla ruchu w górę wartości 6, 10 lub 14, a dla ruchu w dół 5, 9 lub 13, a w położeniu neutralnym 7, 11 lub 15. zauważmy jednak, że w każdym z tych przypadków ważne są tylko dwa najmłodsze bity rejestru. Jeżeli uwzględnimy tylko te bity, to uzyskamy odpowiednio wartości 1 2, 1 i 3. Teraz trzeba to wpisać do procedury i gotowe:

```
INT FUNC VStick(BYTE Joy)
    BYTE ARRAY port(2)=$278
    BYTE i
    i=port(Joy)&3
    IF i=1 THEN RETURN(1)
    ELSEIF i=3 THEN RETURN(0)
    FI
    RETURN(-1)
```

Kolejne procedury będą dotyczyły różnych operacji graficznych. Zaczniemy od narysowania prostokąta. Jako parametry wejściowe podamy współrzędne dwóch przeciwległych wierzchołków. Ich położenie względem siebie jest w tym przypadku nieistotne. Ponieważ maksymalna wartość współrzędnej pionowej wynosi 191 (tryb ósmy bez okna tekstowego), to wystarczy zmienna typu BYTE. Dla współrzędnej poziomej konieczna jest jednak zmienna typu CARD, gdyż w trybie ósmym może ona osiągnąć wartość 319. Do wykreślenia samego prostokąta potrzeba tylko cztery linie, więc procedura jest bardzo prosta. Dodatkowo zastosujemy w niej piąty parametr, który określi kolor rysowanej ramki.

```
PROC Frame(CARD x1 BYTE y1
            CARD x2 BYTE y2,c)
    color=c Plot(x1,y1)
    DrawTo(x2,y1) DrawTo(x2,y2)
    DrawTo(x1,y2) DrawTo(x1,y1)
    RETURN
```

Mając już prostokąt będziemy chcieli wypełnić go kolorem. W takim przypadku nie wystarczy prosta zamiana ostatniej procedury DrawTo na Fill. Procedura wypełniania zawarta w systemie operacyjnym Atari zawsze wypełnia linię obrazu w prawo od narysowanego punktu. Musimy więc sprawdzić, czy linia ograniczająca wypełnianie pole znajduje się z prawej strony, a jeśli nie, to zamienić wartości współrzędnych poziomych. Druga instrukcja warunkowa IF uniemożliwia błędne zamalowanie obrazu, gdy obie pionowe linie się pokrywają. Ponadto kolor do wypełniania nie musi być taki sam jak kolor do rysowania. Wprowadzimy więc dodatkowy parametr, który będzie go definiował.

```
PROC Box(CARD x1 BYTE y1
         CARD x2 BYTE y2,c,f)
    CARD aux
    BYTE fcolor=$2FD
    color=c fcolor=f
    IF x1>x2 THEN
        aux=x1 x1=x2 x2=aux FI
    Plot(x1,y1) DrawTo(x2,y1)
    DrawTo(x2,y2) DrawTo(x1,y2)
    IF x1<>x2 THEN Fill(x1,y1) FI
    RETURN
```

Teraz przyszedł czas na narysowanie okręgu. To zadanie jest znacznie bardziej skomplikowane, nie będziemy więc rozważać go szczegółowo. Wystarczy powiedzieć, że zastosowany został algorytm rysowania okręgu w ośmiokierunkowej symetrii zmodyfikowany przez usunięcie funkcji pierwiastkowania, której nie ma w Action!. Wyprowadzenie tego algorytmu było opisane w „Komputerze” 9/86. Gotowa procedura jest pokazana poniżej. Jej parametrami wejściowymi są współrzędne środka okręgu, jego promień i kolor, którym będzie wykreslony.

```
PROC Circle(CARD sx BYTE sy,r,c)
    INT dx,dy,dxy,px,py
    color=c
    dx=0 px=r py=0
    DO
        dy=dx+py+py+1
        dxy=dy-px-px+1
        Plot(sx+px, sy+py)
        Plot(sx-px, sy+py)
        Plot(sx+px, sy-py)
        Plot(sx-px, sy-py)
        Plot(sx+py, sy+px)
        Plot(sx-py, sy+px)
        Plot(sx+py, sy-px)
        Plot(sx-py, sy-px)
        dx=dy py==+1
        IF Abs(dxy)+0<Abs(dy) THEN
            dx=dxy px==+1
        FI
    UNTIL py>px
    OD
    RETURN
```

W ten sposób zaczynając od matematyki doszliśmy do rysunku. Korzystając z powyższych procedur można napisać prosty program graficzny obsługiwany przy pomocy joysticka. Ale to już samodzielnie — teraz Ty, Czytelniku.

Wojciech Zientara



Jedną z większych wad komputera Atari jest brak możliwości nazwania programów i gier.

Napisany przeze mnie program eliminuje tę wadę. Przystosowany jest do nazwania programów napisanych w assemblerze i ładowanych przez START i OPTION. Jest całkowicie napisany w Ba-

siku (ładowanie-CLOAD, uruchamianie — RUN). Zaraz po uruchomieniu odzywa się pojedynczy „beep” sygnalizujący gotowość do wczytania nagłówka programu. Zaraz po nagłówku należy skopiować program lub grę (razem z loaderem jeśli taki jest).

Osobiście radzę skopiować program zaraz po pierwszym rekordzie nagłówka — nie czekając na rekord kończący. Po wczytaniu nazwy, program pyta się czy ma załadować daną np. grę. Jeśli tak, należy wcisnąć „T” a następnie START + OPTION i po usłyszeniu „beep” dowolny klawisz — program będzie ładowany. W przypadku decyzji odmownej komputer wraca na początek programu.

Program jest prosty i wydaje mi się, że nie wymaga szczegółowego omówienia.

```
NL 1 REM * NAMER * - Robert Pindera
PA 2 DIM B*(120)
PK 3 ? CHR*(125):OPEN #1,4,128,"C:":INPUT
   #1;B*:? B*:POSITION 1,1:? "PROGRAM:":
   CLOSE #1
TF 4 POSITION 3,15:? "Czy mam wczytać ten
   program? [T/N]":OPEN #3,4,0,"K:":GET
   #3,A:CLOSE #3:IF A<>84 THEN 3
TR 5 POSITION 5,17:? "Wcisnij START i OPT
   ION..."
YC 6 IF PEEK(53279)<>2 THEN 6
UR 7 A=USR(58487)
```

Najwygodniej będzie nagrać go na początek każdej kasy i później szukać ewentualnego programu do wczytania.

Podaję teraz sposób tworzenia nagłówka — należy napisać OPEN#1,8,128,"C:":

PRINT#1, „nazwa”: CLOSE#1 po czym wcisnąć RETURN. Usłyszymy podwójny „beep” i po wciśnięciu dowolnego klawisza komputer wgra nagłówek.

Robert Pindera

KLAN ATARI

LICZBY

ZESPOLONE

Liczby zespolone są mało znanym uczniom szkół średnich działem matematyki (praktycznie tylko uczniom klas o profilu matematyczno-fizycznym). Tym jednak, którzy poznają liczby zespolone przydatny może być mój program.

Realizuje on najczęściej wykonywane działania na liczbach zespolonych takie jak: mnożenie, dzielenie, dodawanie, odejmowanie, potęgowanie zespolone, pierwiastkowanie, ponadto wylicza logarytm naturalny, funkcje sinus i cosinus, exponent, moduł i liczbę sprzężoną oraz zamienia postać algebraiczną na trygonometryczną i odwrotnie. W opcjach „DODAWANIE” i „MNOŻENIE” program pyta o ilość liczb, na których będzie wykonywanie działania. Umożliwia to dodawanie lub mnożenie wielu liczb zespolonych (jednak nie więcej niż 17).

Program mój został częściowo oparty na algorytmach zawartych w książce „2⁵ numerycznych programów w języku BASIC” Andrzeja Witowskiego i Jakuba Tatarakiewicza.

Jeszcze kilka uwag na koniec. Ze względu na możliwości obliczeniowe Atari nie wszystkie dane będą akceptowane przez program, o czym użytkownik jest informowany odpowiednim komunikatem. Większość wyników podawana jest z dokładnością do 0.001. W opcjach zmiany postaci z algebraicznej na trygonometryczną i odwrotnie ułamki za kropką oznaczają dziesiątne i setne stopnia, a nie minuty i sekundy.

Dariusz Tabaczyński

```

XI 10 REM LICZBY ZESPOLONE
OH 20 REM Dariusz Tabaczyński
ET 30 REM Copyright 1988 Bajtek
QM 100 REM
AR 110 DIM A(18),B(18),C$(1),D$(1):SETCOL
OR 2,6,1:SETCOLOR 1,0,11:POKE 82,2
AK 120 REM MENU
XA 130 ? "M - DODAWANIE", "+", "MNOZENIE", "X", "OD
EJMNOWANIE", "-", "DZIELENIE", "D", "LOGARYTM
NATURALNY", "L", "MODUL I LICZBA SPRZEZONA", "S", "EXPONENT", "E", "SINUS I
COSINUS", "C", "POTEGA ZESPOLONA", "P", "ZAMIANA NA POSTAC ALGEBRAICZNA", "A", "PIERNIASZKOWANIE", "R", "ZAMIANA NA
POSTAC TRYGONOMETRYCZNA", "T", "ZAMIANA NA POSTAC ALGEBRAICZNA", "A", "PIERNIASZKOWANIE", "R", "ZAMIANA NA
POSTAC TRYGONOMETRYCZNA", "T"
OK 140 ? "M - MNOZENIE", "X", "MNOZENIE", "X", "DZIELENIE", "D", "DZIELENIE", "D"
XG 145 ? "M - MODUL I LICZBA SPRZEZONA", "S", "MODUL I LICZBA SPRZEZONA", "S"
XU 150 ? "L - LOGARYTM NATURALNY LICZBY ZESPOLONE", "L", "LOGARYTM NATURALNY LICZBY ZESPOLONE", "L"
EH 160 ? "E - EXPONENT", "E", "EXPONENT", "E", "SINUS I COSINUS LICZBY ZESPOLONEJ", "C", "SINUS I COSINUS LICZBY ZESPOLONEJ", "C"
MR 170 ? "A - ZAMIANA NA POSTAC ALGEBRAICZNA", "A", "ZAMIANA NA POSTAC ALGEBRAICZNA", "A", "PIERNIASZKOWANIE", "R", "PIERNIASZKOWANIE", "R"
LR 180 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K":TRAP 180:POSITION 11,23:"GO HYBIERASZ?":G
ET #1,C:CLOSE #1
BT 190 ON C-47 GOTO 220,280,310,360,400,440,470,500,570,610
KM 200 ON C-59 GOTO 760,180,880
OT 210 GOTO 180
FF 220 REM DODAWANIE
BY 230 ? "K":? "MNOZENIE", "X", "DODAWANIE", "M", "DODAWANIE", "M"
HX 240 GOSUB 1270:GOSUB 1050:GOSUB 260:GOSUB 270:IF N=2 THEN K=8:GOSUB 1290:"
↑↑ Z1+Z2":GOTO 1100
HW 250 K=10+(N)=10:GOSUB 1290:"↑↑Z1+..
+Z":N:GOTO 1100
UQ 260 A=0:FOR L=1 TO N:A=A+A(L):NEXT L:A
(N+1)=A:RETURN
AM 270 B=0:FOR L=1 TO N:B=B+B(L):NEXT L:B
(N+1)=B:RETURN
KH 280 REM ODEJMNOWANIE
TO 290 ? "K":? "ODEJMNOWANIE", "M", "ODEJMNOWANIE", "M"

```

```

2):B(3)=B(1)-B(2):K=6:GOSUB 1290
OV 300 ? "↑↑Z1-Z2":GOTO 1100
HT 310 REM MNOZENIE
ZO 320 ? "K":? "MNOZENIE", "X", "MNOZENIE", "X"
MF 330 GOSUB 1270:GOSUB 1050:A(N+1)=A(1)*
A(2)-B(1)*B(2):B(N+1)=A(1)*B(2)+A(2)*B
(1):IF N>2 THEN GOSUB 1220
FM 340 IF N=2 THEN K=9:GOSUB 1290:"↑↑
Z1*Z2":GOTO 1100
EZ 350 K=10+(N)=10:GOSUB 1290:"↑↑Z1*..
*Z":N:GOTO 1100
KK 360 REM DZIELENIE
PC 370 ? "K":? "DZIELENIE", "D", "DZIELENIE", "D"
OL 380 C=A(2)*A(2)+B(2)*B(2):A(3)=(A(1)*A
(2)+B(1)*B(2))/C:B(3)=(A(2)*B(1)-A(1)*
B(2))/C:K=9:GOSUB 1290
LZ 385 ? "↑↑ Z1/Z2":GOTO 1100
LI 390 ? "DZIELENIE PRZEZ ZERO JEST NIEM
YKONALNE":FOR L=1 TO 800:NEXT L:GOTO 1
20
SO 400 REM MODUL I L. SPRZEZONA
HB 410 ? "K":? "MODUL I SPRZEZONA", "S", "MODUL I SPRZEZONA", "S"
BS 420 GOSUB 1140:"↑↑|Z|=":IF MOD2=0
THEN ? MOD:GOTO 1100
KK 430 ? "SQRT(MOD2)":GOTO 1100
DZ 440 REM LOGARYTM NATURALNY
SX 450 ? "K":? "LOGARYTM NATURALNY", "L", "LOGARYTM NATURALNY", "L"
QB 460 M=2:GOSUB 1170:K=9:GOSUB 1290:"↑↑
LM(Z)":GOTO 1100
QL 470 REM EXPONENT
GR 480 ? "K":? "EXPONENT", "E", "EXPONENT", "E"
IJ 490 ? "↑↑ EXP(Z)":GOTO 1100
GT 500 REM SINUS I COSINUS
MF 510 ? "K":? "SINUS I COSINUS", "C", "SINUS I COSINUS", "C"
OU 520 A(3)=M*COS(A(1))
YS 530 N=EXP(B(1)):M=(M-1)/N/2:B(2)=M*COS
(A(1)):B(3)=-M*SIN(A(1)):K=9:GOSUB 1290:
? "↑↑ SIN(Z)":? "COS(Z)":L=3
VE 540 IF ABS(A(3))=1.0E-03 THEN ? 5GN(A
(3))*(INT(1000*5GN(A(3))*A(3)+0.1))/10
00:K=3:GOTO 560
GW 550 IF A(3)<0 THEN ? A(3):K=3
PL 560 GOSUB 1340:GOTO 1100
VF 570 REM POTEGA ZESPOLONA
KK 580 ? "K":? "POTEGA ZESPOLONA", "P", "POTEGA ZESPOLONA", "P"
PV 590 M=3:GOSUB 1180:A(4)=A(2)*A(3)-B(2)
*B(3):B(4)=B(2)*A(3)+A(2)*B(3):N=4:GOS
UB 1200:M=2:K=4:GOSUB 1290
TX 600 POSITION 8,6:"Z1^Z2":GOTO 1100
KY 610 REM POSTAC TRYGONOM.
MA 620 ? "K":? "POSTAC TRYGONOMETRYCZNA", "T", "POSTAC TRYGONOMETRYCZNA", "T"
MM 630 GOSUB 1140:A(2)=A(1)/MOD:B(2)=B(1)
/MOD
CT 635 IF A(2)<1 AND A(2)>-1 THEN A(3)=
-ATN(A(2)/SQRT(1-A(2)*A(2)))+90:GOTO 66
0
MS 640 IF A(2)=1 THEN A(3)=0:GOTO 660
UM 650 A(3)=180
BY 660 IF B(2)<1 AND B(2)>-1 THEN B(3)=
ATN(B(2)/SQRT(1-B(2)*B(2))):GOTO 690
SC 670 IF B(2)=1 THEN B(3)=90:GOTO 690
UX 680 B(3)=270
YE 690 D$="":IF A(2)<0 THEN A(3)=180-A(3)
:D$="-"
HX 700 GOSUB 1300:A(3)=(INT(100*A(3)+0.1)
)/100:POSITION 8,5:"Z=":
XI 710 IF MOD2>0 THEN ? "SQRT(MOD2+0.1)/100":GOTO 730
MU 720 ? (INT(100*MOD+0.1))/100:
BM 730 ? "M":D$:COS(A(3)):
SO 735 IF B(3)=0 THEN ? "i*SIN(":(INT(1
00*B(3)+0.1))/100:"":C
$="":GOTO 750
HW 740 ? "-i*SIN(":(INT(100*ABS(B(3))+0.1)
)/100:"":C$="-"
HH 750 ? "M":C$:SIN(A(3)):C$="":(INT(100*ABS(B(3)
)+0.1))/100:"":B(2):? "M":D$:COS("
:A(3):":A(2):GOTO 1100
IH 760 REM POSTAC ALGEBR.
GK 770 ? "K":? "POSTAC ALGEBRAICZNA", "A", "POSTAC ALGEBRAICZNA", "A"
UW 780 TRAP 780:POSITION 4,7:"M" MODUL
R=":INPUT MOD
KD 790 TRAP 790:POSITION 4,9:"K" KAT (M S
TOPNIACH 0<=e(180) e=":INPUT C:IF C
<0 OR C>180 THEN GOTO 790
JH 800 TRAP 800:POSITION 4,11:"M" ZNAK
FUNKCJI COSINUS (C/D):INPUT C$:IF C
$<"-" AND C$<"+" THEN 800
WP 810 TRAP 810:POSITION 4,13:"M" ZNAK
FUNKCJI SINUS (C/D):INPUT D$:IF D$<

```

```

)" AND D$<"-" THEN 810
TC 820 TRAP 40000:IF C$="+" THEN C$=""
KM 830 DEG :A(1)=COS(C)*MOD:B(1)=SIN(C)*M
OD:?"M":? "ROZWIĄZANIE", "X", "ROZWIĄZANIE", "X"
Z=":
KK 840 IF ABS(A(1))=1.0E-03 THEN ? C$:5G
N(A(1))*(INT(1000*5GN(A(1))*A(1)+0.1)
)/1000:K=3:GOTO 860
EP 850 IF A(1)<0 THEN ? C$:A(1):K=3
FM 860 IF D$="-" THEN B(1)=-B(1)
GF 870 L=1:GOSUB 1350:"GOTO 1100
HE 880 REM PIERNIASZKOWANIE
XO 890 ? "K":? "PIERNIASZKOWANIE", "R", "PIERNIASZKOWANIE", "R"
JB 900 TRAP 900:POSITION 4,7:"M" STOPNIEM
PIERNIASZKA (N=1,2,...,14):?"M":K=":
INPUT C
FM 905 IF C<0 OR C>14 OR INT(C)<C THEN ?
00
XJ 910 GOSUB 1140:R=MOD^(1/C):A(2)=A(1)/M
OD:B(2)=B(1)/MOD
HY 920 IF A(2)<1 AND A(2)>-1 THEN A(3)=
-ATN(A(2)/SQRT(1-A(2)*A(2)))+90:GOTO 95
0
PE 930 IF A(2)=1 THEN A(3)=0:GOTO 950
UO 940 A(3)=180
HK 950 IF B(2)<1 AND B(2)>-1 THEN B(3)=
ATN(B(2)/SQRT(1-B(2)*B(2))):GOTO 980
UQ 960 IF B(2)=1 THEN B(3)=90:GOTO 980
UY 970 B(3)=270
HM 980 M=1:K=2:GOSUB 1290:"↑↑M" STOPNIEM
PIERNIASZKA M=":C?:
NK 990 FOR K=0 TO C-1:A(K+4)=R*COS((A(3)+
360*K)/C):B(K+4)=R*SIN((A(3)+360*K)/C)
:"Z(K+1)":":
MY 1000 IF ABS(A(K+4))=1.0E-03 THEN ? 5G
N(A(K+4))*(INT(1000*5GN(A(K+4))*A(K+4)
+0.1))/1000:K=3:GOTO 1020
SC 1010 IF A(K+4)<0 THEN ? A(K+4):K=3
RI 1020 L=K+4:GOSUB 1350:IF C<0 THEN ?
EZ 1030 K=0:NEXT K:GOTO 1100
BL 1040 REM
PODPROGRAMY
ET 1050 REM WPROWADZANIE DANYCH
IH 1060 ? "POSTAC: Z=A+Bi":FOR L=1 T
O N
OJ 1070 TRAP 1070:"A":L="":INPUT A:A(L)
=A
UC 1080 TRAP 1080:"B":L="":INPUT B:B(L)
=B
TU 1090 NEXT L:TRAP 40000:RETURN
CO 1100 REM POWROT DO MENU
DA 1110 ? "M - POWROT DO MENU":POKE 7
64,255
DO 1120 IF PEEK(764)=28 THEN 120
OL 1130 GOTO 1120
YC 1140 REM MODUL
FM 1150 MOD=(A(1)*A(1)+B(1)*B(1)):IF MOD=
(SQR(MOD))^2 THEN MOD2=0:MOD=5QR(MOD):
RETURN
AI 1160 MOD2=MOD:MOD=5QR(MOD):RETURN
KZ 1170 REM LOGARYTM
UV 1180 GOSUB 1140:A(M)=LOG(MOD):IF A(1)=
0 THEN B(M)=1.570796:RETURN
PB 1190 RAD :B(M)=ATN(B(1)/A(1)):RETURN
J5 1200 REM EXPONENT
VE 1210 B(M)=EXP(A(M))*SIN(B(M)):A(M)=EXP
(A(M))*COS(B(M)):RETURN
BH 1220 REM MNOZENIE
XC 1230 FOR L=3 TO N:M=A(N+1):A(N+1)=A(N)
+1)*A(L)-B(N+1)*B(L):B(N+1)=M*B(L)+A(L)
*B(N+1):NEXT L:RETURN
DR 1240 REM OBSLUGA BLEDOM
AG 1250 ? "M" ZLY ARGUMENT Z1=0:FOR L=1 T
O 800:NEXT L:GOTO 120
VJ 1260 ? "M" WYNIK Z POZA DOPUSZCZALNEGO Z
AKRESU:FOR L=1 TO 800:NEXT L:GOTO 120
SF 1270 IF M<2 OR M>17 THEN ? "LICZBA
DANYCH Z POZA ZAKRESU":FOR L=1 TO 800:
NEXT L:POP:GOTO 120
BB 1280 RETURN
TJ 1290 REM DRUK ROZWIĄZANIA
HZ 1300 ? "M" ROZWIĄZANIE
M":? "M":FOR L=1 TO N:K=0:"Z":L="":IF
A(L)<0 THEN ? A(L):K=3
RX 1310 GOSUB 1350:NEXT L:K=0:L=N+1:POKE
82,K:?"M":? "Z=":
KE 1320 IF ABS(A(L))=1.0E-03 THEN ? 5GN(A
(L))*(INT(1000*5GN(A(L))*A(L)+0.1))/1
000:K=3:GOTO 1340
FM 1330 IF A(L)<0 THEN ? A(L):K=3
GY 1340 GOSUB 1350:POKE 82,2:RETURN
KB 1350 REM WYBOR ZNAKU
PR 1360 IF ABS(B(L))=1.0E-03 THEN B(L)=5
GN(B(L))*(INT(1000*5GN(B(L))*B(L)+0.1)
)/1000
DY 1370 IF ABS(B(L)<1 THEN ON 5GN(B(L))
+2*K GOSUB 1430,1410,1420,1430,1440,14
50:RETURN
PJ 1380 IF B(L)=-1 THEN ? "-i":RETURN
PR 1390 IF K=3 THEN ? "i":RETURN
KQ 1400 ? "i":RETURN
RA 1410 ? "0":RETURN
RI 1420 ? "i":B(L):RETURN
VA 1430 ? "-i":B(L):RETURN
TD 1440 ? "i":RETURN
TB 1450 ? "i":B(L):RETURN

```


SAMOURUCHAMIANIE PRZEZ ENTER

Na zakończenie toczącej się od pewnego czasu na łamach „Bajtka” dyskusji o automatycznym uruchamianiu programów w Basicu prezentujemy jeszcze jeden sposób uzyskania tego efektu.

Wykorzystane tu zostało specyficzne działanie instrukcji LIST i ENTER. Pierwsza z nich zapisuje program w postaci kodów ASCII (tak jak na ekranie). Podczas odczytu zapisanego w ten sposób programu przy pomocy instrukcji ENTER kolejne wiersze programu są umieszczone w pamięci dokładnie tak samo, jak podczas wprowadzania z klawiatury. Jeżeli do programu zostanie dodany wiersz bez numeru, to zostanie on wykonany natychmiast po odczytaniu.

Gdy w tym wierszu znajdzie się instrukcja RUN, to program zostanie automatycznie uruchomiony. Oczywiście instrukcja RUN musi się w takim przypadku znaleźć na końcu wczytywanego programu.

Normalnie podczas zapisu na taśmie nie można jednak dodać wiersza bez numeru. Czynność ta jest wykonywana przez pierwszy z zamieszczonych programów. Odczytuje on dowolny inny program nagrany na taśmie przez LIST, a następnie zapisuje go ponownie na taśmie z dodaną na końcu instrukcją RUN. Poddany tej operacji program uruchamia się samoczynnie po odczytaniu go instrukcją ENTER.

Drugi program ma podobne działanie z tą różnicą, że program do nagrania jest wprowadzany z klawiatury. Pozwala to na tworzenie krótkich programów ładujących tzw. „loaderów”. Trzeba jednak uważać, aby wprowadzane wiersze były bez-

```
CV 10 CLR :GRAPHICS 0:DIM A$(6):A$="H+LV
E":AL=4096:IO=848
BG 20 POSITION 0,0:?"AUTOSTART-ENTER BY
Andrzej Z... & Roman T."
HQ 30 POSITION 0,5:?"REZULTAT:";
EP 40 OPEN #1,4,0,"C":POKE IO+2,7
RV 50 POKE IO+4,0:POKE IO+5,16
VA 60 POKE IO+8,0:POKE IO+9,140
WF 70 X=USR(ADR(A$)):CLOSE #1:L=PEEK(IO+8
)+256*PEEK(IO+9)
IA 75 AD=AL+L:POKE AD,02:POKE AD+1,85:POK
E AD+2,78:POKE AD+3,155:L=L+4:REM [DOP]
SANIE RUN:RETURN CHR$(155)
LN 80 POSITION 0,10:?"ZAPIS:";
IA 85 A1=INT(L/256):AD=L-A1*256
HU 90 OPEN #1,8,0,"C":POKE IO+2,11
CR 100 POKE IO+4,0:POKE IO+5,16
MB 110 POKE IO+8,0:POKE IO+9,0
TP 120 X=USR(ADR(A$)):CLOSE #1
KM 130 GRAPHICS 0:END
```

błędne, ponieważ program nie kontroluje składni wprowadzanych instrukcji.

Zastosowany sposób ma jedną zasadniczą wadę. Programy zapisywane przez LIST mają długie przerwy między rekordami i w związku z tym długi czas odczytu. Praktyczne jego zastosowanie ograniczone jest więc do programów o stosunkowo niewielkiej długości, np. właśnie loaderów.

Roman Tomaszewski
Andrzej Zalewski

```
LI 1 REM *
* ZMIENNE *
RE 10 CLR :DIM A$(2000),S$(120),C$(500):X
=1
MK 20 OPEN #1,4,0,"E":POKE 82,0:POSITION
0,0
SJ 21 REM *
* TITUL+AUTORZY *
VS 30 ? " *** AUTOSTART/ENTER ***
*** BY Double Software ***";
EF 40 ? " *** P.T. & A.Z ***";
AX 41 REM *
* KROTKI OPIS *
RB 50 ? "++>Wprowadz linie programu."
HX 60 ? "++>Gdy chcesz zgrac tekst,w post
aci Pliku ->AUTORUN,nacisnij RETURN w p
ustej linii.++";
OE 61 REM *
* ODCYTYWANIE LINII *
TA 70 POKE 703,4:?"K"
OB 80 INPUT #1,S$:CLOSE #1:IF S$="" THEN
500
AY 90 A$(X,K+LEN(S$))=S$:X=X+LEN(S$)+1:A$
(X-1,K-1)=CHR$(155)
PM 100 GOTO 20
OK 499 REM *
* ZAPIS NA TAŚMIE *
SE 500 POKE 566,156:OPEN #1,8,0,"C":? #1
,A$;"RUN":CLOSE #1:POKE 566,146:RUN
```

PRZESZUKIWANIE PAMIĘCI

Podczas pisania programów w BASIC-u, w których wykonujemy operacje na zmiennych tekstowych, zachodzi czasami konieczność wyszukiwania w nich pewnych podciągów znakowych.

Również w Basicowych monitorach pamięci pomocną opcją może być możliwość wyszukiwania umieszczonych w pamięci mikrokomputera sekwencji bajtów. Napisanie procedury, która by realizowała powyższe czynności w języku Basic jest czynnością prostą, ale czas jej wykonywania zwłaszcza przy przeszukiwaniu dużych obszarów pamięci jest zbyt długi, co pogarsza efektywność pisanych programów. W związku z tym proponuję wykorzystanie do tych celów zamieszczonego poniżej programu.

Program ten zawiera w liniach 80—110 dane do relokowanej procedury maszynowej, które dla wygody użytkownika umieszczane są przez program w zmiennej tekstowej A\$. Po bezbłędym wpisaniu programu i jego uruchomieniu (dla bezpieczeństwa zapisać program na taśmie lub dyskietce) tworzona jest zmienna tek-

stowa A\$ zawierająca naszą procedurę w liniach 10 i 20, pozostałe linie programu są kasowane. Po zapisaniu tych linii programu na nośniku zewnętrznym instrukcją LIST, możemy za pomocą instrukcji ENTER dołączać je do własnych programów.

Wywołanie procedury:

1. W przypadku wyszukiwania sekwencji bajtów bezpośrednio w pamięci mikrokomputera postać wywołania jest następująca:

X=USR(ADR(A\$),START,KONIEC,ADR(B\$),LEN(B\$))

gdzie B\$ jest zmienną tekstową, w którą należy wpisać wcześniej wyszukiwaną sekwencję bajtów w znakach ATASCII (maksymalna długość 255 znaków);

START, KONIEC — są to adresy odpowiednio początku i końca przeszukiwanego przez procedurę obszaru pamięci.

Pod zmienną X procedura podstawia adres pierwszego bajtu odnalezionego w pamięci sekwencji. W przypadku jej nieodnalezienia podstawiana jest pod X wartość zero. Uwaga! Wartość zero podstawiana jest pod X także, gdy sekwencja rozpoczyna się od adresu 0000.

2. W przypadku wyszukiwania sekwencji bajtów w zmiennej tekstowej postaci wywołania i znalezienia począ-

```
AS 1 REM PRZESZUKIWANIE PAMIĘCI
GF 2 REM Krzysztof Kolodziej
XN 3 REM Copyright 1988 Bajtek
SL 10 DIM A$(86),B$(255)
SD 20 ? CHR$(125):POSITION 2,4:?"20 A$="
;CHR$(34);
CT 30 FOR I=1 TO 86:READ X:Z=Z+X:?"CHR*(X
);:NEXT I:?"
JV 40 IF Z<>13403 THEN ? :?"BLAD W DANYC
H":END
HP 50 FOR I=30 TO 110 STEP 10:?"I:NEXT I
QF 60 ? "POKE 842,12:?"CHR$(125):LIST"
MI 70 POSITION 2,0:POKE 842,13:STOP
GL 80 DATA 104,104,133,204,104,133,203,10
4,133,206,104,133,205,104,133,208,104,
133,207,104,104,240,47,133,209
QO 90 DATA 162,0,161,203,193,207,208,14,1
60,0,200,152,197,209,240,36,177,203,20
9,207,240,244,165,203,197,205
AW 100 DATA 240,2,208,6,165,204,197,206,2
40,9,230,203,208,2,230,204,24,144,213,
169,0,133,212,133,213,96,165
LP 110 DATA 203,133,212,165,204,133,213,9
6
```

tku jej położenia jest nieco bardziej złożone. Jako adres startu wyszukiwania (START) podstawiamy adres przeszukiwanej tablicy np. dla tablicy S\$ podstawiamy ADR(S\$), adresem końca zaś w tym przypadku będzie ADR(S\$)+LEN(S\$)-1. Postać wywołania procedury może być więc następująca:

X=USR(ADR(A\$),ADR(S\$),ADR(S\$)+LEN(S\$)-1,ADR(B\$),LEN(B\$))

Po tym wywołaniu należy jako pierwszą wykonać następującą instrukcję:

X=X-ADR(S\$)+1

Jeśli X≤0 to przeszukiwana tablica nie zawiera danej sekwencji, gdy zaś X>0 to wartość X wskazuje położenie szukanej sekwencji w zmiennej S\$.

