

JUNIOR

ΤΕΥΧΟΣ 40
ΙΟΥΝΙΟΣ 1990
ΔΡΧ. 500

COMPUTER
SOFTWARE

ΤΟ ΠΡΩΤΟ
COMPUTERISED
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

**10 GAME REVIEWS ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**

SPECIAL REVIEW: HERO'S QUEST I

FILE EDITOR ΓΙΑ ATARI • ΛΥΣΗ ΣΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΩΝ DRIVES • ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ
ΤΟΥ 6128 • ΑΝΑΚΑΙΝΙΣΤΕ ΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟ • ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION ΓΙΑ AMIGA

computer market AE

1) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 Β2 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695

2) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

PC club

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

• τεράστια βιβλιοθήκη χιλιάδων προγραμμάτων δωρεάν για τα μέλη

• όλα τα πρωτότυπα προγράμματα και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς

• όλα τα ελληνικά και ξένα βιβλία και περιοδικά Πληροφορικής.

Κάθε μήνα καταφτάνουν στο PC Club εκατοντάδες νέα δωρεάν προγράμματα και games από Ευρώπη και Αμερική, μαζί με όλα τα καινούργια πρωτότυπα προγράμματα, games, βιβλία και περιοδικά της ελληνικής και διεθνούς αγοράς.

- επεξεργαστές κειμένου
- data bases-διευθυνσιογράφος
- spreadsheets-οικονομικά
- communications
- γλώσσες προγραμματισμού, assemblers
- utilities
- σχεδίαση, graphics
- μουσική
- εκπαιδευτικά, μαθηματικά
- games

20.000
δωρεάν προγράμματα

Δισκέτα 5.25" και 3.5".

ΟΛΑ
ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΝΑ
ΒΙΒΛΙΑ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ

SOFTWARE AEBE

Κάτω Τιθορέα Λοκρίδος
 Αθήνα: Σταυράρα 49 - 106 82 ΑΘΗΝΑ
 Τηλ: 3604667 - 3604710 FAX: 3608162
 Θεσ/νίκη: Δωδεκανήσου 10Α, τηλ: 540849

ΕΚΔΟΤΗΣ

Μαίρη Μιλώνη

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πέτρος Τριανταφυλλής

ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ

Αναστασία Σουμειλάου, Βαγγέλης Τσαρές

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ

Γιάννης Φούλης

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Σαράντης Δημητρίου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ / ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Γιώργος Αραπάγλου, Γιώργος Βασιμένος, Σαράντης Σαραντινίδης, Χρήστος Πίγκας, Άννα Αγγελουπούλου, Αντώνης Βαμβακάλης, Δημήτρης Μαρταπάτης, Θεοδόσης Καλίκας, Πέτρος Ζίνας, Αλέξης Αργυρίου, Γιώργος Κότσιρας, Φιλίτσα Σταυρή, Δημήτρης Παπαευθυμίου, Νίκος Καρανάσος, Παναγιώτης Μίσης, Δημήτρης Ευθυμίου, Κώστας Καρασάρας, Γιάννης Τσελέκης, Μυράννη Κουτσούλας

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Φιλίτσα Σταυρή

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ / ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ

GERMANIA: Γ. Μαυρόνης, Ν. Γαβαλάκης
 ΠΑΤΡΑ: Κώστας Λεγκάκος

ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ / ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Μαίρη Μιλώνη, Φιλίτσα Σταυρή, Κλεοπάτρα Σοφιανοπούλου

ΥΠΕΥΘΥΝΕΣ ΕΝΤΥΠΩΝ

Χρυσάνθη Αραπάγλου, Αθηνά Βασιουγκλή

DESKTOP PUBLISHING

Γιώργος Βασιμένος, Κώστας Σταυρόπουλος

ΑΤΕΛΕ

Θέκλα Λίγνου, Μαρία Κανελλοπούλου, Ιωάννης Ράζης, Ρόδη Βαλάντας, Κατερίνα Καταφουρά

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Θόδωρος Βαλλής

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στέλιος Γάκης, Σπύρος Χαρακτινός

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Πόπη Παπαδημούλη, Λαμπρινή Πατασιάννη

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ

Σπύρος Τόλιος

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ

Παναγιώτης Πουλάκης, Δημήτρα Χρονοπούλου, Νατάσα Καλατζή, Χρυσούλα Μπουφίτσα

ΜΟΝΤΑΖ

Δημήτρης Βάλλης

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ 4/ΧΡΩΜΩΝ

Δημήτρης Ζαραβίνος

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

Κώληδρος

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Σπύρος Βρακατσέλης

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

SOFTWARE AEBE

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 49, ΑΘΗΝΑ 106 82

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Εσωτερικού: 5.000

Εξωτερικού: 9.000

Κύπρος: 9.000

Αμερική: 9.000

Ν.Π.Δ.Δ.: 5.000

Επιχειρήσεις: 5.000

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΘΕΜΑΤΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ΔΙΕΘΝΗ ΝΕΑ	204
ΑΝΑΚΑΙΝΙΣΤΕ ΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟ	208
3D BAR CHART	212
FILE EDITOR	214
ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ PC	216
AREXX ΓΙΑ AMIGA	218
ΛΥΣΗ ΣΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΩΝ DRIVES	240
ΜΑΓΙΚΑ ΜΕ ΤΟ MS-DOS	245
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΘΘΟΝΗ ΤΟΥ 6128	248
ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ	250
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION	252
ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ ΔΩΡΟ	254
ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ	256

TIME OUT

DRAGON'S BREATH	220
FINAL FRONTIER	221
BLACK TIGER	222
F15 STRIKE EAGLE II	223
PLAYER MANAGER	224
TV SPORTS BASKETBALL	226
IT CAME FROM THE DESERT	231
M1 TANK PLATOON	232
MANCHESTER UNITED	234
THE KRISTAL	235
HERO'S QUEST I	236





SCREENER

Tο πρώτο βραβείο κέρδισε ο κ. Τσιαμασιώτης Κώστας, ο οποίος είναι φοιτητής του μαθηματικού. Ένα από τα βασικότερα ίσως στοιχεία ενός καλοσχεδιασμένου προγράμματος είναι και οι οθόνες επικοινωνίας με το χρήστη. Όλοι σχεδόν οι προγραμματιστές έχουν αντιμετωπίσει το πρόβλημα της δημιουργίας τέτοιων οθονών. Οι απλές οθόνες δεν είναι δύσκολο να κατασκευαστούν μέσα από τις εντολές κάποιας γλώσσας. Οι πολυπλοκότερες οθόνες όμως είναι πιο δύσκολο να δημιουργηθούν. Αρκετά έτοιμα πακέτα ήρθαν να δώσουν λύση σ' αυτό το πρόβλημα και πολλά απ' αυτά το καταφέρνουν. Οι χρήστες όμως αυτών των πακέτων έπρεπε να πληρώσουν κάποιο τίμημα εξάρτησης που προέρχεται από τις ιδιομορφίες του κάθε πακέτου.

Το πρόγραμμα SCREENER προσπαθεί να λύσει αυτό ακριβώς το πρόβλημα. Παρέχει τα εργαλεία με τα οποία μπορούν να κατασκευαστούν οθόνες εισαγωγής στοιχείων. Έχει επίσης τη δυνατότητα να σώζει τις οθόνες που δημιουργήθηκαν. Η μορφή στην οποία σώζονται οι οθόνες είναι το memory dump της video ram ενός PC.

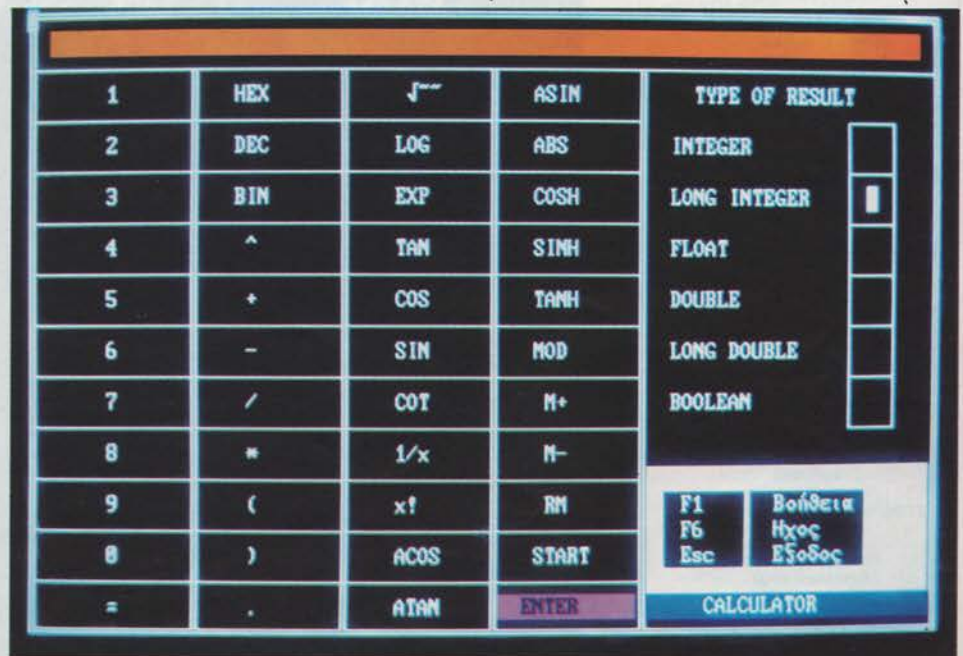
Με την επιλογή "Διορθωση οθόνης" ο χρήστης μπαίνει στον editor οθόνης όπου και αρχίζει την κατασκευή μιας νέας οθόνης ή τη διορθωση μιας υπάρχουσας. Ο χρήστης μπορεί να εισαγει είτε κανονικό κείμενο είτε γραφικούς χαρακτήρες (πάνω από ASCII 128), με τη βοήθεια του πληκτρού F10. Κάθε πληκτρο τότε αντιστοιχεί σε συγκεκριμένο χαρακτήρα. Η αντιστοιχία των πληκτρών μπορεί να εμφανιστεί αν πατηθεί το πληκτρο F1. Οι συντεταγμένες του cursor μπορούν πολύ ευκόλα να εμφανι-

στον πατώντας F3. Το πληκτρο F4 εμφανίζει στην οθόνη παραθυρό που περιεχει τα χρώματα που χρησιμοποιούνται. Τα χρώματα είναι πολύ ευκόλο να επιλεγούν με τη βοήθεια των πληκτρών F7 και F8 (χρώμα μελανιού και φόντου αντιστοιχία).

Το πρόγραμμα φυσικά, μπορεί να σώσει στο δίσκο τις οθόνες που δημιουργήθηκαν, καθώς επίσης και να τις φορτώσει ξανά για παραπέρα επεξεργασία. Για να χρησιμοποιηθούν οι οθόνες που κατασκευάστηκαν μέσα από ένα πρόγραμμα χρειάζεται μια μικρή διεργασία. Μαζί με το SCREENER παρέχονται και κάποια παραδείγματα για το πως μπορεί μια οθόνη να φορτωθεί από

ένα πρόγραμμα. Τα διαθέσιμα παραδείγματα αφορούν μόνο τις γλώσσες Basic, Turbo C και Turbo Pascal. Φυσικά ο χρήστης μπορεί να κατασκευάσει τις δικές του ρουτίνες στη γλώσσα της αρεσκείας του, χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα παραδείγματα. Αν αφού φορτωθεί η οθόνη πρέπει να γίνει κάποια εισαγωγή στοιχείων, ο cursor μπορεί πολύ ευκόλα σταλεί (με εντολές τύπου gotoxy, locate κλπ) στα κατάλληλα σημεία που έχουν σημειωθεί με τη βοήθεια του πληκτρού F3 του SCREENER.

Το πρόγραμμα SCREENER έχει γραφτεί σε TURBO C (1700 περίπου γραμμές κώδικα) ενώ θα είναι διαθέσιμο και σε C++.





STATS

Στην περίπτωση αυτή δεν έχουμε ένα πρόγραμμα αλλά μια ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη προγραμμάτων που έγραψε ο κ. Γεωργιος Φ. Βαρθαλίτης. Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί το κυριότερο από τα προγράμματα και θα γίνει σύντομη αναφορά σε κάποια από τα υπολοιπα.

Το πρόγραμμα STATS έχει σα σκοπό να απλοποιήσει τις εργασίες, στο μέτρο που αυτές σχετίζονται με τη στατιστική ανάλυση στοιχείων. Τα στοιχεία αυτά μπορεί να έχουν προκύψει από πειραματικές μετρήσεις στο εργαστήριο ή από μετρήσεις κάποιου ανθρωπομετρικού χαρακτηριστικού. Τα στοιχεία αυτά εισάγονται για πρώτη φορά από το πληκτρολόγιο και αποθηκεύονται στο δίσκο, εφόσον βεβαία το επιθυμεί ο χρήστης του προγράμματος. Στη συνέχεια γίνεται η επεξεργασία των στοιχείων από το πρόγραμμα. Τα στοιχεία αυτά εμφανίζονται στην οθόνη αλλά μπορούν να τυπωθούν και στο χαρτί.

Αφού ο χρήστης καθορίσει το πλήθος των τιμών που θα εισαγει (από 2 μέχρι 999), πληκτρολογεί τους αριθμούς που προέκυψαν από τις μετρήσεις. Οι αριθμοί που καταχωρήθηκαν μπορούν να σωθούν σε αρχείο στο δίσκο, έτσι ώστε αν χρειαστούν κάποια άλλη φορά να επανακτηθούν. Η διαδικασία της επανακτής είναι πολύ απλή.

Το πρόγραμμα υπολογίζει αυτομάτως όλες τις στατιστικές παραμέτρους. Αν ο χρήστης θέλει μπορεί να εμφανίσει στην οθόνη ή στον εκτυπωτή τον αριθμητικό μέσο, τον γεωμετρικό μέσο και τον αρμονικό μέσο. Επίσης εμφανίζει την κεντρική ροπή πρώτης, δεύτερης, τρίτης και τεταρτής τάξης.

Το COMPILER είναι ένα πρόγραμμα

που έχει σα σκοπό να αυτοματοποιήσει κατά κάποιο τρόπο τη διαδικασία της μεταγλώττισης (compilation), εφόσον δουλεύετε με την MICROSOFT FORTRAN 4.01 ή 5. Περιλαμβάνει δυνατότητα επίλογος όσον αφορά την παραγωγή κώδικα για τον 8086 ή ειδικά για τον 80286 (για συστήματα AT).

Τα προγράμματα ERRORS-BAS είναι μικρά και αυτοτελή προγράμματα τα οποία θα σας δείξουν πως μπορείτε να χειριστείτε πιο αποτελεσματικά τα RUN TIME ERRORS στην Quick Basic.

Το GCOPY.EXE είναι ένα πρόγραμμα γραμμένο σε TURBO C εκδοχή 2.0 και αντιγράφει τα αρχεία που συμφωνούν με μια μάσκα που δίνει ο χρήστης. Η διαφορά του από την εντολή COPY του

DOS είναι ότι περιμένει από το χρήστη να επιβεβαιώσει την αντιγραφή.

Το πρόγραμμα NEWDIR είναι μια παραλλαγή της εντολής DIR η οποία εμφανίζει ανά 24 γραμμές τα περιεχόμενα του directory και επιπλέον δίνει πληροφορία για το χώρο που αυτά καταλαμβάνουν (και όχι τον ελεύθερο χώρο στο δίσκο).

Επίσης υπάρχουν και άλλα προγράμματα καθαρά επιστημονικού χαρακτήρα. Αυτά τα προγράμματα υπολογίζουν δεδομένα όπως τις απώλειες πιεζομετρικού φορτίου για κλειστούς αγωγούς κυκλικής διατομής ή το κρίσιμο βάθος ροής σε περίπτωση ορθογωνικού και συμμετρικού τραπεζοειδούς αγωγού.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Γ.Φ.Βαρθαλίτης 1989

ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΟΣ ΜΕΣΟΣ	18.388
ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΟΣ ΜΕΣΟΣ	5.531
ΑΡΜΟΝΙΚΟΣ ΜΕΣΟΣ	4.752

ΤΥΠΙΚΗ ΑΠΟΚΛΙΣΗ	17.558
ΤΥΠΙΚΟ ΣΤΑΘΜΑ	3.924

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΡΟΠΗ 1ης ΤΑΞΗΣ	-0.000
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΡΟΠΗ 2ης ΤΑΞΗΣ	5852.200
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΡΟΠΗ 3ης ΤΑΞΗΣ	267264.438
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΡΟΠΗ 4ης ΤΑΞΗΣ	14358788.000

ΠΑΥΣΕΣ (ENTER) ΓΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ



ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ

Πολλες φορές ίσως, βρεθήκατε στην ανάγκη να καταχωρήσετε σε κάποιο αρχείο όλους τους γνωστούς σας. Μήπως χάθηκατε ποτε σε ένα σωρό προχειρά χαρτάκια, με τηλέφωνα και διευθύνσεις, τα οποία ολόυποσχεστε στον εαυτό σας ότι θα τα τακτοποιήσετε και ολό το ξεχνάτε ή βαριεστέ; Τότε μάλλον χρειάζεστε τις υπηρεσίες του υπολογιστή σας.

Υπάρχουν βεβαία πακέτα που αναλαμβάνουν να οργανώσουν τις διευθύνσεις και τα τηλέφωνα σας. Έχουν όμως δύο βασικά μειονεκτήματα.

Το πρώτο είναι το γεγονός ότι απευθύνονται σε μια μερίδα χρηστών που ενδιαφέρεται για επαγγελματική χρήση αυτών των πακέτων. Άρα και οι δυνατότητες τους είναι αναλόγες.

Το δεύτερο μειονέκτημα εγκείται στο γεγονός ότι η τιμή αγοράς ενός τέτοιου πακέτου ακολουθεί συνήθως τις δυνατότητες του. Αυτό σημαίνει ότι η σχετικά υψηλή τιμή, γίνεται ακόμα υψηλότερη (και φυσικά πιο απροσιτή σε σας), όσο πιο δυναμικό γίνεται το πακέτο. Μια διαφορετική προσέγγιση είναι να πλησιάσετε κάποιο πρόγραμμα διευθυνσιογράφου μέσα από προγράμματα public domain. Το πρόβλημα που δημιουργείται όμως είναι ότι τα προγράμματα δεν είναι γραμμένα στα Ελληνικά, αλλά συνήθως στα Αγγλικά.

Το πρόγραμμα που κέρδισε το τρίτο βραβείο γραφτηκε από τον κ. Τσιγκάκο Μιχαήλ και είναι ένας Ελληνικός διευθυνσιογράφος. Είναι πολύ απλός στη χρήση του και αναλαμβάνει να οργανώσει τις διευθύνσεις και τα τηλέφωνα σας. Το κύριο μενού του προγράμματος περιλαμβάνει πέντε βασικές επιλογές. Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει νέες

εγγραφές, να κάνει την ενημέρωση ή τη διορθωση υπαρχόντων εγγραφών, να προσπελάσει τις εγγραφές που τον ενδιαφέρουν είτε με σειριακό, είτε με τυχαίο τρόπο και τέλος να εμφανίσει ολό το αρχείο.

Τα στοιχεία που ζητάει το πρόγραμμα είναι το ονοματεπώνυμο, το επάγγελμα, η ημερομηνία γέννησης, δύο ξεχωριστές διευθύνσεις και δύο ξεχωριστά τηλέφωνα. Επίσης υπάρχει και ένα πεδίο για παρατηρήσεις.

Κάθε εγγραφή παίρνει αυτομάτα ένα συγκεκριμένο κωδικό, ο οποίος χρησιμοποιείται για την εύρεση των εγγραφών μέσα στο αρχείο.

Το πρόγραμμα έχει το πλεονέκτημα να μπορεί να προσπελάσει το αρχείο

με δύο τρόπους. Ο σειριακός τρόπος είναι ο πιο αργός, αλλά είναι και ο πιο εύκολος στη χρήση του μια που ο χρήστης πρέπει να γνωρίζει απλά το όνομα του προσώπου που τον ενδιαφέρει. Ο δεύτερος τρόπος προσπελάσης είναι αρκετά γρηγορός. Είναι ο τυχαίος τρόπος προσπελάσης. Το μόνο που χρειάζεται ο χρήστης είναι ο κωδικός της εγγραφής που τον ενδιαφέρει. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε GW-BASIC, κι έτσι μπορείτε να το μετατρέψετε εύκολα.

Οι νικητές μπορούν όποτε θέλουν να περάσουν για να παραλάβουν τα χρηματικά τους επαθλα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ		ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ	ΗΛΙΚΙΑ
Α. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ		Β. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ		ΚΩΔΙΚΟΣ
Α. ΤΗΛΕΦΩΝΟ	Β. ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ		
- ΤΥΧΑΙΑ ΠΡΟΣΠΕΛΑΣΗ -				
ΚΩΔΙΚΟΣ []	ΕΞΟΔΟΣ	(C) ΜΙΚΕ		

ΚΟΨΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

COMPUTER SOFTWARE

AMIGA

PROTEXT
WORDPROCESSOR
QVIEW
VD
GAME-CHEATS
NEWLOOK
DEMO
WINSIZE

CHESS
ONEISHE-START
WORK BENCH 1.2.3.
CAVE RUNNER
AMIGA COMPUTING
TRACK RECORD
CHARIOTS OF WRATH
FIXDISK

COMPUTER SOFTWARE

ATARI

GILBERT
DAY BY DAY
STAGE II
RAM DIC
TINY TOOL
CHEMISTY TUTORIAL
BIGCOLOR
EIGHT FAST STOS
PICTURE DISPLAY
FULLY PAYABLE DEMO

EDIT AND REPLAY SOUNDS
PLAY CRISSELEFRIBGE
MACHINE CODE & BASIC
UTILITIES
CHECK YOUR FINANCES
EXAMINE AND CHANGE YOUR
DISKS CONTENTS
PLAY ALIEN BLOCKADE
ORCHESTARTOR
FORMAT & CONVERT
YOUR DISCS

COMPUTER SOFTWARE

AMSTRAD 6128

AMTHELLO
BIOR
FENCING
TABLI
WAR OF WOR
ARTIST
CRAPS
GRAPH
TRUCKING
DAYRACES
FLASH 1
FRANTIC

LIGHTBIK
NEMESIS
ROULETE
SNAKEWAR
THERAT
CRAPS
DAYRACES
GHOST
GOLDENIK
LABYRIN
MUSIC
THERAT

Μια ακόμη προσφορά του Computer & Software Junior για τους αναγνώστες του. Χρησιμοποιήστε κάποιο, (ή όλα) από τα παρακάτω κουπόνια, φέρτε το γρήγορα στα γραφεία του περιοδικού μας, και πλουτίστε τη δισκετοθήκη σας εντελώς ΔΩΡΕΑΝ με πολλά, όμορφα και χρήσιμα προγράμματα-παιχνίδια.

CCS: ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΣΥΜΒΟΛΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Η CCS (Constantinou Computer Studies) δημιουργήθηκε το 1984 από τον Γενικό Διευθυντή της και Διευθυντή Σπουδών Δρ. Ευάγγελο Κωσταντινίου ο οποίος είχε την επιθυμία να προσφέρει υπεύθυνες σπουδές και επιμορφώση στον τομέα της Πληροφορικής.

Στον τομέα των Σπουδών περιλαμβάνονται ο Τριετής Κύκλος Πληροφορικής, κολλεγιακού επιπέδου, καθώς και οκταμήνα, πενταμήνα και τετραμήνα τμήματα Σπουδών. Στον τομέα της Επιμορφώσης περιλαμβάνονται όλα τα Σεμινάρια Πληροφορικής, Υπολογιστών και συναφών θεμάτων, που διαρκούν από 3 εβδομάδες έως 2 μήνες καθώς και κάθε ειδικό Σεμινάριο ενδοεπιχειρησιακό με ειδική οργάνωση, διάρκεια κ.λπ. ώστε να καλύπτει τις ειδικές ανάγκες της επιχείρησης, οργανισμού ή υπηρεσίας. Εδώ εντάσσονται και τα επιδοτούμενα από την ΕΟΚ Σεμινάρια των επιχειρήσεων.

Μπορούμε σε γενικές γραμμές να ξεχωρίσουμε τους ανθρώπους που έχει εκπαιδεύσει η CCS: α) Αποφοίτοι Λυκείου ή φοιτητές ΤΕΙ, ΑΕΙ που έχουν αποκτήσει σε ένα χρόνο την ειδικότητα του Προγραμματιστή Υπολογιστών με εμπειρία στον χειρισμό υπολογιστών PC και MULTIUSER. β) Πτυχιούχοι ΤΕΙ ή ΑΕΙ κυρίως θετικών ή οικονομικών επιστημών που έχουν παρακολουθήσει την ειδικότητα του προγραμματιστή υπολογιστών. Πρέπει να τονισθεί ότι η C.C.S. κάθε χρόνο δημιουργεί νέα Σεμινάρια Πληροφορικής σύμφωνα και με τις επιχειρηματικές απαιτήσεις. Έτσι στην εκπαιδευτική περίοδο 1989-90 οργάνωσε και εκτέλεσε με μεγάλη επιτυχία για users το Τμήμα. "Μικροπληροφορική και Χειρισμός PC" το οποίο παρακολουθήσαν πολλές δεκάδες στελεχών. Το τμήμα περιλαμβάνει τα πακέτα όπως το Lotus, DBase, Word Processing και την χρήση του MSDOS. Από τη νέα χρονιά ετοιμάζονται και νέα σεμινάρια σε νέα θέματα.

Τέλος ήδη πάνω από 1500 άτομα έχουν αποφοιτήσει από την C.C.S. και μεγάλο μέρος έχει αποκατασταθεί επαγγελματικά. Προσφέρονται Ειδικότητες Προγραμματιστού, Αναλυτού, Στελεχούς Πληροφορικής. Από τη νέα χρονιά

θα υπάρχει και ειδικότητα Λογιστού Μηχανογράφου.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνέστε στα τηλέφωνα 6822152, 6841214

ΙΑΠΩΝΙΚΕΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΕΣ

Το ΠΛΑΣΤΙΚΟ χρέμα, οι πιστωτικές κάρτες δηλαδή, δεν κέρδισε ποτέ εδαφος στη Χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου. Οι ευημερούντες Ιαπωνέζες, αρνήθηκαν να τις χρησιμοποιήσουν, θεωρώντας ότι κάτι τέτοιο θα υποδηλώνει ότι βρίσκονται στο χείλος της οικονομικής καταστροφής, γεγονός που κάθε άλλο παρασυμβαίνει.

Αυτό, όμως, που έγινε πολύ της μόδας στην Ιαπωνία, είναι κάτι κάρτες, χαρή στις οποίες μπορεί κανείς να αποφασίσει ποσα λεφτά θέλει να ξοδεύει και μετά να τις χρησιμοποιήσει για να κάνει τις αγορές του μέχρι να εξαντληθεί το επιτρεπτό όριο. Με λίγα λόγια, με την "πουριπείντο κοάντο", οι Ιαπωνέζες καταναλώτες κάνουν το αντίθετο ακριβώς από αυτό που συμβαίνει με τις πιστωτικές κάρτες: Πρώτα πληρώνουν και μετά ψωνίζουν!

Μόνο περσι, στην Ιαπωνία, χρησιμοποιήθηκαν τέτοιες κάρτες για να αγοράσουν αγαθά και υπηρεσίες ύψους 2,1 δισεκατομμυρίων δολαρίων! Η αλήθεια είναι ότι τελικά, σοφά πράττοντες, οι Ιαπωνέζες κατορθώνουν να μην μπαινούν

στον πειρασμό μιας πιστωτικής κάρτας. Αντιθέτως, με τον τρόπο αυτό υποβάλλονται σε οικονομίες, αφού η πληρωμή προηγείται της αγοράς.

COMPUTER FOCUS

Δεκάδες περιοδικά και εφημερίδες σήμερα καλύπτουν τη βιομηχανία της πληροφορικής, δυσκολεύοντας τους μανατζερ και τους ειδικούς να βρουν ευκολα μια πληροφορία που θέλουν, χωρίς να προφθάνει να τους κατακλύζει προσθετο υλικό.

Ειδικά newsletters μπορούν να βοηθήσουν στην περίπτωση αυτή, αλλά η Pinpoint Information Corp. στο Chantilly της Virginia έχει μια ιδέα που μπορεί να βοηθήσει περισσότερο.

Το καινούργιο της newsletter "Computer Focus" είναι δημιουργημένο ειδικά για κάθε συνδρομητή. Οι συνδρομητές συντεντευξιαζονται και εκθέτουν τις απόψεις τους και τα ενδιαφέροντα τους σε άτομα της Pinpoint. Επειτα, καθ' εργασία ημερα ο συνδρομητής λαμβάνει μέσω fax ένα ειδικό πεντασελιδο newsletter. Μέσα στο έντυπο αυτό ο συνδρομητής θα βρει συνοψισμένα άρθρα που επιλεγονται από 100 και πλέον εκδόσεις περιοδικών και εφημερίδων, από δελτία Τύπου και άλλες σημαντικές ανακοινώσεις και που πιθανόν να το ενδιαφέρουν.

Το υλικό που θα αποσταλεί, προετοι-



NEA

μαζεται απο μια ειδικη επιτροπη 35 ατομων της Pinpoint, καταχωρειται σε ενα υπολογιστη και την ωρα της εκδοσης του newsletter δινεται εντολη στον υπολογιστη να στείλει τα κειμενα στο fax του συνδρομητη.

Τα κειμενα στον υπολογιστη καταχωρονται με κωδικους που σχετιζονται με τις διαφορες κατηγοριες των συνδρομητων. Οι υπηρεσιες της Pinpoint κοστιζουν 1800 δολαρια το χρονο. Το συστημα διαθετει ενσωματωμενη μνημη RAM 2 MB, επεκτασιμη μεχρι τα 64 MB και μνημη ROM 64 Kbytes με δυο υποδοχες για προσθετη ROM 64 Kbytes.

Υλοποιει την νεα αρχιτεκτονικη HP Optimized Architecture, που αυξανει την συνολικη αποδοση του συστηματος, βελτιστοποιωντας την αποδοση του καθε υποσυστηματος. Χαρακτηριζεται απο ενα βελτιωμενο τροπο διαχειρισης της μνημης και επεξεργαστη προσφεροντας στο συστημα μεγαλη ταχυτητα.

ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Συσκευή που προφυλασσει τους προσωπικους ηλεκτρονικους υπολογιστες απο την κλοπη χωρις να χρειαζεται να χρησιμοποιηθουν δυσχρηστα συστηματα οπως βιδες, αλυσιδες και καλωδια, προσφερεται απο βρεταννικη εταιρεια.

Το συστημα Computer Guardian απο την εταιρεια Harvest Electronics αποτελειται απο τυποποιημενη ημικαρτα που τοποθετειται σε κενη σχισμη επεκτασης PC/XT του υπολογιστη και διαθετει ενα ενσωματωμενο αισθητηριο ανιχνευσης της κινησης, δυο πιεζοηλεκτρικα εξαρτηματα που θετουν σε λειτουργια ηχητικο συναγερμο και μια μπαταρια.

Η εγκατασταση μπορεί να ολοκληρωθει μεσα σε τρια λεπτα και ο οπλισμος του συστηματος γινεται αυτοματα οταν ο υπολογιστης τιθεται σε λειτουργια. Οταν ειναι οπλισμενο το συστημα, στην περιπτωση που μετακινηθει ο υπολογιστης εκπεμπεται ηχητικο σημα συναγερμου εντασης 90 ντεσιμπελ. Ο συναγερμος μπορεί να σταματησει μονο οταν ενας εξουσιοδοτημενος χρηστης δωσει το σωστο συνθημα.

Το Computer Guardian μπορεί να λειτουργησει μονο οταν ο υπολογιστης δεν λειτουργει και παραμενει οπλισμενο για αρκετους μηνες χωρις να χρειαζεται επαναφορτιση. Οταν ο υπολογιστης δεν λειτουργει, ο συναγερμος, αν ειναι ενεργοποιημενος, θα ηχει επι εικοσι ωρες τροφοδοτουμενος απο τη δικη του μπαταρια. Το συστημα λειτουργει σε οποιονδηποτε συμβατο προσωπο υπολογιστη και δεν εντοπιζεται απο τους επιδοξους κλεφτες.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Βρεταννικη εταιρεια προσφερε μια σειρα παιχνιδιων που οχι μονο μπορεί να διασκεδασει παιδια και ενηλικες με ειδικες αναγκες αλλα μπορεί ταυτοχρονα να βοηθησει τα ατομα αυτα να υπερνηκσουν κατα καποιο τροπο την αναπηρια τους. Η σειρα προϊόντων απο την εταιρεια T.H.F. (Toys For the Hand-

COMPUTER & SOFTWARE / ΙΟΥΝΙΟΣ 1990

ΑΣΧΟΛΕΙΣΤΕ ΜΕ

την ζωγραφική
την φωτογραφία
το βίντεο
την μουσική
τα παιχνίδια
την τηλεόραση
την διαφήμιση
τις οικον. επιστήμες
τις επιχειρήσεις
τις γραφικές τέχνες

Avline **AMIGA**
Commodore

AMIGA COMP

Περιφερειακά

- A-500/A - 2000
- MONITOR 1084
- disk drives
- accelerator cards
- drives 40/80
- A-500 & PC για 20 MB - 60 MB HD
- επεκτάσεις μνήμης
- εκτυπωτές
- κάρτες XT-AT
- Καλώδια scart
- TV-modulators

AMIGA ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ - ΕΙΚΟΝΑΣ

- GENLOCKS
- DIGI VIEW GOLD
- COLOUR PIC (REAL TIME DIGITIZER)
- SOUND SAMBLER
- MIDI INTERFACE
- GRAPHIC TABLET

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- BASIC
- MCC PASCAL
- LISP
- LATTICE C
- GAMES ORIGINAL

ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

Avline **AMIGA**
Commodore

Avline

Βασ. Ηρακλείου 26
Θεσσαλονίκη 546 24
4ος όροφος
Τηλ.: 22 95 95

**ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΤΟ... ΤΩΡΑ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ... ΣΗΜΕΡΑ**



COMPUTER SHOP S.A.

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR ATARI
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΟΛΑ ΣΥΝΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΔΩΡΗ ΕΓΓΥΣΗ
1ΤΗΝ ΕΓΓΥΣΗ ΤΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
2ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ ΑΣΦΑΛΙΣΗΣ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟΥ
1ο: ΕΤΟΥΣ ΤΗΣ ΑΣΦΕΤΑΡΕΙΑΣ



HOME

ATARI 520 STE με μονοχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 12.500
ATARI 520 STE (χωρίς οθόνη) ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 9.200
ATARI 1040 STE με μονοχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 14.400
ATARI 1040 STE (χωρίς οθόνη) ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 11.200
AMSTRAD CPC - 6128 μονοχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 10.000
AMSTRAD CPC - 6128 εγχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 7 δόσεις από 11.500
AMSTRAD CPC - 464 μονοχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 5 δόσεις από 7.000
SPECTRUM + 2 (πακέτο) ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 4 δόσεις από 6.500
COMMODORE 64 + κασσετόφωνο ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 5 δόσεις από 7.600
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084P ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 20.000

PC

SAMSUNG SPC 300V 2DD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 10 δόσεις από 15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 10 δόσεις από 18.900
SAMSUNG SPC 3000 1FD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 13.000
SAMSUNG SPC 3000 1FD 5.25 + 1FD 3.5 ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 14.800
SAMSUNG SPC 3000 1FD + 1 HD 20 MB ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 15.700
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 20.600
AMSTRAD PC 1640 2DD MD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 15.900
AMSTRAD PC 1512 2DD ΜΟΝΟΧ. ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ. ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 18.100
ATARI PC - 1 ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 13.000
ATARI PC - 3 2DD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 15.700
HYUNDAI 640 K (HER, CGA) 2DD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 13.000
EURO PC με μονοχ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 11.600
EURO PC με εγχρ. οθόνη ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 15.000
ΙΚΑΡΟΣ 640 K 1DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12" ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 12.500
ΙΚΑΡΟΣ 640 K 2DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12" ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 9 δόσεις από 13.600
BLUE STAR - 10PC 1FD ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 11.900
EURO XT 1FD + HD 20 MB ΜΟΝ. ΟΘΟΝΗ 12" ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 18.700

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC - 10 II ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 7.000
STAR LC - 10 COLOR ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 8.500
STAR LC 2410 ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 7 δόσεις από 9.300
SWIFT 24 CITIZEN ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 7 δόσεις από 11.100
CITIZEN MSP - 15 E ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 7 δόσεις από 10.000
CITIZEN MSP - 45 ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 8 δόσεις από 11.000
AMSTRAD DMD 4.000 ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 9.000
SEIKOSHA SP - 2000 AI ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 7.250

DISC DRIVES

COMMODORE 1541 II ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 4 δόσεις από 8.000
FDD 5, 1/4 (COMQUEST) ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 3 δόσεις από 7.700

ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 6 δόσεις από 9.500
ATARI SM 124 ΜΟΝΟΧΡ. ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 3 δόσεις από 8.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK 20 MB + CONTROLLER ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 5 δόσεις από 8.400
SEAGATE ST - 238 R 30 MB + CONTR ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και 5 δόσεις από 10.200

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

JOYSTICKS-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ-

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ-ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

DRIVE CITIZEN 3,5" 720KB (ME FRAMENT 5,25)

DRIVE CITIZEN 3,5" (ME FRAMENT 5,25)

**ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ-ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ
DINERS CLUB-ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ**

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240986

NEA

icapped) περιλαμβάνει και απλα, παραδοσιακα παιχνιδια και ηδη υψηλης τεχνολογιας που ολα τους εχουν σχεδιαστει για να διδαξουν στα ατομα με ειδικες αναγκες χρησιμες ικανοτητες κατα τροπο διασκεδαστικο.

Το "πολλαπλης ανταμοιβης" συστημα Pethna για παραδειγμα, εμπεριεχει ενα στερεοφωνικο μαγνητοφωνο. Υπαρχουν περιπου 35 διαφορετικοι διακοπτες που το παιδι πρεπει να μαθει για να ανταμοιφθουν οι προσπαθειες του με μουσικη. Για τα κωφα παιδια υπαρχει εναλλακτικο μοντελο στο οποιο αναβουν χρωματιστα φωτακια ή γυριζει ενας τροχος. Υπαρχουν και αλλα μοντελα με "ανταμοιβες" καταλληλες για αλλες ειδικες αναγκες.

Οι κουνιες ειναι αγαπημενο παιχνιδι παιδιων ολων των ηλικιων, αλλα παρουσιαζουν κινδυνους για τα ατομα με ειδικες αναγκες. Η Τ.Γ.Η. προσφερει μεγαλη σειρα πλαισιων, καθισματων και αλλων αξεσουαρ για κουνιες που δινουν στα ατομα με ειδικες αναγκες οχι μονο ευχαριστηση αλλα προσφερουν πολυτιμη ασκηση με απολυτη ασφαλεια. Τα καθισματα κουνιας για μικρα και μεγαλα παιδια εχουν ζωνες ασφαλεια και υπαρχει και "βαρκα" κουνιας που χωραει ενα ή και δυο παιδια που δεν ειναι σε θεση να καθισουν κανονικα.

Το ανθεκτικης κατασκευης μαγνητοφωνο σχεδιαστηκε ειδικα για να αντεχει ακομα και στον πιο βιαιο χειρισμο και αρεσει πολυ στα ατομα που εχουν καποια πνευματικη καθυστερηση. Δεν παθαινει τιποτε ακομα και αν πεσει κατω ή αν περπατησει καποιος πανω σ'αυτο.

Για τα ατομα εκεινα που διαθετουν καποιο μουσικο ταλεντο αλλα μεγαλη σωματικη αναπηρια, υπαρχει ενα ηλεκτρονικο οργανο με πληρη οκταβα πληκτρων που το καθενα τους ειναι τετραγωνο πλευρας 90 χιλιοστων και μπορουν να παιχθουν με το χειρι, το ποδι, τον αγκωνα ή τη μυτη. Ενας διακοπτης επιτρεπει την επιλογη επτα οκταβων. Το Virbo Tube δονειται οταν το κραταει κανεις ορθιο και οι δονησεις σταματα νε οταν το ακουμπησουμε κατω. Το fan Tube ειναι παρομοιο αλλα ενας ενσωματωμενος ανεμιστηρας στρεφεται και δημιουργει ρευμα αερα οταν το σηκωσει καποιος. Ολα τα παρανω καθως και πολλα αλλα συναρπαστικα, εκπαιδευτικα και θεραπευτικα παιχνιδια περιγραφονται σε ενα καταλογο 56 σελιδων, στην αγγλικη και στη γαλλικη.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΦΩΣ ΓΙΑ ΤΥΦΛΟΥΣ

Ο κοσμος των ηλεκτρονικων υπολογιστων ανοιγει σιγα σιγα και για τα τυφλα ατομα. Αυτο επιτυγχανεται με την προσφατη ανακαλυψη ενος συστηματος, που συνδεεται με ενα κομπιουτερ και το οποιο λειτουργει με το συστημα Μπραϊγ. Οι πληροφοριες εμφανιζονται ταυτοχρονα στην οθονη του μονιτορ σε μια ειδικη προεξοχη του πληκτρολογιου, για τους τυφλους χρηστες.

