

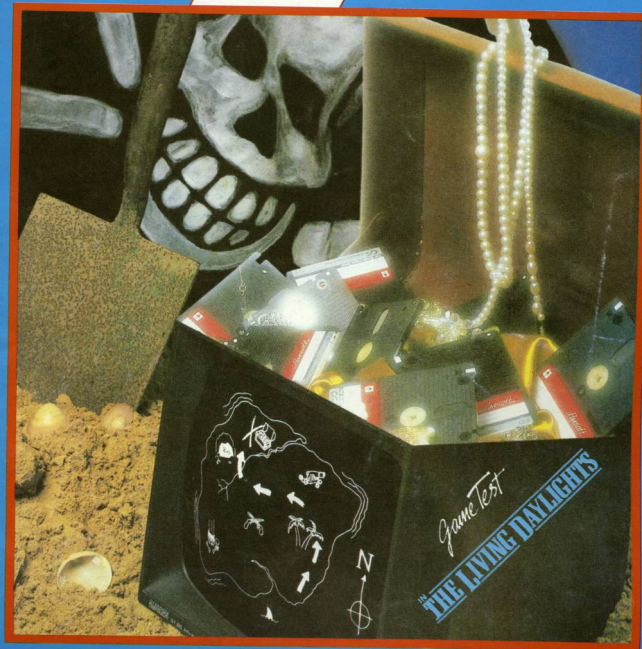
MART 1989

(KDV DAHİL) 4000 TL.

*Gizlin*

# AMSTRAD

SAYI 6



AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

# PC 1512/PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640.

Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN, No: 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 E

# GRAND NOVA

TAITO  
COIN-OP

## REVENGE OF POH



the name  
of the game



## GENEL

## 06 HABERLER

Amstrad'dan haberler. Virüs tehlikesi CPC'leri de etkiliyor. CO/M Virüs.

## 08 OYUN LİSTESİ

Şubat ayının en çok satanı ve ilgi gören oyunlarının sıralaması ve fikir verebilecek kısa açıklamaları.

## 13 MEKTUPLAR

Okurlarımızdan gelen çeşitli konulardaki mektuplar ve bunların cevapları.

## 24 CRASH MODE

Meraklıları için yine ilginç poke listeleri ve bazı oyunların ipuçları.

## 26 PROBLEMLER

Kullanıcıların hergün karşılaşabileceği problemler ve bu problemlerin çözümleri.

## TANITIM &amp; RÖPORTAJ

## 16 BANKMAN

Bank Manager'da geçen sayı tanıtım yaptık. Bu ay Bank Manager'ın nasıl kullanıldığını göreceğiz.

## 27 GAME TEST

CPC Oyunlarının detaylı tanıtımları ve fikir verecek ekran görüntüleri. Bu sayımızda,

RAID OVER MOSCOW GHOST'UN GOBLINS

BARRY MC. GUIGAN

BAXING

KUNG-FU MASTER

SHOGUN

KNIGHT-TYME

KANE

THE LIVING DAYLIGHTS



## 38 DDI-1 DİSK SÜRÜCÜ

Bu ay DDI-1'in teknik özelliklerini tanıtıyoruz. Ayrıca işletim sistemi ve şemaları.

## 52 PLANIT

Database Software'in aile için mali planlama programının tanıtımı.

## KLİNİK

## 47 MOUSE KULLANMA

PC serisi Amstrad'larda mouse'ın işlevi ve mouse driver'ın kullanılışı.

## PROGRAM

## 10 LONGY

Heyecan ve beceri gerektiren güzel bir oyun programının listelerini veriyoruz. Severek oynayacaksınız.

## 19 MONA LISA

Amstrad'ın çizim özelliğini gösteren ilginç bir program. Mona Lisa'nın dört değişik görüntüsü.

## 20 YAZALIM GÖRELİM

Her tür beğeniye hitap eden birbirinden güzel program listeleri. Yazın, görün ve kullanın.



# iler

## 35 SmART

Sizlere bu ay kullanabileceğiniz güzel bir çizim programının listesini veriyoruz.

## EĞİTİM & DİZİ

## 14 BASIC KURSU

Genel Basic konularının anlatımı devam ediyor. Bu ay alıştırmalar ve dosyalama yine yer almakta.

## 40 MAKİNE DİLİ

Op-kod tablosunun anlatımı ve konu ile ilgili alıştırmalar.

## 43 LOCOSCRIPT

Bu ay Locoscript'te dökümanların hazırlanışına yer veriliyor. TEMPLATE STD dosyasının kullanılışı.

## 49 GEM TEKNİKLERİ

Pencere kapatma ve dijalog kutuların ile yapılacak işlemler bu ay ki konularımız.

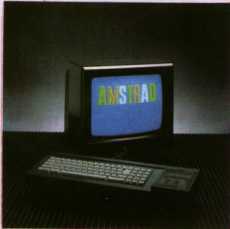
## İNCELEME

## 45 MALLARD İLE DATABASE

Geçen ay yazdığımız database programını çalıştırıyoruz. Ayrıca kayıt ve okuma.

## 54 CPC 6128

Kullandığımız bilgisayarları incelemeyi bu ay CPC 6128'i ele alarak sürdürüyoruz.



## Sevgili Okurlarımız.

Şu an incelediğimiz Mart sayımızla 6. sayıyı tamamlamış oluyoruz. Sizlerle birlikte 6. sayımıza ulaşmaktan mutluyuz.

Bu ay Aralık 88 sayımızda düzenlenmiş olduğumuz okuyucu anketinin değerlendirmelerini açıklıyoruz. Anket değerlendirmelerinde elde edilen neticeler bundan sonraki sayılarımızda dergimizin yapısını etkileyecektir. Yine ankete katılan okurlarımız arasında yaptığımız çeşitli hediyeler kazananların listesini bu sayımızda açıklıyoruz.

Geçen ay yayınlamaya başladığımız dizi yazı Bankman sürüyor. Kullandığımız bilgisayarları tanıtmayı amaçlayan sayfalarımızda bu ay CPC 6128 yer alıyor. Yine PC ve PCW kullanıcılarımızı hitap eden bilgisayarları ile ilgili dizi yazılar devam ediyor.

Okurlarımızdan büyük bir kısmının istediği olan "Program Yarışması" için çalışmalar başladı. Bu yarışmanın içeriği ve nasıl yapılacağı konusundaki bilgileri ileriki sayılarımızda duyuracağız. Sizlere açık olan sayfalarımıza gösterdiğiniz ilginin devamını diliyoruz.

Dergi ile ilgili her türlü eleştiriyi bizlere bildiriniz. Ayrıca her tür program ve yazılarımıza yayınlamak üzere bekliyoruz.

Bir sonraki sayımızda tekrar birlikte olabilmek umuduyla, mutlu, sağlıklı ve başarılı günler dileriz.

*Sad*



**MEMOREKS**

DİŞ TİCARET VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni  
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü  
Siren Mermut

Yayın Kurulu  
Misak Vartıkoğlu  
Raffi Kavafyan  
Ali Mutlu  
Şenol Eker  
Hasan Kara

Fotograflar  
Borahan Topçu

Ofset Hazırlık  
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık  
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Basım Özüncü Ofset Tel: 528 42 68

Yönetim Yeri  
Rumeli Cad. Süleyman Nazif  
Sokak No: 65/4 Nişantaşı/İSTANBUL  
Telefon: 146 08 98

© Memoreks 1988

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

# HABERLER

## CPC'LERDE CP/M VİRÜS TEHLİKESİ..

Aşağıda hikayesini anlatacağımız Commodore Amiga virüslerinden sonra şimdi de CPC'ler CP/M virüs tehlikesi ile karşı karşıyadır.

Amiga virüsü zeki ancak kötü amaçlı bir programcının ürünü olup kendisini önce sistem dosyalarına saklamakta sonra da normal copy prosedürü ile görülmeksizin kopyalamaktadır.

Bir müddet sonra ise makinenin kontrolünü ele alarak klavyeyi kilitlemekte ekrana bir mesaj vererek eğer varsa o anda kullanılmakta olan disketi bozmaktadır.

CP/M virüsü ise daha tehlikelidir. Virüs kendine sistem RAM'ına kopyalayarak sistem saatinin kontrolünü ele geçirmektedir.

"Come Midnight" mesajını verdikten sonra rutinleri kaçırmakta ve sistemi bozmaktadır.



Bu işlem esnasında ROM'a bir write mesajı gönderilerek RAM'ın tekrar formatlanmasına sebep olunmaktadır. Bu yüzden etkilenen makina her açıldığında "All Programs, Ram, Interrupt Locations, Forced Out of Loop" mesajı verilecek bunun giderilmesi için ise Chip değişimi gerekecektir.

Bu korkunç program yüzünden birçok CP/M kullanıcılarının MSDOS kullanımına geçmesinden korkulmaktadır. Amstrad firmasının yetkililerine göre CPC ve PCW'ler bu probleme karşı koyacak şekilde dizayn edilmişlerdir. Ancak biz yine de tüm kullanıcıların hem kendi makinalarının hem de diğer kullanıcıların zarar görmemesi için bahsedilen virüs ile ilgili bir kontrol yapmalarını tavsiye ederiz.

Bu amaç için Amstrad teknik servisi makinada virüs olup olmadığını saptayacak basit bir kontrol metodu geliştirmekle uğraşmaktadır. Bu program çalıştığında CP/M kullanılmıyor bile olsanız makinanıza virüs sızıp sızmadığı kolayca anlaşılacaktır.



## PAGEMAKER - VIDI BERABERLİĞİ

CPC serisi makinalar için Vidi Video digiteseri üreten Rombo Productions şirketi yaptığı pazar anketi sonunda Advanced Memory Systems şirketi ile birleşmeye karar vermiş durumda.

Bunun sonucunda ise Vidi AMX Pagemaker ile birleşerek yeni digitised sayfa hazırlayıcı Magazine Maker'ın doğmasını sağlamıştır.

Vidi AMX Pagemaker kullanıcılarının dökümanlarını direkt olarak digitize edebilecekleri bir dosyaya kavuşmuştur.

Programda yapılan değişiklikler ile Vidi'nin sunduğu olasılıklar hem joystick hem de klavyeden kullanılabilir hale gelmiştir.

# ...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

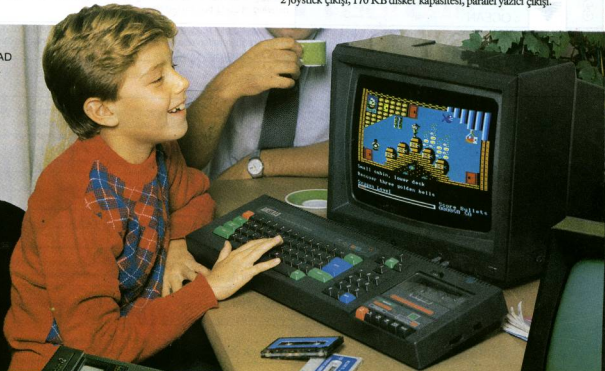
**AMSTRAD CPC 464:** Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

**AMSTRAD CPC 6128:** Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

**SINCLAIR SPECTRUM + 2:** Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

**SINCLAIR SPECTRUM + 3:** Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD  
CPC 464



SINCLAIR SPECTRUM + 2



AMSTRAD CP 6128

AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP





















EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. VE TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FİNDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR



# OYUN LİSTESİ

## 20 BEST GAMES

Geçen Ay

1		<b>GRY ZOR</b> OCEAN	Durr'ların dünyayı işgal edip atmosfer ve havayı değiştirmelerini önlemelisiniz. Üstün silahlarınızla bu görevi başaracaksınız. Grafikler iyi.	1
2		<b>CALIFORNIA GAMES</b> US GOLD	Karışık sporların yer aldığı güzel bir oyun. Değişik bölümlerden oluşmaktadır. Grafik oldukça iyi.	—
3		<b>COMBAT SCHOOL</b> OCEAN	Yüzbaşı olabilmemiz için zorlu eğitimleri başarmalısınız. Yedi tane birbirinden zorlu bölüm. Grafik iyi.	2
4		<b>SLAP FIGHT</b> IMAGINE	Uzay geminizle dünya üzerindeki uçuşunuz sırasında dünyalı olmayan düşmanlarınızla savaşacaksınız. Çok renkli fonlar ve çeşitli ekranlar oyuna sevk veriyor.	—
5		<b>İKARI WARRIORS</b> ELITE	Commando stili iki kişi ile oynanabilen bir oyun. Eğlenceli ve heyecanlı. Grafik iyi.	16
6		<b>EXPRESS RAIDER</b> DATA EAST	Batının en hızlı expresini soyacaksınız. Bu arada batının en güçlü kovboyları ile karşılaşacaksınız. Heyecan dolu zevkli bir oyun.	14
7		<b>OUT RUN</b> SEGA	Bir Ferrari Testarossa ile yarışacağınız 5 aşamalı oyun. Değişik hız anlayışı uç boyutlu görüntü. Grafik çok iyi.	5
8		<b>RENEGADE</b> IMAGINE	Londra'da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizaynı mükemmel.	6
9		<b>TAIPAN</b> OCEAN	1840'larda geçen ticaret oyunu. Grafikler oldukça güzel. Sürükleyici bir oyun. Müzik çok canlı.	3
10		<b>MATCH DAY II</b> OCEAN	İşte gerçek bir futbol oyunu. Bol seçeneikli menü. Birbirinden heyecanlı lig ve kupa maçları. Mevcut futbol oyunlarının en iyisi.	4
11		<b>ARKANOID</b> IMAGINE	Düşünce ve hareket hızlığı gerektiren iyi bir oyun. CPC kullanıcılarının favorileri arasına girebilecek nitelikte. Oyun zevk veren objeler ile zor ve sürükleyici hale getirilmiştir.	10
12		<b>GREEN BERET</b> IMAGINE	Yeşil berelilerin güçlü bir savaşçısıdır. Amacınız çok iyi korunan düşman üssünden tutsakları kurtarmak.	9
13		<b>WORLD GAMES</b> EPYX	Bir çok değişik branşa yarışabileceğiniz sportif oyunu. Grafik ve uygulama çok güzel.	7
14		<b>1942</b> ELITE	Uçak savaşı. I.Dünya savaşında hava taarruz birliğine gireceksiniz. Düşman uçakları ile savaşacaksınız. Grafik ve karakter iyi.	15
15		<b>PROHIBITION</b> INFOGAMES	Kiralık katilleri öldürmek görevinizdir. Bu oyunda silahınız konuşmaktadır. Sizden hızlı katiller olduğunu unutmayın. Grafik iyi.	1
16		<b>BALL BREAKER</b> CRL	İyi bir kontrol oyunu. Hız ve bir sonraki hareketi düşünmeniz gerekiyor. Bol ekran ve zor sayılacak bir oyun. Müzik çok iyi.	—
17		<b>GHOST HUNTERS</b> CODEMASTERS	Bu oyun karmaşık bir merdivenler ve seviyeler oyunu olarak biraz da şansla birleştiğinde zevkle oynayabileceğiniz türde bir oyundur.	—
18		<b>THRUST</b> FIREBIRD	Köklere arcade oyunu gravitar'a uzanan ilginç bir vektör grafik oyunu. İyi çizilmiş grafikleri oynayanları etkilemektedir.	—
19		<b>METROCROSS</b> US GOLD	Metro'da cross yapıyorsunuz. Önünüze gelen tüm engelleri başarı ile geçmelisiniz. Renkli ve eğlenceli bir oyun.	—
20		<b>SUPER SPRINT</b> ELECTRONIC DREAMS	Üstten görüntülü uçlu bir araba yarışı. Amacınız zorlaşan parkurlarda diğer arabaları geçmek ve finişe varmaktır. Grafik fena değil.	—



Eski Yerde



Yukarı Çıktı



Aşağı İndi



İlk Giriş

Bu liste MEMOREKS Bilgisayar Hizmetleri tarafından düzenlenmiştir

Sizin AMSTRAD Mart

# AMSTRAD Yetkili Satıcısı

## BİLDEN

### Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz

CPC 464	EĞİTİM PROGRAMLARI	CPC 6128	BİLGİSAYAR FİYATLARI
<b>ILKOKUL:</b> KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF 56.000 İSTE KOLEJ 5. SINIF 56.000  ORTA 1-2-3: MATEMATİK FEN 17.500 17.500  LİSE 1-2-3: MATEMATİK FİZİK 7.500 KİMYA 17.500 BİYOLOJİ 10.000  ENGLISH FOR BEGINNERS 72.000  ÖSS SAYISAL 39.000 ÖYS SAYISAL 39.000 ÖSS-ÖYS SÖZEL 39.000  OYUN PROGRAMI 3.500	<b>ILKOKUL:</b> KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF 83.000 İSTE KOLEJ 5. SINIF 83.000  ORTA OKUL 1-2-3: MATEMATİK-FEN 42.000  LİSE 1-2-3: MATEMATİK-FİZİK KİMYA-BİYOLOJİ  ÖSS SAYISAL 42.000 ÖYS SAYISAL 42.000 ÖSS-ÖYS SÖZEL 42.000  ENGLISH FOR BEGINNERS 94.000  OYUN PROGRAMI 17.500  PC 1512/1640 190.000 ENGLISH FOR BEGINNERS SORU BANKASI 75.000 TEST PROGRAMI 75.000	AMSTRAD CPC 464 Y.M. 884.500 AMSTRAD CPC 6128 Y.M. 1.441.000 AMSTRAD PCW 8256 2.108.000 AMSTRAD PCW 8512 2.622.000 SINCLAIR 128K PLUS 2 510.000 SINCLAIR 128K PLUS 3 780.000  AMSTRAD PC FİYAT LİSTESİ 2.878.000 PC1512 SD / MONO MONITOR 3.236.000 PC1512 BD / MONO MONITOR 4.125.000 PC1512 30 Mb MONO 4.375.000 PC1640 SD / MONO 3.256.000 PC1640 DD / MONO 3.777.000 PC1640 20 Mb MONO 4.502.000 PC1640 30 Mb MONO 4.752.000  AMSTRAD DMP 3160 (80k1-160cps) 1.023.000 DMP 4000 (132k1-200cps) 1.608.000	
	İŞ PROGRAMLARI	PC 1512/1640	YARDIMCI MALZEMELER
CPC 6128	STOK KONTROL V5 67.200 CARİ HESAP V5 67.200 CARİ HESAP TAKİBİ 112.000 AJANDA 67.200 MÜŞTERİ CARİ HESABI 67.200 STOK KONTROL 67.200 MÜŞTERİ CARİ/STOK KONTROL 784.000 CEK SENET TAKİBİ 67.200 BORDRO 67.200 HESAP TABLOSU 67.200 ADRES ETİKETLEME 67.200 KELİME İŞLEM 67.200 KARTOTEKS 67.200	CARİ HESAP TAKİBİ 500.000 CEK SENET TAKİBİ 500.000 S.KONTROL/FAT/İRSALİYE 720.000 GENEL MUHASEBE 560.000 PERSONEL BORDROSU 560.000 ÜRETİM/MALİYET 500.000	3 1/2 disket (maxel) 13.500 5 1/4" disket (precision) 2.500 5 1/4" disket kutusu (100) 55.000 Yazıcı kağıdı (80 kolon) 30.000 Yazıcı kağıdı (+92 kolon) 45.000 35x77 Adres Etiket 30.000 35x97 Adres Etiket 30.000  TOZ ÖRTÜLERİ CPC 464/6128 Yeşil Mon. 10.000 CPC 464/6128 Renkli Mon. 11.000 PCW 8256/8512 + Printer 15.000 PC 1512/PC 1640 14.500 COMMODORE 64 5.800

10 İNDİRİM  
KUPONU

BİLDEN-Bilgisayar Programlama

Şahne Sok. Alihan Kat: 5 GALATASARAY

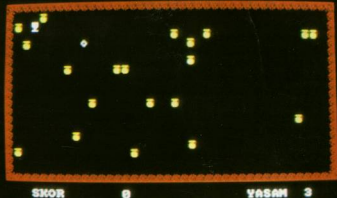
Tel: 152 47 27

BİLDEN

## LONGY



-Bu ay sizlere heyecanla ve seyerek oynayacağınız bir oyunun listelerini veriyoruz. Bu oyunda amacınız belli bir süre içerisinde ekranda yer alan sarı noktaları toplamanızdır. Her topladığınız nokta size bir halka ekleyecek ve gittikçe uzayacaksınız. Kenarlara çarpmamaya geri dönmeye ve kuyruğunuzla çarpışmamaya dikkat etmelisiniz. Oyun sırasında çıkan beyaz kadehleri topladığınız takdirde ekstra puan alacaksınız. Yine arada sırada çıkan kırmızı kadehlere çarptığınız takdirde bir hak kaybedeceksiniz. Her ekranı bitirdiğinizde zorlaşan yeni bir ekran sizi karşılayacaktır. Topladığınız her sarı nokta ile 10 puanı her beyaz kadeh ile ise 100 puan kazanacaksınız. Üç yaşam hakkınız olduğunu unutmayın. Joystick ve keyboard ile oynayabilirsiniz. Bol şans...







# PROGRAM

```

570 FOR V=1 TO 20
580 aal=INT(RND*37)+2:bb1=INT (RND*18)+2
:IF FN CH=2 OR FN CH=3 GOTO 580
590 LOCATE aal,bb1:PEN 2:PRINT CHR$(242)
:LOCATE aal,bb1:PEN 3:PRINT CHR$(243):NE
XT:PRINT CHR$(22)+CHR$(0):ORIGIN 0,0,0,1
00,12,4:CLG 3:ORIGIN 0,0,101,640,12,4:CL
G 2:ORIGIN 0,0,0,640,400,0
600 PEN#1,1:CLS#1:PRINT #1.TAB(4)"SKOR":
LOCATE #1,10,1:PRINT #1.USING"####":sc
:LOCATE #1,30,1:PRINT #1."YASAM ":lives
:INK 2,24:INK 0,0:INK 1,26:INK 3,6
610 MEN=0:Z=0:Z$="" :e=0:f=0:a=10:b=5:c(1
)=10:d(1)=5:f#1:w1=639:EVERY 4,1 GOSUB
510
620 CALL &BB03
630 GOTO 60
640 PRINT c11$::PRINT c12$::PRINT c12$::
PRINT c12$::PRINT c12$::PRINT c13$::RETUR
N
650 MODE 0:PAPER 13:CLS:BORDER 22:PEN 5:
LOCATE 7,6:PRINT "KEYBOARD":PRINT
TAB(9)"VEYA":PRINT:PRINT TAB(7)"JOYSTICK
":PRINT:PRINT TAB(8)"(K..J)"
660 CALL &BB03
670 IF INKEY(37)<>-1 THEN du$=INKEY$:GOT
O 700
680 IF INKEY(45)<>-1 THEN l$=CHR$(8):r$=
CHR$(9):u$=CHR$(11):d$=CHR$(10):GOTO 780
690 GOTO 670
700 CLS:PEN 6:PRINT "OYNAMAK ISTDIGINIZ
":PRINT TAB(4)"TUSLARI SECIN":PEN 5:LOCA
TE 7,7:PRINT "SOL: ".:CALL &BB03
710 L$=UPPER$(INKEY$):IF L$="" GOTO 710
ELSE PRINT L$
720 PEN 7:LOCATE 7,9:PRINT "SAG: ".:CALL
&BB03
730 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" OR R$=L$
GOTO 730 ELSE PRINT R$
740 PEN 3:LOCATE 4,11:PRINT "YUKARI: ".:
CALL &BB03
750 US=UPPER$(INKEY$):IF US="" OR US=L$
OR US=R$ GOTO 750 ELSE PRINT US
760 PEN 8:LOCATE 5,13:PRINT "ASAGI: ".:C
ALL &BB03
770 D$=UPPER$(INKEY$):IF D$="" OR D$=US
OR D$=R$ OR D$=L$ THEN 770 ELSE PRINT D$
780 FOR N=1 TO 200:NEXT:INK 0,0:INK 1,24
: BORDER 0:PAPER 0:RETURN
790 SYMBOL AFTER 199:SYMBOL 200,255,192,
127,63,26,26,26,26,26:SYMBOL 201,255,3,254,
252,88,88,88,88:SYMBOL 202,26,26,26,26,26,26,
3,127,192,255:SYMBOL 203,88,88,88,88,88,88,
254,3,255:SYMBOL 204,26,26,26,26,26,26,26,
26,26:SYMBOL 205,88,88,88,88,88,88,88,88
800 SYMBOL 249,255,180,205,182,157,210,1
72,187:SYMBOL 250,255,37,203,187,213,95,

```

```

169,149:SYMBOL 251,169,149,250,171,221,2
11,164,255:SYMBOL 252,221,53,75,185,108,
179,45,255:SYMBOL 253,0,40,102,218,89,21
3,117,255
810 SYMBOL 254,168,252,198,248,154,228,1
40,240:SYMBOL 248,255,117,213,89,218,102
:SYMBOL 242,0,126,24,60,126,126,60,5
:SYMBOL 243,0,0,29,2,0,0,0,0
820 SYMBOL 240,0,24,24,0,0,0:SYMBOL 244,2
SYMBOL 241,0,0,0,238,238:SYMBOL 245,12
38,238,0,187,187,24,24,126:SYMBOL 246,0,
6,126,126,126,60,24
42,84,42,0,0,0,0
830 c11$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(8)+CHR
5(8)+CHR$(10):c12$=CHR$(204)+CHR$(205)+C
HR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10):c13$=CHR$(202)+C
HR$(203)
840 REM

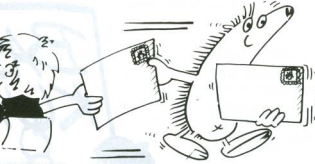
```

```

850 DEFINT a-r,t-z:DIM c(181),d(181):SC=
0:ah=0:lives=3:ENV 2,127,6,1:ENV 1,1,15,
1,14,-1,5,5,0,1
860 DIM AS(10)
870 AS(10)="SIZIN AMSTRAD 5000"
880 AS(9)="SIZIN AMSTRAD 4500"
890 AS(8)="SIZIN AMSTRAD 4000"
900 AS(7)="SIZIN AMSTRAD 3500"
910 AS(6)="SIZIN AMSTRAD 3000"
920 AS(5)="SIZIN AMSTRAD 2500"
930 AS(4)="SIZIN AMSTRAD 2000"
940 AS(3)="SIZIN AMSTRAD 1500"
950 AS(2)="SIZIN AMSTRAD 1000"
960 AS(1)="SIZIN AMSTRAD 500"
970 DEF FN tr=TEST ((a*16)+7,((25-b)*16
)+8):DEF FN tl=TEST ((a*16)-25,((25-b)*16
)+24):DEF FN tu=TEST ((a*16)-9,((25-b)*16
6)-8):DEF FN td=TEST ((a*16)-9,((25-b)*1
6)+8)
980 RETURN

```

## MEKTUPLAR



### PCW OYUNLARI

Ben 36 yaşındayım ve yaklaşık dört aydır Amstrad PCW 8256 kullanmaktayım. Bilgisayarıma ait oyun programı bulmakta güçlük çekiyorum. Acaba PCW 8256 için istediğim oyun programlarını nereden ve nasıl temin edebilirim, bana yardımcı olabilirsiniz.

### ZEKİ ÖZYÜREK KUTAHYA

SAD: PCW 8256 kullanıcıları genellikle iş hayatında kullandığından oyun sayısı oldukça azdır. Halen bir diskette iki oyun olmak üzere 16 değişik versiyon bulunmaktadır. Bu oyunları ve oyun listesini MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'nden temin edebilirsiniz.

### KONUŞMA PROGRAMI

15 yaşında CPC 6128 kullanıcısıyım. Arkadaşımın Commodore bilgisayarında kullandığı konuşma programını gördüm. Amstrad'ın bazı oyunlarında da bilgisayarın çeşitli şekilde konuştuğunu biliyorum. Amstrad için hazırlanmış herhangi bir konuşma programı var mıdır?

### EROL OJALVO İSTANBUL

SAD: Commodore'da olduğu gibi Amstrad bilgisayarları içinde konuşma programı mevcuttur. SPEECH isimli program ile klavyeden girilmiş olduğunuz cümleler bilgisayar tarafından konuşma şeklinde dönüştürülmektedir. SPEECH isimli program kasette 10.000 TL, diskette ise 25.000 TL'dir.

### DISC DRIVER

Yaklaşık bir yıldır 464 kullanmaktayım. Derginizi beğeni ile okumakta

ve takip etmekteyim. Bilgisayarım kasetli olduğu için kasetteki programlar uzun sürede yükleniyor. Acaba CPC 464 bilgisayarına disc sürücü takabilir miyim? Eğer takılabiliyorsa fiyatı ve nereden temin edebileceğim konusunda bilgi vermenizi rica ederim.

### FATİH BURÇAK GORDİ İSTANBUL

SAD: CPC 464 disc sürücü bağlanabilir. Bilgisayarınıza bağlamanız gereken DDI-1 disc sürücüsü yaklaşık birbuçuk senedir ithal edilmiyor. Bu nedenle ancak kullanılmış olarak bulabilirsiniz. DDI-1'erin kullanılmış olarak piyasadaki değeri 400.000 TL'sidir.

### PRINTER BAĞLAMA

Benim bilgisayarım CPC 464 ve yaklaşık dört yıldır kullanıyorum. Derginizin Kasım 88 sayısında belirtilen Amstrad kitaplarını nasıl temin edebileceğimi bilemiyorum. Ayrıca bilgisayarına printer bağlamak istiyorum. Ne tür printer bağlayacağımda bilemiyorum. Bu konuda beni aydınlatırsanız çok sevinirim.

### ALİ AKIN EDİRNE

SAD: Kasım 88 sayısında yer alan kitapları bölgenizdeki Ekakomp yetkili satıcısından temin edebilirsiniz. Bölgenizde Ekakomp yetkili satıcısı yok ise MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'yle temasa geçmenizi öneririz. Bilgisayarınıza sentronix (paralel) çıkıntı her marka printer'i bağlayabilirsiniz. Marka olarak Amstrad, Star ve Citizen'nin değişik modellerini önerebiliriz.

### PEEK-POKE-CALL

24 yaşında 2 yıldır CPC 464 kullanmaktayım. Benim merak ettiğim konu hemen hemen her prog-

ramda kullandığınız bilgisayar belediği ve bu bellekteki çeşitli adresler. Peek, Poke, Call gibi komutlar ile bilgisayarın hafızasına ulaşılıyor ve düzeltmeler yapıyoruz. Tecrübesiz kullanıcıların bu komutlarla bilgisayarda hasara yol açabileceğini okudum. Eğer yanlışlıkla bu adreslerde bir hata yaparsak bilgisayarın hafızası tozulu mu?