Na zakończenie chcę powiedzieć, że czas przeszukiwania przez procedurę obszaru pamięci 64KB wynosi nieco ponad 2 sekundy, zaś w przypadku przeszukiwania zmiennych tekstowych procedura działa szybciej niż instrukcja FIND w Basicu XL.

Krzysztof Kolodziej

PEEK I POKE W KYAN PASCALU

Kyan Pascal, bardzo wygodny kompilator na małe Atari, nie posiada standardowych podprogramów PEEK oraz POKE. W instrukcjach dotyczących tego języka informuje się, że z pomocą standardowej procedury „assign” można zrealizować własne podprogramy PEEK oraz POKE.

Podane tam sposoby realizacji nie prowadzą do zadowalających rezultatów, najprawdopodobniej z powodu niezrozumienia istoty procedury „assign”. Poniżej przedstawione propozycje PEEK i POKE zrealizowano w Kyan Pascalu wersja 1.0 (ED wersja 1.1, PC wersja 1.2.).

Procedura „assign” pozwala umieszczać w dowolnym miejscu pamięci wartości wcześniej zadeklarowanych zmiennych. Wywołanie ma postać: assign (wskaznik, miejsce). „Wskaznik” jest zmienną wskazującą na zadeklarowaną wcześniej inną zmienną. „miejsce” jest typu integer i równa się numerowi komórki, na którą wskazywać będzie „wskaznik” po wykonaniu procedury. Dokładniej, wskaznik wskazywać będzie na ciąg komórek, począwszy od komórki o numerze „miejsce”. Długość tego ciągu zależy od wcześniejszej deklaracji na jaki typ ma wskazywać „wskaznik”.

Zamieszczony poniżej program „pokeReal” umieszcza w pamięci począwszy od komórki o numerze „początek”=12100 cztery liczby typu real, wczytywane z klawiatury. Ponieważ umieszczane będą zmienne typu real „wskaznik” zadeklarowano jako „wskazuje na real”. Dokonano tego pośrednio poprzez zdefiniowanie typu „adres”. Właściwe wstawienie kolejnej liczby następuje podczas realizacji instrukcji podstawienia „wskaznik:=liczba1”, którą należy odczytywać: w osiem kolejnych baj-

tów, począwszy od komórki o numerze „początek+8xi” wstaw liczbę „liczba1”. Zmienna „i” oprócz sterowania pętlą FOR przesuwając „wskaznik” co osiem komórek po wstawieniu kolejnej liczby. Druga pętla FOR odczytuje wstawione liczby, ale w kolejności odwrotnej. Przedstawiony program ma charakter poglądowy. Bardziej praktyczne są dwa następne: procedura „poke” oraz funkcja „peek”.

Ponieważ oba podprogramy operują na pojedynczej komórce pamięci „wskaznik” powinien być typu „wskazuje na zmienną zajmującą jedną komórkę”. W realizacji wybrano typ „char”. Ma on ponadto tę zaletę, że z pomocą funkcji standardowych „chr” oraz „ord” łatwo przeprowadzić go w typ integer i odwrotnie. Ze zmienną „miejsce” wiąże się sposób adresowania pamięci stosowany w procedurze „assign”. Należy pamiętać że MAXINT=32767. Komórki powyżej tego numeru są adresowane liczbami ujemnymi.

W zamieszczonych programach „peek” oraz „poke” przyjęto, że adres komórki określanej będzie zmienną „gdzie” typu real. Wewnątrz podprogramu zmienna ta będzie podlegała konwersji na zmienną „miejsce” typu integer. Następnie procedura „assign” ustawi „wskaznik” nad właściwą komórką. Końcowe instrukcje wstawią do komórki znak o rządym kodzie lub odczytają go i zmienią na kod.

Ponieważ kompilator nie przeprowadza koniecznych konwersji typów przy wywołaniu procedur i funkcji niestandardowych, omawiane podprogramy należy wywoływać z parametrem „gdzie” typu real. Tak na przykład peek (20.0), poke (77.0,128), ale peek (53279), gdyż ze względu na wielkość argument jest już typ real.

Należy zaznaczyć, że omawiana procedura „assign” nie ma nic wspólnego — poza nazwą — z podobną procedurą w Turbo-Pascalu. W Kyan Pascalu utożsamianie pliku z konkretnym zbiorem na dysku realizowane jest przez odpowiednią formę procedur „reset” oraz „rewrite”, na przykład: „rewrite”(g, 'B1: NOWYPLIK').

Ryszard Wiech

```
PROGRAM pokeReal(input,output);
TYPE adres=^real;
VAR wskaznik:adres;
    liczba1,liczba2:real;
    poczatek,i:integer;
BEGIN
    poczatek:=12100;
    FOR i:=0 TO 3 DO
        BEGIN
            readln(liczba1);
            assign(wskaznik,poczatek+8*i);
            wskaznik^:=liczba1;
        END;
    FOR i:=3 DOWNTO 0 DO
        BEGIN
            assign(wskaznik,poczatek+8*i);
            liczba2:=wskaznik^;
            writeln(liczba2:8:4);
        END
    END.

FUNCTION peek(gdzie:real):integer;
TYPE bajt=char;
    adres=^bajt;
VAR wskaznik:adres;
    miejsce:integer;
BEGIN
    IF gdzie>32767
    THEN
        miejsce:=trunc(gdzie-65536)
    ELSE
        miejsce:=trunc(gdzie);
    assign(wskaznik,miejsce);
    peek:=ord(wskaznik^);
END;

PROCEDURE poke(gdzie:real;co:integer);
TYPE bajt=char;
    adres=^bajt;
VAR wskaznik:adres;
    miejsce:integer;
BEGIN
    IF gdzie>32767
    THEN
        miejsce:=trunc(gdzie-65536)
    ELSE
        miejsce:=trunc(gdzie);
    assign(wskaznik,miejsce);
    wskaznik^:=chr(co);
END;
```

ZOSTAŃ NIEŚMIERTELNYM! (6)

Tomasz Hryszko, uczeń I klasy LO z Białegostoku przysłał nam wspaniały prezent świąteczny — 7 ułatwień do gier.

MR. DO

Nieograniczona liczba „życ” da nam zamiana rozkazu DEC \$0618.X na LDA \$0618, X (\$DE, \$18, \$06 na \$BD, \$18, \$06 — „SHIFT-*” w negatywie, „CTRL-X”, „CTRL-F” na „=” w negatywie, „CTRL-X”, „CTRL-F”).

PIE MAN

Liczba „życ” jest przechowywana w komórce \$80. Należy zamienić DEC \$80 na LDA \$80 (\$C6, \$80 na \$A5, \$80 — „F” w negatywie, „CTRL-” w negatywie na „%” w negatywie, „CTRL-” w negatywie).

HYPERBLAST

Liczba „życ” w komórce \$9A — zamienić DEC \$9A na LDA \$9A (\$C6, \$9A na \$A5, \$9A — „F” w negatywie, „CTRL-Z” w negatywie na „%” w negatywie. „CTRL-Z” w negatywie).

PHOBOS

Liczba „życ” w komórce \$1285 — zamienić DEC \$1285 na LDA \$1285 (\$CE, \$85, \$12 na \$AD, \$85, \$12 — „N” w negatywie, „CTRL-E” w negatywie, „CTRL-R” na „—” w negatywie, „CTRL-E” w negatywie, „CTRL-R”).

CAVERNS OF MARS II

Liczba „życ” w komórce \$3B39 — zamienić DEC \$3B39 na LDA \$3B39 (\$CE, \$39, \$3B na \$AD, \$39, \$3B — „N” w negatywie, „9”, „;” na „—” w negatywie, „9”, „;”).

ASTEROIDS

Liczba „życ” w komórce \$B1 — zamienić DEC \$B1,X na LDA \$B1,X (\$D6, \$B1 na \$B5, \$B1 — „V” w negatywie, „1” w negatywie na „5” w negatywie, „1” w negatywie).

DIG-DUG

Liczba „życ” w komórce \$1805 — zamienić DEC \$1805,X na LDA \$1805,X (\$DE, \$05, \$18 na \$BD, \$05, \$18 — „SHIFT-*” w negatywie, „CTRL-E”, „CTRL-X” na „=” w negatywie, „CTRL-E”, „CTRL-X”).

Ireneusz Piciński z Otwocka pomógł nam poprawić grę: SWAT

Należy zamienić DEC \$066B na LDA \$066B (\$CE, \$6B, \$06 na \$AD, \$6B, \$06 — „N” w negatywie, „k”, „CTRL-F” na „—” w negatywie, „k”, „CTRL-F”).

Bartosz Smaga z Warszawy przysłał poprawkę do gry: DAN STRIKES BACK

Zamieniamy rozkaz DEC \$0608 na LDA \$0608 (\$DE, \$08, \$06 na \$AD, \$08, \$06 — „N” w negatywie, „CTRL-H”, „CTRL-F” na „—” w negatywie, „CTRL-H”, „CTRL-F”).

Od 13-letniego Mariusz Geborka z Dankowic mamy poprawkę do gry: CAPTAIN STICKY'S GOLD

Odszukujemy rozkaz DEC \$064B i likwidujemy go przez wpisanie w jego miejsce 3 razy NOP (\$CE, \$4B, \$06 na 3 razy \$EA — „N” w negatywie, „K”, „CTRL-F” na 3 razy „j” w negatywie).

A teraz kilka poprawek, które sam odkryłem:

THE GOONIES

Zamieniamy DEC \$112C na LDA \$112C (\$CE, \$2C, \$11 na \$AD, \$2C, \$11 — „N” w negatywie, „;”, „CTRL-Q” na „—” w negatywie, „;”, „CTRL-O”).

Rozkaz ten występuje w programie dwukrotnie, trzeba więc dokonać zamiany dwa razy.

MARIO BROS

Liczba „życ” w komórce \$29 — zamieniamy DEC \$29 na LDA \$29 (\$C6, \$29 na \$A5, \$29 — „F” w negatywie, „)”) na „%” w negatywie, „)”).

THE LIVING DAYLIGHTS

Odporność na strzały wroga da nam zamiana DEC \$80AF na LDA \$80AF (\$CE, \$AF, \$80 na \$AD, \$AF, \$80 — „N” w negatywie, „/” w negatywie, „CTRL-” w negatywie na „—” w negatywie, „/” w negatywie, „CTRL-” w negatywie).

Czekamy na listy z poprawkami od czytelników — bardzo chętnie je opublikujemy.

Tomasz Wiśniewski

MONITORY ML (1)

O programy te pyta nas coraz więcej Czytelników. Do czego służą? Jak je wykorzystać? Co można dzięki nim uzyskać? — oto pytania na które postaram się odpowiedzieć w tej serii artykułów.

W języku angielskim słowo „monitor” oznacza nie tylko monitor telewizyjny, ale również podgląd czy wgląd. W rzeczywistości komputerowej są to programy (lub instrukcje BASIC) umożliwiające nam programowanie w języku wewnętrznym, dekodowanie takich programów oraz ich badanie, usuwanie błędów itp. Zestaw instrukcji jakie obejmuje zwykły monitor języka maszynowego czyni go uniwersalnym narzędziem do pracy nad programami tworzonymi w tym języku. W dużych pakietach (np. CBM MACRO ASSEMBLER DEVELOPMENT SYSTEM) spełniają one rolę pomocniczą, gdyż np. układanie programu jest znacznie prostsze dzięki dużym assemblerom, pracującym w oparciu o etykiety (do tego tematu jeszcze wrócimy).

Nie ma komputera Commodore do którego nie napisano by monitora. Dla VIC-20 był to TINY MON, dla C-64 — HES MON czy monitory ze wspomnianego wyżej pakietu. Rodzina C-16 ma wbudowany monitor języka maszynowego o funkcjach w zasadzie identycznych z C-64. Najlepszym monitorem, jaki do tej pory spotkałem, jest monitor C-128, w którym można znaleźć wiele bardzo przydatnych (zwłaszcza dla początkujących!) funkcji. Przykładem może tu być np. znak „+”, który umożliwia wprowadzanie adresów czy argumentów w postaci dziesiętnej a nie szesnastkowej, automatyczne w zasadzie przetwarzanie banków itp.

O powszechności tych programów świadczy najlepiej fakt, że nawet w specjalnych kartach (modułach) typu EXPERT czy FINAL CARTRIDGE programy te są w zasadzie obowiązkowe — nie spotkałem dotychczas żadnej karty wielofunkcyjnej nie zawierającej monitora języka maszynowego, co więcej — np. EXPERT to nic innego jak potężny wielofunkcyjny monitor.

Wszystkie te programy bez względu na typ komputera są do siebie zbliżone. Poszczególne instrukcje są jednoliterowe i obejmują zwykle od kilku do kilkunastu liter alfabetu. W lepszych wersjach — jak wspomniany tu EXPERT — lista instrukcji zajmuje wszystkie litery i na dodatek dużą ilość znaków typu „\$” czy „#”. Ponieważ jednak nie wszystkich będzie stać na zakup takiej karty, w naszych rozważaniach ograniczymy się do programów powszechnie dostępnych.

Użytkownicy C,16/116, PLUS/4 i C-128 mają taki monitor pod ręką — wystarczy wpisać MONITOR i wcisnąć klawisz RETURN. Nieco gorzej wygląda sprawa z odpowiednimi programami dla C-64, choć np. jedna z wersji SIMON'S BASIC zawiera taki monitor dostępny za pomocą -M. W „normalnym” BASIC-u jednak program tego typu trzeba po prostu wczytać do pamięci posługując się przy tym instrukcją LOAD „NAZWA”,1,1 lub „8,1. Chodzi tu o fakt, że program ten MUSI zawsze znajdować się w odpowiednim miejscu pamięci. Zwykle monitor taki uruchamia się za pomocą SYS adres, gdzie adres przyjmuje jedną z następujących wartości: 4096, 8192, 12288, 16384, 20480, 24576, 28672, 32768 lub 49152 (dla C-64). Programy te zajmują zwykle 4 KB pamięci i najwygodniejszą dla nich lokalizacją jest górny obszar pamięci RAM od adresu 49152.

Po wykonaniu odpowiedniej instrukcji SYS na ekranie ukazuje się następujący komunikat:

```
PC SR AC XR YR SP
; nnnn nn nn nn nn nn
Litery nnnn i nn symbolizują wartości podane w kodzie szesnastkowym (heksadecymalnym). Niektóre monitory wyświetlają jeszcze dodatkowo:
PC SR AC XR YR SP NY-BDIZC
; nnnn nn nn nn nn nn 01-11010
```

lub też pole o szerokości 8 do 16 znaków, w którym wyświetlane są kody CHR\$ od wartości zapisanej w danej komórce. PC — licznik programu (program counter). Jest to 16-bitowy rejestr wewnętrzny procesora, w którym znajduje się adres następnej w kolejności komórki, z której należy pobrać instrukcję do wykonania lub argument instrukcji. Jeżeli podczas uruchamiania monitora na ekranie ukazuje się wartość, dajmy na to \$COFF w liczniku programu, to oznacza to, że ostatnio wykonaną instrukcją była instrukcja w komórce \$COFE. Licznik programu pozwala nam również na znacznie ciekawszą działalność — testowanie ukrytych i niepublikowanych instrukcji mikroprocesora. Dzięki analizie zawartości poszczególnych rejestrów jesteśmy w stanie określić, czy dany kod może być taką instrukcją czy też nie. Nawiasem mówiąc jest to jedyna chyba możliwość dokładniejszego poznania swego mikroprocesora.

SR — rejestr słowa stanu (status register). Informuje on o stanie logicznym poszczególnych znaczników mikroprocesora, albo w postaci wartości całego bajtu, albo też pod tajemniczo wyglądającym napisem NY-BDIZC. Zwróć uwagę, że liczba znaków w tym napisie jest taka sama jak liczba bitów w bajcie. Każdy znacznik jest w rzeczywistości reprezentowany przez określony bit tego rejestru. Znaczniki te informują procesor o wielu bardzo istotnych wydarzeniach np. czy w wyniku jakiejś operacji otrzymaliśmy wartość większą, mniejszą bądź równą zero, czy podczas zliczania w pętli przekroczyliśmy już liczbę 255 itp. Do znaczników tych wrócimy znacznie później przy omawianiu konkretnych przykładów programów w języku wewnętrznym. Jeżeli pod określoną literą (NY-BDIZC) występuje jedynek lub „haczyk” (CHR\$(186)) to oznacza to, że dany bit jest ustawiony, czyli w stanie logicznym 1.

Poszczególne litery oznaczają:
N — znacznik ujemności (Negative flag),
Y — znacznik przepełnienia (Overflow flag),

- — niewykorzystany,
B — znacznik przerwania programu (Break flag),
D — znacznik włączenia dziesiętnego trybu pracy procesora (Decimal flag),
I — znacznik wyłączenia przerw (Interrupt disable flag),
Z — znacznik zera (Zero flag),
C — znacznik przeniesienia (Carry flag),
AC — akumulator czyli główny rejestr mikroprocesora. Wartość nn podaje jego aktualną zawartość.
XR — rejestr indeksowy X oraz jego aktualna zawartość.
YR — ja wyżej lecz dotyczy rejestru indeksowego Y.
SP — wskaźnik stosu (stack pointer). Wskaźnik ten informuje procesor o pierwszej wolnej komórce pamięci w jej obszarze zwanym stosem mikroprocesora. Obszar ten jest bardzo intensywnie wykorzystywany przez mikroprocesor do zapamiętywania danych tymczasowych, adresów, skoków powrotnych itp. Także programista może korzystać ze stosu, co wymaga jednak dużej wprawy. Warto pamiętać, że całkowite zapelnienie stosu powoduje zwykle wyświetlenie komunikatu OUT OF MEMORY ERROR (brak pamięci) bez względu na to, czy RAM dla BASIC jest zajęta czy nie.

Zanim przejdziemy do listy instrukcji, musimy powiedzieć sobie coś niecoś o wymaganiach, jakie stawia nam monitor języka maszynowego ze swojej strony. A więc po pierwsze olbrzymia większość monitorów pracuje wyłącznie w oparciu o kod szesnastkowy, w którym po liczbie 9 występują jeszcze litery symbolizujące dalsze wartości do 16 (A=10, B=11, C=12, D=13, E=14, F=15) przy czym 16 dziesiętnie jest oznaczane jako 10 szesnastkowo. Dla odróżnienia od zapisu dziesiętnego, liczby w kodzie szesnastkowym są poprzedzane znakiem „\$”.

Ponieważ wiem z doświadczenia, że kod heksadecymalny nie jest specjalnie lubiany przez początkujących programistów, zamieszczam program umożliwiający przeliczanie wartości dziesiętnych na szesnastkowe i odwrotnie. Działa on na wszystkich komputerach Commodore, przy czym posiadacze C-16/116, PLUS/4 (a także C-128) mogą korzystać z funkcji HEX\$ oraz DEC. W wypadku C-128 jest to w zasadzie niepotrzebne, ponieważ wystarczy liczbę dziesiętną poprzedzić znakiem „+” (np. LDA+53280) i monitor zamieni ją samoistnie na wartość szesnastkową.

Po trzecie wszelkie programy tworzone za pomocą monitora powinny być ZAWSZE najpierw zapisywane na dyskietce czy taśmie i dopiero potem uruchamiane. Język wewnętrzny obsesyjnie nie znosi niedokładności (i niedokładnych) i płać nieraz bardzo nieprzyjemne figle blokując komputer i niszcząc tym samym czasami wielogodzinny wysiłek.

Po czwarte do naszych prób będziemy potrzebowali określonego obszaru pamięci, w którym możliwe będzie swobodne i niezakłócone działanie; dla naszych celów wybrałem obszar od adresu 10000 (\$2710) do 16383, co pozwoli nam na ujednoczenie wszystkich przykładów — będą one dostępne i możliwe do wprowadzenia zarówno dla użytkowników C-16 czy 116, C-64, C-128 itp. Jeżeli jednak z jakichś powodów zdecydujesz się na wpisywanie programów demonstracyjnych w innym obszarze pamięci, to możesz skorzystać z zamieszczonego w tym numerze BAJTKA artykułu PERFOROWANA PAMIĘĆ, omawiającego wolne obszary RAM w poszczególnych typach komputerów Commodore.

UWAGA. Najprostszym sposobem umożliwiającym przeliczanie adresów dziesiętnych na szesnastkowe i odwrotnie jest w C-64 wczytanie najpierw prezentowanego tu programu, a dopiero później monitora. Teraz uruchom monitor za pomocą odpowiedniego SYS. Gdy zajdzie potrzeba przeliczenia adresu, zakończ pracę z monitorem za pomocą X i RETURN, co pozwoli Ci na powrót do BASIC. Wykonaj teraz obliczenie i wróć do monitora za pomocą odpowiedniego SYS, choć może się zdarzyć i tak, że nie każdy monitor pozwoli Ci na rzeczywisty powrót do BASIC. Na przykład monitor z pakietu CBM MACRO ASSEMBLER DEVELOPMENT SYSTEM potrafi bardzo skutecznie zablokować BASIC.

W następnej części zapoznamy się bliżej z listą poleceń wspólną dla większości monitorów języka maszynowego oraz z pewnymi wyjątkami takimi jak np. instrukcje I czy J.

(cdn)

Klaudiusz Dybowski

```
BB 100 REM $$$ HEX-DEC & DEC-HEX $$$
38 105 :
12 110 DN$=CHR$(17):PRINT CHR$(147)
35 115 INPUT "HEX-DEC (1) CZY DEC-HEX (2): ";Z
35 120 IF Z<>1 AND Z<>2 THEN RUN
1C 125 IF Z = 2 GOTO 145
10 130 PRINT:HX$="":D=0:INPUT "LICZBA SZESNASTK
DWA: ";HX$
98 135 FOR J=1 TO LEN(HX$):M$=MID$(HX$,J,1):D=D
&16+ASC(M$)-48+(M$>"A")&7:NEXT
6C 140 PRINT DN$;"$";HX$;" = ";D:PRINT DN$:GOTO
115
09 145 PRINT:HX$="":D=0:INPUT "LICZBA DZIESIETN
A: ";D:LD=D
FF 150 T=(D/16)-INT(D/16)&16:HX$=CHR$(T+48-(T
>9)&7)+HX$:D=(D-T)/16:IF D GOTO 150
C4 155 PRINT DN$:LD;" = "$":HX$:PRINT:GOTO 115
```

PERFOROWANA —PAMIĘĆ—

Wolne obszary pamięci RAM są bardzo przydatne nie tylko do wpisywania tajnych haseł czy kodów zabezpieczających program przed włamywaczem — są one najbardziej potrzebne przede wszystkim programującym w języku maszynowym. Ponieważ w tym numerze BAJTKA znajdziesz także artykuł o monitorach języka maszynowego informacja o tym gdzie można wpisywać własne programy w tym języku może okazać się bardzo przydatne.

COMMODORE 64:

- 2 oraz komórki 251 — 254 na stronie zerowej,
- 679 — 767 (wykorzystywany czasami do przechowywania danych o sprite'ach),
- 784 — 786 pod warunkiem, że w programie nie wykorzystujemy instrukcji USR(),
- 814 i 815 — przeznaczone na wektor procedury użytkownika,
- 820 — 827,
- 828 do 1019 włącznie. Jest on zarezerwowany dla bufora kasety stąd też należy pamiętać, że program lub dane w nim zawarte zostaną skasowane podczas jakiegokolwiek operacji z magnetofonem,
- 1020 do 1023,
- 2040 — 2047 pod warunkiem, że nie korzystamy w programie ze sprite'ów,
- 2049 do 40959 czyli normalna pamięć RAM dla programu i zmiennych,
- 49152 — 53247 czyli obszar dodatkowych 4 KB nieadresowanych przez BASIC,
- 53248 — 53264, 53271 jeżeli nie korzystamy ze sprite'ów,
- 53275 — 53279 jak wyżej,
- 53282 — 53294 jak wyżej.

COMMODORE 128:

- 250 — 254 pięć komórek na stronie zerowej,
- 852 — 861 jeśli nie będziemy korzystać z klawisza TAB,
- 1021 — 1023,
- 2810 — 3071 obszar dla bufora kasety; jakkolwiek operacją z magnetofonem spowoduje skasowanie wpisanego tu programu lub danych,
- 3072 — 3583 jeśli nie będziemy korzystali z RS-232,
- 3584 — 4095 jeśli nie korzystamy ze sprite'ów,
- 4096 — 4351 jeśli nie korzystamy z klawiszy funkcyjnych,
- 4632 — 4634 jeśli nie ma instrukcji USR() w programie,
- 4864 — 7167,
- 7169 — 65535 czyli zwykła pamięć RAM dla użytkownika (tylko program) jeśli wykonamy najpierw BANK 0,
- 0000 — 65535 jeżeli korzystamy wyłącznie z języka wewnętrznego i banku 1 (przeznaczonego na zmienne programu).

COMMODORE 16/116 i PLUS/4:

- 208 — 232,
- 216 — 232,
- 818 — 1010 czyli bufor kasety — dane lub program zostanie stąd usunięty jeżeli będziemy wczytywać lub zapisywać cokolwiek na taśmie,
- 1015 — 1078 jeżeli nie korzystasz z RS-232 (dotyczy tylko PLUS/4),
- 1280 — 1282 jeżeli nie ma w programie instrukcji USR (),
- 1373 — 1510 jeśli nie korzystasz z klawiszy funkcyjnych,
- 4096 — 16383 czyli zwykła pamięć RAM dla użytkownika (dla C-16/116 16 KB),
- 4096 — 64767 czyli zwykła pamięć RAM dla użytkownika (C-16/116 64 KB, PLUS/4),

Oczywiście takich obszarów można znaleźć więcej gdyż zależy to w dużej mierze od zadania jakie ma wykonać program. I tak jeśli nie używamy stacji dysków to do naszej dyspozycji stoi również obszar przeznaczony na potrzeby dyskowego systemu operacyjnego (DOS), jeżeli niepotrzebna jest nam grafika — możemy korzystać z większości komórek dla niej przeznaczonych itp. Zwróć jednak uwagę, że wszystkie komputery mają dwa duże obszary wspólne: 4864 — 7167 oraz 7169 — 16383. Jeżeli więc Twój program w języku wewnętrznym nie wykorzystuje specyficznych własności układów np. VIC czy TED, wektorów systemu operacyjnego itp., to będzie on działał na wszystkich typach komputerów jeżeli zostanie umieszczony w jednym z tych obszarów.

Do czego jeszcze obszary te czy nawet pojedyncze komórki mogą być przydatne? Zastosowań jest wiele. Możesz za pomocą POKE w BASIC wpisywać do nich np. wartości kontrolowane następnie przez program; jeżeli nie są one zgodne z wartościami przypisanymi im przez Ciebie program np. automatycznie się kasuje czy formatuje dyskietkę. Jeżeli teraz wartości te nie będą na stałe zapisane w programie lecz będziesz je wprowadzał za pomocą INPUT i porównywał z wartościami wpisanymi tam PRZED wczytaniem programu to zabezpieczenie to będzie niezmiernie trudne o ile w ogóle możliwe do złamania przez pirata. W kilkunasto- czy kilkudziesięciobajtowych obszarach RAM można umieszczać własne krótkie programy czy procedury w języku wewnętrznym uzupełniające program główny, zapisywać dane dotyczące dźwięku czy stałych wartości (zamiast marnować RAM i przypisywać je zmiennym) itp.

Klaudiusz Dybowski

OBWOLUTA

Dwa poniżej przedstawione programy pozwalają na samodzielne wykonanie koperty dla dyskietki oraz papierowej wkładki do pudełka od kasety. Programy te współpracują z dowolnym Commodore i ze wszystkimi drukarkami, które mogą współpracować z tymi komputerami. W wypadku wkładki do pudełka od kasety możliwa jest także aktualizacja danych dotyczących programów zawartych na danej kasecie. Możliwe jest wpisanie do 13 tytułów programów z obu stron kasety. Gdy po jakimś czasie taśma ta znudzi Ci się i skasujesz zawarte na niej programy, to bez większych problemów możesz zrobić dla niej nową wkładkę zawierającą aktualne tytuły programów. W wypadku programu drukującego kopertę dla dyskietki użytkownik powinien w miejsce „Imię i nazwisko” wpisać swoje własne dane nie zmieniając przy tym liczby znaków w tym wierszu. Może to być np. imię i nazwisko właściciela, dowolny znak katalogowy itp. Papier, z którego zostanie wykonana koperta, powinien być w miarę sztywny i czysty — doskonale do tego celu nadaje się np. papier kredowy. Jeżeli Twoja drukarka współpracuje z komputerem poprzez port użytkownika, to musisz najpierw wprowadzić do programu odpowiednie korekty (dotyczy to instrukcji OPEN oraz PRINT#4). Oczywiście posiadacze lepszych drukarek np. NL-10 czy GEMINI będą mogli z łatwością wprowadzić poprawki do programów, umożliwiające wydrukowanie więcej niż 13 tytułów w wypadku wkładki czy np. dodatkowe pola dla nazwy i identyfikatora dyskietki. Oprócz programów zamieszczam także przykładową wkładkę, jaką otrzymamy w wyniku działania pierwszego programu.

Klaudiusz Dybowski

```

6C 100 REM *** OBWOLUTA ***
3B 105 :
AF 110 REM *** K. DYBOWSKI ***
FB 115 :
7B 120 :
3C 125 DIM A$(26),S$(13),C$(26)
5D 130 PRINT CHR$(147);D$=CHR$(17)
AA 135 R$=" |
      |"
1A 140 FOR I=1 TO 13:READ Z$:S$(I)=Z$:NEXT
87 145 INPUT "NR KASETY :";N$:IF N$="" GOT
    O 145
46 150 IF LEN(N$)=1 THEN N$=N$+" ":GOTO
    165
EF 155 IF LEN(N$)=2 THEN N$=N$+" ":GOTO 1
    65
63 160 N$=N$+" "
F6 165 PRINT D$"STRONA A"D$
FB 170 FOR I=1 TO 13
82 175 PRINT "NAZWA PROGRAMU";I;:INPUT A$(
    I)
0B 180 IF LEN(A$(I))>13 GOTO 175
BB 185 GOSUB 350:NEXT:PRINT CHR$(147)
CE 190 PRINT "STRONA B"D$
11 195 FOR I=14 TO 26
A0 200 PRINT "NAZWA PROGRAMU";I-13;:INPUT
    A$(I)
C9 205 IF LEN(A$(I))>13 GOTO 200
E9 210 GOSUB 350:NEXT
0F 215 :
43 220 CLOSE4:OPEN4,4
28 225 PRINT#4," |
      |"
85 230 PRINT#4," | KASETA NR :";N$;
      |"
15 235 PRINT#4,R$
10 240 :
AF 245 FOR I=1 TO 13
02 250 PRINT#4," |";C$(I);A$(I);C$(I);A$(I+
    13);"|"
E2 255 NEXT
16 260 PRINT#4," |
      |"
66 265 PRINT#4," | STR A:
      |"
37 270 PRINT#4," | STR B:
      |"
18 275 PRINT#4," |
      |"
AB 280 FOR X=1 TO 5:PRINT#4,R$:NEXT
BC 285 PRINT#4," |
      |"
57 290 PRINT#4:CLOSE4
15 295 :
FB 300 PRINT D$:INPUT "KONIEC (T/N) ";KN$
03 305 IF KN$<>"T" THEN RUN
BB 310 END
45 315 :
E2 320 DATA " "," "," "," "," "
C1 325 DATA " "," "," "," "
1C 330 DATA " "," "
4D 335 DATA " "
BC 340 DATA " "
87 345 :
BB 350 D=LEN(A$(I)):U=(13-D)
FA 355 IF D<13 THEN A$(I)=A$(I)+S$(U)
87 360 IF I<=13 THEN SD$=" ":GOTO 370
95 365 SD$=" "
3B 370 A$(I)=A$(I)+SD$:IF I<10 THEN C$(I)=
    "+STR$(I)+" ":RETURN
E 375 C$(I)=STR$(I)+" ":RETURN
    
```

```

6b 100 1$=" |
87 105 d$=" |
a2 110 d1$=" | Imię i nazwisko
      | Dyskietka nr: |
18 115 d2$=" |
95 120 12$=" |
8a 125 open 4,4,7:print#4,1$:print#4,d$:print
    #4,d1$
d5 130 for i=1 to 21:print#4,d$:next
fb 135 print#4,1$
79 140 for i=1 to 28:print#4,d2$:next
a5 145 print#4,12$:print#4:close 4:end
    
```

KASETA NR :155	
1 STAR TREK 3	1 ZAXXON 3
2 ZOIDS	2 IMP. MISSION
3 SOLO FLIGHT 2	3 DESERT FOX
4 SPITFIRE '40	4 WIZBALL
5 OGRE	5 BATTLE SHIPS
6 SOLDIER 2	6 ENTOMBED
7 ALTER EGO	7 STARDUST
8 STRIKE FLEET	8 JACKAL
9 F. WARRIOR	9 TETRIS
10 STEALTH 2	10 EAGLE'S NEST
11 PEACEKEEPER	11 FIGHTER PILOT
12 MIND SHADOW	12 SOLDIER 3
13 ELITE	13 TRAZ
STR A:	
STR B:	

PRZEDSTAWIAMY WARSAW BASIC (11)

PRZEKAZYWANIE WYNIKÓW Z PROCEDURY

Często zdarza się, że wynikiem działania procedury ma być jakaś wartość numeryczna lub tekstowa.