Χρησιμοποιωντας τους ηλεκτρονικους υπολογιστες με το συστημα Μπραϊγ, τα τυφλα ατομα ωφελουνται για πρωτη φορα, απο τα πλεονεκτηματα της ηλεκτρονικης επεξεργασιας κειμενου: γρηγορες διορθωσεις και ευκολη προσθεση ή αφαιρεση προτασεων. Ο ηλεκτρονικος υπολογιστης ειναι συνδεδεμενος με εναν εκτυπωτη, που τυπωνει το κειμενο κανονικα, και μ'εναν αλλο, που τυπωνει το ιδιο κειμενο σε συστημα Μπραϊγ.

Αυτο το σημαντικό στον κοσμο των ηλεκτρονικων υπολογιστων σημαινει οτι τα τυφλα ατομα θα εχουν περισσοτερες ευκαιριες να βρουν δουλεια.

Συμφωνα με το περιοδικο της γερμανικης αεροπορικης εταιρειας "Λουφτχανσα", στη Δυτικη Γερμανια το συστημα αυτο για τους τυφλους εχει ηδη τεθει σε εφαρμογη. Στο σχετικο αρθρο του περιοδικου, αναφενονται επισης και αλλες προοδοι που εχουν σημειωθει προς οφελος των τυφλων και οι οποιες εφαρμολζονται στην πολη Μαρμπουργκ της Δυτικης Γερμανιας.

Στο Μπαρμπουργκ λειτουργει μια πρωτοποριακη σχολη Μεσης Εκπαιδευσης για Τυφλα Ατομα, μοναδικη σ'ολο τον κοσμο. Στη σχολη αυτη, τα τυφλα παιδια δεν μαθαινουν μονο να γραφουν και να διαβαζουν, αλλα διδασκονται μαθηματα που στο παρελθον ηταν αδυνατο να παρακολουθησουν, οπως Φυσικη, Μαθηματικα και Χημεια. Το μαθημα της Γεωγραφιας γινεται με την βοηθεια

ειδικων αναγλυφων χαρτων, για να μπορουν τα παιδια να αισθανονται τα σχηματα των χωρων, των βουνων και των ωκεανων. Παρλληλα εκπαιδευονται στο θαλασσιο και χειμερινο σκι, στο γουιντ σερφινγκ, στην ορειβασια και την ιππασια. Οι μαθητες της σχολης "Μπλιστα" μαθαινουν να ειναι ανεξαρτητοι.

Ψωνιζουν, μαγειρευουν και οργανωνουν τον ελευθερο χρονο τους. Το Μαρμπουργκ ομως εχει προνοησει για τους τυφλους κατοικους και επισκεπτες του: ακουστικα σηματα στους φωτεινους σηματοδοτες των δρομων τους ειδοποιουν ποτε πρεπει η οχι να περασουν



στο απεναντι πεζοδρομιο, αναγλυφοι χαρτες της πολης τους διευκολυνουν να προσανατολιστουν. Η πολη του Μαρμπουργκ συγκεντρωνει στο πανεπιστημιο της το ενα τριτο των τυφλων φοιτητων της Δυτικης Γερμανιας. Πολλοι απο αυτους παραμεινουν εκει και μετα το τελος των σπουδων τους.



ΠΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΙΝΟΤΑΝ ΝΑ ΣΑΣ ΠΛΗΡΩΝΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ GAMES ;

Απίστευτο ε; Και όμως αυτό ακριβώς είναι που είμαστε διατεθειμένοι να κάνουμε. Ψάχνουμε για ανθρώπους που:

- Ξέρουν απ' έξω κι' ανακατωτά τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά.
- Οι γνώσεις τους δεν περιορίζονται σε ένα μόνο υπολογιστή (PC, Amstrad, Amiga, Atari, κτλ).
- Ξέρουν τουλάχιστον Αγγλικά, καθώς και την σχετική ορολογία.
- Είναι σε θέση να γράψουν τις εντυπώσεις τους για ένα παιχνίδι με σωστά ελληνικά.

Αν νομίζετε πως διαθέτετε τα παραπάνω προσόντα, τότε επικοινωνήστε με τα γραφεία του περιοδικού μας (τηλ. 3604667, 3604710, κ. Δημητρίου από 2.00 έως 4.00 μμ).

Η ανακαίνιση του σκληρού δίσκου είναι σχετικά απλή διαδικασία. Αυτό που πρέπει πρώτα απ' όλα να κάνετε είναι να τον καθαρίσετε από τα αρχεία. Στη συνέχεια, μπορείτε να τον μορφοποιήσετε σαν να ήταν καινούργιος, βελτιώνοντας βεβαίως την οργάνωσή του, ώστε να μπορεί να ανταποκριθεί στον τρόπο που χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας σήμερα.

Η ανακαίνιση βελτιστοποιεί τρία επίπεδα της οργάνωσης του σκληρού δίσκου: το φυσικό τρόπο με τον οποίο τα δεδομένα σας αποθηκεύονται στο δίσκο, το λογικό τρόπο με τον οποίο τα αρχεία σας οργανώνονται σε υποκαταλόγους και τον τρόπο με τον οποίο ο δίσκος χωρίζεται σε εικονικούς δίσκους ή partitions.

Για το DOS, ο σκληρός σας δίσκος είναι ένα σύνολο από clusters. Το λειτουργικό σύστημα κομματιάζει κάθε αρχείο σε πολλά μικρά τμήματα, και τα τοποθετεί σε clusters. Το μέγεθος των τμημάτων (που είναι 2K) εξαρτάται από την έκδοση του DOS καθώς και από το μέγεθος του σκληρού δίσκου.

Κατά τη διάρκεια αποθήκευσης ενός αρχείου στο δίσκο, το DOS προσπαθεί να χρησιμοποιήσει γειτονικά clusters. Πολλές φορές όμως αυτό δεν γίνεται, γιατί ενδιάμεσα συναντά τμήματα άλλων αρχείων. Όταν σβηστεί κάποιο αρχείο, τότε το σύνολο των clusters που αυτό περιελάμβανε γίνεται και πάλι διαθέσιμο, αλλά κανένα από τα καινούργια αρχεία δεν τοποθετείται στα ίδια ακριβώς clusters που βρισκόταν εκείνο που σβηστηκε. Το DOS τοποθετεί τα πλεονάζοντα clusters οπουδήποτε βρει ελεύθερο χώρο στο δίσκο. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα τα περιεχόμενα των αρχείων να μην είναι συνεχόμενα, αλλά διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία.

Για να μπορέσει η κεφαλή εγγραφής/αναγνώσης να γράψει και να διαβάσει τα διασπάρτα δεδομένα ενός αρχείου, πηγαίνοερχεται από cluster σε cluster. Όμως, με τη συχνή αυτή μετακίνηση τη κεφαλής του δίσκου μπρος-πίσω σπαταλιέται πολύτιμος χρόνος. Αυτό αποτελεί και την πρώτη αιτία μείωσης της απόδοσης του σκληρού δίσκου. Για να επιταχυνθούν οι λειτουργίες του δίσκου η θεραπεία είναι να τοποθετηθούν τα clusters του κάθε αρχείου σε συνεχόμενες θέσεις.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να γίνει αυτό. Ο πρώτος είναι να χρησιμοποιη-

ΑΝΑΝΕΩΣΤΕ ΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟ

ΟΣΟ ΠΙΟ ΠΑΛΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΚΛΗΡΟΣ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟΣ, ΤΟΣΟ ΒΡΑΔΥΤΕΡΗ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ. ΠΡΙΝ ΟΜΩΣ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΗΣΤΕ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΑΝΑΜΟΡΦΩΣΤΕ ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΕΤΣΙ ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΔΑΠΑΝΕΣ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΕΙΝΑΙ ΧΡΟΝΟΣ, ΜΕΡΙΚΑ FLOPPY DISCS ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 3.3 ΤΟΥ DOS.

σετε κάποιο από τα ειδικά προγράμματα που κυκλοφορούν στο εμπόριο και συνήθως συνοδεύουν προγράμματα ελέγχου του δίσκου, όπως είναι τα Norton Utilities ή τα PC Tools Deluxe.

Ο δεύτερος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε εντολές του DOS για να κάνετε backup όλων των αρχείων και να τα ξαναφορτώσετε, αφού προηγουμένως σβησετε τα περιεχόμενα του δίσκου. Με τη μέθοδο αυτή εκτός του ότι τα δεδομένα των αρχείων γραφονται σε συνεχόμενα clusters, βελτιώνεται και η απόδοση του δίσκου.

ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΣΑΣ

Η κεφαλή εγγραφής/αναγνώσης του δίσκου σας για να βρει ένα αρχείο πρέπει να διαβάσει την περιοχή FAT (File Allocation Table), μια ειδική περιοχή στο δίσκο σας η οποία περιέχει τα νούμερα των clusters στα οποία βρίσκονται τα περιεχόμενα κάθε αρχείου.

Αν τα αρχεία που χρησιμοποιείτε περισσότερο βρίσκονται πιο κοντά στην περιοχή FAT, τότε η κεφαλή εγγραφής/αναγνώσης μπορεί να τα προσπελάσει ταχύτερα.

Συνήθως, τα clusters που χρησιμοποιεί ο δίσκος είναι τυχαία δια-

σκορπισμένα στο δίσκο. Το DOS απλά χρησιμοποιεί τα πρώτα ελεύθερα clusters που θα συναντήσει. Όμως όμως γράφετε σε κάποιο νέο (ή ανακαινισμένο) δίσκο, τότε τα πρώτα clusters στα οποία θα γράψετε, θα είναι εκείνα που βρίσκονται πιο κοντά στην περιοχή FAT.

Πρώτα απ' όλα, αποφασίστε για την οργάνωση του δίσκου σας. Δημιουργήστε μια λίστα των αρχείων που θα θέλατε να βρίσκονται κοντά στην περιοχή FAT, όπως για παράδειγμα τα αρχεία του DOS, καθώς και τα αρχεία που χρησιμοποιείτε συχνότερα. Αρχεία δεδομένων τα οποία δεν προκειται να μεταβληθούν ποτέ, μπορούν να βρίσκονται κοντά στη FAT. Αντίθετα, τα αρχεία δεδομένων που χρησιμοποιείτε συχνά, πιθανόν να χάσουν την αποκλειστική τους διεύθυνση.

ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΟ ΨΑΞΙΜΟ ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ

Η εντολή PATH, η οποία βοηθάει το DOS να βρει αρχεία όχι μόνο του τρέχοντος directory, μπορεί να συμβάλει στην αύξηση της απόδοσης του δίσκου σας, αλλά μπορεί επίσης και να τον επιβραδύνει.



Κατά τη διάρκεια ψαξίματος του μο-
νοπατιού το DOS ψαχνει τα subdirecto-
ries ένα προς ένα με τη σειρά με την ο-
ποία αυτά εμφανίζονται στην εντολή
PATH. Η ταχύτητα αυξάνεται εφ' όσον ο

καταλογος είναι μικρος και τακτοποιη-
μενος κατά αυξουσα σειρά σπουδαιο-
τητας. Αν μπορείτε, περιορισθείτε σε
δύο μόνο directories στην εντολή PATH,
ένα για τα utilities του προγράμματος

(και ίσως μερικά ακόμη για εφαρμο-
γες).

Μη χρησιμοποιείτε ποτέ το όνομα ε-
νος floppy disc στον καταλογο του path.
Στην περίπτωση που δεν είναι ετοιμο, το
DOS θα προσπαθησει σίγουρα για κα-
ποιο χρονικο διαστημα να το διαβασει
πριν σας εμφανισει μηνυμα λαθους. Α-
κόμη και αν το drive είναι ετοιμο, η α-
ναγνώση του για αρχεία καθιστά την α-
ναζήτηση μέσω path χρονοβόρα.

Αν δεν είναι προσδιορισμενος ο α-
ριθμος των BUFFERS στο αρχείο CON-
FIG.SYS προσθεστε μια αναλογη γραμ-
μη, εκτος και αν τρεχετε καποια εφαρ-
μογη ή utility που δεν συνιστά κατι τε-
τοιο. Η γραμμη που θα πρεπει να προ-
σθεσετε στο αρχείο CONFIG.SYS είναι
η BUFFERS=20. Η υπαρξη παρα πολλων
ή αντιθετα πολυ λιγων buffers καθιστά
το δισκο σας αργο.

Η προσδιορισμος των BUFFERS κα-
θοριζει ένα τμημα στη μνημη του υπολο-
γιστη, όπου το DOS κρατά τα δεδομενα
που προσφατα εχει διαβασει απο το δι-
σκο. Αν οι πληροφοριες αυτες ξανα-
χρηαστουν, το DOS κερδιζει χρονο, α-
νακτωντας αυτες απο τη μνημη αντι α-
πο το δισκο.

ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΤΗΣ ΕΝΤΟΛΗΣ FASTOPEN

Στην περίπτωση που δεν υπαρχει,
προσθεστε την στο AUTOEXEC.BAT αρ-
χειο σας. Με την εντολη αυτην το DOS
θα αποθηκευσει ένα αντιγραφο του
directory entry για καθε αρχείο του συ-
στηματος που καλειτε.

Ετσι, την επομενη φορα που θα θελη-
σετε να κανετε προσπελαση σε καποιο
αρχείο το DOS θα γνωριζει που βρισκε-
ται και θα το φορτωσει πιο γρηγορα.
Δεν θα το ψαχνει δηλαδη στα διαφορα
directories και subdirectories. Με λιγα λο-
για με τη βοηθεια της FASTOPEN το
DOS είναι σε θεση να γνωριζει που βρι-
σκονται τα αρχεία που χρησιμοποιειτε
πιο συχνα.

ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟ

Ξεκινήστε μια διαδικασια ψαξιμα-
τος-καταστροφης (σβησίματος), ώστε

να μην υπάρχουν διπλα αρχεια, αρχεια backup ή αλλα αρχεια τα οποια δεν χρησιμοποιειτε ποτε. Θα κερδισετε ετσι αρκετα τοσο σε ταχυτητα, οσο και σε χωρο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ BACKUP

Πριν κανετε backup το δισκο σας, φροντιστε να κανετε set το archive attribute για ολα τα αρχεια σας, χρησιμοποιωντας την εντολη ATTRIB.

Η παρακατω εντολη θα σας βοηθησει να τακτοποιησετε παλι τα archive bits ολων των αρχειων του drive C:

```
ATTRIB +A C:\*.* /S
```

Αν θελετε να κανετε backup ολου του σκληρου σας δισκου σε δισκετες, μπορειτε να το κανετε με την παρακατω εντολη:

```
XCOPY C:\*.* A:/M
```

Η XCOPY μεταφερει τα αρχεια σας απο το root directory στο drive A: Χρησιμοποιηστε την εντολη ξεχωριστα για καθε subdirectory.

Η παραμετρος /M λειει στην XCOPY να καθαρizei το archive bit για καθε αρχειο καθως αυτο αντιγραφεται, ωστε η εντολη XCOPY να μην το ξανααντιγραφει.

Οταν γεμισει μια δισκετα, το DOS θα σας εμφανισει αντιστοιχο μηνυμα. Τοποθετηστε στη συνεχεια μια αδεια, φορμαρισμενη δισκετα στο drive A: και συνεχιστε. Βεβαια το DOS εχει κρατησει τις απαραιτητες πληροφοριες και θα συνεχισει απο το σημειο στο οποιο ειχε σταματησει.

Ειναι προτιμωτερο να χρησιμοποιειτε την εντολη BACKUP για προγραμματα τα οποια ειναι αρκετα μεγαλα και δεν χωρουν σε μια μονο δισκετα.

KANTE LOW LEVEL FORMAT ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

Οι περισσοτεροι disc controllers εχουν ενσωματωμενη στη ROM μια Low Level format rouitina. Τα προγραμματα που κανουν Low Level format διατιθενται επισης σαν συστατικα τμηματα των IBM Advanced Diagnostics για AT και XT μηχανηματα.

Εκτος απο το καθαρισμα του δισκου σας, το low level format θα βελτιωσει την αποδοτικοτητα του σκληρου σας δισκου και θα απαλειψει λαθη τυπου "Sector not found". Τα bits που αποθηκευονται στο δισκο σταδιακα εξασθενουν, οπως αλλωστε συμβαινει και με ολα τα μαγνητικα μεσα.

Αν και με το γραψιμο ενος αρχειου αποκαθισταται η ισχυς των bits στη συγκεκριμενη περιοχη δεδομενων, καποια ειδικα bits αναγνωρισης της θεσης των sectors (sector identification marks) δεν πειραζονται καθολου μια που εκεινα ενημερωνονται μονο μετα απο low level format.

Το χαμηλου επιπεδου format του δισκου σας θα επαναφερει τα identification bits του sector σε πληρη ισχυ. Ταυτοχρονα μπορει να βρει τα χαλασμενα sectors που τυχον υπαρχουν.

ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΟ INTERLEAVE

Κατα τη διαρκεια της διαδικασιας format του σκληρου δισκου γινεται και ο καθορισμος του interleave, ωστε οι πληροφοριες να διαβαζονται απο το δισκο με την ιδια σειρα που τις δεχεται το συστημα.

Ο σκληρος σας δισκος δεν διαβαζει τα sectors σειριακα αλλα υπερπηδαι μερικα sectors, προκειμενου να διαβασει ή να γραψει σε καποιο απο αυτα. Οι IBM XT υπολογιστες διαβαζουν και γραφουν σε καθε εκτο sector. Εχουν δηλαδη interleave 1:6, ενω τα AT εχουν 1:3.

Ο καθορισμος του interleave γινεται ευκολα. Τα περισσοτερα utilities ζητουν απο σας το νομμερο πριν ξεκινήσουν τη διαδικασια του low level format.

Η δοκιμη ειναι ο καλυτερος τροπος για να προσδιορισετε το βελτιστο interleave, ετσι ωστε να επιτυχετε τη μεγαλυτερη δυνατη ταχυτητα για τη μεταφορα των δεδομενων. Μη θετετε ποτε interleave 1:1, εκτος κι αν ο controller του δισκου σας ειναι ειδικα σχεδιασμενος για ενα τετοιο interleave.

Αν ο υπολογιστης σας ειναι γρηγοροτερος απο ενα κοινο XT ή AT (8MHz XT, 12MHz AT ή 80386), τοτε για περισσοτερη ασφαλεια θα πρεπει να ελαττωσετε το interleave. Τα γρηγορα XT ωφελουνται με interleave 1:3 ή 1:4, ενω τα γρηγορα AT και οι 80386 υπολογιστες με interleave 1:2.

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ FORMAT ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

Ο διαχωρισμος του δισκου και η δημιουργια λογικων drives τα οποια ανταποκρινονται στη δομη που εχετε επιλεξει, βελτιστοποιουν τον χρονο προσπελασης του.

Χρονος προσπελασης ειναι ο χρονος που χρειαζεται το drive για να βρει μια συγκεκριμενη περιοχη που βρισκεται αποθηκευμενη στο δισκο.

Ο χρονος προσπελασης ποικιλλει, αναλογα με την ταχυτητα που η κεφαλη εγγραφης/αναγνωσης μετακινειται μεταξυ των περιοχων του δισκου. Διαχωριζοντας το δισκο σας, μπορειτε να περιορισετε την αποσταση στην οποια θα κινηθουν οι κεφαλες του. Αυτο βεβαια, σημαινει οτι και ο χρονος προσπελασης θα ειναι μικροτερος.

Αν χρησιμοποιειτε το DOS 4.0 ή καποιο ειδικο προγραμμα χωρισμου partitions, μπορειτε να χωρισετε τον σκληρο σας δισκο σε δυο ή περισσοτερα τμηματα, το ενα απο τα οποια θα καταλαμβανει μια μικρη περιοχη του δισκου.

Τοποθετηστε εκει τα αρχεια δεδομενων και τα προγραμματα που χρησιμοποιειτε συχνοτερα. Χρησιμοποιηστε ενα δευτερο μεγαλυτερο τμημα για archiving αρχεια καθως και για προγραμματα των οποιων η χρησιμοποηση γινεται σπανιοτερα.

Με τον τροπο αυτο χρησιμοποιειται ενα μονο τμημα του δισκου και ετσι, η κεφαλη του μετακινειται σε μια σχετικα μικρη περιοχη, μειωνοντας τον χρονο προσπελασης.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Κανοντας λοιπον ολα τα παραπανω φτανετε στο τελικο σταδιο. Εδω το μονο που εχετε να κανετε ειναι να χρησιμοποιησετε την εντολη format του DOS για να κανετε format υψηλου επιπειδου στις partitions που χωρισατε. Στη συνεχεια πρεπει να τοποθετησετε ξανα τα αρχεια στον δισκο. Δοκιμαστε τωρα την ταχυτητα του σκληρου σας δισκου και θα διαπιστωσετε οτι εχει βελτιωθει παρα πολυ.

Αννα Αργυροπουλου

Χρ. Κοίλια - Η QuickBASIC ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ



Στο βιβλίο αυτό περιγράφεται η δομή και λειτουργία της QuickBASIC. Περιέχονται οι διαφορές με την BASICA, τα νέα γλωσσικά χαρακτηριστικά: αλφαριθμητικές ετικέτες, μεταεντολές, στατικοί και δυναμικοί πίνακες, οι δομές ελέγχου με τις νέες πλάνες εντολές DO... LOOP και SELECT.. CASE, υποπρογράμματα και συναρτήσεις, καθώς και το επαναστατικό περιβάλλον λειτουργίας.

● Σελίδες 208 ● Τιμή 1400 δρχ.

Δ. Γκοϊτζαλή

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Το βιβλίο αυτό είναι μοναδικό στην ελληνική βιβλιογραφία. Περιλαμβάνει ζητήματα ασφάλειας των πληροφοριών και των υπολογιστικών συστημάτων που είναι τόσο επίκαιρα σήμερα. Γίνεται μια μεθοδευμένη καταγραφή των ευπαθών σημείων ενός συστήματος πληροφορικής, αναλύεται η δράση των προγραμμάτων και παρουσιάζονται οι σπουδαιότεροι από αυτούς.

● Σελίδες 334 ● Τιμή 2300 δρχ.



Χρ. Κοίλια, Στρ. Μαραγκού

Η ΓΛΩΣΣΑ COBOL ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ



ΤΕΥΧΟΣ Ι. Μέρος Α: Η θεωρία της γλώσσας (δομή και έννοιες, υποδιαίρεσεις, το ολοκληρωμένο πρόγραμμα, αρχεία, πίνακες, sort/merge, εκδόσεις Microsoft, Microfocus, RM, ANSI-85). Μέρος Β: 25 υποδειγματικά προγράμματα σε IBM PC.

● Σελ. 304 ● Τιμή 1900 δρχ.

ΤΕΥΧΟΣ ΙΙ. Μέρος Γ: Ανάπτυξη και υλοποίηση πλήρους πακέτου εσόδων - εξόδων. Παραρτήματα: το ρεπερτόριο και η πλήρη σύνταξη όλων των εντολών της COBOL.

● Τιμή 1900 δρχ.

Χρ. Κοίλια, Στρ. Καλαφατούδη, Φρ. Ξέστερνον - ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ-CAD. ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ PC-DOGS

Το βιβλίο αυτό μετά από μια εκτεταμένη εισαγωγή στο CAD, περιγράφει σε βάθος το σύστημα CAD, περιγράφει σε βάθος το σύστημα CAD PC-DOGS της PAFEC, που αποτελεί μια από τις γνωστότερες εταιρίες του χώρου παγκόσμια. Στο βιβλίο περιγράφονται βήμα προς βήμα τέσσερα πλήρη σχέδια (μηχανολογικό, ηλεκτρονικό, αρχιτεκτονικό) που εκπαιδεύουν το χρήστη του πακέτου αυτού. Τα επαναστατικά εδώ είναι ότι το βιβλίο από συνοδεύει το αποτελούμενο από 10 δισκέτες πακέτο DOGS για PC, το οποίο διατίθεται ΔΩΡΕΑΝ σε κάθε ενδιαφερόμενο.

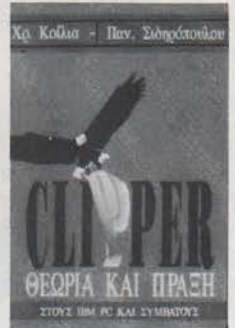
● Σελίδες 232 ● Τιμή 1900.



Χρ. Κοίλια - Π. Σιδηρόπουλου, CLIPPER: ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΑΞΗ

Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε ότι θέλετε να μάθετε για τον Clipper και τις εφαρμογές του. Περιλαμβάνονται τεχνικές προγραμματισμού, πλήθος παραδείγματα και ασκήσεις, δύο πλήρεις εφαρμογές (ένα διευθυνσιογράφος και ένα πρόγραμμα διαχείρισης κειμένων help). Συνοδεύεται με δισκέτα με on line manual όλων των εντολών και συναρτήσεων του Clipper.

● Σελ. 336 ● Τιμή 3.500 δρχ.



Σπ. Ξανθάκη, PROLOG

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Πρόκειται για ένα πλήρες βιβλίο για τη γλώσσα της Τεχνητής Νοημοσύνης γραμμένο από ειδικό. Αναπτύσσονται οι ιδιαίτερα ισχυρές τεχνικές προγραμματισμού που τοποθετούν την Prolog στο επίκεντρο των γλωσσών του μέλλοντος. Περιλαμβάνονται πάρα πολλά σχεδιαγράμματα και παραδείγματα. Εκδόσεις της Prolog: Turbo, Arity, AAIS και Δ - Prolog.

● Σελ. 328 ● Τιμή 2.900 δρχ.



Χρ. Κοίλια - Κ. Ζαργιαννάκη,

MS-DOS V.4.0 ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΤΗ

Πρόκειται για έναν εύχρηστο οδηγό χρήστη του MS-DOS v. 4.01. Περιλαμβάνει όλες τις εντολές της έκδοσης αυτής, αναλυτικές οδηγίες για την εγκατάσταση, τη λειτουργία του Shell, τις κυριότερες διαφορές από προηγούμενες εκδόσεις, τον DEBUG, τα batch files, τις δυνατότητες ανακατεύθυνσης, τους διάφορους drivers κ.α.

● Σελ. 312 ● Τιμή 1900 δρχ.



Χρήστου Κοίλια

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΗΣ GWBASIC - ΔΙΕΡΜΗΝΕΥΤΗΣ



Το βιβλίο αυτό περιλαμβάνει όλες τις εντολές της GW-BASIC. Παρέχονται η πλήρης σύνταξη κάθε εντολής, επεξηγούνται διεξοδικά οι δυνατές παράμετροι και η λειτουργία της και δίνονται πλήθος παραδείγματα. Συμπεριλαμβάνεται εκτεταμένη εισαγωγή στη γλώσσα, στον τρόπο κλήσης, πώς δημιουργούνται και διορθώνονται τα προγράμματα κ.α.

● Σελ. 340 ● Τιμή 1900 δρχ.



ΕΚΛΟΣΣΕΙΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ
Μεζονου 1, 152 31 Χαλάνδρι, Αθήνα
Τηλ. 6726417 - 6479077

Διατίθενται σε όλα τα τεχνικά βιβλιοπωλεία.
Στέλνονται και με αντικαταβολή σε όλη τη χώρα.



3D BAR CHART ΓΙΑ 6128

ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΣΧΟΛΗΘΕΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΦΟΡΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΜΕΘΟΔΟΥΣ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΧΡΗΣΙΜΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΟΝ 6128. Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΔΙΝΟΥΜΕ ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΜΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΟΨΗ ΤΟΥ.

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε δει μερικά απλά αλλά εξαιρετικά διδακτικά προγράμματα δημιουργίας γραφικών παραστάσεων τύπου BAR CHART. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν σε δύο διαστάσεις και απεικονίζε τη συμπεριφορά δύο μεταβλητών συγχρόως. Είναι δυνατό να δημιουργήσουμε στην οθόνη του υπολογιστή ένα BAR CHART τριών διαστάσεων το οποίο να απεικονίζει ταυτόχρονα τη συμπεριφορά τριών μεταβλητών;

Το πρόγραμμα 3D BAR CHART που παρουσιάζουμε στη συνέχεια μας επιτρέπει να κάνουμε ακριβώς αυτό. Σημειώνουμε ότι δεν προκειται για "πραγματικό" τρισδιάστατο πρόγραμμα, μια και το τρισδιάστατο εφέ που δημιουργεί είναι τεχνητό.

```

10 REM
20 CLS
30 MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:INK 2,9:
INK 3,15
40 REM BACKGROUND
50 GRAPHICS PEN 1
60 X=460:XL=40:XR=639
70 MOVE X,400
80 DRAW X,160
90 MOVE XL,340
100 DRAW XL,100
110 MOVE XR,340
120 DRAW XR,100
130 A=1000
140 RW=4
150 C$="E"
160 FOR Y=400 TO 60 STEP -(160/6)
170 MOVE X,Y
180 MASK 16

```

```

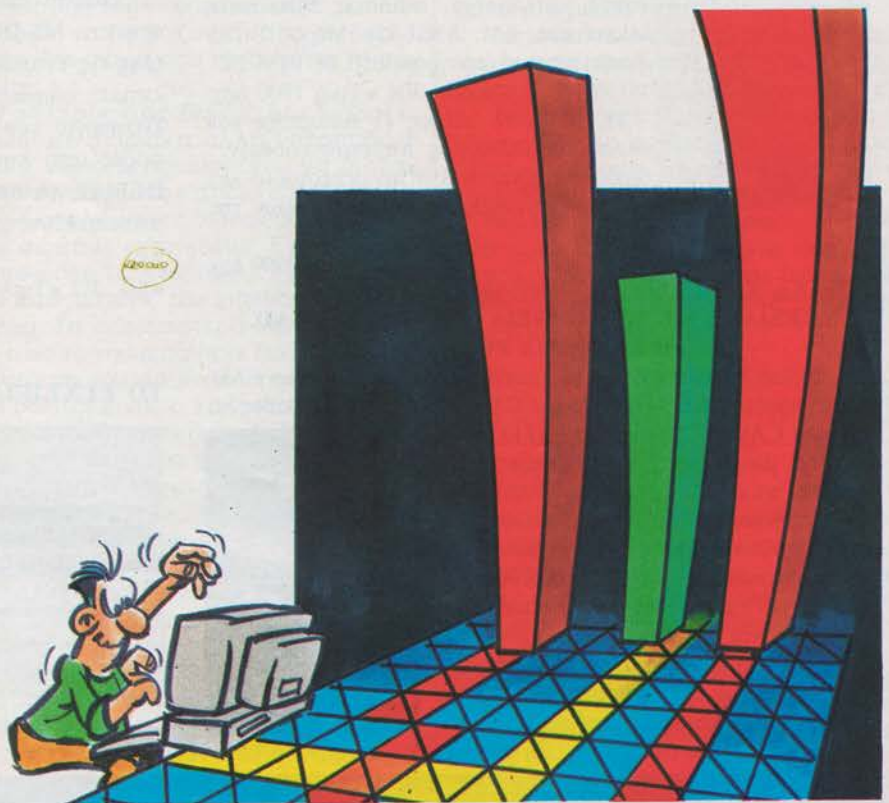
190 DRAW XL,Y-60
200 IF C$="O" THEN 270
210 LOCATE 2,RW
220 PRINT A;
230 C$="O"

```

```

240 A=A-250
250 RW=RW+3.7
260 GOTO 280
270 C$="E"
280 MOVE X,Y
290 DRAW XR,Y-60
300 NEXT Y
310 MOVE 40,100
320 DRAW 220,40
330 DRAW 639,100
340 MASK 255
350 LOCATE 17,23:PRINT"1970";
360 LOCATE 26,22:PRINT"1975";
370 LOCATE 35,21:PRINT"1980";
380 H=40:C=0
390 XL=80
400 YL=100
410 XS=240
420 MR=-50/210
430 ML=15/89
440 F=3:O=2
450 H=100
460 REM BLOCS
470 GRAPHICS PEN F
480 FOR X=XS TO XS+20
490 MOVE X,20
500 DRAW X,1

```



PROGRAMMING

510 NEXT X
 515 LOCATE 5,25:PRINT "FRANCE"
 516 LOCATE 21,25:PRINT " W
 GERMANY"
 520 FOR J=1 TO 3
 525 GET DATA
 530 READ DA
 540 TP=(240-DA)/900
 550 GOSUB 680
 560 GOSUB 980
 570 XL=XL+146
 580 YL=XL: J
 590 NEXT J
 600 C=C+1
 605 LOCATE 1,1
 610 IF C=2 THEN END
 620 L=182
 630 YL=75
 640 F=2
 650 O=3
 660 XS=540
 670 GOTO 460
 680 REM FILL BOX
 690 BL=YL+TP-ML-XL
 700 BR=YL-MR-XL
 710 FOR X=XL TO XL +H/2
 720 Y1=ML-X+BL
 730 Y2=MR-X+BR
 740 GRAPHICS PEN F

750 MOVE X,Y1
 760 DRAW X,Y2
 770 GRAPHICS PEN 1
 780 PLOT X,Y1
 790 PLOT X,Y2
 800 NEXT X
 810 YT=Y1
 820 YB=Y2
 830 BL=Y3-ML-(XL+H/2)
 840 BR=YT-MR-(XL+H/2)
 850 FOR X=XL TO XL+H/2
 860 Y1=MR-X+BR
 870 Y2=ML-X+BL
 880 GRAPHICS PEN F
 890 MOVE X,Y1
 900 DRAW X,Y2
 910 GRAPHICS PEN 1
 920 PLOT X,Y1
 930 PLOT X,Y2
 940 NEXT X
 950 YR=Y2
 960 RETURN
 970 OUTLINE
 980 MOVE XL,YL
 990 GRAPHICS PEN 1
 1000 DRAW XL,YL+TP
 1010 MOVE XL+H/2,YB
 1020 DRAW XL+H/2,YB+TP
 1030 MOVE XL+H,YR

1040 DRAW XL+H,YR+TP
 1050 MOVE XL+H/2,YB+TP
 1060 DRAW XL+H,YR+TP
 1070 MOVE XL,YL+TP
 1080 DRAW XL+H/2,YR+TP-(6-(H/80))
 1090 RETURN
 1100 DATA 500,500,750,250,500,750
 Το παραπάνω πρόγραμμα αποτελείται
 από τα εξής τμήματα:
 10-50: Προκαταρκτικές εργασίες
 60-340: Χαραξη πλαισίου
 350-370: Καθορισμός μεταβλητών
 460-516: Κωδικοί χρωμάτων
 520-670: Κυρίως ρουτίνα
 680-960: Ρουτίνα που γεμίζει την
 μπάρα με χρώμα
 970-1090: Περιγραφή μπάρας
 1000: Data

Από τη στιγμή που καθορίζεται το υ-
 ψος της μπάρας, οι ρουτίνες των γραμ-
 μων 680 και 970 δημιουργούν το περι-
 γραμμά της και το γεμίζουν με χρώμα.

Οι μπάρες που βρίσκονται προς τα
 πίσω σχεδιάζονται πρώτα από αυτές
 που βρίσκονται μπροστά, με αποτελε-
 σμα να δημιουργείται ένα εφε που είναι
 γνωστό σαν "hidden surface".

Γιώργος Κοτσιρας

M.B. COMPUTER

ΝΙΚΑΙΑ
 ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72
 ΤΗΛ. 4921600

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
 ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ



ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ

VEGAS
 COMPUTER COMMUNICATIONS

CE 0808 - CS 2616
 CS 3616

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
 VEGAS VS 20C
 ΜΕ 20 MB ΔΙΣΚΟ
 ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Schneider
 computers

EUROPC II
 EUROXT
 TOWER AT



AMSTRAD

IKAROS

AMIGA '500

ΟΛΑ ΤΑ
 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
 "TECHNOFT"
 COMPUTER logic s.a.
 ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
 FAX
 ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ
 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
 ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
 ΒΙΒΛΙΑ
 ΦΙΛΤΡΑ
 ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ



- ΒΙΟΤΕΧΝΕΣ
- ΕΝΔΥΣΕΩΣ, ΥΠΟΔΥΣΕΩΣ
- ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΩΝ
- ΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΓΡΑΦΕΙΩΝ
- ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ ΑΛΟΥΜΙΝΙΟΥ
- ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ
- ΑΠΟΘΗΚΕΣ
- ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
- ΓΙΑΤΡΟΥΣ
- ΣΥΛΛΟΓΟΥΣ

ΠΛΗΡΗΣ
 ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΕΛΕΤΗ
 ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
 ΑΠΟ 15-3 ΕΩΣ 15-4
 ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ Η/Υ
 ΚΑΙ ΕΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟ
 ΔΩΡΟ

ATARI

FILE EDITOR ΓΙΑ ΤΟΝ ST

ΣΤΟ Α. ΨΗΡΟ ΑΥΤΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΧΡΗΣΙΜΑ UTILITIES ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΧΟΥΣ ΤΟΥ ATARI ST, ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΘΕΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΚΑΘΕ ΠΛΗΚΤΡΟ.

Mπορεί να υπάρχουν Utilities που χρησιμοποιούνται σαν βασικά εργαλεία δουλειάς από τους προγραμματιστές και τους χρήστες, ακόμη υπάρχουν editors που μπορούμε να επεμβούμε και να τροποποιήσουμε αλλά όλα αυτά για την Αγγλική γλώσσα. Αν θέλουμε να εξελληνίσουμε ένα menu σε κάποιο ξενογλωσσό πρόγραμμα πρέπει να κάνουμε τις διορθώσεις στο δεκαεξαδικό σύστημα και στην οθόνη μας στις αντιστοιχίες θέσεις των ελληνικών χαρακτήρων βλέπουμε μόνο τελείες. Όπως καταλαβαίνετε ο κίνδυνος να κάνουμε ορθογραφικά λάθη είναι μεγάλος και το αποτέλεσμα του λάθους μας το βλέπουμε πολύ αργότερα όταν έχουμε φορτώσει το πρόγραμμα.

FILE EDITOR

Για να πληκτρολογήσετε το παρακάτω listing πρέπει να φορτώσετε τη γλώσσα ST BASIC. Όπως ξέρετε υπάρχουν ήδη δύο versions. Η παλαιά version είναι αυτή που έχει κυκλοφορήσει το 1985 και η καινούργια είναι αυτή του 1987. Το πρόγραμμα τρέχει εξίσου καλά και στις δύο versions.

Το πρόγραμμα είναι ένας file editor που μπορεί να σας φανεί πολλαπλά χρήσιμος. Μπορείτε να επιθεωρήσετε και να διορθώσετε ένα κατεστραμένο αρχείο να εξελληνίσετε ένα pull down menu, ή ότι άλλο βάλει η φαντασία σας. Υπάρχουν και άλλα utilities που μπορούν να κάνουν αυτή τη δουλειά, με την μόνη διαφορά ότι δεν θα εμφανίζονται ελληνικοί χαρακτήρες στην οθόνη σας.