### AYHAN MERT BURSA

SAD: Amstrad Bilgisayarlarında Poke ve Call komutları ile belli adreslere bilgiler atanır ve değiştirilir. Bu komutların yanlışlıkla kullanılması bilgisayarın bozulmasına neden olmaz. Bu komutların yanlış değerlerle ve yerlerde kullanılması programınızın zarar görmesine neden olur. Bu tür hatalar bilgisayar reset edildiğinde otomatik olarak ortadan kalkar.

### CRASH MODE

Derginizi ilk sayısından itibaren almaktayım. Derginizin en çok ilgi mi çeken "Crash Mode" bölümüdür. Fakat bilgisayarım 6128 olduğundan hemen hemen çoğunu kullanamıyorum. Çünkü çoğu teyp için yazılmış. Bu bölümü 6128 kullanıcılarının nasıl kullanabileceğini konusunda yardımcı olabilir misiniz?

### MEHMET OĞUZCAN ANKARA

SAD: Crash Mode bölümünde yer alan poke listeleri genelde hem kaset hem de diskette için geçerlidir. Ancak diskette programlar belli gruplar halinde ve protekli olduğundan poke listeleri ile kullanılamaz. Crash Mode'da yer alan programlar diskette açık olarak yer alıyorsa poke listelerini deneyin.





MISAK VARTİKOĞLU

**3-ÇİZİM:** Nokta ve doğru çizme komutları yardımıyla, bilgisayarda çizimler yapmak mümkündür. Amstrad'da grafik ekran 640\*400 pikselden meydana gelmiştir. Bilgisayar açıldığında sol alt köşe 0,0 noktası olup buraya ORIGIN adı verilir.

**PLOT x,y , r :** Belirtilen x,y koordinatına r rengeinde nokta koyar.

Örnek:  
10 CLS  
20 PLOT 320,200

**GRAFIK KÜRSÖR:** Var olduğu bilinen ama ekranda görülmeyen bir kursorüdür. Görevi ekranın herhangi bir noktasından itibaren çizimi başlatmaktır. Grafik kursor aksi söylenmedikçe daima çizim yapılan son noktada bulunur.

**MOVE x,y:** Grafik kursorü x,y koordinatına taşır.

**PLOTR dx,dy,r:** Grafik kursorün bulunduğu yerden itibaren x ekseninde dx, y ekseninde dy piksel uzaklığı olmak üzere, r rengeinde bir nokta koyar.

örnek:  
10 MODE 1  
20 PLOT 320,200  
30 PLOTR 100,20.....>  $x=320+100=330$ ,  $y=200+20=220$  olur.

**ORIGIN x,y:** Orjin noktasını x,y koordinatına taşır.

örnek:  
10 MODE 1  
20 DEG  
30 ORIGIN 0,200  
40 FOR M=0 TO 640  
50 PLOT M, 100\*SIN(M)  
60 NEXT M

**DRAW x,y,r:** Grafik kursorün bulunduğu noktadan itibaren, belirtilen x,y koordinatına r rengeinde çizgi çizer.

örnek:  
10 MODE 1  
20 DRAW 100,100  
30 DRAW 200,50

örnek:  
10 MODE 1  
20 DEG  
30 ORIGIN 320,200  
40 FOR M=0 TO 360  
50 DRAW 150\*SIN(M), 150\*COS(M)  
60 NEXT M

**DRAWR dx,dy,r** Grafik kursorün bulunduğu yerden itibaren x ekseninde dx, y ekseninde dy piksel uzaklığı olmak üzere, r rengeinde bir çizgi çizer.

örnek:  
10 MODE 1  
20 MOVE 100, 150  
30 DRAWR 200,0  
40 DRAWR 0,100  
50 DRAWR -200,0  
60 DRAWR 0, -100

örnek:  
10 MODE 1  
20 ORIGIN 0,200  
30 DRAWR 0,400  
40 MOVE 0,200: DRAWR 640,0  
50 FOR K=1 TO 10  
60 READ A  
70 DRAW K\*20, A  
80 NEXT K  
100 DATA 10, 90, 100, 85, 45, 60, 70, 100, 50, 10

NOT: 65 MOVE K, 0 ilavesini yaparak programı yeniden çalıştırınız

CLG: Grafik ekranı siler.

örnek:

```
10 CLG
20 RAD
30 FOR N= TO 6 STEP, 5
40 ORIGIN 320, 200
50 FOR M=0 TO 360 STEP N
60 DRAW M*SIN(M),M*COS(M)
70 NEXT M:CLS:NEXT N
80 GOTO 30
```

Aşağıdaki matematiksel denklemlerin çizimini yapan örnek bir program görmektesiniz. 20. satırdaki  $y=x^2$  denklemini değiştirerek daha farklı çizimler elde edebilirsiniz.

```
1 RAD
10 MODE 1
20 DEF FN y(x)=12
30 MOVE 0,200
40 DRAWR 639,0
50 MOVE 320,0
60 DRAWR 0,399
70 ORIGIN 320,200
80 FOR k=-20 TO STEP 0.2
90 PLOT k*10,1*FN y(k)
100 NEXT k
```

Bu örnek programda istediğiniz bir geometrik şekli elde etme olanığınız vardır. Program çalıştırıldığında ekranda kaçgen? sorusuyla karşılaşacaksınız. Bu durumda 3 ile 20 arasında bir sayı girmelisiniz.

```
10 DEG
20 ORIGIN 320,200
30 LOCATE 1,1
40 INPUT "kaçgen?:n"
50 IF n<3 THEN PRINT "hata": GOTO 40
60 CLG
70 d=INT (360/n)
80 FOR k=0 TO 361 STEP d
90 DRAW 100*SIN(k),100*COS(k)
100 NEXT k
110 GOTO 30
```

Ekranda rastgele koordinatlara rastgele renklerle doğru çizen bir program örneği aşağıda yer almaktadır.

```
1 MODE 0
10 DEG
20 x=INT (RND*639)
30 y=INT (RND*399)
40 x1= INT (RND*639)
50 y1=INT(RND*399)
60 r=INT (RND*15)
70 MOVE x,y
80 DRAW x1,y1,r
90 GOTO 20
```

KASET VE DİSKET KOMUTLARI:

SAVE program ismi: Bilgisayarda bulunan programı kaset veya diskete kaydeder.

LOAD program ismi: Kaset veya diskette bulunan programı bilgisayara aktarır.

CAT: Kaset veya diskette bulunan programların kataloğunu verir.

RUN program ismi: programı yükler ve çalıştırır.

|DIR: Bu komut diskette bulunan programların bir listesini verir. CAT komutundan farklı olarak listelenen programlar ekranda yarıya yazılarak ekrandan maksimum ölçüde faydalanılır. Ayrıca bu komutta belirli özelliklerdeki dosyalar listelenebilir.

örnek:

```
|DIR,"*.BAS" tüm BASIC programlar listelenir.
|DIR,"A*.*" tüm A ile başlayan programlar listelenir.
```

|ERA,"isim.uzantı":

Bu komut kullanılarak disket üzerinde bulunan bir program silinir.

örnek:

```
|ERA, "Deneme.bas"
```

|REN,"Yeni dosya", "Eski dosya":

Bu komut yardımıyla disket üzerinde bulunan bir programın adı değiştirilir.

örnek:

```
|REN,"Yeni.BAS", "Deneme.BAS"
```

DOSYALAMA: Save komutu programı oluşturan anahtar kelimelerin manetik bir ortamda saklanmasını sağlar. Program içinde kullanılan bilgiler SAVE komutu ile saklanmazlar. Bilgilerin saklanması için dosyalama yöntemi kullanılır.

- Dosyaya Bilgi Yazılması: - Dosyadan Bilgi Okunması:

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| a) Dosyayı yazma için aç. | a) Dosyayı okuma için aç. |
| b) Bilgiyi yaz.           | b) Bilgiyi oku.           |
| c) Dosyayı Kapa.          | c) Dosyayı Kapa.          |

Örnek:

```
10 REM DOSYAYA BİLGİ YAZILMASI
20 OPENOUT"Bilgi" ..... A maddesi
30 FOR A=1 TO 100 ..... A maddesi
40 PRINT =9,A ..... B maddesi
50 NEXT A ..... B maddesi
60 CLOSEOUT ..... C maddesi
```

Örnek:

```
10 REM DOSYADAN BİLGİ OKUNMASI
20 OPENIN"Bilgi" ..... A maddesi
30 FOR A=1 TO 100 ..... A maddesi
40 INPUT = 9 ..... B maddesi
50 NEXT A ..... B maddesi
60 CLOSEOUT ..... C maddesi
```



## BANKMAN

*Geçen ay BANKMANAGER'ı sizlere tanıtmaya başlamıştık. Bu ayki yazımızda BANKMANAGER'in nasıl kullanıldığını sizlere anlatmaya çalışacağız.*

HASAN KARA

İşler gerçek hayatta biraz daha zordur. Basic bir string değişkenin içeriğini öğrenmek istediğinde nerede olduğunu ve uzunluğunu bilmek zorundadır. Yani Basic a\$ değerini incelediğinde kendisine değişkenin başlangıç yerini ve uzunluğunu belirten kısa bilgi bloğunu bulur. Burada bu iki bytelik bir bilgi olacaktır.

Eğer bu size karışık geldiyse yazı dizimizi başından itibaren tekrar okumanızı tavsiye ederiz. Şimdi tekrar küçük yuvacıklara döneelim. Daha öncede belirttiğimiz gibi mevcut bir seri yuvacık vardır, ancak bunlardan üçü özellikle ilgilidir. 73, 97 ve 110 numaralı bu yuvacıklar a\$ değerimizi tanımlamaktadır. Bu üç değer in başında Basic'in a\$'in nerede başladığını ve uzunluğunu öğrenebileceği diğer değerlerle vardır.

Bu konunun üzerinde özellikle durmamızın sebebi burası bir kez anlanmadan geçildiğinde Bankmanager'ın nasıl çalıştığını anlamamanın mümkün olmayışıdır. Çünkü Bankmanager sadece hafızaya bir şey yüklemek, yüklenmiş bir şeyi çağırma yada arama işlevlerini görmektedir.

Buna benzer yuvacıklarla dolu bir yolda yürüdüğünüzü ve her on yuvacıkta bir yeni kayıt için belirli bir işaret yerleştirdiğinizi düşünün. Her kayıt aynı uzunlukta olduğu ve hepsi bir string kaydettiği için stringlerin nerede olduğunu kolaylıkla anlayabilirsiniz. çünkü başlangıç adresleri 0'dan itibaren 10'nun katları olarak artacaktır. 0'dan başlamak üzere kayıtlar 64K doluncaya kadar 1'er artarak çoğalır.

Programa başlamadan önce kayıtların ne uzunlukta olacağını belirlememiz gereklidir. Bu uzunluk kaydedilecek en uzun kaydın uzunluğu olacaktır. Eğer daha kısa olursa bazı karakterler Bankmanager tarafından kesilecektir. Daha uzun olma durumunda ise yer kaybına uğramanız muhtemeldir.

Bankmanager'a bir string'i yüklemek yada çağırma komutu verebilirsiniz. Örneğin 5'nci kaydı çağır, yada kaydet gibi. Eğer kayıtlar 10 byte uzunluğunda olursa Bankmanager şu şekilde hızlı bir hesap yapacaktır.

$$5 - 1 \times 10 = 40 \text{ byte}$$

Burada 5-1 olmasının sebebi yapacağınız kayıttan önceki boşluğu hazırlamaktır. Ancak bu şekilde Bankmanager 5'nci kaydın nereden başlayacağını (diğer bir deyişle 4'cünün nerede bittiğini) anlayacaktır. Artık 5'nci kaydı dolduran 10 byte'i okuyabilir yada burayı kendi 10 byte'lik kaydınızla doldurabilirsiniz.

Sistem disketinizin ilk yüzünü takarak RUN "BANKMAN" yazıp ENTER'a basın. Böylelikle Bankmanager hafızaya yüklenmiş olur. Hafızanın bu ikinci bölümü ile çalışmaya başlamadan önce Bankmanager'a kayıtların ne uzunlukta olacağını bildirmemiz yeterlidir.

Örneğin eğer kayıtlar 10 karakter uzunluğunda olakasa programımızdaki diğer Bankmanager komutlarından önce

!BANKOPEN,10

yazmanız gereklidir. Bundan sonra Amstrad'ınız ekstra RAM'ı birbiri ardışır dizilmiş vagonlar gibi 10'ar byte'lik bloklara ayıracaktır. BANK-OPEN komutunun bunun yanında bir başka etkisi daha olacaktır. Burada birazdan göreceğiz.

Bir kaydın okunup, yazılabilmesi için CPC'nin hangi kayıtlı uğraşacağını bilmesi gereklidir. Bankmanager kullanımındaki kaydın numarasını bir not şeklinde saklar, buna genellikle pointer denilir. Pointer ekrandaki kursor'a çok benzeyen bir olaydır. Aynı kursor'da olduğu gibi bir kayıt okunur veya yazılır pointer otomatik olarak bir sonrakine geçer. Örneğin Bankmanager 100 no'lu kayıt ile ilgilenip işini bitirdiğinde pointer hemen 101 no'lu kayda atlayacaktır.

BANKOPEN komutunun yukarıda bahsettiğimiz ikinci etkisi pointer'ı sıfıra getirmesidir. İstenilen kayıt uzunluğu ile ekstra RAM'ı açtıktan sonra burayı kullanmaya başlayabiliriz. Bu iş için kullanılacak komut

```
!BANKWRITE,@c%,a$,record
yada
!BANKWRITE,@c%,a$
olacaktır.
```



## CPC Dizi

Bilgi yazılımı esnasında bazı problemler çıkması doğaldır. Eğer böyle bir problem çıkarsa Bankmanager bunu size kendi yoluyla belirletecektir. Bu: BANKWRITE komutunun hemen önüne bir kod numarası konularak yapılır. Biz burada bu değişkene c% dedik. Ancak siz bu değişkene bir tam sayı olmak kaydıyla istediğiniz adı verebilirsiniz. A'yı unutmayın çünkü oldukça önemlidir.

Kayıtlarınızı yazdıktan sonra Basic programınız c%'nin değerini kontrol edecektir. Eğer bu değer -1 ise kaydetmek istediğiniz kayıt sayısı mümkün olan sayıyı aşmış demektir. Eğer değer -2 ise makina-nızı açıp kapayarak tekrar deneyin.

Eğer ikinci denemenizde de bir değişiklik yoksa yani c% değeri yine -2 ise garanti sürenizin dolmamış olmasını dileriz, çünkü -2 kodu ya hardware'da yada Bankmanager programında hata olduğunu belirten koddur.

Eğer hiçbir problem olmazsa c% değişkeni kaydedilen kayıt sayısını taşıyacaktır. Bankmanager pointer'ı ise bu sayıdan bir fazla değer taşır. Çünkü son kaydın yapılması ile birlikte pointer bir sonraki değere atlayacaktır.

Sizinde tahmin etmiş olacağınız gibi a\$ değişkeni yazılan kayıtları içerecektir. Üçüncü değişken olan record ise istenilirse kullanılır ve yazılacak kayıt sayısını içerir.

Daha önce yazılmış bir kaydın okunuşuda yine çok basittir. Yapılacak tek şey

```
!BANKWRITE,@c%,a$.record
yada
!BANKREAD,@c%,a$
komutunu kullanmaktır.
```

İster kullarımdaki kayıt olsun ister özellikle istenilen bir kayıt olsun kadın içeriği a\$ değişkenine atanır. C% değişkeni yine yazım işleminde olduğu gibi bazı hata kodları içerecektir.

Bu iki komutun kullanımından önce dikkat edilmesi gereken bazı hususlar mevcuttur.



BANKWRITE veya BANKREAD komutu kullanılmadan önce c% değişkeni bir değer içermelidir. Bunun için !BANKOPEN komutundan sonra c%=0 değeri konulması yeterlidir.

Aynı şey a\$ için de geçerlidir. Bu kayıt yazılımı sırasında büyük bir problem değildir. Çünkü !BANKWRITE komutundan önce a\$e bir değer atanmalıdır. Eğer kayıt okunması içinde a\$ kullanılsa a\$'in kayıt değerinden kısa olmasına dikkat edilmelidir. Daha önce bir

yazılmamışsa bunu okumak istemeniz mümkün olmayacağından c\$ programda daha önce yaratılmış olacaktır.

Ancak eğer kayıt yazımı için a\$ kullanırken bunların okunması için b\$ gibi bir değer kullanacaksanız bu değer BANKREAD komutundan önce tanımlanması gereklidir. Bu işlemde okunacak kaydın kopyalanması için gerekli boşluk yaratılacaktır. Bu işi gerçekleştirmek için c%'yi tanımlarken aynı zamanda

b\$ = SPACE \$(n)  
tanımlanmasında yapın.

Burada n kayıt uzunluğunu göstermektedir. Böylelikle kaydın yükümlü kopyalamaya uygun büyüklükte bir b\$ değeri elde edebilirsiniz.

Makinanızı açtığınızda ekstra RAM random sayılarla dolu olacaktır. Örneğin diyelim ki kayıt uzunluğu 15 olarak saptamış ve 10 karakterlik bir kaydı ekstra RAM'a atmış olun. Kayıt 10 adet belirlenmiş karakterin yanısıra 5 adet random karakter içerecektir. Ancak bu random karakterler ileride işimizi karıştırmaz.

```
10 REM Program I
20 MODE 2:PRINT"Su anda yazılan"
30 !BANKOPEN,12
35 REM -- Extra ram doldurma --
40 c%=0:WHILE c%>0
50 a$="Record"+STR$(ix)
60 a$=a$+SPACES$(12-LEN(a$))
70 !BANKWRITE,@c%,a$
80 IF c%>0 THEN LOCATE 16,1:PRINT ix:ix
=i%+1
90 WEND
100 IF c%=-2 THEN 200
110 PRINT"c% "c%
115 REM -- Kayıt erişim --
120 b$=SPACES$(12)
130 WHILE 1:PRINT:INPUT"Record numarasin
i yazin ",rn
140 !BANKREAD,@c%,@b$,rn
150 PRINT"c% simdi" c%;
160 IF c%=-2 THEN 200
170 IF c%=-1 THEN PRINT" - SINIR DISI";
180 PRINT:PRINT"b$ "b$
190 WEND
200 PRINT" Merhaba iyi gunler"
```

## CPC Dizi

Bir başka sorun ise daha önce 11-15 karakter uzunluğunda yapılmış bir kayıdın üzerine 10 karakterlik bir kayıt yapma esnasında ortaya çıkar. Burada ilk on karakter tekrar düzenlenecek ancak sondakiler yine aynı kalacaktır. Yani ilk kayıttan artan karakterler ikinci kayda asılmıyacaklardır.

Her iki durumda da iş kayıtların okunmasına geldiğinde kaydı sonuna sonuna istenmeyen karakterlerle karşılaşmanız kaçınılmaz olacaktır. Ayrıca ilk olarak ne yazdığınızı hatırlamanız kolay olmayacağı için hangilerini elemine edeceğinizize bulamayabilirsiniz.

Bu sorunun çözümü için izlenecek yol yapılacak kaydı sonuna yeterli miktarda boşluk ekleyerek kayıt belirtilen uzunluktan kısa işe kaydı bu uzunluğa çıkarmaktır. Bu sayede fazlalık karakterler zararsız boşluklarla kaplanacaktır.

Random karakterler içeren kayıtların okunmaması çok önemlidir. Çünkü bunlardan bazıları Ascii

değerleri 32'den küçük olabilir. Bunlar kontrol kodlarıdır ve bunları ekran yada printer'a yolladığınızda istenmedik etkiler gösterecektir.

Şimdi program 1'i yazın. Bu programın işleve basit olarak kayıt uzunluğu 12 olan kayıtları açmak ve açılan her kayda belli mesajlar koymaktır. Kayda 0'dan başlar ve kayıt yapacak yer kalmayana dek işleme devam eder. Bu c% değişkeninin kayıt numarası yerine hata kodu -1'i içermesiyle anlaşılır.

64K'nın tamamı dolduğunda ki bu bir kaç dakika alacaktır. Herhangi bir kaydı okumak suretiyle bir deneme yapabilirsiniz. Yazılan son kayıtların bir büyük kayda ulaşmayı deneyin ve c%'nin nasıl hata kodu vereceğini görün.

Bununla oynamayı bitirdiğinizde birkaç kez ESC tuşuna basın ve direkt olarak şunları girin.

```
10 a$="Bircok karakter"  
20 :BANKWRITE,@c%,a$,0  
30 :BANKREAD,@c%,a$,0  
40 PRINT a$
```

Bu çok uzun kayıtlara ne olacağını göstermektedir. Burada BANKWRITE ile kayıt 0'ın tamamlanmasıyla pointer kayıt 1'e gideceği için BANKREAD komutu ile pointer'ın tekrar sıfıra taşınması gerektiğine dikkat edin. Kayıt 0 okunduktan sonra pointer tekrar bir ilerleyecek ve bu şekilde sizde kayıt 1'in boş olduğunu görebileceksiniz.

```
:BANKREAD,@c%,a$  
PRINT a$
```

Şimdi şunu deneyin.

```
:BANKWRITE,@c%,"test",0  
:BANKREAD,@c%,a$,0
```

Test kayıt uzunluğundan kısa olduğu için karakter fazlalıklarının üzerine yazmak yerine onları kendine ekleyecektir. Bu yüzden kayıtlar düzenlemeyi unutmayın.

Bu ay Bankmanager'in yazma ve okuma işlemlerini gördük gelecek ay ise kayıtları araştırma işlemlerini göreceğiz.

**BİR AMSTRAD  
BİLGİSAYARINIZ  
VAR.**

**VEYA BİR AMSTRAD  
BİLGİSAYAR ALMAK  
İSTİYORSUNUZ.**

**AMSTRAD**

**BİLGİSAYARLARI İLE İLGİLİ  
HER TÜRLÜ İHTİYAÇLARINIZ  
VE PROBLEMLERİNİZ İÇİN BİZ  
YANINIZDAYIZ**

**AMSClUB**

**AMSTRAD**

**BİLGİSAYAR KULÜBÜ**



**MEMOREKS**

**BİLGİSAYAR HİZMETLERİ**

**AMSTRAD**

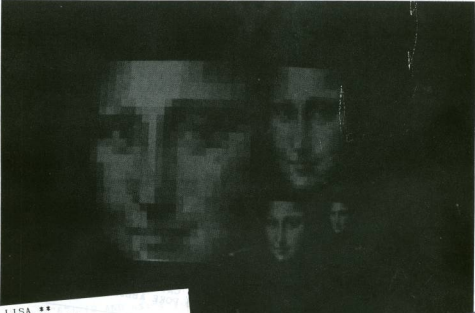
**BİLGİSAYAR DERGİSİ**

# PROGRAM

## MONA LISA

Leonardo Da Vinci Amstrad aldı. Artık tablolarını Amstrad ile yapmaktadır. Bu sayımızda sizlere Leonardo Da Vinci'nin Amstrad ile yapmış olduğu Mona Lisa isimli tablosunu

veriyoruz. Yazın ve görün. Derginizden herkese bir Mona Lisa.



```
1 REM ** MONA LISA **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 REM ** Dr.Korhan Sokmen **
20 DEFINT a-z:MODE 0:FOR a=1 TO 8:INK a.
a*3:NEXT
30 DIM a$(30)
40 a$(1)="-014568888888776553210000":a$(2)
="01456888888887765321000":a$(3)="-024568
88888876643321100":a$(4)="-024568888888877
644332210":a$(5)="-1346788888887665544432
0"
50 a$(6)="-24566888888877776665520":a$(7)
="245678888888877776665420":a$(8)="-245577
8888743344433310":a$(9)="-15654467773112
222211110":a$(10)="-122122367520034310000
00"
60 a$(11)="-112211347410331000000331":a$(1
2)="-22251134741346422336641":a$(13)="-355
55244742355543356541":a$(14)="-4665456575
3466557766541":a$(15)="-46777766754467777
665430"
70 a$(16)="-3467776675456777754320":a$(1
7)="-24677666654567776644320":a$(18)="-146
66556654466676544320":a$(19)="-0356655774
4466676544320":a$(20)="-03566647633357765
443220"
80 a$(21)="-02355664211157665432210":a$(2
2)="-0233467721135555433110":a$(23)="-013
34577433443355432210":a$(24)="-0034533442
2111565542210":a$(25)="-00145576653235665
321100"
90 a$(26)="-00024575322234554211000":a$(2
7)="-00002457544444443210000":a$(28)="-000
00267887555441100000":a$(29)="-00000002688
6553110000000":a$(30)="-000000003554321100
000000"
```

```
100. ORIGIN 0.450:FOR a=1 TO 23:FOR b=1 T
O 30
110 r=VAL(MIDS(a$(b),a,1)):MOVE a*16,-b*
16:DRAW 12.0,r:MOVE a*16,-b*16-2:DRAW
12.0,r:MOVE a*16,-b*16-4:DRAW 12.0,r:MO
VE a*16,-b*16-6:DRAW 12.0,r:MOVE a*16,-b
*16-8:DRAW 12.0,r:MOVE a*16,-b*16-10:D
RAW 12.0,r:MOVE a*16,-b*16-12:DRAW 12.0,
r
120 MOVE a*16,-b*16-14:DRAW 12.0,r
130 NEXT:NEXT
140 ORIGIN 400,400:FOR a=1 TO 23:FOR b=1
TO 30
150 r=VAL(MIDS(a$(b),a,1)):MOVE a*8,-b*8
:DRAW 4.0,r:MOVE a*8,-b*8-2:DRAW 4.0,r
:MOVE a*8,-b*8-4:DRAW 4.0,r:MOVE a*8,-b
*8-6:DRAW 4.0,r
160 NEXT:NEXT
170 ORIGIN 400,130:FOR a=1 TO 23:FOR b=1
TO 30
180 r=VAL(MIDS(a$(b),a,1)):MOVE a*4,-b*4
:DRAW 2.0,r:MOVE a*4,-b*4-2:DRAW 2.0,r
```

```
190 NEXT:NEXT
200 ORIGIN 550,130:FOR a=1 TO 23:FOR b=1
TO 30
210 r=VAL(MIDS(a$(b),a,1)):MOVE a*2,-b*2
:DRAW 1.0,r:MOVE a*2,-b*2-1:DRAW 1.0,r
220 NEXT:NEXT
230 WHILE INKEYS<>"" :WEND:WHILE INKEYS=""
:WEND:INK 1,26:MODE 2:LIST
```

# PROGRAM

# YAZALIM & GÖRELİM

- **YARDIMCI BİR PROGRAM**  
Özellikle program yapmaya meraklı olanların ilgi du-  
yacağı faydalı bir program. Program listesini yazın ve  
çalıştırın. Program yazarken sıkça kullanılan komutları  
otomatik olarak yazabileceksiniz. Programı çalıştırdık-  
tan sonra yazacağınız programla karışmaması için New  
ile hafızayı boşaltın.

```

1 REM ** YARDIMCI PROGRAM **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 2:PRINT"bekleyiniz"
20 KEY DEF 15.0.141.148.255
30 KEY DEF 13.0.142.149.255
40 KEY DEF 14.0.143.150.255
50 KEY DEF 5.0.144.151.255
60 KEY DEF 20.0.145.152.255
70 KEY DEF 12.0.146.153.255
80 KEY DEF 4.0.147.154.255
90 KEY 141."LIST"
100 KEY 142."EDIT"
110 KEY 143."RUN"+CHR$(13)
120 KEY 144."CAT"+CHR$(13)
130 KEY 145."SAVE"+CHR$(34)
140 KEY 146."GOTO"
150 KEY 147."TERA,@s"+CHR$(13)
160 KEY 148."RENUM"+CHR$(13)
170 KEY 149."AUTO"
180 KEY 150."?ERE(0):HIMEM"+CHR$(13)
190 KEY 151."CLS"+CHR$(13)
200 KEY 152."LOAD"+CHR$(34)
210 KEY 153."INPUT"
220 KEY 154."!REN,@s"+CHR$(13)
230 check=0:FOR adr=&F30 TO &FBF
240 READ byte:POKE adr.byte:check=check+
byte:NEXT
250 DATA &F3.&A.&C8.&B1.&FE.&02.&28.&0C
.&3E.&04.&CD.&5A.&BB.&3E.&02.&CD
260 DATA &5A.&BB.&18.&07.&21.&87.&B2.&7E
.&A7.&20.&25.&3E.&00.&0C.&B4.&BB
270 DATA &21.&86.&AF.&06.&05.&7E.&CD.&5A
.&BB.&23.&10.&F9.&CD.&6C.&BB.&3E
280 DATA &01.&CD.&B4.&BB.&21.&87.&AF.&06
.&05.&7E.&CD.&5A.&BB.&23.&10.&F9.&AF
290 DAT: &3E.&01.&CD.&B4.&BB.&21.&87.&AF
.&CD.&7D.&AF.&FB.&C9.&7E.&23.&87
300 DATA &CB.&CD.&5A.&BB.&18.&07.&1A.&00
.&4F.&00.&16.&1A.&00.&4F.&17.&18
310 IF check<10635 THEN PRINT"hata var!"
!!!:END
320 x$=CHR$(24)
330 a$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1)+STRINGS(
80.154)
340 a$=a$+x$+"f0list/renum"+x$+" "+x$+"f
ledit/auto"+x$+" "+x$+"f2run/free"
350 a$=a$+x$+" "+x$+"f3cat/cls"+x$+" "+x
$+"f4save/load"+x$+" "+x$+"f5goto/input"
360 a$=a$+x$+" "+x$+"f6era/ren"+x$
370 FOR adr=1 TO LEN(a$)
380 POKE &AFBF+adr.ASC(MIDS(a$.adr,1))
390 NEXT
400 POKE &AF90+LEN(a$).0
410 POKE &BC0E.&C3:POKE &BC0F.&30:POKE &
BC10.&AF:MODE 2

```

- **HARD - CAT**  
Disc Driver ve Printer kullanımları için kısa bir program.  
Program listesini yazın ve çalıştırın. Bu program disc  
katalogunun printer'a aktarılmasını sağlayacak.

```

1 REM ** HARD-CAT **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 2:LOCATE 1,2:PRINT "Disk catalog
unu Printer'a aktarma"
20 LOCATE 1,5:PRINT "Disketinizi takin v
e bir tusa basin"
30 CALL &B06
40 a$=PEEK(&B5A):b=PEEK(&B5B):c=PEEK(&B
B5C)
50 POKE &B5A.&C3:POKE &B5B.&2B:POKE &B
B5C.&BD
60 CAT
70 POKE &B5A.a:POKE &B5B.b:POKE &BB5C.
c