Jeśli do obliczenia tej wartości nie trzeba posługiwać się skomplikowanym wzorem, to aby zaprogramować taką procedurę można zastosować deklarację DEF FN. Jeśli program, który przypisuje FN jakąś wartość musiałby mieć więcej niż jeden wiersz, to DEF FN już nie wystarczy. Aby pomóc w uporaniu się z podobnymi problemami w Warsaw BASIC'u zastosowano mechanizm przekazywania parametrów przez nazwę do i z procedury. W tym przypadku parametr aktualny w wywołaniu procedury może być zmienną prostą, nazwą tablicy lub nazwą funkcji. W czasie wykonywania instrukcji PROCEDURE ta aktualna nazwa parametru jest podstawiana za-

miast odpowiedniego parametru formalnego. Zmiana wartości takiego parametru formalnego w procedurze powoduje modyfikację odpowiadającego mu parametru aktualnego w programie wywołującym. Na czas działania procedury parametr aktualny i formalny mają wspólne pole wartości, choć mogą mieć zupełnie różne nazwy. Przekazywanie przez nazwę jest jedynym sposobem przesyłania używanym w przypadku tablic i funkcji. W przypadku zmiennych prostych stosowane bywa właśnie wtedy, gdy dany parametr reprezentuje wynik działania procedury. W Warsaw BASIC'u procedura może mieć dość dowolną liczbę takich wyjść zarówno numerycznych jak i tekstowych. W implementacjach innych języków, np. Logo, można się spotkać z innym rozwiązaniem. Wynik działania procedury jest przesyłany do segmentu wywołującego przez jej nazwę. Tym samym procedura jest funkcją swoich parametrów. Ogranicza to liczbę wyjść z procedury do jednego, ale bywa

użyteczne przy rekursywnym wywołaniu procedur. Ten dogodny sposób programowania procedur ma też swoje wady podobne do tych jakie mają funkcje zdefiniowane za pomocą DEF FN. Otóż wszystkie zmienne poza parametrami formalnymi są w niektórych implementacjach Logo zmiennymi globalnymi. Tak więc wywołanie takiej procedury w innym środowisku niż to w jakim została stworzona zawsze wymaga wyeliminowania powtarzających się przypadkowo nazw zmiennych globalnych. Jak wiemy Warsaw BASIC jest pozbawiony tej niedogodności.

W interpreterze rozbudowanym na użytek Czytelników Bajtka zastosujemy rozwiązanie podobne do tego jakie występuje w interpreterach Logo. Jedną z różnic to brak możliwości rekursywnego wywołania w naszym interpreterze, co spowodowane jest mechanizmem umieszczenia procedury w pamięci za każdym razem, gdy jest ona wołana. Nie ma tego ograniczenia w wersji WB 3.2, gdzie po umieszczeniu procedury w RAM-dysku można stosować rekursję ograniczoną tylko pojemnością stosu. Oczywiście zastosowanie w naszym interpreterze sposobu przesyłania podobnego do funkcji FN nie niesie za sobą tych problemów o jakich była mowa w przypadku procedur Logo.

W interpreterze rozbudowanym dla czytelników Bajtka wywołanie procedury jako funkcji może mieć postać:

```
X=FC"ZOSIA" 8
```

w przypadku wywołania z dyskietki lub:

```
X=FC"ZOSIA"
```

w przypadku wywołania z taśmy magnetycznej.

W przypadku takiego wywołania procedury rozbudowany interpreter przypisze zmiennej X w programie wywołującym wykonanie ostatniej operacji arytmetycznej wykonanej w procedurze przed wypełnieniem

rozkazu LE. Jeśli zatem ostatnią operacją będzie np. instrukcja podstawienia:

```
A=B+5/C,
```

to rozbudowany interpreter przypisze zmiennej X wartość zmiennej A po wykonaniu działań B+5/C. Można zatem powiedzieć, że dokona tego co interpreter wersji WB 3.2 w sytuacji, w której X byłby parametrem aktualnym a A odpowiadającym mu parametrem formalnym przesyłanym przez nazwę. Przy pomocy rozbudowanego dla Czytelników Bajtka interpretera można przekazywać w ten sposób tylko dane numeryczne.

Opisane powyżej funkcje realizuje program 1. Jeśli chcę je zrealizować Czytelnicy Bajtka, to powinni dołączyć program 2 do poprzednich części rozbudowanego interpretera i uruchomić całość. Życzymy powodzenia!

Do tej pory mieliśmy do czynienia z jednym rodzajem zmiennych — wszystkie zmienne, czy to w programie wywołującym, czy to w procedurach były zmiennymi lokalnymi. Zmienne lokalne mogą mieć te same nazwy, ale zawsze mają różne wartości. Trochę inny rodzaj zmiennych, to parametry formalne przekazywane przez nazwę. Taki parametr formalny i odpowiadający mu parametr aktualny mogą mieć różne nazwy ale mają takie same wartości. W Warsaw BASIC'u występuje jeszcze trzeci rodzaj zmiennych, tzw. zmienne globalne. Zmienne globalne wszędzie (w każdym segmencie) muszą się tak samo nazywać i mają takie same wartości. O tym jak zrealizowaliście zbiór zmiennych globalnych w Warsaw BASICU'u i w interpreterze rozbudowanym dla Czytelników Bajtka opowiemy w następnym odcinku.

Krzysztof Gajewski
Bogusław Radziszewski

PROGRAM 1

```

.. C89D A9 A8 LDA #A8
.. C89F A0 C8 LDY #C8
.. C8A1 8D 0A 03 STA $030A
.. C8A4 8C 0B 03 STY $030B
.. C8A7 60 RTS

.. C8A8 A9 00 LDA #$00
.. C8AA 85 0D STA $0D
.. C8AC 20 73 00 JSR $0073
.. C8AF C9 5C CMP #5C
.. C8B1 F0 0B BEQ $C8BE
.. C8B3 A5 7A LDA $7A
.. C8B5 D0 02 BNE $C8B9
.. C8B7 C6 7B DEC $7B
.. C8B9 C6 7A DEC $7A
.. C8BB 4C 86 AE JMP $AE86
.. C8BE 20 73 00 JSR $0073
.. C8C1 20 73 00 JSR $0073
.. C8C4 A5 49 LDA $49
.. C8C6 48 PHA
.. C8C7 A5 4A LDA $4A
.. C8C9 48 PHA
.. C8CA 20 07 C7 JSR $C707
.. C8CD 68 PLA
.. C8CE 85 4A STA $4A
.. C8D0 68 PLA
.. C8D1 85 49 STA $49
.. C8D3 A9 00 LDA #$00
.. C8D5 85 0D STA $0D
.. C8D7 60 RTS

.. 030A A8 C8
    
```

PROGRAM 2

```

800 PRINT "Część 8"
802 X=51357: N=58: C=0
804 FOR I=0 TO N: READ A: POKE X+I,A: C=C+A: NEXT
806 IF C<>5814 THEN PRINT "Błąd w części 8": END
808 SYS X: PRINT "Część 8 OK"
810 DATA 169,168,160,200,141,10,3,140,11,3,96,169
812 DATA 0,133,13,32,115,0,201,92,240,11,165,122
814 DATA 208,2,198,123,198,122,76,134,174,32,115,0
816 DATA 32,115,0,165,73,72,165,74,72,32,7,199
818 DATA 104,133,74,104,133,73,169,0,133,13,96
    
```

Od red. Warsaw Basic dziś także na kol. 21

MINI-PAKIET

GRAFICZNY NA KOMPUTER AMSTRAD PCW 8256/8512 (część trzecia — okna)

Jednym z elementów nowoczesnego programowania jest szeroko stosowana technika okien, której podstawą jest możliwość nakładania w dowolnym miejscu na ekran nowych okien i późniejsze ich usuwanie z odtworzeniem poprzedniej zawartości ekranu.

Kompilator Turbo Pascala dla PCW sam z siebie nie daje takich możliwości, ale jeśli napiszemy kilka procedur w tym języku i dodamy zbiór RSX, to otrzymamy zestaw, którym będzie można się posłużyć we własnych programach. Prezentowana w tym odcinku część pakietu graficznego jest zgodna z poprzednimi częściami publikowanymi wcześniej i obejmuje 21 użytecznych procedur obsługujących ekran JOYCE'a (listing 1, Zbiór WINDOW.SYS). Listing 2 zawiera zbiór WINDOW.MAC, z którego generujemy RSX'a, używanego przez procedury w Pascal-u. Na listingu 3 (zbiór DEMOWIND.PAS) przedstawiono program demonstracyjny — TestWindow, pokazujący sposób postępowania się pakietem. Na rysunku 1 znajduje się kopia ekranu sporządzona podczas pracy programu TestWindow, a rysunek 2 zawiera, utworzony przez program, wydruk jednego z okien.

Zbiór WINDOW.SYS

Podstawowymi procedurami pakietu, pozwalającymi tworzyć na ekranie JOYCE'a dynamiczne okna są dwie procedury GETLINE i PUTLINE. Pierwsza z nich pobiera do bufora część wiersza (ROW) ekranu ograniczonego z lewej i prawej strony (kolumny C1 i C2). Wiersz składa się z 8 cienkich linii (na całym ekranie mieści się ich 256). Drugą z procedur wykonuje czynność odwrotną umieszczając zawartość bufora w odpowiednim miejscu ekranu. Obie procedury wykorzystują RSX'a i bufor przez niego stworzony. Bufor ten musi znajdować się we wspólnej dla wszystkich banków pamięci. Z tego powodu wszystkie rozwiązania nie oparte o RSX'y są kłopotliwe i mało naturalne. Procedura InitGPL, inicjalizująca pakiet poprzez udostępnienie adresu bufora, musi być wywołana na początku programu. Dwie następne procedury W_Save i W_Load, służą do zapamiętania fragmentu ekranu (okna) i do jego późniejszego odtworzenia. W komputerach, które mają dużo pamięci operacyjnej, okna przechowywane są na stosie. W wypadku Amstrada, gdzie obszar pamięci przeznaczony na programy użytkownika (tzw. TPA — *Transient Program Area*) jest mały, musimy skorzystać z Ramdysku. Okno jest zapisywane na zbiór dyskowy, którego nazwa została określona przez stałą TFN.

Dzięki procedurom SP, PrintWindow i HardCopy możliwe jest drukowanie okien i całego ekranu na drukarce. Procedura SP została napisana w assemblerze i zamienia pewną liczbę bajtów (zmienna q) z postaci ekranowej (zmienna s) na postać drukarkową (zmienna p). Zamiana obejmuje porcję po 8 bajtów. Okna pamiętane są w formie kolejnych bajtów, a nie w formie kodów ASCII kolejnych znaków wyświetlanych na ekranie. Pozwala to zapamiętywać także grafikę, ale z pewnym ograniczeniem. Ekran zawiera 720 punktów na 256, które w try-

bie tekstowym obejmują 32 wiersze po 90 kolumn. Okno nie może zaczynać się w środku wyświetlanego znaku. Kwantuje to w pewien sposób obszary możliwe do zapamiętania na dysku. Sytuację tę można zmienić, modyfikując procedury assemblerowe RSX'a. Wymaga to jednak dłuższego i mniej przejrzystego kodu.

Do ułatwienia programowania przez definiowanie okien lub znajdowanie ich parametrów służą dwie kolejne procedury: Window i WindowParams. W przypadku okien standardowe procedury Turbo Pascala InsLine i DelLine działają błędnie. Ich zmodyfikowane wersje InsLn i DelLn wykorzystując procedury GetLine i PutLine, działają o jakieś 50% dłużej, ale poprawnie.

Kilka bardzo użytecznych, ale prostych i krótkich procedur i funkcji może w większości pracować także na CPC 6128. Omówimy niektóre z nich, informację o reszcie pozostawiając w komentarzach wewnątrz programu. Procedura Cursor gasi lub zapala kursor na ekranie. Likwidacja lub uaktywnienie linii statusu ("Drive is ...") odbywa się przez wywołanie z odpowiednim parametrem (off lub on) procedury Status. Do wyzerowania ekranu służy procedura RstScr. Czyści ona cały ekran, likwiduje okno, przywraca standardowe barwy tła i atramentu.

Umiejętne wykorzystanie proponowanego zestawu procedur pozwala na pisanie bardzo efektywnych i skutecznych programów mogących zadowolić naprawdę wybrednego użytkownika. Na rys. 3 znajduje się jeden z ekranów profesjonalnego programu, działającego na JOYCE'ie z wykorzystaniem omawianego pakietu.

Zbiór Window.MAC

Zbiór ten służy do wygenerowania RSX'a umożliwiającego procedurom pascaiovym dostęp do ekranu. Wywołanie RSX'a jako funkcji BDOS z numerem 81 (zawartość rejestru C procesora) pozwala przestać do 720 bajtów z pamięci ekranu (BANK 0) do bufora znajdującego się w TPA (BANK 1). Transfer odwrotny, tzn. do pamięci ekranu, wykonywany jest dla numeru 82. Wywołanie z wartością C równą 83 zwraca adres bufora. Dzięki automodyfikacji kodu możliwe było istotne zmniejszenie pamięci wymaganej dla RSX'a.

Przygotowanie samego RSX'a polega na podzieleniu na zbiór WINDOW.MAC zbiorem wsadowym MAKERSX.SUB. Odpowiada to wykonaniu następującej sekwencji poleceń:

```
A>M80 = window
A>LINK window[op]
A>REN window.rsx = window.prl
```

Zbiór DEMOWIND.PAS

Przykładowy program demonstrujący możliwości „okienne” pakietu, zawarty w w zbiorze DEMOWIND.PAS, należy skompilować kompilatorem Turbo Pascala i dołączyć zbiór RSX. Kompilacja na dysk musi odbywać się ze zmniejszonym adresem końcowym (np. C000 hex). Dołączenie RSX'a odbywa się przy pomocy programu GENCOM.COM:

```
A>GENCOM demowind.com window.rsx
```

W podobny sposób należy traktować własne programy wykorzystujące pakiet, nie zapominając o dołączeniu zbioru WINDOW.SYS dyrektywą INCLUDE: (*I WINDOW.SYS *)

Organizacja ekranu komputera Amstrad PCW 8256

Cała pamięć JOYCE'a podzielona jest na 4 banki (ang. BANK) po 64 kB. System operacyjny i pamięć ekranu znajdują się w banku (0) natomiast TPA, część BDOS'a, BIOS'a i strona zerowa rezydu-

KLAN AMSTRAD/SCHNEIDER

ją w banku (1). W tym banku umieszczane są programy użytkownika, a dostęp do pamięci ekranu odbywa się w assemblerze przy pomocy następującej sekwencji rozkazów:

```
LD BC,code  
CALL OFC5AH  
dw 00E9H
```

gdzie *code* jest adresem procedury obsługującej ekran. Procedura ta musi znajdować się w ostatnim bloku wspólnym dla wszystkich banków (adres: C000-FFFF). Znalezienie adresu bajtu pamięci ekranu (*scradr*) dla punktu o współrzędnych *x*, *y* wymaga zastosowania następujących wzorów:

```
wiersz = y div 8  
rolladr = B600 + wiersz * 16  
kolumna = x div 8  
scradr = 2 * (rolladr)M + kolumna * 8 +  
y mod 8
```

gdzie ()_M oznacza zawartość pamięci wskazywanej zawartością nawiasu, a *div* i *mod* są odpowiednio operatorami dzielenia i reszty dla liczb całkowitych. Odpowiedni bit w bajcie wyznaczony jest wg wzoru:

bit = *x* mod 8

Podane wzory ułatwią analizę procedur assemblerowych występujących w omawianych RSX'ach.

Mam nadzieję, że prezentowany pakiet uświadomi wszystkim użytkownikom JOYCE'a, jak wartościowym sprzętem dysponują, a osobom zajmującym się pisaniem programów profesjonalnych pozwoli na stworzenie efektownego i pożytecznego oprogramowania na ten 8-bitowy komputer.

Jarosław Młodzki

LISTING 1

Listing zbioru A;WINDOW,SYS

```
(*****  
(*  
(* Zbiór WINDOW,SYS  
(* ver. 1,01  
(*  
(* (C) Jarosław Młodzki Czerwiec 1988  
(*  
(* Umożliwia realizację podstawowych funkcji obsługi ekranu  
(* łącznie z wykorzystaniem okien tekstowych i graficznych  
(* na komputerach AMSTRAD PCW 8256/8512 w Turbo-Pascalu  
(* pod kontrolą systemu operacyjnego CP/M Plus.  
(*  
(* Lista procedur:  
(*  
(* 1. procedure Error (e : byte);  
(* 2. procedure Cursor (s : boolean);  
(* 3. procedure Dark (s : boolean);  
(* 4. procedure Wrap (s : boolean);  
(* 5. procedure Under (s : boolean);  
(* 6. procedure Inverse (s : boolean);  
(* 7. procedure Status (s : boolean);  
(* 8. procedure InitGPL;  
(* 9. procedure GetLine (row,c1,c2 : integer);  
(* 10. procedure PutLine (row,c1,c2 : integer);  
(* 11. procedure W_Save (x1,y1, x2,y2 : integer);  
(* 12. procedure W_Load (x1,y1, x2,y2 : integer);  
(* 13. procedure sp (var p,s; q : byte);  
(* 14. procedure PrintWindow (x1,y1, x2,y2 : integer);  
(* 15. procedure HardCopy;  
(* 16. procedure Window (x1,y1, x2,y2 : integer);  
(* 17. procedure WindowParams (var x1,y1, x2,y2, xc,yc : byte);  
(* 18. Function WhereX : byte;  
(* 19. Function WhereY : byte;  
(* 20. procedure InsLn;  
(* 21. procedure DelLn;  
(* 22. procedure RstScr;  
(*  
(* Uwagi.  
(*  
(* 1. Wymagany zbiór WINDOW,RSX realizujący odwołania do syste-  
(* mu operacyjnego, które pozwalają na dostęp do pamięci  
(* ekranu  
(*  
(*  
(*  
const  
TFN = 'm:TMP,$$W'; (* tymczasowa nazwa zbioru *)  
off = false;  
on = true;  
type  
buffer = record  
sline : array (.0..719.) of byte;  
prms : array (.1..24.) of integer;  
end;  
var  
pbuf : ^buffer;  
wf : file;  
procedure Error (e : byte);  
(* Obsługa błędów *)  
begin  
writeLn (E7'Bład ',e,  
' w programie. Przerwano.');halt;  
end; (* Error *)  
procedure Dark (s : boolean);  
(* Zmiana tła i atramentu, *)  
begin
```

```
case s  
of false : write(E27'c'£0£27'b'£63);  
true : write(E27'b'£0£27'c'£63);  
end;  
end; (* of Dark *)
```

```
procedure Cursor (s : boolean);  
(* Włączanie i wyłączanie kursora *)  
begin
```

```
begin  
case s  
of false : write(E27'f');  
true : write(E27'e');end;  
end; (* Cursor *)
```

```
procedure Wrap (s : boolean);  
(* Włączanie i wyłączanie trybu obsługi *)  
(* ostatniego znaku na ekranie, Jeśli *)  
(* włączony to ostatni znak w oknie druko-*)  
(* wany będzie w tym samym miejscu, nie *)  
(* powodując przesunięcia ekranu o jedną *)  
(* linię (tzw. scroll) *)  
begin
```

```
begin  
case s  
of false : write(E27'w');  
true : write(E27'v');end;  
end; (* Wrap *)
```

```
procedure Under (s : boolean);  
(* Włączanie i wyłączanie podkreślenia *)  
begin  
case s  
of false : write(E27'u');  
true : write(E27'r');end;  
end; (* Under *)
```

```
procedure Inverse (s : boolean);  
(* Włączanie i wyłączanie podświetlenia *)  
begin  
case s  
of false : write(E27'q');  
true : write(E27'p');end;  
end; (* Inverse *)
```

```
procedure Status (s : boolean);  
(* Włączanie i wyłączanie linii statusu; *)  
(* Drive is A; *)  
begin  
case s  
of false : write(E27'0');  
true : write(E27'l');end;  
end; (* Status *)
```

```
procedure InitGPL;  
(* Inicjalizacja pakietu, Musi być wywołana *)  
(* przed owołaniem do procedur realizujących *)  
(* okna *)  
begin  
pbuf := PTR (BdosHL (83) );  
end; (* of InitGPL *)
```

```
procedure GetLine (ROW, c1,c2 : integer);  
(* Pobiera do bufora w TPA jedną linię ROW *)  
(* ekranu (8 cienkich linijek) od kolumny *)  
(* c1 do c2 *)  
begin  
with pbuf  
do begin  
prms (.1.) := ROW - 1;  
prms (.2.) := (c1 - 1) shl 3;  
prms (.3.) := (c2 - c1 + 1) shl 3;  
Bdos (81);  
end;  
end; (* GetLine *)
```



```

procedure PutLine (row,cl,c2 : integer);
(*****)
(* Przesyła z bufora w TPA do pamięci ekranu *)
(* jedną linię ROW między kolumnami cl i c2 *)
(*****)
begin
  with pbuf^
  do begin
    prms (.1.) := row - 1;
    prms (.2.) := (cl - 1) shl 3;
    prms (.3.) := (c2 - cl + 1) shl 3;
    Bdos (82);
  end;
end; (* PutLine *)

```

```

procedure W_Save (x1,y1, x2,y2 : integer);
(*****)
(* Zapisuje na dysk (M:) okno o wsp.: *)
(* lewy górny róg x1,y1, *)
(* prawy dolny róg x2,y2, *)
(*****)
var row : integer;
begin
  assign (wf,TFN);
  rewrite(wf);
  for row := y1 to y2
  do begin
    GetLine (row, x1,x2);
    BlockWrite (wf,pbuf^,6);
  end;
  close(wf);
end; (* W_Save *)

```

```

procedure W_Load (x1,y1, x2,y2 : integer);
(*****)
(* Ładuje okno z dysku na ekran *)
(*****)
var row : integer;
begin
  assign (wf,TFN); (*I-*)
  reset (wf); (*I+*)
  if IOresult<>0
  then Error(1);
  for row := y1 to y2
  do begin
    BlockRead (wf,pbuf^,6);
    PutLine (row, x1,x2);
  end;
  close(wf);
end; (* W_Load *)

```

```

procedure sp (var p,s; q : byte);
(*****)
(* Zamienia linię ekranu, na linię pozwa- *)
(* łajaca na wydruk w trybie graficznym *)
(* na drukarce *)
(*****)
begin
  inline ($ED/$5B/$s/ $2A/p/ $3A/q/
    $47/$C5/$06/$08/$C5/$E5/$1A/$06/$08/$CB/
    $07/$CB/$16/$23/$10/$F9/$E1/$13/$C1/$10/
    $EF/$01/$08/$00/$09/$C1/$10/$E5);
end; (* screen line to printer line *)

```

```

procedure PrintWindow (x1,y1, x2,y2 : integer);
(*****)
(* Drukuje Okno na drukarce *)
(*****)
var
  i, row, q8 : integer;
  buf : array (.1.,720.) of byte;
  q : byte;
begin
  write (lst,$27E51E24);
  for row := y1 to y2
  do begin
    GetLine (row, x1,x2);
    q := x2 - x1 + 1;
    q8 := 8 * q;
    SP (buf, pbuf^,sline, q);
    write (lst, $27'L',chr(Lo(q8)),
      chr(Hi(q8)));
    for i := 1 to q8
    do write (lst,chr(buf(i)));
    writeln (lst);
  end;
  write(lst,$27E48);
end; (* Print Window *)

```

```

procedure HardCopy;
(*****)
(* Zrzuca cały ekran na drukarke *)
(*****)
begin
  PrintWindow (1,1,90,32);
end; (* HardCopy *)

```

```

procedure Window (x1,y1, x2,y2 : integer);
(*****)
(* otwiera na ekranie okno *)
(*****)
var
  tr, clm, h, w : byte;
begin
  tr := y1 + 31; h := y2 - y1 + 32;
  clm := x1 + 31; w := x2 - x1 + 32;
  write ($27'X',chr(tr),chr(clm),
    chr(h),chr(w));
end; (* Window *)

```

```

procedure WindowParams (var x1,y1, x2,y2,
  xc,yc : byte);
(*****)
(* Wyznacza parametry aktualnego okna: *)
(* 1, x1,y1 - wsp, lewego górnego rogu *)
(* 2, x2,y2 - wsp, prawego dolnego rogu *)
(* 3, xc,yc - wsp, kursora wzg, okna *)
(*****)
var
  Uxy,Dxy,Cxy : integer;
begin
  InLine ($CD/$5A/$FC/ $BF/$00/$ED/$43/Uxy/
    $ED/$53/Dxy/ $22/Cxy);
  x1 := Lo (Uxy) + 1; y1 := Hi (Uxy) + 1;
  x2 := Lo (Dxy) + x1; y2 := Hi (Dxy) + y1;
  xc := Lo (Cxy) + 1; yc := Hi (Cxy) + 1;
end; (* Window Params *)

```

```

Function WhereX : byte;
(*****)
(* podaje wsp, X kursora wzg, okna *)
(*****)
var xy : integer;
begin
  InLine ($CD/$5A/$FC/$BF/$00/$22/xy);
  WhereX := Lo (xy) + 1;
end; (* Where X *)

```

```

Function WhereY : byte;
(*****)
(* podaje wsp, Y kursora wzg, okna *)
(*****)
var xy : integer;
begin
  InLine ($CD/$5A/$FC/$BF/$00/$22/xy);
  WhereY := Hi (xy) + 1;
end; (* Where Y *)

```

```

procedure InsLn;
(*****)
(* Poprawiona wersja pascalowej procedury *)
(* INLINE źle działającej na PCW 8256 *)
(*****)
var
  x1,y1, x2,y2, xc,yc, i : byte;
begin
  WindowParams (x1,y1, x2,y2, xc,yc);
  if (x1=1) and (x2=90)
  then InsLine
  else begin
    i := y2;
    while i >= yc+y1 - 1
    do begin
      GetLine (i-1, x1,x2);
      PutLine (i, x1,x2);
      i := i - 1;
    end;
    write($13); clreol;
    GotoXY (xc,yc);
  end;
end; (* InsLn *)

```

```

procedure Delln;
(*****)
(* Poprawiona wersja pascalowej procedury *)
(* DELLINE źle działającej na PCW 8256 *)
(*****)
var
  x1,y1, x2,y2, xc,yc, i : byte;
begin
  WindowParams (x1,y1, x2,y2, xc,yc);
  if (x1=1) and (x2=90)
  then DellLine
  else begin
    write ($13); ClrEol;
    i := yc+y1 - 1;
    while i < y2
    do begin
      GetLine (i+1, x1,x2);
      PutLine (i, x1,x2);
      i := i + 1;
    end;
  end;
end; (* Delln *)

```

```

end;
GotoXY (1,y2); ClrEol;
GotoXY (xc,yc);
end;
end; (* Delln *)

procedure RstScr;
(*****)
(* Reset ekranu, zerowanie do sytuacji po- *)
(* czątkowej po włączeniu, Nie odtwarza *)
(* linii statusu *)
(*****)
begin
  InLine ($CD/$5A/$FC/$C2/$00);
end; (* Reset Screen *)

```

LISTING 2

Listing zbioru A:WINDOW,MAC

```

; *****
; Zbiór WINDOW,MAC
; ver. 1.0
;
; (C) J. Miodzki 1988
;
; RSX do pakietu WINDOW,SYS
;
; Służy do utworzenia zbioru
; WINDOW,RSX
; *****

screen equ 00E9H
xbios equ 0FC5AH
roller equ 08600H
; z80
; cseg
; rsx header
ds 6
jp start
bdos: jp 0
dw 0
db 0FFH,0,'WINDOWS'
db 0,0,0
start: ld a,c
cp 81
jp z,GET
cp 82
jp z,PUT
cp 83
jp z,ADRES
jp bdos
adres: ld hl,buffer
ret
GET: ld a,0
jr cont
PUT: ld a,0EBH; ex de,hl
cont: ld (opex),a
ld hl,(row)
ld de,roller
add hl,hl
add hl,hl
add hl,hl
add hl,hl
add hl,de
ld bc,routin
call xbios
dw screen
ret
routin:ld a,(hl)
inc hl
ld h,(hl)
ld l,a
add hl,hl
ld de,(cs)
add hl,de
ld bc,(qse)
ld de,buffer
opex: db 0
ldir
ret
buffer:ds 720
row: dw 0
cs: dw 0
qse: dw 0
ds 50
end
; *****