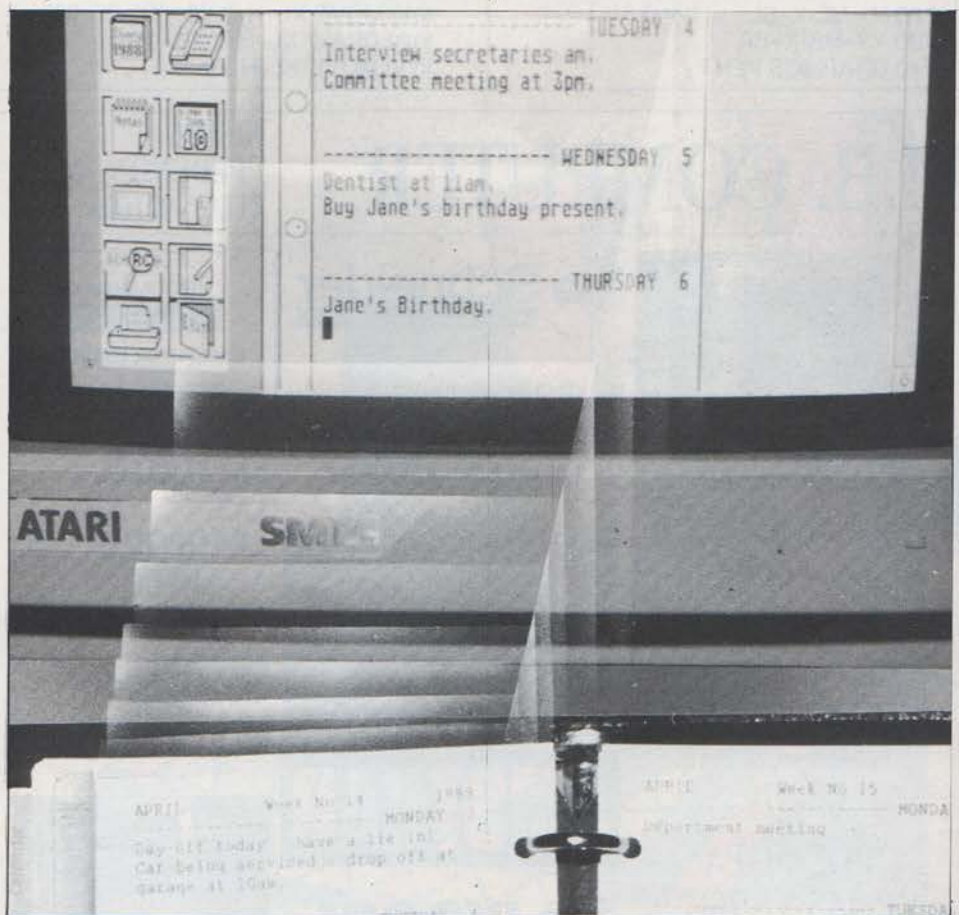
Αυτό το πρόβλημα ξεπερνιέται με το file editor. Για να μπορέσετε να τρέξετε αυτό το πρόγραμμα μετά την πληκτρολόγηση του σωστού με όποιο όνομα θέλετε και καλέστε το μέσω της ST BASIC. Μπορεί να τρέξει σε high ή medium resolution.

Η διαδικασία που τρέχετε το προ-

γράμμα είναι η εξής : Κατ' αρχήν σας ζητάει το όνομα του αρχείου που θέλετε να ανοίξετε, κατόπιν σχεδιάζεται στην οθόνη σας ένα block μεγέθους 64 bytes. Το block αυτό εμφανίζει πληροφορίες στο δεκαδικό, στο δεκαεξαδικό και στον κώδικα ASCII.

Μπορείτε να προχωρήσετε στο επόμενο block, να επιστρέψετε στο προηγούμενο, να αλλάξετε κάποιο byte ή με την ενδειξη quit να φύγετε από το πρόγραμμα. Όταν επιλεγείτε επόμενο block πρέπει να πατήσετε το "E" και μετά το return.

Για να επιλέξετε προηγούμενο block πρέπει να πατήσετε το γράμμα "P" και κατόπιν το return. Αν επιλέξετε το γράμμα "A" για να κάνετε αλλαγή σε κάποιο byte το πρόγραμμα θα σας ρωτήσει ποιο byte θα αλλάξετε και αμέσως μετά θα σας ζητήσει για την καινούργια τιμή που προκειται να δώσετε. Αν η δουλειά σας έχει τελειώσει πατήστε το γράμμα "Q" και τότε θα φύγετε από το πρόγραμμα και θα επιστρέψετε στην ST BASIC.



ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Το πρόγραμμα επιδέχεται πολλές τροποποιήσεις αναλόγα με τις δικές σας ανάγκες ή απαιτήσεις. Αν θέλετε ν' αλλάξετε το block των 64 bytes που βλέπετε κάθε φορά στην οθόνη σας μπορείτε να τροποποιήσετε τις γραμμές προγράμματος 280 και 320. Δηλαδή αν στη γραμμή 280 το j% παίρνει τιμές από το 1 μέχρι και το 16 και στη γραμμή 320 το i% παίρνει τιμές από το 1 μέχρι και το 16, τότε κάθε φορά στην οθόνη σας θα έχετε ένα block 256 bytes (16*16=256). Τότε όμως πρέπει να αλλάξετε την εμφάνιση της οθόνης για να μην τυπώνονται οι χαρακτήρες ο ένας επάνω στον άλλο. Πρέπει να αλλάξετε για παράδειγμα τη γραμμή προγράμματος 430. Η γραμμή 430 δηλώνει στον cursor την επιθυμία μας να παει και να τυπώσει την εντολή 440 στη θέση 1 του αξονα των "X" και στη θέση 12 του αξονα των "Y". Αν αυτή η εντολή διαφοροποιηθεί μεταβαλλοντας την τιμή του αξονα των "Y" δεν θα υπάρχει το παραπάνω πρόβλημα. Η γραμμή προγράμματος 140 είναι χρησιμη στην καινούργια version της ST BASIC ενώ στην παλαια αγνοήστε την.

ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

Όταν πληκτρολογήσετε το παρακάτω πρόγραμμα και το τρεξετε μέσα από την ST BASIC, τότε θα εμφανιστεί η οθόνη Output της ST BASIC. Πατώντας οποιοδήποτε πληκτρο θα εμφανιστεί στην οθόνη σας το γράμμα του αντιστοιχου πληκτρο που πατήσατε, η τιμή του στον κωδικα ASCII και η θέση του στο πληκτρολογο (μην ξεχάσετε να φορτώσετε από την αρχή τους Ελληνικούς χαρακτήρες). Για παράδειγμα αν πατήσετε το γράμμα "h" θα δείτε:

Πληκτρο: h
ASCII: 104
Θέση Πληκτρολογίου: 35

Αν γυρίσετε το πληκτρολογο να γραφει Ελληνικά και ξαναπατήσετε το ίδιο πληκτρο, δηλαδή το γράμμα "η" θα δείτε:

Πληκτρο: η
ASCII: 158
Θέση Πληκτρολογίου: 35

```

30 rem Γιάννης Ντόντορος
50 GOSUB filename
60 GOSUB dump
70 GOSUB options
80 IF INSTR ("ΕεΠηΑα",opt$)
   THEN GOTO 60
90 END
100 '
110 filename:
120 FULLW 2: CLEARW 2
130 GOTOXY 0,1
140 DIR: ' Μόνον για την
   καινούργια ST BASIC
   Version (1987)
150 PRINT
160 INPUT "Ποιό είναι
   το Αρχείο:"; FILE$
170 OPEN "R" , #1, FILE$, 1
180 FIELD #1, 1 AS buffer$
190 ptr%=1
200 RETURN
210 '
220 dump:
230 CLEARW 2
240 GOTOXY 2,1
250 PRINT "Αρχείο: "; file$;
   " Μήκος: "; LOF(1); "bytes"
260 PRINT
270 PRINT " _Dec_____
   Hex _____ Ascii _"

```

```

280 FOR j%=1 TO 8
290 a$=""
300 GOTOXY 1,3+j%
310 print ptr%-1;TAB(7);": ";
320 FOR i%=1 TO 8
330 If ptr%<LOF(1) THEN GET #1,
   ptr%;b%=ASC(buffer$)
340 If b%>31 AND b%<255 THEN
   a$=a$+CHR$(b%) ELSE a$=a$+"."
350 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(b%),2);" ";
360 ptr%=ptr%+1
370 NEXT
380 PRINT " ";a$
390 NEXT
400 RETURN
410 '
420 options:
430 GOTOXY 1,12
440 INPUT "Επόμενο, Προηγούμενο,
   Αλλαγή, ή Quit (E/Π/A/Q)";opt$
450 IF INSTR("Πη",opt$) THEN
   ptr%=ptr%-64+64*(ptr%>255)
460 IF INSTR("ΕεΠηQ",opt$) THEN RETURN
470 INPUT "Ποιό byte αλλάξεεις:";n%
480 INPUT "Νέα τιμή";a$
490 b%=VAL(a$)
500 LSET buffer$=CHR$(b%)
510 PUT #1,n%+1
520 ptr%=ptr%-64
530 RETURN

```

File Editor

```

20 rem Θέση Πληκτρων
30 rem *****
40 FULLW 2 : A#GB :
   CONTROL=PEEK(A#) :
   GLOBAL=PEEK(A#+4) :
   GINTIN=PEEK(A#+8)
50 GINTOUT=PEEK(A#+12) :
   ADDRIN=PEEK(A#+16) :
   ADDROUT=PEEK(A#+20) :
   CLEARW 2
60 GEMSYS(20) :
   K=PEEK(GINTOUT) :
   SCAN=(K AND 65280)/256
70 ASK=K AND 255
   PRINT "Πλήκτρο: "CHR$(ASK),
   "** ASCII: "ASK,
   "** Θέση Πληκτρ/γίου: "SCAN
80 IF SCAN=1 THEN PRINT "Τ Ε Λ Ο Σ" :
   FOR D=0 TO 500 :
   NEXT D : END ELSE GOTO 30

```

Πρόγραμμα καθορισμου θεσης πληκτρων

Όπως καταλαβαίνετε αυτή το utility είναι πολύ χρησιμο σε συνδυασμο με τον παραπάνω file editor. Για να φυγετε από το πρόγραμμα πατήστε το πληκτρο "ESC" και αφού σας ενημερώσει για την

τιμή του κωδικα ASCII και τη θέση του στο πληκτρολογο θα επιστρέψετε στην ST BASIC.

Γιαννης Ντοντορος

ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ PC

Παρατηρώντας το περιβάλλον γύρω σας θα έχετε διαπιστώσει ότι τμήματα πολλών αντικειμένων κρυβονται από άλλα αντικείμενα τα οποία βρίσκονται πλησιέστερα σε εμάς. Παράλληλα θα έχετε παρατηρήσει ότι τα μάτι αντιλαμβάνεται το χώρο σαν τρισδιάστατη υποστήλη λαμβάνοντας υπ' όψη διαφορούς παραγόντες, σημαντικότερος των οποίων είναι αυτό που ονομάζουμε "προοπτική".

Ευκόλα λοιπόν γίνεται αντιληπτό ότι προκειμένου να σχεδιαστούν στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή εικόνες υψηλής ποιότητας και με μεγάλη αληθοφάνεια θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη φροντίδα στην πιστή αποδοχή των δύο παραπάνω φαινομένων. Χρειάζεται λοιπόν να σχεδιαστούν ειδικές ρουτίνες οι οποίες να δημιουργούν τα παραπάνω εφέ και να συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ρεαλιστικότερου αποτελέσματος. Τέτοιες ρουτίνες περιέχονται στα προγράμματα που σας δίνουμε στη συνέχεια. Ας δούμε το πρώτο από αυτά:

```

10 REM
20 REM PROGRAM 1
25 REM HIDDEN SURFACE NO 1
30 REM
40 SCREEN 2
45 CLS
50 GOSUB 1000
60 H=35:D=75
65 TH=8:PH=1
70 S1=SIN(TH):C1=COS(TH)
80 S2=SIN(PH):C2=COS(PH)
90 REM
100 REM DRAW PYRAMID
110 REM
120 N=6
125 GOSUB 460
130 REM
140 REM HIDDEN SURFACE
150 REM
160 READ X,Y,Z
170 GOSUB 560
180 X1=SX
190 Y1=SY
200 X1=PMAP(SX,0)
210 Y1=PMAP(SY,1)
220 READ X,Y,Z
230 GOSUB 560
240 X2=SX
250 Y2=SY

```

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ
ΠΡΟΧΩΡΟΥΜΕ ΣΤΗΝ
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ
ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΟΥ
ΧΡΗΣΙΜΕΥΟΥΝ ΣΤΗ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΩΝ
ΣΧΗΜΑΤΩΝ.

```

260 X2=PMAP(SX,0)
270 Y2=PMAP(SY,1)
280 SL=(Y1-Y2)/(X1-X2)
290 WINDOW
300 FOR XP=X1 TO X2
310 YP=SL-(XP-X1)+Y1
320 LINE(XP,YP)-(XP,180),0
330 NEXT XP
340 WINDOW (-3,-7)-(5,4)
350 REM
360 REM DRAW CUBE
370 REM
380 N=11
390 GOSUB 460
395 END
420 END
430 REM
440 REM DRAWING SUBROUTINE
450 REM
460 FOR I=1 TO N
470 READ X,Y,Z
480 GOSUB 560
490 IF I=1 THEN PSET (SX,SY),1
500 LINE-(SX,SY)
510 NEXT I
520 RETURN
530 REM
540 REM PERSPECTIVE SUBROUTINE
550 REM
560 XE=-X-S1+Y-C1
570 YE=-X-C1-C2-Y-S1-C2+Z-S2
580 ZE=-X-S2-C1-Y-S2-S1-Z-C2+H
590 SX=D-XE/ZE:SY=D-YE/ZE
600 RETURN
610 REM
620 REM PYRAMID DATA
630 REM
640 DATA -1,-1,-2,-2,-2,-1,-2,-1,-2
650 DATA -1,-1,-2,-1,-2,-2,-2,-1
660 REM

```

```

670 REM CUBE DATA
680 REM
690 DATA 1,1.5,1,0,1.5,1,0,2.5,1
700 DATA 1,2.5,1,1,2.5,0,0,2.5,0
710 DATA 0,2.5,1,0,1.5,1,1,1.5,1
720 DATA 1,1.5,0,1,2.5,0,1,2.5,1
730 DATA 1,1.5,1
1000 REM
1010 REM WINDOW
1020 REM
1030 KEY OFF
1050 WINDOW(-3,-7)-(5,4)
1060 LINE (-3,-7)-(5,4),B
1100 RETURN

```

Τρεχοντας το παραπάνω πρόγραμμα θα διαπιστώσετε ότι σχεδιάζει προοπτικά στην οθόνη του υπολογιστή δύο γεωμετρικά σχήματα τα οποία βρίσκονται το ένα πίσω από το άλλο και κάποιο μέρος του "μακρύτερου" καλύπτεται από ένα τμήμα του "κοντινότερου". Οι κυριότερες ρουτίνες που περιέχονται σε αυτό το πρόγραμμα είναι οι εξής:

HIDDEN SURFACE (140-340): Δημιουργεί το εφέ της κρυμμένης επιφάνειας επανασχεδιάζοντας με το χρώμα του φόντου εκείνα τα τμήματα του ενός σχήματος που καλύπτονται από το άλλο.

DRAWING SUBROUTINE (440-520): Είναι μια γενική ρουτίνα σχεδίασης που δημιουργεί στην οθόνη τα γεωμετρικά σχήματα που αναφεραμε παραπάνω, χρωματίζοντας τα DATA που βρίσκονται στις γραμμές 640-650 και 690-730.

PERSPECTIVE: Η ρουτίνα αυτή δημιουργεί το εφέ της προοπτικής και δίνει μια τρισδιάστατη αίσθηση στο τελικό αποτέλεσμα.

Το επομένο πρόγραμμα που σας δίνουμε παρουσιάζει αρκετές ομοιοτητες με το προηγούμενο, χρησιμοποιεί όμως μια άλλη μέθοδο "αποκρυψής" επιφανειών η οποία αξίζει ιδιαίτερης προσοχής. Συγκεκριμένα το πρώτο σχήμα σχεδιάζεται με το χρώμα 3 ενώ το δεύτερο με το χρώμα 2 και με τις γραμμές ο πρώτου να φαίνονται μέσα από αυτό. Στη συνέχεια κάθε επιφάνεια του δεύτερου σχήματος χρωματίζεται μια φορά με το χρώμα 3 και μια φορά με το χρώμα 0 του φόντου, έτσι ώστε να σβηστούν οι γραμμές του σχήματος που βρίσκονται από πίσω. Σημειώνουμε ότι ο πρώτος χρωματισμός γίνεται ώστε ο δεύτερος να καλύψει όλη την επιφάνεια και να μην εμποδιστεί από τις γραμμές του "μακρινού" σχήματος. Στη συνέχεια επανασχεδιάζεται το δεύτερο σχήμα με χρώμα 3 για λόγους ομοιομορφίας.


```

10 REM
20 REM PROGRAM 2
25 REM HIDDEN SURFACE NO 2
30 REM
40 SCREEN 1,0
42 COLOR 0,1
45 CLS
50 GOSUB 1000
60 H=35:D=75
65 TH=.8:PH=
70 S1=SIN(TH):C1=COS(TH)
80 S2=SIN(PH):C2=COS(PH)
90 REM
100 REM DRAW PYRAMID
110 REM
120 N=6

```

```

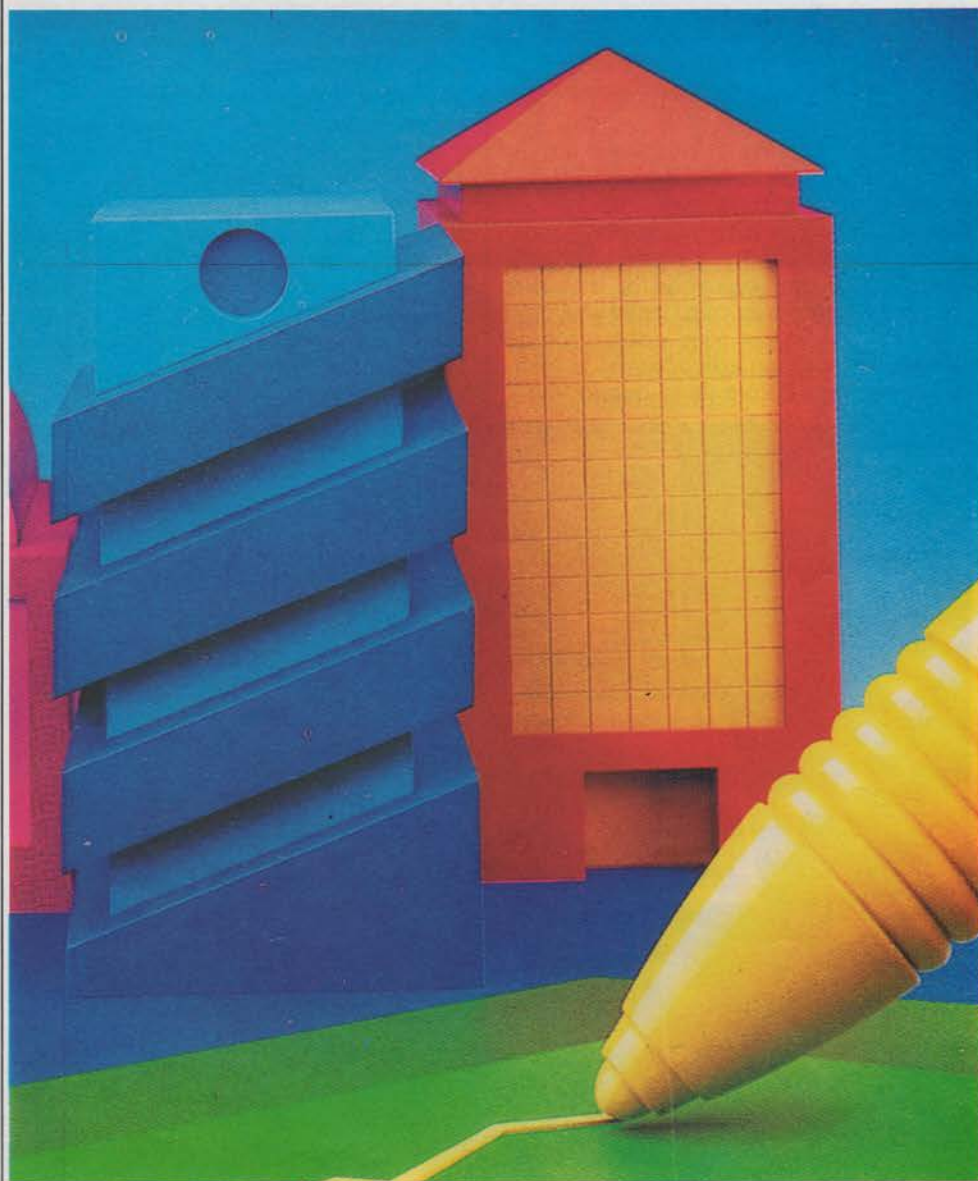
122 C=3
125 GOSUB 460
350 REM
360 REM DRAW CUBE
370 REM
380 N=11
385 C=2
390 GOSUB 460
391 REM
392 REM PAINT CUBE
393 REM
394 FOR I=1 TO 3
395 READ X,Y,Z:GOSUB 560
396 PAINT (SX,SY),3,2
397 PAINT (SX,SY),0,2
398 NEXT I

```

```

400 REM
402 REM DRAW CUBE NEW COLOR
404 REM
405 RESTORE 690
406 N=11:C=3
408 GOSUB 460
410 END
430 REM
440 REM DRAWING SUBROUTINE
450 REM
460 FOR I=1 TO N
470 READ X,Y,Z
480 GOSUB 560
490 IF I=1 THEN PSET (SX,SY),C
500 LINE-(SX,SY),C
510 NEXT I
520 RETURN
530 REM
540 REM PERSPECTIVE SUBROUTINE
550 REM
560 XE=-X-S1+Y-C1
570 YE=-X-C1-C2-Y-S1-C2+Z-S2
580 ZE=-X-S2-C1-Y-S2-S1-Z-C2+H
590 SX=D-XE/ZE:SY=D-YE/ZE
600 RETURN
610 REM
620 REM PYRAMID DATA
630 REM
640 DATA -1,-1,-2,-2,-2,-1,-2,-1,-2
650 DATA -1,-1,-2,-1,-2,-2,-2,-1
660 REM
670 REM CUBE DATA
680 REM
690 DATA 0,2,5,1,1,2,5,1,1,2,5,0
700 DATA 0,2,5,0,0,2,5,1,0,1,5,1
710 DATA 1,1,5,1,1,1,5,0,1,2,5,0
720 DATA 1,2,5,1,1,1,5,1,5,2,1
730 DATA .5,2,5,.5,1,2,.1
1000 REM
1010 REM WINDOW
1020 REM
1030 KEY OFF
1050 WINDOW(-3,-7)-(5,4)
1060 LINE (-3,-7)-(5,4),B
1100 RETURN

```



Γιώργος Κοτσιρας

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Το βιβλίο "Microcomputer graphics for the IBM PC" (Αποκλειστικότητα για την ελληνική γλώσσα: Εκδόσεις Κλειδαριθμός)
- Περιοδικά ελληνικού και ξενού τύπου πάνω στους Προσωπικούς Υπολογιστές
- Το manual της GW BASIC
- Βιβλία ξενού τύπου πάνω στον IBM PC και στους συμβατούς με αυτόν υπολογιστές
- Παλαιότερα τεύχη του περιοδικού Computer Software

AREXX: Ο ΝΕΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΒΗΜΑ ΕΜΠΡΟΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΕΣ ΣΑΣ ΑΝΑΓΚΕΣ.
Ο ΣΥΝΔΕΤΙΚΟΣ ΚΡΙΚΟΣ ΠΟΥ ΕΛΕΙΠΕ ΑΠΟ ΤΟ AMIGA DOS.

Η AMIGA είναι γνωστή για την δυνατότητα της να τρέχει συγχρονως μια σειρά από εφαρμογές, ο γνωστός όρος multitasking. Και χαρή στις μελέτες και εργασίες διαφόρων εταιρειών, είχαμε από νωρίς τη δημιουργία ορισμένων στάνταρ format, που επέτρεπαν την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ διαφορετικών προγραμμάτων. Για παράδειγμα το γνωστό format IFF επιτρέπει σε εικόνες ή αρχεία που έχουν δημιουργηθεί με ένα πρόγραμμα να μπορούν να επεξεργαστούν και χρησιμοποιηθούν από διαφορετικές εφαρμογές χωρίς πρόβλημα.

Έτσι μια εικόνα που έχει δημιουργηθεί από ένα digitizer μπορεί να επεξεργαστεί με τη βοήθεια ενός προγράμματος ζωγραφικής και έπειτα να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με έναν επεξεργαστή κειμένου. Τα διάφορα προγράμματα δεν συναντούν δυσκολία στην αναγνώριση και μετατροπή ενός τέτοιου αρχείου.

Μέχρι στιγμής τίποτα νέο για τους χρήστες της AMIGA. Αυτό όμως που προσφέρει η AREXX είναι κάτι παραπάνω. Έναν στάνταρ τρόπο επικοινωνίας μεταξύ διαφορετικών προγραμμάτων απευθείας. Στην ουσία μια "διεθνής γλώσσα" που μπορούν να μιλήσουν μεταξύ τους τα προγράμματα. Ποια είναι όμως τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν το πρωτότυπο αυτό είδος interface;

Βασικά η AREXX είναι μία γλώσσα προγραμματισμού, που ευκόλα παρομοιάζεται με τις υπολοίπες γλώσσες ως προς τον τρόπο λειτουργίας και εκτέλεσης των εντολών. Το βασικό της

ομως προτερημα είναι η ευκολία και ευελιξία των εντολών αλλά και η ικανότητα να στέλνει και να δέχεται μηνύματα από και προς τα προγράμματα.

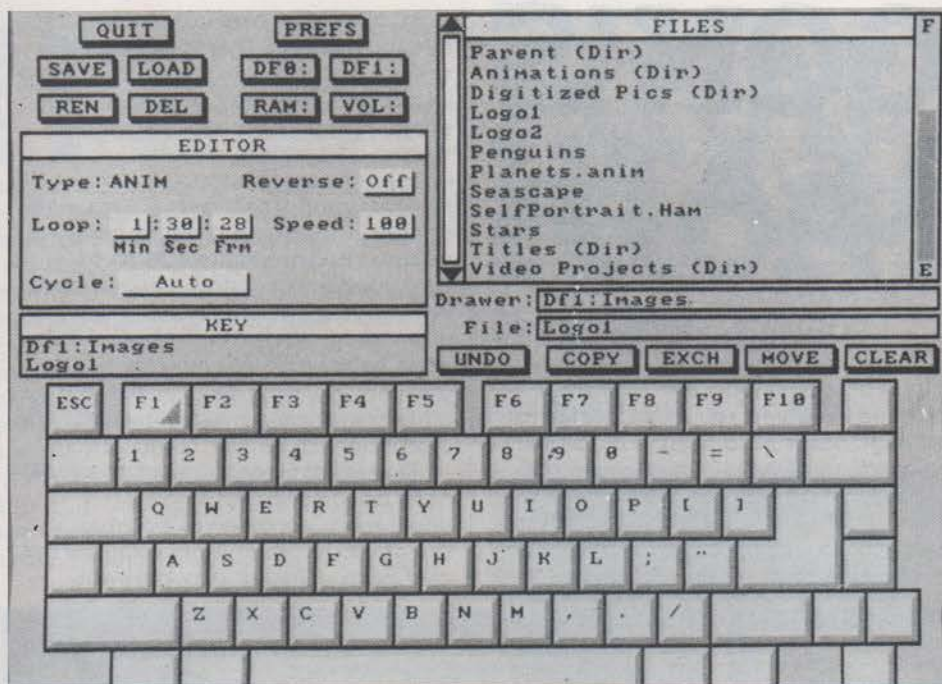
Επικοινωνείτε με την AREXX χρησιμοποιώντας συνηθισμένες σειρές χαρακτήρων. Αυτές επεξεργάζονται από μια σειρά ρουτίνες που αναλαμβάνουν την εκτέλεση αλλά και τους μαθηματικούς υπολογισμούς που χρειάζονται. Η ιστορία της AREXX ξεκινά με το όνομα REXX

σε κάποιο mainframe σύστημα της IBM.

Το AREXX δεν σημαίνει τίποτε άλλο από την έκδοση της γλώσσας για την AMIGA και δεν είναι παρά ένας interpreter εντολών που μπορούν να συνδυάζουν τόσο εντολές της γλώσσας όσο και εντολές του AMIGA DOS. Πράγμα που αποτελεί μεγάλη ευκολία για τους υποψηφίους χρήστες αφού δεν χρειάζεται ξεχωριστό περιβάλλον για να λειτουργήσει παρά μόνο το γνωστό CLI.



COMPUTER & SOFTWARE / ΙΟΥΝΙΟΣ 1990



Χρησιμοποιώντας έναν οποιοδήποτε text editor ή επεξεργαστή κειμένου μπορείτε να δημιουργήσετε προγράμματα και ρουτίνες σε ARexx. Σωζετε σε μορφή ASCII και καλείτε τον interpreter. Τα διάφορα αρχεία μπορούν να φυλαχθούν για περαιτέρω χρήση όπως κάθε άλλο αρχείο κειμένου. Η λειτουργία τώρα της γλώσσας σαν interpreter και όχι σαν compiler έχει βεβαία τα πλεονεκτήματα αλλά και τα μειονεκτήματα του. Έτσι σε σχέση με άλλες γλώσσες είναι γρηγορότερη στην δημιουργία μιας σειράς εντολών, αλλά πιο αργή στην εκτέλεση ενός προγράμματος. Πέρα όμως από αυτό δίνει στον χρήστη όλα τα απαραίτητα εργαλεία για δημιουργία ευελικτών προγραμμάτων.

Υποστηρίζει τόσο την ύπαρξη σταθερών και μεταβλητών όσο και την δημιουργία ομάδων εντολών που λειτουργούν κάτω από συγκεκριμένη διαδικασία. Φυσικά πάντα σε απόλυτη συμβατότητα με το AMIGA DOS. Συχνά μάλιστα οι εντολές της ARexx μπορούν να παίξουν το ρόλο των παραμετρών σε μια εντολή του λειτουργικού δίνοντας ταχύτητα και άνεση στο χρήστη.

Όλα αυτά δεν θα είχαν σημασία αν η γλώσσα δεν είχε την δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στις συσκευές εισόδου-εξόδου του υπολογιστή. Αυτό μαζί με την δυνατότητα αναγνώρισης κωδικών επιστροφής λαθών είναι από τα ισχυρά οπλα της.

Μάλιστα όπως λέγεται η έκδοση του AMIGA DOS 1.4 θα περιλαμβάνει και την ARexx σε πλήρη μορφή και υποστήριξη. Ποσο όμως πραγματική και εφαρμοσίμη μπορεί να είναι σήμερα η χρήση ενός τέτοιου πολιτισμού βοηθημάτων από τους χρήστες της AMIGA; Η απάντηση είναι αιφνιδιαστικά θετική. Κι αυτό γιατί υπάρχει ήδη ένας μεγάλος κατάλογος προγραμμάτων και εφαρμογών που υποστηρίζει την ARexx. Ανάμεσα τους και ονόματα όπως η Superbase Professional, Superplan, Microfiche filer Plus, TxEt Plus, A-Talk III, DigiPaint II και Deluxe Video III. Για τα παραπάνω θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ο όρος ARexx-compatible αν και το επίπεδο επικοινωνίας διαφέρει από το ένα πρόγραμμα στο άλλο.

Έτσι στην απλούστερη περίπτωση η επικοινωνία γίνεται με τη βοήθεια ενός απλού καναλιού μεταξύ γλώσσας και προγράμματος. Η ARexx στέλνει μηνύματα στο πρόγραμμα και αυτό απαντά με κωδικούς που ερμηνεύονται ανάλογα στην οθόνη ή σαν εργασίες.

Σε πιο σύνθετη περίπτωση το πρόγραμμα έχει την ικανότητα να παράγει μόνο του μηνύματα που μπορεί να στέλνει τόσο στην ARexx όσο και σε άλλα προγράμματα. Υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα το μήνυμα μεταξύ των προγραμμάτων να περιέχει και την γλώσσα ολοκληρή. Με άλλα λόγια τα προγράμματα να δανείζονται μεταξύ τους

λεξικά και τρόπους επικοινωνίας. Φυσικά σε κάθε περίπτωση προγραμμάτων οι ανάγκες είναι διαφορετικές.

Για το πρόβλημα αυτό η ARexx έχει την δυνατότητα επέκτασης και προσθήκης νέων συναρτησεών και ρουτινών. Αυτές μπορούν να ομαδοποιηθούν σε βιβλιοθήκες και να καλούνται σε κάθε αναλογη περίπτωση. Οι εφαρμογές και περιπτώσεις θεωρητικά περιορίζονται μόνο από την φαντασία και τις ανάγκες σας. Έχετε έτσι ένα πρωτοκόλλο επικοινωνίας που μπορεί να επεκτείνει το λεξιλόγιο του και τις δυνατότητες του απεριόριστα. Στην πράξη μπορεί να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον που να εξυπηρετείται μόνο του. Να επιλεγεί αυτόματα ποια εφαρμογή θα φορτωθεί στη μνήμη, να μεταφέρει δεδομένα και να δίνει αποτέλεσμα.

Αν και η παραπάνω περίπτωση φαίνεται λίγο επιστημονικής φαντασίας η πρακτική της στα καθημερινά προβλήματα είναι πολύ αποδοτική και εξοικονομεί χρόνο και πολυπλοκή εργασία. Π.χ. για την διαδοχική μεταφορά εικόνων και την εμφάνισή τους ή την αυτόματη επεξεργασία ενός μουσικού κομματιού από το sequencer στο πενταγράμμο και από εκεί στον εκτυπωτή.

Όλα αυτά μπορούν να είναι ένα απλό κείμενο, σειρά από εντολές ARexx που θα εκτελούνται με σειρά προτεραιότητας από το σύστημα χωρίς επέμβαση του χρήστη. Δημιουργός της ARexx είναι ο William S. Hawes με τον οποίο μπορείτε να επικοινωνήσετε στην διεύθυνση: P.O. Box 308, Maynard, Massachusetts 01754 U.S.A.

Η ARexx δεν είναι μια ακόμη γλώσσα στην ατελειώτη σειρά που έχει δημιουργηθεί και διεκδικεί την προτίμησή σας για να αναπτύξετε τις εφαρμογές σας. Αντίθετα είναι ένα ειδικό εργαλείο, πρωτότυπο και μοντέρνο. Αντιστοιχείς προσπάθειες στον τομέα αυτό δυσκόλα να θυμηθούμε πέρα από την HyperCard της Apple που πιστεύω πως μπορούσε να δώσει κάτω από ένα ενιαίο περιβάλλον ένα interface γραφικών, animation, ηχο, κείμενο, αρχειοθέτηση και έλεγχο συσ: ευών δεδομένων.

Σίγουρα οι φίλοι της AMIGA πρέπει να αισθανονται πολύ τυχεροί. Ελπίζουμε στο μέλλον όλο και περισσότερα προγράμματα να υποστηρίξουν την υποθήση ARexx. Όλοι θα είμαστε κερδισμένοι.

Αντώνης Βαμβακάρης

DRAGON'S BREATH

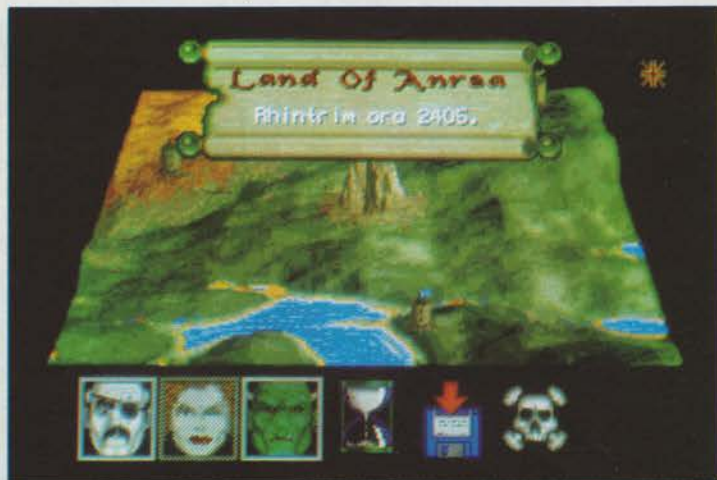
H Anrea είναι μια χώρα με αρκετά προβλήματα τον καιρό αυτό. Αιτία οι διαμάχες μεταξύ των τριών μνηστήρων του θρόνου και του αγώνα για την τελική επικράτηση του πιο ισχυρού. Όμως η διαδικασία στεψής του νέου βασιλιά είναι αρκετά περιεργή στο χαμένο σε τοπο και χρόνο βασίλειο. Βασική προϋπόθεση για τον νέο αρχοντα είναι να έχει στην κατοχή του τα τρία

**ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PALACE
FORMAT: AMIGA, ST, PC**

είναι κάτι που μπορεί ευκολα κανείς να πει στην χώρα του Anrea. Μαάλιστα σε κάθε παιχνίδι τα σημεία διαφέρουν δίνοντας μια ξεχωριστή ομορφιά στη διαδικασία ανακάλυψης. Θα πείτε όμως: οι δράκοι που είναι; αλλωστε αναφέρονται και στον τίτλο, άρα κάπου θα έχουν χωμένη την ουρα

περιλαμβάνουν από κατασκοπεία του εχθρού μέχρι συνταγές για μαγικά φίλτρα. Στο παιχνίδι κινούνται και μια σειρά από χαρακτήρες που επηρεάζουν τις κινήσεις σας και πρέπει να χρησιμοποιήσετε καταλληλά π.χ. εμποροί, πληροφοριοδότες, μάγοι. Το παιχνίδι συνοδεύεται από μια σειρά πολύ καλών και ατμοσφαιρικών εικόνων με αρχαίους χαρτες, πανύψηλα φρούρια και υπογεία εργαστήρια δημιουργίας μαγικών φρασών και φίλτρων. Σε αυτά τα τελευταία βρίσκεται και το μυστικό της νίκης. Οι δυνατότητες σας στην τεχνη των μαγικών φρασών θα σας δώσει το κλειδί του παλατιού.

Ο ήχος στην έκδοση για την AMIGA ήταν πολύ καλός επίσης, με υποβλητική μουσική και εφέ που συνοδεύουν ολόκληρο το πρόγραμμα στην εξέλιξη του. Αν και σαν παιχνίδι



κομμάτια του ιερού φυλακτού. Αυτά θα του ανοίξουν και τις πυλές του παλατιού μαζί με τους θησαυρούς του.

Στον αγώνα αυτό όλα τα μέσα επιτρέπονται, αλλά κυρίως ρόλο θα παίξει η μαγική δύναμη του κάθε δελφίνου. Αλλωστε ανάμεσα στα άλλα προσόντα που αποκτά ο αρχοντας είναι και το μυστικό της αθανασίας. Στο παιχνίδι παίρνουν μέρος οπωσδήποτε τρεις παίκτες. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πρέπει να υπάρχουν τρεις άνθρωποι υποψήφιοι. Ο υπολογιστής μπορεί να αναλάβει μέχρι και τους δύο από τους τρεις παίκτες σε περίπτωση που δεν υπάρχει κάποιος φίλος-αντιπαλος.

Αντικείμενο του παιχνιδιού φυσικά η συλλογή των τριών κομματιών του φυλακτού. Το που βρίσκονται αυτά δεν

τους. Εδώ το παιχνίδι πρωτοτυπεί. Οι δράκοι δεν είναι εχθροί ή φυλάκες του θησαυρού. Αντίθετα είναι ο στρατός σας, οι ειδικές δυνάμεις που θα σας προσφέρουν το στεμμά. Και επειδή κάθε στρατός πρέπει να γίνεται ισχυρότερος ετοιμάστε να αναπαραγάγετε τους δράκους σας και να φυλάτε τα αυγά τους. Όσο αστειό κι αν φαίνεται θα χρειαστεί μεγάλη εμπειρία για να αποκτήσετε μια ομάδα από ισχυρούς δράκους κάτω από τις διαταγές σας.

Όμως το παιχνίδι δεν είναι ένα ακόμη arcade. Αντίθετα ο χαρακτήρας του είναι κυρίως στρατηγικός με έντονα τα στοιχεία της περιπέτειας. Οι τρεις παίκτες έχουν στη διάθεσή τους μια σειρά από ενέργειες που μπορούν να εκτελούν κάθε φορά. Αυτές

τραβεί τον χρήστη στην πρώτη επαφή, δεν είναι καθόλου εύκολο να προχωρήσετε και να λύσετε τα παζλ που συναντάτε.

Η έκδοση για ATARI ST είναι ήδη στο δρόμο, ενώ για τα PC αναμένεται στους επόμενους μήνες.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

Tο ανθρωπινο γενος ειχε ενα σημαντικό μειονεκτημα, τη μικρη διαρκεια ζωης του. Ακομα κι οταν οι επιστημονες απεδειξαν πως το τελος πλησιαζει, οι πολιτικοι δεν εδωσαν σημασια, γεγονος πως ειχαν ακομη καιρο να σκεφτουν τι επρεπε να κανουν. Το κακο ομως ηρθε. Οι ανθρωποι προσπαθουσαν, ματαια, να διατηρησουν τη φυσικη τους ισορροπια. Αλλα το μονο που καταφεραν ηταν να δημιουργησουν πλημμυρες, καταιγιδες και να καταστρεψουν το γενετικο τους συστημα.