```

- **GRAFIK**  
Bilgisayarınızın renk ve grafik özelliklerini gösteren kısa  
bir program. Benzer grafikleri birçok oyun programında  
gördünüz. Sizde yazın ve görün. Beğeneceksiniz.

```

1 REM ** GRAFIK **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 0:LOCATE 9,8:PRINT"BIR":LOCATE 7
,10:INK 1,19:PRINT"GRAFIK":LOCATE 7,12:P
RINT"ORNEGI":t=TIME
20 IF TIME-t<900 THEN 20 ELSE 30
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,24:INK
2,6:INK 3,2
40 i=1:RAD
50 ORIGIN 320,200
60 FOR a=0 TO 4*PI STEP PI/60
70 MOVE 320*SIN(a/2).198*COS(a)
80 DRAW 200*COS(a/2).198*SIN(a).i
90 i=i+1:IF i=4 THEN i=1
100 NEXT
110 EVERY 5 GOSUB 150
120 T=TIME
130 IF TIME-T<5100 THEN 130
140 R=REMAIN(0):GOTO 180
150 IF i=1 THEN FRAME:INK 1,24:INK 2,6:1
NK 3,2:i=2:RETURN
160 IF i=2 THEN FRAME:INK 1,6:INK 2,2:1
NK 3,24:i=3:RETURN
170 IF i=3 THEN FRAME:INK 1,2:INK 2,24:1
NK 3,6:i=1:RETURN
180 MODE 2:LIST

```



# PROGRAM

## ● LINE

Kısa bir basic programı ile zevkli bir oyun. Seveceğiniz bir oyun programınız olsun istiyorsanız yazın ve oynayın.

```

10 REM ** LINE **
20 REM ** Sizin Amstrad **
30 REM ** Mart 89 **
40 INK 1,12
50 hi=0:GOSUB 400:RANDOMIZE TIME:ON BREA
K GOSUB 660
60 MODE 1:INK 0,0:INK 1,15,6:INK 2,24:IN
K 3,28
70 punkte=0:SPEED KEY 1,1:KEY DEF 14,1:K
EY DEF 20,1:KEY DEF 4,1:KEY DEF 11,1
80 a=320:b=200
90 DEF FNx%=RND*640:DEF FNy%=RND*400:DEF
FNc=INT(RND*2)+1
100 EVERY 200,1 GOSUB 270
110 SPEED INK 70,70
120 j1=8:a1$="6"
130 PLOT a,b,1
140 IF SQ(2)<5 THEN SOUND 2,420,10,12...
15
150 IF joys=1 THEN 190
160 a$=INKEY$:IF (A$<"2" AND A$<"4" AN
D A$<"6" AND A$<"8") THEN a$=a1$
170 a1$=a$:b=b+(2 AND a$="8")-(2 AND a$=
"2")
180 a=c+a*(2 AND a$="6")-(2 AND a$="4"):GO
TO 230
190 j=JOY(0):IF j=0 THEN j=j1
200 j1=j
210 b=b+(2 AND (j=1 OR j=9 OR j=5))-(2 A
ND (j=2 OR j=6 OR j=10))
220 a=a+(2 AND (j=8 OR j=9 OR j=10))-(2
AND (j=4 OR j=5 OR j=6))
230 IF(a<0 OR a>639 OR b<0 OR b>399) THE
N 300
240 IF TEST(a,b)>0 THEN GOTO 300
250 punkte=punkte+1
260 GOTO 130
270 PLOT FNx%,FNy%,0:DRAW FNx%,FNy%,1+FN
c
280 SOUND 2,50,10,15,2,1:SOUND 2,60,10,1
5,2,1
290 RETURN
300 re=REMAIN(1):FOR n=1 TO 100:A$=INKEY
$:NEXT
310 FOR n=1 TO 7:SPEED INK 22-(n*3),22-(
n*3):FOR n=1 TO 1000 STEP 80-(n*10):SOU
ND n,nn,1,1:NEXT:NEXT:FOR n=1000 TO 4000
STEP 10:SOUND 7,n,1,7:NEXT
320 hi=MAX(hi,punkte)
330 CLS:INK 1,31:LOCATE 5,11:PRINT"SKORU
NUZ: ",punkte," :LOCATE 5,15:PRINT"HI
-SKORE: ",hi," "
340 LOCATE 5,22:PRINT"YENI BIR OYUN? "
ECVET >HAYIR"
350 a$=INKEY$
360 IF a$="E" OR a$="e" THEN 60
370 IF a$<"H" AND a$<"h" THEN 350
380 CLS:SPEED KEY 30,3
390 CALL &BB18:MODE 1:END

```

```

400 MODE 1:INK 2,24:INK 1,3:INK 2,28:INK
0,0:BORDER 2:SPEED INK 80,80
410 PLOT 15,380,1:DRAW 15,200,1:DRAW 100
,200,1:DRAW 100,230,1:DRAW 45,230,1:DRAW
45,380,1:DRAW 15,380
420 FOR n=379 TO 230 STEP -2:PLOT 16,n,2
:DRAW 43,n,2:NEXT:FOR n=229 TO 202 STEP
-2:PLOT 16,n,2:DRAW 98,n,2:NEXT
430 REM
440 PLOT 140,380,1:DRAW 140,200:DRAW 170
,200:DRAW 170,380:DRAW 140,380
450 FOR n=379 TO 202 STEP -2:PLOT 142,n,
2:DRAW 168,n,2:NEXT
460 REM
470 PLOT 210,380,1:DRAW 210,200,1:DRAW 2
40,200,1:DRAW 240,340,1:DRAW 270,200:DRA
W 300,200:DRAW 300,380:DRAW 270,380:DRAW
270,230:DRAW 240,380:DRAW 210,380
480 FOR n=348 TO 368 STEP 2:PLOT 240,n:D
RAW 270,238-378+n,2:NEXT:FOR n=379 TO 2
02 STEP -2:PLOT 212,n,2:DRAW 238,n,2:PLOT
272,n,2:DRAW 298,n,2:NEXT
490 REM
500 PLOT 340,380,1:DRAW 340,200,1:DRAW 4
30,200:DRAW 430,230:DRAW 370,230:DRAW 37
0,280:DRAW 400,280:DRAW 400,310:DRAW 370
,310:DRAW 370,350:DRAW 430,350:DRAW 430,
380:DRAW 340,380
510 FOR n=379 TO 352 STEP -2:PLOT 342,n,
2:DRAW 428,n,2:NEXT:FOR n=351 TO 310 STE
P -2:PLOT 342,n,2:DRAW 368,n,2:NEXT:FOR
n=309 TO 282 STEP -2:PLOT 342,n,2:DRAW 3
98,n,2:NEXT
520 FOR n=281 TO 230 STEP -2:PLOT 342,n,
2:DRAW 368,n,2:NEXT:FOR n=229 TO 202 STE
P -2:PLOT 342,n,2:DRAW 428,n,2:NEXT
530 INK 3,5:PEN 3:ORIGIN 0,0,440,640,400
,300:TAG
540 PLOT 640,400,3:a$=" Sizin " :FOR n=2
80 TO 450 STEP 6:MOVE n,380:PRINT a$:NE
XT:a$="Amstrad " :FOR n=300 TO 340 STEP
0,640,400,0
550 a$=" Mart " :FOR n=100 TO 440 STEP 8
:MOVE n,180:PRINT a$:NEXT:FOR n=180 TO
300 STEP 2:MOVE 440,n:PRINT a$:SOUND 7,
560 PLOT 640,400,1:a$=" 1989 " :FOR n=64
0 TO 490 STEP -4:MOVE n,240:PRINT a$:NE
XT:TAGOFF
570 LOCATE 12,20:PRINT"
BIR TUS
A BASIN"
580 CALL &BB18:CLS:LOCATE 5,5:PRINT"
>>OYSTICK:LOCATE 5,7:PRINT S
PC(14)">K'LAVVE?"
590 LOCATE 19,9:INPUT "Seciminz (J/K):"
:=a$:IF wa$<"J" AND wa$<"K" THEN 590
600 IF wa$="J" THEN joys=1 ELSE joys=0
610 IF wa$="J" THEN 640 ELSE CLS:LOCATE

```

```

1,5:PRINT"
YON TUSLARI:"
620 PRINT:PRINT SPC(20)>2<>ASAGI:PRINT
PC(20)>4<>SOLA:PRINT:PRINT SPC(20)>6<
SAGA"
630 PEN 1:LOCATE 10,20:PRINT"BIR TUSA BA
SIN":CALL &BB18:PEN 3:CLS
640 LOCATE 12,12:PRINT"BOL SANS!!":FOR n
=1 TO 1500:NEXT:CLS
650 RETURN
660 SPEED KEY 30,3:MODE 1:END

```

# Tüm okurlarımızın ortak görüşü:

## YILIN OLAYI

# Sizin AMSTRAD

yeterince mutlu ettiğini belirterek tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

Değerlendirme neticelerinde göze çarpan ilk husus dergimizi her yaş grubundan kullanıcının okuması. % 78'i öğrenci olan okurlarımız dergimizi çıktığından beri takip etmekte. Hepimizin tahmin edeceği gibi okurlarımızın % 90'ı CPC serisi bilgisayar kullanıcısı. Her ay dergimizi okurlarımız ile birlikte yakın çevrelerinden iki kişi okumakta. Bu da dergimizi yaklaşık 8000 kişinin her ay okuduğunu ya da göz geçirdiğini gösteriyor.

Okurlarımızın % 80'i programcılık ile yakından ilgilendiklerini belirtiyorlar. Dergimizde yayınlanan program listelerini hemen hemen tüm okurlarımız yazmaktalar. Okurlarımız başta grafik ve müzik programları olmak üzere diğer tüm programlar ile de ilgilenmektedirler. Şüphesiz %50'nin üzerindeki okur kitlemiz ise oyun programları ile yakından ilgileniyorlar. Bu okurlarımızın oyun programlarındaki ilk tercihleri kademeli tip oyunlar olmaktadır. Tabii ki bu okurlarımız dergimizin en çok Game Test ve Crash Mode bölümlerini beğendiklerini belirtmişler.

Beğendiğiniz konular nedir? sorusuna verilen cevaplar genellikle değişken bir görünüm arz ediyor. Özellikle yaş gruplarına göre seçilen başlıklar farklılık göstermektedir. Genel olarak tüm okurlarımızın birleştiği tek başlık mektuplar ve problemler başlıkları. Burada hemen belirtmek

Evet; Aralık 88 sayımızda düzenlenmiş olduğumuz okuyucu anketinin değerlendirilmesi tamamlandı. Gerek 88 yılının Amstrad açısından getirdiklerini gerekse okurlarımızın dergimizden beklentilerini öğrenmek amacı ile düzenlediğimiz bu ankete 1720 okurumuz katıldı.

Anket değerlendirmeleri bizler için yön verici özellikler taşıyor. Önümüzdeki sayılarımızda bu değerlendirmelerin ışığında dergimizde belirgin düzenlemeler yapılacaktır.

Sözü fazla uzatmadan anket formunda yer alan soru gruplarına göre değerlendirmeye neticelerini siz okurlarımıza vermek istiyoruz. Bu arada ankete katılan okurlarımız arasında yapılan çekilişte çeşitli hediyeler kazanan okurlarımızın listesini sizlere açıklayacağız.

Manşette de belirttiğimiz gibi tüm okurlarımız 88 yılının en iyi Amstrad olayında tek vücut halinde Sizin Amstrad dergisinin yayın hayatına atılmasına okurlarımızın listesini sizlere açıklayacağız.

istiyoruz ki (daha önce dergimizin giriş yazısında sık sık belirtmiştik) bu başlıklar böyle büyük bir ilgi görmesine rağmen dergimize okurlarımız özellikle problemlerini yazmaktan çekinmiyorlar. Diğer ilgi çeken başlıklar, Yazalim-Görelim ve faydalı program listeleridir. Sırası ile Crash Mode, Game Test, Basic Kursu, Makine Dili ve inceleme başlıklı okurlarımız tarafından tercih edilenlerdir.

Şüphesiz beklenen ancak çok değişken isteklerin yer aldığı dergiden beklenenler sorusu okurlarımızın en fazla önem verdiği soru olmuş. Öyle ki bir çok okurumuz isteklerini sıralarken yer yetmediği için ek bir kâğıda isteklerini sıralamışlar.

Kısaca okurlarımızın gelecekte dergiden belediklerini sıralamaya çalışırsak ilk olarak sayfa sayısını belirtmemiz gerekecek. Birçok okurumuz sayfa sayısının arttırılmasını istiyor. Yine PCW ve PC kullanıcısı okurlarımız da kendi bilgisayarlarına ayrılan sayfaların arttırılmasını istemekte. Özetlersek eğitim sayfalarının arttırılması, Game Test bölümüne da-

ha geniş yer verilmesi, program listelerinin arttırılması ve tabii ki problemler bölümünün arttırılması ilk akla gelen beklentiler.

Anketimizin son bölümünde, okurlarımızın neleri beğenip, neleri beğenmediklerini belirlemek için hazırlanan 88 yılı ile ilgili soruların cevaplarına gelince; TAIPAN ve MATCH DAY II 88 yılının en iyi programı olarak gösterilmiş, faydalı program olarak ise ART STUDIO okurlarımız tarafından tercih edilmiş, ayrıca 88 yılının en kötü oyunu HACKER, en iyi savaş oyunu GREEN BERET, en iyi strateji oyunu olarak da TOMAHAWK seçilmiştir.

BARBARIAN en iyi oyun grafiği, RENEGADE ise en iyi oyun müziği olarak okurlarımız tarafından beğeni toplamıştır. Yılın Hardware'i ise okurlarımız tarafından Video Digitiser olarak değerlendirilmiştir.

En iyi bilgisayar mağazası sorusuna cevap olarak genellikle okurlarımız, kendi bölgelerindeki bilgisayar mağazalarını göstermişlerdir.

Bizler, bu tür anketlerin okurlar ile bütünleşmek ve onların isteklerini daha iyi değerlendirmek açısından fayda sağladığı inancındayız. Bu nedenle ileri ki sayılarımızda benzer anketleri tekrar yapacağız.

Okuyucu Anketine katılarak yapılan çekiliş ile dergimizde çeşitli hediyeler kazanan şanslı okurlarımızın listesini aşağıda veriyoruz.

#### TURBO JOYSTICK

BARIŞ YILMAZ - ESKİŞEHİR  
OKAN ŞENÖZ - ANTAKYA  
ZEKİ AKTUNA - MERSİN  
AHMET ÇELİKKANAT - BURSA  
KEMAL ÇAĞIL - KAYSERİ

#### DİSKETTE OYUN

CIHAN ŞAHİN - İSTANBUL  
CIHAN EMRE - İZMİR  
AHMET SAĞSÖZ - UŞAK  
OSMAN ERKAN - İSPARTA  
MEHMET GÖKHAN ŞEVİK - ADANA

#### BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

HALİL TÜRKMEN - İSTANBUL  
YAŞAR İŞİK KARCIOĞLU - İSKENDERUN  
ÖNDER ÜRGANCI - İSTANBUL  
TAMER YAŞAR - AFYON  
OSMAN SOYBAŞ - İSTANBUL

#### JY-2 AMSOFT JOYSTICK

HAKAN ELBAHAN - ESKİŞEHİR  
İZZET PARLAR - İZMİR  
ALİ GÜR - DÜZCE  
SAYGUN TÜRKAY - İZMİR  
İBRAHİM KARAYILAN - ANKARA

#### KASETTE OYUN

TUĞBA KOLAĞASIOĞLU - AYDIN  
HAVANUR ÖKSÜZ - KONYA  
BÜLENT SERTEL - BALIKESİR  
AZİZ TURGUT ÜNSALAN - SAMSUN  
MUZAFFER ERDOĞAN - ELAZIĞ

ALİ CAKIR - TRABZON  
YUSUF ÖZ - İSTANBUL  
TUĞRUL POLAT - İSTANBUL  
ENGİN BERİ - İSTANBUL  
TÜMER URAZ - ANKARA



# CRASH MODE

CRASH MODE

## JACK THE NIPPER... II



— Aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod I'i kullanın. Bu poke listesiyle Jack The Nipper II'de Jack'e sonsuz yaşam ve sonsuz iş sağlama olacaktır.

- İşte size tüm etapları başan ile geçebilmemiz için bir fırsat. Aşağıda verdiğimiz Poke listesini yazın ve Metod I'i kullanın. Etapları sonsuz süre sağlayarak oynayabileceksiniz. Ayrıca etap sürelerini 0-99 saniye arasında kendiniz seçebilirsiniz.



```

1 OUTRUN - TEYP
2 Sizin Amstrad
3 Mart 89
10 MODE 2:MEMORY &3217
20 x=&BECD:y=+1
30 FOR n=&BE80 TO &BED8
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE n,a:c=c+a:NEXT
60 IF c(>)8691 THEN 330
70 INPUT"Sonsuz zaman (y/n)";a$
80 IF a$="n" THEN 110
90 POKE x,&37
100 POKE y,&30:GOTO 170
110 INPUT"Zaman limiti (10-99 saniye)";a
120 a$=STR$(a)
130 POKE x,&30+VAL(MID$(a$,2,1))
140 POKE y,&30+VAL(RIGHT$(a$,1))
150 FOR n=&BEBC TO &BECB
160 POKE n,0:NEXT
170 LOAD"":CALL &BE80
180 DATA 2a,0f,bc,22,d7,be
190 DATA 21,0e,bc,36,c3,23
200 DATA 36,94,23,36,be,c3
210 DATA 18,32,af,cd,d6,be
220 DATA 3a,d5,be,3c,32,d5
230 DATA be,fe,02,c0,21,a9
240 DATA be,22,5b,34,c9,dd
250 DATA 21,5b,aa,11,00,01
260 DATA cd,ea,a9,21,bc,be
270 DATA 22,0a,ab,c3,85,aa
280 DATA 21,b0,20,36,00,23
290 DATA 36,00,23,36,00,23
300 DATA 26,21,36,00,21,39
310 DATA 39,22,74,03,c3,00
320 DATA 01,00,cf,53,50
330 PRINT"Hatali yazım..."
    
```

```

10 JACK THE NIPPER II - TEYP
11 Sizin Amstrad
12 Mart 89
13 DATA F3,21,42,A0,7E,B7,28
14 DATA 06,23,CD,5A,BB,18,F6
15 DATA CD,37,BD,3E,01,CD,68
16 DATA BC,06,00,11,00,CO,CD
17 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,E5
18 DATA CD,7A,BC,21,3B,A0,11
19 DATA 80,00,01,20,00,ED,53
20 DATA 05,01,ED,B0,E1,0E,FF
21 DATA CD,16,BD,AF,32,5C,70
22 DATA C3,00,4D,0C,28,43,29
23 DATA 20,31,39,38,38,20,43
24 DATA 77,74,41,20,2D,20,43
25 DATA 50,43,07
26 MEMORY &9FFF
27 FOR i=&A000 TO &A056
28 READ a$:a=VAL("&"+a$)
29 POKE i,a:m=n+a:NEXT
30 IF m(>)8805 THEN 32
31 MODE 1:CALL &A000,1
32 PRINT"DATA HATASI";
33 PRINT"TEKRAR KONTROL EDİN"
    
```



-Oyundaki en büyük espi "Heatseeking Missile" (ısı güdümlü füze)leri en hızlı şekilde elde etmekte. Güç alanımız aktif hale getirmek için gerekli sayıda yıldız toplamak gerekir. Bunun için tam ucu ucuna yetecek kadar zamanımız olacaktır. Korunma alanımız küçük, bulunması zor ve sekiz yöne ateş eden gemilerin bulunduğu bölimde kullanın. Eğer dikkatsizce kullanırsanız ısı güdümlü füzeleriniz çıldırabilir. Sürekli olarak ateş etmek yerine diagonal olarak uçun ve ateş tuşuna basın.





- Bilgisayar rakibi ile problemi olanlar aşağıdaki ipuçları ile mutlu olacaklardır. Her bölümü tamamlayabilmek için nesnelere bulmaya uğraşmanız. Sadece havaalanı kapısını aramız yeterlidir. Kapıyı bulduğunuzda kendinizi kapı ile bloklaymaya çalışmalısınız. Rakibiniz tüm nesnelere topladığında geri dönmek için havaalanından geçmek zorundadır. İşte bu esnada havaalanında kuracağınız tuzaklarla onu öldürebilirsiniz. Öldürdükten sonra ise onun topladığı nesnelere aracık havaalanına girebilirsiniz.

Yüzüze kapışmalarında ise parmağınızı fire tuşu üzerinde tutarak joystickinizi aşağı-yukarı sallamalısınız. Bu sayede rakibiniz kendini toparlamadan ölmüş olacaktır. Bu metod oyununhenem başında da kullanılabilir. Gülmenize bittiginde saatli bombayı kurarak odayı terk edin. Böylece rakibinizin belirğinde - Bang...

## "BREAKTHRU"

- Bu oyunda sonsuz yaşama sahip olmak ve görevinizi başarmak istiyorsanız aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 17 kullanın. İlk üç halkımdan sonra oyun sona erecektir. Ancak yeni bir oyun ile birlikte sonsuz yaşama sahip olduğunuzu göreceksiniz.

```

1 'BREAKTHRU - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Mart 89
10 FOR t=&BE00 TO &BE3E
20 READ a$:a=VAL("&"a$)
30 POKE t,a:NEXT
40 INPUT"0-255":b
50 POKE &BE38,b
60 MEMORY &3000:LOAD""
70 CALL &BE14
80 DATA f3,dd,21,00
90 DATA bf,11,2b,00
100 DATA cd,67,bb,21
110 DATA 37,be,22,f2
120 DATA bc,c3,c9,bc
130 DATA 21,e2,39,36
140 DATA c3,23,36,2a
150 DATA 23,36,be,21
160 DATA 40,00,e5,21
170 DATA 00,bb,e5,c3
180 DATA b7,39,3e,45
190 DATA 32,4b,00,3e
200 DATA 99,32,4e,00
210 DATA f3,f1,c9,3e
220 DATA 03,32,8a,01
230 DATA c3,00,01
240 END
    
```



- Elite'in bu zor oyununda başarılı olabilmek için verdiği 251 poke listesini yazın. Metod Bu sayede 240 yaşama sahip olacaksınız ve görevinizi başaracaksınız.

```

1 'SPACE HARRIER - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Mart 89
10 FOR a=0 TO 15:READ b
20 INK a,b:NEXT
30 MODE 0:BORDER 0
40 LOAD"!screen".49152
50 OPENOUT"d":MEMORY 949
60 CLOSEOUT
70 LOAD"!block".950
80 DATA 0,26,6,0,0,9,2,25,15
90 DATA 3,16,10,13,21,14,20
100 addr=&ED0:FOR x=0 TO 51
110 READ a$
120 POKE addr+x,VAL("&"a$)
130 NEXT:POKE &583,&F
140 CALL 950
150 DATA 5f,48,45
160 DATA 4c,4c,4f,5f
170 DATA 54,48,45
180 DATA 52,45,5f,5f
190 DATA fe,51,c3
200 DATA 32,2e,5f,43
210 DATA 49,41,4f
220 DATA 5f,41,5f,54
230 DATA 55,54,54
240 DATA 49,5f,fe,d1
250 DATA c3,33,2e
260 DATA 5f,5f,5f,44
270 DATA 41,5f,4e
280 DATA 49,43,4f,4c
290 DATA 41,5f,5f
300 END
    
```

### TEYP İÇİN POKE METODLARI

İşte size Crash Mode teyp poke'larını kullanabilmeyi için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metodları hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce "tape" yazmayı unutmayınız.

#### METOD 1

Oyun kasedini başa sarın. POKE listesini bilgisayara girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'ni çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybınız normal olarak çalışacaktır.

#### METOD 2

Bu metod için oyun programının ilk bölümünü atlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'e basın. Önce Play'a sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre içinde "Found Herhangi bir Block 1" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir" in ne olduğu hiç önemli değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu atlamasını söylüyorsa teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla şeyin atlatılması söyleniyorsa belirtilen son şey için "Found" mesajı verildiğinde teybi durdurun.

Teybi durdurduğunuzda "Escape" e basın RUN yazarak Enter yazın. Şimdi önce teyp kısmında Play'a, sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.

## PROBLEMLER

### PCW RENK

Sayın Sizin Amstrad yetkilileri öncelikle böyle bir dergi çıkartarak bizlere yardımcı olduğunuz için teşekkürler. Derginiz inşallah ileriki sayılarda bize daha faydalı olacak. Benim problemim PCW 8512'de koyu yeşil fonu nasıl elde edebileceğim. Bu konuda bana yardımcı olursanız sevinirim.

YUSUF ÖZ  
İSTANBUL

**SAD:** Amstrad PCW serisi bilgisayarlarda renk seçimi olmadıktan sonra normal açılış rengi yada beyazdan başka fon rengi elde etmek mümkün değildir. Parlaklığın önlenmesi için koyu yeşil fon elde etmek istiyorsanız size ekran filtresi kullanmanızı öneririm.

### HAREKETLİ YAZILAR

19 yaşında CPC 6128 kullanıcısıyım. Derginizde benim de merak ettiğim bir konuyu cevaplandırırsanız çok sevinirim. Benim merak ettiğim konu en çok oyun programında gördüğüm hareketli yada yürüyen yazıların nasıl yapıldığı. Cevabınızı merakla bekleyeceğim.

OSMAN YARGICI  
ANTALYA

**SAD:** Özellikle oyun programlarında karşımıza çıkan bu tür yürüyen yazılar Amstrad basic'te genellikle OUT komutu kullanılarak yapılır. Birçok değişik örneği olan bu tür hareketli yazıların nasıl gerçekleştirildiğini anlayabilmemiz için size fikir verebilecek bir örnek programı aşağıda veriyorum.

```
10 BORDER 10
20 INK 1,3
30 INK 0,6
40 CLS
50 PRINT
60 PRINT "Sizin Amstrad"
70 PRINT "Yürüyen Yazı Demosu"
80 OUT &B000,4
90 OUT &B000,2
```

### TAB TUŞU

Derginizi (dergimizi) her ay zevkle okuyan CPC 6128 kullanıcısıyım. Klavyede yer alan TAB tuşunun ne işe

yaradığını bir türlü bulamadım. Bu konuda beni aydınlatırsanız sevinirim.

ÖĞÜZ EFE  
ANKARA

**SAD:** Klavyede yer alan TAB tuşu normal basic türünde herhangi bir işe yaramaz. Başka bir deyişle kontrol Z ile aynı konumdadır. Ancak diğer bazı editör ve kelime-işlemci programlarında sütun atlamak için kullanılır.

### CPC 6128 PROGRAMLARI

Derginizde yer alan program incelemelerini ilgi ile okumaktayım. Ancak CPC 464 kullanıcısı olduğum için. Örneğin Art Studio isimli programı kullanıyorum. Bu ve bunun gibi CPC 6128 için hazırlanmış programların benim bilgisayarında kullanabilmem için ne yapmalıyım.

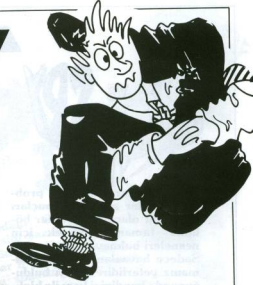
OZAN AKIMAN  
ANKARA

**SAD:** Artık iyi denilebilecek grafik, müzik ve çizim programları sadece CPC 6128 için yazılmaktadır. Bunun nedeni ise CPC 6128'in sahip olduğu ek 64K'lık hafızadır. Bu tür CPC 6128 için hazırlanmış programlara CPC 464 kullanıcılarının kullanabilmeleri için 64K Memory Expansion'a sahip olmaları gerekir. Bu sayede "Advanced Art Studio" veya "Pagemaker" gibi programları CPC 464'te çalıştırabilirsiniz.

### KAYIT HIZI

3 yıldır 464 kullanmaktayım. Gerek kasetteki programları yüklerken gerekse kasete kayıt ederken beklemekten sıkılmaktayım. Yazmış olduğum programları SPEEDWRITE 1 dışında daha hızlı bir biçimde kayıt edebilmek mümkün müdür? Bilgi vermeniz rica ederim.

HAKAN KÜÇÜK  
İZMİR



**SAD:** Amstrad Basic normal kayıt hızı ile birlikte bir üst seviyede kayıt hızı sağlayan SPEED-WRITE 1'i bünyesinde bulundurmaktadır. Bunun dışında bazı ara programları kullanarak kayıt hızını 1'le değiştirebilirsiniz. POKE &B8D1, 0: POKE &B8D2, 25

### KONTROL KARAKTERLERİ

Dört yıldır CPC 464 kullanmaktayım. Basic lisansı konusunda yeterince bilgi sahibi olduğuma inanıyorum. Klavyeden CTRL tuşu ile birlikte çıkan garip karakterlerin ne işe yaradıklarını bir türlü çözemedim. Bu konuda bana yardımcı olmanızı dilerim.

KEMAL SELEK  
KUTAHYA

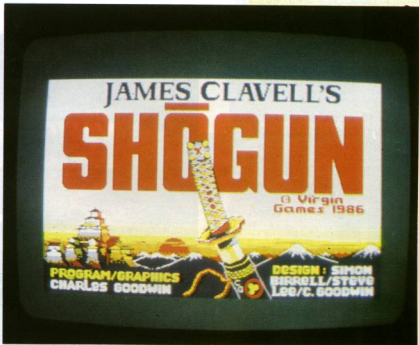
**SAD:** Klavyeden CTRL tuşu ile birlikte elde edilen karakterler kullanım kitabında "Basic Control Karakterleri" başlığı ile anlatılan bölümde yer almaktadır. Control karakterleri PRINT "....." ile kullanılır. Örneğin Control G ile elde edeceğimiz karakteri Print ile vereceğiz bir mesajın başına koyarsanız sesli mesaj elde edersiniz. Bazı Control Karakterlerinin karşılıkları şunlardır; CTRL - X Inverse yazı CTRL - H Cursor sola CTRL - Z Cursor sağa CTRL - K Cursor yukarı CTRL - J Cursor aşağı

## SHOGUN (VIRGIN GAMES)

ÜNLÜ YAZAR JAMES CLAVELL'İN AYNI ADLI ROMANINDAN UYARLANAN VE GEÇTİĞİMİZ YILLARDA TELEVİZYONDA DA OYNAYAN "SHOGUN" DİZİSİNİN ARCADE UYARLAMASI OLAN OYUN; ZEKA, YETENEK VE STRATEJİ FAKTÖRLERİNİ BİR ARAYA TOPLAMA NİTELİĞİYLE HEMEN DİKKAT ÇEKİYOR.