```


LISTING 3

Listing zbioru DEMOWIND.PAS

```

program TestWindow; (*$C-,U-$)
(*
*****
*)
(* Turbo Pascal Window Demo na PCW 8256/8512 *)
(*
*)
(* (C) JM Czerwiec 1988 *)
(*
*)
*****
)
const
  Windows = 3;
  Wtab : array(1..Windows,1..5) of Integer
        = (( 5, 3, 35, 11, 1),
            (45, 3, 75, 11, 1),
            ( 5, 15, 75, 23, 1));
            (* X0, Y0, X1, Y1, LineNo *)
type
  String255 = String(255);
var
  i : Integer; Ch : Char;

(* $I WINDOW.SYS *)

procedure Frame ( UpperLeftX, UpperLeftY,
                  LowerRightX, LowerRightY: Integer);
(*
*****
*)
(* Rysuje ramkę wokół wybranego okna *)
(*
*****
*)
var
  i: Integer;
begin
  GotoXY (UpperLeftX, UpperLeftY); Write(£150);
  for i:= UpperLeftX+1 to LowerRightX-1 do Write(£154);
  Write(£156);

  for i:= UpperLeftY+1 to LowerRightY-1 do
  begin
    GotoXY (UpperLeftX, i); Write(£149);
    GotoXY (LowerRightX, i); Write(£149);
  end;
  GotoXY (UpperLeftX, LowerRightY); Write(£147);
  for i:= UpperLeftX+1 to LowerRightX-1 do Write(£154);
  Write(£153);
end (* Frame *);

function RanStr(Len: Integer): String255;
(*
*****
*)
(* Produkuje przypadkowy ciąg znaków o długości Len *)
(*
*****
*)
var
  S: String255; i: Integer;
begin
  S(,0):=Chr(Len);
  for Len:=1 to Len do
    S(Len):=Chr(Random(223)+32);
  RanStr:=S;
end (* RanStr *);

procedure SelectWindow(Win: Integer);
(*
*****
*)
(* Wybiera jedno z zadeklarowanych okien *)
(*
*****
*)
begin
  Window ( Wtab(Win,1), Wtab(Win,2),
           Wtab(Win,3), Wtab(Win,4));
end (* SelectWindow *);

procedure InsInWindow (w : byte);
(*
*****
*)
(* Wybiera okno i wstawia w nie kolejne linie *)
(*
*****
*)
var
  L : integer;
begin
  if w=3 then L:= 58 else L:=18;
  SelectWindow (w);
  GotoXY (2,1);
  LowVideo;
  Write('Line ', Wtab(,w,5):5, ' ', RanStr(L));
  InsLn;
  Wtab(,w,5):=Succ(Wtab(,w,5));
  NormVideo;
end (* InsInWindow *);

procedure DelInWindow (w : byte);
(*
*****
*)
(* Wybiera okno i wyrzuca z niego kolejne linie *)
(*
*****
*)
var
  L : integer;
begin
  if w=3 then L:= 58 else L:=18;
  SelectWindow (w);
  GotoXY (2,1);
  LowVideo;
  Write('Line ', Wtab(,w,5):5, ' ', RanStr(L));
  DelLn;
  Wtab(,w,5):=Succ(Wtab(,w,5));
  NormVideo;
end (* DelInWindow *);

procedure FillWindow (w : byte);
(*
*****
*)
(* Wybiera okno, i wypełnia je przypadkowym znakiem *)
(*
*****
*)
var
  L,i : byte;
  ch : char;
  x1,y1, x2,y2, xc,yc : byte;
begin
  if w=3 then L := 71 else L := 31;
  ch := chr(random(222)+32);
  SelectWindow (w);
  GotoXY (1,1);
  LowVideo;
  repeat
    write(ch);
    WindowParams (x1,y1,x2,y2,xc,yc);
  until (y2=yc+y1-1);
  wrap(off);
  for i := 1 to L do write(ch);
  wrap(on);
  NormVideo;
end (* FillWindow *);

procedure SwitchWindow (i : byte);
(*
*****
*)
(* Wybiera okno, chowa je na ramdysk, czysci, a *)
(* następnie ponownie odtwarza *)
(*
*****
*)
begin
  SelectWindow (i);
  W_Save (Wtab(,i,1)-1, Wtab(,i,2)-1,
          Wtab(,i,3)+1, Wtab(,i,4)+1);
  clrscr;
  W_Load (Wtab(,i,1)-1, Wtab(,i,2)-1,
          Wtab(,i,3)+1, Wtab(,i,4)+1);
end (* SwitchWindow *);

begin (* MAIN *)
  InitGPL;
  clrscr; Status(off); Cursor(off); Wrap(on);

  GotoXY (1,1);
  Write('123456789 123456789 123456789 123456789 '
        '123456789 123456789 123456789 123456789 ');

  for i:=1 to 30
  do begin
    GotoXY (1,i); write(i);
  end;

  Under(on);
  GotoXY (10,27);
  Write('TURBO PASCAL Window Demo (PCW 8256) ',
        '- Nacisnij dowolny klawisz');
  Under(off);

  for i:=1 to Windows
  do Frame (Wtab(,i,1)-1, Wtab(,i,2)-1,
            Wtab(,i,3)+1, Wtab(,i,4)+1);

  repeat
    InsInWindow(1);
    InsInWindow(2);
    InsInWindow(3);

  until KeyPressed; Read(KBD, Ch);

  repeat
    DelInWindow(1);
    DelInWindow(2);
    DelInWindow(3);
  until KeyPressed; Read(KBD, Ch);

  repeat
    FillWindow(1);
    FillWindow(2);
    FillWindow(3);
  until KeyPressed; Read(KBD, Ch);

  repeat
    SwitchWindow(1);
    SwitchWindow(2);
    SwitchWindow(3);
  until KeyPressed; Read(KBD, Ch);

```



```

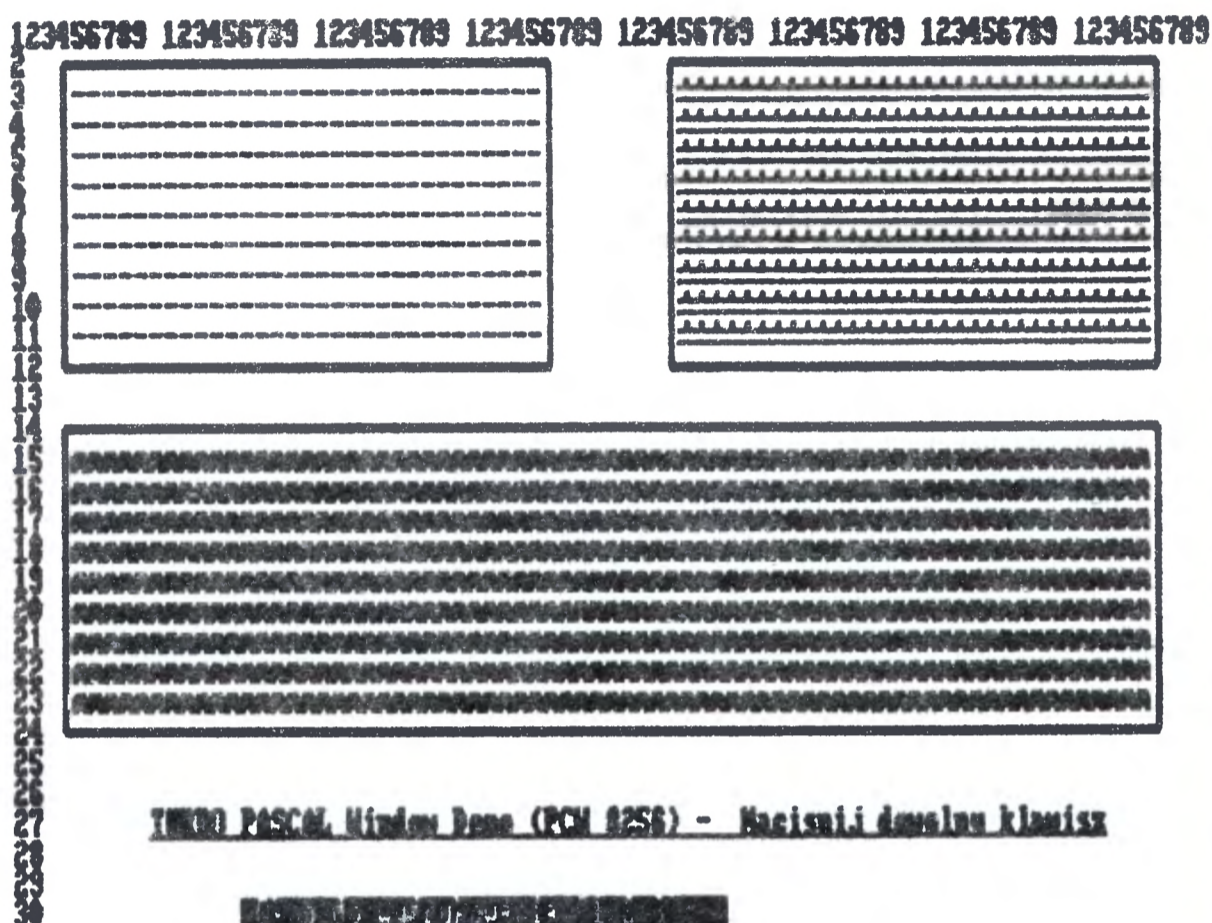
window(1,1,90,31); Cursor(on); Inverse(on);

GotoXY (16,30);
write (' Okno do wydrukowania (1,2,3): ');
readln(ch);
i := ord(ch)-48;
if (i<1) or (i>3)
then begin
  Inverse(off); clrscr; Status(on);
  exit;
end;

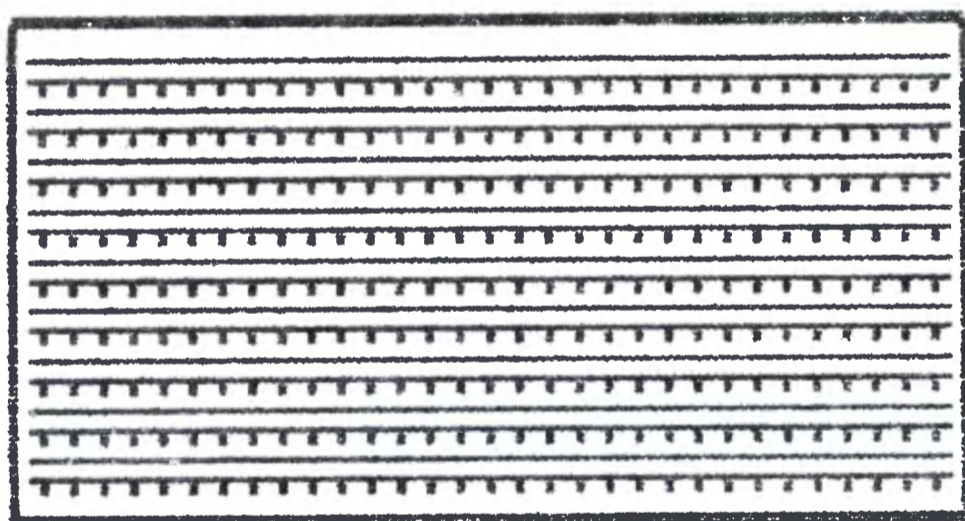
PrintWindow (Wtab(i,1.)-1, Wtab(i,2.)-1,
             Wtab(i,3.)+1, Wtab(i,4.)+1);

clrscr; Status(on); Inverse(off);

```



Rys. 1. Przykładowy wygląd ekranu programu DEMOWIND



Rys. 2. Kopia drugiego okna na drukarce

Wprowadzenie do ewidencji nowego pojazdu					
Kod teryt	Nr rejestr.	Marka/Typ/Model	ładown.	Il.miejsc	Poj. skok.
03P					
Iden		Numer silnika	Data pierw. rejestracji	Nr dowodu rejestr.	Kolor Kod P-E
p	01 Motocykle i skutery		88/09/16		
	02 Samochody osobowe				
	03 Samochody sanitarne				
K56	04 Mikrobusey				
4	05 Autobusy				
	06 Trolejbusy				
	07 Sam. cięż-osobowe	Imię			
	08 Sam. cięż-universaln				
	09 Sam. cięż-specjaliz.				
KMG	10 Sam. spec. bez sanit.	Ulica		Numer	
	Miejscowość	Ulica		Numer	

Rys. 3. Ekran programu korzystającego z okien

ramki na PCW

Podstawowy podzbiór kodu znakowego ASCII składa się ze 128 elementów i zawiera: znaki sterujące, duże i małe litery, cyfry, znaki interpunkcyjne i niektóre symbole matematyczne. Pozostałe 128 możliwych kombinacji 8-bitowego słowa jest wykorzystywane w mniej standardowy sposób i dosyć dowolnie implementowane przez producentów sprzętu. Najczęściej wśród wielu innych znaków znajdują się znaki semigraficzne umożliwiające tworzenie w trybie tekstowym ramek. Na komputerze AMSTRAD PCW są to kody od 128 do 159. Ponieważ zapamiętanie ich w kolejności jakiej występują może być dosyć trudne, zebrano je w bardziej przejrzystej formie (patrz rys. 1).

134	142	140	150	158	156	132
┌	┐	┘	┒	└	┙	┑
135	143	141	151	159	157	130
└	┌	┘	┐	┒	┓	┑
131	139	137	147	155	153	129
└	┌	┘	┐	┒	┓	┑
138	133	154	149			
┌	-	┐	-			

Rys. 1. Kody elementów ramek na PCW.

Zestawienie to będzie dużym ułatwieniem przy pisaniu programów typu:

```

writeln(#134#138#138#138#140);
writeln(#133#032#032#032#133);
writeln(#131#138#138#138#137); (* PASCAL *),

```

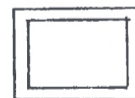
lub

```

PRINT CHR$(134);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(140)
PRINT CHR$(133);CHR$(032);CHR$(032);CHR$(032);CHR$(133)
PRINT CHR$(131);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(137)
(* BASIC *)

```

W wyniku działania powyższego ciągu instrukcji otrzymamy następującą ramkę:



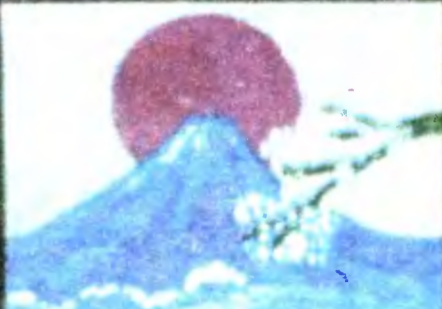
Dla osób przenoszących oprogramowanie między AMSTRADem PCW a IBM'em PC równie użyteczne będzie zestawienie w podobnej formie tych samych znaków w komputerze IBM PC. (rys. 2). Na tym sprzęcie w odróżnieniu do PCW, znaki te dostępne są z klawiatury. Trzymając wciśnięty klawisz ALT naciskamy kolejne cyfry kodu znaku. Sekwencja 2,0,3 da

201	203	187	218	194	191	209
┌	┐	┘	┒	└	┙	┑
204	206	185	195	197	180	198
└	┌	┘	┐	┒	┓	┑
200	202	188	192	193	217	207
└	┌	┘	┐	┒	┓	┑
186	205	179	196			
┌	-	┐	-			

Rys. 2. Te same kody na IBM PC.

HACKER

2 JAPONIA



OSAKA

- dajesz :
dostajesz :
- 6 część mapy
 - cultured pearls
 - a 35 mm camera

4 USA



NOWY YORK

- dajesz :
dostajesz :
- 9 część mapy
 - an uncut 3 kt diamonds
 - stock & bonds

1 CHINY

CHIŃSKI MUR



- dajesz :
dostajesz :
- 8 część mapy
 - a ming vase
 - a jade carving

3 USA



SAN FRANCISCO

- dajesz : *Albion*
dostajesz :
- 4 część mapy
 - gold nuggets
 - 49er season ticket

5 USA



WASZYNGTON

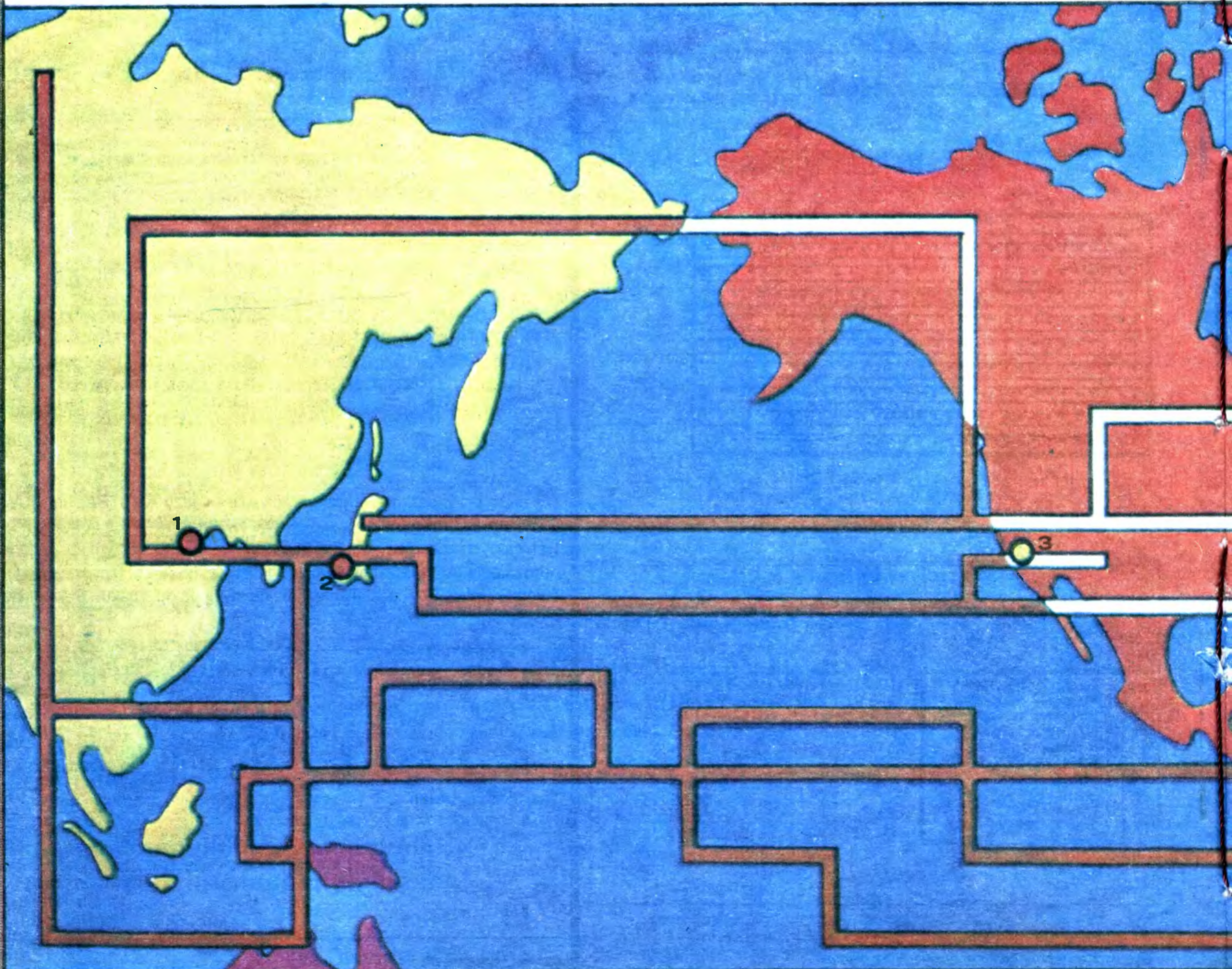
- dajesz :
dostajesz :

W przygotowaniach do odlotu na Proximę α , w celu spędzenia tam zasłużonego urlopu, przeszkodził ci dźwięk videofonu. Na monitorze ukazał się sekretarz generała Roberta Mallory'ego, szefa kontrwywiadu Federacji Planet Sprzymierzonych. Od razu miałeś przeczucie, że stało się coś złego. Potwierdziły to słowa sekretarza, który powiedział, że generał chce bezwzględnie się z Tobą widzieć. Poszedłeś do pokoju szefa. Okazało się, że Twoje przeczucie nie myliło cię. Jako najlepszy agent zostałeś wybrany do bardzo trudnego zadania, od którego zależy los Federacji.

Z tajnej bazy zostały skradzione dokumenty dotyczące planu MAGMA. Są one bardzo ważne dla Federacji, gdyż jest w nich mowa o zniszczeniu Ziemi, która jest stolicą FPS. Na Ziemi bowiem znajduje się większość laboratoriów i urzędów, od których zależy normalne funkcjonowanie Federacji. Poleciałeś więc na Księżyc i założyłeś tam tymczasową bazę operacyjną.

W tej trudnej misji, której celem jest odzyskanie planów, ma pomóc ci robot typu SRU. Jest to najnowocześniejsza maszyna tego typu wyprodukowana przez NASA i przeznaczona do zadań specjalnych. Przed wystaniem SRU na Ziemię, powinieneś go przetestować. W tym celu musisz naprowadzić celownik na odpowiednią część robota i nacisnąć FIRE. Po przetestowaniu robota, wysyłasz go na Ziemię. Będziesz nim sterował zdalnie ze swojej bazy.

Poruszając się tunelami, znajdującymi się pod powierzchnią planety, musisz odnajdywać miasta, wychodzić na powierzchnię i targując się ze szpiegami odkupić od nich wszystkie części planu MAGMA. Części planu jest dziesięć i każdy ze szpiegów ma po jednej. Złodzieje po sprzedaniu swojego kawałka oferują ci różne przedmioty, kupuj je. Mogą przydać się przy transakcji z innymi szpiegami. Pamiętaj, że za jedną część planu możesz dać maksymalnie 5000 \$.



6 JAMAJKA 	SAN JUAN dajesz : dostajesz : • 2 część mapy • a treasure map • spanish doubloons	8 FRANCJA 	PARYZ dajesz : dostajesz : • 10 część mapy • the deed to a swiss chalet • a chronograph	10 EGIPT 	AL-KAHIRA dajesz : dostajesz : • 1 część mapy • an emerald scarab • a gold statuette of Tut
7 ANGLIA 	LONDYN dajesz : dostajesz : • 3 część mapy • an autographed Beatles album • crown jewels	9 GRECJA 	ATENY dajesz : dostajesz : • 7 część mapy • ancient artifact • a grecian urn	11 INDIE 	AHMADABAD dajesz : dostajesz : • 5 część mapy • a jeweled map • the star of India

Do tego samego co Ty, dają szpiegdy Unli Niszczycieli. Chcą oni jednak nie uratować Ziemię, lecz ją zniszczyć. Dlatego powinieneś się spieszyć. Musisz uważać też na satelity szpiegowskie, które krążą nad planetą. Gdy dostaniesz się w ich zasięg, komputer zadaje ci pytanie. Jeżeli udzielisz błędnej odpowiedzi, twój SRU zostanie zniszczony.

Czytaj uważnie komunikaty, gdyż mogą okazać się one bardzo ważne. Gdy skompletujesz wszystkie części planu MAGMA i dostarczysz je do Waszyngtonu, ocalisz Ziemię od losu, który chciała zgotować jej Unia Niszczycieli, i tym samym ukończysz grę.

Do twojego wyposażenia dołączono także instrukcję obsługi robota, która zawiera klawisze sterujące SRU oraz opis elementów identyfikacyjnych:

U — wychodzenie na powierzchnię
 I — włączanie emitera podczerwieni, który umożliwia widzenie w ciemności

- M — umożliwia odbieranie komunikatów "MSG"
- C — sygnał przywołujący szpiega
- D — zjazd do tunelu
- I — zmiana oferty dla szpiega
- Y — zgoda na kupno
- N — odmowa kupna
- E — przejrzanie dotychczasowo zgromadzonych fragmentów planu MAGMA

Elementy identyfikacyjne SRU:

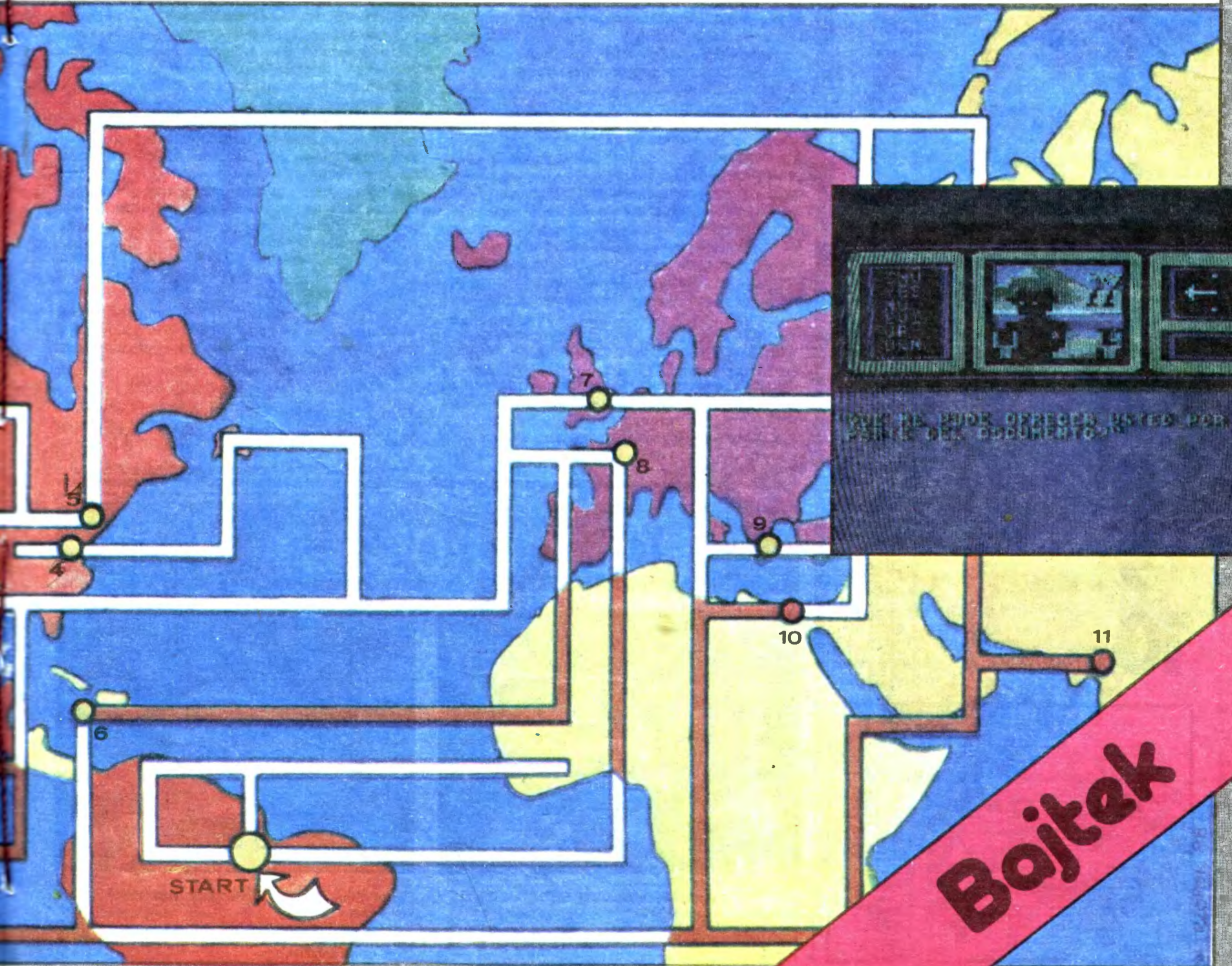
- 1. INFRARED VIDEO IMAGE SENSOR — ośrodek centralno-wizyjny
- 2. ASYNCHRONOUS DATA COMPACTOR — główny receptor danych dotykowych
- 3. HYDRAULIC MOTIVATOR — główny ośrodek napędowy
- 4. PHLASMON JOINT — plazmowy amortyzator kierunkowy
- 5. THELMAN PORT — złącze przyłączeniowe urządzeń zewnętrznych

Oto kilka przydatnych wskazówek:

1. Jeżeli na początku gry wpiszesz hasło "AUSTRALIA", to nie będziesz musiał testować robota.
2. Szpiegdy oferują dużo przedmiotów. Nie kupuj wszystkich, gdyż szybko skończą ci się pieniądze.
3. Podczas sprawdzania robota nie możesz popełnić żadnego błędu, bo będziesz musiał testować SRU jeszcze raz.
4. Grę zacznij od Paryża, a następnie udaj się do Londynu.
5. Nigdy nie zatrzymuj się w obszarze stałego zagrożenia, gdyż często kończy się to śmiercią.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Atari XL/XE

Piotr Kowalczyk
 Łukasz Czekański



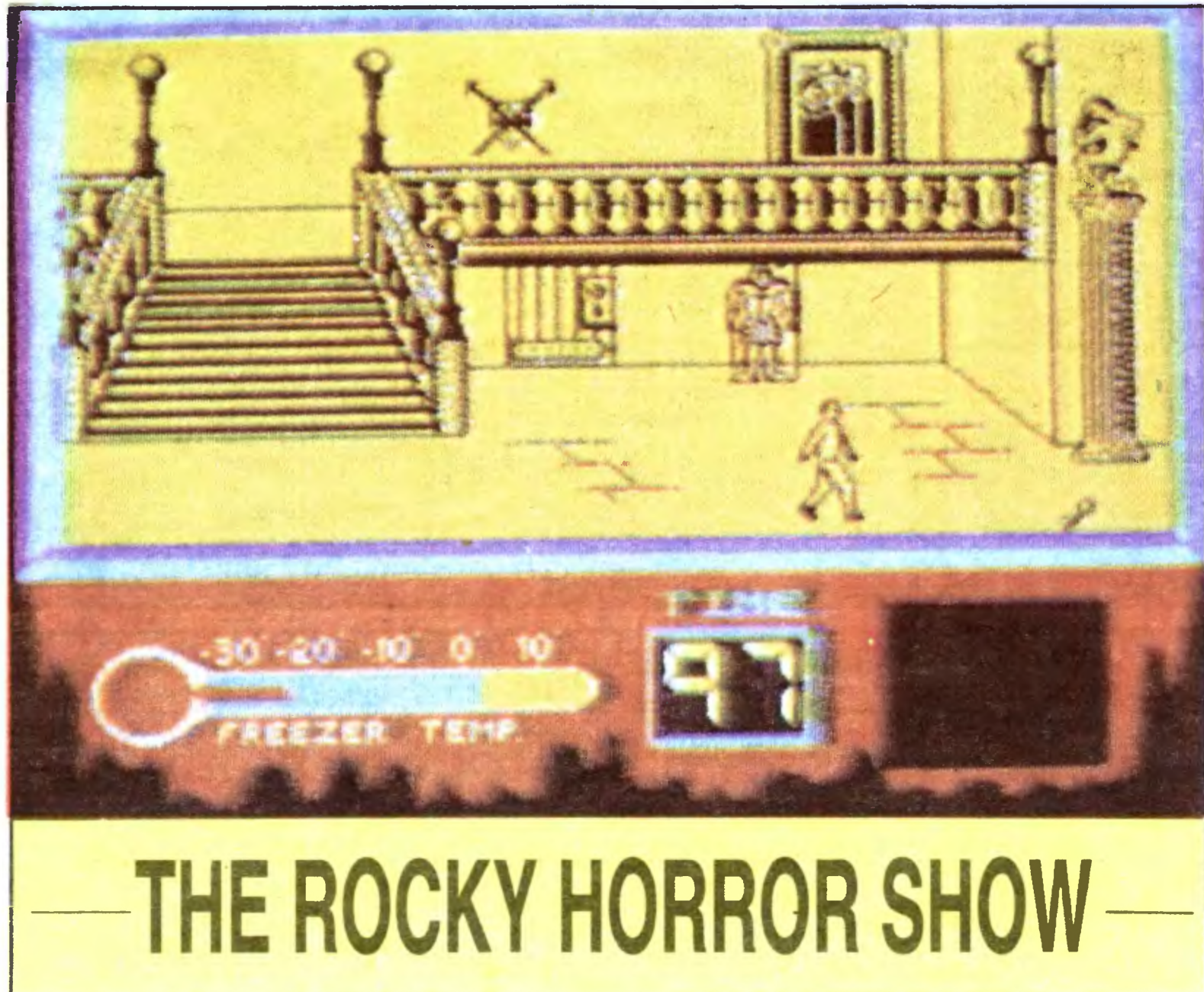
Bajtek

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (12/88)

Niespodziewanie zniknął EXPLODING FIST III, za to pojawił się lecz wciąż dobry HACKER, którego „rozgryzli” nasi gracze. Na pierwszym miejscu CHIPWAR, mapa już wkrótce. Adrian Mole traci popularność, podobnie jak Johnny Walker, za to pojawiła się prawie wykopaliskowa PYRAMANIA (hit roku 1983). Cztery komandosi windują się w górę, zobaczymy, jak wysoko wejdą. Tym razem aż 3819 propozycji Złotej Dziesiątki, ulubionych gier jest 241.

		ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1	CHIPWAR	↑	x	x	
2	DETECTIVE	↑		x	
3	HACKER	!	x	x	x
4	WEST BANK	↑	x	x	x
5	SKYFOX	↓	x	x	x
6	STRIKE FORCE COBRA	↑	x	x	x
7	SECRET DIARY	↓	x	x	x
8	NOSFERATU	↑	x	x	x
9	RENEGADE	↓	x	x	x
10	PYRAMANIA	!	x		x



Noc była ciemna i burzliwa. Padał rześisty deszcz, niebo co chwilę rozświetlały błyskawice. Droga była mokra i Brad nie mógł jechać nawet 50 mph. Janet spała niespokojnym snem obok niego. Mijali wioski i miasteczka, od dawna uśpione. Nagle wozem zarzucono i koziotkując wpadł do rowu. Pękły naraz dwie opony. Dalsza podróż była niemożliwa. Trzeba poczekać do rana i pójść po pomoc. Tymczasem dobrze by było gdzieś przenocować.