Ακολουθησαν ατελειωτοι πολεμοι, απο τους οποιους βγηκαν ζωντανα μονο τα ανθρωποιδη τα οποια και αντικατεστησαν το ανθρωπινο γενος.

Αρχιζοντας το παιχνιδι, ελεγχεις μια πολη-ρομποτ και σκοπος σου ειναι να κυριευσεις και να καταστρεψεις εχθρικες πολεις για να φτιαξεις το δικο σου ανωτερο ρομποτ, απο το οποιο θα γεννηθουν οι μελλοντικες γενιες.

Για το σκοπο αυτο, διαθετεις ενα δικο σου εργοστασιο. Μπορεις να κατασκευασεις εναν πραγματικο "εξολοθρευτη" με τα σχεδια που θα παρεις καταστρεφοντας ορισμενες πολεις που ειναι σημειωμενες στο χαρτη σου. Το εργοστασιο σου διαθετει δυο κεντρικες μοναδες ταυτοχρονης παραγωγης ρομποτ.

Φτιαχνοντας ενα ρομποτ, επιλεγεις πρωτα τον τυπο του. Για παραδειγμα ο τυπος jumpbot ειναι ιδανικος για ανωμαλο εδαφος. Υστερα του δινεις το καταλληλο συστημα οπλισμου και προγραμματιζεις το σκοπο του.

Οι εργατες (workers) προοριζονται μονο για συλλογη ενεργειας και μεταλλου, οι πολεμιστες (warriors) για μαχες οπου εξοντωνουν αντιπαλα ρομποτ και καταστρεφουν εχθρικες πολεις κ.λπ.

Στο δρομο σου θα συναντησεις αρκετα εμποδια. Για παραδειγμα μερικα ρομποτ ειναι αδυνατο να κινηθουν σε ανωμαλο εδαφος, να διασχισουν λοφους ή να βγουν ανεπαφα διασχιζοντας ποταμια απο λαβα. Γι'αυτο πριν στειλεις τα ρομποτ σε μια πολη θα πρεπει να ελεγξεις το εδαφος της.

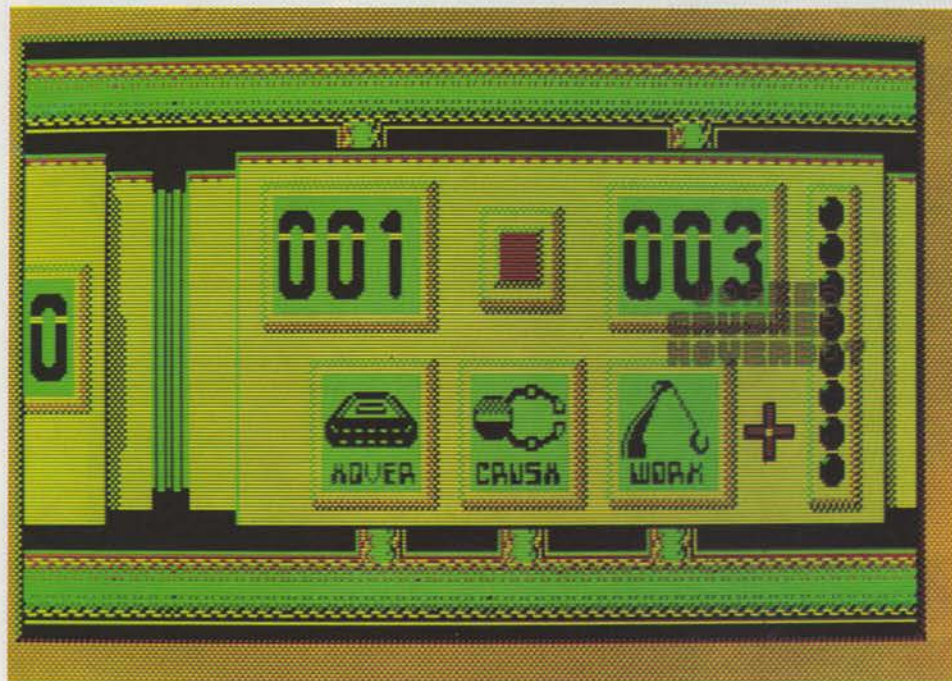
Εκτος απο το εργοστασιο διαθετεις και δυο χαρτες που θα αποδειχτουν πολυτιμοι στην εξελιξη του παιχνιδιου

FINAL FRONTIER

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
MIRRORSOFT
FORMAT: PC, ST, CMB 64

τυπους ρομποτ, αλλα βεβαια το ιδιο μπορεί να συμβει και στη δικη σου πολη.

Όσον αφορα τον ηχο του παιχνιδιου δεν εχει να παρουσιασει κατι



Ο ενας βγαινει στην αρχη του προγραμματος κι απο αυτον μπορείς να σταματας το παιχνιδι για λιγο, να βαζεις στην πολη σου μια ασπιδα προστασιας κ.λπ., ενω στον αλλο φαινονται τα ρομποτ - τα δικα σου και τα εχθρικα, η πολη κ.λπ.

Κι ενα μικρο μυστικο!! Ο πιο γρηγορος τροπος για να αφανισεις μια εχθρικη πολη, ειναι να φτιαξεις εναν Nuker ο οποιος διαθετει πυρηνικη βομβα, να τον φερεις κοντα στην πολη και να τον ενεργοποιησεις. Ετσι θα δημιουργηθει μια θυελλα που καταστρεφει τη πολη δυστυχως μαζι με το ρομποτ σου. Να θυμασαι οτι η ηλεκτρομαγνητικη θυελλα καταστρεφει ολους τους αλλους

αξιολογο χωρις αυτο να σημαινει οτι ειναι αποκρουστικος ή βαρετος ενω τα γραφικα σε γενικες γραμμες ειναι ικανοποιητικα.

Δ.Π.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9
ΣΥΝΟΛΟ	8

Πριν απο πολυ καιρο, τρεις δρακοι κατεβηκαν απο ψηλα και εφεραν την καταστροφη επανω στη Γη. Ολοι υπεφεραν μεχρις οτου εμφανιστηκε ενας γενναιος ιπποτης, ο Black Tiger, ο οποιος αποφασισε να αγωνιστει για να επανωφερει την ειρηνη και την ταξη. Για να τα καταφερει πρεπει να προχωρησει βαθια στα κρυσφυγετα των δρακων, να συναντησει επικινδυνους εχθρους αλλα και χρησιμους βοηθους. Με ενα τετοιο σεναριο, καταλαβαινουμε οτι τα πραγματα δεν ειναι καθολου ευκολα. Πραγματικα, στο Black Tiger αναλαμβανετε ενα σκοτεινο ταξιδι σε κοσμους φανταστικους, οπου θα πρεπει να επιστρατευσετε τοσο την στρατηγικη σας οσο και την ταχυτητα.

BLACK TIGER

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: U.S. GOLD
 FORMAT: AMIGA, ST, CBM, SPECTRUM, AMSTRAD

πρεπει να βιαστειτε γιατι ο χρονος ειναι περιορισμενος. Μολις φορτωθει το προγραμμα βλεπουμε ενα εντυπωσιακο τοπιο και μια συντομη περιγραφη της αποστολης σας. Αμεσως μετα βλεπουμε τον ιπποτη

φτασετε στους ανωτατους δρακους. Στους τοιχους εμφανιζονται βελη που σας δειχνουν την σωστη κατευθυνση, ενω πολυ συντομα εμφανιζονται οι πρωτοι εχθροι. Στα διαφορα επιπεδα του παιχνιδιου εμφανιζονται διαφοροι εχθροι με διαφορετικα αδυνατα σημεια που σκοτωνοντας τους βρισκετε νομισματα. Μαζεψτε τα γιατι θα σας χρειαστουν.. Πολυ συχνα στο ταξιδι σας εμφανιζονται παγωμενοι μαγοι. Αγγιξε τους και τους ξυπνατε απο μακροχρονιο υπνο. Θα σας ανταμειψουν ειτε προσφεροντας φιλτρο, ειτε εξτρα χρονο ειτε θα σας πουλησουν χρησημα εργαλεια. Αν εχετε λοιπον μαζεψει αρκετα νομισματα μπορειτε να αγορασετε σπαθια, ροπαλα, ασπιδες, πανοπλιες, αλλα ακομη και φιλτρα και κλειδια. Με τα κλειδια μπορειτε να ξεκλειδωσετε μαουλα με χρησημα εργαλεια.

Τα γραφικα του προγραμματος ειναι εντυπωσιακα. Τα χρωματα τοσο των ηρωων οσο και του λαβυρινθου ειναι πολυ καλα διαλεγμενα και πολυ ρεαλιστικα. Ειδικα η διακοσμηση των στοων ειναι απο τις καλυτερες που εχουμε δει σε παιχνιδι αυτου του ειδους. Οι διαφοροι εχθροι ειναι επισης καλοσχεδιασμενοι με μεγαλη ποικιλια. Η κινηση των διαφορων ηρωων ειναι αρκετα καλη, δυστυχως ομως τα sprites ειναι καπως μικρα με αποτελεσμα οι κινησεις και το animation να μην φαινονται πολυ καλα. Το scrolling ειναι ταχυτατο σε 8 κατευθυνσεις, ομως δεν ειναι ομαλο.

Το Black Tiger ειναι ενα ενδιαφερον παιχνιδι που συνδυαζει το arcade με την περιπετεια. Με την στρατηγικη του υποσχεται να κρατησει το ενδιαφερον σε οσους απο εσας προτιμουν τις περιπετειες. Αλλα και οσοι προτιμουν την καθαρη δραση, θα βρουν τις μαχες και τις δοκιμασιες του ηρωα συναρπαστικες.



Το παιχνιδι συνδυαζει τοσο την δραση των παιχνιδιων arcade οσο και την στρατηγικη των adventures. Απο την μια θα πρεπει να κατευθυνετε με προσοχη τον ιπποτη με την βοηθεια του joystick, θα πρεπει να κανετε μεγαλα αλματα, να σκαρφαλωνετε αλλα και να κανετε μαχες με πληθος αλλους εχθρους. Απο την αλλη, θα πρεπει να κανετε πολλες σημαντικες επιλογες (οπως π.χ. οπλισμο, κλειδια, φιλτρα κλπ) και φυσικα να προσεχετε να μην χαθειτε στις υπογειες στοες. Σαν να μην εφταναν ολα αυτα, θα

μας στην μεση της οθονης. Στο πανω μερος βλεπουμε το score, το high score, τα χρηματα καθως και τον διαθεσιμο χρονο. Στο κατω μερος υπαρχει ο αριθμος των κλειδιων που εχετε, ο αριθμος των φιλτρων και το ειδος του οπλου. Διπλα στο εικονακι της πανοπλιας φαινεται η ενεργεια σας. Με τις μαχες μειωνεται η ενεργεια με αποτελεσμα να χανεται μια απο τις τρεις ζωες σας.

Το παιχνιδι ξεκιναι στο σημειο των υπογειων στοων. Σκοπος σας ειναι να ανεβαινετε τα 8 επιπεδα μεχρι να

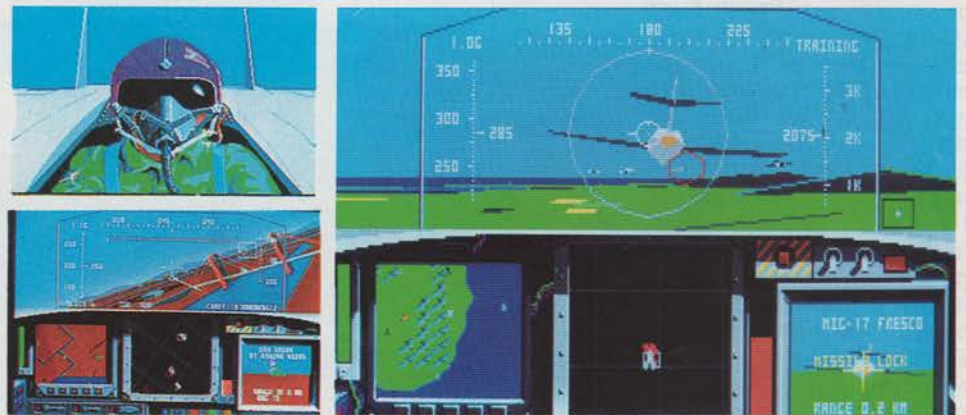
Φ.Α.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	4
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	7

F15 STRIKE EAGLE II

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
MICROPROSE
FORMAT: PC

παράθυρο είναι ειδικότητα της MICROPROSE, και έχει μείνει απαραλλαχτή από αυτή του F19. Στη πραγματικότητα, τα δύο προγράμματα μοιάζουν τρομερά μεταξύ τους. Η



ταχύτητας προσγειωσης, επιταχυνσης σε G (προσεξτε, τα όρια ενός πιλότου είναι από -3 ως +9, αναλόγα βεβαίως με την εκπαίδευση), και ραδιομηνύματα που λαμβάνει το σκάφος. Έχετε μπόλικα λοιπόν για να απασχοληθείτε, αλλά ευτυχώς η διατάξη τους είναι πολύ βολική (σχεδόν όλες οι ενδείξεις έχουν μείνει ολοίδιες με αυτές του F19).

Τα πλήκτρα του παιχνιδιού είναι πολλά, και θα χρειαστείτε πολύ εξάσκηση μέχρι να χτυπήσετε κάποιον στόχο (αν καταφέρατε να φτάσετε μέχρι εκεί, βεβαίως!). Το καλό είναι ότι το παιχνίδι είναι τρομερά ενδιαφέρον ώστε να αξίζει τον κόπο να φάτε μερικές ώρες για να μάθετε να πετάτε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά, με πολύ ρεαλιστική απεικόνιση της πτήσης και πολύ καλή ταχύτητα, με ότι υπολογιστή και να δουλεύετε. Αν έχετε γρήγορο μηχάνημα, μπορείτε να αποτολμησετε μεγάλη ευκρίνεια γραφικών με καταπληκτικά αποτελέσματα. Η απεικόνιση του κόσμου έξω από το

διαφορά είναι ότι στο F15 δεν επιλεγούμε εξοπλισμό και δεν μπορούμε να γίνουμε αόρατοι στον εχθρό, αλλά έχουμε afterburner και περισσότερες αποψεις του αεροπλάνου από εξωτερικές γωνίες. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι κυμαίνεται στα ίδια εξαιρετικά επίπεδα του προκατόχου του.

Με το F15 STRIKE EAGLE II, η MICROPROSE επιμένει να μένει στην κορυφή των πολεμικών εξομοιωτών πτήσεων - και γιατί όχι, αφού το αξίζει!

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	9
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9
ΣΥΝΟΛΟ	9

COMPUTER & SOFTWARE / ΙΟΥΝΙΟΣ 1990

Είμαστε στο πιλοτήριο ενός F15 της McDonnell Douglas, με δύο General Electric F111 μηχανές, μέγιστη ταχύτητα 1260 kts, εξοπλισμένοι με την τελευταία τεχνολογία σε

οπλικά συστήματα και έτοιμοι για απογειώση. Είμαστε έτοιμοι να αισθανθείτε τη δύναμη του αεροσκάφους στα χέρια σας, και να ξεκινήσετε την αποστολή;

Ξεκινώντας το παιχνίδι, αφού δώσουμε το όνομα μας και καθορίσουμε το βαθμό δυσκολίας, μας ενημερώνουν για την αποστολή. Οι περιοχές που έχουμε στη διάθεση μας για δράση είναι οι εξής: Λίβη, Περσικός κόλπος, Βιετνάμ, Μεση ανατολή. Αν έχετε στη διάθεση σας και το F19, μπορείτε να προσθέσετε και δύο δικές του περιοχές, και συγκεκριμένα την κεντρική Ευρώπη και τη Βόρεια θάλασσα.

Η αποστολή μας αλλάζει από παιχνίδι σε παιχνίδι, ακόμη και για τις ίδιες περιοχές. Υπάρχουν διαφορετικά αεροδρόμια από όπου μπορούμε να ξεκινήσουμε ή να επιστρέψουμε, και πολλοί διαφορετικοί επιγείοι και εναεριοί στόχοι, ώστε κάθε αποστολή να έχει και κάτι διαφορετικό που να τραβά το ενδιαφέρον. Για κάθε περιοχή θα βρείτε πραγματικά στοιχεία μέσα στο βιβλιαράκι που συνοδεύει το παιχνίδι, όπως τις φιλικές και εχθρικές βάσεις, τις πόλεις, τους στόχους, τα αμυντικά συστήματα του εχθρού και πληροφορίες για το είδος των αεροπλάνων και των πυραύλων που θα αντιμετωπίσετε.

Μιλώντας για αεροπλάνα, το παιχνίδι έχει να παρουσιάσει 22 διαφορετικά για αντιπαλούς σας, το καθένα με ακριβή χαρακτηριστικά πτήσης και οπλικά συστήματα, αναλόγα με την περιοχή. Αφού λοιπόν ενημερωθούμε για την αποστολή, δεν έχουμε παρά να μπουμε στο αεροπλάνο και να απογειωθούμε.

Στην οθόνη μας έχουμε μια πολύ εξυπηρετική απεικόνιση των οργάνων του σκάφους, για να κάνουμε γρήγορα όλους τους καταλληλούς χειρισμούς. Υπάρχουν αναλογικές και ψηφιακές ενδείξεις για ταχύτητα, κατεύθυνση, ύψομετρο και ταχύτητα ανυψώσης/καθοδού.

Ακόμη έχουμε το αυτομάτο σύστημα ανεύρεσης και λοκαρίσματος στόχων, ενδείξεις stall,

PLAYER MANAGER

Tο KICK OFF ήταν και είναι ένας σταθμός στην εξέλιξη των προγραμμάτων ποδοσφαίρου σε υπολογιστές. Ειδικά στις εκδόσεις για Amiga και Atari

ST δεν έχει τουλάχιστον προς το παρόν αντίπαλο. Το PLAYER MANAGER αποτελεί μια προσπάθεια από την ίδια εταιρεία να δώσει ένα πιο στρατηγικό στυλ στο ήδη πετυχημένο παιχνίδι της. Έτσι έχουμε ένα συνδυασμό προπονητικών επιλογών και πραγματικού ποδοσφαίρου που συνδέονται μεταξύ τους αρμονικά. Το βασικό όμως πρόβλημα της κατηγορίας αυτής, που αντιμετωπίζουν και άλλες προηγούμενες προσπάθειες, είναι η αίσθηση του πραγματικού. Δηλαδή κατά πόσο οι προπονητικές επιλογές, η αγορά και πώληση παικτών και οι τακτικές επηρεάζουν το αποτέλεσμα. Ακόμη ρόλο παίζει η συμμετοχή του παίκτη στην δράση και η ύπαρξη ασταθών παραγόντων που δημιουργούν εκπλήξεις.

Συμπέρασμα: είναι εύκολο να φτιαξεις ένα παιχνίδι με μενού, ατελειώτους αριθμούς και στατιστικά. Ποσο όμως το περιβάλλον αυτό μπορεί να λειτουργήσει σαν ένας πραγματικός κόσμος που θα τραβήξει τον χρήστη σε ατελειώτες ώρες διασκέδασης; Ας δούμε την πρόταση της ANCO.

Κατ' αρχήν υπάρχει ένα κεντρικό μενού από όπου μπορείτε να περάσετε σε κάθε σημείο και κατηγορία δράσης του παιχνιδιού. Εμφανίζεται μετά από κάθε αγώνα, αλλά και μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε εργασίας του προπονητή που μπορεί να είναι επαφές μεταγραφών, προπονήση, στατιστικά στοιχεία, αρχεία ομάδας κ.α. Και μόνο η περιγραφή των υποεπιλογών αυτών θα καλυπτε την έκταση της παρουσίασης. Επειδή όμως αυτό που ενδιαφέρει είναι η λειτουργία του παιχνιδιού και η ατμόσφαιρα του θα ασχοληθούμε περισσότερο με τα θετικά ή αρνητικά

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ANCO
FORMAT: AMIGA, ST

στοιχεία που εμφανίζονται στα κυριότερα από αυτά.

Ας δούμε πρώτα τους παίκτες

βασικό στοιχείο στην πολυπλοκότητα ενός παιχνιδιού της κατηγορίας. Στο Player Manager "κυκλοφορούν" περίπου 1000 παίκτες. Φυσικά η ομάδα σας έχει στη διάθεση της μόνο 16-20 παίκτες. Όμως οι υπολοίποι είναι ξεχωριστές περιπτώσεις που είτε συμμετέχουν σε κάποια ομάδα από τις τέσσερις κατηγορίες, είτε βρίσκεται σε κάποια λίστα μεταγραφών. Έτσι ο κάθε παίκτης έχει έναν δίσκο του "φακέλο" με προσωπικά στοιχεία και ρεκόρ όπως και φυσικά χαρακτηριστικά. Από ηλικία, βάρος, ύψος, μέχρι ικανότητα σε τεχνικά σημεία και στατιστικά στοιχεία της συμμετοχής του στα διάφορα



TIME-OUT

πρωταθλήματα. Στοιχείο πολύ θετικό στην ζωντανία του παιχνιδιού, αν και μερικές φορές η αναγνώση μιας καρτέλας είναι τόσα στοιχεία που δύσκολα μπορούν να συγκρατηθούν.

Δεύτερο στοιχείο οι ομάδες και οι διοικήσεις τους. Υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες που περιλαμβάνουν όλες τις γνωστές Αγγλικές ομάδες. Φυσικά η ομάδα που κοουτσαρετε μπορεί να αλλάξει όνομα στην αρχή κάθε παιχνιδιού. Όσο για τους παραγοντες της διοίκησης, εμφανίζονται να παίζουν σημαντικό ρόλο σε αποφασίες όπως οι μεταγραφές ή η απολυση σας σε περίπτωση που ο ομάδα πηγαίνει από το κακό στο χειρότερο. Τρίτος τομέας που μπορείτε να επεμβείτε είναι το στησίμο της ομάδας μέσα στο γηπέδο. Πέρα από τα τέσσερα κλασσικά συστήματα που πιθανόν έχετε συναντήσει στο KICK OFF, υπάρχει ένας πλήρης editor για τις κινήσεις και τις θέσεις των παικτών σε κάθε φάση του παιχνιδιού. Έτσι μπορείτε να φτιαχίσετε το δικό σας σύστημα επίθεσης ή άμυνας και να προπονήσετε την ομάδα σας να δουλεύει πάνω σ' αυτό. Από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού μια και επηρεάζει ουσιαστικά την απόδοση μιας ομάδας. Πέρα από αυτά υπάρχουν όλες οι συνηθισμένες στην κατηγορία οθόνες και καταλόγοι. Η βαθμολογία της κατηγορίας, καταλόγος των επομένων παιχνιδιών, στατιστικά προπονητή και ομάδος και καταλόγος ποδοσφαιριστών για μεταγραφή.

Όμως όλα αυτά έχουν ένα σκοπό. Την νίκη στο επομένο ματς. Κι εδώ το Player Manager είναι πραγματικά πολυσυνθετό. Κατ' αρχήν ο προπονητής μπορεί να λάβει μέρος στο ματς σαν παίκτης ή όχι, μπορεί να ελεγχεί έναν συγκεκριμένο ή όλους τους παίκτες στο γηπέδο και να αλλάζει την τακτική κατά την διάρκεια του ματς. Ακόμη να κάνει μέχρι δύο αλλαγές σε παίκτες που φυσικά έχει από την αρχή βάλει στην αποστολή. Κατι ακόμη ενδιαφέρον είναι η δυνατότητα παρακολούθησης κατά την διάρκεια του ματς ενός και μόνο παίκτη. Δηλαδή υπάρχει κάμερα που μπορεί ανεξαρτήτως από την θέση της μπαλάς να παρακολουθεί έναν παίκτη, ακόμη και της αντιπαλής ομάδας!

Όσο για το παιχνίδι είναι στην ουσία το Kick Off. Ο έλεγχος της μπαλάς όμως μοιάζει να είναι λίγο



Select Team

Name	Class	Shirt
J. Morris	4	1
A. Archer	4	2
B. Barber	4	3
M. Barnes	4	4
M. Bell	4	5
R. Kemp	4	6
S. Cooper	4	7
D. Scallion	4	8
D. G. Edwards	4	9
I. White	4	10
H. Wright	4	11
J. Barker	4	12
G. Richardson	4	13
B. Harris	4	14
J. Elliott	4	15
L. Ulrich	4	16
D. Scallion	4	17
I. Harvey	4	18

4-2-4	4-3-3
4-4-2	5-3-2

Tactics

καλύτερος όσο και η ακρίβεια των διευθύνσεων στα σουτ και τις πάσες. Ειδικά αν ο προπονητής συμμετέχει στον αγώνα σαν ξεχωριστός παίκτης, αποκτά μεγάλη σημασία το ραντάρ που υπάρχει στην επάνω αριστερή γωνία. Το σημάδι του παίκτη-προπονητή είναι τότε μεγαλύτερο και χρειάζεται κάποια εξασκήση για να συνηθίσετε να παίζετε με έναν μόνο παίκτη ενώ οι άλλοι κινούνται αυτονομά. Όμως ακόμη και από τον παγκό το παιχνίδι είναι συναρπαστικό να το παρακολουθεί κανείς.

Το Player Manager δεν είναι ένα παιχνίδι για λίγη ώρα. Θεωρητικά μπορεί να κρατήσει μεγάλο χρονικό διάστημα και να μπορέσετε να δείτε την ομάδα σας να παίρνει το πρωτάθλημα Αγγλίας ξεκινώντας μόλις από την τρίτη κατηγορία. Η επιλογή του save που περιέχει σας επιτρέπει να συνεχίζετε το πρωτάθλημα και την καριέρα σας οπότε ο χρόνος είναι διαθέσιμος. Η

Άνκο για μια ακόμη φορά μας δίνει ένα πολύ καλό παιχνίδι. Δεν ξέρουμε αν θα μείνει κι αυτό κλασικό όπως πιστεύουμε το Kick Off, αλλά σίγουρα έχει τις δυνατότητες να κάνει την παρουσία του αισθητή στον χώρο. Αν το Kick Off σας έχει δώσει ώρες ευχαρίστησης παίζοντας με κάποιους φίλους, το Player Manager είναι ιδανικό για τις προσωπικές φιλοδοξίες σας σαν προπονητή.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	8
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9
ΣΥΝΟΛΟ	8

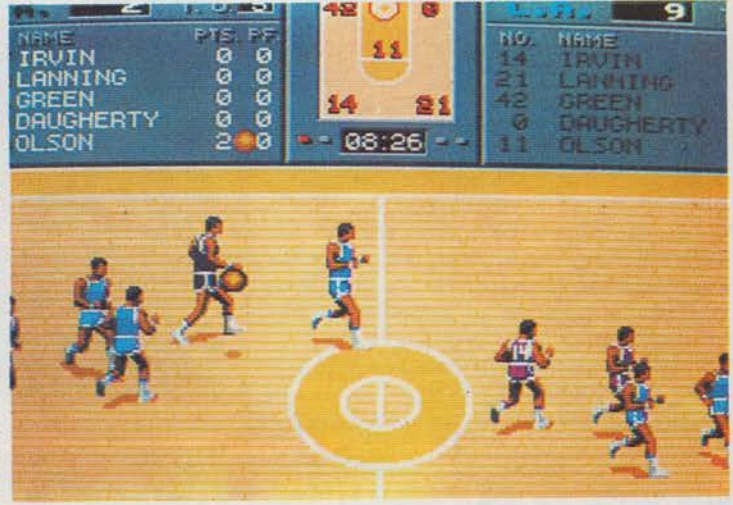
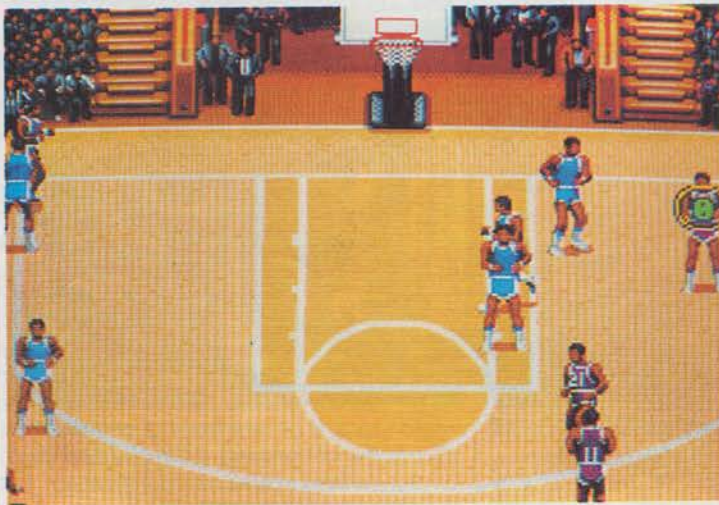
TV SPORTS BASKETBALL

Xωρίς να είναι το εθνικό μας αθ. μα, το μπασκετ μας έχει χαρίσει τα τελευταία χρόνια στιγμές μοναδικές. Και ίσως είναι αλήθεια ότι το μπασκετ ταιριάζει στο ελληνικό ταμπεραμέντο. Η Cinemaware μας προσφέρει την δυνατότητα να ζωντανέψουμε τα τεραστία αμερικανικά γηπεδα στις οθόνες μας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
CINEMAWARE
FORMAT: AMIGA, ST

ονοματα ομάδων και παικτών, σχηματίζοντας έτσι οποια ομάδα θέλουμε. Απο την επιλογή edit team μπορούμε να επεμβούμε ακόμη και στα χαρακτηριστικά των παικτών και

άλλοι παίκτες κατευθύνονται απο τον υπολογιστή. Με κύκλο σημειώνεται ο παίκτης στον οποίο θα παει η μπάλα εαν πιεσουμε το fire button για πάσα. Αν η πάσα είναι ασφαλής τότε αυτός ο παίκτης θα σημειώνεται και με έναν πράσινο αριθμό. Το γηπεδο είναι χωρισμένο σε τρία τμήματα, όπως ακριβώς συνήθιζουν οι συγχρόνοι σκηνοθετες τηλεορασης. Ένα πλανο για το ένα καλάθι, ένα για το άλλο καλάθι και ένα πλανο για το μέσο του γηπεδου. Το πρόγραμμα προσφέρει οτιδήποτε θα περιμενε κανεις απο έναν αγώνα basket. Κοψίματα, καρφωματα, φαουλ (στα τρία φαουλ έχουμε αποβολή), rinovts, lay-ups και όλα αυτά με καλοσχηματισμένα sprites. Απο μια γνήσια αναμεταδοση



Όλοι οι διεθνείς αστέρες του μπασκετ βρίσκονται εδώ, μαζί με τις ομάδες και του προπονητές τους. Μια κινητή κάμερα μας δείχνει αμφιθεατρικά το μεγάλο γηπεδο όπου θα διεξαχθεί ο αγώνας, μετά ακολουθούν οι ονομασίες των ομάδων, οι τίτλοι και ο sponsor, και στο τέλος εμφανίζεται ο γνωστός μαυρός παρουσιαστής του NBC ο οποίος μας περιγράφει τον αγώνα δίνοντας μας χρησιμα στατιστικά στοιχεία. Μολις φορτώσουμε το πρόγραμμα βρίσκομαστε στο κεντρικό menu όπου υπάρχουν τρεις επιλογές: Exhibition, League Play και Clipboard. Με την πρώτη επιλογή μπορούμε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι. Με την επιλογή League Play μπορούμε να δούμε και να επεμβούμε στην λίστα των ομάδων του πρωταθλήματος. Μπορούμε ακόμη και να αλλάξουμε τα

να αλλάξουμε την βαθμολογία τους στην αντοχή, στα αλματα, στην ευστοχία κλπ. Απο την τελευταία επιλογή Clipboard μπορούμε να δούμε τα στοιχεία των ομάδων απο στατιστική αποψη. Το παιχνίδι προσφέρει όλες τις συγκινήσεις που παρακολουθούμε και στους αγώνες απο την τηλεοραση. Απο τις στατιστικές αναλύσεις του σχολιαστή μέχρι το zoom της κάμερας στο εναρκτήριο jump-ball. Παράλληλα όμως, το πρόγραμμα δεν υστερεί σε δυνατότητες. Και το ευχαριστο είναι ότι αυτές οι δυνατότητες δεν περιορίζονται στον χειρισμο των παικτών, αλλά περιλαμβάνουν και όλες τις επιλογές που θα αντιμετώπισει ένας manager. Ο παίκτης (εσείς δηλαδή) μπορεί να κατευθύνει έναν παίκτη κάθε φορά, αυτόν που έχει την μπάλα. Όλοι οι

του αγώνα δεν μπορεί φυσικά να λείπει το replay, εδώ μαλιστα συνοδεύεται απο rewind και fast-forward! Αν λοιπόν σας αρεσει το basket και είστε προετοιμασμένοι για... καρφωματα αλλά και για management της ομάδας, τότε το TV Sports Basketball θα σας ενθουσιάσει.

Φ.Α.

ΓΡΑΦΙΚΑ	10
ΗΧΟΣ	8
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9
ΣΥΝΟΛΟ	9

TOP SECRET

ΑΠΟΣΤΟΛΗ: ΣΚΟΤΩΣΤ
ΣΤΟΧΟΣ: ΟΛΟΥΣ
ΣΧΕΔΙΟ: ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΤΟ

ΔΙΑΒΑΣΤΕ

Στο τεύχος που κυκλοφορεί:

reviews

previews

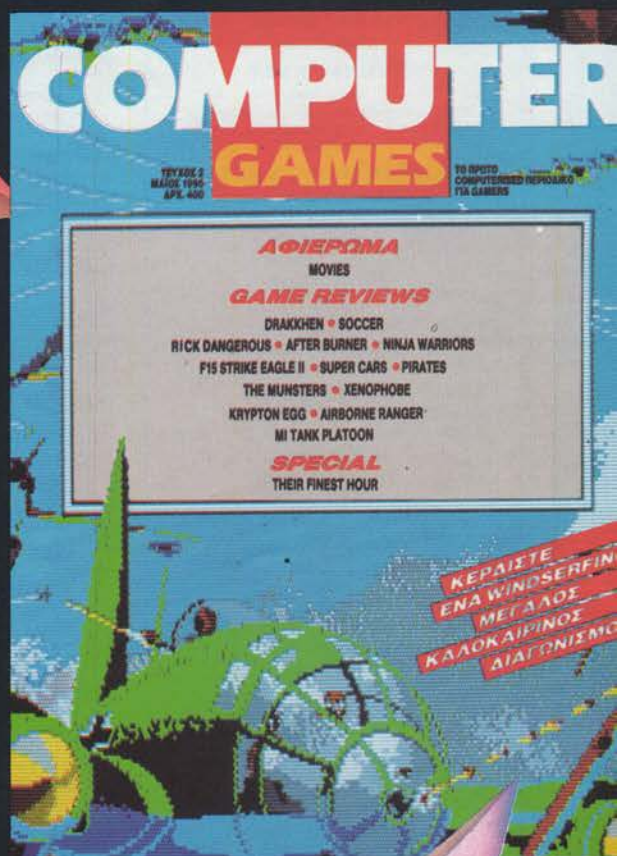
adventures

arcades

joystick tests

αφιέρωμα

διαγωνισμοί



**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΕΝΑ WINDSERFING**

ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΣΥΛΛΗΦΘΕΙΤΕ ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΘΑ ΑΡΝΗΘΟΥΝ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΧΕΣΗ ΜΑΖΙ ΣΑΣ

Contents

COMPUTER GAMES

ΕΚΔΟΤΗΣ
Μαίρη Μυλωνά

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
Σαράντης Σαραντίδης

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
Θόδωρος Βαλλής

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Χρήστος Πίγκας, Γιώργος Κόταρος, Δημήτρης Ευθυμίου, Κώστας Κακοσαΐς, Νίκος Καρανάσος, Γιάννης Τσελέκης, Μιχάλης Κουτσολά, Παναγιώτης Μήτσος

GAME REVIEWS

Αντώνης Βαμβακάρης, Θεοδόσης Καλλίκος, Δημήτρης Ματαρωτής, Αλέξης Καραθόδωρος

DESKTOP PUBLISHING

Κώστας Σταυρόπουλος

ΑΤΕΛΙΕ

Θέκλα Λινοΐ, Μαρία Κανελλοπούλου, Ιωάννης Ρίζης

ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Κλεοπάτρα Σοφρανοπούλου, Χρήστος Σούλης, Μάκης Ετζόγλου, Φιλίππος Στουρη

ΥΠΕΥΘΥΝΕΣ ΕΝΤΥΠΩΝ

Χρυσάνθη Αραπογιάννη, Αθηνά Βαυγαυακή

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Λαμπρινή Πατασιγιάννη, Πόπη Παπαδημιούλη

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στέλιος Γάκης, Σπύρος Χαρακτινός

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ

Σπύρος Τόλιος

MONTAZ

Δημήτρης Βαλλής

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ 4/ΧΡΩΜΩΝ

Δημήτρης Ζαροβίνος

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

Κώνστας

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Σπύρος Βρακατοέλης

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ SOFTWARE AEBE

Κάτω Τέρρα Λοκρίδος
Αθήνα: Στουρνάρα 49 - 106 82 Αθήνα
Τηλ.: 3604667 - 3604710 FAX: 36008162
Θεσ/νίκη: Δωδεκανήσου 10Α, τηλ: 540849

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πέτρος Τριανταφύλλης

ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ

Αναστασία Σουμειλίδου, Βαγγελίος Τσερές

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ

Γιάννης Ψούνης

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ

Παναγιώτης Πουλάκης, Δημήτρα Χρονοπούλου, Χρυσούλα Μπουρίτσα, Νάτσα Καλατζή

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Software AEBE
Στουρνάρα 49, Αθήνα 106 82

Εσωτερικού: 4.000
Εξωτερικού: 8.000
Κύπρος: 8.000
Αμερική: 8.000
Ν.Π.Δ.Δ.: 4.000
Επιχειρήσεις: 4.000

ΜΑΪΟΣ 1990 • ΤΕΥΧΟΣ 2

ΘΕΜΑΤΑ

GAME NEWS
COMPUTER GALLERY
ΑΦΙΕΡΩΜΑ MOVIES
READY TO FIRE
GAME PREVIEWS
ARCADE ACTION
GAME TRICKS
ADVENTURE CLUB

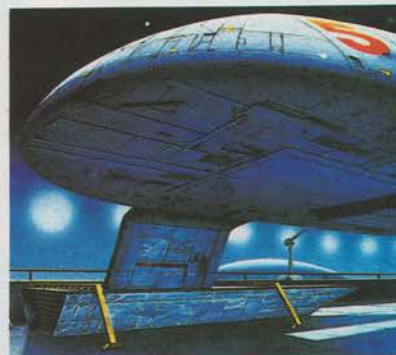
10
18
20
28
30
32
58
64



GAME REVIEWS

SPECIAL: THEIR FINEST HOUR
DRAKKHEN
SOCCER
RICK DANGEROUS
AFTER BURNER
NINJA WARRIORS
F-15 STRIKE EAGLE II
SUPER CARS
PIRATES
THE MONSTERS
HENOPHOBE
KRYPTON EGG
AIRBORNE RANGER
M1 TANK PLATOON

36
42
44
45
46
47
48
49
50
51
52
54
55
56



SUPER
KΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



COMPUTER

GAMES

ΤΕΥΧΟΣ 2
ΜΑΪΟΣ 1990
ΔΡΧ. 400

ΤΟ ΠΡΩΤΟ
COMPUTERISED ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ GAMERS

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

MOVIES

GAME REVIEWS

DRAKKHEN • SOCCER

RICK DANGEROUS • AFTER BURNER • NINJA WARRIORS

F15 STRIKE EAGLE II • SUPER CARS • PIRATES

THE MUNSTERS • XENOPHOBE

KRYPTON EGG • AIRBORNE RANGER

MI TANK PLATOON

SPECIAL

THEIR FINEST HOUR

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΕΝΑ WINDSERFIN
ΜΕΓΑΛΟΣ
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

Παίζετε αρκετά;

Είστε ενημερωμένοι;

ΑΠΟΔΕΙΞΤΕ ΤΟ,

Είστε τυχεροί;

ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΣΤΟ
COMPUTER GAMES
No 2

**ΜΕΓΑΛΟΣ
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

Η εταιρεία Delta computers
σε συνεργασία με το Computer Games
διοργανώνει έναν special καλοκαιρινό διαγωνισμό
με πρώτο
έπαθλο

**ΕΝΑ
WINDSURFING**



Tη βραδια που επεσε ο μετεωριτης κανεις δεν κοιμηθηκε στη μικρη πολη του Lizard Breath. Και την επομενη ολοι ειχαν να λενε για την ανελπιστη τυχη της πολης να γλυτωσει απο μια πιθανη συμφορα. Ο τεραστιος μετεωριτης ειχε προσγειωθει λιγα χιλιομετρα μοις εξω απο τα τελευταια σπιτια της πολης. Μια ομαδα γεωλογων και αναμεσα τους ο ηρωας του παιχνιδιου δoκτωρ Greg Bradley, ηταν υπευθυνοι για την αναλυση και επεξεργασια του μετεωριτη. Ομως ενω οι ερευνες συνεχιζονταν μερικες περιεργες φημες αρχισαν να κυκλοφορουν, που μιλουσαν για τεραστιων διαστασεων μυρμηγκια που κυκλοφορουσαν στην ερημο. Πολλοι κατοικοι ελεγαν πως

IT CAME FROM THE DESERT

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
CINEMAWARE
FORMAT: AMIGA, ST

καταστροφη της "φωλιας" των τερατων. Μια αποστολη για το τριτο και τελευταιο μερος του παιχνιδιου και για γερα νευρα. Η CINEMAWARE εχει καταφερε να δημιουργησει μεσα απο



ειχαν αντικρυσει. Ετσι οι ερευνες στραφηκαν προς αυτη την κατευθυνση και γρηγορα εγινε γνωστο πως η απειλη ηταν πραγματικη. Αμεσως επρεπε να ειδοποιηθει η υπηρεσια εθνικης ασφαλειας. Ομως ποιος θα πιστευε εναν απλο γεωλογο που θα μιλουσε για μυρμηγκια-γιγαντες. Μαλλον ο ηλιος της ερημου θα τον ειχε πειραξει.