OYUN 17'NCİ YÜZYIL JAPONYA'SINDA GEÇMEKTEDİR. DENİZCI JOHN BLACKTHORNE UĞRADIĞI KAZADAN SONRA JAPONYA KINILARINA ULAŞIR VE BURADA O DEVRİN EN BÜYÜK ASKERİ KOMUTANLIĞI OLAN SHOGUN UNVANI İÇİN ÇARPIŞAN İKİ JAPON ASİLZADESİNİN SAVAŞININ İÇİNE DÜŞER. ANCAK HER NE KADAR KİTAP VE DİZİDE SHOGUN OLMA SAVAŞINI JAPON SOYLU LARI VERDİLERSEDE OYUN İÇERİSİNDE BU SİZİN AMACINIZ OLMAKTADIR. OYUNDA BİRÇOK EKREN VE BİR EKRENLARDA DOLAŞTIRACAĞINIZ BU KARAKTER VARDIR. FAKAT BU KARAKTERİN DİĞER OYUNLARDA OLDUĞU GİBİ DÖVÜŞMEK VE ZIPLAMAKTAN DAHA ÖNEMLİ İŞLEMLERİ MEVCUTTUR.

OYUN SİZİN OYNAYACAĞINIZ KARAKTERİ SEÇMENİZLE BAŞLAR. BUNDAN SONRA İŞE KENDİNİZİ SAHİL GÖRÜNTÜSÜ İÇİNDE BULLURSUNUZ. BURASI BÜYÜK OLASILIKLA OYUNDAKİ İLK KARAKTERLE KARŞILAŞACAĞINIZ BÖLÜMDÜR. BU KARAKTER KARŞINIZA ÇIKTIĞINDA ONA GÜLMİYİ YADA SALDIRMAYI SEÇEBİLİRSİNİZ. BUNU YAPMAK İÇİN SPACE TUŞUNA BASMANIZ DAHA SONRA JOYSTİCK'İ KULLANARAK KÜRSÖRÜ UYGUN İKONUN ÜZERİNE GETİRMENİZ GEREKLİDİR. EĞER RAKİBİNİZE GÜLMİYİ SEÇERSENİZ BU-



NUN ETKİSİ OLURSA BU KARAKTER SİZİN TAKİPÇİNİZ OLACAKTIR. FAKAT HERHANGİ BİR ETKİ GÖRÜLMEZSE O ZAMAN ONA SALDIRARAK ÖLDÜRME-LİSİNİZ. OYUNUN TEMEL AMACIDA BU TEMA ÜSTÜNE KURULMUŞ ÇÜNKÜ YAPMANIZ GEREKEN ŞEY KENDİNİZE 20 TANE TAKİPÇİ BULMAKTIR.

SİZİN PEŞİNİZDEN GELEN KARAKTERLERE KONUŞMA BALONU İÇERİSİNDEKİ ÜNLEM İŞARETİNİ SEÇİP KÜRSÖRÜ EMİR VERMEK İSTEDİĞİNİZ KARAKTERİN ÜZERİNE GETİREK EMİR VERE-

SES .....	%75
GRAFİK .....	%70
OYNANABİLİRLİK .....	%80
DEVAMLILIK .....	%82
SUNUŞ .....	%79
SİZİN AMSTRAD .....	%76

BİLİRSİNİZ. BUNUN DIŞINDA ÇEŞİTLİ NESNELERİ VE EŞYALARIDA YİNE İKONLAR VE KÜRSÖR YOLUYLA TOPLAYABİLİRSİNİZ.

KULLANILABİLECEK DİĞER İKONLAR BİR FONKSİYON YA DA NESNEYİ İNCELEME, OYUNU DURDURMA, HERHANGİ BİR DURUMU KAYDETME, BİR BAŞKA KARAKTERE BİR ŞEY VERME VE DÖVÜŞ İMKANLARINI SAĞLAMAKTADIR.

SONUÇ OLARAK İLGİNÇ ANCAK UZUN BİR OYUN. EĞER ZAMANINIZ BOLSA VE BU TİP EĞLENCELERDEN HOŞLANIYORSANIZ BİZİM 100'DEN FAZLA EKREN GÖRÜNTÜSÜ BULDUĞUMUZ SHOGUN SİZİNDE SEVDİĞİNİZ OYUNLAR ARASINA GİREBİLİR.

**YEŞİL MANİTÖR İÇİN**  
RENKLİ YADA YEŞİL MONİTÖR  
ARASINDA BİR FARK YOKTUR.





## GAME TEST

### KNIGHT-TYME (MASTERTRONIC)

MASTERTRONIC'İN SİHİRLİ ŞÖVALYESİ İLE DAHA ÖNCE "FINDERS KEEPERS" VE "SPELL BOUND'DA KARŞILAŞMIŞTIK. BU SEFERKİ İSE ONUN SERÜVEN SERİSİNİN EN İYİSİ OLAN KNIGHT-TYME. KAHRAMANIMIZIN BU SEFERKİ AMACI 25'NCİ YÜZYILDAKİ BİR UZAY ARACINDAN GEÇMİŞE DÖNMEK.

SİHİRLİ ŞÖVALYENİN YAPMASI GEREKEN ŞEY KENDİSİNİ 25'NCİ YÜZYILDAN YAŞADIĞI ORTAÇAĞ'A DÖNDÜRECEK ZAMAN MAKİNASINI BULMAKTIR. OYUNA USS PİCES GEMİSİNİN YOLCU BÖLÜMÜNDEN BAŞLANIR VE İLK OLARAK GEMİNİN BÖLÜMLERİ VE ÇEVREDEKİ NESNELERİN TANINMASINA ÇALIŞILIR.

OYUNDAKİ EN ÖNEMLİ ÜÇ ODA "BRIDGE", "TRANSPORTER ROOM" VE "TRANSPUTER ROOM'DUR. TRANSPUTER GEMİNİN BİLGİSAYAR MERKEZİDİR VE OYUNUN İLK BÖLÜMÜNDE İHTİYACINIZ OLACAK BİR ÇOK ÖNEMLİ BİLGİYİ SİZE SAĞLIYACAKTIR. BRIDGE GEMİNİN İDARE EDİLDİĞİ MERKEZDİR ANCAK BUNU YAPABİLMEK İÇİN HEM GEREKLİ YETKİYE HEM DE BİLGİNE SAHİP OLMALISINIZ. TRANSPORTER'DA SİZ UZAY GEMİSİNİN YÖRÜNGESİNE GİRDİĞİ GEZEGENLERE İNMEMİZE OLANAK SAĞLIYACAKTIR, ANCAK BUNUN İÇİNDE ÖNCE ONU ÇALIŞTIRABİLMEYİNİZ ŞARTTIR.

KAHRAMANIMIZ SAĞA VE SOLA HAREKET EDİP EŞYALARIN ÜZERİNE SİÇRABİLİR ANCAK ESAS KONTROL BİR DİZİ "WINDOW MENÜ" İLE SAĞLANMAKTADIR. BU MENÜLERDE ÇEŞİTLİ NESNELERİN KONTROLÜ, TANINMASI ALINMASI YADA VERİLMESİ GİBİ KOMUTLAR MEVCUTTUR.

HER ZAMAN ORTAYA ÇIKMAYABİLEN VE DAHA DEĞİŞİK KULLANIMLARI OLAN BAŞKA KOMUTLARDA MEVCUTTUR. KARAKTERLERE OKUMALARI, HABERLEŞMELERİ GEMİYİ HAREKET ETTİRMELERİ GİBİ EMİRLERİ BU YOLLA VEREBİLİRSİNİZ. OYUNDA İLERLEDİKÇE KULLANMANIZA İZİN VERİLECEK KOMUT MİKTARIDA ARTACAKTIR.

SİSTEMİ TAM KAPASİTE İLE KULLANMAK BİR AZ ZAMANALACAKTIR, FAKAT İLK KURAL OLARAK BAŞLAMAK İÇİN HERŞEYİ DENEME PRENSİBİNİ UNUTMAMALISINIZ. BİR PROBLEMI ÇÖZMEK YADA BELİRLİ İŞLERİ YAPMAK ÇEŞİTLİ YERLERDE BELİREN İPUÇLA-



RINI MANTIKSAL BAĞLARLA BİRLEŞTİREREK SAĞLANIR.

OYUNDAKİ DİĞER KARAKTERLER ÇOK ÖNEMLİDİR, VE ÇOK ÇEŞİTLİ ŞEKİL VE BÜYÜKLÜKLER DE GELİRLER. BUNLAR DROİDLERDEN, BİLGİSAYARLARA, İNSANLARDAN, DÜŞMANLARA KADAR ÇOK ÇEŞİTLİ OLACAKTIR. BAZILARINI SİZİN İÇİN BİRŞEYLER YAPMADA KULLANABİLECEĞİNİZ GİBİ BAZILARININ TAŞIDIĞI NESNELERDEN DE YARARLANABİLİRSİNİZ. ANCAK ONLARLA ÇALIŞMAK HER ZAMAN KOLAY OLMAZ.

OYUNUN TAMAMINDA ANRINTININ VE ETKİLİ MİZAH ANLAYIŞININ YER ALDİĞİNİ SÖYLEYEBİLİRİZ. BUNUN EN GÜZEL ÖRNEĞİ İSE KAHRAMANIMIZIN GAZ MASKESİ GİNDİKTEN SONRA EMİR VERMEYE ÇALIŞMASIDIR. EĞER BÖYLE BİR DURUM OLURSA DİĞER KARAKTER BOĞUK VE ANLAŞILMAZ BİR SES DUNACAK VE İŞLERİNE DEVAM EDECEKLERDİR.

ANCAK HAKKINDAN GELMENİZ GEREKEN BAZI PROBLEMLER VE YAPILMASI GEREKEN BAZI İŞLER VARDIR. ÖRNEĞİN İLK BİR İKİ SAATİNİZİ UZAY GEMİSİNİ ARAŞTIRMAKLA GEÇİREREK BİR AZ SIKILABİLİRSİNİZ ANCAK BU-

NUNLA HEMEN PES ETMEYİN.

OYUNUN BİZİ HAYAL KIRIKLIĞINA UĞRATAN TEK YÖNÜ GRAFİKLERİN RENK YÖNÜNDE ZANIF OLUŞLARINDI. ANCAK BUNUN YEŞİL MONİTÖRÇÜLER İÇİN İYİ BİR HAYAT OLUŞU BİZİ BİR NEBZE RAHATLATTI. FAKAT OYUNUN TÜMÜ GÖZÜNÜNDE BULUNDURULURSA ESPRİLER, ANRINTI, BULMACALAR ZORLUK VE İŞİN BOYUTLARI BU OYUNU DOĞAL OLARAK ZİRVEYE TAŞINACAKTIR. BU KADAR KALİTELİ BİR OYUNUN HER AMSTRAD'İNİN KOLEKSİYONUNDA BULUNMASI BİZE GÖRE GERÇEKTEN GEREKLİ.

SES	%50
GRAFİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%66
DEVAMLILIK	%70
SUNUŞ	%68
SİZİN AMSTRAD	%69

### YEŞİL MONİTÖR İÇİN

RENKLER HERHANGİ BİR ÖZELLİK KAT MADİĞİNDAN, PROBLEM YOKTUR.



## GAME TEST

### KUNG-FU MASTER (U.S. GOLD)

POPÜLER DOĞU DÖĞÜŞ SANATLARI İLE İLGİLİ BİR UYARLAMA DAHA, ANCAK BU SEFERKİNDE DİĞERLERİNDE OLDUĞU GİBİ BİREYSEL DÖĞÜŞLER VE AYRINTILI MANEVRALAR YERİNE AMAÇ MÜMKÜN OLAN EN FAZLA SAYIDA ADAM ÖLDÜRMEKTİR, BU KADAR AŞIRI VAHŞETİN SEBEBİ İSE 5 KATLI BİNANIN EN ÜST KATINDA TUTSAK OLAN GÜZEL KADINI KURTARMAKTIR.

5 BÖLÜMDEN İSTEDİĞİNİZ HERHANGİ BİRİNE GELİŞMİŞ ASANSÖR YARDIMI İLE ULAŞABİLİRSİNİZ. ASANSÖRDEN İNDİĞİNİZDE DE KENDİNİZİ HAREKETLİ BİR KORİDÖRDE BULURSUNUZ. AMACINIZ SİZİ BİR SONRAKİ BÖLÜME ULAŞTIRACAK ASANSÖRE ULAŞMAKTIR, TABİİ BU ARADA AMACINIZA ULAŞMANIZI ENGELLEMELİK İÇİN BİRÇOK ŞEYİN BAŞINIZI MÜSALLAT OLACAĞINI SÖYLEMEYE BİLE GEREK YOK. BUNLARIN BAZILARINI YUMRUK VE TEKMELERLE SAF DIŞI EDEBİLMEYİZE RAĞMEN BAZILARINDAN SADECE KAÇABİLİRSİNİZ.

BİRİNCİ BÖLÜMDE SİZE ZARAR VERECEK FAZLA BİR ŞEY YOKTUR, ANCAK SADECE ASANSÖRÜN BAŞINDA BEKLEMENİZ VE YAKININA GİTTİĞİNİZDE SİZE DOĞRU KOŞACAK OLAN MUHAFIZDAN DA YUMRUK VE TEKMELERLE KURTULABİLİRSİNİZ. FAKAT MUHAFIZIN SİZİ KUÇAKLAMAMASINA DİKKAT EDİN, EĞER BUNDAN KURTULAMAZSANIZ YAPABİLECEĞİNİZ TEK ŞEY JOYSTİCKİNİZİ DELİCE SAĞA SALLAMAKTIR. MUHAFIZIN SİZİ TUTTUĞU SÜRECE ENERJİ SEVİNİZİN DÜŞECEK VE BU SEVİYE SIFIRLANDIĞINDA BÖLÜMÜN BAŞINA DÖNMEYİ GEREKEKTİR.

İKİNCİ BÖLÜME GEÇEBİLMEYİ İÇİN DÜVÜŞMENİZ GEREKEN SON RAKİBİNİZ GARDİYAN OLACAKTIR. ONDAN KURTULMAK İÇİN ENERJİNİZİ BİTİRENE KADAR DÖVMEYİSİNİZ. BUNU BAŞARDIĞINIZ TAKDİRDE SİZİ İKİNCİ BÖLÜME GÖTÜRECEK ASANSÖRÜ KULLANABİLİRSİNİZ.

BU BÖLÜMDE İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞACAKTIR, ÇÜNKÜ BİRÇOK YENİ DÜŞMANLA KARŞILAŞMANIZ GEREKEKTİR. BUNLARIN ARASINDA TAVANDAN DÜŞEN ŞİŞELER VE TOPLAR (BUNLAR YERE DEĞDİKLERİNDE YILAN VE EJDERHALARA DÖNÜŞECEKTİR)

GİBİ ŞEYLERİ SAYABİLİRİZ. BUNLARI ZARARSIZ HALE GETİREREK OLDUKÇA YÜKSEK PUAN ALMANIZ MÜMKÜN OLSADA TEDBİRİ ELDEN BIRAKMAMALISINIZ. BUNLARI GEÇEBİLİRSENİZ KARŞINIZA DÜVÜŞÜÇLER ÇIKACAKTIR. DÜVÜŞÜÇLERİN BİR KISMI BİÇAK ATACAĞI İÇİN DİKKATİ ELDEN BIRAKMAMAK SİZİN LEHİNİZ OLACAKTIR.

CUT. HER NE KADAR HAREKETLERİN YER ALDIĞI ALAN YARIM EKRRAN BÜYÜKLÜĞÜNDE OLSADA GRAFIKLERE BİR ŞEY DEMEK MÜMKÜN DEĞİL. SES

SES .....	%70
GRAFIK .....	%84
DYANABILİRLİK .....	%88
DEVAMLILIK .....	%85
SUNUŞ .....	%86
SİZİN AMSTRAD .....	%90



EN ÇOK BİÇAKLARA DİKKAT EDİN ÇÜNKÜ EN FAZLA ENERJİ KAYBINA BİÇAKLAR YOL AÇAR VE BÖLÜMÜN SONUNDAKİ GARDİYAN İÇİN OLDUKÇA FAZLA ENERJİ GEREKİR.

OYUNUN DYNANABILİRLİĞİ SADECE ZOR OLUŞU SEBEBİYLE DEĞİL BİRÇOK İMKANSİZ DURUMU VE BİRAZ DA ŞANS FAKTÖRÜNÜ İÇERDİĞİ İÇİN ÇOK GÜZEL. HEMEN ŞUNU EKLEYELİM BİRÇOK ZORLUK OLMASINA RAĞMEN HEPSİYİ LE BAŞETMENİN DE BİR YOLU MEV-

EFEKTLERİ YETERLİ ANCAK MÜZİĞİN OLMAYIŞI BÜYÜK BİR EKSİKLİK.

EĞER KENDİNİZE GÜVENİYOR VE JOYSTİCKİNİZİ KIRMAKTAN KORKMUYORSANIZ BU OYUNU KAÇIRMAYIN.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İKİNCİ BÖLÜME GEÇİN.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖR İÇİN BİR SORUN YARATMAMAKTADIR.



İLK BOND OYUNU OLAN A VIEW TO A KILL PEK ÇOK KİŞİNİN UMDUĞUNU VEREMEMİŞTİ. ANCAK BU SEFERKİ PEK DE ÖYLE GÖZÜKMÜYOR. FİLMİNİ GÖRME İMKANIMIZ OLMADIĞI İÇİN OYUNUN FİLME NE KADAR YAKLAŞTIĞINI SÖYLEMEYİZ MÜMKÜN DEĞİL. FAKAT BU ŞEKİLDE SADECE OYUNU DEĞERLENDİRİP FİLMDEN ETKİLENMEDİĞİNİZ İÇİN BUNUN PEK DE KÜTÜ OLMADIĞINI SÖYLEYEBİLİRİZ.

OYUN HERBİRİ FİLMDEN BİR SAHNEYİ GÖSTEREN 8 BÖLÜMDEN OLUŞMAKTADIR. SAĞAĞA SOLA DOĞRU KAYAN SEVİNELERDE HERBİRİNE FARKLI TEHLİKELERİ SAVUŞTURMAK SÜRETLİLE İLERLEMENİZ GEREKLİDİR. DURUP, KOŞABİLECEĞİNİZ GİBİ ZIP-LAMA YADA ÖNE DOĞRU NUVARLANMA ŞANŞINIZ DA VARDIR. JOYSTİK'İ SOLA DOĞRU HAREKET EDERSENİZ TAŞIDIĞINIZ SILAHIN NİŞANGAH GÖREVİNİ YAPACAK BİR KÜRSÖR EKRAÑA ÇIKACAKTIR.

İLK BÖLÜM GİBRALTAR'DIR. BURADA SAS'LARA KARŞI TEHLİKESİZ BİR YETENEK TESTİ GEÇİRMEKTESİNİZ. ANCAK ETRAFINDA SİZİ ÖLDÜRMEK İÇİN DOLANAN BİR DE DÜŞMANINIZ



OLACAKTIR. SAS ADAMLARI ARKA FONDA YER ALACAK VE SİZE ATEŞ EDECEKLERDİR; BU ESNADA SİZ ÖNÜ- NÜZE ÇIKACAK KAYALARIN ÜZERİNDEN ZIPLAMALISINIZ. BÖLÜMÜ BİTİR- BİLMEK İÇİNSE DÜŞMANINIZI YÜR- MÄZ GEREKECEKTİR.

MERMİLERİN SİZE YURMASIYLA YADA ÖNÜZE ÇIKAN ŞEYLERE TAKILIP DÜŞMENİZLE GÜÇ GÖSTERGENİZ AZA- LAÇAKTIR. BU GÖSTERGE SIFIRA ULAŞTIĞINDA SAHİP OLDUĞUNUZ 5 HAKTAN BİRİNİ KAYBEDERKEN BULL- DUĞUNUZ BÖLÜMEDE YENİ BAŞTAN

BAŞLAMANIZ GEREKECEKTİR. GÜCÜ- NÜZ ÇOK HIZLI AZALABİLECEĞİ İÇİN ÇOK DİKKATLİ OLMALISINIZ.

BÖLÜMÜN SONUNDA O'NUN LABORA- TUARINI TEMSİL EDEN BİR EKRA- N BELİRİR. BURADA SÜREKLİ TAŞIDIĞI- NIZI TABANCANIZ WALTHER PKK'YA EK OLARAK TAŞIMANIZA İZİN VERİLECEK 4 SILAH YADA NESNEDEN BİRİNİ SEÇME ŞANŞINIZ OLACAKTIR. KARAR VERMEK İÇİN ÇOK KISA BİR SÜRENİZ OLMASI YANINDA BİR BAŞKA SORU- NUNDA BURADAKİ NESNELERDEN SA- DECE BİRİNİN BİR SONRAKİ BÖLÜMEDE

BARRY MC GUIGAN'S BOXING (ACTIVISION)



ESAS STRATEJİ KAMP ÇALIŞMASINA AYRILAN HAFTALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ İLE BAŞLAYACAKTIR. BU BÖLÜMDE HEAVY BAĞ, HİGH T BAĞ, SPARRING, ROADWORK, WEIGHTS BULUNMAKTADIR VE SİZE VERİLEN HAFTA SAYISINI BUNLARIN ARASINDA YETENEKLEİNİZİ ARTTIRACAK ŞE- KİLDE DAĞITMANIZ GEREKLİDİR.

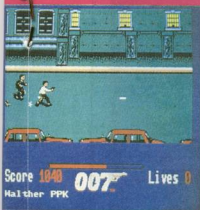
DÖVÜŞLER 10 YA DA 12 ROUNDLUK MAÇLAR HALİNDEDİR. HER ROUND 3 DAKİKA SÜRER. (GERÇEK ZAMANA GÖRE DAHA HIZLI OLARAK) MAÇTA BOKSÖRLER DÖVÜŞ STİLLERİNE UYGUN OLARAK OTOMATİK ŞEKİLDE HAREKET EDERLER. BÖYLELİKLE SİZE YÜRÜŞLERDE KONSANTRASYON SAĞ- LAMANIZ İÇİN BÜYÜK BİR OLANAK VERİLMİŞ OLU.

HER İ  
GERE  
KNOD  
ONU  
TEK  
SİNİ  
PUAN  
ULAŞ  
HER  
OLAC  
SÖR  
LAR  
TIR  
SIRAL  
VE A  
DUĞ  
CAKT  
STR  
NEF

# BOND 007

VING DAYLIGHTS

DOMARK)



## GAME TEST



SİZİN İÇİN GEREKLİ OLACAK OLMASIDIR.

İkinci bölümden itibaren diğer bütün bölümlerde peşinizden ayrılmayacak olan KGB ajanı Koskov'la olan maceralarınız başlayacaktır. Üçüncü kısımda üzerinize şeyler fırlatılırken zip-layarak bunlardan kurtulmaya çalışmalısınız. Bir sonraki bölümde biraz zorlanabilirsiniz, çünkü burada hem sütçü hem de helikopter size bombalar fırlatacaktır.

KAYNAKTA OLAN EKRAK OLDUKÇA İYİ YAPILMIŞTIR. AYNI ŞEKİLDE BOND'UN VE BİRKAÇ DİĞER KAREKTERİN ANİMASYONUNDA MÜKEMMELDİR. BİR İŞ EKRAKINDA VE BÖLÜM ARALARINDA BOND MÜZİKLERİNDEN GÜZEL ÖRNEKLER VERİLMİŞTİR.

BU SON BOND OYUNU OLDUKÇA EĞLENCELİ VE ZEVLİ. BU OYUNLA İLGİ EN ÖNEMLİ KRİTİĞİMİZ EKRAKLARDA ORTAYA ÇIKAN KİŞİLERİN ATIŞLARINDAN KAÇIŞIN ZOR OLMASI VE BUNUNDA YETENEKLERİ KULLANILMAZ DURUMA GETİRMESİDİR. FAKAT YİNE KOLLEKSİYONUNUZA EKLENİLMESİ GEREKİR.

SES	%73
GRAFİK	%79
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%82
SUNUŞ	%86
SİZİN AMSTRAD	%87

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 10.000 PUAN.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN  
RENKLER HERHANGİ BİR  
ÖZELLİK TAŞIMAMAKTADIR.

R DÖVÜŞ UZUN SÜRELİ STRATEJİ BEKLETİRİR. MAÇTA RAKİBİNİZİ YA DÖK—OUT ETMENİZ Kİ BUNUN İÇİN BİR KAÇ KEZ YERE DÜŞÜRMEK VE KLİ VURUŞLA SONUÇA GİTMELİDİR YA DA KENDİNİZİ KORUYARAK AN ALICI VURUŞLARLA SONUÇA İŞMAYA ÇALIŞMALISINIZ.

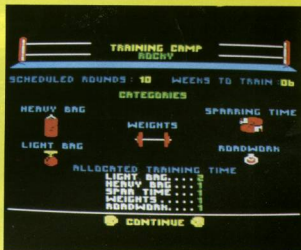
R ROUNDDAN SONRA BİR ARA ÇAKTIR. BU ARA ESNASINDA BOKSÖLERİN ROUNDDA ALDIKLARI PUANLARI VE STATÜLERİ GÖSTERİLECEKİR. EĞER MAÇI KAZANABİLİRSENİZ ALAMADAKİ YERİNİZ YÜKSELECEKİR. ARTAN KAZANCINIZLA SAHİP OLUNUZ ÖZELLİKLER DAHADAA ARTA- TIR.

ATAJİ, TAKTİK VE ARCADENİN ES KESEN KARIŞIMI İLE ORTAYA

ÇIKAN VE BELKİDE BUGÜNE KADAR YAPILANLAR İÇERİSİNDE GERÇEĞE EN YAKIN OLAN BOKS SİMÜLASYONU BARRY MC GULIGAN'IN BOKSING ANLATIL- MAKLA BİTİRİLECEK GİBİ DEĞİL. ANCAK ŞU KADARINI SÖYLEYELİM Kİ BOKSTAN HOŞLANMAYANLAR DIŞIN- DAKİ HERKEŞİN ZEVLKE OYNAYABİL- CEĞİ BİR OYUN.

SES	%45
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%83
DEVAMLILIK	%81
SUNUŞ	%80
SİZİN AMSTRAD	%82

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: SİRALAMADA 15'NCİLİĞE YÜKSELİN.





## GAME TEST

### RAID OVER MOSCOW (U.S. GOLD)

BU OYUN BİZİ ŞİMDİYE KADAR EN FAZLA UĞRAŞTIRANLARIN BAŞINDA YER ALDI. HANGARDAN BİR UÇAK ÇIKARANA KADAR EN AZ 6 TANEŞİNİ KAYBETTİK.

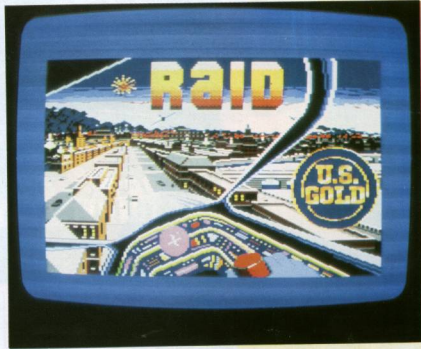
OYUN WAR GAMES İLE ZAXXON ARASINDA BİR BAĞLANTI OLACAK NİTELİKTE. SENARYO DÜNYANIN BİR UYDUDAN GÖZÜKMEŞİYLE BAŞLIYOR. SONRA BİRDEN DOĞUDAN BELİREN FÜZELERE KARŞI BİR BARIŞ AŞIĞI OLARAK SİZİN İŞE EL ATMANIZ GEREKİR.

FİRE TUŞUNA BASMAK SURETİYLE KÜÇÜK SARİ UÇAKLARLA DOLU BİR HANGAR GÖRÜNTÜSÜNE ULAŞILYOR. AMAÇ BU UÇAKLARI KULLANARAK BATIYA YÖNELEN FÜZELERİ DURDURMAKTIR. ANCAK ONLARI HANGARDAN ÇIKARMAK HİÇ DE KOLAY OLMAYACAKTIR. EĞER UYGUN HIZ VE YÖN SAĞLANAMAZSA UÇAKLAR DUVARLARA ÇARPIP PARÇALANIRLAR.

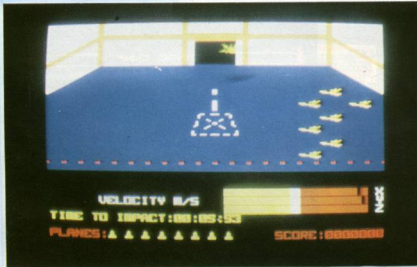
SONUÇ OLARAK HANGARDAN UÇAK ÇIKARMAI BAŞARDIĞINIZDA TEKRAR İLK EKRAAN BELİRECEKTİR. BURADA SİZİN UÇAĞINIZI TEMSİL EDEN KÜÇÜK BEYAZ BİR NOKTA FÜZE ÜSSÜNÜN BULLUNDUĞU YERE DOĞRU YÖNLENDİRİLECEKTİR. ÜSSÜN BULLUNDUĞU BÖLGEYE ULAŞTIĞINIZDA UÇAĞINIZLA ÇEŞİTLİ ENGELLERİ AŞARAK Kİ BUNLAR RADAQLAR, TANKLAR, UÇAKLAR,

FÜZELER GİBİ NESNELERDİR. FÜZE SİLÖSUNA ULAŞMALISINIZ. BU BÖLÜMDEKİ GRAFİK VE SES EFEKTLERİ GERÇEKTE ETKİLEYİCİ.

SİLÖYE ULAŞTIĞINIZDA HEM SİZE ATEŞ EDEN UÇAKLARDAN KAÇIP HEM DE YENİ ATEŞ GÜDÜ OLAN SİLÖLARI YOK ETMELİSİNİZ. BİR SİLÖYÜ YOK



SES .....	%60
GRAFİK .....	%75
OYNANABİLİRLİK .....	%78
DEVAMLILIK .....	%80
SUNUŞ .....	%79
SİZİN AMSTRAD .....	%77



EDEBİLECEĞİNİZ ANI EKRAANDA HEDEFİ KİTLENİLDİĞİNİ BELİRTEN UYARI ÇIKTIĞINDA ANLAYACAKSINIZ. BUNDAN SONRA YAPACAĞINIZ BİR İKİ ATEŞ SİLÖYÜ HAVAYA UÇURACAKTIR. ANCAK OYUNUN TAMAMININ BİR ZAMAN LİMİTİNE BAĞLI OLDUĞUNU VE DOLAYISYLA İŞİ UZATMANIN SİZE PAHALINA PATLAYACAĞINI UNUTMAYIN.

ARCADE MERAKILARININ KAÇIRMA-MASI GEREKEN BİR OYUN.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE PROBLEM YARATMIYOR.