W oddali stał stary dwór. Na pukanie odpowiedziała tylko sowa. Brad ostrożnie uchylił wielkie i ciężkie podwoje. W środku było ciemno. Oboje ostrożnie weszli do wnętrza. Brad zapalił zapalniczkę. Gdy nikły płomyk rozświetlił nieco przestronne wnętrze, Brad z przerażeniem spostrzegł, że Janet zniknęła.

Ostrożnie ruszył naprzód. Długo szedł korytarzem. Gdy otworzył ostatnie drzwi, znalazł się w jasnej, przestronnej sali. Pod ścianą stała zbroja, na ścianach wisiały obrazy, z sufitu zwisały żyrandole. Na podłodze błyszczały rozrzucone kawałki miedziorytu. Gdzieś niedaleko leżały klucze, w oddali głośno tykał stary zegar. Sala połączona była z drugą i trzecią, po schodach wchodziło się na obszerne piętro. Na ścianie wisiał termometr, pokazujący 20 stopni poniżej zera. Temperatura wciąż rosła. W jednym z pokoi, za zastoną, Brad postanowił pozbierać rozrzucone kawałki i poukladać pod zastoną. Może to coś zmieni.

To prawda. Jedynym sposobem na wydostanie się z tego nawiedzzonego domu jest skompletowanie rozbi-

tego miedziorytu. W przeszłości dwór był zamieszkały przez dwie rodziny: Eddiego z żoną oraz Teddy'ego z żoną i córką. Eddie był fotografem, a żona Teddy'ego motocyklistką. Na skutek zawiści rodziny te otrują się wzajemnie i teraz po domostwie krążą ich duchy. Eddie z aparatem, z którego strzela, zamknięty jest w lodówce. Gdy się rozmrozi, wyjdzie i będzie próbował zabić Brada. Lodówkę można domrozić uruchamiając przycisk w lodowej komnacie. Temperaturę wskazuje termometr.

Na wykonanie zadania przeznaczone jest 100 jednostek czasu. Każda ma długość ok. 15 sekund. Czasu nie da się zatrzymać w żaden sposób.

Wewnątrz dworu czynne są dwie zapory elektryczne, powodujące natychmiastową śmierć. Można je wyłączyć przyciskiem, umieszczonym nad drabiną, lecz tylko na chwilę. Spotkanie ze zjawą żony Eddiego jest niebezpieczne — zabiera ona ubrania i ukrywa je w jednym z pokoi. Trzeba się więc zastaniać, a jak przy tym wejść na drabinę...

Brad musi także uważać na inne zjawy. Nierzadko wyrażają one swoje poglądy co do życia lub innych zjaw. Bardzo przyjemne jest natomiast wciśnięcie przycisku podpisanego „Do Not Press”.

Firma: CRL GROUP PLC
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128
(mp)

KRÓL I KRÓLOWA GIER

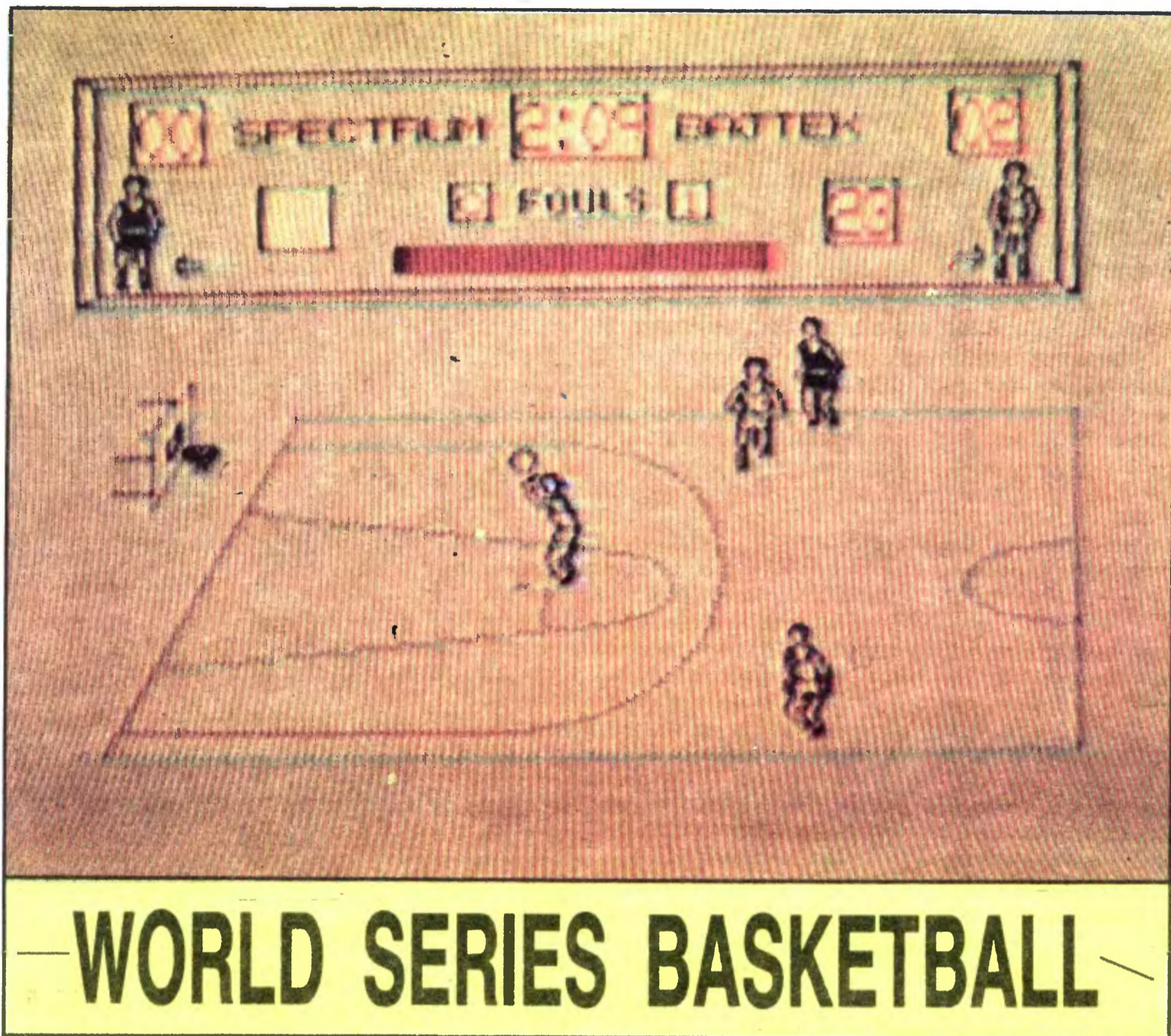


Krzysztof Grunert uczeń klasy VIIB SP nr 27 w Gdyni
Posiadany komputer: Timex
Ulubiona gra: Match Point
Hobby: modelarstwo, nauka angielskiego



Iwona Stanczyk uczennica klasy VIB SP nr 164 w Warszawie
Posiadany komputer: Spectrum
Hobby: muzyka młodzieżowa, aerobic, pływanie, a od 3 lat także nauka angielskiego





POKErzysta SPECTRUM

Poke'i do wpisania w loadery lub na programie COPY-COPY (najczęściej w główny segment).

DEFENDA	— POKE 37530,52 : POKE 37283,0
ASTRO BLASTER	— POKE 27422,0 : POKE 26396,255
SWEEVO'S WORLD	— POKE 33219,0
MUTANT MONTY	— POKE 54959,0
KNIGHT TYME	— POKE 24584,255 : POKE 24585,255 : POKE 45322,255 : POKE 45323,255 : POKE 41456,0 : POKE 41457,0
SCOOBY DOO	— POKE 64027,86 : POKE 64028,5 lub POKE 29614,0
TERMINUS	— POKE 45583,0 : POKE 47023,0
ROBIN OF THE WOOD	— POKE 49911,0
MARBLE MADNESS	— POKE 38579,0

Całe loadery do przepisania i zgrania na taśmę (zgrania na taśmę komendą GO TO 1987). Stary loader należy pominać.

JUDGE DREDD — MELBOURNE HOUSE
10 REM ...M.1...
20 CLEAR VAL „24700”
30 LOAD "" CODE 16384 : LOAD "" CODE
40 POKE 24963,24
50 RANDOMIZE USR VAL "24736"
1987 SAVE CHR \$ 22 + CHR \$ 1 + CHR \$ 0 + "DREDD"
+CHR \$ 6 LINE 0
Loader do oryginału gry URIDIUM — HEWSON CONSULTANTS
10 CLEAR 62719 : RESTORE : REM ...M.1...
20 LET W=2 : LET T=0
30 FOR I=23296 TO 23364
40 READ A : LET T=T+W*A : POKE I,A : LET W=W+1
50 NEXT 1
60 IF T=24746 THEN PRINT "GDZIEŚ JEST BŁĄD" :
BEEP 1,1 : STOP
70 POKE 23353,0 : POKE 23558,0
80 PRINT AT 21,5 : "START URIDIUM"
90 RANDOMIZE USR 23296
500 DATA 49, 0, 92, 221, 33
501 DATA 0, 0, 17, 125, 2
502 DATA 62, 255, 55, 205, 86
503 DATA 5, 48, 238, 221, 33
504 DATA 0, 64, 17, 0, 27
505 DATA 62, 255, 55, 205, 86
506 DATA 5, 221, 33, 0, 0
507 DATA 17, 0, 1, 62, 255
508 DATA 243, 205, 169, 5, 221
509 DATA 33, 0, 92, 17, 0
510 DATA 164, 62, 255, 205, 169
511 DATA 5, 62, 1, 50, 168
512 DATA 152, 62, 2, 50, 147
513 DATA 53, 195, 80, 253
1987 SAVE CHR \$ 22 + CHR \$ 1 + CHR \$ 0 + "URIDIUM" LINE 0
Loader do oryginału gry FIRELORD — HEWSON CONSULTANTS
10 CLEAR (65535 : REM ...M.1...
20 LET AA=USR "a"
30 READ N
40 IF N=999 THEN GO TO 60
50 POKE AA,N : LET AA=AA+1 : GO TO 30
60 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : BRIGHT 0 : CLS
70 RANDOMIZE USR 65368
510 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 39
511 DATA 244, 17, 125, 2, 205, 86
512 DATA 5, 48, 243, 62, 255, 55
513 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 87
514 DATA 191, 205, 86, 5
515 DATA 175, 50, 205, 134 -nieśmiertelny
516 DATA 175, 50, 205, 125, 135 — ułatwienia w handlu
517 DATA 175, 50, 170, 150, 62, 7, 50, 156, 150
518 DATA 62, 58, 50, 168, 136
519 DATA 175, 50, 38, 156, 62, 58, 50, 67, 156
520 DATA 195, 79, 94, 999
1987 SAVE "CHR \$ 22 + CHR \$ 1 + CHR \$ 0 + "LORD"
+ CHR \$ 6 LINE 0

Zapewne każdy zdaje sobie sprawę, jak trudno jest zrobić grę sportową, w której biorą udział całe drużyny. Niektórzy wiedzą także, jak trudno jest w nią potem grać. Podstawowym problemem jest to, którym graczem mamy sterować. Jeżeli jest ich dwóch w drużynie (jak na przykład w Bump Set Spike), sterowanie przełączane klawiszami 1 i 2. Sprawa jest bardziej skomplikowana przy drużynie wieloosobowej. Niezbyt szczęśliwe rozwiązanie mamy w grze Soccer. Tu możemy kierować każdym z zawodników, wybór dokonywany jest wciskaniem FIRE. Jeszcze gorzej jest w Match Day — kierujemy tym, który jest najbliższej piłki. W rezultacie można dostać oczopląsu i często w ogóle nie wiadomo, co się dzieje.

Nie ma co mówić o grze One on One — każdy steruje jednym koszykarzem. Warto natomiast zatrzymać się nad World Series Basketball — koszykówką z prawdziwego zdarzenia, z zachowaniem wszystkich obowiązujących przepisów. Przypomnę pokrótce te, których zazwyczaj nie znamy.

Przede wszystkim, po przejściu z piłką na połowę przeciwnika, piłka nie może być cofnięta z powrotem na swoją część boiska. Nie może też być w posiadaniu jednej drużyny dłużej, niż 30 sekund. Napastnik nie może przebywać z piłką pod koszem przeciwnika dłużej, niż 3 sekundy. Dotknięcie ręki przeciwnika powo-

duje zaliczenie jednego punktu foulowego; po zdobyciu czterech takich punktów drużyna przeciwna wykonuje rzuty osobiste. Następne rzuty przyznawane są za każdy dodatkowy punkt foulowy. Za każdy celny rzut drużyna dostaje jeden punkt, za rzut do kosza w trakcie gry dwa punkty, za rzut zza wyznaczonego pola trzy punkty.

Gra Basketball jest bardzo elastyczna w użyciu. Można wybrać jeden z sześciu poziomów trudności lub praktykę — po boisku biega wtedy tylko jedna drużyna. Do wyboru jest również długość połowy meczu — 3, 6 lub 9 minut. Sterowanie odbywa się dowolnym joystickiem lub zdefiniowanymi klawiszami. Można również ustalić kolor boiska jako jeden z ośmiu. Gracze automatycznie stają się kontrastowi.

Dlaczego World Series? Gra przewidziana jest jako rozgrywki w skali światowej. Oczywiście przed meczem podaje się nazwę swojej drużyny. Jeśli gra się z komputerem, po pierwszej przegranej następuje dyskwalifikacja. Gdy mecz jest wygrany, jego wynik zostaje zapamiętany w tabeli, a drużyna przechodzi szczebel wyżej. Nie ma co mówić o zdobyciu mistrzostwa świata, sukcesem jest wygrać mecz na najniższym szczeblu!

Firma: Imagine Software
Komputer: ZX Spectrum 48 /+, Amstrad/ Scheider

S.O.S.

Mam komputer Atari 65XE. Szukam gier: RAMBO, GUN FRIGHT, TRASHMAN i ARKANOID w wersji kasetowej.

Jacek Kuźnicz ul. ZMW 7a m 29 75-342 Koszalin

Czy ktoś może zamienić się ze mną na gry: AVENGER, THE WAY OF THE TIGER, ASTERIX and THE MAGIC CAULDRON, RAMBO, ZORRO w wersji na Spectrum+?

Jakub Sandecki ul. Jarocińska 1/215

04-171 Warszawa

Pilnie szukam gry BOMB JACK na Spectrum. Odkupię lub wymienię na inne.

Leszek Tarnarzewski ul. Stroma 1 59-820 Leśna

woj. jeleniogórskie

Poszukuję dokładnych map, a także nieśmiertelności i innych ułatwień do gier: AVENGER, STRIKE FORCE COBRA, SABOTEUR II, RAMBO II na Spectrum. W zamian inne.

Piotr Szymański ul. Targowa 15 m 63

03-727 Warszawa

Nie wiem, co zrobić, gdy się stoi przed murkiem w grze

THE NINJA MASTER. Szukam opisów do gier: V, FYLER FOX, THE ARC OF YESOD. W zamian inne.

Hubert Czerny ul. Janinówka 14 m 10
03-562 Warszawa

Jak uzyskać nieśmiertelność w grach: COMMANDO, COBRA STALLONE, CHUCKIE EGG, BARBARIAN? Co zrobić w grze LIVINGSTONE?

Krzysztof Procek ul. Nadgórników 4 m 10
40-206 Katowice

Chodzi mi o sposób grania w KENNEDY APPROACH. Szukam też opisu do gry SABOTEUR I, II i III. Komputer Atari. W zamian inne.

Patryk Siewierski ul. Jagiellońska 6a/5
70-436 Szczecin

Poszukuję instrukcji do gry GUNLAW (RAMBO) i GHOST-BUSTERS na Atari 65 XE. W zamian inne.

Andrzej Ragus os. Życzyn 08-451 Życzyn

Mamy trudności z grą ZORRO na Atari 800 XE. Nie możemy wyjść z grobowca. Będziemy wdzięczni za pomoc.

Marcin i Tamara Korczak ul. Polna 46 m 5
00-644 Warszawa

Poszukuję następujących gier na Atari 65 XE: BARBARIAN, POP EYE, WINTER GAMES, ARKANOID, NINJA, SILENT SERVICE, PANAMA JOE i innych. W zamian 20 gier i programów użytkowych.

Marek Jaśkowski ul. Matejki 25/4 87-100 Toruń

WYWOŁANIE PROCEDURY (2)

Od redakcji: Zdarzyła nam się okropna gafa — w numerze 10/88 pominęliśmy dziewiąty odcinek Warsaw Basica. Naprawiając nasz błąd przepraszamy jednocześnie Autorów i Czytelników.

Wywołanie procedury w Warsaw BASIC'u realizuje instrukcja CALL. Do wywołania procedury z dyskietki wystarczy podanie jej nazwy i listy parametrów. W pętli interpretera dokonuje się sprawdzenia składni wywołania i jeśli listy parametrów poprzedzonych nazwą nie można zakwalifikować jako zmiennej tablicowej, to indukowane jest wywołanie CALL.

CALL wykonuje szereg czynności związanych z wywołaniem, a mianowicie:

- (1) sprawdzenie czy procedura jest w pamięci operacyjnej bezpośrednio za zbiorem zmiennych programu wywołującego,
- (2) sprawdzenie czy procedura jest w RAM-dysku,
- (3) utworzenie nowego poziomu,
- (4) sprawdzenie czy procedura jest w pamięci zewnętrznej,
- (5) wczytanie procedury do komputera,
- (6) przekazanie parametrów,
- (7) poinformowanie, które z parametrów są przekazywane przez nazwę,
- (8) przekazanie sterowania procedury.

Objętość CALL z Warsaw BASIC'a zmusza nas do rozłożenia prezentacji tej instrukcji na kilka etapów. Ograniczymy się przy tym do przedstawienia czynności związanych z realizacją punktów (1), (3), (4), (5), (6) i (8). W tym odcinku prezentujemy program, który realizuje czynności (3), (4), (5) i (8).

Interpreter Warsaw BASIC'a w czasie realizacji punktu (4) proponuje wymianę nośnika, jeśli poszukiwanej procedury nie ma na dyskietce znajdującej się aktualnie w stacji dysków. W prezentowanym programie pominiemy to udogodnienie. Możliwe jest zastąpienie go odpowiednimi czynnościami operatorskimi w trybie bezpośrednim. Jeśli wywołanie procedury zakończy się błędem FILE NOT FOUND, to po powrocie na poziom wywołujący (E0) i wymianie dyskietki można wznowić poszukiwanie procedury poprzez skok za pomocą instrukcji GOTO do linii, w której występuje instrukcja wywołania.

Odpowiednikiem CALL z Warsaw BASIC'a jest w naszym programie instrukcja EC. Program prezentowany w tym odcinku pozwala na wykorzystanie instrukcji EC w następującym formacie:

EC „nazwa procedury”, nr urządzenia
Zamiast parametru „nazwa procedury” w postaci stałej można użyć wyrażenia tekstowego. W przypadku wywołania procedury zapisanej na taśmie magnetycznej numer urządzenia można pominąć. Instrukcja EC jest zrealizowana w liniach od adresu \$C707 do adresu \$C79B (por. program 1), w tym w liniach od adresu \$C76D do ad-

resu \$C79B zrealizowano załadowanie procedury do pamięci operacyjnej.

Z instrukcją EC integralnie związana jest instrukcja EH, która realizuje funkcję instrukcji PROCEDURE Warsaw BASIC'a. EH pełni rolę nagłówka i musi być pierwszą instrukcją pierwszej linii procedury. Program prezentowany w tym odcinku pozwala na wykorzystanie instrukcji EH w następującym formacie:

EH „nazwa procedury”

Parametr „nazwa procedury” musi być stałą tekstową i musi pokrywać się z nazwą, pod którą procedura została zapisana w pamięci zewnętrznej. Przypominamy, że w Warsaw BASIC'u linia zawierająca nagłówek nie musi być pierwszą linią programu umieszczonego na poziomie wywołanym. Taka organizacja umożliwia umieszczenie na tym poziomie kilku procedur połączonych w zestaw. Wywołanie procedury z zestawu powoduje, że wykonywanie procedury rozpoczyna się od jej nagłówka. Takie wywołanie musi być poprzedzone sprawdzeniem czy wywoływana procedura jest już w pamięci operacyjnej. Ponieważ w tym odcinku nie przewidujemy realizacji sprawdzania, to pozostaniemy przy wymaganiu rozpoczynania tekstu procedury od nagłówka. Instrukcja EH jest zrealizowana w liniach od adresu C79e do adresu C7b5 (por. program 1).

EC po wywołaniu procedury przekazuje sterowanie instrukcji EH, po wykonaniu której będą sekwencyjnie wykonywane instrukcje zawarte w tekście. Wykonanie procedury powinno kończyć się przekazaniem sterowania do pierwszej instrukcji po instrukcji wywołania. Umożliwia to rozkaz EE, który realizuje funkcję E0 (przełączenie na poziom wywołujący) i RETURN (powrót do pierwszego rozkazu po EC). Instrukcja EE jest zrealizowana w liniach od adresu C7B8 do adresu C7C9 (por. program 1). EE tak jak RETURN w standardowym podprogramie wywołanym przez GOSUB nie musi być ostatnią instrukcją w procedurze. Jest natomiast instrukcją, która jest wykonywana jako ostatnia.

W Warsaw BASIC'u wykonanie procedury można zakończyć jeszcze na dwa inne sposoby. PROC ERROR — kończy działanie procedury w przypadku nadzwyczajnym i powoduje, że interpreter po przerwaniu wykonania zgłosi się na poziomie wywołującym. PROC MOVE — kończy wykonanie

procedury, powoduje przełączenie się do programu wywołującego z przeniesieniem pierwszej tablicy z procedury do programu wywołującego na ostatnie miejsce. PROC MOVE służy do tworzenia własnych typów danych w oparciu o typ tablicowy.

Przypominamy, że numery linii procedury mogą być takie same jak numery linii programu wywołującego. Zmienne używane w procedurze są zmiennymi lokalnymi i ich nazwy przesłaniają takie same nazwy zmiennych z programu wywołującego.

W prezentowanej realizacji wywołania nie ma jeszcze możliwości przekazywania parametrów do procedury, ale Czytelnicy, którzy dołączą program 2 do poprzednich części i uruchomią całość będą mogli korzystać z bezparametrowych procedur takich jak np. procedura kopiująca zawartość ekranu znakowej rozdzielczości na drukarce. Procedura ta nie potrzebuje parametrów, bo-wiem potrzebne dane są umieszczone w pamięci ekranu. Dostosowując istniejące programy do współpracy z naszym rozbudowanym interpreterem trzeba tylko pamiętać, że pamięć ekranu została przesunięta na strony od 12*16 do 15*16 włącznie. Po takim dostosowaniu program kopiujący ekran stanie się właściwie dodatkowym rozkazem BASIC'a i będzie go można wykorzystywać w każdym innym programie już bez potrzeby dokonywania w nim żadnych przeróbek.

Na zakończenie prezentujemy przykład programu wywołującego i procedury, które realizują te same funkcje co program i procedura z poprzedniego odcinka. Aby uruchomić ten program należy uprzednio wpisać do pamięci i nagrać procedurę „KASIA”, w zbiorze o tej samej nazwie. Wtedy można wpisać program wywołujący i uruchomić go. Po wykonaniu dyrektywa EP pozwala wyświetlić tekst procedury (LIST). E0 pozwala wrócić na poziom 0 i ponownie uruchomić program (RUN). Ponowne uruchomienie spowoduje, że „KASIA” ponownie będzie wczytywana z pamięci zewnętrznej, mimo że jest już w komputerze. Aby tego uniknąć należy przed załadowaniem sprawdzić, czy procedura jest już w pamięci, ale o tym jak to zrealizować opowiemy w następnym odcinku.

*Krzysztof Gajewski
Bogusław Radziszewski*

Program 2

```

600 PRINT "Część 6"
602 X=50902: N=257: C=0
604 FOR I=0 TO N: READA: POKEY+I.A: C=C+A: NEXT
606 IF C=31946 THEN PRINT "Część 6 OK": GOTO610
608 PRINT "Błąd w części 6": END
610 Y=50245: Z=199
612 POKEY+1.Z: POKEY+5.Z: POKEY+11.Z
614 POKEY.6: POKEY+4.183: POKEY+10.157
616 Y=53248: POKEY-3.160: POKEY-2.207
618 DATA 141.251.207.169.0.32.189.255.162.1.160.0
620 DATA 32.186.255.32.6.226.32.87.226.32.6.226
622 DATA 32.0.226.160.0.134.73.76.186.255.72.172
624 DATA 202.196.185.240.207.201.2.240.131.104.76.123
626 DATA 198.169.8.32.248.198.32.314.198.165.122.72
628 DATA 165.123.72.32.204.199.240.15.32.166.197.32
630 DATA 128.197.32.109.199.32.149.198.32.194.197.104
632 DATA 133.123.104.133.122.160.0.177.122.201.44.208
634 DATA 3.32.207.199.165.20.164.21.133.251.132.252
636 DATA 160.3.177.49.133.20.200.177.49.133.21.169
638 DATA 3.32.251.163.32.128.197.165.123.72.165.122
640 DATA 72.165.58.72.165.57.72.169.141.72.32.9
642 DATA 169.32.188.168.76.174.167.169.0.133.185.133
644 DATA 10.166.43.164.44.32.213.255.176.31.32.183
646 DATA 255.138.72.152.72.173.251.207.201.8.208.12
648 DATA 104.133.46.104.133.45.32.142.166.76.51.165
650 DATA 104.104.24.144.245.76.209.225.32.29.168.32
652 DATA 115.0.201.34.208.249.32.115.0.240.37.201
654 DATA 58.240.33.201.44.208.236.76.213.199.32.149
656 DATA 198.32.191.197.165.251.164.252.133.65.132.66
658 DATA 32.115.0.76.210.168.169.1.96.169.1.96
660 DATA 76.182.197.169.1.96
    
```

Program 1

```

.. C445 06 C7
.. C449 B7 C7
.. C44F 9D C7

.. C6D6 8D FB CF STA $CFFB
.. C6D9 A9 00 LDA #$00
.. C6DB 20 BD FF JSR $FFBD
.. C6DE A2 01 LDX #$01
.. C6E0 A0 00 LDY #$00
.. C6E2 20 BA FF JSR $FFBA
.. C6E5 20 06 E2 JSR $E206
.. C6E8 20 57 E2 JSR $E257
.. C6EB 20 06 E2 JSR $E206
.. C6EE 20 00 E2 JSR $E200
.. C6F1 A0 00 LDY #$00
.. C6F3 86 49 STX $49
.. C6F5 4C BA FF JMP $FFBA

.. C6F8 48 PHA
.. C6F9 AC CA C4 LDA $C4CA
.. C6FC B9 F0 CF LDA $CFF0.Y
.. C6FF C9 02 CMP #$02
.. C701 F0 83 BEQ $C686
.. C703 68 PLA
.. C704 4C 7B C6 JMP $C67B

.. C707 A9 08 LDA #$08
.. C709 20 F8 C6 JSR $C6F8
.. C70C 20 D6 C6 JSR $C6D6
.. C70F A5 7A LDA $7A
.. C711 48 PHA
.. C712 A5 7B LDA $7B
.. C714 48 PHA
.. C715 20 CC C7 JSR $C7CC
.. C718 F0 0F BEQ $C729
.. C71A 20 A6 C5 JSR $C5A6
.. C71D 20 80 C5 JSR $C580
.. C720 20 6D C7 JSR $C76D
.. C723 20 95 C6 JSR $C695
.. C726 20 C2 C5 JSR $C5C2
.. C729 68 PLA
.. C72A 85 7B STA $7B
.. C72C 68 PLA
.. C72D 85 7A STA $7A
.. C72F A0 00 LDY #$00
.. C731 B1 7A LDA ($7A).Y
.. C733 C9 2C CMP #$2C
.. C735 D0 03 BNE $C73A
.. C737 20 CF C7 JSR $C7CF
.. C73A A5 14 LDA $14
.. C73C A4 15 LDY $15
.. C73E 85 FB STA $FB
.. C740 84 FC STY $FC
.. C742 A0 03 LDY #$03
.. C744 B1 31 LDA ($31).Y
.. C746 85 14 STA $14
.. C748 C8 INY
.. C749 B1 31 LDA ($31).Y
.. C74B 85 15 STA $15
.. C74D A9 03 LDA #$03
.. C74F 20 FB A3 JSR $A3FB
.. C752 20 80 C5 JSR $C580
.. C755 A5 7B LDA $7B
.. C757 48 PHA
.. C758 A5 7A LDA $7A
.. C75A 48 PHA
.. C75B A5 3A LDA $3A
.. C75D 48 PHA
.. C75E A5 39 LDA $39
.. C760 48 PHA
.. C761 A9 8D LDA #$8D
.. C763 48 PHA
.. C764 20 09 A9 JSR $A909
.. C767 20 BC A8 JSR $A8BC
.. C76A 4C AE A7 JMP $A7AE

.. C76D A9 00 LDA #$00
.. C76F 85 B9 STA $B9
.. C771 85 0A STA $0A
.. C773 A6 2B LDX $2B
.. C775 A4 2C LDY $2C
.. C777 20 D5 FF JSR $FFD5
.. C77A B0 1F BCS $C79B
.. C77C 20 B7 FF JSR $FFB7
.. C77F 8A TXA
.. C780 48 PHA
.. C781 98 TYA
.. C782 48 PHA
.. C783 AD FB CF LDA $CFFB
.. C786 C9 08 CMP #$08
.. C788 D0 0C BNE $C796
.. C78A 68 PLA
.. C78B 85 2E STA $2E
.. C78D 68 PLA
.. C78E 85 2D STA $2D
.. C790 20 8E A6 JSR $A68E
.. C793 4C 33 A5 JMP $A533
.. C796 68 PLA
.. C797 68 PLA
.. C798 18 CLC
.. C799 90 F5 BCC $C790
.. C79B 4C D1 E1 JMP $E1D1

.. C79E 20 1D A8 JSR $A81D
.. C7A1 20 73 00 JSR $0073
.. C7A4 C9 22 CMP #$22
.. C7A6 D0 F9 BNE $C7A1
.. C7A8 20 73 00 JSR $0073
.. C7AB F0 25 BEQ $C7D2
.. C7AD C9 3A CMP #$3A
.. C7AF F0 21 BEQ $C7D2
.. C7B1 C9 2C CMP #$2C
.. C7B3 D0 EC BNE $C7A1
.. C7B5 4C D5 C7 JMP $C7D5

.. C7B8 20 95 C6 JSR $C695
.. C7BE 20 BF C5 JSR $C5BF
.. C7BC A5 FB LDA $FB
.. C7C0 A4 FC LDY $FC
.. C7C2 85 41 STA $41
.. C7C4 84 42 STY $42
.. C7C6 20 73 00 JSR $0073
.. C7C9 4C D2 A8 JMP $A8D2

.. C7CC A9 01 LDA #$01
.. C7CE 60 RTS

.. C7CF A9 01 LDA #$01
.. C7D1 60 RTS

.. C7D2 4C B6 C5 JMP $C5B6

.. C7D5 A9 01 LDA #$01
.. C7D7 60 RTS
    
```


ZAPIS LICZB W RAM ZX SPECTRUM (1)

Spośród zapisu wszystkich danych programu w pamięci RAM, zapis liczb jest zapisem w szczególny sposób wyróżnionym, gdyż każda liczba oprócz tego, że zapisana jest zawsze w dwóch miejscach pamięci, a jeśli stanowi argument zmiennej, to dodatkowo w trzecim, jest zapisywana w sposób uzależniony od jej wartości i postaci jak też i od miejsca zapisu w pamięci.