Εδω αρχιζει και το πρωτο μερος του παιχνιδιου. Παιρνοντας τη θεση του Greg αναλαμβανετε να βρειτε τις αποδειξεις υπαρξης των πλασματον αυτων. Πρεπει να βρεθουν δειγματα απο τα οντα οπως ιχνη που εχουν αφησει, ηχοι που παραγονται απο αυτα και αν ειναι δυνατον καποιο μελος τους.

Για να γινουν ολα αυτα χρειαζεται προσεκτικη εξερευνηση. Σ' αυτο μπορουν να σας βοηθησουν οι μαρτυριες και πληροφοριες διαφορων ατομων της πολης. Η δραση του παιχνιδιου εξελισσεται με τη βοηθεια

μιας σειρας εικωνων και κειμενου που εμφανιζεται στο κατω μερος της οθονης. Οσο για τις ενεργειες σας μπορειτε να τις επιλεξετε απο διαφορα μενου. Υπαρχει μια μεγαλη ποικιλια απο ανθρωπους που θα συναντησετε με περιεργες συνηθειες που θα σας μπλεξουν σε διαφορες καταστασεις οπως αγωνες με αυτοκινητα ή μονομαχιες με μαχαιρια. Ολα αυτα εχουν σκοπο να σας στείλουν στο νοσοκομειο χανοντας πολυτιμο χρονο. Ακομη ομως κι απο εκει πρεπει να δραπετευσετε για να βρειτε εγκαιρα τις αποδειξεις. Οταν αυτες μαζευτουν ο στρατος θα αναλαβει τα υπολοιπα. Με οπλα απο ξηρα και αερα θα προσπαθησουν να εξοντωσουν τα τεραστια μυρμηγκια. Εδω εχουμε το δευτερο κομματι του παιχνιδιου που περιεχει περισσοτερη δραση αλλα και στρατηγικη. Τανκς και αεροπλινα στη διαθεση σας για την μαχη με εναν περιεργο εχθρο. Ομως η βασικη επιδιωξη ειναι η

την οθονη του υπολογιστη ενα θριλερ. Μια περιπετεια τρομου στην οποια παιρνετε ενεργα μερος και ρυθμιζετε την εξελιξη του αναλογα με το σχεδιο σας. Τρομερα γραφικα, εξυπνος συνδυασμος του adventure με τη δραση και ο αναλογος ηχος. Ενα πολυ καλο παιχνιδι μονο που στην Amiga χρειαζεται 1MB μνημης. Το προγραμμα προμηθευτηκαμε απο το Computer Market 2.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	8

ΜΙ ΤΑΝΚ ΠΛΑΤΟΟΝ

Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι από εσάς που διαβάζετε αυτό το περιοδικό δεν έχετε παίξει ακόμα φανταροι. Παρ' όλα αυτά είμαι επίσης σίγουρος ότι οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ονειροπολήσει αμέτρητες φορές τον εαυτό σας να βρίσκετε μέσα σε ένα υπερσυγχρονο μαχητικό αεροπλάνο, πίσω από ένα υπερσυγχρονο πολυβόλο, μέσα σε ένα ατομικό υποβρυχίο ή πάνω σε ένα συγχρονο αρμα μαχης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
MICROPROSE
FORMAT: PC, ATARI ST,
AMIGA, COMMODORE 64,
APPLE

Η Microprose όμως σκεφτηκε πριν από εμάς για εμάς και κατασκεύασε ένα simulation όπου παίρνουμε υπό τις διαταγές μας όχι ένα, ούτε δυο αλλά τέσσερα αρματα.



Για τα πρώτα μπορούμε να πούμε ότι έχουν κυκλοφορήσει αρκετά παιχνίδια που σας φέρνουν στη θέση του πιλότου αεροσκαφους, του μαχητη, ή του κυβερνητη υποβρυχίου. Για τα αρματα μαχης, όμως, μεχρι σημερα δεν ειχαμε καμια σημαντικη παρουσιαση.

Πρέπει να ομολογήσω ότι η θητεία στα τεθωρακισμένα δεν είναι και τόσο ανετή (δεν έχω προσωπική εμπειρία, αλλά ένας κοντινός συνεργάτης μας έχει πάρει τα αυτιά και αισθανόμαι σαν να τα έχω ζήσει) οπότε πολύ λίγοι θα είναι οι τυχεροί-ατυχοί που θα έχουν την τιμή να οδηγήσουν ένα από αυτά τα τεράτα του πολέμου.

Μόλις ξεκινήσουμε το παιχνίδι μας περιμένει η πρώτη εκπλήξη. Κάτα πάνω μας έρχεται ένα αρμα μαχης με πολυ αγριες διαθεσεις, μπορούμε να ακουσουμε το χαρακτηριστικό που κάνουν οι ερπυστρίες του αρματος και τον ήχο που κάνει το πυροβόλο του όταν εκπυρσοκροτεί. Είναι μια αρκετά ρεαλιστική σκηνή με αρκετά ρεαλιστικούς ήχους.

Το πιο ρεαλιστικό, όμως από όλα είναι το εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Για να το διαβάσετε πρέπει να ξέρετε πολυ καλά αγγλικά, αλλά αξίζει πραγματικά τον κόπο (για να πω την αληθεια περισσότερο ασχοληθηκα με το manual παρα με το

παιχνίδι). Αυτό το βιβλιαρακι αποτελείται από 200 γεμάτες σελίδες μικρού μεγέθους, όπου οι πληροφορίες για τον τρόπο που θα παίξετε το παιχνίδι αποτελούν το ένα δέκατο του βιβλίου.

Σε αυτό βρήκαμε πληροφορίες για τον ουλαμο των αρματων που έχουμε υπό τις διαταγές μας. Προκειται για ένα από τα πιο συγχρονα αρματα των Δυναμεων του NATO, το M1A1 "Abrams".

Από το βιβλίο μαθαίνουμε ότι προκειται για ένα πανίσχυρο αρμα με πυροβόλο των 120mm, πλήρωμα τεσσάρων ανδρων, βληματα APFSDS και HEAT, βενζινοκινητηρα 1500 ιππων και ένα σωρο ακόμα πραγματα.

Τα βληματα APFSDS είναι διατρητικά βληματα μεγαλης τελικης ταχυτητας ειδικα για τη διατρηση θωρακισμενων οχηματων, μεσα στι βιβλιο θα μαθετε και αλλα στοιχεια για αυτο, οπως και για τις θωρακισεις των αρματων, τις τεχνικες πολέμου με αρματα, την ανατομία και την εργονομία στη σχεδιαση ενός συγχρονου αρματος.

Παράλληλα θα μαθετε για τα κυριότερα αρματα των δυναμεων του NATO, τις επιδοσεις τους τον εξοπλισμο τους, τις τακτικες που ακολουθουνται σε περιπτωσης πραγματικης μαχης, ακόμα θα μαθετε τα ιδια στοιχεια για τα κυριότερα αρματα του συμφωνου της Βαρσοβιας και ένα σωρο ακόμα πραγματα που ένας πορωμενος (σαν εμενα) μπορεί να κατσει και να ξεκοκκαλίζει μεχρι τελειταιας λεξης.

Για να περάσουμε όμως στο παιχνίδι. Ξεκινώντας το παιχνίδι έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε τη μορφή της μαχης που θέλουμε να εμπλακούμε.

Η δυσκολία ξεκινάει από το εκπαιδευτικό επίπεδο, όπου οι στοχοί είναι ακινητοί και δεν ανταποδίδουν τα



πυρα μας, μεχρι επιπεδο πραγματικης μαχης οπου οι στοχοι ειναι κινουμενοι, εχουν καλυψη αεροποριας και πεζικου και ειναι αριστα εκπαιδευμενοι.

Για να μπουμε σε φαση πραγματικης μαχης θα πρεπει να απαντησουμε σωστα σε ενα μικρο τεστ που μας ρωττει τον τυπο του αρματος που μας δειχνει εκεινη τη στιγμη στην οθονη.

Ανατρεχοντας στο βιβλιαρακι μπορουμε με λιγη παρατηρητικοτητα να εντοπισουμε το αρμα αυτο και να περασουμε στη μαχη.

Το παιχνιδι ξεκινει βλεποντας ενα μερος του χωρτη της τοποθεσιας που ειναι η αποστολη μας. Εχουμε υπο τις διαταγες μας και τα τεσσερα αρματα του ουλαμου, και μπορουμε να εναλλασσουμε το ρολο μας απο οδηγο, σε κυβερνητη, σε γεμιστη και πυροβολητη, για καθε ενα απο τε τεσσερα αρματα.

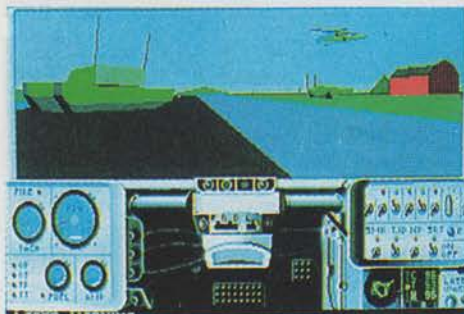
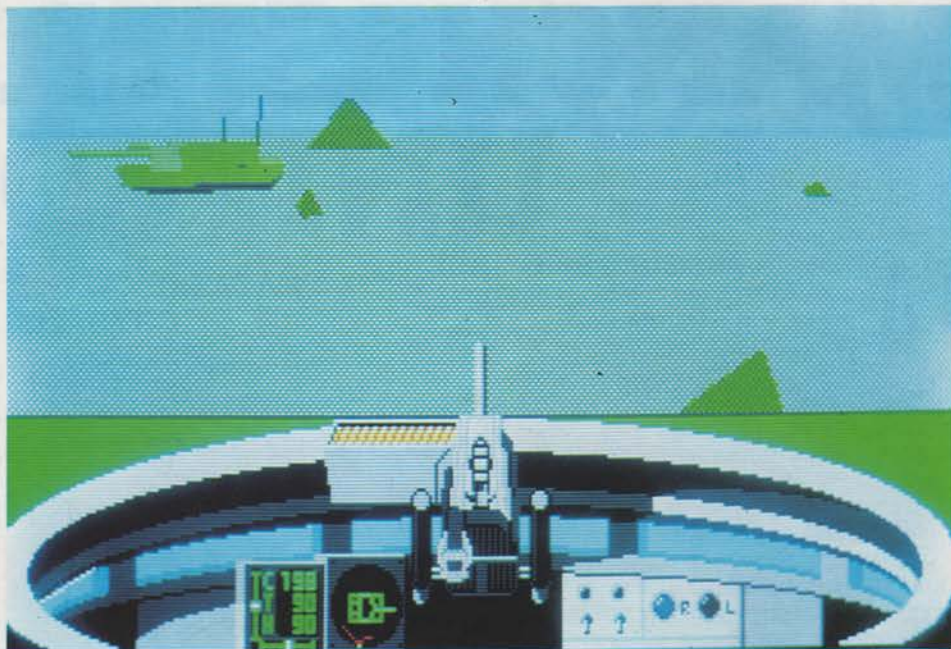
Σε περιπτωση που δεν ειμαστε στη θεση καποιου εκεινος εκτελει ενεργειες κατα τη βουληση του. Μπορουμε να παρουμε τη θεση του οποιαδηποτε στιγμη νομιζουμε οτι κατι δεν παει καλα.

Σε περιπτωση που παρουμε τη θεση του κυβερνητη ενος αρματος εχουμε στο χειρισμο μας τον πυργισκο του αρματος και το μικρο πυροβολο (τροπος του λεγειν μικρο) ενα M2, 12.7 mm, και μπορουμε να καθορισουμε τη συνολικη αποδοση του αρματος.



Για να αναλυσουμε ξεχωριστα και με λεπτομερεια τις ρυθμισεις που εχει καθε ενας απο τους τεσσερις επιβατες του αρματος θα χρειαζομασταν αρκετες σελιδες, αφου πρεπει να ομολογησουμε οτι δεν του λειπει τιποτα που θα ελειπε απο ενα κανονικο αρμα.

Ενδεικτικα θα αναφερομε οτι ο πυροβολητης εχει στη διαθεση του τηλεδιοπτρες που του μεγενθυνουν το στοχο για να τον βρισκει πιο ευκολα,



διοπτρες νυχτερινης σκοπευσης (ενεργητικες), την επιλογη των οπλων, που θα χρησιμοποιησει, αποστασιομετρο laser, computer εντοπισμου και κλειδωματος στοχου και ενα σωρο αλλες ρυθμισεις και ενδειξεις.

Επειδη ακριβως οι ελεγχοι που εχουμε να κανουμε ειναι δεκαδες, δεκαδες ειναι και τα πληκτρα που χρησιμοποιουνται για την ολοκληρωση του παιχνιδιου.

Για αυτο οι κατασκευαστες μας εχουν εξοπλισει με ενα χαρτακι που μπαινει επανω στο πληκτρολογιο μας και μας θυμιζει καθε στιγμη ποιο πληκτρο κανει τι;

Το παιχνιδι ειναι χαρμα οφθαλμων και χρειαζεται κανεις αρκετες ωρες για να εξοικειωθει μαζι του. Απο τη στιγμη ομως που θα τα καταφερει αμφιβαλλω αν προκειται να ξεκολλησει απο την οθονη του

υπολογιστη του.

Τα γραφικα και ο ηχος του παιχνιδιου ειναι πολυ ρεαλιστικα και υπαρχει ειδικη επιλογη για γρηγορους υπολογιστες (286, 386) οπου τα γραφικα εχουν πολυ μεγαλη λεπτομερεια και γενικα το παιχνιδι ρει πιο ομαλα.

Το παιχνιδι πηραμε απο την DELTA

Θ.Κ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	9
ΥΠΟΘΕΣΗ	10
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	10
ΣΥΝΟΛΟ	10

MANCHESTER UNITED

Aν ποτε ευχηθήκατε να είστε ο Alex Ferguson, ο team manager της Manchester United, τότε τα όνειρά σας μπορούν να γίνουν πραγματικότητα. Το πιο διάσημο ποδοσφαιρικό σωματείο του κόσμου, με αμετρήτες διακρίσεις και 112 χρόνια ιστορίας, περιμένει τις οδηγίες σας για να διακριθεί στο Βρετανικό πρωταθλήμα. Οι αρμοδιότητες σας θα είναι πολλές και δύσκολες, αφού θα πρέπει να ασχολησθε όχι μόνο με την επίδοση της ομάδας, αλλά και με την φυσική κατάσταση των παικτών, τις μεταγραφές, τους τραυματισμούς και φυσικά με την οικονομική κατάσταση της ομάδας. Μην ξεχάσετε βεβαίως τον προεδρό και τους δημοσιογράφους: ένα μικρό στραβοπατήμα και θα βρεθείτε ανέργος.

Τελειώνοντας όμως με το οργανωτικό μέρος της δουλειάς σας, μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα των προσπαθειών σας ζωντανά στην οθόνη. Σε ένα ρεαλιστικό τρισδιάστατο γηπέδο, η United θα αντιμετωπίζει τους αντιπάλους σύμφωνα με τις οδηγίες και τις ικανότητες του κάθε παίκτη. Είναι ακόμη δυνατόν να κατευθυνετε την ομάδα με την βοήθεια του joystick, όπως ακριβώς στα υπολοίπα ποδοσφαιρικά προγράμματα. Μετά το τέλος του παιχνιδιού θα έχετε στην διάθεσή σας αναλυτικούς πίνακες με τις επιδόσεις του κάθε παίκτη, θα διαβάσετε την άποψη της κοινής γνώμης στην εφημερίδα Daily Mail, και θα προετοιμασθείτε για τον επόμενο αγώνα. Φορτώνοντας το πρόγραμμα βρίσκομαστε σε μια οθόνη με 8 εικονάκια. Μέσω αυτών γίνονται οι βασικές επιλογές του manager. Ας τα δούμε αναλυτικά:

Team Squad: Παρουσιάζονται οι διαθέσιμοι παίκτες. Οι τραυματισμένοι δεν εμφανίζονται εδώ. Πιέζοντας με το mouse το όνομα κάποιου παίκτη εμφανίζεται ο φακέλος του που

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
CRYSLIS
FORMAT: AMIGA, ST



περιέχει τις αναλυτικές επιδόσεις του μέχρι στιγμής. Εμφανίζεται επίσης μια εντυπωσιακή digitized φωτογραφία του.

Players Injured: Ο καταλογος των τραυματισμένων παικτών, μαζί με περιγραφή του τραυματισμού και με τον αριθμό των εβδομάδων απουσίας.

Players Suspended: Οι παίκτες που έχουν τιμωρηθεί, μαζί με τις εβδομάδες τιμωρίας.

Transfers: Από εδώ μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε παίκτες.

Training: Από εδώ σχεδιάζετε το πρόγραμμα εκγύμνασης κάθε παίκτη για να βελτιώσει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Χρειάζεται μεγάλη προσοχή γιατί η υπερβολική εκγύμναση μπορεί να κουράσει, ακόμη και να τραυματίσει.

Progress Chart: Εδώ εμφανίζεται ο πίνακας των αποτελεσμάτων των ομάδων, καθώς και η δημοτικότητα του manager, μέσω του εξωφυλλού της Daily Sport.

Disk Options: Από εδώ μπορείτε να αποθηκεύσετε την θέση σας ή να φορτώσετε κάποια άλλη, να ορίσετε τον χρόνο διάρκειας του αγώνα και τα πλήκτρα κατευθύνσεως καθώς ή να αλλάξετε όνομα προπονητή και ονόματα παικτών.

MatchBall: Από εδώ μπαίνουμε στο αγωνιστικό μέρος. Αφού κάνουμε κάποιες τελευταίες αλλαγές, ορίζουμε σύστημα διατάξης (π.χ. 2-3-5), επιλεγούμε παίκτες για κάθε θέση και ξεκινάμε τον αγώνα.

Και ερχομαστε στο αγωνιστικό μέρος του προγράμματος. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης βλέπουμε μια μικρογραφία του γηπέδου με τους παίκτες σαν μικρές κουκίδες. Στο γηπέδο υπάρχουν τα πάντα: θεατές, διαφημίσεις, σημαία, ακόμη και οι παγκοί των προπονητών. Οι παίκτες είναι ιδιαίτερα μεγάλα sprites και με μεγάλη ποικιλία κινήσεων. Ο ενεργός παίκτης σημειώνεται με 4 βελάκια. Το παιχνίδι συνοδεύουν οι ιαχές των φιλάθλων και το γνωστό σφυρίγμα του διαιτητή.

Ο ήχος σε γενικές γραμμές είναι ικανοποιητικός.

Η άποψή μας είναι ότι το αγωνιστικό μέρος, παρ'όλο που είναι ιδιαίτερα προσεγγισμένο δεν προσφέρει αναλόγως συγκινήσεις με άλλα παρόμοια προγράμματα. Αν και προσφέρεται μεγάλη ποικιλία δυνατών φάσεων και άλλων εφε (όπως replay των γκολ από τους πίνακες του σταδίου), το αποτέλεσμα είναι μάλλον αργό. Στο στρατηγικό μέρος αντιθέτως πιστεύουμε ότι η Crysalis παίρνει άριστα.

Το άριστο user interface και η άμεση ανταπόκριση στις επιλογές του χρήστη κάνουν το πρόγραμμα ενδιαφέρον τόσο για αρχάριους όσο και για προχωρημένους managers!..

Φ.Λ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	6
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΙΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	7

THE KRISTAL

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
ADDICTIVE
FORMAT: PC, ATARI, AMIGA

διαθεση σου εχεις και ενα σκαφος αρκει, ξεπερνωντας ολους τους κινδυνους που θα βρεθουν μπροστα σου, να καταφερεις να φτασεις μεχρι εκει.

Tην εποχη που ο Αρχοντας του φωτος κυβερνουσε ολους τους γαλαξιες, την εποχη που ο χρονος δεν μετρουσε ακομα, πριν ακομα την εμφανιση των ηλιων Kree και Ma στον ουρανο, το Συμβολο της Ενοτητας (The Kristal of Konos), φυλασσοταν καλα κλειδωμενο στο χωρο της Αγαπης.

Για πολλους αιωνες το Kristal διατηρουσε την αρμονια και την ισορροπια στον κοσμο ως την στιγμη που ο Malagar, ο βασιλος υπηρετης του Ονο καταφερε να περασει στο χωρο της Αγαπης και να αρπαξει το Kristal.

Ετσι, ο υπηρετης του Σκοτους βρηκε ανοιχτο το δρομο για τους επτα πλανητες ριζωσε για τα καλα στις καρδιες των ανθρωπων.

Ομως ο Malagar, δεν καταφερε ποτε να φτασει τον αφεντη του.

Το σκαφος του επεσε σε μαγνητικη θυελλα ενω ο ιδιος και το πληρωμα του χαθηκαν. Για πολυ καιρο τιποτα δεν ακουγοταν για το χαμενο Kristal.

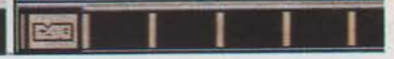
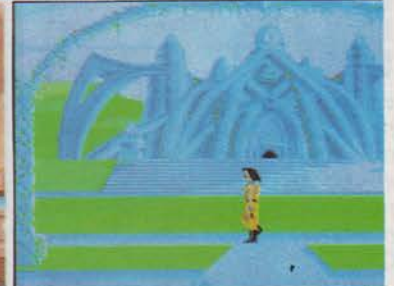
Ο Gru ομως καταφερε να το βρει στην ακρη του κοσμου και με τη βοηθεια του Αρχοντα του φωτος να το κρυψει σε ενα μυστικο θαλαμο.

Εκει ειναι γραμμενο να μεινει, μεχρι να βρεθει καποιος πραγματικα ικανος να το ανακαλυψει και να το τοποθετησει στο αρχικο του μερος. Χρειάζεται θαρρος, κουραγιο, μα πιο πολυ μια καρδια γεματη αγαπη.

Αυτη θα ειναι και η ασπιδα σου εναντια στις δυνατοτητες δυναμεις του σκοτους.

Το ονομα σου ειναι Dancis Frake και σκοπος σου να ανακαλυψεις που ειναι κρυμενο το Kristal. Στο δρομο σου συναντας καθε ειδους μορφες, μερικες απο τις οποιες μιλουν.

Οταν τελειωσουν οτι εχουν να σου πουν μπορεις να τις ρωτησεις οτιδηποτε σχετικο με την υποθεση.



Συνηθως παιρνεις καποια απαντηση που σε αφορα ενω αλλες φορες η απαντηση εχει καποια αισθηση χιουμορ. Ομως μπορει κι εκεινες να σε ρωτησουν κατι Προσεξε γιατι θα πρεπει να απαντησεις ευγενικα και σωστα. Υπαρχει ενας δεικτης αγαπης που πρεπει να κυμαινεται σε μεγαλα επιπεδα, αν θελεις βεβαια να πετυχεις το σκοπο σου. Εκτος απο τον δεικτη αγαπης υπαρχει και δεικτης της δυναμης σου, ενας δεικτης που μπορει να σε κρατησει στην ζωη ή να σε οδηγησει στο θανατο, αν θελεις να περασεις τις παραπανω μορφες.

Στις δυνατες επιλογες υπαρχει και το μενου συναλλαγης που ονομαζεται Skringles. Μπορεις να ξοδεψεις τα skringles σου (δηλαδη τα νομισματα που διαθετεις), γραφοντας το ποσο που θελεις, αριθμητικα. Επισης στην

Ο ηχος του παιχνιδιου ειναι καλος, κυριως στην αρχη, οπου ακουγεται μια μικρη εισαγωγη.

Μεγαλη προσοχη εχει δοθει στα γραφικα του παιχνιδιου, που εντυπωσιαζουν σε μεγαλο βαθμο με την ποικιλια και το προσεκτικο σχεδιασμο τους.

Δ.Π.



ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	6
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	7

HERO'S QUEST

ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ ΕΝΑ ADVENTURE GAME ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ ΜΕ ΠΑΛΙΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΚΑΙ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΡΙΖΙΚΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΚΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ; ΝΑΙ ΕΙΝΑΙ! ΕΙΔΙΚΑ ΑΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ, ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΗΣ ΠΛΕΟΝ SIERRA, ΠΟΥ ΦΕΡΕΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ HERO'S QUEST. ΚΑΙ ΣΑΝ ΓΝΗΣΙΟ QUEST ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΣΤΟ ΥΨΟΣ ΤΟΥ!

Στην αρχή σκεφτομασταν να παρουσιάσουμε για το μήνα αυτό ένα από τα πολύ καινούργια παιχνίδια που κυκλοφόρησε η Sierra τους τελευταίους μήνες, τόσο για να είμαστε επικαιροί, αλλά και γιατί προκειται για μερικά πολύ φανταστικά παιχνίδια. Στη συνέχεια όμως, κάνοντας μια αναδρομή στα λίγο παλιότερα παιχνίδια που δεν έχουμε παρουσιάσει εντοπίσαμε το Hero's Quest.

Αν και κάπως παλιότερο σε χρονολογία κυκλοφορίας το παιχνίδι, είναι από τα αντιπροσωπευτικότερα Quest που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

Στην απόφαση μας να παρουσιάσουμε το παιχνίδι αυτό βοήθησε σημαντικά και η συμβολή του μονιμου, πλεον, φίλου και αναγνώστη της στήλης μας, Δημήτρη Μελαχροίνου, που μας έστειλε ένα χαρτί του παιχνιδιού μαζί με μια προτεινομένη λύση, που αν και δεν ήταν 100% πλήρης, μας βοήθησε σημαντικά στην ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Τα πρώτα εκείνα σκοτεινά χρόνια των adventure games η έννοια των παιχνιδιών αυτών στηριζόταν σε ιστορίες τυπου παραμυθιού. Οι ιστορίες αυτές περιελάμβαναν ήρωες που σκοτώναν δράκους και αγρία θηρία, ελευθερώναν βασιλοπούλες από κακούς μαγούς και ένα σωρό τέτοια ηρωικά σεναρία.

Με το παιχνίδι αυτό η Sierra μας

μεταφέρει με το γνωστό δικό της τρόπο στα παλιά καλά εκείνα χρόνια.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να πούμε πολλά πράγματα για το περιβάλλον

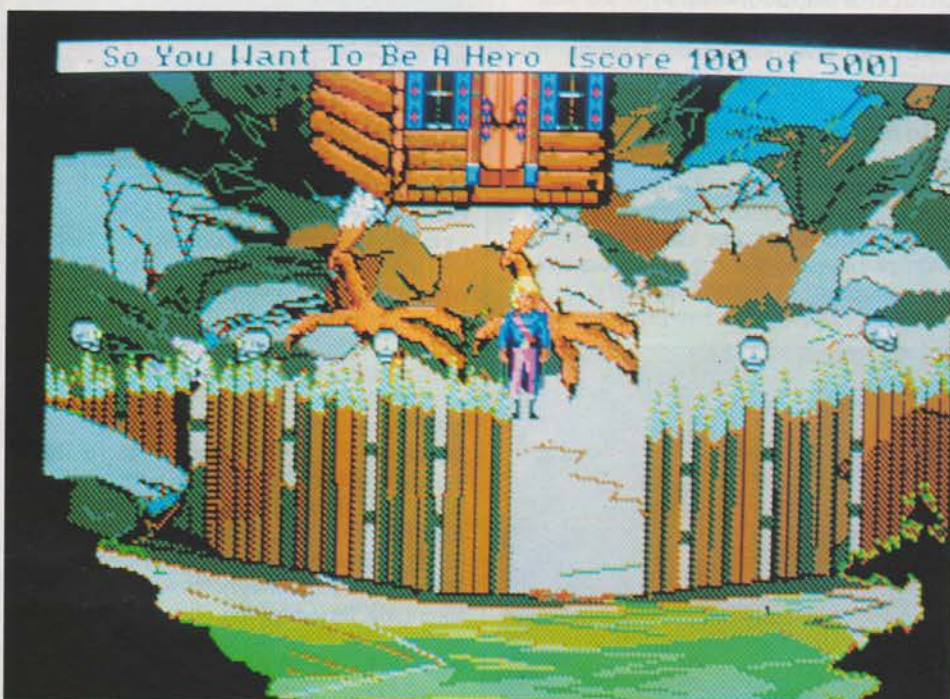
του παιχνιδιού, αφού μοιάζει σημαντικά με όλα τα προηγούμενα παιχνίδια που έχει παρουσιάσει η Sierra.

Ξεκίναμε την περιγραφή από τη συσκευασία όπου για άλλη μια φορά πρέπει να τονίσουμε την πολλή καλή τεκμηρίωση και οργάνωση που συνοδεύει πάντα τα παιχνίδια της Sierra.

Σε ένα ογκώδες πακέτο βρίσκουμε δεκά δισκέτες των 5.25 ιντσών, χωρητικότητας 360 KB, που περιέχουν ολό το παιχνίδι ενώ μαζί συνοπάρχουν και τέσσερις δισκέτες των 3.5 ιντσών, χωρητικότητας 720 KB, για αυτούς που έχουν στη διάθεση το αντίστοιχο drive.

Ακόμα στη συσκευασία μπορεί να βρει κανείς διάφορα διαφημιστικά φυλλάδια και προσφορές για τους αγοραστές μαζί με δύο εγχειρίδια που καθοδηγούν τον παίκτη στην χρήση του παιχνιδιού και στην τεκμηρίωση της ιστορίας με την οποία θα έρθει αντιμέτωπος.

Το παιχνίδι παίζεται τόσο από τις δισκέτες, ένας τρόπος που μάλλον είναι λίγο εκνευριστικός, αφού απαιτείται αρκετός χρόνος αναμονής για να φορτωθεί από τη δισκέτα κάθε μια εικόνα που περιλαμβάνει το παιχνίδι, όσο και από το σκληρό δίσκο, στον οποίο το παιχνίδι εγκαθίσταται αυτομάτα, με τη βοήθεια ετοιμού



προγράμματος που βρίσκεται στην πρώτη δίσκετα. Αφού εγκαταστήσουμε το παιχνίδι στο δίσκο μπορούμε να ξεκινήσουμε και να θαυμάσουμε ολητή μαγεία που περιέχουν τα παιχνίδια της Sierra. Στη διαθεσή μας έχουμε ένα user-interface που αποτελείται από μια σειρά συνδυασμών πληκτρών για την εκτέλεση των απαραίτητων ενεργειών. Αυτές είναι δυνατόν να επιλεγούν, είτε μέσω το πληκτρολόγιο, είτε με το joystick, αν έχουμε στη διαθεσή μας, είτε με το ποντίκι.

Ας παρατηρήσουμε εδώ ότι το Hero's Quest υποστηρίζει, μια σειρά από κάρτες οθόνης όπως CGA, Hercules, EGA/VGA, μια σειρά από μουσικές συσκευές, το πληκτρολόγιο του IBM, Joystick και ποντίκι.

Στις λειτουργίες που μπορούμε να έχουμε συμπεριλαμβάνονται η δυνατότητα να σώσουμε και ανακαλέσουμε ένα παιχνίδι, να ξαναρχίσουμε ένα παιχνίδι από την αρχή και να βγούμε από το παιχνίδι.

Ακόμα μπορούμε να ρυθμίσουμε την υπαρχή και την ένταση του ήχου, την ταχύτητα που εκτελείται το παιχνίδι και με την οποία κινείται ο ήρωας μας και οι υπολοίποι χαρακτήρες του παιχνιδιού, να δούμε τα αντικείμενα που μεταφέρουμε, τη φυσική κατάσταση του ήρωα μας και να γράψουμε μερικές εντολές που χρησιμοποιούνται κατά κορον στο παιχνίδι, όπως η ASK ABOUT, η TIME, η CAST SPELL και η LOOK.

Η κίνηση του ήρωα γίνεται με τα βελάκια του πληκτρολόγιο, ή με το Joystick ή με το ποντίκι. Οι χρήστες του ποντικιού έχουν και μια επιπλέον ευκολία, ενώ με το αριστερό πληκτρο του ποντικιού μπορούμε να επιλέξουμε μια λειτουργία, με το δεξιο πληκτρο μπορούμε να δείξουμε ένα αντικείμενο στην οθόνη και, αν αποτελεί μέρος της ροής του παιχνιδιού, να παρούμε τις πληροφορίες που θα παίρναμε αν γράψαμε την εντολή LOOK AT και το όνομα του αντικειμένου.

Χαρακτηριστικό είναι ότι επειδή στο παιχνίδι υπάρχει η εναλλαγή μερας με τη νύχτα, είναι πολύ χρησιμη η εντολή που μας πληροφορεί την ώρα και τη μερα στην οποία βρίσκομαστε.

Μια άλλη πολύ χρησιμη εντολή είναι η STATUS που ενεργοποιείται με το συνδυασμό των πληκτρών CTRL-S και δείχνει τη φυσική του παικτη μας, μια οθόνη πολύ χρησιμη, την οποία θα εξηγήσουμε παρα κατω.

Η ΥΠΟΘΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εδώ τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά. Ο σκοπος μας δεν είναι ένας αλλά πολλοί. Πρέπει να φερούμε σε περας μια σειρά από ηρωικές πράξεις που θα μας ανακηρύξουν ήρωες της πόλης στην οποία δρούμε.

Σημαντικό είναι πως η Sierra παίρνει ένα τόσο κοινοτυπο σενاريو και καταφέρνει να βγάλει μέσα από αυτό ένα παιχνίδι που συνδυάζει πρωτοτυπία, ομορφια και αγώνια.

Πρωταρχικός, λοιπον, σκοπος μας

επιβιώνει μέσα στις αντιξοές συνθηκές του δασους του Spielberg.

Η επιλογή ενός από τους τρεις χαρακτήρες είναι σημαντική για τον απλο λογο ότι αναλογα με ποιον χαρακτήρα έχουμε υπο τον ελεγχο μας διαφέρουν σημαντικά οι λύσεις αρκετων γριφων.

Μολις επιλέξουμε καποιον από τους τρεις χαρακτήρες (ο πολεμιστης προσφέρει τη μεγαλύτερη ευκολια και με αυτον ξεκινήσαμε και εμεις) μας εμφανίζεται η καρτελα της καταστασης του χαρακτήρα.

Σε αυτον υπάρχουν διαφορες παραμετροι που διαφέρουν για καθε εναν από τους τρεις χαρακτήρες, για

So You Want To Be A Hero [score 158 of 500]



είναι να ανακηρύχουμε επιτιμο ήρωες του χωριου του Spielberg.

Για να το καταφέρουμε αυτό πρέπει να βρούμε το χαμένο γιο και τη χαμένη κορη του βαρωνου που είναι κια ο αρχοντας του χωριου και να απαλλάξουμε το χωριο από την τυραννια μιας μεγάλης σπειρας ληστων και του αρχηγου τους.

Ξεκινώντας το παιχνίδι πρέπει να διαλέξουμε εναν από τρεις χαρακτήρες. Οι τρεις διαθέσιμοι χαρακτήρες είναι ένας πολεμιστης, ένας μαγος και ένας κλεφτης.

Καθε ένας από αυτους διαθέτει και διαφορετικες ικανότητες για να

παραδειγμα ο πολεμιστης έχει αρκετη ισχυ σε ότι αφορά τις πολεμικές τεχνες, ο μαγος σε ότι αφορά την αποφυγη χτυπηματων και τις μαγικές τεχνες και ο κλεφτης στο ανοιγμα πορτων, στα σκαρφαλωματα και στη δυνατότητα να περνάει απαρατηρητος.

Στη διαθεσή μας έχουμε 50 ακόμα ακόμα ποντους που μπορούμε να αναθεσουμε σε διαφορες ικανότητες του ήρωα μας, αν αποφασίσουμε να αναθεσουμε ικανότητες που δεν θεωρούνται αυτονοητες για το χαρακτήρα, ας πουμε στον πολεμιστη να δώσουμε ικανότητα για

σκαρφαλωμα, τότε για κάθε μια κίνηση μας αφαιρούνται 15 πόντοι (αντί για 5 που είναι το αρχικό). Σε αυτό το πίνακα με την κατάσταση όλα τα πεδία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και όσο ο ήρωας επιδιέχεται σε διάφορες επιτυχημένες πράξεις, αυξάνονται, με συνέπεια ο ήρωας μας να μπορεί να κάνει μερικά πράγματα με μεγαλύτερη ευκολία.

Ακόμα υπάρχει ένα πεδίο που δεν μπορούμε να το αλλάξουμε από την αρχή (expert mode) και το οποίο αυξάνεται αναλόγα με το ποσό βαθιά στο παιχνίδι είμαστε και έχει επιδράση σε όλες τις ενέργειες που μπορούμε να εκτελέσουμε βελτιώνοντας τις.

Για τη λύση που θα σας δώσουμε διαλέξαμε το χαρακτήρα του πολεμιστή (γιατί είναι η πιο εύκολη επιλογή από όλες) πράγμα που σημαίνει ότι για μερικούς γρίφους θα αλλάξει ριζικά η λύση τους αν διαλέξετε άλλο χαρακτήρα, όπως θα

απορία γύρω από τα γραφόμενα της λύσης μη διστάσετε να γράψετε ένα γράμμα με τις πιθανές απορίες σας και θα μας δώσει ιδιαίτερη χάρη να σας απαντήσουμε μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι να θυμίσουμε ότι έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι με φανταστικά εξελιγμένα γραφικά, που αφήνουν εκπληκτικό ακόμα και το έμπειρο μάτι. Η κίνηση των χαρακτήρων μας φάνηκε αρκετά βελτιωμένη και όσον αφορά τον ήχο το μόνο που έχουμε να πούμε είναι ότι θα έπρεπε να έχουμε ένα μουσικό interface για να μπορούσαμε να απολαύσουμε όλα αυτά τα διαφορετικά κομμάτια, που ακούγονται

ότι μέχρι σήμερα να σωζόμαστε σε τακτά χρονικά διαστήματα το παιχνίδι μας, γιατί οι δυσκολίες και οι κίνδυνοι είναι τακτικοί και συνηθώς κρίσιμοι.

Το παιχνίδι αρχίζει με την είσοδο μας στην πόλη του Spielberg μια ώρα πρωί. Ρωτάμε το σερίφη που συναντάμε στην είσοδο της πόλης για τους ήρωες (ASK ABOUT HEROES), για τους ληστές (ASK ABOUT BRIGANDS) και για το βαρώνο (ASK ABOUT BARON).