## GAME TEST

KANE (MASTERTRONIC)

ŞERİF WILLIAM KANE OLARAK AMACINIZ KIZILDERİLİLERLE BARIŞ SAĞLAYARAK BATINI TEMİZLEMektir. OLAYLAR 4 AŞAMALI BİR ARCADE OYUNUNDA BİRBİRİNİ TAKİP EDECEKTİR.

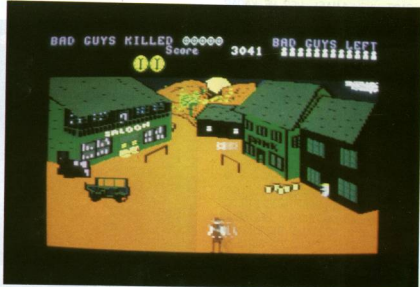
4 BÖLÜM BİRBİRLERİYLE ZAYIF BAĞLANTILAR İÇİNDE OLSA DA HEPSİNİN EĞLENCELİ VE ETKİLEYİCİ GRAFİKLERİ VARDIR. BAŞLANGIÇ BÖLÜMÜ BİR KIZILDERİLİ KAMPININ BULUNDUĞU KANYONDA GEÇMEKTEDİR. KIZILDERİLİLERLE BARIŞ YAPMANIZI SAĞLAYACAK PARALARİ ELDE ETMEK İÇİN GEÇEN KUŞLARI VURMALISINIZ. BU SAYEDE ELDE EDECEĞİNİZ PARALAR HEM KIZILDERİLİLERLE BARIŞI SAĞLAYACAK HEM DE DAHA SONRAKİ BÖLÜMLERDEKİ HAKLARINIZI OLUŞTURACAKTIR. OYUN BAŞLADIĞINDA ŞERİF ELİNDE BİR OK VE YAYLA EKTRANIN SAĞ ALT KÖŞESİNE GİDER. KUŞLAR SOLDAN SAĞA DOĞRU UÇARKEN SİZ EKRANDAKİ KÜRSÖRLA ATIŞI NEREYE YAPACAĞINIZI TESBİT EDEBİLİRSİNİZ.

ATIŞI YAPMAK İÇİN GEREKLİ ZAMANI BULMAK ÇOK ZOR OLMAYACAKTIR. KUŞU VURDUĞUNUZDA YERE DÜŞECEKTİR. BELİRLİ SAYIDA OKUNUZ VARDIR VE YAPACAĞINIZ HER BOŞ ATIŞ SİZE BİR OKA MALOLACAKTIR. İSABETLİ ATIŞLAR DA İŞE SAYI AYNI KALMAKTADIR. VURDUĞUNUZ VE KAÇIRDIĞINIZ KUŞLARIN SAYISINI EKRANDAKİ TABLOLARDAN GÖRMENİZ MÜMKÜNDÜR.

MÜMKÜN OLDUĞU KADAR ÇOK KUŞ VURDUKTAN SONRA (BUDA MÜMKÜN OLAN EN ÇOK OYUN HAKKI DEMEKTİR.) ŞERİF ÇÖL DEN GEÇEREK KANE KASABASINA ULAŞMALIDIR. BU BÖLÜMDE AT VE BİNİCİSİ ÇOK İYİ ANİME EDİLMİŞTİR. BURADA DİKKAT ETMENİZ GEREKEN HUSUS BELİRLİ YERLERDE KAYALARIN VE ÇALILARIN ÜZERİNDEN ATLANMANIZ GEREKTİĞİDİR. AKSİ TAKİRDE AT ŞERİFİ ÜZERİNDEN FIRLATACAKTIR. KASABAYA VARMANIZ İÇİN BELİRLİ BİR ZAMAN LİMİTİ MEVCUTTUR. VE HEM AT TAN ATILMAK HEM DE ZAMAN LİMİTİNİ AŞMAK SİZE BİR HAK KAYBINA PATLAR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE RAHATLIKLA OYNANABİLİR.



KASABAYA ULAŞTIĞINIZDA ŞERİF EK-RANIN ALTINDA OLMAK KANDIYLA ANA CADDENİN GÖRÜNTÜSÜNÜ GÖRECEKSİNİZ. ÇEVREDEKİ BİNALARDAN HAY-DUTLAR BİRAN İÇİN BELİRİP ATEŞ EDEREK KAYBOLAÇAKLARDIR. ONLARI VURMAK İÇİN KÜRSÖRÜ ÜSTLERİNE GETİRİP YOKOLMADAN ÖNCE ATEŞ ETMELİSİNİZ. HER ALTI ATIŞTAN SONRA TABANCANIZI DOLDURMANIZ GEREKECEKTİR.

YETERLİ SAYIDA HAYDUT VURDUĞU-NUZDA SIRA BİR TRENI YAKALAYIP DURDURMAYA GELECEKTİR. ANCAK BUNUN SEBEBİNİ ANLAYABİLMİŞ DE-ĞİLİZ. BU BÖLÜM ÇÖLDEKİNE BENZE-MEKLE BİRLİKTE ÇOK DAHA ZORDUR. TREN DEN ÇOK AZ DAHA HIZLI GİTMEYE DİKKAT ETMELİSİNİZ.

EĞER DÖRT BÖLÜMÜDE BİTİREBİLİR-SENİZ HERŞEY YENİ BAŞTAN BAŞLI-YACAKTIR. ANCAK DOĞAL OLARAK

DAHA ZOR ŞEKİLLERİYLE. TOPLAM 4 BÖLÜM VE 3 ZORLUK DERECESİNDEN OLUŞAN OYUNUN BÖLÜMLERİ HEM TEK BAŞLARINA HEM DE BİR ARAYA GELDİKLERİNDE OYNANABİLİRLİĞİ YÜKSEK KALİTELİ BİR OYUN OLUŞTURMAKTADIRLAR. ANCAK OYUNUN EN ETKİLEYİCİ BÖLÜMLERİNİN AT BİME

SES .....	%80
GRAFİK .....	%82
OYNANABİLİRLİK .....	%88
DEVAMLILIK .....	%85
SUNUŞ .....	%87
SİZİN AMSTRAD .....	%85

KISIMLARI OLDUĞUNU SÖNLEMEK HERHALDE HAKSIZLIK SAYILMAZ.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İLK ÖÇ BÖLÜMÜ BİTİRİN.



## GAME TEST

### GHOST'N GOBLINS (ELITE)

ELİTE SOFTWARE'İN BİR BAŞKA ARCADE UYGULAMASI. HER NE KADAR AÇIKLAMALARI BİRAZ KISANSADA DAHA ÖNCE "GREEN BERET" LA TANIŞMIŞ OLANLARIN HEMEN KAVRINIYABİLECEKLERİ BİR OYUN.

OYUNDA KONTROL ETTİĞİNİZ KARAKTER BİR ŞÖVALYE VE YAPACAĞINIZ İŞDE ŞÖVALYELERİN EN İYİ YAPTIKLARI İŞ. YANI ZOR DURUMDAKİ GÜZEL PRENSESİ KURTARMAK. BUNU YAPMAK İÇİNSE PERİLER, RUHLAR, HAYALETLER GİBİ GECEYARILARI ÇİĞLİKLER ATARAK DOLAŞAN BİRÇOK SEYİN HAKKINDAN GELMENİZ GEREKLİ OLACAKTIR. SOLDAN SAĞA HAREKET EDEREK BİR MİKTAR EKRANI GEÇMENİZ GEREKLİDİR. HERHANGİ BİR EKCRANIN EN SAĞINA ULAŞTIĞINIZDA BİR SONRAKİ EKCRAN KAYARAK ORTAYA ÇIKACAKTIR.

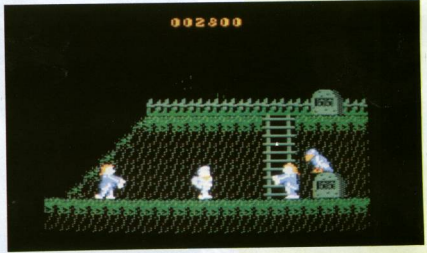
KAHRAMANIMIZ SONSUZ SAYIDA BİÇAKLA SİLAHLANDIRILMIŞTIR AYRICA KENDİSİNE YÖNELEN TEHLİKELERDEN KURTULMAK İÇİN ZIPLAMA, EĞİLME

#### YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL VEYA RENKLİ MONİTÖR  
ARA SINDA BİR FARK YOKTUR.

VE TIRMANMA GİBİ YETENEKLERİDE VARDIR. İLK PROBLEMİNİZ ZOMBİLERLE OLACAKTIR. BUNLAR MEZAR TAŞLARINDAN ÇIKARAK SİZE DOĞRU İLERLEYEN YARATIKLARDIR. ONLARDAN KURTULMAK İÇİN BİÇAK FIRLATMANIZ GEREKECEKTİR AKSİ TAKDİRDE MEZAR TAŞLARININ ÜSTÜNDEN GEÇMEZSİNİZ.

BİR MÜDDET SONRA FON DAHA DETAYLANACAK VE ORTAYA ÇIKACAK MERDİ-



VENLE ŞÖVALYE BİR PLATUYA TIRMANABİLECEKTİR. BU BÖLÜMDE DE YİNE ZOMBİLER KARŞINIZDA OLACAKLAR. AYRICA BUNLARA EK OLARAK KUŞLAR VE TAŞ FIRILATAN BİTKİLER BAŞ ETMENİZ GEREKEN YENİ NESNELER OLARAK ORTAYA ÇIKACAKLARDIR. BUNLARIN TAMAMI BİÇAKLA ÖLDÜRÜLEBİLİR. EĞER ÖLDÜRÜLECEK OLURSANIZ OYUN BİR ARA NOKTADAN TEKRAR BAŞLIYACAKTIR.

OYUNDAKİ İKİNCİ BAŞLANGIÇ NOKTASI SİZİ FARKLI BİR BÖLÜME GÖTÜRECEKTİR. BURADA İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞIR. ÇÜNKÜ ÖNCE BİR SUYUN ÜSTÜNDEN ATLAMANIZ DAHA SONRA İŞE UÇAN HAYALETLERDEN KURTULMAYA ÇALIŞIRKEN AYNI ZAMANDA DA ÖNÜNÜZE ÇIKACAK SU BİRİKİNTİLERİNE DÜŞME SAVAŞI VERECEKSİNİZ. EĞER BURAYI GEÇEBİLİRSENİZ UZUNLUĞU İLE SİZİ ŞAŞIRTAN İNCİ BÖLÜ-

MÜN EN ZOR BÖLÜMÜNE BAŞLAYABİLİRSİNİZ.

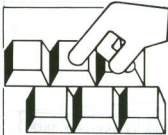
BURADA UÇAN HAYALETLER, KANATLI CANAVARLAR TAŞ FIRILATAN BİTKİLER, AŞAĞI YUKARI HAREKET EDEN GARDİYANLAR VE BUNLAR YETEMİŞ GİBİ BİR DE DÜŞMEMEYE UĞRACAĞINIZ SU BİRİKİNTİLERİ YER ALMAKTADIR. EĞER BU BÖLÜMDE BİTİREREK OYUNUN İLK BÖLÜMÜN SONUNA ULAŞABİLİRSENİZ ARTIK OYUN ESKİYE NAZARAN DAHA KOLAY GÖZÜKECEKTİR ÇÜNKÜ HAREKET EDEBİLECEĞİNİZ YÖNLER FAZLALAŞACAKTIR.

MEVCUT DÖRT BÖLÜMÜN TAMAMI FARKLI GÖRÜNTÜLERLE ÇIKAR VE HEPSİDE BİRBİRİNDEN ZORDUR. YETERLİ DİYEBİLECEĞİMİZ GRAFİK VE ANİMASYONUN YANINDA ETKİLİ MÜZİKDE HESABA KATILINCA OYNANABİLİRLİĞİ YÜKSEK BİR OYUN DEMEK YANLIŞ OLMAZ. EĞER GREEN BERET'İ OYNADINIZ VE SEVDİYSENİZ BUNLUDA KAÇIRMAYIN. EĞER GREEN BERET'LA TANIŞMADINIZ BİR OYUN SİZE ONU DA ALDIRACAKTIR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İKİNCİ BÖLÜME GEÇMEYİ BAŞARIN.

SES	%65
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%76
DEVAMLILIK	%80
SUNUŞ	%82
SİZİN AMSTRAD	%77





## PROGRAM

# SmART

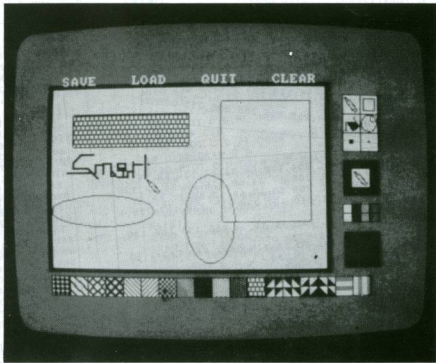
SmART uzun ancak son derece güzel bir çizim programıdır. Gelişmiş programlarda bulunan windowlar, iconlar ve kursor gibi öğelerin tamamı bu ilginç programda bulunmaktadır. Kursor tuşlar yada joystick ile kontrol edilebilir.

Programın orijinal dökümü çalıştırıldığında kursor tuşlar ile kontrol edilecektir. Eğer joystick kullanmak istiyorsanız 20'nci satırdaki KE=1'i KE=0 olarak değiştirmeniz yeterli olacaktır.

Ekrandaki geniş boş alan çizim sahasıdır. Sağ üst köşeden başlayan iconlar çizgi kutu, daire gibi cisimleri çizmenizi sağlayacaktır. Ayrıca yine bu iconlar arasında çizdiğiniz şekillerin içini doldurmak amacıyla kullanabileceğiniz ve istenildiğinde ekranın altındaki 18 desenin herhangi birini seçmenizi sağlayan bir icon daha bulunmaktadır.

Programdaki renkleri f0, f1, f2, ve f3 tuşları ile değiştirebilirsiniz.

İstediğiniz herhangi bir iconu seçmek için kursoru istenilen iconun üzerine getirerek COPY tuşuna basmanız yeterlidir. (eğer joystick kullanılıyorsa copy yerine FIRE tuşuna basılacaktır.)



```
1 REM ** SmART **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 BORDER 2:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,24:INK
K 3,2:MODE 1:PEN 1
20 PLOT 0,0,1:DEG:KE=1:PA=0:PE=1:i(3)=2:
i(0)=26:i(1)=0
30 i(2)=24:PRINT CHR$(23):CHR$(0):ENV 1,
15,-1,8:
40 routine=0:DIM CO(8,8)
50 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:CO(F,G)=1:N
EXT:NEXT
60 PAPER 3:CLS:WINDOW#1,2,32,2,21:PAPER#
1,0:CLS#1
70 FOR F=0 TO 6 STEP 2:PLOT 10+F,56+F:DR
AW 518-F,56+F:
80 DRAW 518-F,386-F:DRAW 10+F,386-F:DR
AW 10+F,56+F:NEXT
```

```
90 PEN 0: PRINT CHR$(22):CHR$(1):
100 PRINT " SAVE LOAD QUIT CLR
AR"
110 PRINT CHR$(22):CHR$(0):PEN 1
120 PAPER#1,0:WINDOW#1,35,38,3,8:CLS#1:W
INDOW#2,35,38,10,13
130 PAPER#2,1:CLS#2:WINDOW#2,36,37,11,12
:PAPER#2,0:CLS#2
140 SYMBOL AFTER 126:SYMBOL 126,0,0,48,5
6,22,21,8,8
150 SYMBOL 127,6,2,1:SYMBOL 128,0,0,0,0,
0,0,128,64
160 SYMBOL 129,96,48,16,136,212,100,24
170 SYMBOL 130,0,0,0,31,16,16,16,16
180 SYMBOL 131,16,16,16,16,16,31
190 SYMBOL 132,0,0,0,252,4,4,4,4:SYMBOL
133,4,4,4,4,252
200 SYMBOL 134,0,0,0,0,0,0,0,31
210 SYMBOL 135,23,23,19,17,17,16,56
220 SYMBOL 136,0,0,16,32,32,16,8,248
230 SYMBOL 137,252,254,255,254,252,248,9
6
```

# PROGRAM

```

240 SYMBOL 138.0,7.8,16.32,32,64,64
250 SYMBOL 139.64,64,64,32,32,16,14.1
260 SYMBOL 140.0,224,24,4,2,2,1.1
270 SYMBOL 141.1,1.2,2,4,8,24,192
280 PRINT#1,CHRS(126);CHRS(128);CHRS(130)
);CHRS(132);
290 PRINT#1,CHRS(127);CHRS(129);CHRS(131)
);CHRS(133);
300 PRINT#1,CHRS(134);CHRS(136);CHRS(138)
);CHRS(140);
310 PRINT#1,CHRS(135);CHRS(137);CHRS(139)
);CHRS(141);
320 FOR F=0 TO 3:FOR G=0 TO 3:PLOT 590+G
,286+F,1;NEXT:NEXT
330 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:PLOT 556+G
,284+F,1;NEXT:NEXT
340 SYMBOL 200,34,119,255,119,34,119,255
,119
350 SYMBOL 208,255,255,255,255,255,255,2
55,255;U=208

```

```

670 IF INKEY(R1)=0 AND (X+INX)<608 THEN
INX=INX+2;GOTO 690
680 INX=0
690 IF INKEY(UP)=0 AND (Y+INY)<398 THEN
INY=INY+2;GOTO 720
700 IF INKEY(DO)=0 AND (Y+INY)>32 THEN I
NY=INY-2;GOTO 720
710 INY=0

```

```

720 IF INX>16 THEN INX=16
730 IF INY>16 THEN INY=16
740 IF INKEY(F1)=0 THEN INY=830
750 IF ROUTINE=2 THEN C=0;D=0
760 IF ROUTINE=4 AND C<>0 AND D<>0 THEN
1470
770 X=X+INX;Y=Y+INY
780 IF X<X1 OR Y<Y1 THEN 800
790 GOTO 610
800 PLOT 0,-2,1:MOVE X1,Y1:PRINT AS::MOV
E X1,Y1-16:PRINT BS;
810 MOVE X,Y:PRINT AS::MOVE X,Y-16:PRINT
BS;X1=X+Y;Y1=Y
820 GOTO 610
830 REM FIRE TUSUNA BASILDI
840 IF X>12 AND X<508 AND Y>66 AND Y<384
THEN 1540
850 IF X>542 AND X<568 AND Y>340 AND Y<3
860 IF X>1100
68 THEN 1220
870 IF X>574 AND Y>306 AND Y<340 AND Y<3
36 THEN 1410
880 IF X>542 AND X<568 AND Y>276 AND Y<3
04 THEN SOUND 1,200,0,15,1;PO=1;GOTO 610
890 IF X>568 AND X<602 AND Y>276 AND Y<3
04 THEN SOUND 1,200,0,15,1;PO=0;GOTO 610
900 IF X>542 AND Y>308 AND X<572 AND Y<3
34 THEN 1350
910 IF X>540 AND Y>148 AND X<602 AND Y<1
76 THEN 1280
920 IF X>12 AND Y>20 AND X<584 AND Y<50
THEN 1140
930 IF Y>390 THEN 950
940 SOUND 1,100,0,15,1;GOTO 610
950 IF X>410 AND X<492 THEN 1000
960 IF X>286 AND X<346 THEN END
970 IF X>154 AND X<222 THEN 1030
980 IF X>23 AND X<92 THEN 1060
990 GOTO 940
1000 GOSUB 2000;TAGOFF:PRINT CHRS(23);CH
RS(0);
1010 FOR F=18 TO 510 STEP 2:PLOT F,64,0;
DRAW 0,314;NEXT
1020 PRINT CHRS(23);CHRS(1)::TAG;GOSUB 2
000;GOTO 610
1030 SOUND 1,200,0,15,1;SOUND 1,50,0,15,
1040 GOSUB 2000
1050 LOAD"SMART.SCR",&C000;GOSUB 2000;G
OTO 610
1060 SOUND 1,200,0,15,1;SOUND 1,50,0,15,
1070 FOR F=1 TO 500:TEXT;GOSUB 2000
1080 GS=INKEY$;IF GS="" THEN 1080
1090 SAVE "SMART.SCR",B,&C000,&4000;GOS
UB 2000;GOTO 610
1100 GOSUB 2000;AS=CHRS(126)+CHRS(128);B
S=CHRS(127)+CHRS(129)

```

```

360 SYMBOL 204,136,68,34,17,136,68,34,17
370 SYMBOL 205,17,34,68,136,17,34,68,136
380 SYMBOL 209,68,17,68,17,68,17,68,17
390 SYMBOL 210,187,238,187,238,187,238,1
87,238
400 SYMBOL 211,34,34,34,255,136,136,136,
255
410 FOR F=1 TO 18:WINDOW#3,F*2,F*2+1,23,
24:PAPER#3,0;CLS#3
420 PRINT#3,CHRS(F+199);CHRS(F+199);CHRS
(F+199);CHRS(F+199);
430 NEXT
440 FOR F=0 TO 600 STEP 32:PLOT F+14,16;
DRAW 0,32;NEXT
450 PLOT 14,14;DRAW 576,0;PLOT 14,48;DR
AW 576,0
460 FOR F=0 TO 3:LOCATE F+35,16:PAPER F;
PRINT " ";
470 LOCATE F+35,15:PRINT " ";NEXT:PAPER
0
480 FOR F=0 TO 4:PLOT 542+(F*16),144;DRA
W 0,32;NEXT
490 FOR F=0 TO 2:PLOT 542,144+(F*16);DRA
W 64,0;NEXT
500 WINDOW#3,35,38,18,21:PAPER#3,1;CLS#3
:WINDOW#3,36,37,19,20
510 PAPER#3,PA;PEN#3,PE;CLS#3
520 PRINT#3,CHRS(U);CHRS(U);CHRS(U);CHRS
(U);
530 FOR F=0 TO 64 STEP 32:PLOT 544+F,270
;DRAW 0,96;NEXT
540 FOR F=0 TO 96 STEP 32:PLOT 544,270+F
;DRAW 64,0;NEXT
550 AS=CHRS(126)+CHRS(128);BS=CHRS(127)+
CHRS(129)
560 X=280;Y=200;X1=X;Y1=Y
570 IF KE=1 THEN UP=0;DO=73;LE=74;RI=75
9
580 IF KE=0 THEN UP=72;DO=73;LE=74;RI=75
;FI=76
590 PRINT CHRS(23);CHRS(1)::TAG;PLOT 0,-
2,1:MOVE X,Y
600 PRINT AS::MOVE X,Y-16:PRINT BS;
610 "ANA DONGU
620 IF INKEY(15)=0 THEN I=0;GOTO 1970
630 IF INKEY(13)=0 THEN I=1;GOTO 1970
640 IF INKEY(14)=0 THEN I=2;GOTO 1970
650 IF INKEY(5)=0 THEN I=3;GOTO 1970
660 IF INKEY(LE)=0 AND (X+INX)>0 THEN IN
X=INX-2;GOTO 690

```



# PROGRAM

```

1110 CLS#2:PRINT#2,AS:BS::GOSUB 2000
1120 SOUND 1,200,0,15,1
1130 FOR F=1 TO 200:NEXT:ROUTINE=1:GOTO
610
1140 FONKSIYON SECME
1150 U=X-10:U=INT(U/32)
1160 U=U+200:WINDOW#3,35,38,18,21:PAPER#
3,1:CLS#3
1170 WINDOW#3,36,37,19,20:PAPER#3,PA:PEN
#3,PE:CLS#3
1180 PRINT#3,CHRS(U):CHRS(U):CHRS(U):CHR
S(U):
1190 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:J=TEST((F
*2)+560,(G*2)+90)
1200 CO(F,7-G)=J:NEXT:NEXT
1210 GOTO 930
1220 DORT KOSE KUTU RUTINI
1230 GOSUB 2000:AS=CHRS(130)+CHRS(132):B
S=CHRS(131)+CHRS(133)
1240 CLS#2:PRINT#2,AS:BS::aS=CHRS(126)+C
HRS(128)
1250 bS=CHRS(127)+CHRS(129):GOSUB 2000
1260 SOUND 1,200,0,15,1
1270 FOR F=1 TO 200: NEXT:ROUTINE=2:GOTO
610
1280 K=X-540:K=INT(K/16)
1290 IF Y>=164 THEN PE=K ELSE PA=K
1300 WINDOW#3,36,37,19,20:PAPER#3,PA:PEN
#3,PE:CLS#3
1310 PRINT#3,CHRS(U):CHRS(U):CHRS(U):CHR
S(U):
1320 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:J=TEST((F
*2)+560,(G*2)+90)
1330 CO(F,7-G)=J:NEXT:NEXT
1340 GOTO 930
1350 REM FILL KOMUTU KULLANIMI
1360 GOSUB 2000:AS=CHRS(134)+CHRS(136):B
S=CHRS(135)+CHRS(137)
1370 CLS#2:PRINT#2,AS:BS::aS=CHRS(126)+C
HRS(128)
1380 bS=CHRS(127)+CHRS(129):GOSUB 2000
1390 SOUND 1,200,0,15,1
1400 FOR F=1 TO 200: NEXT:ROUTINE=3:GOTO
610
1410 REM DORT KOSE CISIM RUTINI
1420 GOSUB 2000:AS=CHRS(138)+CHRS(140):B
S=CHRS(139)+CHRS(141)
1430 CLS#2:PRINT#2,AS:BS::aS=CHRS(126)+C
HRS(128)
1440 bS=CHRS(127)+CHRS(129):GOSUB 2000
1450 SOUND 1,200,0,15,1
1460 FOR f=1 TO 200: NEXT:routine=4:GOTO
610
1470 REM DAIRE CIZIMI
1480 PLOT C,D,PE:DRAW C1,D:DR
AW C,D1:DRAW C,D
1490 TAGOFF:PRINT CHRS(23):CHRS(0):
1500 C1=(C-X)/2:D1=(D-Y)/2:PLOT C1+X+C1*
SIN(0),D1+Y+D1*COS(0),1
1510 FOR F=0 TO 360 STEP 10
1520 DRAW C1+X+C1*SIN(F),D1+Y+D1*COS(F):
NEXT
1530 PRINT CHRS(23):CHRS(1)::TAG:C=0:D=0
:GOTO 770
1540 REM ARAYICI RUTIN
1550 ON ROUTINE GOSUB 1570,1660,1730,166
0

```

```

1560 GOTO 770
1570 TAGOFF:PRINT CHRS(23):CHRS(0):
1580 IF INX<2 THEN INX=2 ELSE IF INX<-2
THEN INX=-2
1590 IF INY<2 THEN INY=2 ELSE IF INY<-2
THEN INY=-2
1600 IF PO=0 THEN 1640
1610 PLOT X,Y-2,CO((X MOD 16)/2,(Y MOD 1
6)/2)
1620 PLOT X,Y,CO((X MOD 16)/2,((Y+2)MOD
16)/2)
1630 PLOT X+2,Y,CO(((X+2)MOD 16)/2,((Y+2
)MOD 16)/2)
1640 PLOT X+2,Y-2,CO(((X+2)MOD 16)/2,(Y
MOD 16)/2)
1650 PRINT CHRS(23):CHRS(1)::TAG:RETURN
1660 REM KUTU CIZICI
1670 IF C<0 OR D<0 THEN 1700
1680 C=X-D:Y=C+D:DI=D
1690 PLOT C,D,PE:DRAW X,D:DRAW X,Y:DRAW
C,Y:DRAW C,D
1700 PLOT C,D,PE:DRAW C1,D:DRAW C1,D1:DR
AW C,D1:DRAW C,D
1710 PLOT C,D:DRAW X,D:DRAW X,Y:DRAW C,Y
:DRAW C,D:C1=X:D1=Y
1720 RETURN
1730 REM FILL RUTINI
1740 GOSUB 2000:TAGOFF:PRINT CHRS(23):CH
RS(0):
1750 X=X+4:Y=Y-4:A=TEST(X,Y):S=X
1760 FOR F=Y TO 380 STEP 2
1770 IF TEST(S,F-2)<A THEN 1800
1780 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1790 NEXT
1800 FOR F=Y-2 TO 66 STEP -2
1810 IF TEST(S,F-2)<A THEN 1840
1820 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1830 NEXT
1840 IF TEST(S-2,Y)<A THEN S=X+2:GOTO 1
860
1850 S=S-2:GOTO 1760
1860 FOR F=Y TO 380 STEP 2
1870 IF TEST(S,F-2)<A THEN 1900
1880 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1890 NEXT
1900 FOR F=Y-2 TO 66 STEP -2
1910 IF TEST(S,F-2)<A THEN 1940
1920 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1

```

```

6)/2)
1930 NEXT
1940 IF TEST(S+2,Y)<A THEN PRINT CHRS(2
3):CHRS(1)::TAG:X=X-4:Y=Y+4:GOSUB 2000:R
ETURN
1950 S=S+2:GOTO 1860
1960 REM DEGİSİM DATALARI
1970 I(i)=I(i)+1:IF I(i)>26 THEN I(i)=0
1980 INK I,I(i):BORDER I(3):FOR f=1 TO 2
00:NEXT
1990 GOTO 660
2000 REM KARAKTER DEGİSTİRME
2010 PLOT 0,-2,1:MOVE X,Y1:PRINT AS::MOV
E X,Y-16
2020 PRINT BS::RETURN

```

# DD11 DISK SÜRÜCÜ

İlk önce bir disk sürücünün nasıl çalıştığını ve disketleri nasıl okuduğunu kısaca anlatalım. Bir diskete herhangi bir şey yazabilmek için ilk önce onu formatlamak lazımdır. Basit bir şekilde söylemek gerekirse onu bilgisayarın tanıyacağı bir şekilde sokmak gerekir (Bak şekil 1). AMSTRAD disk sürücüsü boş disketi formatladığında şekil 1'den de anlaşılacağı gibi 40 track'e (0-39) ve 9 sektöre ayarır, yani dışardan içe doğru kırk adet çember düşünelim ve her çember de 9'a bölünmüş olsun, böylece 360 ayrı bölüm oluşmuş olur. Bir sektörde her track 512 byte'lık veri saklanabilir öyle ki toplam disk kapasitesi 180 Kbyte'dir. Bu şekilde

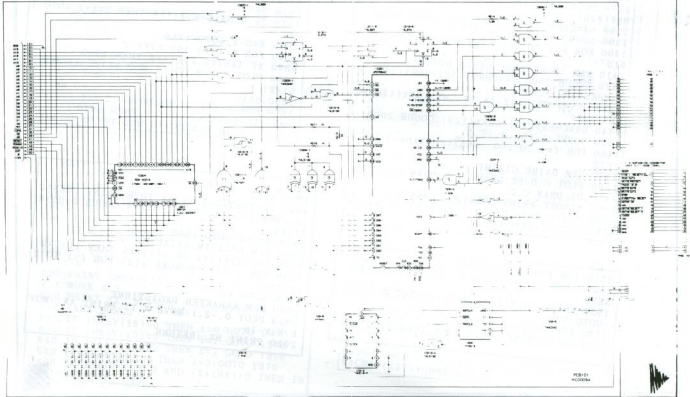
Geçen Yazılarımızda CPC 464'ün iç şemalarının ve işleyişini basit bir şekilde görmüştük. Bu yazımızda ise DD11 tabir ettiğimiz Disk sürücüsünü göreceğiz. Bu sürücü iki kısımdan meydana gelir; Interface (arabirim) ve drive (sürücü).

formatlanmış bir 3 inçlik diskete artık yazmak mümkündür. Şöyle ki küçük bir program yazıp SAVE "isim" komutu verdiğinizde bilgisayarınız o programı çok kısa bir süre sonra diskete aktaracaktır. Aynı programı geri almak için LOAD "isim" yazmak yeterlidir. Bu yazdığımız isimler directory alanı denilen bir yere yazılır ve bu isme

karşılık bulunan dosyanın yerini bilgisayar diskete yazar.