Zasadniczo można wyróżnić trzy następujące sposoby zapisu każdej liczby:

- zapis w postaci ciągu kodów poszczególnych znaków cyfr i symboli liczby zwany niekiedy zapisem ekranowym,
- zapis binarny albo tzw. zapis uproszczony,
- zapis zmiennoprzecinkowy nazywany także zapisem zmiennopozycyjnym.

Każda liczba zapisana jest zawsze w postaci a), natomiast drugi i ewentualnie trzeci zapis może być albo w postaci b) albo w postaci c).

Sposób a) jest identyczny dla każdej liczby i stosowany wyłącznie w pamięci programu. Na jego podstawie wypisywana jest liczba na ekranie przy listingu programu. Sposób ten polega na tym, że w komórkach pamięci zapisywane są kody wszystkich cyfr, znaków i ewentualnych symboli, z których składa się liczba w takiej kolejności, w jakiej te cyfry, symbole i znaki były wyprowadzone z klawiatury. Liczba zapisywana tym sposobem zajmuje tyle komórek pamięci, ile znaków, cyfr i symboli posiada dana liczba. Np. liczba **1.2E+26** będzie w pamięci zapisana jako ciąg kodów **1, ., 2, E, +, 2, 6**, czyli 49-46-50-69-43-50-54. Ten sposób zapisu jest oczywisty i wydaje się, że po tych kilku uwagach na jego temat nie powinien budzić wątpliwości.

Sposób b) i c) stosowany jest zarówno w pamięci programu jak też i w polu zmiennych. Zajmuje on zawsze pięć komórek pamięci, które w polu programu znajdują się bezpośrednio za komórką pamięci z liczbą „14” oddzielającą obszar zapisu ekranowego od obszaru 5-cio bajtowego. Liczba „14” jest więc niejako granicą sygnalizującą koniec postaci ekranowej i początek postaci binarnej danej liczby (zapis b)) lub zmiennoprzecinkowej (zapis c)). W polu zmiennych te pięć komórek przyporządkowanych danej liczbie znajduje się w miejscu wynikającym z kolejności występowania zmiennych w programie i poprzedzone są dodatkowymi informacjami o rodzaju zmiennej.

Jedynym wskaźnikiem obszaru pamięci, w którym znajduje się te pięć komórek, jest adres początku pola zmiennych przechowywany w zmiennej systemowej VARS (komórka 23627 — młodszy bajt i komórka 23628 — starszy bajt tego adresu).

Nie wnikając w szczegóły, które zostaną omówione niżej, należy zaznaczyć, że zapis liczby w postaci b) lub w postaci c) jest identyczny w polu pamięci programu i w pamięci pola zmiennych jedynie dla liczb dodatnich, dla liczb ujemnych natomiast zapis ten, jak zobaczymy, różni się w sposób zasadniczy.

Zapis w postaci uproszczonej

Zapis ten stosowany przez system dla liczb całkowitych z przedziału **-65535** do **+65535** realizowany jest przy pomocy tzw. starszego albo bardziej znaczącego bajtu obliczanego wg równania:

$$b_s = \text{INT}(a/256) \quad (1)$$

gdzie: a — dana liczba

b_s — bajt starszy

i zapisanego w czwartej komórce pamięci 5-cio bajtowego formatu oraz tzw. młodszy albo mniej znaczący bajt obliczanego wg równania:

$$b_m = a - 256 * b_s \quad (2)$$

gdzie: b_m — bajt młodszy

i zapisanego w trzeciej komórce.

W pamięci programu brak jest informacji o znaku liczby, w związku z czym całkowite dodatnie i ujemne z w/w zakresu zapisywane są tu identycznie. Np. liczba **-384** i **+384** w 5-ciu bajtach pamięci programu będzie miała tę samą postać tzn. 0-0-128-1-0 bo $384 = 128 + 1 * 256$. Informacja o znaku znajduje się dopiero w 5-ciu bajtach pamięci pola zmiennych. Tutaj liczba dodatnia zapisana jest identycznie jak w polu pamięci programu, natomiast liczba ujemna, mimo że zapisana jest również przy użyciu starszego i młodszy bajtu to jednak bajty te nie reprezentują tej liczby lecz jej uzupełnienie do dwóch w stosunku do liczby 65536. Uzupełnieniem do dwóch przykładowej liczby „-384”, w stosunku do liczby 65536 będzie liczba **c = 65536 - 384 = 65152**.

Bajt starszy będzie więc:

$$b_s = \text{INT}(65152/256) = 254$$

Bajt młodszy natomiast będzie:

$$b_m = c - 256 * b_s = 65152 - 256 * 254 = 128$$

Ponadto, przy zapisie tej liczby do drugiego bajtu wpisywana jest dodatkowo liczba 255 informująca, że zapisana liczba jest liczbą ujemną.

Zapis przykładowej liczby **-384** w 5-ciu bajtach pola zmiennych będzie miał zatem postać: 0-255-128-254-0. Dla liczby **+384**, jak wiemy, zapis był 0-0-128-1-0.

Widzimy więc, że zapis liczby o tej samej bezwzględnej wartości lecz opatrzonej różnym znakiem, w pamięci pola zmiennych jest zasadniczo różny. Jeżeli jednak uzmysłowimy sobie, że tak naprawdę to przecież dana liczba ze znakiem „+” i ta sama ze znakiem „-”, to na osi liczbowej dwie różne liczby oraz to, że operacje arytmetyczne na liczbach dodatnich i liczbach ujemnych zapisanych w kodzie uzupełnienia do dwóch są logicznie prostsze, to mając jeszcze na uwadze, że logika systemu komputerowego to logika prawie absolutna, różnica ta nie powinna nas już dziwić.

Zapis w postaci zmiennoprzecinkowej

Zapis ten stosowany jest dla liczb ułamkowych z całego zakresu liczb, na których system komputera ZX Spectrum może prowadzić obliczenia, tj. od $-1.70141183469(9)E+38$ do $+1.70141183469(9)E+38$ z wyłączeniem liczb większych od $-2.938735877 E-39$ lecz mniejszych od $+2.938735877 E-39$ (liczby te, jak wiemy, system traktuje jako liczby równe 0) oraz liczb całkowitych mniejszych od **+65535** i większych od **-65535**.

Ten sposób zapisu bazuje na znanym nam fundamentalnym równaniu w postaci:

$$a = m * 2^n \quad (3)$$

Aby system komputera mógł przy użyciu tego równania zapisać liczbę w komórkach pamięci, musi dokonać potrzebnych przeliczeń celem „przygotowania” danych dla poszczególnych komórek 5-cio bajtowego formatu.

Czyni to w następujący sposób:

- Oblicza wykładnik potęgowy wg równania:

$$n = \text{INT} \left(\frac{\ln |2*a|}{\ln 2} \right) \quad (4)$$

Równanie to otrzymano z obustronnego zlogarytmowania równania (3) dla $m = 0.5$

- Oblicza wyrażenie:

$$K = 2^n \quad (5)$$

- Oblicza mantysę „m” wg równania:

$$m = \frac{a}{K} \quad (6)$$

UWAGA!

Mantysa jest zawsze większa lub co najmniej równa 0.5, 0.5 dziesiętnie to 0.1 binarnie. Jeżeli zatem każda mantysa posiada składnik 0.5 dziesiętnie, czyli binarnie 0.1, to znaczy, że w zapisie binarnym mantysy pierwszym znakiem po przecinku jest zawsze „1”. Ta właściwość mantysy pozwala uwolnić pierwszy bit po przecinku i wykorzystać go do informacji o znaku liczby, natomiast stałą wartość 0.5 uwzględniać wyłącznie przy ustalaniu wartości liczby. Nie jest to żadne fałszerstwo gdyż w pamięci system zapisuje liczby dla swoich potrzeb a nie dla programisty. Ten natomiast, jeżeli poprosi o liczbę, to system w mantysie uwzględni składnik 0.5 i na ekranie czy też do obliczeń poda liczbę o właściwej wartości.

- Z tak obliczonej mantysy odrzuca składnik 0.5 a pozostałą wartość zamienia na 32-bitową postać binarną.

- 32-bitową mantysę z zerem po przecinku dzieli na cztery równe części po osiem bitów. Mantysa nie zawsze musi zawierać wszystkie wyrazy szeregu nieskończonego, w związku z czym rozwinięcie na postać binarną może zawierać mniej niż 32 bity znaczące. W takim przypadku tworzone są trzy, dwa, jeden bajt znaczący a jeżeli mantysa $m = 0.5$, wówczas wszystkie cztery bajty są równe 0.

- Tak przygotowane bajty wpisuje kolejno do czterech komórek pamięci 5-cio bajtowego formatu zapisu liczby poczynając od komórki drugiej. W tej właśnie komórce ósmy bit „jest wolny”. W bicie tym system wpisuje informację o znaku liczby (1 — liczba ujemna, 0 — liczba dodatnia) ale czyni to tylko w 5-cio bajtowym formacie pola zmiennych. W identycznych 5-ciu komórkach w pamięci programu informacja o znaku nie istnieje, chociaż sam zapis liczby realizowany jest w taki sam sposób i ósmy bit też „jest wolny”. Znajduje się tu jednak zawsze liczba 0. Stąd wniosek, że w tym bajcie w polu programu największą zapisaną liczbą może być liczba 127 (7 jedynek), niezależnie od tego czy liczba jest dodatnia czy też ujemna, w polu zmiennych natomiast w przypadku liczby dodatniej będzie także liczba 127 ale przy ujemnej będzie 255 (8 jedynek), przy czym ósma odczytywana jest jednak jako informacja o znaku „-”.

- Do pierwszej komórki 5-cio bajtowego formatu wpisuje liczbę ustaloną wg równania:

$$n_1 = 128 + n \quad (7)$$

gdzie: n — wykładnik potęgowy obliczony na podstawie równania (4)

Zauważmy, że tak ustalona liczba i umieszczona w tej komórce pozwala zapisać wykładnik o wartościach od $n = -128$ ($n_1 = 0$) do $n = +127$ ($n_1 = 255$), dlatego też $2^{-128} = 2.938735877 * 10^{-39}$ jest najmniejszą, a $2^{+127} = 1.70141183469 * 10^{+38}$ największą liczbą, na której system ZX Spectrum może prowadzić obliczenia. Powyższe stwierdzenie jest formalnie prawdziwe ale zapis $n_1 = 0$ z punktu widzenia logiki systemu jest wątpliwy, gdyż niezależnie od tego, czy do komórki pamięci zostaje zapisane zero czy nie, to ono tam jest, dlatego też, aby tę wątpliwość wykluczyć, najmniejsza liczba jaka do tej komórki jest wpisywana wynosi $n_1 = 1$, co odpowiada wykładnikowi $n = -127$. W tej sytuacji najmniejsza liczba a_m wynika teraz z równania (3) i określona jest dla $m = 0.5$ (najmniejsza) i dla $n = -127$ (najmniejsza) czyli:

$$a_m = m * 2^n = 0.5 * 2^{-127} * \frac{1}{2} * 2^{-127} = 2^{-128} = 2.938735877E + 38$$

Podobnie liczba największa jest określona dla $m = 0.99999999$ (największa) i $n = +127$ (największy), czyli:

$$a_w = m * 2^n = 0.99999999 * 2^{+127} = 1.70141183469E + 38$$

Za miesiąc — przykłady

Piotr Sumara

Nie jest to bajka ani reklama. Poniższy zarys historii pracowni informatycznej w II L.O. im. Stefana Batorego w Warszawie dedykuję młodym entuzjastom informatyki w polskich szkołach oraz ich nauczycielom — tym, którym już się udało i tym, którzy mają to jeszcze przed sobą.

Dawno temu, gdy tylko nieliczni mieli za sobą pierwszy kontakt z mikrokomputerem (głównie w Pracowni Podstaw Informatyki Pałacu Młodzieży), a konkretniej na jesieni 1984 r., rozpoczęły się spotkania Koła Informatycznego. Zainteresowanie było bardzo małe. Niemal każdy zapytany o tajemniczy anons na tablicy ogłoszeń lekceważąco machał ręką — jedni nie wiedzieli co kryje się pod tą nazwą, drudzy — tych było najmniej — już tak zagłębili się w problematykę mikrokomputerową, że nie interesowały ich podstawy. Jeszcze inni, tych było najwięcej, uważali zajęcia „na sucho” za stratę czasu. Wiemy przecież, że nawet bardzo cierpliwych słuchaczy nie mógł zadowolić wykład nauczyciela nie poparty żadnymi praktycznymi przykładami. Należy jednak zaznaczyć, że pomimo braku sprzętu główny opiekun Koła, mgr Witold Kranas robił co mógł. Dzięki Jego staraniom zajęcia raz w tygodniu odbywały się w Centrum Astronomicznym PAN przy ulicy Bartyckiej, gdzie oczywiście można było korzystać z mikrokomputera. Jednocześnie Dyrekcja Szkoły trzymała rękę na pulsie i gdy tylko władze oświatowe otrzymały dar w postaci kilku komputerów, wystąpiono z prośbą o przydzielenie jednego z nich. Cóż to była za radość!

ZX SPECTRUM 16 KB na ok. 800 uczniów... No, może nie na tylu, bo choć zainteresowanie Kołem znacznie wzrosło, to jego liczebność porównywalna była zaledwie z jedną klasą. Ale apetyt tej grupy tylko wzrósł, bo co można zobaczyć na ekranie telewizora z końca dużej sali...

Dla nauczycieli fizyki prowadzących zajęcia Koła stało się jasne, że uczniowie tej szkoły nie chcą być „głupsi” od swych rówieśników. Dyrektor Szkoły, mgr Teresa Garncarzyk uznała, że nie mogą i z funduszy szkoły zakupiono drugi komputer.

Po rozszerzeniu pamięci pierwszego, Koło rozpoczynało rok szkolny 1985/86 z dwoma ZX SPECTRUM 48 KB. Teraz zaczęła się zabawa — dziesiątki godzin spędzonych na zapleczu jednej z pracowni fizycznych, gdzie znajdował się sprzęt komputerowy.

By umożliwić uczniom swobodne, samodzielne korzystanie z wyposażenia zaplecza, mgr Witold Kranas wprowadził „legitymacje użytkownika ZX Spectrum”. Ten zaszczytny tytuł wraz z dokumentem otrzymywało się po zdaniu egzaminu z obsługi sprzętu i znajomości języka BASIC. Z kronikarskiego obowiązku dodam, że pierwszymi, którym się to udało, byli uczniowie klasy drugiej.

„Użytkowników” przybywało, a mikrokomputerów nie. Czy liceum mogło nie reagować na projekt wprowadzenia informatyki jako przedmiotu szkolnego? Dla Dyrekcji i opiekunów Koła odpowiedź była oczywista. Do pamiętnego września 1986 roku przygotowano się więc solidnie: 10 nowych ZX Spectrum 48 KB z monitorami i

magnetofonami oraz wymagane w programie nauczania LOGO.

Charakterystyczny szum Spectrum współpracującego z „Kasprzakiem MK 232” niósł się teraz echem po całej szkole. Pracownia, jedna z pierwszych w warszawskich liceach, powstała za ok. 2 miliony złotych, dla uczniów stała się czymś zupełnie normalnym i codziennym. „Kuć żelazo póki gorące” (o ile to możliwe, a w przypadku II L.O. było to możliwe) — dziś zajęcia informatyki odbywają się nawet w klasie o profilu biologiczno-chemicznym.

Nie będę opisywał dzień po dniu zabiegów i starań Pana mgr Kranasa — dawni „użytkownicy” nie mogli narzekać na nudę w pracowni. Jeszcze w tym samym roku szkolnym zawierała ona obok 12 Spectrum z monitorami i magnetofonami, dwie stacje dysków 3" Timex (do ZX Spectrum) oraz mikrokomputer AMSTRAD CPC 6128 z drukarką DMP 2000. Wszystkie urządzenia wykorzystywane były do tego stopnia, że przestawał istnieć problem ogrzewania wybiegowej sali. Zapalczywi entuzjaści zmuszali niestety swego nauczyciela do częstych odwiedzin serwisu. Dzięki firmie AUDIO-TRONIC, ulubione przez uczniów „spektrumny” nie traciły na zawsze swych sprzętowych walorów.

Zaczęto jednak dostrzegać inne braki, bowiem program podstaw informatyki w zasadzie byłby możliwy do zrealizowania, ale mając Spectrum trudno jest przekonać podopiecznych, że może być coś znacznie ciekawszego niż gry. Pan W. Kranas kształcą już całe klasy przyszłych użytkowników komputerów, by pokazać im np. edytor tekstu lub PASCAL, potrzebował czegoś więcej.

O fundusze było już łatwiej, tak więc pojawił się pierwszy PC XT-Bondwell 8. W niedługim czasie zgromadzono do niego około 70 dyskietek.

W roku szkolnym 1987/88, w pracowni znajdował się również pożyczony szkole klon PC XT, który ostatecznie rozbudził ambicje uczniów i nauczycieli. Na tym komputerze przez cały rok wielu z nich (także absolwentów, którzy nagle przypomnieli sobie o starych murach) nabierało wprawy w obcowaniu z DOS-em. Później już władze oświatowe nie ociągały się z asygnowaniem milionowych sum. Zakupiono najpierw AMSTRAD-a PC 1512 DD, a następnie trzy podobne komputery firmy Schneider (wszystkie z jednym napędem dysków, jeden z twardym dyskiem). Imponujący to potencjał, ale nie dający jeszcze pełnej możliwości upowszechniania PC XT wśród uczniów.

Na nadchodzący rok planowane jest więc dopełnienie zestawu do poziomu: 10 komputerów w prostej konfiguracji (jednostka centralna 512-640 KB RAM, karta CGA, jeden napęd dysków elastycznych, monitor) oraz jeden twardy dysk i drukarka typu SG-15. Wizja sieci PC i pracy w TURBO PASCAL-u całymi klasami już w następnym roku ma wielkie szanse, by stać się rzeczywistością. Dziś z rozrzewnieniem wspomina się w Szkole SPECTRUM 16...

II Liceum Ogólnokształcące w Warszawie to przykład, dlatego proszę, aby nasi Czytelnicy nie pisali sprostowań o tym, że kluby komputerowe istniały już w roku 1982, a w jakiejś szkole uczniowie mają do dyspozycji 20 IBM PC AT z twardymi dyskami. To, w jaki sposób oceniamy karierę pracowni informatycznej w opisanej szkole, niech będzie dla nas samych miarą zaawansowania we wprowadzaniu informatyki do polskiej oświaty.

Piotr Bernatek

Czasami zdarza się, że dane do obliczeń zawierają długie ciągi takich samych elementów. Aby uniknąć wielokrotnego wprowadzania z klawiatury tych samych liczb warto w takim przypadku pisać dane w specjalny sposób. Czytane dane można umieścić w zmiennej tekstowej, liczbę którą się powtarza kończymy znakiem mnożenia, a po nim piszemy liczbę powtórzeń.

Zatem dane do obliczeń:

```
3 1 1 1 1 1 1 4-1 2 2 2 2 2 2 0 0 0 0 0 0 0 4
```

można napisać tak

```
3 1*6 4-1 2*7 0*8 4
```

Program mający czytać dane w ten sposób powinien zawierać opis następującego podprogramu czytania:

```
9000 REM Podprogram czytania danych z powtórzeniami
```

```
9010 REM Janusz Sz. 1987
```

```
9020 IF lp>1 THEN LET lp=lp-1 RETURN
```

```
9030 DIM a$(15)
```

```
9040 INPUT „l = ” LINE a$(1 TO 15)
```

```
9050 LET i$=„1”: LET ls=0: LET Poz=16
```

```
9060 FOR z=1 TO 15
```

```
9070 IF a$(z)=„*” THEN LET poz=z
```

```
9080 NEXT z
```

```
9090 LET li=VAL a$(1 TO poz-1)
```

```
9100 IF poz <> 16 THEN LET i$=a$(poz+1 TO 15)
```

```
9110 LET lp=VAL i$
```

```
9120 RETURN
```

W powyższym pdprogramie zmienna Li zawiera aktualnie czytaną liczbę, a zmienna Lp zawiera liczbę powtórzeń.

UWAGA: PRZED PIERWSZYM WYWOŁANIEM PODPROGRAMU NALEŻY BEZWZGLĘDNIE POD ZMIENNĄ Lp PODSTAWIĆ WARTOŚĆ 1.

A oto przykład programu wykorzystujący podprogram czytania:

```
10 LET lp=1: DIM a(5,5)
```

```
20 FOR i=1 TO 5
```

```
30 FOR j=1 TO 5
```

```
40 GO SUB 9000: LET a(i,j)=li
```

```
50 NEXT j
```

```
60 NEXT i
```

```
70 FOR i=1 TO 5
```

```
80 FOR j=1 TO 5
```

```
90 PRINT a(i,j); ” ”;
```

```
100 NEXT j
```

```
110 PRINT
```

```
120 NEXT i
```

```
130 REM
```

```
140 REM dalszy ciąg programu
```

```
150 REM
```

```
500 STOP
```

Czytane wartości zmiennej tablicowej a(i,j) wykonujemy w programie przez wywołanie podprogramu instrukcją GOSUB 9000 i podstawienie pod zmienną a(i,j) liczby Li.

Należy przy tym zauważyć, że dane pisane w zwykły sposób są także poprawnie czytane. Korzystanie z podprogramu wykazuje, że czytanie danych z powtórzeniami jest bardzo korzystne i przydatne, gdyż w istotny sposób skraca liczbę znaków wprowadzanych z klawiatury.

Dla mikrokomputerów pracujących w systemie CP/M z interpreterem BASIC-80 firmy MICROSOFT podprogram czytania wygląda następująco:

```
9000 IF lp>1 THEN LET lp=lp-1: RETURN
```

```
9010 INPUT a$: LET mi=INSTR(a$,”*”)
```

```
9020 IF mi=0 THEN LET li=VAL(a$): RETURN
```

```
9030 LET lp=VAL(RIGHT$(a$,LEN(a$)-mi))
```

```
9040 LET li=VAL(LEFT$(a$,mi-1))
```

```
9050 RETURN
```

Zmieniając w instrukcji 9010 INPUT a\$ na READ a\$ można odczytywać dane z instrukcji DATA.

Janusz Szczerbiński

LISTA ROZKAZÓW Z 80

Większość osób piszących programy na swoich komputerach korzysta z języków wysokiego poziomu takich jak Pascal, Basic czy Fortran.

Niekiedy jednak zachodzi konieczność posłużenia się assemblerem lub wręcz kodem maszynowym. Dotyczy to szczególnie procedur blisko zwią-

zanych ze sprzętem. Programowanie w assemblerze jest dość trudne, choćby z powodu rozbudowanego repertuaru rozkazów procesora.

W tabelce 1 przedstawiliśmy zwięzłą listę operacji realizowanych przez Z80. Zestawienie to będzie idealnym

narzędziem dla wszystkich, którzy będą musieli napisać lub zrozumieć krótki program w assemblerze lub kodzie procesora Z80. Napisanie INLI-NE'a w Turbo Pascalu lub utworzenie niewielkiego RSX'a to dwa typowe zastosowania. Posługiwanie się tą tabel-

ką pozwoli nie wprowadzać „nowych” — nieistniejących rozkazów typu add ix,hl lub podobnych.

Na rys. 2. zestawiono oddzielnie często używane rozkazy przesunięć cyklicznych i arytmetycznych, których zrozumienie powoduje nie rzadko problemy przy analizie programu.

Przedstawione „pomocze naukowe” znajdą zastosowanie dla komputerów z mikroprocesorem Z80: ZX81, ZX Spectrum, Amstrady CPC 464/664//6128, PCW 8256/8512, Meritum, TRS 80, SHARP MZ, Commodore C128 i innych mniej typowych.

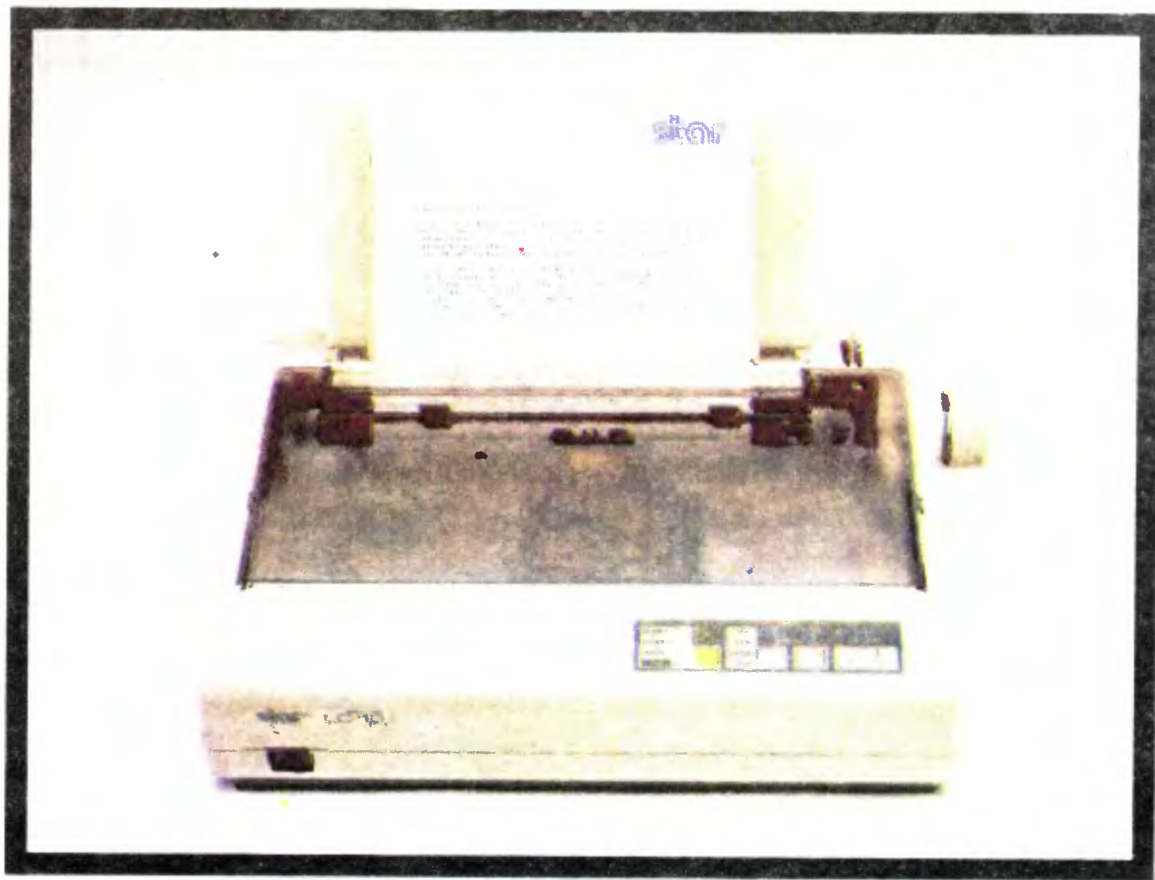
Namawiamy użytkowników pozostałych popularnych komputerów, głównie ATARI XL, Commodore C-64, do sporządzenia podobnych zestawień. Profesjonaliści mogliby zająć się INTEL'em 8088 (IBM PC) lub Motorola 68000 (ATARI ST, AMIGA). Jesteśmy przekonani, że zainwestowanie „paru” godzin w przygotowanie podobnych tabel dla innych komputerów pozwoli w przyszłości zaoszczędzić wiele czasu, wielu ich użytkownikom. Chętnie je opublikujemy.

Jonasz Mayer

Rozkazy przesunięć cyklicznych i arytmetycznych

(C) JM 1988 LISTA ROZKAZÓW MIKROPROCESORA Z80

8-bitowe rozkazy ładowania rejestrów													8-bitowe rozkazy arytmetyczne i logiczne																	
A	B	C	D	E	H	L	(HL)	(BC)	(DE)	(nn)	n	A	B	C	D	E	H	L	(HL)	n	(IX+d)	(IY+d)	S	Z	H	P	N	C		
LD A, .	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	0A	1A	3Axxxx	3Exx	ADD .	87	80	81	82	83	84	85	86	C6xx	DD86xx	FD86xx	?	?	?	?	?	?
LD B, .	47	40	41	42	43	44	45	46				06xx	ADC .	8F	88	89	8A	8B	8C	8D	8E	CExx	DD8Exx	FD8Exx	?	?	?	?	?	?
LD C, .	4F	48	49	4A	4B	4C	4D	4E				0Exx	SUB .	97	90	91	92	93	94	95	96	D6xx	DD96xx	FD96xx	?	?	?	?	?	?
LD D, .	57	50	51	52	53	54	55	56				16xx	SBC .	9F	98	99	9A	9B	9C	9D	9E	DExx	DD9Exx	FD9Exx	?	?	?	?	?	?
LD E, .	5F	58	59	5A	5B	5C	5D	5E				1Exx	AND .	A7	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	E6xx	DDA6xx	FDA6xx	?	?	?	?	?	?
LD H, .	67	60	61	62	63	64	65	66				26xx	XOR .	AF	A8	A9	AA	AB	AC	AD	AE	EExx	DDAExx	FDAExx	?	?	?	?	?	?
LD L, .	6F	68	69	6A	6B	6C	6D	6E				2Exx	OR .	B7	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	F6xx	DDB6xx	FDB6xx	?	?	?	?	?	?
LD (HL), .	77	70	71	72	73	74	75					36xx	CP .	BF	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	FExx	DDBExx	FDBExx	?	?	?	?	?	?
LD (BC), .	02												INC .	3C	04	0C	14	1C	24	2C	34		DD34xx	FD34xx	?	?	?	?	?	?
LD (DE), .	12												DEC .	3D	05	0D	1D	2D	3D				DD35xx	FD35xx	?	?	?	?	?	?
LD (nn), .	32xxxx																													
LD ., (IX+d)	DD7Exx	DD46xx	DD4Exx	DD56xx	DD5Exx	DD66xx	DD6Exx						CPL	2F	-	-	-	-	-											
LD ., (IY+d)	FD7Exx	FD46xx	FD4Exx	FD56xx	FD5Exx	FD66xx	FD6Exx						NEG	ED44	?	?	?	?	?											
LD (IX+d), .	DD77xx	DD70xx	DD71xx	DD72xx	DD73xx	DD74xx	DD75xx						DAA	27	?	?	?	?	-											
LD (IY+d), .	FD77xx	FD70xx	FD71xx	FD72xx	FD73xx	FD74xx	FD75xx																							
LD (IX+d),n	DD36xxxx																													
LD (IY+d),n	FD36xxxx																													
LD I,A	ED47																													
LD R,A	ED4F																													



A oto



nowa gwiazda:

star LC-10

Najwyższy poziom technologii japońskiej:

Szeroki wybór zestawów znaków:

Łatwość użytkowania:

Szybkość druku:

Druk kolorowy:

Rewelacyjne ceny:

Pełna oferta:

Funkcja „**PAPER PARK**”: możliwość stosowania pojedynczych stron oraz papieru z perforacją.

8 różnych krojów wbudowanych w drukarkę i znaki ASCII/IBM; wersja Commodore C-64/128; znaki dowolnie programowane.

Kilkanaście funkcji wybieranych za pomocą przycisków na obudowie.

120 lub 144 zn/sek w trybie standard; 30 lub 36 zn/sek w trybie korespondencyjnym.

Wersja LC-10 colour, drukuje w 7 kolorach!

LC-10 lub LC-10C (do C-64/128) — DM 450
LC-10 colour lub LC-10C colour — DM 590
plus transport: DM 40, kabel: DM 20

Oczywiście oferujemy Państwu pełną gamę drukarek Star łącznie z najnowszą **drukarką laserową LS-08** (8 str/ min), 1MB, kompatybilna z HP Laser Jet II) za DM 4500.