Παίρνουμε τις πρώτες πληροφορίες και τους πρώτους βαθμούς και προχωράμε αριστερά στο Adventurer's Guild (η γωνία των ηρώων). Υπογράφουμε στο βιβλίο και κοιτάμε στον πίνακα ανακοινώσεων όπου βλέπουμε όλες τις διαθέσιμες ευκαιρίες που μας προσφέρονται για να γίνουμε ήρωες ενώ ταυτόχρονα κερδίζουμε και εμπειρία.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ

Βασικό στην ολοκλήρωση του παιχνιδιού είναι να σχηματίσετε χάρτη των διαθέσιμων τοποθεσιών ώστε να μπορείτε να κινείστε άνετα σε όλες τις φάσεις του παιχνιδιού. Με δύο λόγια σας λέμε τα εξής:

Στο κέντρο του χάρτη βρίσκεται το χωριό, μια θόνη δεξιά από την είσοδο και μια θόνη πάνω βρίσκεται το καλυβί της θεραπευτριάς (θα βοηθήσει σημαντικά στην ολοκλήρωση του σκοπού σας), αριστερά από το καλυβί αυτό είναι το πεδίο του κενταυρού, τρεις θόνες πιο αριστερά από εκεί είναι ο χώρος των ξωτικών (goblins), τρεις θόνες δεξιά από το καλυβί της θεραπευτριάς είναι ο χώρος του γίγαντα, τρεις θόνες δεξιά από την είσοδο του χωριού είναι ο χώρος που εμφανίζεται η αλεπού, μια θόνη κάτω και μια θόνη αριστερά από την είσοδο του χωριού είναι ο στόχος εξάσκησης.

Μια θόνη αριστερά και μια θόνη πάνω από το στόχο είναι το νεκροτάφειο. Τρεις θόνες αριστερά από το στόχο είναι ο χώρος με τις νεράιδες. Μια θόνη κάτω και μια θόνη αριστερά από τις νεράιδες είναι ο χώρος του δρυϊδή, μια θόνη πάνω και δύο θόνες αριστερά από τις νεράιδες είναι οι τρυπές των Meeps

So You Want To Be A Hero (score 283 of 500)



αλλάξει πιθανότατα το τελικό σκορ, ακόμα και αν κανέτε ακριβώς τις ίδιες ενέργειες που σας θα σας δώσουμε σε αυτή την παρουσίαση. Το σκορ που πιασαμε σε αυτή την πρώτη μας προσπάθεια εφτάσε γύρω στους 450 πόντους από 500.

Αν σας δημιουργηθεί οποιαδήποτε

κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Από αυτά καταφέραμε να μετρήσουμε τουλάχιστον δεκά διαφορετικά κομμάτια και τα οποία απολαύσαμε στο επακόλουθο, ακόμα και με το μεγαφωνάκι του PC μας.

Επίσης να τονίσουμε ότι σε αυτό το παιχνίδι είναι ακόμα πιο βασικό από

(κατι μικρα χρησιμα τριχωτα ζωακια).

Δυο οθονες πανω απο τα ξωτικα είναι το καλυβι της Baba Yaga (μια πολυ κακια μαγισσα). Δυο οθονες πανω απο το καλυβι της θεραπευτριας είναι το καστρο του βαρωνου.

Μια οθονη κατω, μια δεξια και μια κατω απο το στοχο είναι το ποταμι και μια κατω, δυο δεξια και μια κατω απο το στοχο είναι η σπηλια του ερημιτη και ο καταρρακτης.

Απο την εισοδο του χωριου και δυο οθονες δεξια, τεσσερις επανω δυο αριστερα, μια πανω, μια δεξια και μια πανω είναι το Erana's Peace, αν αντικαταστησουμε το τελευταιο επανω με μια δεξια είναι η τρυπα του Ogre και ακομα μια επανω είναι η αρκουδα και ακομα μια δεξια είναι η σπηλια του μαγου Kobold.

Απο την εισοδο του χωριου και παλι δυο οθονες δεξια, τρεις οθονες επανω, δυο οθονες δεξια και μια οθονη επανω είναι το σπιτι του μαγου Erasmus.

Για να τελειωνουμε, απο το στοχο και μια οθονη κατω, δυο οθονες αριστερα, μια οθονη κατω (προσοχη στο Antwerp), δυο οθονες δεξια, μια οθονη κατω και μια οθονη αριστερα είναι το αντρο των ληστων.

Επιστρεφουμε και παλι στην ασφαλεια του χωριου του Spielberg και αφου ειμαστε μεσα στο χωρο των ηρωων ας ρωτησουμε τον υπευθυνο του χωρου για την κατασταση (TALK TO MAN), βγαιουμε απο εκει και παμε στο καταστημα με τα μαγικα και δινουμε ASK ABOUT MAGIC.

Διπλα στο γραφειο του σεριφη είναι το πανδοχειο, αφου μπουμε εκει δινουμε ASK ABOUT ROOM, ASK ABOUT MERCHANT. Στο μαγαζι με τα φρουτα δινουμε ASK ABOUT FRUIT. Στο μαγαζι που είναι διπλα στο μαναβικο ASK ABOUT KNIFE, BUY KNIFE, ASK ABOUT ARMOR. Διπλα στην ταβερνα είναι ενας ζητιανος εκει GIVE A SILVER, ASK ABOUT BRIGANDS.

Βγείτε απο την πολη και πηγαίνετε στο Healer's Hut, εξω απο εκει LOOK TREE, LOOK NEST, LOOK BIRD, KNOCK DOOR. Μεσα στο Hut, LOOK BIRD, ASK ABOUT POTIONS. Πηγαίνετε στο καστρο του βαρωνου ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT SON, ASK ABOUT DAUGHTER, ASK ABOUT BABA YAGA, OPEN DOOR. Μπαινουμε μεσα και πηγαίνουμε δεξια στους σταβλους, απανταμε yes στην ερωτηση και μόλις τελειωσουμε δινουμε REST.



Στην κεντρικη οθονη του καστρου εμφανιζεται ενας στρατιωτης οπου του δινουμε TALK TO MAN, ASK ABOUT PRACTICE, GIVE GOLD COIN και μόλις τελειωσει η εκπαιδευση REST. Επομενη σταση το πεδιο του κενταυρου, οπου θα ρωτησουμε ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT BRIGAND LEADER.

Μεχρι τωρα εχει περασει αρκετη ωρα και εχει αρχισει να νυχτωνει, αν μεινετε και αλλο στο δασος θα αντιμετωπισετε προβληματα, γιατι δεν θα μπορείτε να κοιμηθειτε και να ξεκουραστειτε στο δασος.

Αν κατα τυχη συναντησετε καποιον εχθρικο που εχει ορεξη για μαχες καλο να το αποφυγετε (μπορειτε να δωσετε ESCAPE αν εχετε ηδη εμπλακει στη μαχη ή RUN για να ξεφυγετε γρηγορα).

Αν νοιωθετε αρκετα δυνατοι να μπορειτε να αντιμετωπισετε καποιον προσεξτε πολυ τις κινήσεις σας και μόλις τον σκοτωσετε δωστε SEARCH BODY ωστε να μαζεψετε κανενα "λεφτο" παραπανω.

Αποφυγετε απο την αρχη να αντιμετωπισετε οποιασδηποτε μορφη τερας (σαυρες, δρακουες, Ογκρ, Τρολλ κλπ) γιατι είναι πολυ δυσκολα και σιγουρα χωρις καμμια εμπειρια θα χασετε πριν καλα δωσετε τα πρωτα χτυπηματα.

Περιμενετε το Experience σας να περασει τους 100-150 βαθμους για να αντιμετωπισετε τετοιους εχθρους. Δωστε προσοχη και στην αντιμετωπιση των ληστων (είναι λιγο πιο δυσκολοι απο τα Goblins και πιο ευκολοι απο ολα τα υπολοιπα).

Μεσα στην πολη πηγαίνετε παλι στο πανδοχειο, καθιστε στο τραπεζι και ξεκινήστε τη συνομιλια με τον εμπορο, GIVE SILVER COIN, ASK ABOUT BRIGANDS και μόλις τελειωσει RENT ROOM απο τον πανδοχεια.

Καπου εδω τελειωνει η πρωτη μερα σας στο δασος των ηρωων και των τερατων. Με την ξεκουραση που θα σας δωσει ο υπνος, θα ανακτησετε πληρωα τη δυναμη σας και την αντοχη σας (δυο διαφορετικες μετρητικες σταθμες που ελλατωνονται αναλογα με αυτα που κανετε) και θα ειστε ετοιμος για τις αντιξοότητες της επομενης μερας που δεν θα είναι καθολου ευκολες.

Για αυτες θα μιλησουμε στο επομενο τευχος του περιοδικου μας σε ε'α αρκετα μικρο σε μεγεθος αρθρο. Ψιευχι τοτε ευχομαστε να σταθειτε στο υψος των περιστασεων και να γινετε ενας αξιος ηρωας.

Θεοδόσης Γ. Καλίκας

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ DRIVES ΑΠΟ ΤΟ DOS

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΚΟΠΙΑΣΤΙΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ, ΚΑΤΟΡΘΩΣΑΤΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, ΤΑ SUBDIRECTORIES ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΣΑΣ, ΜΕ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΠΟΥ ΘΕΛΑΤΕ. ΟΛΑ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΕΝΤΑΞΕΙ, ΜΕΧΡΙ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΤΡΕΧΕΤΕ ΕΝΑ ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΔΙΑΠΙΣΤΩΝΕΤΕ ΟΤΙ Ο ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΤΟΥ ΕΧΕΙ ΘΕΩΡΗΣΕΙ ΟΤΙ ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ, ΤΑ ΙΔΙΑ SUBDIRECTORIES ΚΑΙ ΤΟΝ ΙΔΙΟ ΑΡΙΘΜΟ FLOPPY DRIVES. ΠΡΙΝ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΣΕ ΑΠΟΓΝΩΣΗ ΜΗ ΞΕΡΟΝΤΑΣ ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ, ΑΝΑΤΡΕΞΤΕ ΣΤΟ DOS.

Οταν ένα πρόγραμμα απαιτεί τα αρχεία δεδομένων του να είναι αποθηκευμένα στο drive B, ή στο subdirectory C:\XYZ, ή στο subdirectory στο οποίο βρίσκεται το εκτελεστικό πρόγραμμα και ακόμη όταν επιμένει ότι όλοι οι σκληροί δίσκοι έχουν την ονομασία C ή ότι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί ένα drive κάθε φορά, η λύση για την αποφυγή όλων των παραπάνω υπάρχει στο DOS.

Τεσσέρις εντολές του DOS, οι ASSIGN, JOIN, SUBST και APPEND, μπορούν να σας βοηθήσουν, ώστε να ξεφυγείτε από τους περιορισμούς που υπάρχουν σε μερικά προγράμματα.

ΕΝΤΟΛΗ ASSIGN

Μπορείτε να αλλάξετε το όνομα ενός drive (ή να του καταχωρήσετε περισσότερα από ένα ονόματα) με την ASSIGN, μια εντολή την οποία η Microsoft εισήγαγε για πρώτη φορά στο MS-DOS 3.0 (ήταν διαθέσιμη στο PC-DOS από την έκδοση 2.0).

Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να διατη-

ρήσετε τα αρχεία σας στο drive της επιλογής σας, αλλά το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε περιμένει να τα βρει σε κάποιο άλλο. Στην περίπτωση αυτή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή ASSIGN για να ορίσετε ότι το όνομα του σκληρού δίσκου (που συνήθως είναι C) θα είναι A.

Έτσι, κάποιο πρόγραμμα που ζητάει να αποθηκευτούν τα αρχεία στο drive A, θα γράφει και θα διαβάζει από τον σκληρό δίσκο, νομίζοντας ότι κάνει προσπάθεια στο drive A. Φυσικά, το drive C θα εξακολουθεί να είναι διαθέσιμο. Για να χρησιμοποιήσετε την ASSIGN, πληκτρολογήστε :

```
ASSIGN x=y
```

Αντικαταστήστε το x με το όνομα του drive που ζητάει το πρόγραμμα και το y με το όνομα του drive που εσείς θέλετε να χρησιμοποιηθεί. Για παράδειγμα, αν το πρόγραμμα που εκτελείται προσπαθεί να γράψει στο drive B, ενώ εσείς θέλετε να γράψει στο RAM drive (με ονομασία D), θα πρέπει να πληκτρολογήσετε :

```
ASSIGN B=D
```

Έτσι ο υπολογιστής θα χρησιμοποιεί το drive D σαν drive B. Αν εισαγάγετε την εντολή DIR B: θα πάρετε τα περιεχομέ-

να του directory του drive D, ότι δηλαδή θα περνάτε αν πληκτρολογήσατε DIR D:. Προγράμματα που είναι γραμμένα για αναζήτηση δεδομένων από το drive B, θα ψάχνουν γι' αυτά στο RAM disk, θεωρώντας ότι ψάχνουν στο drive B.

Επίσης, η ASSIGN σας επιτρέπει να καταχωρήσετε δύο νέα ονόματα σε ένα drive :

```
ASSIGN A=C B=C
```

Η παραπάνω εντολή σημαίνει, ότι όλες οι αναφορές στα floppy drives A και B, θα σταλούν στον σκληρό δίσκο, δηλαδή στο drive C.

Χρειάζεται προσοχή όμως στην περίπτωση που θα χρησιμοποιηθούν εντολές όπως οι FORMAT, SYS, DISKCOPY και DISKCOMP, γιατί οι καταχωρήσεις ονομάτων δεν αναγνωρίζονται από αυτές.

Επίσης, η χρήση κάποιων άλλων εντολών του DOS όπως είναι οι BACKUP, RESTORE, PRINT, LABEL, JOIN και SUBST δεν θα λειτουργήσουν σωστά και αξιόπιστα αν δώσετε σ' αυτές το νέο όνομα του drive.

Τις εντολές αυτές μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε στο πραγματικό όνομα του drive, ή αφού προηγουμένως ακυρώσετε τις καταχωρήσεις. Για να γίνει ακύρωση καταχωρήσεων του τελευταίου παραδείγματος θα πρέπει να πληκτρολογήσετε :

```
ASSIGN A=A B=B
```

Αν έχετε ξεχάσει τα ονόματα των drives που χρησιμοποιήσατε στην καταχώρηση μπορείτε απλά να πληκτρολογήσετε:

```
ASSIGN
```

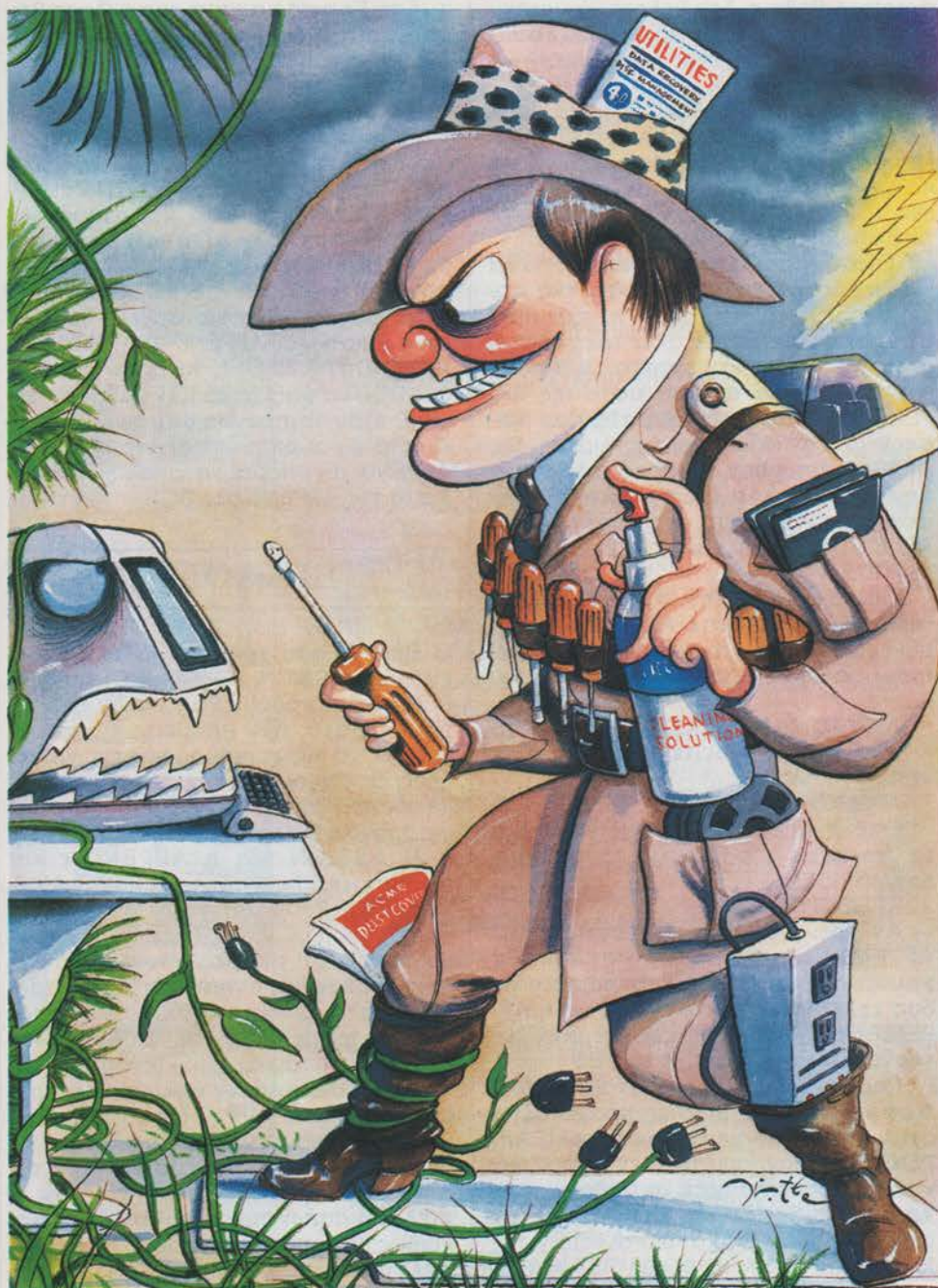
χωρίς καμία παράμετρο.

ΕΝΤΟΛΗ JOIN

Αντι να δώσετε νέο όνομα σ' ένα drive, θα μπορούσατε να το κάνετε να φαίνεται σαν τμήμα του δέντρου των subdirectories του σκληρού δίσκου. Έτσι για παράδειγμα, ενώ το πρόγραμμα προσπαθεί να γράψει στο drive A, τελικά θα γράψει σε κάποιο subdirectory του drive C.

Η εντολή JOIN, η οποία εισάγεται για πρώτη φορά στην έκδοση του DOS 3.0, κάνει το DOS να νομίζει ότι το drive A είναι ένα ακόμη subdirectory του drive C.

Για να χρησιμοποιήσετε την εντολή join, θα πρέπει προηγουμένως να δημιουργήσετε ένα άδειο subdirectory στο σκληρό δίσκο.



Απο το prompt του drive C, πληκτρολογήστε:

MD NewA

ώστε να δημιουργηθεί το αδειο subdirectory. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε:

JOIN A: C:\NewA

Εισαγοντας κατοπιν την εντολη:

DIR C:\NewA*.

θα δειτε ενα directory του drive A.

Αν στο drive A υπάρχουν subdirectories, αυτά θα εμφανιστούν ως subsubdirectories του C:\NewA.

Αν εισαγετε την εντολη JOIN χωρις παραμετρους, εμφανιζονται ολες τις αλλαγες που εχετε κανει. Για να επανελθετε στις κανονικες συνθηκες προσπελασης του φυσικου drive, εισαγετε:

JOIN A:\D

Στο παραπανω παραδειγμα, για οσο

διαστημα ειναι ενεργοποιημενη η εντολη JOIN, θα μπορειτε να δειτε τα αρχεια μονο δια μεσου του νεου path name τους (δηλαδη του C:\NewA\), ενω το drive A φαινομενικα δεν θα υπαρχει στο συστημα σας.

Για να λειτουργησει η JOIN, θα πρεπει να ισχυουν μερικοι σημαντικοι περιορισμοι. Το subdirectory που θα αντικαταστησει το drive πρεπει να ειναι αδειο και να βρισκεται ενα επιπεδο κατω απο το root directory.

Επισης, το συνολο των χαρακτηρων για ολο το path ειναι περιορισμενο απο το DOS και δεν πρεπει να υπερβαινει τους 63 χαρακτηρες. Σε περιπτωση υπερβασης το DOS θα σας προειδοποιησει. Προσεξετε ομως, γιατι υπαρχει η πιθανοτητα να χασετε την προσπελαση προς καποια αρχεια αν τα path names ειναι πολυ μεγαλα.

Τελος, οι εντολες BACKUP, RESTORE, FORMAT, CHKDSK, FDISK, DISKCOPY ή DISKCOMP θα λειτουργησουν λανθασμενα, απροσμενα ή δεν θα λειτουργησουν καθολου οταν ηδη χρησιμοποιοιονται οι JOIN, SUBST ή ASSIGN.

ΕΝΤΟΛΗ SUBST

Αν εχετε subdirectories βαθους πολλων επιπεδων, θα σας ειναι σιγουρα ενοχλητικο να χρησιμοποιοιετε μεγαλα path names για να αναφερθειτε σε καποια αρχεια. Για να ξεφυγετε απο αυτο το προβλημα, μπορειτε να χρησιμοποιοιησετε την εντολη SUBST (εκδοση του DOS 3.1 και μετα), η οποια σας επιτρεπει να δημιουργησετε ενα ψευδωνυμο για το path name, το οποιο θα φαινεται ως ξεχωριστο drive. Στην πραγματικοτητα, το DOS καθε φορα που βλεπει το E:\, το μεταφραζει ως:

C:\MyDir\YourDir\HerDir.

Η εντολη SUBST δημιουργει ενα λογικο drive. Αυτο σημαίνει οτι το ψευδωνυμο ενεργει σαν disk drive, ενω στην πραγματικοτητα δεν ειναι. Το λογικο αυτο drive μπορει να εχει τα δικα του subdirectories και μονοπατια, οπως ακριβως και καθε αλλο φυσικο drive.

Για να χρησιμοποιοιησετε τη SUBST για το παραπανω παραδειγμα, πληκτρολογηστε:

SUBST E: C:\MyDir\YourDir\HerDir

Στο παραδειγμα αυτο, E δεν πρεπει να ειναι το τρεχον drive.

Οπως και με τη JOIN, αν εισαγετε SUBST χωρις παραμετρους θα εμφανι-

στον όλες οι αντικαταστάσεις που υπάρχουν τη στιγμή αυτή. Για να ακυρωσετε μια αντικατάσταση, επαναλάβετε την αρχική εντολή ακολουθούμενη από την παράμετρο /D:

SUBST E:/D

Την εντολή SUBST μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε αντί της ASSIGN, αν η έκδοση του DOS που έχετε είναι 3.1 τουλάχιστον. Αν κάποιο πρόγραμμα θέλει όλα τα δεδομένα να αποθηκευτούν στο floppy drive A, όμως εσείς θα προτιμούσατε αυτά να αποθηκευτούν στο subdirectory /WORDPRO/DOCS, πληκτρολογήστε:

SUBST A: C:/WORDPRO/DOCS

Ενα πλεονεκτήμα της εντολής SUBST είναι ότι αυτή δεν είναι memory resident πρόγραμμα όπως η εντολή ASSIGN και για το λόγο αυτό δεν απαιτείται επιπλέον μνήμη.

Για τη λειτουργία της SUBST επιβάλλονται οι ίδιοι περιορισμοί, οι οποίοι ισχύουν και για τις υπολοίπες εντολές. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ASSIGN, JOIN ή CHKDSK σε ένα drive που δημιουργήθηκε με την εντολή SUBST. Επίσης, καλό είναι να αποφεύγετε τις BACKUP και RESTORE, FORMAT, FDISK, DISKCOMP και DISKCOPY, όταν ήδη χρησιμοποιείται η SUBST.

Το DOS, με την έκδοση 3.0 και μετά, σας επιτρέπει να έχετε φυσικά ή λογικά drives, με ονόμα από A μέχρι Z. Αν και ο κατά σύμβαση αριθμός drives του συστήματος είναι πέντε (A έως E), μπορείτε να καθορίσετε και επιπλέον drives. Αν υποθέσουμε ότι θέλετε να έχετε διαθέσιμα οκτώ ονόματα drive, τότε θα πρέπει να προσθέσετε στο αρχείο CONFIG.SYS την παρακάτω εντολή:

LASTDRIVE=H

Αν ποτέ δεν χρησιμοποιείτε περισσότερα από τρία drives μπορείτε να αντικαταστήσετε ένα μικρό κομμάτι μνήμης από το DOS εισάγοντας:

LASTDRIVE=C

ΕΝΤΟΛΗ APPEND

Είναι γνωστό, ότι τα subdirectories οργανώνουν τα αρχεία σας. Όμως, σε κάποιες περιπτώσεις αντί να σας βοηθήσει η οργάνωση που διαλέξετε, είναι πιθανό να σας δυσκολεύει. Για παράδειγμα, αν υποθέσουμε ότι ενώ δουλεύετε σε ένα subdirectory, χρειάζεται να ενημερώσετε κάποιο αρχείο δεδομένων που βρίσκεται σε ένα άλλο sub-

directory. Βεβαίως, δεν θέλετε να μετακινηθείτε στο δεύτερο αρχείο, αλλά θα θέλατε να εμφανίζεται σε δύο subdirectories συγχρονως.

Η εντολή που βοηθάει ώστε να πετύχετε το τεχνάσμα αυτό είναι η APPEND. Μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για να καθορίσετε μια λίστα από subdirectories, τα οποία θα μπορείτε να καλέσετε από οποιοδήποτε άλλο subdirectory.

Όταν κάποιο πρόγραμμα προσπαθεί να διαβάσει ή να ενημερώσει ένα αρχείο, το DOS του επιτρέπει να έχει πρόσβαση στα αρχεία του τρέχοντος directory, καθώς και σε όλα τα directories που βρίσκονται στη λίστα της APPEND. Έτσι τα προγράμματα που βρίσκονται στα directories της λίστας της APPEND, μπορούν να προσπελάσουν από όλα τα άλλα subdirectories του δίσκου και από όλα τα υπολοίπα drives. Η APPEND εισήχθη με την έκδοση 3.2 του DOS.

Για να ορίσετε τη λίστα των directories, πληκτρολογήστε APPEND και στη συνέχεια δώστε τα ονόματα των directories όπως στο παρακάτω παράδειγμα:

APPEND C:\SCHEDULE;D:\WP;C:\ACTS
Αν θέλετε να δείτε τη λίστα, πληκτρολογήστε:

APPEND

Επίσης, μπορείτε να διαγράψετε όλα τα directories από τη λίστα αν πληκτρολογήσετε:

APPEND ;

Αν χρειάζεται να συνδυάσετε την APPEND με την ASSIGN ή τη JOIN θα πρέπει πρώτα να χρησιμοποιήσετε τις δύο τελευταίες εντολές. Όμως η APPEND σε σχέση με τις άλλες δύο, συνεργάζεται καλύτερα με το DOS.

Παρ' όλα αυτά όμως, είναι προτιμότερο να παίρνετε μερικές προφυλαξεις όταν χρησιμοποιείτε την εντολή APPEND. Τα προγράμματα δεν γνωρίζουν και δεν προκρίνεται ποτέ να μαθούν ότι ένα αρχείο δεν βρίσκεται στο τρέχον directory, αλλά σε κάποιο directory της λίστας APPEND.

Αν το πρόγραμμα σώζει την παλιά έκδοση του αρχείου πριν γραφτεί η καινούργια, κάτι που συμβαίνει με πολλούς επεξεργαστές κειμένου, τότε είναι πολύ πιθανό να βρείτε τα αρχεία σας διασκορπισμένα στο δίσκο.

Με τη βοήθεια της APPEND το πρόγραμμα θα αλλάξει το όνομα του παλιού αρχείου στο παλιό directory και στη συνέχεια θα γραφτεί μια νέα έκδοση του αρχείου στο τρέχον directory.

Επειδή η παλιά και η νέα έκδοση βρίσκονται σε διαφορετικά directories, ίσως να νομίζετε ότι κάτι δεν πάει καλά, όμως ο υπολογιστής θα σκεφτεί ότι όλα είναι ικανοποιητικά.

Η δύναμη της APPEND αυξήθηκε σημαντικά στην έκδοση 4.0 του DOS. Για παράδειγμα, οι APPEND /X:ON και APPEND /X:OFF, ξεκινούν και σταματούν αντιστοίχα την αναζήτηση εκτελεσίμων (.COM, .EXE και .BAT) αρχείων και αρχείων δεδομένων. Στο DOS 3.x η APPEND ψάχνει μόνο για αρχεία δεδομένων. Επίσης, οι APPEND /PATH:ON και APPEND /PATH:OFF, λένε αντιστοίχα στο DOS να ψάξει ή να μην ψάξει για αρχεία, όταν το πρόγραμμα δίνει ένα full directory και path name. Ακόμη, με την APPEND /E, μπορεί να αποθηκεύσει τη λίστα της APPEND στο DOS environment.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Βεβαίως, όσο χρήσιμες κι αν είναι οι εντολές ASSIGN, JOIN, SUBST και APPEND δεν μπορούν να λύσουν όλα τα προβλήματα. Δεν μπορείτε για παράδειγμα, να τις χρησιμοποιήσετε για να ξεπεράσετε το πρόβλημα της δίσκετας κλειδί που ζήτηνε πολλά προστατευμένα προγράμματα.

Η ASSIGN και η APPEND είναι memory resident προγράμματα. Αν εγκατασταθούν μια φορά στη μνήμη, χρησιμοποιούν για τον εαυτό τους ένα μικρό κομμάτι της, μειώνοντας τη συνολική διαθέσιμη μνήμη για άλλα προγράμματα. Οι απαιτήσεις τους είναι σχετικά μικρές (περίπου 1800 και 1400 bytes αντιστοίχα), συγκρινόμενες με κάποια άλλα memory resident προγράμματα που απαιτούν πολύ περισσότερη μνήμη. Ωστόσο όμως θα μπορούσε να δημιουργήσει πρόβλημα στην περίπτωση που οι εφαρμογές σας χωρίς την εκτέλεση αυτών των εντολών, έχουν ακριβώς τη μνήμη που χρειάζονται.

Οι τέσσερις εντολές που παρουσιάστηκαν, μπορούν να σας βοηθήσουν να υπερβείτε διάφορους περιορισμούς σχεδιασμού που υπάρχουν σε κάποια πακέτα software. Θα πρέπει όμως να θυμάστε ποιες άλλες εντολές να αποφεύγετε όταν τις χρησιμοποιείτε, ποια drives ή subdirectories έχετε δημιουργήσει και πώς αντιδρά το σύστημα στα προγράμματα σας.

Αννα Αργυροπούλου



SOUTHEASTERN COLLEGE

Governed by the American College of Southeastern Europe
Established in the Commonwealth of Massachusetts, U.S.A.

Π Ρ Ο Σ Κ Λ Η Σ Η

ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΙΤΗΣΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΚΑΤΑΤΑΞΕΩΣ ΓΙΑ ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

Το SOUTHEASTERN COLLEGE, το μεγαλύτερο τριτοβάθμιο Αμερικανικό Κολλέγιο στην Ευρώπη, προκειμένου να επιλέξει τους πρώτους είς σπουδαστές του, για την 7η ακαδημαϊκή του περίοδο 1989-90, ανακοινώνει την έναρξη της διαδικασίας για υποβολή αιτήσεων, γραπτές εξετάσεις κατατάξεως και προφορικές συνεντεύξεις.

Λόγω του περιορισμένου αριθμού των προσφερομένων θέσεων, θα τηρηθεί απόλυτη προτεραιότητα. Τονίζεται ότι το SOUTHEASTERN COLLEGE στη διαδικασία επιλογής του δεν κάνει διάκριση των υποψηφίων με βάση το χρώμα, τη θρησκεία ή το φύλο.

ΟΙ ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΕΙΝΑΙ:

A. ΠΛΗΡΗΣ ΤΕΤΡΑΕΤΗΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ.

ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - BUSINESS ADMINISTRATION

Accounting (Λογιστική), Computer Information Systems, Economics, Fashion Merchandising (Διοίκηση Επιχειρήσεων Ετοιμου Ενδύματος), Finance, General Business Administration, Human Resources Management (Διαχείριση Ανθρώπινων Πόρων), Risk Analysis and Insurance, Actuarial Science (Ασφαλιστικά Θέματα), Shipping (Ναυτιλιακά), Technical Management, Marketing, Management

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Computer Science - Computer Hardware and Digital Electronics

ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Βιολογία, Επιστήμη Τροφίμων, Επιχειρησιακή Έρευνα, Περιβαλλοντολογική Επιστήμη (Environmental Science), Μαθηματικά, Στατιστική, Φυσική, Χημεία.

ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Φιλοσοφία, Αγγλική Φιλολογία, Ιστορία Τέχνης, Αρχαιολογία, Κλασικές Σπουδές, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Ευρωπαϊκές Σπουδές (Γαλλική, Γερμανική, Ιταλική, Ισπανική, Πορτογαλλική, Ολλανδική Γλώσσα και Πολιτισμός), Δημοσιογραφία (Έντυπη, Ηλεκτρονική, Πολιτική), Δημόσιες Σχέσεις.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Οικονομικά, Κοινωνιολογία, Πολιτικές Επιστήμες και Διεθνείς Σχέσεις, Γενική Ψυχολογία, Παιδοψυχολογία, Κοινωνική Ανθρωπολογία, Ιστορία.

ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ (ΕΚΦΡΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ) ΤΕΧΝΕΣ

Θέατρο, Χορός, Μουσική, Μουσικό Θέατρο, Ζωγραφική, Γλυπτική, Φωτογραφία, Διακόσμηση, Σχεδιασμός Κοσμήματος, Έπιπλο και Διακόσμηση, Γραφικές Τέχνες, Διαφήμιση, Βιομηχανικός Σχεδιασμός.

B. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ BOSTON UNIVERSITY, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΤΡΙΩΝ ΕΤΩΝ.

BUES - ENGINEERING

Aerospace (Αεροναυπηγική), Biomedical Engineering, Electrical Engineering, Mechanical Engineering, Manufacturing Engineering (Μηχανική Βιομηχανικής Παραγωγής), General Architectural (Αρχιτεκτονική), Systems Engineering.

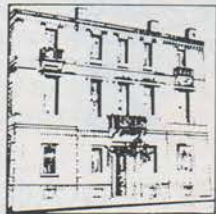
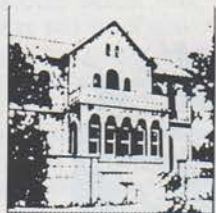
Γ. ΠΡΟΪΑΤΡΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΙΑΤΡΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΕΞΙ ΕΞΑΜΗΝΩΝ.

Δ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΒΑΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (PBS), ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΔΥΟ ΕΤΩΝ.

Πρόγραμμα Αγγλικής γλώσσας και Γενικών Επιστημών.

Το SOUTHEASTERN COLLEGE είναι affiliate member του American Society for Engineering Education και του American Council on Education.

Το SOUTHEASTERN COLLEGE λειτουργεί στην Ελλάδα σαν Εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών ΝΔ 9/9 10 1935.



ΓΡΑΦΕΙΑ ΒΟΣΤΩΝΗΣ 251 Newbury St. Boston MA 02116 Τηλ 617 262 8776 FAX 617 262 8981

ΓΡΑΦΕΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ Αμερικής και Βαλκανίων 18 Αθήνα 106 71 Τηλ 36 15 563 36 43 405 36 02 056 FAX 36 02 055

ΜΕΤΡΟΠΟΛΙΤΑΝ ΣΕΝΤΕΡ Αράκλειο 8 και Ένυφαντος Αθήνα Τηλ 32 50 985 32 50 798

ΣΑΜΠΟΥΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ (Α) Γαλαξίας 53 Κηφισία Τηλ 80 78 313 80 70 252 (Β) Έμμ. Μπενεακή 36 Κηφισία Τηλ 80 70 460 (Γ) Δελφινιστή 11 Κηφισία Τηλ 80 12 218 (Δ) Υδρας και Εσπερου Κηφισία Τηλ 80 75 018 (Ε) Λ. Κηφισίας 299 και Έμμ. Μπενεακή Τηλ 80 82 213

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΓΙΑ
AMSTRAD 1512/1640
IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ
SPECTRUM, AMSTRAD 464/6128
 ΟΛΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΜΕ ΓΡΑΠΤΕΣ ΟΔΗ-
 ΓΙΕΣ. ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ. ΤΑ ΠΡΟ-ΠΟ
 ΤΥΠΩΝΟΝΤΑΙ ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ.

COMPUTER ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΔΟΥΛΕΙΑ!!!



ΕΝΑ ΠΡΟΦΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ
 ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΟ ΠΡΩΘΥΠΟΥΡΓΙΚΟ
 ΓΡΑΦΕΙΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΟΥΛΗ.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΟΝ COMPUTER ΣΑΣ,
 ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ. ΙΔΑΝΙΚΟ
 ΓΙΑ 'ΑΓΟΝΙΩΔΗ' ΧΕΙΜΩΝΙΑΤΙΚΑ ΒΡΑΔΙΑ.

ΓΙΑ
 IBM PC/XT/AT
 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 AMSTRAD 1512/1640

COSMON
 software

ΠΡΩΘΥΠΟΥΡΓΟΣ
 ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΔΡΧ. 1850

ΓΙΑ
 IBM PC/XT/AT
 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 AMSTRAD 1512/1640

**21
 BLACKJACK**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΓΙΑ
 IBM PC/XT/AT
 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 AMSTRAD 1512/1640

**ΠΡΟ-ΠΟ
 SUPER 1**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΓΙΑ
 IBM PC/XT/AT
 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 AMSTRAD 1512/1640

**ΠΡΟ-ΠΟ
 SUPER 2**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΝΑ
 ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ. ΑΚΤΥΠΗΤΟ
 ΑΝ ΣΥΝΔΙΑΣΘΕΙ ΜΕ ΤΟ SUPER ΠΡΟ-ΠΟ 2.

ΑΝ ΤΟ SUPER ΠΡΟ-ΠΟ 1 ΣΑΣ ΕΔΩΣΕ
 12αρια & 13αρια ΤΩΡΑ, ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ SUPER
 ΠΡΟ-ΠΟ 2 ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ...ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ!

COSMON
 software

ΠΛ. ΠΑΤΡΙΑΡΧΟΥ & ΣΑΡΔΕΩΝ 1
 Ν.ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ 14341
 ΤΗΛ. 25.10.788, 25.18.780

(ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ
 Ή ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ:
 25.10.788, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΕΣ ΩΡΕΣ)

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ

ΑΘΗΝΑ : Civildata, Βιβλ. Παπασωτηρίου, Microlab, Data Shop, Computer για σενα, Data
 Format, MB Computers, Technoland, Ελ. Κουμανη, Computer Support, Computer Market 2,
 MINION, Magnet, Di Micro, Eva Computers, Athens Computer Center. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
 Memory Hellas (κ. διαθεση, τηλ 54.51.55). ΠΑΤΡΑ : Εμπειρογνομων, On Line, Infosys-
 tem, Computer Practica. ΚΑΙ : Micropolis (Κορινθος), Microland (Λαμια), Megapower
 (Τρικαλα), The Computer House (Κερκυρα), Κ. Η/Υ Βιοιου (Νεαπολη Κοζανης), Νικολαιδης
 (Πτολεμαϊδα), Μηχανοργανωση (Γιαννιτσα), Μηχανοργανωση Εβρου (Ορεστιαδα),
 Horaizon (Συρος), Παπαδοπουλος (Ξαθη), Μιχαλοπουλος (Αιγιο), Φλωρος (Μεσολογγι).



▶ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ,
 ΣΕ 2 ΗΜΕΡΕΣ: ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ 25.10.788.
 ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΤΑΧΥΔΡΟΜΟ.

Η στηλη αυτη εχει σαν σκοπο να σας βοηθησει να δουλεψετε πιο αποδοτικα με τον υπολογιστη σας. Καθε μηνα θα σας δινει μικρες και χρησιμες ρουτινες με τις οποιες θα μπορεσετε να ξεπερασετε καποιους περιορισμους που δινει το λειτουργικο συστημα και να λυσετε τα οποια προβληματα σας δημιουργηθηκαν στο παρελθον. Επιπλεον θα προσπαθησει να "φωτισει" ολα τα σκοτεινα σημεια του MS-DOS και να σας δειξει πως θα το χρησιμοποιησετε πιο αποδοτικα.

Οι ρουτινες που θα δινονται καθε μηνα θα ειναι ειτε batch files (αρχεια κειμενου με την επεκταση .BAT), ειτε μικρα προγραμματα σε γλωσσα basic και assembly. Τα προγραμματα σε γλωσσα assembly ειναι πολυ απλο να τα περασετε. Αρκει να εχετε το προγραμμαεργαλειο DEBUG που συνοδευει το DOS. Για τα προγραμματα σε basic μπορειτε να χρησιμοποιησετε ειτε μια εκδοση της GW-BASIC, ειτε μια basic με ενσωματωμενο compiler.