Şimdi ilk olarak arabirimi kısa bir şekilde inceleyelim (Bkz Şekil 2). Burada ilk göze çarpan devreler IC104 ve IC101'dir. Bunlarda IC104 ROM olup disk sürücünün çalışması için gerekli olan komutları içerir. Belki daha evvel başka bir yerde gözünüze çarpmış ve AMST-

INTERFACE CIRCUIT DIAGRAM



RAD bilgisayarına dışardan ROM bağlama imkânı olduğunu okumuşunuzdur. Bu şemayı iyi inceleyenler bunun nasıl olduğunu anlayabilirler. Bu ROM bilgisayardan gelen ROMEN ve bilgisayara giden ROMDIS sinyallerini kullanır. A15 sinyali ile birlikte verilen RD sinyali bu ROM'daki belli yerleri okumağa yarar. IC110'da birleşen bu sinyaller bu ROM'u devreye sokarlar. AMSTRAD'a bağlanan her dış ROM'un bir numarası olmalıdır. Disk sürücü devresinin ROM numarası ise 7'dir. Bunu tesbit eden devre ise IC109'daki üç kapıdır. Dışardan ROM bağlamanın en

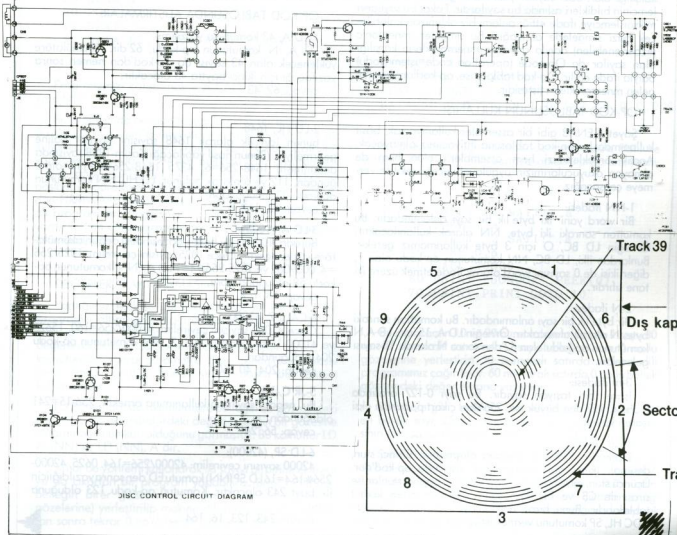
büyük şartı ise gerekli programı da beraber yazmaktır. Bu konu AMSTRAD CPC464 Firmware el kitabında açıklanmıştır.

Diğer önemli entegre olan IC104 klasik bir disk denetim birimi olan 765'dir. Disk sürücü ile tüm alışveriş bu entegre üzerinden sağlanır. Yani disk sürücü üzerinde bulunan entegrelerle birlikte bu denetim birimi disk motorunun ne zaman açılacağını, kafanın hangi yöne doğru gideceğini, kafanın verilerin okunacağını ve yazacağını, disketin disk sürücünün içinde olup olmadığını vs belirler. Bunu nasıl yaptığını anlamak için bu

entegrenin Data Shift denilen ve yapıcısının verdiği kapsamlı kitapçığını okumak gerekir, isteyenler bunu EKAKOMP'tan temin edebilirler.

Genelde Disk sürücüler yapıcının garantisini taşırlar ve bunu kullanıcılara tamir yetkisi vermezler, çünkü aslında çok hassas cihazlarla ölçümler yapıp ayarlar tuturulmaktadır, öyle ki disk sürücü üzerinde bulunan elektronik devre hakkında bilgimiz olmadıgından sadece meraklılar için bu devreyi de beraber yayınlamaktayız.

YILDIZ GÖRÜŞ





# MAKİNE DİLİ

ŞENOL EKER

## OP-KOD TABLOSU

Makine dili program yazarken, belleğe komutların karşılığı olan bazı sayılar yazmamız gerekiyor. Mikroişlemcinin bildikleri arasında bu sayılardır. Fakat bu sayıların mikroişlemciye ifade ettiği anlamı biz aklımızda kalabilecek bazı simgelerle anacağız. Bu simgeler, mnemonic (ezberlenebilen) adıyla anılır ve mnemoniclerin karşılığı olan sayılar da Op-code (operation code=işlem kodu) adıyla ifade edilir. Op-kod tablosu ise, op-kodlara karşılık gelen mnemoniclerin listesidir.

## OP-KOD TABLOSUNUN KULLANIŞI

Şayet GENA3 gibi bir assembler kullanıyorsak, basit kullanımda bu op-kod tablosuna ihtiyacımız olmayacak. Ancak örneklerimizi hem assembler'i olan hem de olmayan okuyucularımızın uygulayabileceği şekilde vermeye çalışacağız.

### 1-NN ifadesi:

Bir word yani iki byte'lık bir sayı anlamındadır. Bu komuttan sonraki iki byte, NN olarak kullanılacaktır. Örneğin LD BC, 0 için 3 byte kullanmamız gerekir. Bunlardan ilki, LD BC, NN komutunun op-kodu olan 1, diğer ikisi de 0 sayısını word olarak ifade etmek üzere iki tane sıfırdır.

### 2-N ifadesi:

Bir byte'lık bir sayı anlamındadır. Bu komuttan sonraki byte, N olarak alınacaktır. Örneğin LD A, 15 için, LD A,N komutunun op-kodu olan 62'den sonra N olarak, 15 sayısı gelecektir.

### 3-m ifadesi:

İşaret biti taşıyan sayıdır. Bu sayı 0-127 arasında olabilir. 127'den büyük ise, 256'dan çıkartıp, başına eksi işareti koyun.

### 4-CB ve ED

Op-kod tablosu, 5 stundan oluşmuştur. Birinci stun, desimal, ikinci stun hexadesimal sistemde op-kod'dur. Üçüncü stun, mnemonic'tir. Dördüncü ve beşinci stunlar ise sırası ile CB ve ED den sonra devreye giren komut tablolarıdır. Bunu biraz açıklamaya çalışalım: Örneğin ADC HL, SP komutunu vermek istiyorsak, bu komut ED'den

sonra verildiği için komutumuz ED yani 237 ile başlar. Bu, ED op-kod tablosuna kullanacağımızı ifade eder. İkinci baytımız, ise, 122 olacaktır.

## OP-KOD TABLOSUNDA ALIŞTIRMALAR:

1-LD A, 43 komutunu yazalım:

LD A, N komutunun op-kodu, 62'dir. Akümülatöre yüklenecek olan 43 sayısı da op-kod'dan hemen sonra yazılacağı için ikinci baytta 43 olacaktır.  
cevap: 62, 43

2-LD HL, 1648:

bunun için ilk olarak 1648 sayısını baytlar haline getirmeliyiz. (Bunun nasıl yapılacağı Kasım-1988 sayısında anlatılmıştı)  $1648/256=6$ .  $4375$   $1648-256*6=112$  olduğundan, 112 ve 6 olarak bulunur. LD HL, NN komutunun op-kodu 33 olduğundan,  
cevap: 33, 112, 6

3-LD A, (1025):

Burada, 1025 no'lu bellek gözesindeki değer, akümülatöre yüklenecektir. Önce 1025 sayısını çevirelim:  $1025/256=4$ ,  $0039062$  ve  $1025-256*4=1$  LD A, (NN) komutunun op-kodu 58 olduğuna göre,  
cevap: 58, 1, 4

4-CALL Z, 41000:

Önce 41000 sayısını çevirelim:  $41000/256=160$ .  $15625$  ve  $41000-160*256=40$  CALL Z, NN komutunun op-kodu 204 olduğundan,  
cevap: 204, 40 160

5-JR C,-15:

Bu, negatif sayıların kullanımına örnektir.  $256-15=241$  olduğundan,  
cevap: 56, 241

6-LD SP, (42000):

42000 sayısını çevirelim:  $42000/256=164$ .  $0625$ ,  $42000-256*164=16$  LD SP(NN) komutu ED'den sonra yazıldığı için ilk bayt 243 olacaktır. Komutun op-kodu 123 olduğuna göre,  
cevap: 243, 123, 16, 164



## PROGRAM ALIŞTIRMALAR:

Komutları tek tek op kodlarına çevirdik. Şimdi de bir programı çevirelim:

```
LD A, 7
CALL 47962
RET
```

```
LD A, 7      için 62,7
CALL 47962  için 205, 90, 187
RET        için 201
```

Yani programımız 62, 7, 205, 90, 187, 201 gibi 6 bayttan oluşuyor. Şimdi bu belleğe yerleştirelim. Başlangıç adresi olarak 30000 seçersek:

```
10 FOR i=30000 TO 30005
20 READ a
30 POKE i, a
40 NEXT
50 DATA 62, 7, 205, 90, 187, 201
```

Programımızı çalıştırmak için CALL 30000 yazmamız yeterlidir.

Bu programda ne olduğunu bildiğimiz tek bir satır var. Bu da LD A, 7 yani akümülatöre 7 sayısını yükler. Sık sık kullanacağımız bir başka komut var: 'CALL' Call ile, yaptığımız ya da ROM'da bulunan alt programları çağıracağız. CALL'dan sonraki sayı, alt programın başlangıç adresidir. Örneğimizdeki altprogram, ROM'dan FIRMWARE kanalı ile çağırığımız 'Bir karakter yaz' alt programdır. Programımızın sonunda da RET komutu vardır ki, tüm alt programlar bu komut ile sonlandırılmak zorundadır.

## DEĞERLERİN AKTARILMASI:

Yaptığımız makine dili program genellikle basic bir programın alt-programı olarak çalışacağı için, basic'ten makine diline ya da makine dilinden basic'e bazı değerlerin aktarılması gerekir. Bunun için basic bize CALL komutundan sonra parametre dizisi tanımlama imkanı verir. Ancak şimdilik bunun yerine başka bir yöntem kullanacağız.

LD Komutlarında akümülatöre belleğin bir gözesindeki değeri ya da akümülatördeki değeri belleğin bir gözesine aktarmanın mümkün olduğunu görmüştük. Bu komutlar LD A, (NN) ve LD (NN), A dir.

Şimdi bu yöntemi kullanarak iki sayıyı birbirine ekleyen ya da çıkartan bir program yapabiliriz. Basic'te iki sayı belleğin birer gözesine (örneğin 0 ve 1 no'lu bellek gözeslerine) yerleştirilip makine dili programla toplandıktan sonra tekrar 0 no'lu bellek gözesine sonuç konabilir.

Bunun için yapmamız gereken, 1 no'lu gözedeki değeri önce akümülatöre alıp sonra bir başka register'e (örneğin B) aktarıp, 0 no'lu gözedeki değeri akümülatöre aldiktan sonra çıkarma ya da toplama işlemini yapıp sonra akümülatörde bulunan sonucu tekrar 0 no'lu gözeye koyduktan sonra RET ile geri dönmektir. Programımızı yazarsak:

```
10 ORG 30000 :PROGRAM 30000'DEN BASLAR
20 ENT $ :PROGRAMIN BASLANGICI
30 LD A, (0) :58, 0, 0
40 LD B, A :71
50 LD A, (1) :58, 1, 1
60 ADD A, B :128
70 LD (0), A :50, 0, 0
80 RET :201
```

Tabii bu, GENA'sı olanlar için. Eğer sizde GENA yoksa, aşağıdaki basic programı yazabilirsiniz.

```
10 MEMORY 29999
20 FOR i=30000 TO 30011
30 READ a:POKE i, a:NEXT
40 DATA 58, 0, 0, 71, 58, 1, 0, 128, 50, 0, 0, 201
```

Bu programı doğru olarak yazdıktan sonra RUN ile çalıştırıp DELETE ile silin. Sonra aşağıdaki programı yazın:

```
10 INPUT "1. SAYI: ", a
20 POKE 1, a
30 INPUT "2. SAYI: ", a
40 POKE 0, a
50 CALL 30000
60 PRINT "SONUC=":PEEK(0)
70 PRINT:PRINT:GOTO 10
```

Bu programın 10 ve 20 numaralı satırlarında 1. sayı, 30 ve 40 numaralı satırlarda 2. sayı belleğin 1 ve 0 no'lu gözesine yerleştirip 50 numaralı satırda makine dili programımız çağırılıyor. 60 numaralı satırda 0 no'lu bellek gözesindeki değer ekrana yazılıyor.

Bildiğiniz gibi, belleğin bir gözesine koyabileceğimiz en büyük sayı, 255'tir. Verdiğimiz iki sayının toplamı bu sınırı aşarsa ne olacağını deneyerek görün.

Şimdi de ADD A, B ile A register'e B'yi eklemek yerine SUB B ile A'dan B'yi çıkartalım. Bunun için POKE 30007, 144 vermemiz yeterlidir. Programı tekrar RUN edin. Verdiğimiz sayıların birincisinden ikinciyi çıkartan programın negatif sonuçlarda nasıl davrandığını deneyerek görün.

# P-CODE TABLOSU

## A

0 00	NEF	MLC B
1 01	LD (BC),NM	MLC C
2 02	LD (BC),A	MLC D
3 03	INC INC	MLC E
4 04	INC B	MLC H
5 05	INC B	MLC (HL)
6 06	LD R,M	MLC A
7 07	RLCA	MLC A
8 08	KE AF,AP	MLC B
9 09	ADD HL,BC	MLC C
10 0A	LD A,(BC)	MLC D
11 0B	INC INC	MLC E
12 0C	INC C	MLC H
13 0D	INC C	MLC (HL)
14 0E	L,1,C,N	MLC A
15 0F	RLCA	MLC A
16 10	D,RE,M	MLC B
17 11	LD DE,NM	MLC C
18 12	LD (DE),A	MLC D
19 13	INC DE	MLC E
20 14	INC D	MLC H
21 15	INC D	MLC (HL)
22 16	LD D,A	MLC (HL)
23 17	HLA	MLC A
24 18	JR M	MLC B
25 19	ADD HL,DE	MLC C
26 1A	LD A,(DE)	MLC D
27 1B	INC DE	MLC E
28 1C	INC E	MLC H
29 1D	INC E	MLC (HL)
30 1E	LD E,M	MLC (HL)
31 1F	RMA	MLC A
32 20	JR M,M	MLC B
33 21	LD HL,NM	MLC C
34 22	LD (NM),HL	MLC D
35 23	INC HL	MLC E
36 24	INC H	MLC H
37 25	INC H	MLC (HL)
38 26	LD H,N	MLC (HL)
39 27	DAA	MLC A
40 28	JR M	MLC B
41 29	ADD HL,HL	MLC C
42 2A	LD HL,(NM)	MLC D
43 2B	DEC HL	MLC E
44 2C	INC L	MLC H
45 2D	INC L	MLC (HL)
46 2E	LD L,N	MLC (HL)
47 2F	CP	MLC A
48 30	JR NC,M	MLC B
49 31	LD SP,NM	MLC C
50 32	LD (NM),A	MLC D
51 33	INC SP	MLC E
52 34	INC (HL)	MLC H
53 35	INC (HL)	MLC (HL)
54 36	LD (HL),M	MLC A
55 37	CCF	MLC A
56 38	JR C,M	MLC B
57 39	ADD HL,SP	MLC C
58 3A	LD A,(NM)	MLC D
59 3B	DEC SP	MLC E
60 3C	INC A	MLC H
61 3D	DEC A	MLC H
62 3E	LD A,N	MLC (HL)
63 3F	CCF	MLC A

## B

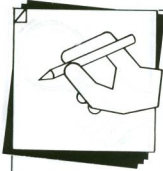
64 40	LD B,B	BIT 0,B
65 41	LD B,C	OUT (C),B
66 42	LD B,D	BIT 0,D
67 43	LD B,E	SBC HL,BC
68 44	LD B,H	LD (NM),BC
69 45	LD B,L	BIT 0,H
70 46	LD B,(HL)	BIT 0,L
71 47	LD B,A	LD B,A
72 48	LD C,B	IM 0,C
73 49	LD C,C	BIT 1,C
74 4A	LD C,D	ADC HL,BC
75 4B	LD C,E	LD BC,(NM)
76 4C	LD C,H	BIT 1,H
77 4D	LD C,L	BIT 1,L
78 4E	LD C,(HL)	BIT 1,(HL)
79 4F	LD C,A	BIT 1,A
80 50	LD D,B	IM 0,D
81 51	LD D,C	BIT 2,C
82 52	LD D,D	BIT 2,D
83 53	LD D,E	SBC HL,DE
84 54	LD D,H	BIT 2,H
85 55	LD D,L	BIT 2,L
86 56	LD D,(HL)	BIT 2,(HL)
87 57	LD D,A	BIT 2,A
88 58	LD E,B	IM 1,B
89 59	LD E,C	OUT (C),E
90 5A	LD E,D	ADC HL,DE
91 5B	LD E,E	BIT 3,E
92 5C	LD E,H	BIT 3,H
93 5D	LD E,L	BIT 3,L
94 5E	LD E,(HL)	BIT 3,(HL)
95 5F	LD E,A	IM 2,E
96 60	LD F,B	LD F,B
97 61	LD F,C	IM 2,C
98 62	LD F,D	OUT (C),H
99 63	LD F,E	SBC HL,HL
100 64	LD F,H	BIT 4,H
101 65	LD F,L	BIT 4,L
102 66	LD F,(HL)	BIT 4,(HL)
103 67	LD F,A	BIT 4,A
104 68	LD L,B	BIT 5,B
105 69	LD L,C	BIT 5,C
106 6A	LD L,D	OUT (C),L
107 6B	LD L,E	LD HL,(NM)
108 6C	LD L,H	BIT 5,H
109 6D	LD L,L	BIT 5,L
110 6E	LD L,(HL)	BIT 5,(HL)
111 6F	LD L,A	BIT 5,A
112 70	LD (HL),B	BIT 6,B
113 71	LD (HL),C	BIT 6,C
114 72	LD (HL),D	BIT 6,D
115 73	LD (HL),E	BIT 6,E
116 74	LD (HL),H	BIT 6,H
117 75	LD (HL),L	BIT 6,L
118 76	HALT	BIT 6,(HL)
119 77	LD (HL),A	BIT 6,A
120 78	LD A,B	BIT 7,B
121 79	LD A,C	OUT (C),A
122 7A	LD A,D	ADC HL,SP
123 7B	LD A,E	LD SP,(NM)
124 7C	LD A,H	BIT 7,H
125 7D	LD A,L	BIT 7,L
126 7E	LD A,(HL)	BIT 7,(HL)
127 7F	LD A,A	BIT 7,A

## C

128 80	ADD A,B	RES 0,B
129 81	ADD A,C	RES 0,C
130 82	ADD A,D	RES 0,D
131 83	ADD A,E	RES 0,E
132 84	ADD A,H	RES 0,H
133 85	ADD A,L	RES 0,L
134 86	ADD A,(HL)	RES 0,(HL)
135 87	ADD A,A	RES 0,A
136 88	ADC A,B	RES 1,B
137 89	ADC A,C	RES 1,C
138 8A	ADC A,D	RES 1,D
139 8B	ADC A,E	RES 1,E
140 8C	ADC A,H	RES 1,H
141 8D	ADC A,L	RES 1,L
142 8E	ADC A,(HL)	RES 1,(HL)
143 8F	ADC A,A	RES 1,A
144 90	SUB B	RES 2,B
145 91	SUB C	RES 2,C
146 92	SUB D	RES 2,D
147 93	SUB E	RES 2,E
148 94	SUB H	RES 2,H
149 95	SUB L	RES 2,L
150 96	SUB (HL)	RES 2,(HL)
151 97	SUB A	RES 2,A
152 98	SBC A,B	RES 3,B
153 99	SBC A,C	RES 3,C
154 9A	SBC A,D	RES 3,D
155 9B	SBC A,E	RES 3,E
156 9C	SBC A,H	RES 3,H
157 9D	SBC A,L	RES 3,L
158 9E	SBC A,(HL)	RES 3,(HL)
159 9F	SBC A,A	RES 3,A
160 A0	MOV B,A	LDI
161 A1	AND C	RES 4,C
162 A2	AND D	RES 4,D
163 A3	AND E	RES 4,E
164 A4	AND H	RES 4,H
165 A5	AND L	RES 4,L
166 A6	AND (HL)	RES 4,(HL)
167 A7	AND A	RES 4,A
168 A8	XOR B	RES 5,B
169 A9	XOR C	RES 5,C
170 AA	XOR D	RES 5,D
171 AB	XOR E	RES 5,E
172 AC	XOR H	RES 5,H
173 AD	XOR L	RES 5,L
174 AE	XOR (HL)	RES 5,(HL)
175 AF	XOR A	RES 5,A
176 B0	OR B	LDIR
177 B1	OR C	RES 6,C
178 B2	OR D	RES 6,D
179 B3	OR E	RES 6,E
180 B4	OR H	RES 6,H
181 B5	OR L	RES 6,L
182 B6	OR (HL)	RES 6,(HL)
183 B7	OR A	RES 6,A
184 B8	CP B	LDOR
185 B9	CP C	RES 7,C
186 BA	CP D	RES 7,D
187 BB	CP E	RES 7,E
188 BC	CP H	RES 7,H
189 BD	CP L	RES 7,L
190 BE	CP (HL)	RES 7,(HL)
191 BF	CP A	RES 7,A

## D

192 C0	RET NZ	SET 0,B
193 C1	POP BC	SET 0,C
194 C2	JP NZ,NM	SET 0,D
195 C3	JP NM	SET 0,E
196 C4	CALL NZ,NM	SET 0,H
197 C5	PUSH BC	SET 0,(HL)
198 C6	ADD A,N	SET 1,B
199 C7	RET 0	SET 1,C
200 C8	RET Z	SET 1,D
201 C9	CALL Z,NM	SET 1,E
202 CA	JP Z,NM	SET 1,H
203 CB	(ORWDD)	SET 1,L
204 CC	CALL Z,NM	SET 1,(HL)
205 CD	CALL NM	SET 1,A
206 CE	ADC A,M	SET 2,B
207 CF	SET 0	SET 2,C
208 D0	RET NC	SET 2,D
209 D1	POP DE	SET 2,E
210 D2	JP NC,NM	SET 2,H
211 D3	OUT (H),A	SET 2,L
212 D4	CALL NC,NM	SET 2,(HL)
213 D5	PUSH DE	SET 2,A
214 D6	SUB B	SET 3,B
215 D7	SET 16	SET 3,C
216 D8	RET C	SET 3,D
217 D9	KIA	SET 3,E
218 DA	JP NC,NM	SET 3,H
219 DB	LD A,(NM)	SET 3,L
220 DC	CALL C,NM	SET 3,(HL)
221 DD	(IX ON KODD)	SET 3,A
222 DE	SBC A,M	SET 4,B
223 DF	SET 24	SET 4,C
224 E0	SET PO	SET 4,D
225 E1	POP HL	SET 4,E
226 E2	JP PO,NM	SET 4,H
227 E3	KIA (SP),HL	SET 4,L
228 E4	CALL PO,NM	SET 4,(HL)
229 E5	PUSH HL	SET 4,A
230 E6	AND M	SET 5,B
231 E7	SET 32	SET 5,C
232 E8	SET FE	SET 5,D
233 E9	JP (HL)	SET 5,E
234 EA	JP FE,NM	SET 5,H
235 EB	LD A,HL	SET 5,L
236 EC	CALL FE,NM	SET 5,(HL)
237 ED	(ORWDD)	SET 5,A
238 EE	MOV M	SET 6,B
239 EF	SET 40	SET 6,C
240 F0	SET F	SET 6,D
241 F1	POP AF	SET 6,E
242 F2	SET P,NM	SET 6,H
243 F3	DI	SET 6,L
244 F4	CALL P,NM	SET 6,(HL)
245 F5	PUSH AF	SET 6,A
246 F6	OR M	SET 7,B
247 F7	SET 48	SET 7,C
248 F8	LD SP,HL	SET 7,D
249 F9	LD SP,HL	SET 7,E
250 FA	LD SP,M	SET 7,H
251 FB	DI	SET 7,L
252 FC	CALL M,NM	SET 7,(HL)
253 FD	(IX ON KODD)	SET 7,A
254 FE	CP B	SET 7,B
255 FF	SET 86	SET 7,C



## PCW DİZİ

# LOCOSCRIPT

Döküman hazırlamak için onu yazmanın yanında yapılması gereken bir kaç şey daha vardır ancak bunlara geçmeden önce kullanılan terimlerin bazılarını anlamamız gerekli olacaktır. Ayrıca hazırlayacağımız bir mektup ya da dökümanın profesyonel bir elden çıkmış gibi görünmesi için verilmesi gereken kararlar yapılması gereken işlemlerde olacaktır. İşin içine bu kadar çok işlev girince çoğu kez bir karmaşa doğar. Hatta menüler arasında dolaşip işleri düzelttiğinizi zannederken yazıcıya yazdığımız aldığımız sonuçla hayal-kıncığına bile uğrayabilirsiniz.

Sıradan daktilolarda sadece tek bir yazım stili mevcuttur, yani herhangi bir seçenek yoktur. Oysa şimdiye kadar öğrendiklerimizi göz önünde bulundurduğumuzda 40'dan fazla değişik yazım stiline Locoscript'te bulunduğunu söyleyebiliriz. Bunun yanında işin kolayına kaçarak Locoscript'in stoğundaki ile de idare etmeniz mümkündür.

Bir dökümanın çıktısı yazım stili ile kompozisyonun genel düzenlemesidir. Yazıcı devreye sokulmadan önce birçok değişken göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin:

i) Yazılan satır ve textin yerleşimi. Bu marjın ve TAB düzenlemeleri ile kontrol edilir ve ekranın üzerindeki ölçüm alanında gösterilir.

ii) Satır stili - kullanılabileceğiniz birçok varyasyon mevcuttur. Örneğin inch başına düşen karakter sayısı normal ya da italik, açık ya da koyu (bold) gibi.

iii) Satır düzeni - Inch başına düşecek satır sayısı ile satır aralarının boşlukları düzenleme şansı verilmiştir.

iv) Sayfa düzeni - Text kullanılabilecek kağıda uygun olarak düzenlenmeli ve yazıcı sayfanın neresinde başlayıp neresinde biteceğini gönderilecek bilgilerle saptamış olmalıdır.

Yukarıda belirttiğimiz örneklerin tamamı bölüm 3'te gösterilen "Direct Printing" metodu ile kolaylıkla denebilir. "Direct Printing" için tüm işlemlerin "Editing Text" ekranında

yapıldığını unutmayın. Ancak burada RETURN'e bastığınız anda tüm değerler eski konularına dönecektedir. Ancak her satırda yeni bir şey deneyeceğiniz için bu sizin için problem olmayacaktır. Bu olayın tek istisnası "High" ya da "Draft Quality" yazım seçimi olacaktır. Bu yazıcının kendisi tarafından desteklenen bir konum olduğu için RETURN'e basmak yoluyla iptal edilemez.

Yazımın başından beri bahsettiğimiz layout (çıkıtı) biraz daha gelişmiş şekillerine template (şablon) denmektedir. Template'ler de aynı layout'lardaki gibi gerekli tüm bilgiler mevcuttur ancak bu bilgilere ek olarak çeşitli yardımcı öğelerde bulunmaktadır. İkisinin arasındaki fark tam olarak açık olmamakla birlikte template için belirli bir dökümanın hazırlanışında kullanılabileceğimiz komple kalıp ve tariflerdir diyebiliriz.

### 7.1 LOCOSCRIPT TEMPLATES

Demim şahsettiğimiz olay bir örnek teşkil etmesi için "Disc Management" ekranıdayken system 1 diskinin LETTERS grubundaki TEMPLATE. STD dosyasından bir template seçebiliriz. Bunun için grup kursoru LETTERS grubuna getirilir ve C'ye basılır. Şu anda sadece olayı anlamaya çalıştığımız için "Create Document" menüsünde bilgi girişi yapmadan sade ENTER'a basmak yeterli olacaktır. Böylelikle LETTERS Template'ini çağırılmış oluruz. Burada marjın, TAB ve diğer değerler A4 boyutuna göre düzenlenmiş durumdadır. Bunlar layout öğeleridir. Template kullanıldığında yapılacak tek şey uygun yerlere gerekli satırların yazılması olacaktır. Ve eğer yazıcı tarafından basılmalarını istemiyorsanız silmelerine de gerekmez.

Locoscript TEMPLATE grubu içerisinde bir kısım template içermektedir. Bunlarla ilgili kısa detaylar "Disc Management" ekranında kursurun istenilen template üstüne getirilmesi

ve F2 tuşuna basılması yoluyla elde edilebilir. Template ile ilgili görüntünün tamamı ise E (Edit döküman - döküman hazırlama) ya da P (Print döküman - döküman yazma) tuşlarına basarak sağlanabilir. İş hayatı için mevcut tüm template'lerin printout'u alınarak saklanmalı böylelikle herhangi bir ihtiyaç doğduğunda istenilen template'in bulunması kolaylaştırılmaktadır.

Eğer belirlenmiş bir template yoksa Locoscript size yardımcı olacaktır. Ancak bu istediğiniz herşeyi elde edebilirsiniz anlamına gelmez. Dökümanlarınızın belirli template'ler ile desteklenmesi ancak ve ancak O template ile kullanacağınız dökümanların tamamının aynı görüntüde olması gerekir. Bu yüzden yapılacak ilk şey template'ini seçilen gruba kaydedilmesidir. Burdan sonra O grupta bulunan tipte bir döküman hazırlamak istediğinizde Locoscript otomatik olarak O grubun template'ini çalıştıracaktır. Ancak bu işin gerçekleştirilmesi için template TEMPLATE. STD adı altında doldurulmalıdır.