Wylączny autoryzowany przedstawiciel na Polskę:

ABC Data
peripherals & computer systems

star
Twoja drukarka

ABC Data Im- und Export GmbH
AugustasträÙe 40. 5300 Bonn 2, RFN
tel. 0228/35.44.80.-90. telex 88.55.66

ABC Computersystems
Alt Moabit 80
1000 Berlin 21
tel. 391.50.99
Telex 181.365

ABC Data GmbH
Ditmar-Koel-Str. 13
2000 Hamburg 11
tel. 31.40.03
Telex 21.66.002

Interface do ATARI i do SPECTRUM drukarki, joysticki, do dowolnego magnetofonu również — TURBO. Sterowniki dzwonków szkolnych, makiet, reklam i inne. PAWTRONIK Warszawa tel. 659-38-44 D-206

Masz LDW 2000 SUPER? Potrzebujesz program inicjujący „GAME LOADER”: — 180KB na stronie dyskietki, — 3 x szybsze czytanie programów, — nazwy programów do 19 dowolnych znaków. Informacje po nadesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem. Bartłomiej Lisiek, ul. Reymonta 47/4 45-066 Opole. G-131

Agencyjny Zakład Usługowy SPHW poleca usługi w zakresie: — serwis mikrokomputerów SPECTRUM, C-64, TIMEX — gry i programy na SPECTRUM, ATARI, C-64 Warszawa ul. Puławska 102 tel. 44-87-89 czynny 12-19. Gwarancja, rachunki. Zakład przeniesiony z ul. Mokotowskiej 61. D-197

ATARI ZX SPECTRUM

**INSTRUKCJE
OPISY
LITERATURA**

Szkoły i Kluby — Zniżka
Katalogi — Gratis
Co piąty program — Gratis
Wysyłka na cały kraj
Wypożyczalnia programów
D.H. „Sezam” II p. g. 16.00—19.00
00-849 Warszawa UPT 66, skr. p. 14. D-163

PC plus Usługi Komputerowe
91-160 Łódź, ul. Mencla 44, tel. 557575
**KOMPLEKSOWA OFERTA DLA
MIKROKOMPUTERA
SpectraVideo SVI-738 :**

- * Bogate, własne oprogramowanie systemowe, narzędziowe i aplikacyjne.
 - * Poprawa jakości wyświetlania ekranu.
 - * Rozszerzenie możliwości graficznych
- D-202

**„BETA B”
AGENCJA
INFORMATYCZNA**
Telefon 632-935 690-385
41-200 Sosnowiec, skrytka 254
oferuje również wysyłkowo:
Programy, Instrukcje,
Literaturę dla komputerów
**ACORN AMSTRAD ATARI
COMMODORE SHARP IBM**
K-106

STUDIO KOMPUTEROWE
ATARI-BAJT
ATARI ● AMSTRAD
COMMODORE ● SPECTRUM
oferuje:
najnowsze programy edukacyjne,
użytkowe, gry, opisy
interfejsy do wpisywania programów
z każdego magnetofonu i
TURBO — interface ATARI
FINAL II — C 64
tel. 20-80-34 Warszawa do zamówie-
nia katalogi-gratis
D-151

ZX SPECTRUM!

Nowy, oryginalny zestaw programów eksperymentalno-użytkowych TOTO (DL, SL, Ex, ZS)!
typowania komputerowe
wprowadzanie własnych liczb
losowanie graficzne
sprawdzanie (60 kuponów w 5s)
przykładowe wygrane
inne możliwości
Cena programu dla jednej gry — 880 zł + cena kasety.
Zamówienia: **MASTER BIT**
61-660 Poznań 31
skr. 56
D-182

ATASERW

43-100 TYCHY
ul. Lencewicza 46/3
tel. 27-69-66
oferuje świetne rozwiązania sprzętowe
do ATARI XL/XE:
1. Ataserw DOS-pierwszy DOS na kartridżu.
2. TOP DRIVE 1050 — wersja 3.0.
3. PIÓRO ŚWIETLNE — wersja 4.0.
4. BASIC XE-kartridż oraz kartridże z dowolnym programem.
5. Rozszerzenia pamięci do 128 i 256 kB.
6. Programator pamięci EPROM.
7. Interfejs Atari — Centronics.
8. Oprogramowanie użytkowe.
Informacje po otrzymaniu koperty zwrotnej, dla instytucji rachunki.
K-212

ATARI XL/XE
Bardzo duży wybór oprogramowania z opisami, nowości, co dziesiąta gra gratis, wysyłka na cały kraj, katalog po przesłaniu koperty i znaczka, porady dla początkujących, gwarancja jakości, **TANTAL** Warszawa ul. Staszica 13 (przy DT Wola) tel. 32-70-60 **Zapraszamy**
(SB 11)

ATARI

Zakład Elektroniczny „TURBO” oferuje sprawdzone, niezawodne interfejsy, które pozwolą zaoszczędzić Ci wiele dolarów i złotych.
1) przystawka umożliwiająca współpracę komputera z dowolnym magnetofonem — w pełni zastępuje magnetofon firmowy, a ponadto posiada:
— wyłącznik auto-stopu
— układ do kopiowania magnetofon-magnetofon
— bardzo wysoką czułość odczytu
2) przystawka foniczna z głośnikiem umożliwiającą odbiór fonii bez konieczności przestrajania komputera i telewizora
3) szeroki wybór gier i programów użytkowych na ATARI
Piszcie na adres: Z.E. TURBO
39-300 MIELEC 3 skr. p. 4
tel. 65 wewn. 26
ROCZNA GWARANCJA! RACHUNKI!
G-137

WOJEWODZKIE
PRZEDSIĘBIORSTWO
HANDLU WEWNĘTRZNEGO
ODDZIAŁ W TYCHACH

VIDEOBIT

43-100 Tychy, aleja ZMP 77
tel. 27-69-75
Poleca dla j.g.u.:
— minikomputery 8-bitowe (Atari, Commodore, Schneider-Amstrad)
— minikomputery 16-bitowe kompatybilne z IBM PC
— drukarki 10” i 15” firm STAR, EPSON, AMSTRAD
— magnetowidy
— kamery video
— anteny satelitarne
— aparaturę badawczo-naukową
Zapewniamy o atrakcyjnych cenach.
G-7

ATARI ● SPECTRUM ● SHARP ●

nowości programowe
instalowanie TURBO w ATARI bezpłatnie!
horoskopy indywidualne. NOWOŚĆ!!!
wysła pocztą oraz oferuje na miejscu
ASTRO-KOMPUTER STUDIO
54-515 WROCLAW, Gdacjusza 39 (a-bus 139)
G-133

MICROMAN

Programy na Atari XL/XE, Spectrum 48 KB, Commodore 16/116/+ 4 na miejscu lub za zaliczeniem pocztowym. Informacje za załączeniem koperty i znaczka pocztowego. 40-181 Katowice, ul. Osikowa 66, tel. 58-51-06.
D-204

- 7000 typów elementów elektronicznych to nasz program
- 777 układów scalonych to nasza oferta stała
- diody, wyświetlacze, tranzystory, kondensatory, kwarcy i rezystory z importu oraz dekodery PAL według potrzeb klienta
- najpełniejsza informacja techniczna z oryginalnych katalogów producenta
- towar zawsze wysokiej gwarantowanej jakości
- stabilne ceny
- ewentualna kompletacja pod zamówienie tylko w specjalistycznym sklepie

Przedsiębiorstwo
Obrotu Maszynami i Surowcami
„BOMIS” PSD nr 10
61-825 Poznań
ul. Kryszewicza 5, Tel. 532-531
(SB 9)

Przedsiębiorstwo Zagraniczne KAREN
 ul.Obrońców 23,
 03-933 Warszawa
 tel. 17 84 10
 tlx 813948 kren pl

Szanowny Panie Dyrektorze,

Dziękujemy za zainteresowanie naszą firmą.

Z przyjemnością informujemy, że możemy zaspokoić wszystkie potrzeby Pana Przedsiębiorstwa określone w skierowanym do nas zapytaniu.

- 1. Oferujemy niezawodne i jednolite systemy komputerowe typu PC/XT/AT/386.*
- 2. Instalujemy adaptery i oprogramowanie sieciowe ETHERNET.*
- 3. Do Zakładu Poligrafii polecamy zestaw ATARI ST DESKTOP PUBLISHING - bogato oprogramowany i oczywiście z polskimi literami.*
- 4. Do Klubu i Szkoły proponujemy ośmiobitowe ATARI XE.*

Proszę nie niepokoić się o "wsad dewizowy" - to wszystko jest za złotówki.

Sprzęt objęty jest roczną gwarancją a przy odbiorze będzie mógł Pan uzupełnić swoje zbiory oprogramowania i literatury.

Z poważaniem,

DZIAŁ HANDLOWY

SB — 4



„Systemy wspomagające umożliwiają nowoczesne projektowanie uruchamianie i testowanie systemów mikroprocesorowych. Zakłady Urządzeń Komputerowych **MERA-Elzab** (41—808 Zabrze ul. Kruczkowskiego 39 tel. 72-20-21) produkują systemy wspomagające RTDS wyposażone w emulatory układowe mikroprocesorów:

- w systemie RTDS-8 m 3
Intel 8080 i 8085, Zilog 80, Intel 8048
- w systemie RTDS-16 i RTDS/2-PC
Intel 8088 i 8086

W przygotowaniu emulatory mikroprocesorów: Intel 8031/51, 80186/188, 80286, 80386, V20, V30.

Zakład Systemów Automatyki Kompleksowej PAN (44-100 Gliwice, ul. Bałtycka 5 tel. 31-08-11 wew. 197) zaprasza w każdy ostatni piątek miesiąca o godzinie 11.00 na seminarium połączone z pokazem nt. systemów wspomagających z rodziny RTDS.

(SB 10)

CZĘŚCI ELEKTRONICZNE

pochodzenia zagranicznego za złotówki
 — układy TTL, LS, CMOS, inne
 — mikroprocesory, pamięci, dyskiety.
 Krótkie terminy dostaw, atrakcyjne ceny.
 Pośredniczymy także przy sprzedaży.

„MARITEX”

tel. 22-02-89

Gdynia, Bat. Chłopskich 3, tlx 054622

(SB 6)

**REKLAMUJ SIĘ
W BAJTKU**

**COMPUTER
SERVICE**

IBM® PC·XT/AT
KOMPATYBILNE

K-57

ZX-Spectrum

Amstrad TIMEX

Schneider Sharp

® Reg. Trade Marks of IBM Corporation

PMS ELEKTRONIK

☎ 37-76-65

WARSZAWA

ul. LEGIONOWA 23, ☐ 01-343

UDOSKONALENIA

PROGRAMOWE I SPRZĘTOWE

DLA WSZYSTKICH
MODELI **ATARI**
ORAZ KOMPUTERÓW PRACUJĄCYCH
POD **MS-DOS**
SYSTEMEM

WYSYŁKA POCZTĄ
agencja mikro-
komputerowa * **amigo** *
41-200 Sosnowiec K-91

ATARI COMMODORE C16 C64 C+4

- Największy wybór programów
- Ekspresowa obsługa
- Ceny — prawie za darmo
- Literatura
- Katalogi gratis

KOMBIT

Zwycięstwa 143/6
75-950 KOSZALIN

G-124

JOYSTICK SERVICE

Nie popełniaj błędów kupując nowy joystick!
Zlecając nam naprawę zyskujesz
wielokrotnie. Twój ulubiony joystick będzie
tańszy, oraz wydajniejszy od nowego

- * wymiana standardowych styków na mikroprzełączniki
- ** naprawa

Prowadzimy ekspedycję pocztową. Szczegółowe
informacje po nadesłaniu koperty zwrotnej.

Zgłoszenia: Studio komputerowe SEZAM
D.H. "SEZAM" ul. p. — czwartki 16" — 19"

Korespondencja: JOYSTICK SERVICE
02-770 Warszawa 130 skr. poczt. 102
tel. grzecz. 41-22-22

„ATARES”

spółka z o.o. Chorzów
Batory, Jesionowa 3, tel. 417-573 oferuje:
oprogramowanie „Atari”, „Commodore”,
„Spectrum”, system „Blizzard Turbo”, magne-
taron „Atari” po przeróbce czyta 10 razy szyb-
ciej i pewniej, roczna gwarancja, cena 33.200
złoty system „Crystal Sound” do digitalizacji
dźwięku „Atari”, cena 15.500,- komis, skup,
sprzedaż komputerów, RTV, video.

K-217

„MIKROELEKTRONIKA OD PODSTAW DLA KAŻDEGO”

Błyskawicznie, tanio, rewelacyjną metodą —
od prawa Ohma do poznania możliwości i wne-
trza mikrokomputerów. Wysyłkowa sprzedaż
wiedzy oraz prętko do samodzielnego montażu
mикроkomputera CA80 ukierunkowanego na
sterowanie.

Szczegółowa wielotomowa dokumentacja. In-
formacje — koperta zwrotna ze znacznikiem
„MIK” Stanisław Gardynik 05-090 Raszyn.

D-157

Dyskietki firmowe PRECISION, BASF, 3M,
MAXELL. Bonus, Dysan, Verbatim — najtaniej
od dostawcy z U.S.A.
Informacje, cenniki: „Elektronika”, Kraków,
Proszowicka 9, tel. 34-19-10

D-185

STAR SG — 10 Commodore. zamienię
na Centronike lub sprzedam
tel. 6627-237

D-194

Układy scalone COMMODORE
poleca
Uniservice skrytka 40
33-110 Tarnów 2

G-138

Bogaty wybór polskich wersji najciekawszych
gier na ZX SPECTRUM oferują:
Jarosław Stępień, Chojnowska 13 m 10
59-220 Legnica oraz
Jarosław Szarski, Kilińskiego 27 m 17
56-300 Żyrardów

G-141

Najmłodszy miliarder

William Gates, dla Amerykanów po prostu: Bill
— cudowne dziecko (32 lata) biznesu, którego
droga do sukcesu potwierdza głęboko zakorze-
nioną w społeczeństwie legendę pucybuta. Swo-
je miliony Bill zarobił sam.

W ubiegłym roku fachowcy z tygodnika „US News and World Report” ocenili go na 750 mln, co dawało mu wówczas 16 miejsce na liście stu najbogatszych Amerykanów. W tym roku William H. Gates III — tak brzmi jego pełne nazwisko, dostał się już do klubu miliarderów wykreowanego przez FORTUNE — pismo, którego 48 reporterów i korespondentów zagranicznych oraz setki konsultantów i analityków pisma przetrząsnęło świat cały w poszukiwaniu miliardowych portfeli.

W rezultacie powstał — zdaniem autorów — najbardziej wiarygodny ranking najbogatszych, w których gronie najmłodszym jest właśnie Bill z kapitałem prawie dwa razy większym niż w roku ubiegłym (1,4 mld). Na tej liście daje mu to zaledwie 79 pozycję, a do prowadzących stawkę sułtana Brunel czy amerykańskiej rodziny Marsów brakuje mu — kolejno — dwadzieścia i dziewięć razy więcej. Zważywszy jednak dynamikę wzrostu jego dochodów łatwo wyliczyć można, kiedy młody jeszcze Gates osiągnął czoło stawki miliarderów — po amerykańsku to lepiej: bilionerów.

Puki co zadaje się nie zwracać uwagi na wysokość konta zadawalając się tym, co sprawia mu największą przyjemność — tworzeniu oprogramowania. Jego udział w Microsoft Corp. której jest prezesem, głównym strategiem, sympatycznym

szefem i najlepszym sprzedawcą wynosi prawie 42 procent.

Pozwala mu to na niepodzielne panowanie nad spółką założoną 12 lat temu wspólnie z przyjacielem — Pauliem Allenem, który tak jak i on wyrzucony został wcześniej z Harvardu.

Nie od razu jednak Microsoft zbudowano. Paul i Bill zaczęli w sposób dla tej branży typowy: w garażu. Po kilku udanych próbach sprzedaży programów udało im się zainteresować swoimi produktami potężny IBM. W 1981 roku koncern ten zakupił dla 11 milionów wyprodukowanych przez siebie mikrokomputerów FC system operacyjny opracowany przez Billa. I zaczęło się: wartość sprzedawanego przez Microsoft Corp. oprogramowania skoczyła z 32 mln dolarów w 1982 roku do 140 w roku 1986 i 750 w roku ubiegłym. Przyszłość spółki jest zapewniona: szefowie IBM zapewnili, że ich najnowsza generacja komputerów osobistych sterowana będzie również w systemu oferowanego przez Microsoft.

Ale Billowi to już nie wystarcza — w szybkim tempie rozrasta się dział wydawniczy spółki, oferując tytuły książek niekoniecznie z dziedziny „komputeronawstwa”.

Wszyscy śledzący karierę najmłodsze-
go w USA (i na świecie) miliardera pod-
kreślają, iż Bill Gates okazał się nie tylko

komputerowym geniuszem, lecz także zręcznym biznesmenem. W odróżnieniu od swych rówieśników z „innych garaży”, od razu postawił na profesjonalizm w zarządzaniu, przyjmując na stanowisko dyrektora doświadzonego Jona Shirleya (50 lat). Dla siebie pozostawił strategię, taktykę i technologię. Brzmi to poważnie i Bill zajmuje się tymi sprawami z impetem, pasją i przyjemnością. Bawi go to co robi — jak twierdzą współpracownicy — zdarza się, że ważnym klientom sam demonstruje salezy swoich programów.

Jako niezależny strateg i właściciel firmy panuje nad nią Joskowite:

— Każde spotkanie z nim o interesach jest wyjątkowo — twierdzi Jon Shirley. — Dedukuje błyskawicznie sens i logikę w twoich argumentach. Tęch i zęba w opiece tego, kto rozbieżnie z Bilem fachowy dyskurs nie przygotował się doń solidnie w domu.

A Bill jest przygotowany zawsze. W biurze pojawia się o 9:30 przyjeżdżając swoim czterodrzwiowym Jaguarem; kończy prawie zwykle ok. 1 w nocy — i tak przez sześć dni w tygodniu. Często zdarza się, że poprzez swój domowy komputer wydaje dyspozycje personelowi nad ranem i w niedzielę.

Ile zarobi w roku przyszłym?

Dotychczasowa dynamika rozwoju wskazuje, że około 3 mld dolarów, co przesunęło by go to znacznie do przodu zarówno na liście amerykańskiej (w okolicach drugiego miejsca), jak i w klubie miliarderów.

Ale Bill nie powiedział jeszcze ostatniego słowa.

Franciszek Penczek

0 REB Dzisiaj w Betlejem

10 RESTORE 200: 60 SUB 100
20 RESTORE 200: 60 SUB 100
30 RESTORE 240: 60 SUB 100
40 RESTORE 240: 60 SUB 100
50 RESTORE 270: 60 SUB 100
60 RESTORE 270: 60 SUB 100
70 RESTORE 290: 60 SUB 100
90 STOP

100 READ 11met

110 FOR i=1 TO 11met

120 READ czas,meta

130 BEEP czas/3,meta

140 NEXT i

150 RETURN

200 DATA 16,2,5,1,5,1,0,1,5

210 DATA 1,7,2,9,1,9,1,7,1,9

220 DATA 1,10,1,12,1,14,2,12

230 DATA 2,10,2,9,4,7

240 DATA 10,2,12,1,12,1,10

250 DATA 1,9,1,7,2,5,1,5

260 DATA 1,0,1,5,1,9

270 DATA 6,1,12,1,14,1,12

280 DATA 1,10,1,9,1,10

290 DATA 8,1,12,1,12,2,14

300 DATA 2,12,1,10,1,9,2,7,2,5

0 REB Przylecieli do Betlejem

10 RESTORE 200: 60 SUB 100

20 RESTORE 200: 60 SUB 100

30 RESTORE 230: 60 SUB 100

40 RESTORE 230: 60 SUB 100

50 STOP

100 READ 11met

110 FOR i=1 TO 11met

120 READ czas,meta

130 BEEP czas/3,meta

140 NEXT i

150 RETURN

200 DATA 11,1,1,1,0,1,1

210 DATA 1,2,1,5,1,3,1,5

220 DATA 1,6,2,3,2,10,4,8

230 DATA 20,2,13,1,5,0,0,5,0

240 DATA 1,10,1,0,1,5,1,5

250 DATA 2,5,1,5,5,0,5,10

260 DATA 1,0,1,5,1,5,1,3,2,5

270 DATA 2,6,4,0,2,5,2,3,4,1

0 REB Wśród nocnej ciszy

10 RESTORE 200: 60 SUB 100

20 RESTORE 200: 60 SUB 100

30 RESTORE 230: 60 SUB 100

40 RESTORE 230: 60 SUB 100

50 RESTORE 250: 60 SUB 100

60 STOP

100 READ 11met

110 FOR i=1 TO 11met

120 READ czas,meta

130 BEEP czas/3,meta

140 NEXT i

150 RETURN

200 DATA 10,2,5,1,7,1,4,2,5

210 DATA 2,0,1,9,1,9,1,10

220 DATA 1,7,4,9

230 DATA 6,1,5,1,9,1,5,1,9

240 DATA 1,5,10,0,5,7,1,4,1,0

250 DATA 5,1,5,1,5,1,7,1,7,2,5

Zbliżają się święta, a z nimi choinki, prezenty i kolędy. Proponuję stworzyć świąteczny nastrój przy pomocy naszego Spectrum. Nauczymy je w tym celu grać kilka najpopularniej-

szych kolęd. Wystarczy wprowadzić i uruchomić kilka z zamieszczonych programów. Wesółych Świąt!

Marcin Borkowski

HEJ KOLEDA, KOLEDA...

	GIEŁDA „BAJTKA” (tys.zł)	PEWEX BALTONA (USD)	RFN (śred.) (DM)
--	--------------------------------	---------------------------	------------------------

SINCLAIR

ZX-Spectrum 48 KB	210	115	90
ZX-Spectrum plus	280	—	99
TIMEX 2048	300	146	—
ZX Spectrum + 2	—	—	150
ZX Spectrum + 3	—	—	280

COMMODORE

Commodore 64	550	219	299
Commodore 128	800	299	399
Magnetofon 1531	80	48	30
Stacja dyskietek 1541	490	—	355
Stacja dyskietek 1571	550	299	465
C-128 D	1,0 mln	—	888
Drukarka MPS 801	490	—	—
AMIGA 500	2,1 mln	—	999
C-16	190	—	90
C-116	160	—	75
C-+4	210	—	150

ATARI

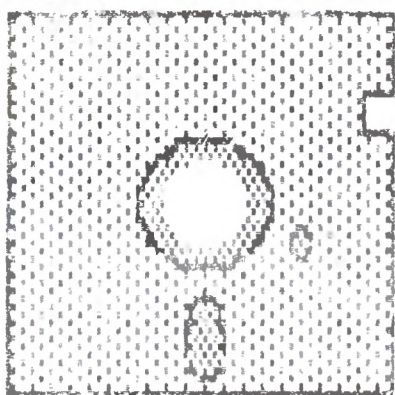
ATARI 65 XE	350	125	100
ATARI 130 XE	—	199	230
Stacja dyskietek 1050	380	185	300
LDW 2000	450	199	—
XC-12	90	48	49

AMSTRAD

464 mon. monitor	700	—	350
464 kolor mon.	800	—	680
6128 mono. monitor	1,0 mln	—	689
6128 kolor monitor	1,2 mln	—	988
Stacja dyskietek do 464	450	—	389
PC 1512 SD MD	3,0 mln	—	998
Dyskietki 3"	7	—	4-9
Dyskietki 5.25"	1.2	—	0.65
Dyskietki 3.5"	6.5	—	4-5.5

Sklep BAJTKA w Bytomiu ul. Koniewa 6 tel. 81-57-01

ZX-Spectrum 48 K	130.000
ZX-Spectrum plus	175.000
ZX-Spectrum + 2	280.000
SEIKOSHA GP-50S	120.000
Commodore 64	240-270.000
Commodore 128	380.000
Commodore 128 D	—
AMIGA 500	—
Commodore 16	120.000
Commodore 116	100.000
Commodore + 4	165.000
Magnetofon 1530	50-60.000
Stacja dysków 1541	270.000
ATARI 65 XE	190.000
ATARI 130 XE	260-290.000
XC-12	60-65.000
Stacja dysków 1050	240-270.000
LDW 2000 Super	270.000
464 mono	340.000



INDYWIDUALNY
BANK
DANYCH

Aleksander Maciszek, uczeń VII klasy. Posiada Atari 65 XE, stację dysków LDW Super 2000 oraz syntezator KORG, który pragnie wykorzystać do pracy z komputerem. Oprogramowanie: ponad 100 gier, programy muzyczne. Adres: 59-700 Bolesławiec Śl., ul. Zwycięstwa 8/1.

Marcin Sokółowski, lat 13. Posiada mikrokomputer Commodore Plus/4, magnetofon 1531, joystick. Oprogramowanie: gry oraz programy użytkowe. Zainteresowania: elektronika oraz mikrokomputery. Pragnie nawiązać kontakt z „plusowcami” w celu wymiany doświadczeń oraz oprogramowania. Adres: 25-729 Kielce, ul. Urzędnicza 9 A/44.

Grzegorz Jankowski, uczeń lat 14. Posiada mikrokomputer ASI-009, dwa napędy dyskowe 3,5", monitor OMT, drukarkę firmy Enterprise, karty CGA, Hercules. Pragnie nawiązać kontakt w celu wymiany doświadczeń oraz oprogramowania. Adres: 05-805 Otrębusy, ul. Podleśna 15.

Adrian Pelka, uczeń lat 16. Posiada Commodore C-64, magnetofon, dwa joysticki i około 600 programów i gier. Zainteresowania: informatyka, technika video. Proponuje wymianę programów. Adres: 41-907 Bytom, ul. A. Piątka 25a/6.

Tomasz Mieszczak, uczeń 16 lat. Posiada mikrokomputer Atari 800 XL ze stacją dysków LDW 2000. Proponuje wymianę oprogramowania, literatury i opisów programów. Adres: 61-626 Poznań, ul. Winigrady 129.

Wszystkich posiadaczy japońskiego mikrokomputera „M5”, firmy SORD COMPUTER Co. prosi o kontakt **Edward Mich** zamieszkały 80-262 Gdańsk 6, ul. Dekerta 3/3

Jacek Kasperczyk, uczeń LO, lat 18. Posiada CPC 6128. Oczekuje wymiany oprogramowania i doświadczeń z innymi posiadaczami tego mikrokomputera. Adres: 28-400 Pińczów, ul. Bat. Chłopskich 119.

Piotr Wojciechowski, inżynier 37 lat. Mikrokomputer Atari 130 XE + stacja dysków. Posiada własne programy zawodowe jak sieci ciepłe, straty ciepła, wymienniki ciepła, wentylacja i inne. Całość ułożona w mini poradnik dla inżyniera instalatora. Nawiąże współpracę, wymianę programów. Adres: 02-319 Warszawa, ul. Kopińska 34a/12.

Miroslaw Walasik prosi o kontakt osoby posiadające mikrokomputer TI 99/4A. Adres: 34-400 Nowy Targ, Al. 1000-lecia 30/10.

Marek Kalicki, lat 11. Posiada mikrokomputer w systemie MSX-SONY HIT-BIT 64 KB, magnetofon i joystick oraz oprogramowanie. Adres: 43-300 Bielsko-Biała, ul. Broniewskiego 4/118.

Marlena Cichońska, lat 12. Posiada Commodore 64 oraz około 700 programów, w tym 100 użytecznych. Proponuje wymianę oprogramowania. Adres: 82-500 Kwidzyn, ul. Findera 8/37.

Tomasz Gabarysiak, lat 13. Komputer Commodore C-64, monitor Neptun, magnetofon MTR oraz dwa joysticki. Oprogramowanie: programy muzyczne, użytkowe oraz sporo gier. Zainteresowania: informatyka i sport. Proponuje wymianę literatury oraz doświadczeń. Adres: 66-400 Gorzów Wlkp., ul. Pułaskiego 3a/11.

Violetta Koch, uczennica LO — lat 16. Posiada Atari 800 XL magnetofon XC 12 oraz stację dysków LDW Super 2000. Oprogramowanie: około 500 gier i programów użytkowych. Proponuje wymianę programów z użytkownikami Atari. Adres: 61-673 Poznań, Os. Kraju Rad 7 „H”/72.

Zbigniew Przeorski, pracownik umysłowy. Posiada nietypowy komputer CASIO FP 1000 pracujący pod systemem CP/M 2.2. Prosi o pomoc w zdobyciu programów użytkowych, głównie bazy danych i arkuszy kalkulacyjnych. Nawiąże kontakt z posiadaczami tego komputera. Adres: Warszawa, ul. Kazury 13 m 3.

JOYSTICK — BŁAHA WAŻNA RZECZ

(mini test użytkowników)

Czytelnicy Bajtki z pewnością kupują go obok magnetofonu lub stacji dysków, jako drugie urządzenie peryferyjne.

Wybór joysticka, chociaż nie należy do najpoważniejszych decyzji finansowych, nie jest zupełnie dowolny. Falszywy oznacza konieczność ponownego zakupu, często już po miesiącu — dwóch.

Redakcja nasza otrzymała przed pół rokiem od pana Tadeusza Trojaka z Łodzi kilka sztuk produkowanych przez niego joysticków MATT. Cztery z nich przeszły generalną „próbę ognia” u naszych kolegów przygotowujących książkę o grach komputerowych, a także w samej redakcji.

Pierwsze opinie wszystkich użytkowników były zgodne — MATT na tle innych konstrukcji krajowych prezentuje się bardzo dobrze. Wyposażony jest m.in. w elegancko wykonaną wtyczkę pasującą do najpopularniejszych w kraju mikrokomputerów — Atari, Commodore, Amstrad, itp. Znakomicie spełniają swoją rolę umieszczone na spodzie joysticka przyssawki. Nawet podczas tak trudnych prób, jak pokonywanie kolejnych etapów „Commando”, MATT nie wymaga podtrzymywania drugą ręką, czego nie da się powiedzieć np. o równolegle używanych w redakcji angielskich joystickach.

Opinie po kilku tygodniach użytkowania MATT-ów były również dość zgodne. Wszystkie egzemplarze pracowały bez zarzutu. Narzekali jednak ich użytkownicy na dość oporną pracę joysticka — po pół godzinie gry, szczególnie w różne „zrzędnosciówki” ręka zaczyna już porządnie boleć. Przydały się również przyciski „autofire” — wzdychali wielbiciele pozycji typu „kill all”.

Sześć miesięcy egzaminu MATT-y zdały na „dobrze”. Pierwszy z nich odmówił posłuszeństwa dopiero na tydzień przed zakończeniem próby — podczas wystawy poddał się przy grupowym korzystaniu z „Winter Games”. Pozostałe służą nam dalej i dotychczasowi ich użytkownicy nie zmienili ich na zachodnie.

Podsumowując, MATT na naszym pustym rynku złotych (gdzie nie wspominając) jest interesującą propozycją dla użytkownika komputera domowego. Chociaż bardziej polecałbym go tym, którzy używają joysticka w programach użytkowych, np. graficznych, również i fani gier mają chyba z niego pociechę, chociażby ze względu na trwałość konstrukcji. Producent, zresztą, zapowiada liczne udoskonalenia — wprowadzenie mikroswitch'y, wyposażenie MATT-a w „autofire”. Te zapowiedzi cieszą. Oby tylko nie wzrosła zbyt szybko cena. Przy dzisiejszym czarnorynkowym kursie dolara właśnie cena, przynajmniej w moim przypadku, zdecydowałaby o tym, by zamiast do „Pewexu” wybrać się do CSH, gdzie sprzedawane są MATT-y.

Marcin Lutowski



Z PALCEM NA BANK (DANYCH)

O występach komputerowych hackersów włamujących się za pośrednictwem swej własnej klawiatury, modemu i telefonu do sieci informatycznej wielkich korporacji, ministerstw, czy systemów obronnych napisano już całe tomy.

W Stanach Zjednoczonych i Republice Federalnej Niemiec grasują podobno wyspecjalizowane gangi elektronicznych przestępców, którzy na zlecenie „poprawiają” bankowe konta, kradną zakodowane w sztucznej pamięci maszyn bezcenne dane, czy wszczepiają do sieci wskazanej firmy programowego wirusa niszczącego stopniowo zgromadzone zasoby informacji. W Nowym Jorku, Sztokholmie, Berlinie Zachodnim i Hanowerze powstały specjalnie wydzielone oddziały policyjne do zwalczania gangsterstwa komputerowego i informatycznego chuliganstwa.