ΜΑΓΙΚΑ ΜΕ ΤΟ MS-DOS

ΝΟΙΩΣΑΤΕ ΠΟΤΕ ΟΤΙ ΧΑΘΗΚΑΤΕ ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ DOS; ΜΗΠΩΣ ΘΕΛΗΣΑΤΕ Ν' ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΕΜΠΟΔΙΣΕ ΤΟ DOS; ΑΝ ΝΑΙ ΤΟΤΕ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΡΘΡΟ.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΑΡΧΕΙΩΝ

Ναι καλα καταλαβατε! Το θεμα αυτου του μηνια αφορα το πως θα ασφαλισετε τα αρχεια σας απο ξενα ματια και ... χερια. Το θεμα της ασφαλειας του MS-DOS ειναι μια πονεμενη ιστορια. Με λιγα λογια μπορουμε να πουμε οτι δεν εχει καθολου ασφαλεια. Αν αφηνετε φιλους και γνωστους να χρησιμοποιουν τον υπολογιστη σας, μπορει χωρις να το θελουν, να σβησουν καποια βασικα για εσας αρχεια, ν' αλλαξουν καποια αρχεια κειμενου ή ακομη και να κανουν format τον σκληρο σας δισκο. Τα προγραμματα που θα σας δωσουμε προσπαθουν να προλαβουν ολες αυτες τις καταστροφες.

ΠΡΟΛΑΒΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ FORMAT ΚΑΙ ΤΟ ΣΒΥΣΙΜΟ

Ο πιο ευκολος τροπος ν' αποφυγετε ενα ανεπιθυμητο format ειναι να μετονομασετε το προγραμμα FORMAT.COM, ετσι ωστε ουτε εσεις ουτε και κανενας αλλος να μπορει να τη χρησιμοποιησει

κατα λάθος. Για σιγουρία θα πρέπει να το κάνετε τόσο στο directory του σκληρού δίσκου που βρίσκεται η εντολή όσο και σε όλες τις δισκετες που περιέχουν αυτή την εντολή. Ονομάστε την εντολή όπως θέλετε. Φροντίστε όμως να κρατήσετε δύο βασικούς κανόνες. Ο πρώτος είναι ότι πρέπει να είστε σε θέση να θυμάστε το καινούριο όνομα και ο δεύτερος είναι ότι κάποιος τρίτος δεν θα πρέπει να μπορεί να αναγνωρίσει την εντολή από το όνομα της. Για να την μετονομάσετε για παράδειγμα σε XXX.COM θα έπρεπε να γράψετε το εξής:

```
REN FORMAT.COM XXX.COM
```

Είναι καλή ιδέα να μετακινήσετε την εντολή από το directory του DOS που πιθανόν να βρίσκεται σε κάποιο ειδικό directory που θα δημιουργήσετε.

Αφού αλλάξετε το όνομα της εντολής FORMAT.COM, δημιουργήστε ένα batch file το οποίο μπορείτε να ονομάσετε FORMAT.BAT (προγραμμα 1). Το αρχείο αυτό εκτελεί τη λειτουργία του format, αλλά ταυτόχρονα δίνει σε όποιον το χρησιμοποιεί πολλές δυνατότητες να διακοψει την διαδικασία πριν γίνει κάποια ζημία. Το πρόγραμμα 1 θεωρεί ότι το FORMAT.BAT και το XXX.BAT βρίσκονται στο ίδιο directory.

Από τη στιγμή που τοποθετήσετε το FORMAT.BAT κανείς δεν μπορεί να κάνει κατά λάθος format το σκληρό σας δίσκο. Αν κάποιος το προσπαθήσει, η διαδικασία απλά θα σταματήσει εμφανίζοντας αναλόγο μήνυμα. Αν ο σκληρός σας δίσκος δεν έχει το όνομα C ή αν έχετε δύο σκληρούς δίσκους, θα πρέπει να κάνετε τις αναλογές αλλαγές στο batch file. Για να κάνετε format στο floppy A θα πρέπει να μετακινηθείτε στο drive που βρίσκεται το αρχείο FORMAT.BAT και να δώσετε FORMAT A. Προσεξτε ότι δεν πρέπει να δώσετε τον χαρακτήρα : (ανω και κάτω τελεία) μετά το όνομα του drive.

Για να προστατευτείτε από τυχαίο σβυσίμο αρχείων θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή του DOS, ATTRIB.EXE ως εξής:

```
ATTRIB +R όνομα αρχείου
```

Με αυτόν τον τρόπο το αρχείο δεν θα μπορεί να σβηστεί. Αν θέλετε να κάνετε κάποιες αλλαγές στο αρχείο τότε μπορείτε να αφαιρέσετε την προστασία δίνοντας

```
ATTRIB -R όνομα αρχείου
```

Ο τρόπος αυτός έχει δύο μειονεκτήματα. Το πρώτο αφορά το γεγονός ότι αν έχετε πολλά αρχεία που θέλετε να προστατεύσετε και αυτά βρίσκονται σκορπισμένα στο δίσκο ή σε δισκετες, τότε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή ATTRIB για κάθε ένα από αυτά. Το δεύτερο μειονέκτημα προκύπτει όταν θέλετε να κάνετε πολλές αλλαγές σε ένα αρχείο που προστατεύσατε με αυτόν τον τρόπο.

Μια άλλη λύση στο πρόβλημα είναι να μετονομάσετε τις εντολές COPY, DEL και ERASE. Ετσι μόνο εσείς θα ξέρετε με ποιο τρόπο θα σβησετε ή θα αντιγράψετε ένα αρχείο. Για παράδειγμα θα μπορούσατε να ονομάσετε τις εντολές MOVF (MOVE File), UND (UNDO) και CANCL (CANCeL). Αν κάποιος προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει μια από αυτές τις τρεις εντολές θα εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή το μήνυμα "Bad command or filename".

Το πρόβλημα με αυτόν τον τρόπο είναι ότι για να γίνει η μετονομασία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η εντολή REN του MS-DOS. Η εντολή αυτή λειτουργεί μόνο με αρχεία. Οι COPY, DELETE και ERASE δεν είναι αρχεία, αλλά εσωτερικές εντολές που βρίσκονται μέσα στο αρχείο COMMAND.COM. Για να αλλάξουν τα ονόματα των εντολών αυτών θα πρέπει να "μπείτε" μέσα στο αρχείο COMMAND.COM, να βρείτε σε ποιο σημείο του βρίσκονται και να τοποθετήσετε στη θέση τους τα

```
ECHO OFF
CLS
ECHO .....
ECHO ΠΡΟΣΟΧΗ...Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ FORMAT ΘΑ
ECHO ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΣΑΣ!
ECHO .....
IF "%1" == "" GOTO END
IF "%1" == "c" GOTO END
IF "%1" == "C" GOTO END
%1:
DIR/W
ECHO .....
ECHO ΘΕΛΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΣΤΗ
ECHO ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ FORMAT ΓΙΑ ΤΟ DRIVE
ECHO ΑΥΤΟ; ΑΝ ΝΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟ,
ECHO ΑΛΛΙΩΣ ΠΑΤΗΣΤΕ CTRL-C.
ECHO .....
PAUSE
C:\
REM (ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΓΡΑΜΜΗ
REM ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΤΟ DRIVE ΚΑΙ ΡΑΤΗ
REM ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΤΟ BATCH FILE)
XXX %1
GOTO END1
:END
ECHO ΣΥΓΝΩΜΗ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΩ
:END1
```

Πρόγραμμα 1

```
1 A:\DEBUG COMMAND.COM {ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ
ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ -}
2 -S CS:100 FFFF 'COPY'
3 XXXX:4D48
4 XXXX:8488
5 -E4D48 4D 4F 56 46
6 -E8488 4D 4F 56 46
7 -S CS:100 FFFF 'DEL'
8 XXXX:4D32
9 XXXX:8472
10 -E4D32 55 4E 44
11 -E8472 55 4E 44
12 -S CS:100 FFFF 'ERASE'
13 XXXX:4D29
14 XXXX:8469
15 -E4D48 43 41 4E 43 4C
16 -E8488 43 41 4E 43 4C
17 -W {ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΑΥΤΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ
ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΤΟ DRIVE}
18 -Q
```

Σχήμα 1

δικά σας ονόματα (δηλαδή να αλλάξετε τα αντίστοιχα bytes). Για να γίνει αυτό υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι η χρησιμοποίηση κάποιου προγράμματος εργαλείου για το δίσκο, όπως είναι τα Norton Utilities. Σ' αυτήν την περίπτωση το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ψάξετε τα συγκεκριμένα ονόματα και να τα αντικαταστήσετε με τα δικά σας, προσεχόντας όμως ο αριθμός των χαρακτήρων του νέου ονόματος να είναι ίδιος με τον αριθμό των χαρακτήρων του παλιού

ΘΕΜΑ

ονοματος. Επίσης προσεξτε να μην χρησιμοποιησετε το ονομα καποιας υπαρχουσας εσωτερικης ή εξωτερικης εντολης του DOS ή καποιο ονομα που θα χρησιμοποιουσατε για ενα δικο σας αρχειο.

Στη συνεχεια θα περιγραφουν αναλυτικα τα βηματα τα οποια θα πρεπει ν' ακολουθησετε. Τα βηματα αυτα περιγραφονται και στο σχημα 1.

Πρωτα απ' ολα πρεπει να κανετε format σε μια δισκετα χρησιμοποιωντας την παραμετρο /S (η οποια μεταφερει το συστημα σε μια δισκετα. Δωστε FORMAT/S ή XXX/S αν εχετε αλλαξει το ονομα της εντολης. Στη συνεχεια αντιγραψτε το προγραμμα DEBUG.COM στην καινουρια δισκετα. Καντε εναν ελεγχο και σιγουρευτειτε οτι στο directory της δισκετας περιλαμβανονται τα αρχεια COMMAND.COM και DEBUG.COM. Για να δουλεψετε θα πρεπει να μετακινηθειτε στο drive που περιεχει τη δισκετα (πρεπει οπωσδηποτε να το κανετε αυτο για να μην καταστρεψετε το σκληρο σας δισκο). Στη συνεχεια πληκτρολογηστε τα δεδομενα οπως τα βλεπετε στο σχημα 1. Μην πληκτρολογησετε τα νομερα των γραμμων, ουτε τα σχολια που βρισκονται αναμεσα στα αγγιστρα ({}).

Στις γραμμες 2, 5, 6, 7, 10, 11, 12 και 15 ως 18, ο Debug θα σας δωσει το prompt (δηλαδη την παυλα, -). Πληκτρολογηστε τα υπολοιπα και πατηστε Enter. Οι γραμμες 3, 4, 8, 9, 13 και 14 εμφανιζονται απο τον Debug κι ετσι δεν χρειαζεται να τις περασετε. Τα XXXX που βλεπετε στο σχημα δεν θα εμφανιστουν ετσι αλλα με μορφη δεκαεξαδικων αριθμων, οι οποιοι ειναι διαφορετικοι για καθε εκδοση του λειτουργικου συστηματος. Οι αριθμοι που ακολουθουν το XXXX, διαφερουν σε καθε εκδοση του DOS. Αυτους τους αριθμους πρεπει να προσεξετε και να τους χρησιμοποιησετε οπως αυτοι θα εμφανιστουν στην οθονη σας. Για παραδειγμα ας θεωρησουμε οτι οι γραμμες 3 και 4 εμφανιζονται ως εξης:

XXXX:3C42

XXXX:8408

Σ' αυτην την περιπτωση οι γραμμες 5 και 6 θα πρεπει να εχουν τη μορφη:

-E3C42 4D 4F 56 46

-E8408 4D 4F 56 46

Παρομοια θα πρεπει να ενεργησετε και για τις γραμμες 10, 11, 15 και 16. Το 3C42 ειναι η θεση μνημης που βρισκεται η λεξη COPY και τα νομερα 4D 4F 56 46 ειναι οι δεκαεξαδικοι ASCII χαρακτες της λεξης MOVF. Το W γραφει τα νεα δεδομενα στο αρχειο COMMAND.COM και το Q σας βγαζει πισω στο DOS.

Στη συνεχεια φορτωστε ξανα το DOS και σιγουρευτειτε οτι οι εντολες με τα καινουρια ονοματα λειτουργουν κανονικα. Αν κατι δεν παιει καλα φορτωστε ξανα το DOS και αρχιστε παλι τη διαδικασια απο την αρχη. Αν ολα πανε καλα φροντιστε να κρατησετε ενα COMMAND.COM που δεν ειναι αλλαγμενο σε καποια δισκετα.

Χρηστος Πιγκας

Αν εχετε οποιαδηποτε απορια σχετικα με το MS-DOS και τα PC γενικότερα, μη διστασετε να μας γραψετε. Για καθε προβλημα υπαρχει παντα μια λυση και εμεις μπορουμε να σας βοηθησουμε.

Επίσης αν εχετε βρει καποιες λυσεις σε διαφορα προβληματα η εχετε γραψει μικρες βοηθητικες ρουτινες, γραψτε μας για να τις μοιραστητε με αλλους χρηστες.

IONIA COMPUTER CENTER

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ Ν. ΙΩΝΙΑ ΟΤΙ ΠΙΟ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ COMPUTERS**

32 BIT COMPUTERS

AMIGA B2000
AMIGA 500
ATARI 1040 STFM
ATARI 520 STFM
ACORN ARCHIMEDES 3000



PERSONAL COMPUTERS

SCNEIDER EUROPC XT
SCHNEIDER AT
ATARI PC
PC, COMPATIBLES



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

DIGI VIEW GOLD V4.0 (NEO)
AMIGA SAMPLERS
AMIGA MIDI INTERFACES
AMIGA 2 MB MEMORY EXPANSION
(EXTERNAL)
AMIGA 2 MB MEMORY EXPANSION
(INTERNAL)
AMIGA GENLOCKS
HARD DISKS (AMIGA, PC)
COLOR MONITOR COMMODORE 1084P
COLOR MONITOR PHILIPS CM 8833 STEREO
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR, CITIZEN



ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΠΟΣΤΕΛΟΥΜΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

Λ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 269 - IONIA CENTER - ΤΗΛ. 2776751



ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ 6128

Η ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΑΠΑΙΤΕΙ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΕΙΔΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΚΕΤΩΝ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΠΑΡΕΧΟΥΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΠΛΟΠΟΙΟΥΝ ΣΕ ΜΕΓΑΛΟ ΒΑΘΜΟ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ. ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΜΕ ΕΝΑ ΤΕΤΟΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD 6128 ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΠΙΔΑ ΟΤΙ ΘΑ ΑΦΥΠΝΙΣΟΥΜΕ ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΤΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΣΑΣ ΕΝΣΤΙΚΤΟ.

Σε αυτό το τεύχος σας παρουσιάζουμε ένα πρόγραμμα το οποίο μπορεί άνετα να αποτελέσει εργαλείο έκφρασης των... καλλιτεχνικών σας εξαρσεων οι οποίες καιρο τώρα καταπιεζονται και δεν αφηνονται να ελθουν στην επιφάνεια και να... μεγαλοουργησουν.

Για τη σχεδίαση των καλλιτεχνικών δημιουργημάτων σας θα χρησιμοποιήσετε το γνωστό και αγαπημένο σας joystick. Επίσης έχετε στη διάθεση σας τις παρακάτω λειτουργίες:

Fire Button: Εναρξη σχεδίασης γραμμής
Fire Button (δευτερη φορα): Τελος σχεδίασης γραμμής
B: Προσωρινη διακοπη στη σχεδίαση γραμμής
E: Τελος σχεδίασης τμηματος
S: Σχεδίαση νεου τμηματος
F: Τελος εικονας
Z: Ενεργοποίηση λειτουργίας FILL
1,2,3: Επιλογή χρωματος για τη λειτουργία FILL

Απο τη στιγμή που έχει ορισθεί η αρχή μιας γραμμής, μπορείτε με τη βοήθεια του κερσορα να τη μετακινήτε πάνω στην οθόνη προκειμένου να αποφασίσετε τη θέση στην οποία τελικά θα την τοποθετήσετε.

Πατώντας το fire button, "φιζαρετε" την γραμμή στη θέση που επιθυμείτε. Το πρόγραμμα είναι εξαιρετικά πρακτικό

στη χρήση και θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε DATA FILES με σχέδια δυο διαστάσεων.

Αυτα μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιηθούν απο ειδικα προγραμματα επεξεργασιας εικονων προκειμενου να μετακινηθουν πανω στην οθονη, να περισταφρουν κ.λ.π.

Τετοια προγραμματα θα παρουσιασουμε τους επομενους μηνες.

```

10 REM
11 REM --- DRAWING PROGRAM --
13 REM
100 X=320:Y=200
110 GOSUB 1100
120 GOSUB 1500
130 GOSUB 1600
135 GOSUB 3500
140 GOSUB 180
150 GOSUB 230
160 GOSUB 340
170 GOTO 140
178 REM
180 REM --- CURSOR --
182 REM
190 X1=X-CS:Y1=Y-CS:X2=X+CS:
Y2=Y+CS
200 MOVE X1,Y
205 DRAW X2,Y,1,1
210 MOVE X,Y1
215 DRAW X,Y2,1,1
217 K$=INKEY$:IF K$="Z" THEN
GOSUB 4000
220 RETURN
228 REM
230 REM --- MOVE CURSOR --
232 REM
240 Y3=Y:X3=X
250 IF JOY(0)=0 THEN 310
260 IF JOY(0)=1 THEN Y=Y+SS:
GOTO 310
270 IF JOY(0)=2 THEN Y=Y-SS:
GOTO 310
280 IF JOY(0)=4 THEN X=X-SS:
GOTO 310
290 IF JOY(0)=8 THEN X=X+SS:
GOTO 310
310 MOVE X3,Y2
320 DRAW X3,Y1,1,1
325 MOVE X1,Y3
326 DRAW X2,Y3,1,1
330 RETURN
338 REM
340 REM --- LINE MANIPULATION --
342 REM
350 A$=INKEY$
355 IF A$="" AND JOY(0)16 THEN
IF FL=0 THEN RETURN
370 IF JOY(0)=16 AND JY=1 THEN
JY=2: LOCATE 1,1:PRINT"S":GOSUB
3000:GOTO 430
380 IF JOY(0)=16 AND JY=2 THEN
JY=1:LOCATE 1,1:PRINT"F":GOSUB
3000:GOTO 460
390 IF A$="B" THEN JY=1:GOTO 450
400 IF A$="E" THEN SE=1:JY=1:
GOTO 460
410 IF FL=0 THEN RETURN
420 GOTO 650
430 X1=X:Y1=Y
440 FL=1:RETURN
450 FI=1
460 XF=X:XF=Y
480 MOVE X1,Y1
485 DRAW XF,YF
490 NPTS=NPTS+1:NA=NA+1:LI=LI+
1:LB=LB+1
500 XP(NA)=XF:YP(NA)=YF
510 XP(NA-1)=X1:YP(NA-1)=Y1
560 LN(1,LB)=NA-1
570 LN(2,LB)=NA
580 IF FI=1 THEN NA=NA+1:FI=0
590 IF SE=1 THEN S1=S1+1:S(1,S1)=
LPTS-L1:S(2,S1)=NPTS1:S(3,S1)=0:
GOTO 690
630 FL=0:RETURN
640 FL=0
648 REM
650 REM --- DRAW LINA --
652 REM
660 MOVE X,Y
665 DRAW X1,Y1,1,1
670 MOVE X,Y
675 DRAW X1,Y1,1,1
680 RETURN

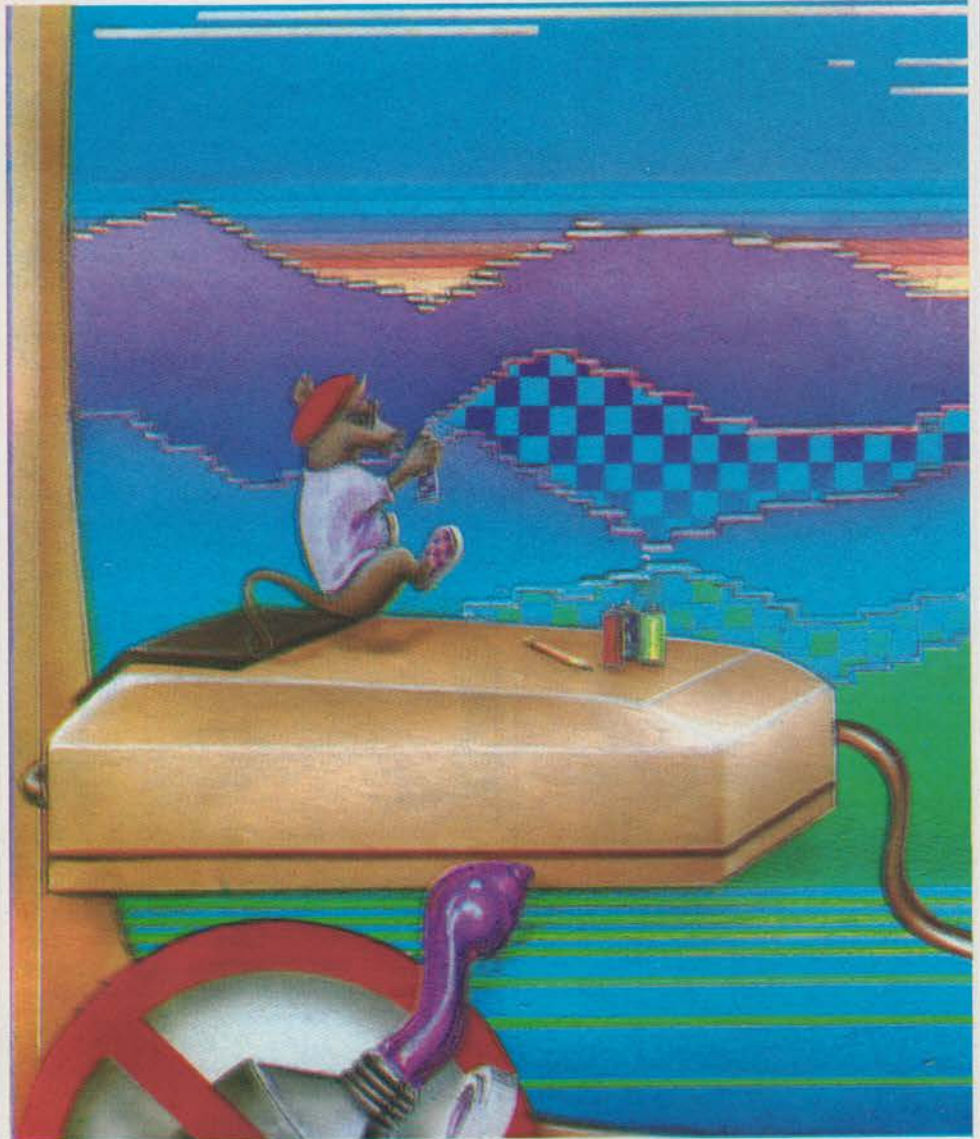
```


PROGRAMMING

```

690 REM
710 FOR I=S(1,S1) TO S(2,S1)
730 MOVE XP(LN(1,I)),YP(LN(1,I))
735 DRAW XP(LN(2,I)),YP(LN(2,I)),1,0
740 NEXT I
750 K$=INKEY$:LOCATE 1,2:
PRINT "ANOTHER SEGMENT?"
755 IF K$"F" AND K$"S" 750
757 LOCATE 1,2:PRINT""
770 IF K$"F" THEN 800
780 LI=0:FL=0:SE=0:NA=NA+1
790 RETURN
798 REM
800 REM --- SAVE DATA --
802 REM
810 OPENOUT N$
840 WRITE9,NA
850 FOR I=1 TO NA
860 WRITE9,XP(I)
870 WRITE9,YP(I)
880 WRITE9,LB
890 FOR I=1 TO LB
900 WRITE9,LN(1,I)
910 WRITE9,LN(2,I)
920 WRITE9,S1
930 FOR I=1 TO S1
940 WRITE9,S(1,I)
950 WRITE9,S(2,I)
960 WRITE9,S(3,I)
965 NEXT I
970 CLOSEOUT
980 END
1100 REM
1104 REM --- FILE NAME --
1106 REM
1110 INPUT"DATA FILE NAME?"N$
1120 CLS
1125 RETURN
1500 REM
1505 REM --- SET VARIABLES --
1507 REM
1508 CS=2
1509 SS=2
1510 FL=0:NPTS=1:NA=1
1520 LB=0
1530 SE=0
1540 S1=0
1550 F1=0
1560 L1=0
1570 JY=0
1580 RETURN
1600 REM
1610 REM --- ARRAYS --
1620 REM
1630 DIM XP(500)
1640 DIM YP(500)
1650 DIM LN(2,500)
1660 DIM S(3,100)
1680 RETURN
2990 REM
2995 REM ---TIME DELAY--

```



```

2997 REM
3000 FOR I=1 TO 200:NEXT I:RETURN
3490 REM
3495 REM ---SET BOARD--
3497 REM
3500 LOCATE 13,1:PRINT"SKETCH
PROGRAM";
3510 LOCATE 1,24:PRINT"
FIRE=START/FINISH
LINE B=BREAK LINE"
3520 LOCATE 1,25:PRINT" F=FINISH
S=NEXT SEG END SEG"
3530 MOVE 0,50
3540 DRAW 640,50
3600 RETURN
3990 REM
4000 REM ---FILL ROUTINE--

```

```

4010 REM
4020 INK 2,3:INK 3,12
4030 K$=INKEY$
4040 IF K$="" THEN 4030
4050 IF K$="1" THEN FILL 1
4060 IF K$="2" THEN FILL 2
4070 IF K$="3" THEN FILL 3
4080 RETURN

```

Όπως είπαμε και στην αρχή, σε επόμενα τεύχη του περιοδικού θα σας δώσουμε μια σειρά από προγράμματα τα οποία θα σας δώσουν τη δυνατότητα να επεξεργαστείτε τις εικόνες που παρουσιάσαμε σε αυτό το τεύχος. Υπομονή λοιπόν!

Γιώργος Κοτσίρας

ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ TURBO PASCAL 5.0 & 5.5

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Michael Yester
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Μ. Γκιουρδας
ΣΕΛΙΔΕΣ: 695

Το βιβλίο αυτό σας βοηθάει να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές σας ικανότητες. Ο συνδυασμός του σταδιακού βοηθηματος εκμάθησης, και της περιεκτικής αναφοράς στις λειτουργίες της γλώσσας παρέχει πλήρη καλυψη της Turbo Pascal 5.5.

Βημα-βημα θα μαθετε να δημιουργείτε γρηγορα και ισχυρα προγράμματα. Το Χρήση και Εφαρμογές της Turbo Pascal θα σας διδάξει τη γλώσσα Pascal, πρωτοκόλλα και αυστηρές τεχνικές προγραμματισμού.



Περιεχει επισης πληθος προγραμμάτων-παραδειγμάτων, μια πλήρως κατανοητή αναφορά στις διαδικασίες και συναρτήσεις της γλώσσας, και μια ευχρήστη καρτα συντομης αναφοράς στα χαρακτηριστικά περιβαλλοντος της Turbo Pascal. Μαθετε πως να...

- Σχεδιάζετε ισχυρα προγράμματα σε Turbo Pascal
- Ελεγχετε τις λειτουργίες προγραμματισμού

- Διαχειριζετε αρχεία και καταλόγους
- Χρησιμοποιετε οθόνες κειμενου και γραφικών
- Χρησιμοποιετε την γλώσσα Assembly για να προσπελασετε ρουτίνες του BIOS και του DOS
- Αποκωδικοποιετε τα προγράμματα σας
- Χρησιμοποιετε την Turbo Pascal σε μονιμα στην μνημη (memory resident) προγράμματα.

Το βιβλίο απευθινεται στον καθένα που θελει να ασχοληθει με προγραμματισμο σε Turbo Pascal απο τους πιο αρχαιους εως τους πλεον προχωρημενους. Πρωταρχικος του σκοπος ειναι να εξηγησει πως λειτουργουν τα προγράμματα της Turbo Pascal και οχι να παρουσιασει ενα βιβλίο ετοιμων συνταγων και κανωνων.

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ DOS

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Jubb Robbins
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Μ. Γκιουρδας
ΣΕΛΙΔΕΣ: 705

Το βιβλίο αυτό έχει τώρα τη μορφή μιας νεας επεκτεταμένης εκδόσης της καθαρής, συγκροτημένης, ενημερωμένης παρουσίασης του DOS 3.3, 4 και των προηγούμενων εκδόσεων απο τα πρωτα βήματα των αρχαριων μεχρι τις προ-



χωρημένες τεχνικές των αναλυτων συστημάτων. Ο συγγραφεας διαθέτει πολυχρονη εμπειρία στην επίλυση πραγματικών προβλημάτων για να δημιουργήσει ενα εγχειριδίο που δεν θα πρέπει να λειπει απο κανένα χρηστή του DOS.

Το βιβλίο περιεχει επτα ενότητες, για την ευκολη προσπελαση απο χρηστες όλων των επιπεδων.

Η ενότητα 1, για τους αρχαιους, εισαγει στο μηχανικό και λογισμικό εξοπλισμο, ενω καλυπτει και τα βασικά των εργασιων με δισκετες του DOS.

Η ενότητα 2 ειναι μια αυτονομη παρουσίαση των λειτουργιων του DOS για δισκους και αρχεία, συμπεριλαμβανοντας τις πιο κοινες εντολες διαχειρισης αρχειων και πινακων αρχειων και τις αρχες χρησης σκληρων δισκων.

Η ενότητα 3 ολοκληρωνει τα βασικά με την καλυψη της χρησης του EDUN, της εκτυπωσης και της επικοινωνιας με άλλους υπολογιστες.

Η ενότητα 4 εισαγει προχωρημένες αρχες και τεχνικες για χρηστες που θελουν να εμβαθουν, με καλυψη αντικειμενων οπως:

- τα αντιγραφα ασφαλειας και η αναληψη απο καταστροφες
- οι επιλογες διαμορφωσης και εκκίνησης
- τα εναλλακτικά πληκτρολογία και συνολα χαρακτηρισων.

Η ενότητα 5 απευθινεται σε δυναμικούς χρηστες και αναλυτες συστημάτων με λεπτομερη αναλυση προχωρημενων εντολων και τεχνικων χρησης αρχειων ομαδων εντολων.

Περιλαμβάνονται πολλά πολυπλοκα παραδειγματα τετοιων αρχειων για:

- τη δημιουργία λιστων εντολων και οθονων υποβοηθησης
- την αποτελεσματικη χρηση δισκων RAM
- την εργασία με προγράμματα κοινής χρησης σε συστήματα πολλων χρηστων.

Η ενότητα 6 δειχνει πως να ξεπερασετε το φραγμα των 640 K, εκτελωντας το DOS με το Windows, και πως να χρησησιμοποιητε προγράμματα του DOS στο OS/2.

Η ενότητα 7 ειναι ενας ολοκληρωμενος, αλφαθητικος οδηγος εντολων.

Τελος το βιβλίο χωριζεται σε τρια μερη. Στο πρώτο μερος "Μαθαινωντας την Turbo Pascal" αναλυει - για τους μη πεπειραμενους χρηστες - ολη τη διαδικασία εγκαταστασης του μεταφραστη στον υπολογιστη καθώς και τη διαδικασία προγραμματισμου βημα-βημα.

Στο δευτερο μερος "Προγραμματισμος", δειχεται πως ο προγραμματισμος σε Turbo Pascal ειναι μια λογικη επεκταση του λειτουργικου συστηματος και επισημαινονται οι τροποι με τους οποιους μπορειτε να γραφετε προγραμματα που να χρησιμοποιουν και την Turbo Pascal και το DOS στο μεγαιστο του δυναμικου τους.

Στο τριτο μερος "Προχωρημενες τεχνικες προγραμματισμου", ειναι μια εισαγωγη σε ορισμενες απο τις προηγμενες εφαρμογες συστηματος που διαθετει η Turbo Pascal.

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΗΣ GW BASIC

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Χρηστος Κοιλιας
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ
ΣΕΛΙΔΕΣ: 330

Η Microsoft GW-BASIC ειναι μια απλη, ευκολη στη χρηση και στην εκμαθηση της γλωσσα προγραμματισμου, με εντολες που μοιαζουν με αγγλικά και μαθηματικους συμβολισμους.

Το βιβλιο αυτο αποτελεί το πληρες εγχειριδιο χρησης της BASICA για τους IBM PC η GW-BASIC για τους συμβατους προσωπικους υπολογιστες. Περιλαμβάνονται ολες οι διαταγες (commands), οι

εντολες (statements) και οι συναρτησεις (functions) της γλωσσας.

Η εκδοση της GW-BASIC ειναι η τελευταια 3.22, αλλα εχουν προστεθει και νεοτερα στοιχεια που αφορουν τους νεους τυπους οθονης VGA και MCGA.

Ακομη επισημαινονται ορισμενες μικρες διαφοροποιησεις που εχουν επιφερει οι OEM κατασκευαστες συμβατων υπολογιστων σε διαφορες εγκαταστασεις της γλωσσας.

Το βιβλιο περιλαμβάνει τρια μερη και ενα παραρτημα. Στο μερος Α' με τιτλο "Εισαγωγη" διευκρινιζεται η διαφορα του διερμηνευτη απο το μεταγλωτιστη, αναφερεται ο τροπος κλησης της BASIC, οι τροποι λειτουργιας της, η δομη των προγραμματων και πως αυτα δημιουργονται και διορθωνονται.

Στο μερος Β' αναπτυσσονται τα "Βασικα Στοιχεια" της γλωσσας, το χρησημοποιουμενο αλφαβητο, οι σταθερες, οι μεταβλητες, οι τελεστες και οι εκφρασεις. Το μερος Γ' με τιτλο "Αναφορα" παρουσιαζει και επεξηγει ολες τις εντολες και συναρτησεις της γλωσσας με αλβαβητικη σειρα. Τελος στο παραρτημα παρατιθονται ολα τα μηνυματα λαθων του διερμηνευτη με συντομη επεξηγηση.

Η ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ DOS

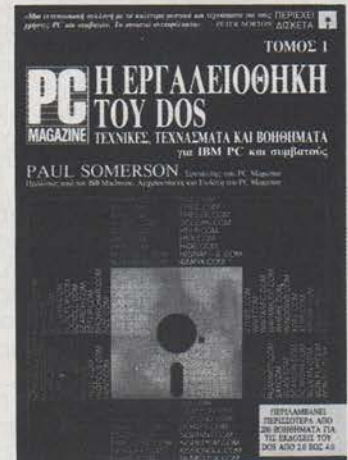
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Paul Somerson
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Κλειδαριθμος
ΣΕΛΙΔΕΣ: 612

Στο εγκυρο αυτο πακετο βιβλιου/προγραμματων θα βρειτε τροπους για να δαμασετε - χωρις κοπο - οποιοδηποτε συστημα χρησημοποιει DOS. Οι κοινοι χρησηστες θα γινουν ειδικοι, και οι ειδικοι θα φτασουν την αποδοση τους σε νεα υψη.

Το βιβλιο αντλει τις εντυπωσιακοτερες μεθοδους εμπειρων χρησητων απο το PC Magazine, (παραθετοντας σαφεις επεξηγησεις), και προσθετει μια καθολου ευκαταφρονητη ποσοτητα νεων τεχνασματων και ιδιοφυων συντομεισεων.

Σαν αποτελεσμα, προκυπτει η πιο χρησημη και ευληπτη συλλογη απο συμβουλες και μυστικα του PC και των συμβατων, που παρουσιαστηκε ποτε.

Το πακετο βιβλιου/προγραμματων καλυπτει ολες τις πλευρες που αφορουν τη δουλεια σας με τον υπολογιστη



και την προσαρμογη του συστηματος στις αναγκες σας.

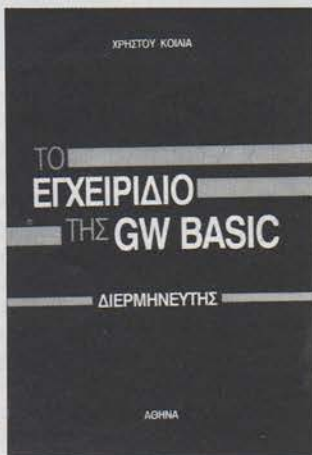
Στα κεφαλαια των 2 τομων του θα βρειτε:

- Μυστικα για δισκους και αρχια.
- Τροπους για να ελεγχτε ευκολα τις διαταγες του DOS.
- Τεχναςματα με το πληκτρολογιο και τους χαρακτηρες.
- Τροπους για να "δαμασετε" τον οδηγο ANSI.
- Προχωρημενες τεχνικες ομαδικων αρχιων (batch).
- Ταχυδακτυλουργιες με το περιβαλλον και την μνημη.
- Μυστικα των χρωματων και των οθωνων.

Θα μαθετε πως να αυξανετε την αποδοση του DOS, οπως ακριβως κανουν οι ειδικοι και να κανετε το συστημα σας να πεταιε στ'αληθεια.

Περιλαμβάνονται επισης και 200 ετοιμα προγραμματα σε δισκους, που σας προσφερουν πρωτοφανη ελεγχο του συστηματος σας. Τα πανισχυρα αυτα βοηθηματα αυτοματοποιουν τελειως τη διαχειριση των αρχιων και τη χρηση του σκληρου δισκου, σας δινουν τον ελεγχο της οθονης και του εκτυπωτη, και επιταχυνουν πρακτικα ολες τις λειτουργιες του υπολογιστη σας.

Περιλαμβάνουν χρησημα καθημερινα εργαλεια οπως ενα αναδυομενο ημερολογιο, εναν τηλεφωνικο επιλογεα, μια καρτελοθηκη, μια ατζεντα συναντησεων και μια αριθμομηχανη.





ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION

Σ' ΕΝΑ ΧΩΡΟ ΜΕ ΡΑΓΔΑΙΑ ΕΞΕΛΙΞΗ ΟΠΩΣ Ο ΧΩΡΟΣ ΤΟΥ ANIMATION Η AMIGA ΚΑΤΕΧΕΙ ΜΙΑ ΞΕΧΩΡΙΣΤΗ ΘΕΣΗ. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΕΡΑ Η AMIGA ΝΑ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΑ. ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟΦΕΙΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ANIMATION.



Η AMIGA συνεδεσε το ονομα της με τον χωρο του animation και της κινησης αντικειμενων και computer graphics σχεδον απο την αρχη της παρουσιας της. Τοσο διαφημιστικα οσο και ουσιαστικα ηταν και ειναι ο υπολογιστης με βασικο προσον του τον τρομερη ευχερεια χειρισμου γραφικων. Ομως οπως σχεδον σε καθε τομεα της εξελιξης των υπολογιστων ετσι και στο animation οι ταχυτητες ειναι πολυ μεγαλες. Ετσι απο την αρχη της παρουσιας του μηχανηματος μεχρι σημερα εχουν γινει μεγαλες προσπαθειες και προοδοι στην υποστηριξη του μηχανηματος με αναλογα προγραμματα και εφαρμογες.

Τα περισσοτερα απο τα πακετα προγραμματος επιτυχανουν την κινηση με την ταχυτατη διαδοχη μιας σειρας εικωνων που ειναι σχεδιασμενες ξεχωριστα και βρισκονται στην μνημη. Ειναι αυτο που ονομαζουμε frames. Με διαφορες μεθοδους τα δεδομενα των εικωνων αυτων συμπιεζονται ωστε να καταλαμβανουν μικρο χωρο μνημης. Ετσι χωρις τρομερες επεκτασεις του συστηματος μπορουν να "παιχθουν" μεγαλες σειρες απο frames σαν μια μορφη κινουμενων σχεδιων.

Αλλωστε και ο κινηματογραφος δεν ειναι παρα μια σειρα απο εικονες που προβαλονται με ταχυτητα περιπου 24 ανα δευτερολεπτο. Ετσι επιτυγχανεται η κινηση. Στα προγραμματα animation η ταχυτητα εναλλαγης των εικωνων μπορει να φθασει και τις 30 εως 50 το δευτερολεπτο. Ταχυτητα ιδιαιτερα ικανοποιητικη για real-time αποτελεσματα.

Μια δευτερη μεθοδος ειναι αυτη που στηριζεται σε μια σειρα πολυγωνων και σχηματων, που κινουνται στην οθονη αλλαζοντας σχημα και μορφη με βαση πολυπλοκες μαθηματικες συναρτησεις. Ενα κοινο σημειο αναφορας και για τις δυο μεθοδους ειναι η διαθεσιμη μνημη.