Seçilmiş bir template kullanımında gerekli geçici değişiklikler şu şekilde yapılacaktır.

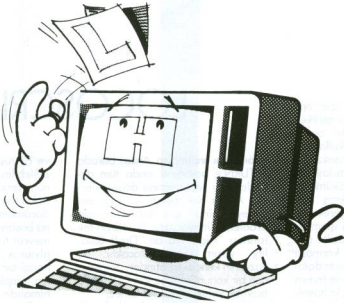
i) Karakter tipi F4 satır ayarlarını F5 ile değiştirilir ancak her ikisi de EXIT tuşuna basıldığında normale dönerler. F5 ile elde edilen "Centre Line" (satır ortama) ve "Right Justify Line" (satırın sağdan eşitleme) sadece tek satırlık kullanımlara sahiptir.

ii) Karakter özellikleri f3 ile seçilir. Bunlar layout öğeleri değil ek öğelerdir.

iii/ F6 tuşunda özel kullanımları mevcuttur ancak bunlara daha sonra değineceğiz.

Bu şekilde dökümanın yazımı esnasında çeşitli değişiklikler yapılabileceği bu değişiklikler uzun süreli olmadıkları için tekrar elimizdekilere

## PCW DİZİ



döneriz. Her ne kadar F2 tuşu yardımıyla temel layout'taki öğelerde değişiklik yapıyorsa da yine de ilk olarak bir grup template hazırlanması şarttır.

Her ne kadar LocoScript bir kısım template sağlıyorsa da sizin kendi template gruplarınızı tanımlamanızda mümkündür. Ancak bu konuya geçmeden önce ilk olarak grup template sistemi ile ilgili önemli hususları görelim.

Sağlanan template'lerden birinin kullanımını en iyi gösterecek şey bir örnek olacaktır. Bazı işyerlerinde çalışanlar arasında küçük hatırlatıcı notlar (memoranda) dolaşır ancak çoğu kez bu notların bir kopyası notu hazırlayan kişide bulunmaz. Bunun önlenmesi ve ileride gerektiği takdirde yeni kopyalar çoğaltılması için zaten çok az yer kaplayan bu küçük notların kaydedilmesi yeterlidir. Bu iş için TEMPLATE grubunda MEMO adı altında bir template bulunmaktadır. Şimdi ilk iş bunun bir kopyasını TEMPLATE. STD'ye yollamak olacaktır. Bu yüzden "Disc Management" ekranında F3'e basın. Şimdi ekranın üstünde menü yerine ilk talimatlar belircektir.

SHIFT ve kursor tuşlarını kullanarak grup 6'yı Drive A'da ki destination grubu olarak belirleyin ve ENTER'a basın.

Daha sonra "Copy Document" menüsünde yeni isim (New Name) için TEMPLATE. STD, eski isim ve

grup (Old Name and group) için sırasıyla MEMO ve TEMPLATE yazın. ENTER'a basın, buna LocoScript drive A'da 6'ncı grup içinde 2K yer kaplayan TEMPLATE.STD dosyasını göstererek karşılık verecektir. Onun bu şekilde adlandırılmasına karşın bil onun MEMO ile eş olduğunu biliyoruz. Bundan sonra grup 6'da yazılacak her doküman bu template ile hazırlanacaktır.

### 7.1.1. YENİ DOKÜMAN HAZIRLAMA

Artık bir iş memorandumının ne şekilde hazırlanacağını görebiliriz. İlk olarak grup 6'dan uygun TEMPLATE. STD'yi seçerek bu işe başlayabiliriz. Bu andan itibaren daha önce de birçok kez tekrarladığımız hareketleri yineleyeceğiz. İşe MEMO dosyasının bir kopyası olan TEMPLATE. STD ve system disc 1 ile başladığımızı varsayalım.

"Disc Management" ekranında grup 6'yı işaretleyin ve C'ye basarak "Create Document" menüsünde herhangi bir memoranda referans numarası yazın. Burada bu P1.28 olsun. ENTER'a başlığınız anda template gerekli bilgilerle birlikte belircektir.

Burada dikkat edilmesi gereken hususlar:

1) Yazımdan önce tüm alanı temizleyin. Bunun için CUT kullanılır. Ancak tek bir satır temizlenecekse kursoru satırın en sağına getirerek DEL ile auto-repeat'i kullanarak işinizi daha kolay halledebilirsiniz.

Eğer yazım esnasında textin basılmasını istemediğiniz bir bölümü koyu renkli (reverse video) bölümde belirseniz bunu dert etmeyin, çünkü bu bölüm hiçbir zaman yazıcıya yollanmaz.

İşlem esnasında hiçbir karakterin kaybolmamasına dikkat edin. Eğer herhangi biri silinirse kursor'unun yerine getirin ve oraya yerleştirmek için EOL'ye basıldıktan sonra, satabilmek için RETURN'ü kullanın.

### 7.2. LAYOUT DEĞİŞTİRME

Her ne kadar LocoScript işe sürekli olarak temel layout ile çalışıyorsa da bu istenildiği takdirde değiştirilebilir. Ancak bu değişimden sonra her yeni layout kaydedilerek gelecekteki kullanımlar için hazır bulundurulmalıdır. Olanaklar çok geniştir ve yapılacak tek şey neyin kullanılacağını ve nasıl çalıştırılacağını bulmaktır.

"Editing Text" ekranın ilk gelişimden itibaren herhangi bir değişiklik yapılmadıkça tüm iş TEMPLATE. STD ile sağlanan temel layout'a düşmektedir. Ancak daha sonra eğer farklı TAB, marjın vs. gerekirse F2 yardımıyla layout değişikliği yapılabilir. İstenilen değişiklik yapıldıktan sonra EXIT'e basarak suretiyle tekrar "Editing Text" ekranına dönebilirsiniz. Bu esnada da kullanıma alınan layout kullanılmakta olan gruba yazılmak suretiyle hafızaya alınacaktır. Bu işlem her dokümanı için istenildiği kadar tekrarlanabilir.





## İNCELEME

# PCW

### 2-ANA PROGRAMI ÇALIŞTIRMA

Program çalıştırıldığında kullanıcının A,R yada Q harflerinden birini girmesini bekler ve girilen harfe uygun olarak kayıt eklenmesi (add) kayıt çağırılması (Retrieve) yada programdan çıkış (quit) işlemlerinden birini gerçekleştirir. Ana program biri 3000'deki kayıt ekleme diğeri 4000'deki kayıt çağırma subrutinleri ile çalışan basit bir sistemdir.

Program girilen verileri değerlendirecek şekilde daha akıllı hale getirilebilir yani örneğin küçük harfleri büyük harfe dönüştürmesi sağlanabilir, ancak Jetsam bölümü bu tip bir ayrıntı ile karıştırılmak istenmemiştir. Ana program şu şekildedir!

```
100 '
200 ' MAIN PROGRAM LOOP
300 ' =====
400 '
500 INPUT "Add, Retrieve or Qu
it: Type initial letter ": key
read$
600 IF keyread$="A" THEN GOSUB
3000 ELSE IF KEYREADS="R" THE
N GOSUB 4000
700 IF keyread$ <> "Q" GOTO 10
0: REM - loop until "Q" is typ
ed.
900 END
```

Sıra ekleme ve çağırma subrutinlerini yazmaya geldi. Hala Jetsam kullanımı gerekli değil. Başlangıçına ad\$ arrayini tanımlamak için DIM komutu eklenmelidir.

```
50 DIM pername$(5)
.....
3000 '
3100 ' Add a record to the dat
abase
3200 '
3300 GOSUB 1000: REM - read in
name and address
3400 GOSUB 2000: REM - display
it to check it's OK
3500 INPUT "Is that correct ":
nameok$
3600 IF nameok$ = "N" GOTO 303
0: REM - loop and ask again if
not OK
3700 PRINT "This is where we'd
add record to database"
.....
3900 RETURN
```

## MALLARD İLE DATABASE

```
4000 '
4100 ' Retrieve record from da
tabase
4200 '
4300 INPUT "Type name to look
up": pername$
4400 PRINT "This is where we'd
retrieve record from database"
.....
4500 GOSUB 2000: REM - display
retrieved record
.....
4900 RETURN
```

Artık programın yapısı belirlendiğine göre JETSAM üzerinde çalışmaya başlayabiliriz.

Tüm kayıtlar Basic ile tutulduğu için herhangi bir kaydın okunup yazılabilemesi için önce o kaydın açılması şarttır. Bu işi yapmak için OPEN komutu size yetecektir, ancak bu komutun sağlıklı olarak kullanılabilmesi için bazı değerleri şimdiden not etmelisiniz.

```
10 BUFFERS 6
20 keyfile=1:recleng=122
30 open "K",keyfile, "ADDRESS.
DAT", "ADDRESS.KEY", 2, reclen
g
```

BUFFERS komutu hafızanın bir bölümünü JETSAM tarafından kullanılmak üzere ayırır. Her seferinde bu komutun programların başında yer alması gereklidir. OPEN komutundaki "K" bu komutun tuş karşılığı olduğunu gösterir. ADDRESS.DAT ve ADDRESS.KEY dosyaları da data ve indeksli saklayan ve bir arada kullanıldıklarında veritabanını oluşturan dosyalardır.

"Ansh" ve "Koyuz" sahaları daima aynı değeri taşırlar. Bu sayede de program daha okunabilir hale gelir. "Koyuz" isim ve adresten meydana gelen kaydımızın uzunluğunu belirten sayı "Ansh" ise veritabanını kullanırken ilgilendiğimiz kaydı bulmamıza yarayacak sayıdır.

Basic de veritabanı ile işimizin ne zaman bittiğini belirten bir komutta gerekli olduğu için ana programın sonuna CLOSE komutu eklenmiştir.

800 CLOSE keyfile

Artık sabit değişkenin programı nasıl düzenlediğini gördünüz. Normalde Jetsam kullanırken de veritabanı dosyalarını düzgün olarak kapamak çok önemlidir.

Bazen dataranızla indeks dosyanızın arasında uyumsuzluklar olabilir. Ancak eğer böyle bir anda durumun düzelmesini beklemeden programı durdurursanız veri tabanı ile yapacağınız bir sonraki çalışmada yanlış sonuçlar almanız muhtemel olacaktır.

Bu gibi hatalı kullanımlara sebebiyet vermeyecek için Jetsam bir önceki seferde düzgün olarak kapatılmayan veritabanlarını tekrar kullanmanıza izin vermeyecektir. Bu yüzden dikkatli olun.

Kısaca OPEN, CLOSE komutlarına eklenecek direkt uyarılarla veritabanı sağlıklı olarak kullanılabilir.

### VERİTABANINA EKLEME YAPMA

Program 3070 no'lu satıra geldiğinde kayıt işlemini atlamaktadır. Şimdi bunun sebebinin bulalım.

Jetsam'ın düzenlenmiş dosyaları random dosyalara benzer şekilde kullanılmaktadır.

Önce data dosyasındaki kayıtların çıkışlarını tanımlayacak bir komut kullanmalısınız. Bu kayıt sahalarını tanımlama olarak bilinir ve FIELD komutu ile gerçekleştirilir. Daha sonra ise tanımlanan bu sahalara data girişi

## İNCELEME

yapılır. Son olarak da ki burası Random dosyalardan farklılık gösteren bölümdür. Kayıtlar diskete yazılır. Şimdide bu üç bölümü ayrıntılı olarak inceleyelim.

### SAHALARI TANIMLAMA (FIELD KOMUTU)

FIELD komutu ilgilendiğimiz veri tabanını gösteren sayı ile başlar ve saha tanımlamada kullanılan bir dizi sayı içerir.

Saha tanımlarının tamamı "Lenght AS name" şeklinde gerçekleşir. Burada Lenght kayıt uzunluğunu name de bu saha için kullanacağımız değişkeni belirtir.

FIELD komutu genellikle OPEN komutundan sonra ancak kayıt okuma yazma subrutinlerinden önce gelir. Sonuç olarak ihtiyacımız şu liste ile görülecektir.

```
40 FIELD keyfile. 20 AS namefld
d$, 20 AS addrfld1$, 20 AS
addrfld2$, 20 AS addrfld3$, 20 AS
addrfld4$, 20 AS addrfld5$
```

Fakat ne yazık ki saha tanımlamada aray kullanımı mümkün değildir.

### SAHALARIN DOLDURULMASI

Saha değişkenleri ile ilgili bir başka problemde sıradan değişkenler gibi gözükmelerine karşın atamalarda değer almamalarıdır. Örneğin yukarıdaki örnekte addrfld2\$'i alalım bizim addrfld1 \$= "adress" yazmamız mümkün değildir. Bunun yerine bilgileri saha string değişkenlerine yazacak özel bir komut kullanılmalıdır. Kullanabileceğiniz çok çeşitli komutlar vardır. Burada kullanılan komut LSET komutudur. Bu komutun kullanılması için LSET komutunu takiben gereken atama yazılmalıdır. Örneğin;

```
LSET astring$= "123abc"
```

String değişkeni astring\$'e 123abc değerini atayacaktır.

Veritabanı programı altı sahayı doldurmak için altı tane LSET komutuna ihtiyaç duyacaktır.

```
3700 LSET namefld$ = pername$
3710 LSET addrfld1$ = peraddr$(1)
3720 LSET addrfld2$ = peraddr$(2)
3730 LSET addrfld3$ = peraddr$(3)
3740 LSET addrfld4$ = peraddr$(4)
3750 LSET addrfld5$ = peraddr$(5)
```

### KAYITLARI DİSKETE YAZMA

Kayıtları yaptıktan sonra yapmamız gereken tek şey bunları veritabanına eklemeektir. Bu amaçla tanımlı sahalara kaydetmek için özel bir komut olan ADDREC kullanılmıştır. Bu komut kaydı hem data dosyasına hem de index dosyasına aktarmaktadır.

ADDREC komutuna veritabanının referans numarası ile index giriş sahası bildirilmelidir. Biz anahtar saha olarak isim kullandığımız için kayıtlarımız ad\$ kullanılacaktır.

```
ADDREC (keyfile. 2. 0. pername$)
```

2 ve 0 JETSAM'ın daha komplike özellikleri ile ilgili olup daha sonra açıklanacaktır.

Ancak bu tam olarak yeterli değildir. Komut çok fazla şey yapabilecek olsada birçok şey ters gidebilir. Örneğin disket dolu olabilir. Jetsam size herşeyin yolunda olup olmadığını kontrol etme imkanı verecektir.

ADDREC gibi komutlar genelde fonksiyonlardır. Yani görevlerini yerine getirirken bir de değer üretirler. Buna bu komutların dönüş kodu denir. Artık dönüş kodu olarak "0"ın başarı sıfır dışı bir kodun başarısızlık belirttiğini söyleyebiliriz. Böylelikle komutun tamamı;

```
3760 rcX = ADDREC (keyfile. 2.
0. pername$)
3770 IF rcX (<) 0 THEN PRINT "A
DDREC FAILED, Return Code ": r
cX
```

Şekline dönüşecek ve kayıtları veritabanına ekledikten sonra dönüş değerinin sıfır olup olmadığını kontrol edecektir. Veritabanına kayıt ekleme işlemi bu şekilde sona erecektir.

### KAYIT ÇAĞIRMA

Veritabanınızdan herhangi bir kayıdın çağırılmasında yine üç aşamalı bir işlem olacaktır. Önce indexten istenilen kayıt aranır, eğer aranan kayıt mevcutsa data dosyasından okunur ve son olarak da işlenerek ekrana yansıtılır.

### İSİM ARAMA

Bu indexte bir anahtar saha arama işlemidir. Özel bir komut olan SEEKKEY komutu ile gerçekleşir. YAZMA gereken şey;

```
SEEKEY (keyfile. 2. 0. pername$)
```

olacaktır. Bu JETSAM'a ad\$'de verilen string'e uyan bir kayıt için index' aramasını ve eğer kayıt bulunursa data dosyasında o kayda ait numarayı hatırlatmasını söyleyecektir. Fakat kesinlikle kaydı okumayacaktır.

Ancak ADDREC komutu gibi SEEKKEY komutu da bir dönüş kodu üreteceği için komutun tamamı aşağı şekilde olmalıdır.

```
4400 rcX = SEEKKEY (keyfile. 2
. 0. pername$)
4410 IF rcX (<) 0 THEN PRINT "F
ailed to seek ":pername$, "RC "
:rcX: RETURN
```

### KAYDIN DİSKETTEN ALINMASI

SEEKKEY Jetsam'a hangi kayıtların bizim istediğimiz bilgileri içerdiğini gösterecektir. Bu bilgiyi okumak için 0 kaydı disketten okuyarak daha önceden oluşturduğumuz sahalara dağıtmamız gereklidir.

Kaydın okunması için Standart BASIC komutu GET kullanılmıştır. Zaten normalde de GET her tür dosyanın okunması için kullanabileceğiniz bir komuttur.

```
4420 GET keyfile
```

### BİLGİLERİN DAĞILIMI

Bu işlem saha doldurma işleminin tam tersi olmaktadır. Kayıtları sahalara atmak için önce FIELD komutu kullanılır daha sonra ise saha string değişkenlerinden yararlanılmıştır. Bu açıklamalardan sonra programın son birkaç satırı şu hale gelecektir.

```
4430 pername$ = namefld$
4440 peraddr$(1) = addrfld1$
4450 peraddr$(2) = addrfld2$
4460 peraddr$(3) = addrfld3$
4470 peraddr$(4) = addrfld4$
4480 peraddr$(5) = addrfld5$
```

Yukarıdaki komutların tamamı ADDRESS.DAT ve ADDRESS KEY dosyalarının bulunduğunu kabul edecektir. Bu yüzden programı yazdıktan sonra SAVE "ADDRESS" şeklinde direkt komutla kaydetmeden ve veritabanını yaratmak için de kısa bir program daha yazmamız gerekecektir.

Yine başlamak için ilk olarak;

```
10 keyfile = 1: recleng = 132
```

la işe başlayacağız ancak bu kez bir farkla o da anahtar saha yaratımı için CREATE komutunun kullanılmış olmasıdır.

```
20 CREATE keyfile. "ADDRESS.DA
T". "ADDRESS.KEY". 2. recleng
```

# ?

## KLİNİK

# PC

## MOUSE KULLANMA

PC 1512'nin mouse'u diğer programlarla birlikte hafızada kalabilen "mouse driver" adlı küçük programla kontrol edilir.

"Mouse Driver" kesintili kullanımlıdır, yani bir başka deyişle mouse hareket ettirildiğinde bilgisayar o anda çalışmakta olan programı durdurarak "mouse driver"ı kullanıma almaktadır.

Mouse driver kursor pozisyonunu değiştirdikten yada fonksiyonlarından birini yerine getirdikten sonra durdurulmuş olan program kaldığı yerden devam eder.

Kursor pozisyonunun yanısıra mouse driver birtakım fonksiyonlarda kontrol etmektedir. Bunların içinde mouse kursor şeklini tanımlama, kursoru görünmez yapma, kursor-x-y koordinatlarına dönme ve sağ-sol mouse tuşları statülerine geçme gibi fonksiyonlar bulunmaktadır.

MSDOS ile vermiş olan mouse driver sistem disketinin ilk yüzünde bulunur ve mouse.com adındadır.

Mouse.com'un otomatik olarak kullanıma geçmesi için Autoexec.bat dosyasını MOUSE komutunu içerecek şekilde yeniden düzenlemeniz gereklidir. Eğer bu işlemi hatasız yaparsanız sistemi bir sonraki çalıştırışınızda mouse kullanıma hazır olacaktır.

Mouse.com Microsoft tarafından sağlanan pakette bulunduğu için Microsoft'un kendi mouse fonksiyonlarını destekleyecektir. Mouse driver ile sağlanan 18 fonksiyon mevcuttur ve bunların kullanılabilmesi için MSDOS ile tanışmış olmanız şarttır. Eğer şimdiye kadar MSDOS ile fazla birşey yapmıyorsanız o zaman aşağıdaki Mouse prosedürü bu iş için çözümlenecektir.

```
procedure Mouse( var M1:integer;
                 var M2:integer;
                 var M3:integer;
                 var M4:integer );
var
  Registers:RegBlock;
begin
  with Registers do
    begin { WITH Registers }
      AX:=M1;
      BX:=M2;
      CX:=M3;
      DX:=M4;
      intr($33,Registers);
      M1:=AX;
      M2:=BX;
      M3:=CX;
      M4:=DX;
    end; { WITH Registers }
end;
```

Bu prosedür Mouse kullanımını sadece M1, M2, M3, M4 şeklinde dört değişken ile basitleştirmektedir. Her ne kadar M1 mouse istendiğinde gerekli driver fonksiyonunu belirtiyorsa da her parametrenin ifade ettikleri fonksiyonlara göre değişecektir. Biz bu bölümde 0-6 nolu fonksiyonları inceleyeceğiz.

FONKSİYON 0 : MOUSE DAHİLİ "FLAG"ı VE TEKRAR ÇALIŞTIRMA

Bunu kullanmak için M1'e 0 değeri vererek prosedürü çağırın. Prosedür dönüşünde M1 mouse hardware ve driver statülerini içerecektir. Eğer statü 0 ise ya mouse takılı değildir, yada Mouse.com aktif hale getirilmemiştir.

M2 ile gelen değer belirlenen tuşları gösterir. Bu değer Amstrad Mouse'da daima 2 olacaktır. Bu fonksiyon ayrıca mouse'un belirli düzenlemeleri ile bırakılmasında sağlar. Bu düzenlemeler

Kursor Pozisyonu : Kursorun normaldeki pozisyonu ekranın ortasıdır.

Kursor Flag : Mouse driver kursor statüsü için dahili bir flag içermektedir. Bu flag 0 değerindeyken kursor görülebilirken flag herhangi bir başka değer aldığıda kursor görünmez olacaktır.

Kursor Şekli :Kursor sol üst köşeyi gösteren diyagonal ok şeklindedir.

Hareket Oranları : Bu mouse'un yüzeydeki hareketine bağlı olarak ekrana yansıyacak yatay ve dikey pixel sayısını belirleyecektir.

Ekran Sınırları : Bunlar kursorun alabileceği minimum ve maximum yatay dikey pozisyonlardır.

FONKSİYON 1 KÜRSÖR GÖSTERİMİ

Bu fonksiyonun hazırlanışındaki amaç M1'deki önceki değer yerine 1 konulması suretiyle kursorun görülebilir hale getirilmesidir. Ancak eğer kursor flag değeri halihazırda pozitif ise (▶=0) o zaman kursor ya görünmez kalır yada görünmez olur.

Bu fonksiyon o anda kursor flag'de mevcut değere dönmediği için fonksiyonun çağırılması ile kursorun görülebilir hale dönüşeceğinden hiçbir zaman emin olamazsınız.

Eğer bu fonksiyonun tam olarak sağlıklı çalışacağından emin olmak istiyorsanız fonksiyonu çağırılmadan önce fonksiyon 0'ı çağırmanız yeterlidir. Ancak bu durumda değer değişikliğe uğramış değer varsa onlarında başlangıç değerlerine dönceceklerini unutmalısınız. Bunun önüne geçmek için de değişken değerleri eski hallerine dönüştüren kısa bir prosedür yazımı gereklidir.



## FONKSİYON 2 KÜRSÖR SAKLAMA

Bu fonksiyon M1'e 2 değeri verilerek çağılır. Amacı ise kursor flag değerini değiştirerek kursor görünmez yapmaktır. Ancak yine bu fonksiyonda da geri dönen bir değer olmadığı için fonksiyonun çağırılması ile etkisinin gözükmesini beklemek gerekir. Bu yüzden yararlılığı da tartışılabilir.

## FONKSİYON 3 MOUSE POZİSYON VE TUŞ STATÜLERİ

Fonksiyon 3 mouse prosedüre çağılmadan önce M1'e 3 değeri verilerek çağılır. Prosedür sonrası M2, M3 ve M4 değerleri aşağıdaki gibi olacaktır.

M2: Tuş Statüsü. Bu değer en solundaki bölüm sağ-sol mouse tuşlarının durumlarını belirtir. Burada 1 ON 0 OFF durumunu göstermektedir.

Burada 0 konumundaki bit sol tuşu 1 konumundaki bit ise sağ tuşu belirtmekte olup her iki tuşun durumu bir AND işlemi ile kolayca belirlenebilir.

Örneğin :

Eğer (M2 ve 1) ise (Sol tuş basılı)

Eğer (M2 ve 2) ise (sağ tuş basılı)

demektir.

M3: Bu kursorun X koordinatını belirlemektedir. Kursor pozisyonu kursorun o anda bulunduğu pixel'in değeri olarak belirlenecektir.

M4: Kursor Y koordinatını belirtir. Aşağıdaki prosedür fonksiyon 3'ün çalışması hakkında size fikir verecektir.

## FONKSİYON 4 MOUSE KÜRSÖR POZİSYONU DEZENLEME

Bu fonksiyon kursoru istenilen belirli x,y koordinatlarına götürmek için kullanılır. Mouse prosedürümüzü çağırıldığında M1 yine fonksiyonu belirlemek, M3 ile M4 ise yeni x,y koordinatlarını tayin etmek için kullanılır.

Bu fonksiyon kursoru menülerde olduğu gibi belirli noktalara taşımak gerektiğinde yararlı olacaktır. Böyle bir durumda önce aşağıdaki şekilde kutulayı tanımlamanız gereklidir.

```
type
  Box=record
    X1,Y1:integer; Length:integer; Height:integer;
  end; { RECORD }
  BoxArray=array [1..NumBoxes] of Box;
var
  Boxes:BoxArray;
```

```
procedure ActivateMenu( Box:integer );
var
  M1,M2,M3,M4:integer;
begin
  M1:=4; with Boxes[Box] do
    begin { WITH Boxes[Box] }
      M3:=(X1+Length) div 2; M4:=(Y1+Height) div 2;
      Mouse(M1,M2,M3,M4); end; { WITH Boxes[Box] }
    end;
```

## FONKSİYON 5 BİLGİ ALMA

Fonksiyon 5 herhangi bir mouse tuşu ile ilgili (sağ yada sol) bilgi almazın sağlayacaktır. Bu fonksiyonu belirlemek için M1'e 5 değeri verirken M2 ile de (10=sol, 1=sağ) tuş belirlenir. Mouse prosedürü çağırıldıktan sonra şu bilgiler verir:

M1: Tuşların o andaki statülerini (Fonksiyon 3'te açıklandığı şekilde) belirtir.

M2: Belirtilen tuş için tuşa basış sayacı.

M3: Belirtilen tuşa son basıldığında kursorun bulunduğu yerin x koordinatı.

M4: Belirtilen tuşa son basıldığında kursorun bulunduğu yerin y koordinatı.

Fonksiyon 6 aynen 5 gibi kullanılır. Verilen bilgi aynı şekildedir. Ancak bu kez bir fark mevcuttur. Bu da tuşun kaç kez kullanıldığının belirtilişidir.

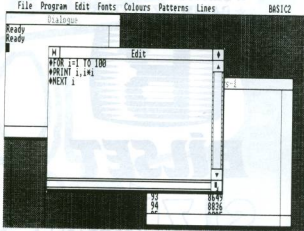
Fonksiyon 5 ve 4 her seferinde basıp/bırakma sayacını sıfırlarlar.



## GEM TEKNİKLERİ

## Farklı bir pencerenin aktif pencere yapılması

1 İşaret okunu seçmek istediğiniz pencerenin görünür bir yerine getirin.



2 Mouse'ın sol düğmesine bir kere basın.

Seçtiğiniz pencere şimdiki ekrandaki kümenin üstüne gelir ve bunun başlığı koyu renkle yazılır. Önceden çalıştığınız pencerenin başlığı eğer görünürse açık renkle yazılır. Önceden çalıştığınız pencere kapanmaz. Sadece bir süre için yana kaydırılır.



## Bir pencereyi kapatmak

Bir pencereyi,

- pencerede çalıştığınız konuyu bitirmek için,  
- ekrandaki parçayı içeren dosyayı görüntülemek amacıyla geri gitmek için kapatırsınız.  
Pencerenin kapama kutusu varsa: (sol üst köşede papyon işaretli kutu):

1 İşaret okunu kapama kutusuna getirin  
2 Mouse'ın sol düğmesine bir kere basın.

Not: PC'nizin disket sürücülerini gösteren pencereyi kapatamazsınız.

Pencerenin kapama kutusu yoksa:

1 İşaret okunu pencerenin başlık çubuğuna getirin.



2 Mouse'ın sağ düğmesini basılı tutarken sol düğmeye bir kere basın.

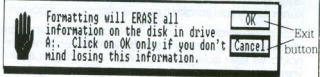
Not: Çoğu programlar programdan çıkışı menü yoluyla sağlarlar. Örneğin Locomotive BASIC'e'nin kütük (File) menüsünde "Quit" çıkış seçeneği bulunur. Programın böyle bir seçeneği varsa programdan çıkmak için bunu kullanın.

## 2.9 Diyalog kutuları üzerine

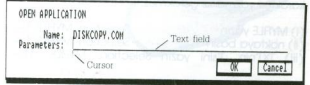
GEM size fazladan bilgi vermek istediğinde ekranın ortasında bir kutu için mesaj çıkarır. Buna diyalog kutusu denir.

Bazı diyalog kutuları sadece mesajı okuyup hangi çıkış şikkini seçeceğinizi sorar. Uyarı mesajları böyledir. Değişik kutularda bir veya daha çok çıkış şikkilari olabilir. Bunları "OK", "Retry" ve "Cancel"dir.

Bir çıkış düğmesinin seçilmesi diyalog kutusundan çıkışın tek yoludur. Bir çıkış düğmesinin diğerlerinden daha kalın bir kutusu olabilir, bu daha çok seçilen şiktr.



Diğer diyalog kutuları sizden bilgi sorar. Nerede ne yazmanız gerektiği diyalog kutularında belirtilir. Diyalog kutularında bilgi girebileceğiniz yerlere Metin Alanları denir ve bir seferde bir metin alanına bilgi girebilirsiniz. Özel işlemlerin başka bir metin alanına taşınması gerekir. Bunlar aşağıda anlatılıyor.



Parça seçici diyalog kutusu adı verilen özel bir diyalog kutusunun içinde dosyaların görüntülediği bir pencere vardır. Bir veya daha çok parçayı nasıl seçeceğinizi.

## 2.10 Diyalog kutularıyla yapılan işlemler

Diyalog kutusunda bir şikkini seçilmesi

1 İşaret okunu şik düğmesine götürün.