A wszystko zaczyna się i kończy na prostej operacji wejścia do pamięci obcego komputera. Po uzyskaniu telefonicznego połączenia na ekranie monitora elektronicznego poszukiwacza przygód pojawia się prośba systemu, do którego właśnie puka, o podanie kodu. Jeśli słowo — klucz, lub układ liczbowo-literowy jest zgodny z tym, co zaprogramowano w matrycy bezpieczeństwa urządzenia, nie broni ono dostępu do swego wnętrza. Tak jak najlepszy sejf, którego szyfrówką kombinację złamali włamywacze.

Jeszcze kilka lat temu za Atlantykiem rwano włosy z głó-

wy, wszak specjalnie projektowane ogromne sieci informatyczne za miliony dolarów nie mogły być bezpieczne, skoro nawet dobrze wyszkoleni amatorzy po miesiącach zabaw w kotka i myszkę, metodą prób i błędów, mogli dobrać się do ich wnętrza. A przecież każdy bank danych nie jest czymś, co zakopuje się w ziemi na lata. Musi działać, dla osób uprawnionych do posługiwania się nim powinien być otwarty w każdej chwili. Nie było więc sensu tworzenie superkodów, skomplikowanych pułapek szyfrowych, skoro jedną z cech chronionego wnętrza powinna być całkowita funkcjonalność.

Na razie poradzono sobie sporządzając w pamięci bronionego komputera dokładną listę osób uprawnionych do korzystania z przechowywanych w nim informacji wraz z ich numerami telefonów. Jeśli od urzędnika żądano informacji podając swoje dane i kod wejściowy, oddzwoniło ono samo do proszącej o wstęp osoby, sprawdzając nazwisko, numer telefonu i hasło. Ten wariant ochrony zwany za Atlantykiem Calback Security System ma też swoje oczywiste wady, ale przede wszystkim jest dość kosztowny, a oprócz tego każda zmiana personelu wymaga odpowiednich przeróbek programu. W sumie amerykańscy eksperci oceniają go niezbyt wysoko, jako „zapchaj dziurę” w dermatycznej sytuacji.

Ale wszystko zmieni się prawdopodobnie jeszcze w najbliższych miesiącach. Aż trzy specjalistyczne firmy w Stanach Zjednoczonych w jednakowy sposób podeszły do zagadnienia podsuwając zaniepokojonym szefom korporacji, generałom i bankowcom proste i, jak się je reklamuje, zupełnie niezawodne rozwiązanie.

Wszystko zaczęło się od arcyskomplikowanych zamków elektronicznych, broniących dostępu do najbliższej strzeżonych w Ameryce pomieszczeń, skonstruowanych jednak tak, aby ci upoważnieni nie mieli specjalnych kłopotów z wejściem. Jak podaje Richard Ernsberger — reporter „Newsweeka” — takie urządzenia działają już w USA i w innych wysokoprzemysłowych krajach od lat. Prawdopodobnie właśnie w taki sposób wchodzi się do niezwyklej wagi pomieszczenia na 7 piętrze Departamentu Stanu w Waszyngtonie, gdzie zainstalowano mechanizmy „gorącej linii”, łączącej amerykańską stolicę z analogicznym centrum uniknięcia ryzyka przypadkowej wojny jądrowej w Moskwie. Tylko kilka osób może przejść przez dwoje pancernych drzwi z przemysłną służą. Należy przypuszczać, że tajemny szesam otwiera się wtedy, gdy do specjalnego czujnika wędruje tych kilka powołanych palców wskazujących.

Jedną z biometrycznych cech zupełnie indywidualnych i niepowtarzalnych dla każdego człowieka są odciski jego palców. Linie papilarne są tym jedynym klu-

czem otwierającym najdoskonalsze amerykańskie zamki. Ale cały układ drzwiowy do tej pory był zbyt wielki i ciężki, aby mógł służyć również w technice komputerowej. Nie mówiąc już o innych systemach działających na zasadzie porównywania kształtu dłoni z zapamiętaną matrycą.

W tym świetle nowości trzech producentów systemów bezpieczeństwa — firmy Identix z Palo Alto w Kalifornii, przedsiębiorstwa ThumbScan z Oakbrook Terrace w stanie Illinois i spółki Fingermatix z North White Plains w Nowym Jorku, mają wielkie szanse dokonania przewrotu na dobre odizolowanego hackersów od takomych dla nich kasków.

Randy Powler — szef i założyciel Identixu poleca czujnik o nazwie Touch Safe nie większy od... typowej „myszy” przyłączonej do komputerowej klawiatury. To właśnie jest ów zamek zabezpieczający wnętrze dowolnego banku danych przed włamaniem. Aby dostać się do informacji z zastrzeżonego systemu wystarczy odcisnąć jeden z naszych palców (niekoniecznie wskazujący) na maleńkiej szybce sensora Touch Safe. Jeśli odcisk tego właśnie palca, należącego do tego właśnie człowieka został wstępnie zapamiętany przez czujnik, jego właściciel ma wolną drogę, system zabezpieczający zostanie odblokowany. Jeśli porównanie matematycznego modelu — matrycy odcisku osoby uprawnionej z liniami odbitymi na szybce (dane z szybki rozkładane są na 250 tysięcy informacji) wypadnie negatywnie, natychmiast uruchamiany jest alarm dla całego układu. Test prawdy trwa dwie sekundy. Touch Safe oferowany jest za 1800 dolarów.

W podobny sposób przedstawia czujnik firmy ThumbScan jej rzecznik — Bob Glowienke. Za ten produkt nabywcy będą musieli zapłacić jednak tylko 1000 dolarów. Zaś inteligentny klucz palcowy wytwórni nowojorskiej opatrzony długą nazwą Ridge Reader Mint 11 kosztuje 1500 dolarów.

Producenci zastrzegają jednak, iż ceny dotyczą jedynie samych czujników, do których należy zamówić również programy sprzęgające ich działanie z siecią chronionego systemu.

Randy Powler liczy na poważne i liczne kontrakty. Tego samego spodziewają się przedstawiciele dwóch innych firm. A w najbliższej przyszłości obiecują coś jeszcze doskonalszego — czujniki głosowe, których nie oszuka nawet precyzyjny magnetofon. No cóż, nam wypada jedynie kibicować.

Wojciech Łuczak

KLUB NAD RENEM

W dniach 23.07—30.07 przebywaliśmy na obozie harcerskim w Bremen, w RFN. Gościliśmy u Pfadfinderów (odpowiednik harcerzy). Odwiedziliśmy wtedy Pfadfinder Computer Club, mający swoją siedzibę przy zakładach energetycznych UNH. Pragnąc dowiedzieć się czegoś na temat działalności tego klubu (będącego odpowiednikiem klubu, którego członkami jesteśmy) poprosiliśmy o rozmowę Rainera Nalazka, szefa Pfadfinderów w landzie Bremen.

— Jak powstał klub?

— Idea powstania klubu pochodzi z Polski. Latem 1987 roku przebywaliśmy m.in. na obozie w Perkoznie, na Mazurach. Zobaczyliśmy tam działający nasz klub (HarcBajt — dop. J.Ł.). Widzieliśmy również jaką popularnością cieszy się działalność HarcBajtu w Domu Harcerza w Gdańsku. Po powrocie do kraju stwierdziliśmy: „Dlaczego oni mają, a my nie?”

Na początek należało postarać się o sprzęt i pomieszczenie dla klubu. Pfadfinderzy są organizacją całkowicie społeczną, czerpiącą finansę ze składek członkowskich, wspomaganą niekiedy przez senatora ds. młodzieży. Zaczęliśmy poszukiwać sponsora. Jeden z naszych przyjaciół pracował w firmie SIEMENS. Był zdziwiony ideą założenia klubu komputerowego Pfadfinderów, ale poparł ją. Dzięki niemu, po wielu perypetiach, otrzymaliśmy z SIEMENSa 4 zestawy mikrokomputerów PC-SIEMENS z oprogramowaniem (GEM, BASIC, program graficzny, kalkulatory, edytor tekstu, baza danych, programy narzędziowe). Zaczęliśmy wówczas szukać odpowiedniego pomieszczenia. Po obejrzeniu harcówek stwierdziliśmy, że żadna nie nadaje się na lokal klubowy. Brak było odpowiedniego zabezpieczenia i zaplecza. W czasie rozmowy z kolegą z UNH okazało się, że na terenie zakładu

znajduje się wolne pomieszczenie znakomicie nadające się na klub komputerowy. W sierpniu 1987 roku wprowadziliśmy się tam.

Nie płacimy tutaj za energię elektryczną ani żadnego czynszu. UNH pomaga ponadto dając papier do drukarek itp.

— Kto prowadzi zajęcia w klubie?

— Od sierpnia 1987 roku rozpoczęliśmy szkolenie instruktorów. Była to grupa starszych Pfadfinderów (20—24 lata). W UNH, gdzie również pracuję, jestem kierownikiem. Z 50 elektroników, 47 zgłosiło chęć społecznej pracy w klubie.

— Jak wyglądał nabór członków? Czy mogą nimi być tylko Pfadfinderzy?

— Członkami klubu mogą być wszyscy chętni. Tyle tylko, że Pfadfinderzy nie płacą za kursy, a inni za 8 tygodniowy kurs płacą 18 marek.

Po 2 stycznia 1988 roku, kiedy to nastąpiło uroczyste otwarcie klubu z udziałem przedstawicieli SIEMENSa, UNH oraz senatora ds. młodzieży, zamieściliśmy w prasie ogłoszenie. Zgłosiło się 237 chętnych. Niestety, nie mogliśmy tylu przyjąć. Przyjęliśmy 48 osób. Pracują one od poniedziałku do piątku w 8-io osobowych grupach pod kierownictwem naszych instruktorów. Szkolenie dotyczy ogólnej obsługi komputerów, prawidłowego posługiwania się oprzyrządowaniem (drukarka, ploterem, dyskietykami). Uczestnicy kursów zwiedzili centrum komputerowe w UNH, zapoznając się z praktycznym wykorzystaniem komputerów. Po zakończeniu kursu uczestnicy dostają dyplomy. Jedynym warunkiem ich otrzymania jest uczestniczenie w co najmniej połowie zajęć klubu.

Wielu „cywilnych” uczestników naszych kursów wstąpiło potem do organizacji Pfadfinderów.

Po wakacjach, jesienią, pojedziemy do centrum komputerowego SIEMENSa. Chcemy również być obecni na CeBicie w Hanowerze, aby móc zapoznać się z najnowszymi osiągnięciami technicznymi w dziedzinie produkcji i oprogramowania komputerów. Na CeBicie istnieje tzw. sala walki komputerowej, gdzie różne firmy i kluby prezentują to, co mają najlepszego. Właśnie tam chcemy się pokazać.

— Czy nawiązaliście już może kontakty z innymi klubami?

— Jeszcze nie. Jesteśmy dopiero w stadium organizacji. Chcielibyśmy uporządkować na razie własne podwórko. Prawdopodobnie dostaniemy jeszcze cztery nowe komputery SIEMENSa. W tej chwili prowadzone są rozmowy z SIEMENSEM. Liczymy na ich pomyślny efekt. Mamy w tej chwili trzech udziałow-



ców. Są to SIEMENS, UNH, no i my. Liczymy na pomoc senatu miejskiego. Wspólnymi siłami chcemy doprowadzić do tego, aby jak największe grupy młodzieży w jak najlepszych warunkach korzystało z możliwości klubu.

Na przyszłość: mamy na oku pewien klub komputerowy w Berlinie Zachodnim oraz klub w Hamburgu, działający pod egidą DJH (schroniska młodzieżowe — dop. J.Ł.). Nasz klub odwiedzają grupy podobne do naszej, goszczące u Pfadfinderów. Były tu już dwie grupy z Polski. Głównym celem jest co prawda zawsze zwiedzanie zakładów UNH, lecz gdy powiemy, że przy UNH działa klub komputerowy, wszyscy chcą go zobaczyć. Pod koniec sierpnia oczekujemy wizyty grupy z Francji, a we wrześniu grup z Rygi i z Rostoku.

— Czy możesz mi powiedzieć, jak wygląda nauka informatyki w waszych szkołach?

— Owszem. W szkołach ogólnych nauka informatyki zaczyna się w dziesiątej klasie. Prowadzi je specjalnie szkolony pracownik, tzw. asystent informatyki. Młodzież uczy się języków programowania, np. PASCAL-a.

— Czy wiesz coś na temat komputeryzacji w Polsce?

— W naszej telewizji po ostatnim Baltcomie (tak, tak, tym w Gdańsku — dop. J.Ł.) dużo mówiło się o komputerach w Polsce. Przeraził mnie szczególnie fakt bezkarnego kopiowania i sprzedawania pirackich kopii programów.

Bardzo na to wszyscy zwracają uwagę, gdyż takie praktyki to po prostu kradzież, nieuszanowanie cudzej pracy. U nas też co prawda są piraci, są oni na całym świecie, lecz nie działają tak otwarcie, mają przeciwko sobie prawo i za swoją działalność są surowo karani. Nie rozumiem, dlaczego w Polsce te sprawy nie są ujęte w odpowiednie przepisy.

Nie podobało mi się również częste wykorzystanie komputerów do gier i to najczęściej typu „bij, zabij”. Komputer może być wykorzystany do złych celów, np. do gier pornograficznych, równie niebezpiecznych jak filmy czy gazety, albo do celów politycznych, np. symulacje wojny NATO z Układem Warszawskim. Takie programy mogą uwarunkować sposób myślenia młodzieży w kierunku założonym przez twórców.

Podobało mi się natomiast w Polsce powszechne zainteresowanie komputerami wśród młodzieży. Da to na pewno w przyszłości dobre efekty w postaci licznej rzeszy zdolnych informatyków i elektroników.

— Serdecznie dziękujemy za rozmowę i życzymy pomyślnego rozwoju klubu.

— Dziękuję.

rozmawiali:

Jarostaw Łojewski
i Piotr Kuzora

członkowie HKK HarcBajt.

I ZNOWU CHOINKA...



Cześć, Maluchy!

Święta Bożego Narodzenia to dla wszystkich polskich dzieci przede wszystkim choinka. A z choinką kojarzą się dwa wspaniałe momenty, ten uroczysty, gdy znajdujemy pod nią prezenty i ten nie tak uroczysty ale równie radosny, gdy ją ubieramy.

Program, który napiszemy dzisiaj w LOGO może być prezentem dla małej siostry lub brata uczących się właśnie liter. Myślę, że okaże się przydatny w trakcie zgłębiania tej trudnej wiedzy. Jeśli nie macie rodzeństwa w odpowiednim wieku, wówczas — wierzę w to głęboko — znajdziecie wśród rodziny, sąsiadów czy znajomych kandydata, na którym wypróbujecie ten program nawet wbrew jego woli.

Pomysł programu jest następujący: na ekranie ukazuje się litera, grający ma znaleźć na klawiaturze taką samą literę i wcisnąć klawisz, na którym jest ona umieszczona. Każda poprawna odpowiedź powoduje zawieszenie na choince jednej bombki.

W pierwszej kolejności musimy postarać się o drzewko. Rozpoczniemy od pojedynczej gałązki. Na drzewku znajdują się zwykle gałązki o różnej długości, musimy więc w ten sposób skonstruować definicję, aby długość uzależniona była od jakiegoś parametru. Jeżeli gęstość igieł porastających gałązki będzie stała, długość będzie jednoznacznie związana z liczbą igieł.

Spójrzmy teraz na naszą definicję.

```
to gałazka :igly
  repeat :igly [fd 10 lt 30 fd 8 bk 8 rt
  30 fd 10 rt 30 fd 8 bk 8 lt 30]
  repeat :igly [bk 20]
end
```

Żółw porusza się do przodu rysując gałązkę. Co dziesięć kroków odwraca się w prawo lub w lewo o 30 stopni i rysuje igłę o długości 8 kroków a następnie cofa się po własnym śladzie i powraca do poprzedniego kierunku. Parametr **igly** określa ile razy żółw powtórzy ma sekwencję: prosto, lewa igła, prosto, prawa igła. Wynika więc z tego, że na naszej gałązce igieł będzie dokładnie dwukrotnie więcej niż wynosi parametr **igly**.

Po dojściu do końca gałązki żółw cofa się — również po własnym śladzie — do nasady gałązki. Robi to także etapami po 20 kroków a liczbę tych etapów określa parametr **igly**.

Możemy teraz sprawdzić, jak wygląda nasza gałązka. Wystarczy napisać

cs gałazka

i żółw pracowicie nam ją narysuje. Jeśli coś nie będzie Wam odpowiadać, możecie to bez trudu zmienić, na przykład długość, czy odstęp igieł. Oczywiście będziecie mogli zmienić także już po napisaniu całej gry.

Skoro umiemy już rysować gałązkę spróbujmy narysować całe drzewo.

```
to drzewko
  make "igly 6
  repeat 6 [fd 20 lt 75 gałazka :igly rt
  75 fd 20 rt 75 gałazka :igly lt 75 make
  "igly :igly - 1]
  fd 20 rt 1
  repeat 5 [bk 260 fd 260 lt 0.5]
  rt 1.5
end
```

Rysowanie rozpoczniemy od dołu, a więc od najdłuższych gałęzi. Przyjmijmy, dla pierwszych gałęzi parametr igly będzie wynosił 6. Teraz możemy już rysować drzewo. Zauważcie, że zasada rysowania drzewa jest bardzo podobna do rysowania gałązki. Żółw maszeruje do przodu 20 kroków, odwraca w lewo o 75 stopni i rysuje gałązkę, następnie w prawo o 75 stopni, znowu do przodu i lewa gałązka. Różnica polega na tym, że dodatkowo za każdym razem parametr igly zmniejszany jest o wartość jeden.

Druga część definicji to pień drzewa — szerszy u góry a węższy u dołu. Rysujemy go przy pomocy pięciu linii zbiegających się na czubku drzewa.

Teraz możemy już przystąpić do konstruowania samej gry:

```
to gra
  cs ct
  bk 100
  lt 90
  fd 300 bk 600 fd 300
  rt 90
  drzewko
  pu
  rt 155 fd 20
  repeat 6 [pytanie rt 25 bombka lt 25 fd
  40]
  bk 260
  rt 50 fd 40
  repeat 6 [pytanie lt 25 bombka rt 25 fd
  40]
end
```

Najpierw rysujemy podłogę i drzewko a następnie zaczyna się zasadnicza część gry. Jest ona w programie podzielona na dwie bardzo podobne części. Jest to po prostu zawieszanie bombek na dwóch stronach choinki. Zasada działania programu jest prosta. Komputer przystępuje do

procedury pytanie, po jej wykonaniu żółw rysuje bombkę i ustawia się w pozycji do rysowania kolejnej bombki. Zauważmy jednak, że podczas definiowania procedury gry korzystaliśmy z dwóch nieznanych komputerowi procedur, bombka i pytanie.

Z procedurą bombka nie ma najmniejszego kłopotu. Może ona wyglądać na przykład tak:

```
to bombka
  pd
  fd 10 lt 75
  repeat 12 [fd 5 rt 30]
  rt 75 bk 10
  pu
end
```

Nieco trudniejsza jest konstrukcja procedury pytanie.

```
to pytanie
  ct
  make "liczba random 26
  make "liczba :liczba + 97
  make "znak char :liczba
  pr :znak pr "
  make "klawisz rc
  if not :klawisz = :znak [pytanie]
end
```

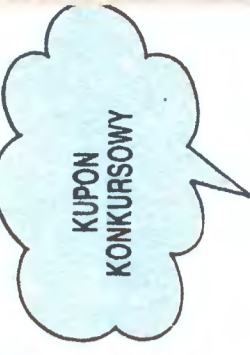
Najpierw losowana jest liczba od 0 do 25, następnie dodawana do niej jest wartość 97. W ten sposób uzyskujemy jedną z liczb odpowiadających w kodzie ASCII małym literom. Litera odpowiadająca wylosowanej wartości przyporządkowana zostaje zmiennej znak, i wydrukowana na ekranie. Następnie komputer oczekuje, jaki klawisz zostanie naciśnięty. Jeśli zostanie naciśnięty klawisz różny od tego, któremu odpowiada wylosowany znak procedura pytanie wywoływane jest od początku. Zwróćcie uwagę na to, że procedura ta może być powtarzana bardzo wiele razy. Dopiero wciśnięcie odpowiedniego klawisza spowoduje zakończenie wykonywania procedury i przejście do następnej, czyli rysowania bombki (w procedurze gra).

Miłego ubierania choinki, także tej prawdziwej życzy Wam

Romek



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126



KONKURS KOLEJOWY

Świata to tradycyjny czas podróży, najczęściej podróżujemy koleją. Świata to także czas wysłania listów i paczek, a te także podróżują koleją. Nasz przyjaciel, Kubus Literka rozumiejąc trudną sytuację PKP postanowił zostac maszynista. Od razu stanął przed bardzo trudnym zadaniem. Musi przeprowadzić przez gmatwaninę torów wszystkie wagoniki stojące na bocznicach. Trzeba to zrobić kolejno, po jednym wagoniku, ponieważ dla każdego z nich wyznaczono inną trasę. Zapewne zauważyliście, że na każdym wagoniku umieszczono tabliczkę z dwiema cyframi lub literami. Są to liczby zapisane w systemie szesnastkowym i zawierają zakodowaną informację o tym, jaką trasą ma pojechać wagonik. Odczytanie tego kodu nie jest trudne. Należy zapisać liczbę w systemie dwójkowym. Kolejne cyfry, od pozycji zerowej do siódmej (a więc czytane od prawej strony do lewej) decydują o tym, w którą stronę pojechać ma pociąg na kolejnych zwrótnicach-rozjazdach. Jeśli będzie to cyfra 0, pociąg powinien pojechać w lewo, jeśli 1 — w prawo. Dotyczy to oczywiście tylko tych rozjazdów, na których tor rozbija się, a nie takich, gdy tor zbiega się z innym.

Określony sposób przebiecia trasy spowoduje konieczność zamknięcia kilku zapor na przejazdach kolejowych. Za każdym razem będzie to inna kombinacja. Przyjmując, że zapory opuszczone to 1 a podniesione 0, zapiszmy ustawienie szlabów podczas jazdy pociągu jako liczbę w systemie dwójkowym (pamiętając, że pozycja zerowa daje postrzępioną cyfrę). Numery pozycji odpowiadają poszczególnym przejazdom umieszczone są na rysunku. Znak odpowiadający otrzymanej liczbie w kodzie ASCII, to jedna z liter rozwiązania naszego konkursu.

Załóżmy, że wiemy wagonik z liczbą 6B. Najpierw zapiszmy ją w systemie dziesiętnym. Na wszelki wypadek przypomnijmy wcześniej, jakim liczbom dziesiętnym odpowiadają cyfry systemu szesnastkowego:

szesnastkowo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
dziesiętne	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Tak więc liczba 6B przeliczona na system dziesiętny będzie wynosiła:

6 * 16 + 11 = 107

Teraz już bez trudności możemy przeliczyć ją na system dwójkowy. Jeden ze sposobów, to wielokrotne dzielenie całkowite liczby przez 2 i zapisywanie na kolejnych pozycjach (od prawej do lewej) 0 jeśli dzielił się bez reszty i 1 jeśli z resztą.

107/2	53 reszta 1	zapisujemy więc:	1
53/2	26 reszta 1	więc:	11
26/2	13 bez reszty	więc:	011
13/2	6 reszta 1	więc:	1011
6/2	3 bez reszty	więc:	01011
3/2	1 reszta 1	więc:	110111
1/2	0 reszta 1	więc:	1101111

Nasza liczba zapisana w systemie dwójkowym ma więc postać następującą: 01101011

Znając tę liczbę możemy już wyruszyć na trasę. O wyborze drogi na pierwszym rozjeździe decyduje cyfra na pozycji zerowej. W naszym przypadku jest to 1, a więc zwrótnica w prawo. Tym samym przejeżdżamy przez przejazd oznaczony cyfrą 0. Zapamiętajmy, że na tym przejeździe zapory winny być zamknięte, a tym samym na pozycji zerowej naszej nowej liczby wpisujemy1. Drugi rozjazd (pozycja pierwsza — 1) znowu w prawo, trzeci rozjazd (pozycja druga — 0) tym razem w lewo. Przejeżdżamy przez przejazd nr 2, a więc i te zapory winny być zamknięte...

Po przebyciu całej trasy okazuje się, że na przejazdach o numerach 0,2,3,5,1,6 zapory winny być zamknięte. Zapisując to w postaci liczby w układzie dwójkowym otrzymujemy 011011010

co przeliczone na układ dziesiętny daje:

$$0 \cdot 2 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 2 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 0 + 1 \cdot 2 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 2 = 0 + 2 + 2 + 0 + 2 + 2 + 0 + 2 = 10$$

liczbie 10 odpowiada w kodzie ASCII litera m.

Jeśli uda Wam się przeprowadzić bezbłędnie wszystkie wagoniki i odszyfrować hasło — w co ani ja, ani tym bardziej Kubus Literka nie wątpimy — przyslijcie je na kartce pocztowej z naklejonym kuponem konkursowym (w numerze) na nasz adres: Redakcja „Bajka”, ul. Wspólna 61, 01-687 Warszawa. KONKURS KOLEJOWY. Termin nadsyłania rozwiązań — 1 marzec 1989

Główna nagroda w naszym konkursie to — już tradycyjnie — komputer. Tym razem będzie to Commodore 64 ufundowany przez amerykańską firmę Business Computer International

(b)

BITY



Z L O D Ó W K I

Ciekawe ilu ludzi zapalając wieczorem światło w swoim domu zastanawia się, jaki procent energii wytworzonej przez spalający się w elektrowniach węgiel lub spadającą na turbiny wodę trafia do żarówki jego lampy? Z pewnością coraz więcej, w miarę jak wzrasta nasz niepokój związany z zagrożeniami ekologicznymi, z deficytem paliw, z coraz bardziej niepokojącymi perspektywami przyszłości rodzimej energetyki.

A jest się nad czym zastanawiać. Każdy kto zetknął się w szkole z prawem Ohma i poznał wzór na ciepło Joule'a — Lenza wie, że podobnie jak to ma miejsce w żarówce tak i w każdym przewodzie płynący prąd powoduje wydzielanie się ciepła — tym mniejszego im mniejszy jest opór materiału, z którego wykonano przewód. Nawet jednak w przypadku miedzianych czy stalowych linii przesyłowych przekazywanie energii elektrycznej na duże odległości powoduje „grzanie powietrza” w wielkiej skali. Ponad połowa energii dawanej przez generatory elektrowni znika nim dotrze do naszych domów.

Od początków rozwoju energetyki zajmujący się nią ludzie marzyli o tym, by „oszukać” natu-

rę, zabrać jej ten dotychczas placony haracz. Marzą także elektrycy — o „kościach” nie wydzielających ciepła, wreszcie specjaliści z dziedziny transportu — o pociągach na magnetycznych poduszkach pędzących z szybkością samolotu. I właśnie u progu tego roku okazało się, że marzenie to wkrótce stać się może rzeczywistością. Kto wie, czy za kilkadziesiąt lat data 1987 nie będzie kojarzyła się z początkiem „ery nadprzewodnictwa”.

Zjawisko nadprzewodnictwa, występujące w wielu metalach i stopach, odkryte zostało już przed kilkadziesiąt laty — w 1911 roku. Aż do końca lat pięćdziesiątych fenomen przepływu prądu elektrycznego przez materiał bez oporu nie był praktycznie wykorzystywany. Było to

spowodowane warunkami występowania nadprzewodnictwa — mieliśmy z nim do czynienia tylko w ekstremalnie niskich temperaturach, bliskich 0 Kalwinów (minus 273 st.C.). Choć w oparciu o osiągnięcia mechaniki kwantowej udało się teoretycznie opisać dość dokładnie mechanizm nadprzewodnictwa nie sposób jest przewidzieć czy może ono wystąpić także przy wyższych temperaturach. Pozostaje metoda „prób i błędów”. I właśnie tą metodą u progu 1987 roku dokonano przełomu, o którym mówi się dziś nie tylko w światku fizyków.

Alex Muller i Georg Bednarz — pracownicy laboratorium IBM (tak tego samego!) w Ruschlikon koło Zurichu badali izolatory ceramiki powstałe na bazie tlenków baru i miedzi. Zajmujący się tymi samymi materiałami chemicy francuscy odkryli wcześniej, że mają one wiele cech wspólnych z metalami. Muller i Bednarz idąc tym tropem postanowili zbadać, czy nie dałoby się wywołać w nich efektu nadprzewodnictwa. Dało się i to w temperaturze minus 243 stopnie — o 20 większej niż w dotychczas badanych materiałach!

Rozpoczął się prawdziwy wyścig. Niemal co kilka dni prasa popularna Stanów Zjednoczonych, Związku Radzieckiego i innych krajów meldowała o pokonaniu kolejnej granicy występowania nadprzewodnictwa — minus 200, 190 stopni, 180 stopni. Te ostatnie rezultaty miały już wymiar nie tylko naukowy, ponieważ temperaturę minus 190 stopni otrzymać można stosunkowo łatwo przy pomocy ciekłego azotu-gazu powszechnego i znacznie tańszego od helu, dotychczas używanego do schładzania nadprzewodzących próbek. Kiedy 18 marca 1987 r. w nowojorskim „Hiltonie” zwołano konferencję naukową na temat nadprzewodnictwa salę obrad szturmował już od rana kilkutyśięcny tłum fizyków. Gdy podczas obrad tej konferencji Bertram Batlogg z Laboratorium Bella wyjął z kieszeni kawałek giętkiej taśmy obwieszającej „nasze życie się zmieniło” poważni naukowcy wiwatowali jak nastolatki na koncercie „Europe”. Ta taśma to był właśnie materiał nadprzewodzący w temperaturze ciekłego azotu.

Mała grudka ceramicznego spieku lewitująca w powietrzu nad magnezem — taki pokaz zobaczyć było można i w warszawskim Instytucie Fizyki PAN. Prezentując ją dr Piotr Przysługowski włączył się do światowego wyścigu fizyków i nawet przez kilka dni przewodził stawce tych, którzy opracowali „najcieplejszy” nadprzewodnik. Gra idzie zresztą nie tylko o wynik. Trzeba mieć materiał o jak najwyższej temperaturze krytycznej by w w ciekłym azocie utrzymać nadprzewodzące właściwości materiału nawet wówczas, gdy przepuści się przez niego stosunkowo duży prąd.

Rok 1987 uczeni pracujący nad nadprzewodnikami wysokotemperaturowymi zamknęli nie lada sukcesem — Nagrodą Nobla dla Mullera i Bednarza. Kolejny rok nie przyniósł już tak spektakularnych sukcesów. Rekord najwyższej temperatury dzierży dziś laboratorium San Jose w Kalifornii — minus 140 st.C. Jednak Paul Grant, pracownik tego laboratorium optymistycznie przewiduje, że już wkrótce dzięki wyrafinowanej technologii tworzenia cienkich warstw nadprzewodzących osiągnięty zostanie znacznie lepszy rezultat — około minus 73 st.C. A stąd już tylko krok do mikroelektroniki nadprzewodników. Już dziś Japończycy opanowali ponoc produkcję pamięci nadprzewodzących o pojemności 1 Kb. Może to i niewiele w zestawieniu z możliwościami „kości” krzemowych, jednak tradycyjne pamięci nawet te wykonane z arsenku galu, nie mogą się nawet równać z nadprzewodzącymi pod względem szybkości działania.

Perspektywa stworzenia zupełnie nowej generacji komputerów z jednej i znacznego obniżenia zapotrzebowania świata na energię elektroniczną oraz zastosowania z pomocą nadprzewodników syntezy termojądrowej, z drugiej strony — to już choćby zapowiada, jak „epoka nadprzewodnictwa” u progu której stoimy różnie będzie od dnia dzisiejszego.

Grzegorz Onichimowski