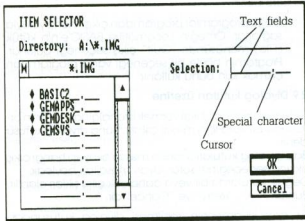
2 Mouse'ın sol düğmesine basın.

### Ana (veya tek) çıkış düğmesinin seçilmesi

ya: İşaret okunu götürün ve düğmeye basın  
veya:  tuşuna basın.

### Diyalog kutularında bilgi girilmesi

Diyalog kutularında yalnız belli yerlerde bilgi girebilirsiniz. Bunların herbirine Metin Alanı denir. Metin alanında görünmesi gereken karakterler varsa bunlar doğru yerlerinde bulunurlar.



Bir seferde bir metin alanına bilgi girebilirsiniz. Bu diyalog kutusunda kursor (I) bulunan metin alanıdır. Kursor bir sonraki karakteri nereye yazacağınızı gösterir.

Bazı durumlarda GEM bazı özel karakterleri olmaları gereken yerlere kendisi koyar. Bu karakterler genellikle nokta ve kesir işaretleridir. Örneğin bir kütüğün ismini yazarken metin alanında bir nokta görebilirsiniz. Böyle özel karakterlerin bulunduğu metin alanlarını doldururken önce sol taraftan başlayın sonra özel karakteri yazın ve sağ tarafı doldurun. Özel karakteri yazdığınızda kursorün sağ tarafa atladığını göreceksiniz.

Not:

Özel karakteri yazmadan önce buraya kadar boşluk karakteri yazmanız gerekmez.

- (i) MYFILE yazın Selection: MYFILE 1—  
(ii) noktaya basın Selection: MYFILE 1—  
(iii) TXT'nin T'sini yazın Selection: MYFILE T1—

### Başka bir metin alanına geçmek

Bir sonraki metin alanına geçmek için:

1 Klavyede ya  tuşuna ya  tuşuna basın.  
veya

Bir önceki metin alanına geçmek için:

1 Klavyede ya  tuşuna veya  tuşuna basılı tutarken  tuşuna basın

Diyalog kutusundaki herhangi bir metin alanına geçmek için:

- 1 İşaret okunu bu alana getirin.  
2 Mouse'ın düğmesine bir kere basın.

# BİLSET'İ

## TERCİH İÇİN

## BİRÇOK

## SEBEP VARDIR...

### AMSTRAD BİLGİSAYARLARI

- ★ YETKİLİ SATIŞ
- ★ SERVİS
- ★ BAKIM HİZMETLERİ



# BİLSET

# sizden

# yana...

### PROGRAMLAR:

- ★ Ticari programlar
- ★ Statik betonarme program
- ★ Her türlü özel programlar yazılır.

### KURSLAR:

- ★ 15 Kişilik özel sınıflar,
- ★ M.E.G ve S. Bakanlığundan onaylı sertifika verilir.

### AMSTRAD ve SINCLAİR

için, oyun, eğitim kasetleri  
disketleri ve yan ürünleri

"BİZ HİZMET İÇİN VARIZ."

**BİLSET** Bilgisayar  
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Şti.

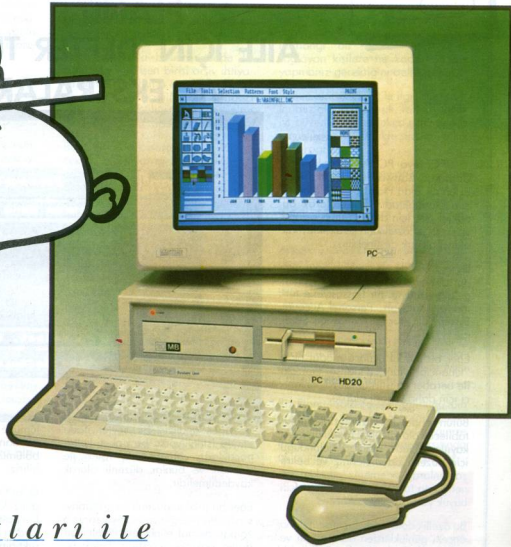
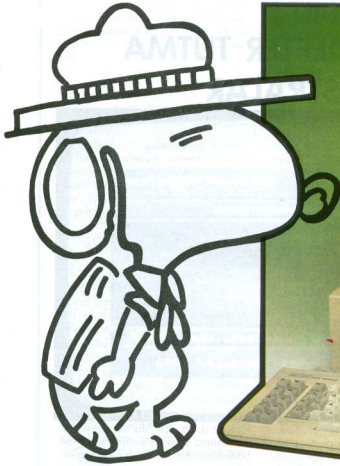
MERKEZ: Sair Esref Bulv. No.69 D.1  
Alsancak-İZMİR Tel: 224719 - 224819  
SUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A  
Alsancak-İZMİR Tel: 630723

POSTA KOD NO: 35220



GÖKSU LTD. ŞTİ.

Kırağı Sok. İzsal Apt. N.59 Kat: 1 Daire: 3  
80260 Osmanbey - İst. Tel: 146 54 01 - 02



Özel fiyatlarıyla

**A M S T R A D**

Amstrad uyumlu  
gerçek Printer

**Star NL-10**

Amstrad Printerleri

PC 1640 (EGA)

PC 1512

PPC 640  
Portatif Bilgisayar

CPC 464/6128

PCW 8256/8512

Sinclair Spectrum +2/+



KLİPS

## PLANIT AİLE İÇİN DEFTER TUTMA VE EKSTRALAR

HASAN KARA

CPC veya PCW makinalar için Database Software tarafından hazırlanmış olan Planit üç ana modülden oluşmaktadır. Basit olarak bu paketi aile için defter tutma sistemi ya da diğer özellikleri ile birlikte mali plancı olarak düşünebiliriz.

İlk ve belki de en çekici modül tüm paranızın nereye gittiğini ve nereden geldiğini büyük bir hassasiyetle tutmanızı sağlayan "Personel Account System" dir. (Kişisel Muhasebe Sistemi)

Eğer bu modül üçüncü modül olan "Financial Diary" (Finansal Günlük) ile beraber çalıştırılabilsaydı kullanıcı için daha yararlı olurdu.

Bütün randevularınızın tarihlerini tutabilecek olan üçüncü modülün para kayıtları içinde olanları bulunduğu için düzenli ödemeleriniz ve belirli zamanlarda ödemeniz gereken senet ya da taksitleri hatırlamanız için büyük yarar sağlayacaktır.

Bu özellik dalayısı ile bu modül daha önceki günlüklere daha farklı ve etkin hale gelmektedir. Belirli bir zaman geçtikten sonra ise günlük kısmı tüm bilgileri tarih sırasına göre düzenlemek amacıyla kullanılabilir.

İkinci modül "Card Index" modülü olup çok basit veri tabanları ya da etiket hazırlamak için kullanılabilir.

Modüllerin tamamı gayet iyi çalışmaktadır ve en yeni kullanıcı bile birkaç saat içinde tamamını gayet iyi şekilde kullanmayı öğrenebilir.

Üzerinde harcanan zaman arttıkça planitin yapabileceklerinin gitgide arttığı görülecektir. Ancak bununla birlikte kaç aile bu tip bir programın çalışması için gerekli senelik bilgileri düzenli olarak girebilir bu tartışılır.



Ve eğer analizin bir şeyler ifade etmesi isteniyorsa bu paketi kullanacakların cepleri satış fişleri ile dolmalı ve bunlar düzenli olarak kaydedilmelidir.

Eğer bu şekilde düzenli bir çalışmayı sürdürümeceğinize inanıyorsanız o zaman derhal elinizdeki Planit'i bir başka paketle değiştirin. Fakat bu şekilde bir çalışma size zor gelmiyorsa o zaman tasalanmanıza gerek yok.

Bu Planit'le ilgili bir eleştiri olmamakla birlikte esas sorun ailelerin bu şekilde bir iş yürütüp yürütemeyeceğidir.

Ancak sıradan bir ailenin ihtiyacı olandan daha fazla sayıda kayıt yapabileme imkânına sahip olduğu için bu paketten en fazla yararlanacakların kasa usulü çalışan çok küçük işletmeler olacaktır.

Bu açıklamadan sonra planit'in amacı daha açık olarak anlaşmıştır. Sanınız artık paketin muhasebe bö-

lümü daha açık olarak anlaşmıştır. Sanınız artık paketin muhasebe bölümüne daha detaylı olarak girebilirsiniz.

İlk bölüm masraflarınızı kaydedeceğinize 20 başlığı hazırlamaktır. Bırak kişi paketle birlikte hazırlanmış olanlardan çok azının değiştirilmesi gerektiğini farkedecektir.

Bir sonraki adım banka hesap özettelini ve kredi kartı başlangıç balanslarını girmekdir.

Bu üç basit başlangıç işleminden sonra paranızın nerelere gittiğini kaydetmeye başlayabilirsiniz. Girişler çok hızlı ve kolaydır. Menülerin kullanımı ve textlerin minimuma indirilmesi bunu sağlamaktadır. Yukarıda gösterilen örnekte çok az sayı giriş yapmanın etkilerini göstermek amacıyla sayılar yanlış bırakılmıştır. Ancak eğer bu tip yanlışlıkların çıkarılması için birkaç ekstra satır eklenilsaydı bazı şeyler daha iyi olabilirdi.



## KLİPS

Birkaç eklenti de yanlış girişlerin düzeltilmesi ile ilgili olarak yapılabildi. Her ne kadar şu andaki durumda yanlış giriş dosyada bırakılıp yapılacak ters girişle bu yanlış düzeltilse de bu iş daha kolay olabirdi.

Son olarak da her ay tekrarlanan bazı girişleri her seferinde yeniden yapmak yerine bunların otomatik tekrar sağlanabilirdi.

Ancak bu küçük ayrıntıları gözönünde bulundurmasak sistemin çok iyi çalıştığı ve sizi gereksiz bazı ödemelerden kurtaracağı için kendini çok kısa sürede finanse edeceği bir gerçekdir.

Artık hazırlanabilen özetlere dönelim. Bu özetlerin hepsi gerçekten birinci sınıftır. Başlıklardan herhangi biri incelenebileceği gibi kümülatif biri özet de istenebilir. Bunlardan ikincisi biraz daha yararlıdır çünkü tüm kredi kartlarınızın hesaba dahil edilecektir.

Card Index iki yoldan biri ile kullanılabilir. Planit orijinal olarak ad, adres ve telefon numarası indeks ile hazırlanmıştır. Bununla birlikte istediğiniz herhangi bir amaç için bu modülü kullanmanız mümkündür. Yapmanız gereken tek şey 7 satırlık bir düzenlemeden ibaret olup istediğiniz sayıda kayıt tutmanıza olanak sağlar.

Sınıflandırma ve arama işlemleri çok hızlıdır. Bilhassa Mini Office II ile çalışmış olanlar raporlarının hazırlanması ve verilmesinin ne kadar çabuk olduğunu daha kolay anlayacaklardır.

Sahip olduğu en iyi özelliklerinden biride bir kayıttan diğerine atlamak için tüm kayıtları gözden geçirmesidir.

Yanlamasına sadece tek bir etiket basan Planit'le eğer ikinci kolondaki bir etikete basım yapma ihtiyacı duyarsanız yapmanız gereken tek şey ilk karakter offset'ini uygun bir değerle değiştirmektir.

Kısaca Card Index çok fazla şey sunmasada sunduklarını en iyi şekilde yapmaktadır. Hatta bize göre mevcut üç modülün en kullanışlı ve yararlısıdır diyebiliriz.

Çözmekte en fazla zorlandığımız modül "Financial Diary" modülü oldu. 200 giriş büyük bir ihtimalle birçok ailenin bir ay için ihtiyaç duyabileceği miktardan çok fazladır.

Ancak bununla birlikte günde 10 randevuya yetişen birisi arşiv ihtiyacından birkaç hatta önce yer sıkıntısı çekmeye başlayabilir. Bu bilhassa yoğun Sosyal-Kültürel yaşantısı olan ailelerin sorunu olacaktır.

Buna ek olarak para kolonu ödenecek paraların kaydı ve ödendiklerinde miktarların sıfıra eşitlenmesi ile oldukça yararlı bir kullanım sunmaktadır. Ancak bunun ilk modülle bağlantılı olarak çalışmaması önemi büyük ölçüde azaltmıştır.

Herşey bir tarafa bırakılırsa mevcut datanızın birçok yolla işleyebilirsiniz. Örneğin tekrarlanan olaylar bir kez kaydedilip istenildiği şekilde kopyalanabilir.

Günlükten istediğiniz maddeleri işaretleyip seçilenleri liste haline getirebileceğiniz gibi tüm günlüğü ekran ya da yazıcıya aktarmanızda olasıdır. Ve doğal olarak girişler değiştirilebilir ya da iptal edilebilir.

Sonuç olarak bir çoğumuz kullandığı karalamalarla dolu küçük cep defterlerinden daha iyi ancak doğruyu söylemek gerekirse bu defterlerin

yerine Planit'i kullanmak kolay değil.

Planit'in tamamlayıcı unsuru olarak birde "Loan Calculator" (Borç hesaplayıcı) bulunmaktadır. Bu size herhangi bir ürüne veya kredi sağlayan kişilere ne kadar ödemeye yapmanız gerektiğini belirtecektir.

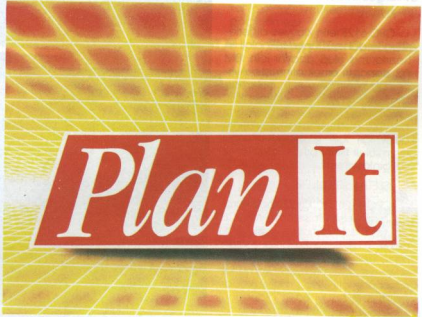
Sonuç olarak Planit ile ilgili düşüncelerimiz oldukça karışık. Temel olarak iyi düzenlenmiş oldukça ucuz açıkla yivi el kitabıyla birlikte sunulan etkili bir program.

Bununla birlikte inanıyoruz ki gerçek mükemmelliğe ulaşabilmesi için biraz daha geliştirilmesi şart. Geliştirildiği takdirde Mini Office II'den daha iyi bir ürün olacaktır.

Ancak üzülerek söyleyebiliriz ki bu paketi kullanacak çoğu kişi içerdiği olanaklardan birini ya da en fazla ikisini kullanacaklardır.

Bu yüzden eğer amacınız mali defter tutma olacaksa daha uzmanca hazırlanmış bir program tavsiye ederiz. Ayrıca eğer ilk veri tabanınızı kullanıyorsanız bunun için en iyisi Mini Office II'deki olacaktır.

Biz Planit'i sadece eğer sunduğu tüm imkanları kullanabilecekseniz gerekli düzenli çalışmayı yapabileceğinize inanıyorsanız ve basitliği karşısında avlanmayacaksanız tavsiye ederiz.



## AMSTRAD CPC6128

## SİSTEM ANALİZİ

Amstrad firmasının CPC 464 ve CPC 664'den sonra piyasaya sunduğu üçüncü CPC makina olan CPC 6128 Z80 processör dahilli disc drive ve monitörden oluşan komple bir ünitedir. Monitör renkli olabileceği gibi monochrome olarak kullanılabilir.

Bu sistemin diğerlerine göre en büyük farkı daha öncekilerde 64K olan RAM'ın 128K'ya çıkarılmış olmasıdır. Sistemin tüm güç gereksinimi yine diğerlerinde olduğu gibi 220V şehir şebekesine bağlanan monitördeki çıkışlardan sağlanmaktadır.

CPC 6128 3 inçlik dahilli disc drive içermekte olup bu drive'in gereksinim duyduğu elektrigi de yine monitördeki 12VDC çıkışı verir. Burada hemen şunuda ekleyelim Amstrad firması "kablo karmaşasına son veren tek ev bilgisayarı" sloganını yine başarı ile devam ettirebilmiştir.

## KLAVYE

CPC 6128'in klavyesi diğerlerine göre daha üstün bir teknoloji ile hazırlanmış olup dizaynı için IBM PC standardı örnek alınmıştır. Ayrıca klavyenin kusursuz çalışması için yeni chiplerde eklenmiştir. Amstrad'ın CPC 6128 ile başladığı bu yeni akım ev bilgisayarlarının dizaynları için iş bilgisayarlarına uyumluluk fikrini ortaya çıkartarak yaygınlaştırmıştır.

## İŞLETİM SİSTEMLERİ

CPC 6128'i açtığınız anda karşılaştığınız ilk işletim sistemi AMSDOS dolayısı ile locomotive Basic olacaktır. 6128'lerde kullanılmış olan Basic derleyicinin kullanımı kolaylıkları ve içerdiği yeni komutlar gözönüne alınınca şimdiki kadar geliştirilmiş en iyi Basic olduğunu söylemek gerekir. Program yazımı ve çalıştırımı açısından yeterince

hızlı olmasının yanısıra text window çoğul işlem gibi özellikleri de mevcuttur. Ancak şunu hemen belirtmek gerekir; Basic 64K üzerindeki RAM'ı kontrol etmediği için yani sadece 65535 byte kullanılabilmesi dolayısıyla 6128'in ekstra 64K'sını direkt olarak kullanamamaktadır. Ancak yine sistemle birlikte sağlanan BankManager modülü ile bu ekstra 64K'nın kullanımında en basit yollarla mümkün kılınmıştır. Ayrıca BankManager sağladığı RSX komutlarıyla da kullanıcıya başka kolaylıklarda sunmaktadır.

CPC 6128'lerde kullanılabileceğiniz ikinci işletim sistemi CP/M 2.2 ve bununla birlikte Logo 2 olacaktır. CP/M 2.2 daha önceki modeller için geliştirilmiş bir tip olup 6128'in yapabileceklerine tam olarak yet-

mez ancak eski CPC 464 kullanıcıları (eğer harici disc drive sahibiyse) yada CPC 464 kullanıcıları bundan kolaylıkla yararlanabilirler. Ancak CPC 6128 kendisine has CP/M olan CP/M Plus yada diğer adıya CP/M 3.1'i size sunmuştur.

Üçüncü işletim sistemi olarak incelenecek CP/M 3.1 (CP/M Plus) CPC 6128'in en çarpıcı özelliklerinden biridir. Herşeyden önce CP/M + daha hızlı kullanımı daha kolaydır. Bu da size çeşitli iş programları kullanımı esnasında rahatlık sağlar. Yeni disketler için yapılması gerekli SYSGEN işlemi kaldırılmıştır. Dosyalar tarih sıralı hale getirilmiştir. İçin kullanıcı hangi dosyaya ne zaman uğraşmış olduğunu görebilir. Dosya arama daha kolay hale getirilmiştir. Dosyaların şifre ile korunması sağlanmıştır.



## İNCELEME

Ayrıca burada saymaya yerimizin yetmeyeceği daha bir çok gelişmiş özellik içeren CP/M + kendisi gibi geliştirilmiş olan LOGO 3'ü de destekleyerek kullanıcıyı elinden gelen her türlü desteği sunmaktadır.

### DÖKÜMANTASYON

CPC 6128 kullanıcı el kitabı (user instruction manual) ilk bakışta çok ağır ve kalın gözüküyor. Bunun sebebi ilk iki model olan 464 ve 664 için hazırlanmış olan kitaplardaki eksikliklerin giderilmiş olmasıdır. 464 için diğer yayıncıların çok sayıda kitap yayınlamış olmasında kullanılmayan kitaptaki çok sayıdaki ekler de el kitabından eksiklerden dolayı olmuştur. Bilgisayara yeni başlayanlar kitaptaki yol gösterimlerinden yararlanmaya giriş amacıyla yararlanabilirler. 6128 kullanım el kitabının diğerlerinden esas farklılığı CP/M + ve BankManager'a ilgili açıklamalara yer verilmiş olmasıdır. CP/M + ile ilgili olan bölümdeki en önemli açıklamalar DISCKIT ile ilgili olanlardır. Bu yeni komut ile CP/M +'ın copy format verify gibi işlemleri hem hızlanmış hem de kolaylaşmıştır. Kitap kullanıcıyı data kaybına sebep olabilecek tüm tehnelere karşı en açık şekilde uyarılmaktadır.

6128 ile hem CP/M + hemde CP/M 2.2 disketleri verilmekte,

ayrıca her ikisi ile ilgili geniş açıklamalar sağlanmaktadır. Her ne kadar kitabın büyüklüğü istediğiniz bir şeyi hızlı şekilde bulmanızı zorlaştırıyorsa da, indeksin iyi düzenlenmiş olması ve kitabın telli cilt ile yapılmış olması bu etkiyi ortadan kaldırmaktadır. Programcılığa ilk adım liste yazmakla başladığı için kitabın arkasında bu amaçla Amstrad User dersisinin bazı programlarına yer verilmiştir.

### OYUNDA OYNAYABİLİRSİNİZ

İş oyun oynamaya geldiğinde 464'ün yapabildiği herşey 6128 ile de becerebilirsiniz. Ayrıca diskten yükleme esnasında 464 kullanıcılarının çok sık karşılaştıkları "Read Error a", "Read Error b" gibi hatalarla karşılaşmayacak olmanızın yanısıra program yüklenişinde çok daha hızlı olacaktır. Ancak şunu da hemen belirtelim ki basit bir ara kablo yardımıyla 6128'iniz herhangi bir teybe bağlanarak kasetteki programlarda kullanılabilir.

Oyun dışındaysa 464 kullanıcılarının hafıza yetersizliği dolayısıyla kullanamadıkları "Page Maker", "Art Studio", "Advanced Art Studio" gibi çok kaliteli programları kullanabilirsiniz.

### İÇ DİZAYN

Eğer elektronikten birazcık anlıyorsanız 6128'in üst kapağını açtı-

ğiniz anda karşılaşıcağınız basit görüntü sizi şaşırtacaktır. Mevcut olan şeylerin tümü; 2 adet ULA ROM, 2 adet 64K RAM chip, bir Z80 ana işlemci, bir 8255 PIO, ses chipi, floppy disc kontrollörü, CRT kontrollörüdür. CTC DMA kontrollörleri ve SIO mevcut değildir. Mevcut expansion portları ise:

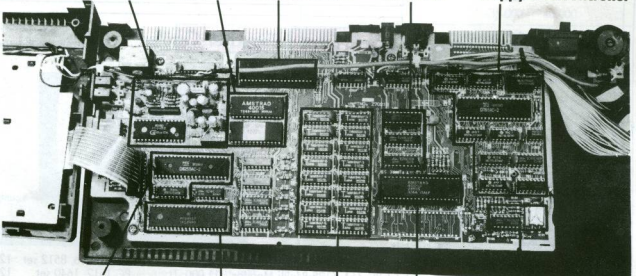
- i) Joystick
- ii) Monitör soket
- iii) Stereo çıkış soketi
- iv) Tape soketi
- v) Paralel printer çıkışı
- vi) İkinci disc sürücü çıkışı
- vii) Genel maksatlı I/O Expansion soketi.

Tüm hardware dizaynı maliyeti düşük fonksiyonelliği ise yüksek tutacak şekilde tasarlanmıştır. Yani kısaca lükse kaçılmadan yararlı şeyler sağlanmıştır.

### SONUÇ

Sonuç olarak 6128'in bilgisayarını değiştirmek isteyen yada yeni bilgisayar almak isteyen herkese tüm içtenliğimizle tavsiye ederiz. Boyutlarının küçüklüğüne rağmen inanılmaz derece güç işler becerebilen bu makine fiyatını hakeden ender bilgisayarlardandır. Genel olarak hiç bir kompütüre kusursuz diyemeyiz ancak 6128'deki kusurlar makinenin çalışmasını etkileyecek nitelikte değildir ve sahip olduğu mükemmel nitelikleri gözelemez.

**Cassette and Sound ROM Z80A Processor Mini ULA Floppy Disc Controller**



**Keyboard Controller CRT Controller 64K RAM Main ULA Clock**

# AMSTRAD

MART 1989  
ABONE ve ÖZEL  
TEKLİF  
SAYFASI

## Özel Teklif

Quickshot II Turbo Joystick  
Microswitch'li, sağlam ve dayanıklı  
Özel Abone Fiyatı 35.000.-TL.



JY - 2 Amsoft Joystick  
İki kişilik oyunlar için ikinci joystick  
bağlama imkânı  
Özel Abone Fiyatı 20.000.-TL.



## Özel Teklif

3 "Disket Maxell  
Özel Abone Fiyatı

5 Ad. 71.500.-TL.  
10 Ad. 132.000.-TL.



## THE ADVANCED OCP ART STUDIO



## Özel Teklif

Advanced Art Studio  
kullanabileceğiniz en iyi grafik ve  
çizim programı!  
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

## Özel Teklif

Eski Sayılar  
Ekim 1988  
Kasım 1988  
Aralık 1988  
Ocak 1989  
Şubat 1989



## Özel Teklif

## Bilgisayar Örtüleri

Özel Abone Fiyatları



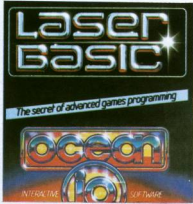
CPC 464, 6128 Yeşil Monitör 10.000.-TL.  
CPC 464, 6128 Renkli Monitör 11.000.-TL.

PCW 8256, 8512 set 12.500.-TL.  
PC 1512, 1640 set 12.000.-TL.



**Özel Teklif**

Pagemaker  
Artık bir gazete yayınlatabilirsiniz.  
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.



Laser Basic, kendi oyun programlarınızı yapabilemeniz için!

Özel Abone Fiyatı

Disket 30.000.- TL  
Kaset 20.000.- TL

**Ekran Filtresi**

Yansımaya karşı gözlerinizi koruyun.

**Özel Teklif**

Özel Abone Fiyatı 35.000.-TL.

# AMSTRAD

ABONE ve SIPARIŞ  
FORMU  
Geçerlilik: 31.03.1989

**Abone**

Türkiye dahilî	48.000.- TL.	<input checked="" type="checkbox"/>
K.K.T.C.	60.000.- TL.	<input type="checkbox"/>
Avrupa	75.000.- TL.	<input type="checkbox"/>

sayısından itibaren

Abone ücreti olarak yukarıda belirtilen tutarı, banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktir. Abone işlemlerinin tamamlanarak, dergilerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

**Sipariş**

3" Disket Maxell 10 Adet	Abone 132.000.-	Normal 154.000.-	<input type="checkbox"/>
Pagemaker CPC 6128	30.000.-	37.500.-	<input type="checkbox"/>

Rainbird Advanced Art Studio CPC 464, 664, 6128 Sadece Disk	Abone 30.000.-	Normal 37.500.-	<input type="checkbox"/>
----------------------------------------------------------------	----------------	-----------------	--------------------------

Quickshot II Turbo Joystick CPC 464, 664, 6128	Abone 35.000.-	Normal 40.000.-	<input type="checkbox"/>
JY-2 Ansoft Joystick	20.000.-	25.000.-	<input type="checkbox"/>

Laser Basic CPC 464, 664, 6128	Abone 30.000.-	Normal 37.500.-	<input type="checkbox"/>
Disket	20.000.-	25.000.-	<input type="checkbox"/>

Bilgisayar Örtüleri	Abone	Normal	
CPC 464 Yeşil	10.000.-	12.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 464 Renkli	11.000.-	13.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 6128 Yeşil	10.000.-	12.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 6128 Renkli	11.000.-	13.000.-	<input type="checkbox"/>
PCW 8256, 8512	12.500.-	15.000.-	<input type="checkbox"/>
PC 1512, 1640	12.000.-	14.000.-	<input type="checkbox"/>

Ekim 1988	3500.-	Eski Sayılar	Ocak 1989	3500.-	<input type="checkbox"/>
Kasım 1988	3500.-		Şubat 1989	4000.-	<input type="checkbox"/>
Aralık 1988	3500.-				

Ekran Filtresi	Abone 35.000.-	Normal 40.000.-	<input type="checkbox"/>
----------------	----------------	-----------------	--------------------------

Siparişlerim tutarını banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktir. Siparişlerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sizin Amstrad Abone No: .....  
Benim Bilgisayarım Amstrad ..... Monitör  
Adım Soyadım: .....  
Adresim: .....

İmza:

Abone ve sipariş tutarını yatırabileceğiniz banka hesap numaraları:

Yapı ve Kredi Taksim Şb.	1850-7	<input type="checkbox"/>
Türkiye İş Nişantası Şb.	995366	<input type="checkbox"/>
Akbank Rumeli Caddesi Şb.	1525-5	<input type="checkbox"/>

Bütün gönderilerde hava postası kullanılır.

Yukarıdaki fiyatlarla posta ve KDV dahildir.

**TOPLAM:**

**TL.**

VIDEO DIGITISER



# Büronuzu yanınızda taşıyın.

## AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

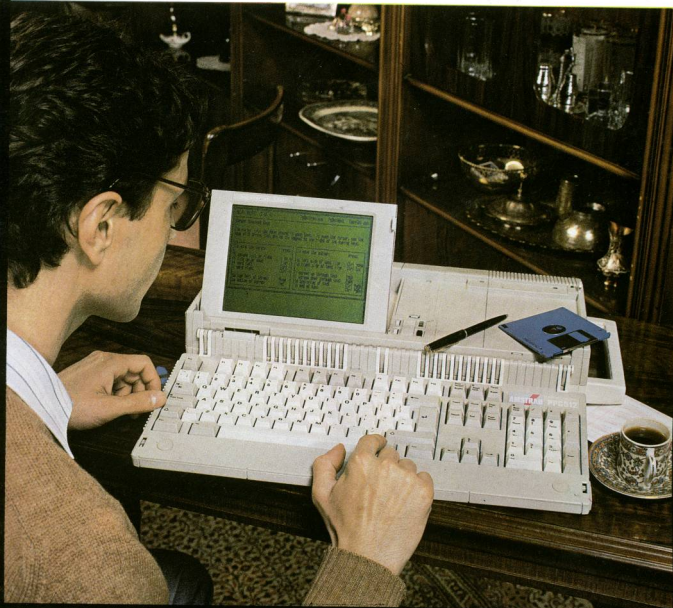
Gidebileceğiniz her yere büronuzu da götürebilmek! Uçan halıya binmek gibi... İnanılmaz.

Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.

İstedığınız her yerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelde, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve her yere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

**PPC 640:** 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direk bağlantı. Mirror II iletişim yazılımları.

**PPC 512:** 512 K RAM bellek. Mikrosift MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BILGISAYAR SAN. ve TIC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.



# Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

## BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMCİ VE PRİNTER.

Amstrad PCW'ler size bu olanakı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağlamıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi? Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte

zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

**PCW 8256:** 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

**PCW 8512:** 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

**YENİ PCW 9512:** 512 KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

**EKAHOMP EKAHOMP EKAHOMP**

EKAHOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN, No: 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.