Ακομη και οταν η ταχυτητα ειναι ικανοποιητικη ο διαθεσιμος χωρος ειναι συνθηως περιορισμενος, αρα και ο χρονος που μπορει να διαρκεσει μια "ταινια" ειναι μικρος.

Αυτο σημαινει εξτρα κοστος με αποτελεσμα οι προσπαθειες βελτιωσης και επιτυχιας ενος προγραμματος να προσανατολιζονται στην δυνατοτητα μεγαλυτερου αριθμου εικωνων που να μπορουν να παιχθουν συγχρονως και χωρις ενδιαμεσα διαλειματα.

Μια τεχνικη που εξοικονομει μνημη ειναι αυτη της ελαττωσης των χρωματων στην παλετα του animation. Αυτο αφαιρει λεπτομερεια απο την οθονη αλλα προσθετει πολυτιμο χρονο, διαρκεια στο θεμα.

Ειδικα στην AMIGA τα προγραμματα του ειδους μπορουν να χωρισθουν και με βαση ενα αλλο κριτηριο: Το αν υποστηριζουν animation σε δυο η τρεις διαστασεις. Εξαρταται απο τις αναγκες σας σε ποια κατηγορια θα απευθυνθειτε. Παρουσιαζουμε παρακατω μια σειρα απο προγραμματα που μπορουν να ικανοποιησουν τις αναγκες σας ειτε αν ειστε ενας καλλιτεχνης ερασιτεχνης ειτε ενας επαγγελματιας του video.

DELUXE PAINT III

Ενα ονομα που για πολλους σημαινει το πρωτο πακετο ζωγραφικης που

είχαν στην AMIGA. Στην τελευταία του έκδοση III περιλαμβάνει και μια σειρά από δυνατότητες που μπαινουν καθαρά στον χώρο του animation.

Ετσι μια σειρά από αντικείμενα μπορούν να κινηθούν σε σημεία της οθόνης ενώ μπορούν να αποτελούν τμήματα ενός background φτιαγμένου με το αντίστοιχο πρόγραμμα ζωγραφικής. Οι τεχνικές που υποστηρίζονται είναι ευκόλες στην εκμάθηση και χρήση, όχι όμως και το τελειο εργαλείο που να δίνει την αίσθηση του βαθους και της κίνησης σε τρισδιάστατο χώρο. Ίσως ένα πολύ καλό εργαλείο για τον χομπιστά, με ελλείψεις όμως για τον επαγγελματία.

FANTAVISION

Ενας συνδυασμός 2-D γραφικών, κίνησης και ήχου. Ιδιαίτερα το τελευταίο μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο σε μια παρουσίαση. Το πρόγραμμα έχει την ικανότητα να υπολογίζει τις ενδιαμέσες θέσεις ενός αντικείμενου μεταξύ δύο ακραίων σημείων και να το μετακινεί αρμονικά από την μια στην άλλη. Μια τεχνική που γλυτώνει χρόνο στη δημιουργία και στον σχεδιασμό ενδιαμέσων frames. Η ικανότητα του όμως είναι περιορισμένη σε υψηλές αναλύσεις, πράγμα που αποκλείει εφαρμογές high-resolution και video (τουλάχιστον προς το παρόν). Προσόν του η ευκολία χειρισμού και η ταχύτητα.

THE DIRECTOR

Ενα διαφορετικό είδος προγράμματος με σκοπό το animation σε δύο διαστάσεις. Στην ουσία αποτελείται από μια σειρά εντολών (κατι σαν γλώσσα προγραμματισμού) που η κάθε μια εκτελεί και μια διαφορετική εργασία. Η χρήση του δεν είναι εύκολη για τον αρχάριο, περιλαμβάνει όμως μια σειρά πρωτότυπα εργαλεία όπως ελγχο του BLITTER με μια μόνο εντολή. Οι ιστορίες που μπορούν να δημιουργηθούν με τη βοήθεια του είναι αρκετά μεγάλης χρονικής διάρκειας περιοριζόμενες μόνο από τη μνήμη. Μπορεί να ελεγχτεί έτσι ακόμη και σειρά από δισκετες με frames, που να αποτελούν μια ολοκληρωμένη ιστορία. Από τα καλύτερα "εργαλεία" της κατηγορίας.



AEGIS ANIMATOR

Από τους πρωτοπόρους του είδους στην AMIGA. Με μια σειρά από μενού που ελεγχουν πλήρως κάθε εργασία του προγράμματος εξακολουθεί να είναι το σωστό εργαλείο σε μερικές χρήσεις. Σίγουρα έχουν εμφανιστεί πιο ισχυρά προγράμματα, όμως η δυνατότητα χρήσης bitmap γραφικών σε συνδυασμό με κίνηση παραμένει από τα μεγαλύτερα του πλεονεκτήματα. Ευκόλο στη χρήση και ουσιαστικό στο αποτέλεσμα.

ZOETROPE

Ενα σύγχρονο πρόγραμμα παραγωγής κινούμενων αντικείμενων και ειδικών εφέ. Οι δυνατότητες του αφορούν 2-D animation όπως κίνηση, περιστροφή και δημιουργία αντικείμενων. Σε συνδυασμό με τα ειδικά εφέ που περιλαμβάνει μπορεί να παραγει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Ο χειρισμός του δεν είναι ο απλούστερος που μπορεί να υπάρξει αλλά αξίζει τον κόπο. Δυστυχώς προς το παρόν υπάρχει μόνο μια έκδοση σε σύστημα NTSC που ελαττώνει τις δυνατότητες εφαρμογής του σε θέματα video (λόγω μη κάλυψης ολού του υψους της οθόνης-overscan).

PHOTON PAINT II

Άλλο ένα μεγάλο όνομα των προγραμμάτων ζωγραφικής που εισβάλλει στον χώρο. Βασικό του προτερημά η δυνατότητα λειτουργίας σε HAM mode, δηλαδή η ταυτόχρονη παρουσίαση 4096 χρωμάτων στην οθόνη. Όμως οι τεχνικές του δυνατότητες περιορίζονται στην εναλλαγή μιας σειράς οθονών και στην κίνηση αντικείμενων με τη μορφή brushes. Εναλλακτική λύση σε σχέση με το προηγούμενο, αλλά όχι αφοσιωμένο πρόγραμμα στον χώρο του animation.

MOVIESETTER

Ενα πρόγραμμα που ο Walt Disney σίγουρα θα ήθελε τα χρόνια που δημιουργούσε τα περιφημα cartoons του. Ενα πρόγραμμα που στοχεύει μάλλον στη διασκέδαση παρά στη σοβαρή δουλειά. Αυτό βεβαίως δεν σημαίνει τίποτα για τις δυνατότητες και τις επιλογές του. Φτιαχτείτε λοιπόν τα δικά σας κινούμενα σχέδια από την αρχή. Από τους ήρωες μέχρι τα κινούμενα background. Βεβαίως σύμφωνα με την εταιρεία το πρόγραμμα μπορεί να υποστηρίξει και σοβαρές παρουσιάσεις με σκοπούς π.χ. διαφημιστικούς ή εμπορικούς, αλλά μάλλον προσανατολίζεται στον ερασιτεχνική χρήση.

Ο κατάλογος δεν τελειώνει εδώ και αυτό είναι μια αποδείξη του πόσο σοβαρά αντιμετωπίζεται σήμερα η AMIGA σε σχέση με το computer animation. Να αναφέρουμε απλά μερικά ακόμη μεγάλα ονόματα που υπάρχουν και δεν πρέπει να αγνοηθούν.

- SCULPT-ANIMATE 4D
- TURBO SILVER 3D
- ANIMAGIC
- FORMS IN FLIGHT II

Και φυσικά είναι στο δρόμο το DELUXE VIDEO III που ελπίζουμε σύντομα να μπορέσουμε να σας παρουσιάσουμε.

Ελπίζουμε με τη συντομή αναφοράς μας σε ένα τέτοιο μεγάλο θέμα να μπορέσαμε να σας δώσουμε μια εικόνα του θεματος animation στην AMIGA.

Αντώνης Βαμβακάρης

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

- Πωλείται Amstrad 1512, 640 KB με 2DD, controller για HD, φίλτρο κ.λπ. Και εκτυπωτής Star NL-10. Τηλ. 7247235 Νίκος.
- Πωλούνται Amstrad 1640, 2 drives, EGA monitor, mouse στην τιμή των 190.000 δρχ. Ο υπολογιστής συνοδεύεται από Software. Ακόμη πωλείται Amstrad 6128 με μονοχρωμή οθόνη και εξωτερικό drive 3" στην τιμή των 75.000 δρχ. Τηλεφωνο 9515685 ή 9569180 κ. Θεμος.
- Πωλείται IBM συμβατός υπολογιστής, μαρκας Mac XT με σκληρό δίσκο 20 MB, και εκτυπωτής Star NL-10. Η οθόνη είναι μονοχρωμή και διαθέτει φίλτρο προστασίας. Ο σκληρός δίσκος δίνεται γεμάτος με κάθε λογής προγράμματα. Τηλ. 3641937 (ώρες 12-3μμ), Αλέκος
- Τα καταφέρνετε στις πωλήσεις; Αν ναι και αν έχετε γνώσεις πληροφορικής τότε μπορείτε να συμμετασχετε στο δίκτυο πωλήσεων της COSMON και χωρίς να μετακινηθείτε από την γειτονία σας να κερδίσετε αξιολογήματα (ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ). Τηλ. 2518780.
- Για Atari ST, επεκτασεις μνήμης, αλλαγή μονού disk drive σε απλό, επισκευές Atari. Τηλ. 6476346 Γιαννης.
- Πωλείται εκτυπωτής Super 5 με καλώδιο σύνδεσης με Amstrad 6128, οδηγίες χρήσης και 500 φύλλα A4. Τιμή 300.000 δρχ. Τηλ. 7662456 Ανδρέας.
- Πληροφορικής επιστημονες, κατοχους συμβατου υπολογιστη, με καλη γνώση της ελληνικής γλώσσας, για τη συνταξη κειμενων ειδικοτητας τους ζητει εκδοτικος οικος. Τηλ. 3605237.
- Πωλείται Amstrad 6128 εγχρωμος, εκτυπωτής Brother M-1009, αριστη κατασταση, joystick, games, επεξεργασίες κειμενου, ΠΡΟΠΟ, βιβλια, πολλα περιοδικα, μονο 99.000 δρχ. λογω αγορας PC. Τηλ. 9912301 Νίκος.
- Πωλείται Amstrad 6128, πρασινος, αριστος, δινεται μαζί με καλλυμα, modulator για TV, βιβλια και προγραμματα. Τιμή 65.000 δρχ. Τηλ. 4514641 Τακης.
- Πωλείται ή ανταλλασσεται IBM (XT) 10 MB με ενσωματωμενο Modem με καρτα CGA και ελληνικών επίσης printer Okidata M 92. Τηλ. 9828091.
- Πωλείται IBM συμβατος, 640 K RAM, 20 MB σκληρος δισκος, 2 disc drives, 12" πρασινη οθονη Philips και πολλα προγραμματα. Τηλ. 3612598 κ. Καραγιαννης, κ. Λουκοπουλος.
- Πωλείται H/Y IBM PC με 1 drive 5 1/4", σκληρο δισκο 10 MB SEAGATE πρασινο μονιτορ, πληκτρολογιο IBM Junior, καρτες CGA, HERCULES και προγραμματα. Τηλ. 8044019 Κυριακος.
- Έχετε χομπυ τα "Computer Graphics" ή άλλες ιδέες που μπορούν και θέλετε να τα αξιοποιήσετε εμπορικά; Τηλ. (031) 221680 κ. Τσιγαριδα.
- Πωλείται Amstrad 6128 μονοχρωμος, χρησιμοποιημενος μονο 8 μηνες σχεδον αμεταχειριστος με εγγυηση. Ακομα δινονται 350 παιχνιδια (30 δισκετες), 2 βιβλια, 1 joystick και πολλα περιοδικα μονο 65.000 δρχ. Τηλ. 5443338 Ντινος.
- Πωλείται ολοκαιουργιο drive Commodore 1010 3 1/2 για Amiga 500/1000/2000. Μαζί με το drive δινεται και η γραπτή εγγυηση του. Τιμή συζητησιμη. Τηλ. 9705173 Βασιλης.
- Πωλείται εκτυπωτής Citizen 120 D, 6 μηνες χρηση, 1 χρονο εγγυηση αντιπροσωπειας, 38.000 δρχ. Τηλ. 5128670 Γιωργος.
- Πωλείται Amstrad 1512 με 2 drives, εγχρωμος, με φίλτρο οθονης, και εκτυπωτής Amstrad DPM 3000 και τα δυο με ελαχιστες ωρες λειτουργιας και σε αριστη κατασταση. Τιμή 200.000 δρχ. Τηλ. 7781724 Γιαννης.
- Πωλείται Commodore 64 με κασσετοφωνο Commodore, και monitor Sanyo 14" πρασινο + User's guide + reference manual + machine code. Τιμή 50.000 δρχ. Τηλ. (031) 826022 Ξενοφων.
- Πωλείται Commodore 64 + κασσετοφωνο + disc drive + 2 joystick + Paddles + 200 παιχνιδια + αντιγραφικα + manuals. Τιμή 55.000 δρχ. Τηλ. 7714034 Δημητρης.
- Πωλείται Commodore 64 + drive 1541 + 2 joysticks + 70 παιχνιδια + πολλες εφαρμογες + βιβλια μονο 55.000 δρχ. Τηλ. (031) 810648 Τασσος.
- Πωλείται ποντικι GENIUS καιουργιο στο κουτι του μονο 8.000 δρχ. Τηλ. 5622253 Γιαννης.
- Πωλείται Turbo-X δυο μηνων /640 K /30 MB HD /14" monitor / πληκτρολογιο 101 keys /δεκαδες προγραμματα. Τηλ. 9592372 Γιωργος.
- Πωλείται Hyundai Super 16 TE, 640 KB RAM, με εγγυηση ετους. Τιμή συζητησιμη. Τηλ. (031) 912881 Τασος.
- Πωλείται Amstrad 1512 PC (2 drives 5 1/4) καιουργιος με 60 δισκετες (εφαρμογες, παιχνιδια), 2 manual (αγγλικο, ελληνικο), 2 βιβλια BASIC. Τιμή 150.000 δρχ. Τηλ. (031) 651331 Ιορδανης.
- Πωλούνται 2 drives - 5 1/4, οθονη μονοχρωμη - DUAL - MULTISYNG - HIGH RESOLUTION, GAME CARD, καλλυμα, software επιλογης σας. Τηλ. 9524324 Βασιλης ή Γιωργος.
- Πωλείται ZX Spectrum + 2, με βιβλιο οδηγιων στα αγγλικά και ελληνικά, με βιβλια εφαρμογων και παιχνιδια. Τηλ. (0521) 71495 Δημητρης.

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

- Πωλείται ή ανταλασσεται IBM (XT) 10 MB, με ενσωματωμένο Modem με κάρτα CGA & Ελληνικών. Επίσης printer Okidata 92. Τηλ. 9828091.
- Πωλείται Amstrad 6128 εγχρωμος. Εκτυπωτής Brother M-1009, αριστη κατασταση, joystick, games, επεξεργασίες κειμένου, ΠΡΟΠΟ, βιβλία, πολλά περιοδικά, μόνο 99.000 δρχ. λόγω αγοράς PC. Τηλ. 9912301 Νίκος.
- Για Atari ST, επεκτασεις μνήμης, αλλαγή μονού disk drive σε απλό, επισκευές Atari. Τηλ. 6476346 Γιαννης.
- Τα καταφέρνετε στις πωλήσεις; Αν ναι και αν έχετε γνώσεις πληροφορικής τότε μπορείτε να συμμετασχετε στο δίκτυο πωλήσεων της COSMON και χωρίς να μετακινήσετε από τη γειτονία σας να κερδίσετε αξιολογικά χρήματα. Τηλ. 2518780.
- Πωλούνται Amstrad 1640, 2 drives, EGA monitor, mouse στην τιμή των 190.000 δρχ. Ο υπολογιστής συνοδεύεται από Software. Ακόμη πωλείται Amstrad 6128 με μονοχρωμη οθονη και εξωτερικο drive 3" στην τιμή των 75.000 δρχ. Τηλ. 9515685, 9569180 κ. Θεμοσ.
- Πωλείται Acer 500• με 512 KB RAM, διπλη κάρτα γραφικών, 1 FDD 5 1/4, χωρισ monitor και με 30 δισκετες δωρο. Τιμή 80.000 δρχ. Τηλ. 9011539 Νωντας.
- Πωλείται Star NL-10 • ελληνικούς χαρακτηρισ για Commodore (μετατρέπεται και για συμβατούς) 40.000 δρχ. Τηλ. (0691) 22529 κ.Θοδωρο.
- Πωλείται IBM PC με σκληρο δισκο 20 MB, 2 drives 360 K και monitor Philips 12" πρασινο. Τηλ. 3612598.
- Επιστημονες πληροφορικής για συνταξη κειμένων και κατοχους συμβατου με πειρα σε Desktop Publishing ζητα εκδοτικός οίκος. Ακομη μεταφραστές αγγλικών, γαλλικών, γερμανικών με συμβατο. Τηλ. 3605237.
- Θέλουμε να μοιρασουμε διαφημιστικά σε σχολεία. Ζητάμε 2 ομάδες 2-3 ατομων-φιλων να βοηθησουν. Αμοιβη με τη φορα. Διάρκεια 1ωρα το μεσημερι ή το απογευμα. Φροντιστηρια Οριζοντες. Τηλ. 2527863.
- Πωλείται Amstrad 6128 πρασιнос σε αριστη κατασταση στο κουτι του • καλλυματα • 2 joystick • δισκετοθηκη • ελληνικο και αγγλικο manual • 19 δισκετες με 250 προγραμματα (Pascal, Turbo Pascal, Discology, Art Studio, ΠΡΟΠΟ, DBase II, πολλά παιχνιδια) • πολλά βιβλια και περιοδικα σε καλη τιμη. Τηλ. 9738860 Νίκος.
- Πωλείται Turbo-X (αμεταχειριστος) 2DD μονο 100.000 δρχ. • υποστηριξη • software • επεξεργασία κειμένου • γλωσσες προγραμ/μου. Τηλ. 3604759, 8024926 Μαριος.
- Πωλείται Amstrad 6128 πρασινο μονιτορ και πολλά παιχνιδια. Τιμή 20.000 δρχ. λόγω αναγκης. Τηλ. 9356066 κ. Παναγιωτης.
- Πωλείται Amstrad 6128 με μονοχρωμο μονιτορ στην τιμη των 55.000 δρχ. Επίσης ανταλασσονται games σε Amiga 500. Πωλονται τελος και T.V. Modulators για Amiga μονο 7.000 δρχ. Τηλ. 9830520 Βαγγελης.
- Πωλείται Amstrad CPC 464 εγχρωμος, δυο drives, 128 K, ROM 6128, βιβλια, joystick, προγραμματα, καλλυματα μονο 45.000 δρχ. Τηλ. 9511974 Δημητρης.
- Γινονται δακτυλογραφειες και αναμελανωσεις σε ταινιες για εκτυπωτη LC 24-10 Star. Τιμή 400 δρχ. Τηλ. (031) 627384 Βασω.
- Πωλείται Amstrad 1512, 640 KB με 2DD, controller για HD, φίλτρο κ.λπ. Και εκτυπωτής Star NL-10. Τηλ. 7247235 Νίκος.
- Αν έχετε τα manual των παρακατω προγραμμάτων: MATHCAD, EUREKA, FIG, STARGLIDER, GUNSHIP, ELITE, παρακαλω γραψτε στην διευθυνση Κ.Κωσταντινου, Π. Τσαλδαρη 44-46, Ξανθη 67-100.
- Πωλείται monitor εγχρωμο stereo μαζί με δυο ηχεια 2X30 W καταλληλο για Amiga. Atari Amstrad 6128 - 464. Ολα σε αριστη κατασταση και με εγγυηση. Τηλ. 5914677 Γιωργος.
- Πωλείται Apple II / C, αριστη κατασταση, σχεδον αχρησιμοποιητο, δισκετες, κουτια, βιβλια, παιχνιδια, προγραμμα επεξεργασιας κειμενου "Το γραφειο". Τηλ. 6532232 Μαρια.
- Πωλείται Amstrad 6128 μονοχρωμος • 2 joystick • φίλτρο • καλλυματα • Ελληνοαγγλικο manual • δισκετα καθαρισμου • καλωδια κασετοφωνου • 20 δισκετες • 150 προγραμματα. Τιμή 75.000 δρχ. Τηλ. 5988115 Αχιλλεας.
- Πωλείται Hyundai PC (2 floppy), με πολυ software. Τιμή 130.000 δρχ. Τηλ. 8676901 Τακης.
- Λογω στρατευσεως παραδιδω σε 11 δισκετες προλες τις γλωσσες προγραμματισμου, επεξεργαστη κειμενου, ΠΡΟΠΟ, Διευθυνσιογραφο, Norton Utilities, DBase III Plus. Τιμή μονο 10.000 δρχ. Πληρωμη με αντικαταβολη στα εξης στοιχεια: Χολεριδη Δημητριο, Κασταλιας 52, 113-63 Αθηνα.
- Πωλείται συμβατος IBM Turbo 4.77/10MHz, 640 KB RAM • 1FDD 5 1/4" & 1FDD 3 1/2 floppie • color card multi I/O 14" color monitor, mouse, joystick, προγραμματα σχεδιασης, αντιγραφικα, game κ.λπ. Τηλ. 9419442 Γιωργος.
- Πωλείται Amstrad CPC-6128 πρασιнос • 11 δισκετες επαγγελματικων εφαρμογων, γλωσσες Pascal, dBase, βιβλια. Τιμή 49.000 δρχ μονο. Τηλ. 5014186 Χρηστος.

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

- Πωλείται joystick μαρκας Quickshot με Autofire και βεντουζες για IBM PC/XT Compatible συνοδευόμενο με game card. Τιμή 5.900 δρχ. στο κουτί τους ολοκαινούργια. Τηλ. 9914940 Αρης.
- Computer ITT-ATW-XTRA 286/10MHz, 40 MB fixed disk, 2 FDD (360 K, 1.2 M), EGA graphic card, 1.5 M RAM, 4T keyboard + b/W monitor + ελληνικά + προγράμματα (DOS 3.3) (Lotus 1.2.3, D-base 3+, wordperfect 5.0 κ.λπ). Τηλ. 6929119 Μαρία.
- Πωλείται Amstrad 1640 (2 drives 5 1/4) μόλις 2 μηνων λόγω αναγκης μαζί με MS-DOS, GW BASIC, επεξεργαστες κειμενου, προγραμματα, utilities, πολλα games, αντιδοτα κ.λπ. Τιμη 180.000 δρχ. Τηλ. 9358896 κ. Δημητρη.
- Πωλείται ATS XT (10 MHz, 640 Kb, Hercules, Game port 20 MB, σκληρος δισκος, 8 θυρες επεκτασης) + Mannesmann Tally printer (140 cps) + εμπορικά προγράμματα + γλωσσες + utilities. Τηλ. 8644744 Κωστας.
- Πωλείται Amstrad CPC 6128 σε αριστη κατασταση + 49 δισκετες + βιβλια. Τηλ. 9629010 Κωστας.
- Πωλείται Commodore-64 Disk-Drive, προγραμματα, βιβλια κ.λπ. Τηλ. 8657082 & 8839566 Ραγια.
- Ζητειται προγραμμα Αγγλοελληνικου λεξικου. Γραψτε τον αριθμο των λεξεων που περιεχει και την τιμη του προγραμματος στην διευθυνση Νικολαου Νικολας, ΤΚ 1419, Λευκωσια, Κυπρος.
- Πωλείται Spectrum 48K 11.000 δρχ., Sanyo DR 202 7.000 δρχ., μεταλλικο joystick 4.000 δρχ., joystick QS II 1.500 δρχ., Turbo interface 3.500 δρχ., 3 βιβλια, 2.000 παιχνιδια 5.000 δρχ. ή ολα μαζί 30.000 δρχ. Τηλ. 2220109 Νασος.
- Πωλείται Amstrad 6128 εγχρωμος, βιβλια, πολλα περιοδικα, σοβαρες εφαρμογες, utilities, PRO-ΠΟ, παιχνιδια, σχολικες εφαρμογες. Τιμη 85.000 δρχ. Τηλ. 4619455, Ντινα.
- Πωλείται Amstrad 6128 μονοχρωμος σε αριστη κατασταση. Συνοδευεται απο manuals, βιβλια, joystick, 30 παιχνιδια, δισκετες, δισκετοθηκη 130 δισκετων. Τηλ. 8067006 Γιαννης.
- Ζητω επικοινωνια με συναδελφους μηχανικους χρηστες του AUTOCAD. Διαθετω τεραστια συλλογη προγραμματος για IBM PC. Τηλ. 7798434 Κωστας.
- Πωλείται Commodore 128, εκατονταδες παιχνιδια και γλωσσες προγραμματισμου, joystick και βιβλια σε τιμη ευκαιριας. Τηλ. 9323551-5 κ. Κολομενοπουλος.
- Πωλείται εκτυπωτης Amstrad DMP 3000 απο μηχανολογο λογω αγορας μεγαλυτερου. Τιμη 30.000 δρχ. Τηλ. (0421) 76318 κ.Θεμο.
- Πωλουνται: 1) Amstrad PC 1512 20 HD MM + προγραμματα 180.000 δρχ. 2) Amstrad PPC 640 K + προγραμματα 120.000 δρχ. Τηλ. (0741) 24851 Σπυρος.
- Πωλείται joystick Super Stick 2000 κανει και για PC, 3000 δρχ., καλλυματα LASE δερματινα για PC 3.000 δρχ., δυο βιβλια (Γλωσσα μηχανης στον Amstrad, Basic για αρχαριους) 1.500 δρχ. Τηλ. 9738860 Νικος.
- Πωλείται Amstrad 1640 (2 DD) μόλις δυο μηνων μαζί με 50 δισκετες, επεξεργαστες κειμενου, βιβλια, utilities, games και πολλα αλλα. Τιμη 480.000 δρχ. Τηλ. 9358896 κ. Δημητρη.
- Πωλουνται Acer 500+, Amstrad DMP-3160, μηχανογραφικο χαρτι, επιπλο, καλλυματα, Framework, DBASE, AutoCad, T.Pascal, Fortran 77. Τιμη 250.000 δρχ. Τηλ. 5732274 κ. Παναγιωτης.
- Πωλείται Acer 500+ HD 20, 640 KB, MS-DOS 3.3, GW BASIC, εκτυπωτης Star LC-10. Επισης προγραμμα Video Club. Τηλ. 4827594 κ. Κυριακοπουλος.
- Πωλείται Spectrum+2 interface, 2 joystick, 300 προγραμματα, 2 βιβλια προγραμματισμου. Τιμη 40.000 δρχ. Τηλ. 4952871 Γιωργος.
- Πωλείται Amstrad 6128 (πρασινο μονιτορ), 7 δισκετες με παιχνιδια, προγραμματα ζωγραφικης-μουσικης αντιγραφικα, εφαρμογες, καλωδιο για συνδεση με κασετοφωνο μονο 53.000 δρχ. Τηλ. 8046138 Λεοναρδος.
- Πωλείται Amstrad 6128 (πρασινος) 25 δισκετες με 100 παιχνιδια και προγραμματα + δισκετοθηκη + joystick + 2 manuals ολα μαζί 65.000 δρχ. Τηλ. (031) 626430 Δημητρη.
- Πωλουνται Turbo-X AT 80286-12 MHz, 640 Kb RAM, Hercules 14" monitor, 1.2 Mb FDD, 20 Mb HD. Mouse Genius GM-6000. Εκτυπωτης Star LC-10, Utilities, Turbo-C V.20 + manual DR-HALO + manual. Τιμη 300.000 δρχ. Τηλ. 7782438 Στρατος.
- Πωλείται Amstrad 1512 640 K, δισκος 30 MB. Τιμη 160.000 δρχ. Πωλείται επισης Amstrad 6128 εγχρωμο μονιτορ μονο 85.000 δρχ. Τηλ. 9823235 κ. Διαμαντοπουλος.
- Πωλείται Turbo-X 512 K, 2 drives Hercules card (ενος χρονου) + φιλτρο οθονης + καλλυμα + δισκετες γεματες προγραμματα + 3 δισκετοθηκες. Τηλ. 2828153 Ηλιας.
- Πωλείται Schneider Euro PC με πορτοκαλι monitor και game - card με joystick σε αριστη κατασταση. Τιμη 90.000 δρχ. Τηλ. 6717126 Γιαννης.
- Πωλείται συνθεσαιζερ Yamaha PSR-36, σε αριστη κατασταση. Τηλ. 9020269 Στελιος.
- Πωλείται Euro PC μαζί με 25 δισκετες με προγραμματα και ελληνικο MS-

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

DOS. Τιμή 100.000 δρχ. Τηλ. 4514641 κ. Τακης.

- Πωλείται Fax κάρτα με software και ελληνικές γραμματοσειρές 50.000 δρχ. Modem Amstrad (κάρτα) με software 20.000 δρχ. Τηλ. 6831727 Γιωργος.
- Πωλείται AMSTRAD 6128+ βιβλία+50 δισκετες. Αριστη κατασταση - φανταστική τιμη. Τηλ. 9629010, Κωστας.
- Πωλείται Amstrad 6128 πρασινος + 25 δισκετες + 70 games + Scart + modulator + joystick ASC + Ελληνοαγγλικο manual + επιπλο. Τιμη 110.000 δρχ. Τηλ. 2778173 Γιωργος.
- Πωλείται Acro PC-XT, 640 KB, 2 FDD 5 1/4 κάρτα Hercules, μονοχρωμη

οθονη Dual 14", 5 θυρες επεκτασης, μαζί με 3 επαγγελματικα πακετα και αλλα προγραμματα. Τιμη 200.000 δρχ. Τηλ. (031) 262877 Μαργαριτης.

- Πωλείται Amstrad 1512 2DD, μονοχρωμο μονιτορ, mouse, δισκετες, games, δισκετοθηκη, βιβλια καλλυμα. Τηλ. 6478832 Γιαννης.
- Πωλείται Amstrad 1512 εγχρωμος με δυο drives + φιλτρο + mouse + 5 βιβλια + 100 προγραμματα. Τιμη 180.000 δρχ. Τηλ. 9702809 Γιωργος.
- Εκτυπωση Αστρολογικου Γενεθλιου Χαρτη στα Ελληνικα. (Αντιθεσεις, συζυγιες, ωροσκοπος, ερμηνεια του πλανητη σε καθε ζωδιο. Αποστελονται με αντικατα-

βολη 1100 δρχ. Τηλ. 3452386 Αποστολος.

- Πωλείται Amiga 500 V 1.3 κομπλε σε αριστη κατασταση. Δινεται εγγυηση MEMOX. Επισης manuals και προγραμματα. Τηλ. 2237041, Θανασης.
- Πωλείται XT TURBO-10 MHz, 640KB, 1FDD, σκληρος δισκος 21MB 27 ms, κάρτα multi I/O, monitor διπλης συχνοτητας, πολλα extra ολοκαινουργιος, καταπληκτικη τιμη λογω αναγκης. Τηλ. 7241561 Μπαμπης.
- Πωλείται φορητος AMSTRAD PPC 640 με οθονη LCD, 640 KB μνημη, modem και 2 disk drives 3,5". Δινεται εγγυηση 4 μηνων. Τιμη 150.000 δρχ. Τηλ. (031) 226330, Λευτερης.

• Πωλείται AMSTRAD PC 1640 εγχρωμος+οθονη EGA+2 disk drives, σε αριστη κατασταση. Τηλ. 2230288, Χρυσοστομος.

• Πωλείται AMSTRAD 6128 πρασινος + modulator + joystick + manual + περιοδικα + δισκετες με πολλα προγραμματα. Αριστη κατασταση. Τηλ. 2914757 & 2815635, Κωστας.

• Πωλείται Amstrad 6128 εγχρωμος με καλωδιο για εκτυπωτη, joystick, βιβλια και προγραμματα σε πολυ καλη τιμη. Τηλ. 7719400, 7246459 Χαρης.

• Πωλείται AMSTRAD 1512+ 2 FDD+ σκληρος δισκος 30 MB HDD + προγραμματα + βιβλια. Τιμη 140.000 δρχ. μονο. Τηλ. 2289526, Δημητρης.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

- Στο παρακατω κενο γραψτε την αγγελια σας εως 25 λεξεις και θα καταχωρηθει στο αμεσως επομενο τευχος ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ. Καθε κουπονι ισχυει μονο για ενα τευχος. Εαν θελετε για περισσοτερα τευχη στείλτε και περισσοτερα κουπονια.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΠΟΛΗ

Τ. Κ.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

ΑΡ ΤΕΥΧΟΥΣ

ΓΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ

ΓΙΑ ΙΔΙΩΤΗ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ ΔΩΡΟ N^o 20

ΠΟΛΥΠΛΑΝΟ ΤΗΣ TECHNOSOFT

Στη δίσκετα αυτή σας παρουσιάζουμε μια επίδειξη του περιφημου προγράμματος ΠΟΛΥΠΛΑΝΟ της εταιρείας TECHNOSOFT. Για να ενεργοποιήσετε την επίδειξη, θα πρέπει να δώσετε από το prompt του συστήματος το εξής:

PPDEMO a b

Οι παράμετρος a αφορά το χρόνο καθυστέρησης που θα μεσολαβεί μεταξύ δυο διαδοχικών παρουσιάσεων οθονών. Οι τιμές που μπορεί να παίρνει είναι από 1 μέχρι 10. Η εξ' ορισμού τιμή είναι 2.

Η παράμετρος b αφορά την ύπαρξη ή όχι ήχου. Αν δώσετε μια οποιαδήποτε τιμή, η επίδειξη θα γίνει με ήχητικά εφέ. Αν δεν δώσετε αυτήν την παράμετρο δεν θα χρησιμοποιηθεί ήχος κατά τη διάρκεια της επίδειξης. Αν κάποια στιγμή θελήσετε να σταματήσετε την επίδειξη του προγράμματος, θα πρέπει να πατήσετε αρκετές φορές το πλήκτρο ESC.

FFM

Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα πολύ χρήσιμο MS-DOS Shell. Σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες σχεδόν τις λειτουργίες του DOS για χειρισμό αρχείων, αλλά με ένα ευχρηστό και αποδοτικό τρόπο.

Για να μπορέσετε να τρεξέτε το πρόγραμμα θα πρέπει να τρεξέτε πρώτα ένα batch file το οποίο κάνει την αποσυμπίεση (με χρήση του προγράμματος PKZIP). Αν έχετε σύστημα με δυο drives θα πρέπει να τρεξέτε το αρχείο DOSSH-B.BAT και θα πρέπει να τοποθε-

τήσετε στο B drive μια αδεια formatted δίσκετα. Αν έχετε σύστημα με σκληρό δίσκο, θα πρέπει να τρεξέτε το αρχείο DOSSH-C.BAT. Φροντίστε προηγουμένως να έχετε μετακινηθεί στο directory που θέλετε να βρισκονται τα αποσυμπίεσιμα αρχεία.

Το πρόγραμμα είναι πολύ ευκόλο στη χρήση του. Εμφανίζει δυο παραθύρα μέσα στα οποία μπορούν να εμφανιστούν τα περιεχόμενα δυο directories. Για κάθε ένα από αυτά εμφανίζει διάφορα χρήσιμα στατιστικά στοιχεία. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι λειτουργίες που έχει στη διάθεση του ο χρήστης. Έτσι μπορεί να μαρκάρει μερικά ή όλα τα αρχεία ενός συγκεκριμένου directory, να τα αντιγράψει, να τα σβήσει, να τα κάνει backup ή να εκτελέσει ένα από αυτά. Με την ίδια ευκολία μπορεί ν' αλλάξει τα attributes των αρχείων.

MENU

Για να τρεξέτε το πρόγραμμα αυτό, αν έχετε σκληρό δίσκο θα πρέπει να εκτελέσετε το αρχείο MENUS-C.BAT. Αν έχετε σύστημα με δυο drives αρκεί να εκτελέσετε το αρχείο MENUS-B.BAT.

Το πρόγραμμα δεν είναι τίποτε άλλο από μια γλώσσα καθορισμού menus. Για παράδειγμα μπορείτε να δημιουργήσετε ένα μενού που να καλεί τις διαθέσιμες εντολές του λειτουργικού συστήματος.

Για να δημιουργήσετε τα δικά σας μενού θα πρέπει να γράψετε σε ένα οποιοδήποτε επεξεργαστή κειμένου ένα αρχείο με τις κατάλληλες εντολές. Στη δίσκετα περιλαμβάνονται τόσο διάφορα παραδείγματα όσο και ένα αρχείο DOC το οποίο εξηγεί με πολύ κατανοητό τρόπο τη λειτουργία και τον τρόπο με

τον οποίο μπορεί κάποιος να δημιουργήσει μενού.

Ο περιορισμός που έχει το πρόγραμμα βρίσκεται στο γεγονός ότι θα πρέπει να έχετε φορτώσει τον driver ANSI.SYS στη μνήμη του υπολογιστή σας. Υπάρχει ένα έτοιμο αρχείο παράδειγμα, με όνομα MENU.MNU. Για να το χρησιμοποιήσετε θα πρέπει να δώσετε από το prompt του συστήματος την εξής γραμμή: MENU MENU.MNU

Μπορείτε να παραλείψετε την παράμετρο και να δώσετε μόνο MENU. Σ' αυτήν την περίπτωση όμως θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι το αρχείο MENU.MNU βρίσκεται στο root directory της δίσκετας ή του δίσκου που δουλεύετε.

GALAXIAN

Το κλασικό COIN-OP παιχνίδι, τώρα στην οθόνη του υπολογιστή σας. Δεν έχετε παρα να τρεξέτε το αρχείο GALAX-C.BAT, αν έχετε σκληρό δίσκο και το αρχείο GALAX-B.BAT αν έχετε δυο drives. Στην τελευταία περίπτωση θα πρέπει να βάλετε μια κενή δίσκετα στο drive B. Για να λειτουργήσει το παιχνίδι χρειάζεται κάρτα γραφικών CGA. Γι' αυτόν τον λόγο και αν έχετε μονοχρωμή οθόνη και κάρτα γραφικών θα πρέπει να τρεξέτε κάποιο πρόγραμμα εξομοίωσης με τη CGA.

Έχετε στη διάθεσή σας ένα διαστημοπλοίο και από επανω βρισκονται εξωγήινα σκαφη. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να τα καταστρέψετε πυροβολώντας τα. Προσοχή όμως σε δυο σημεία. Τα εχθρικά σκαφη κινούνται συνεχώς και σε τακτικά χρονικά διαστήματα κανουν αιφνιδιαστικές επιθεσεις με ρουκέτες. Αν καταφέρετε να τα καταστρέψετε την ώρα της επιθεσης παίρνετε επιπλέον βαθμούς.



**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ "ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER.."
TOP SOFTWARE HOUSE G. GEORGOUSSIS**



**A JUNIOR - B JUNIOR - A CLASS - B CLASS - C CLASS - D CLASS
LOWER - PROFICIENCY**



Υπάρχουν
σε κάθε πρόγραμμα
20 ΑΣΚΗΣΕΙΣ Μ. CHOICE
20 » USE OF ENGLISH
10 » CONVERSION
1 » STORY (που λείπουν λέξεις)
ΑΝΤΙΘΕΤΑ ή ΣΥΝΩΝΥΜΑ

**Σύνολο ασκήσεων 8.500. Σύνολο λέξεων 120.000 χιλιάδες.
Λεξιλόγιο 15.000 χιλιάδες ΛΕΞΕΙΣ**

FOR FOREIGN LANGUAGES SCHOOLS SOFTWARE and HARDWARE MAGAZINE

TOP SOFTWARE HOUSE

G. GEORGOUSSIS Kypselis 31 & Sporadon 2 Athens 11362



(01) 8842.091 - 88.42.585

ΔΙΑΘΕΣΗ:

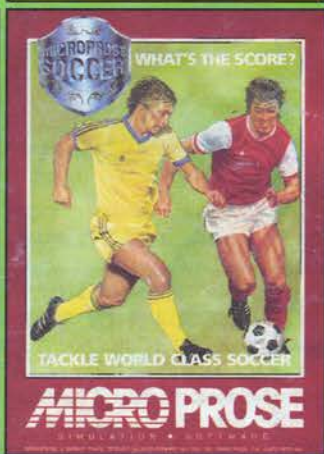
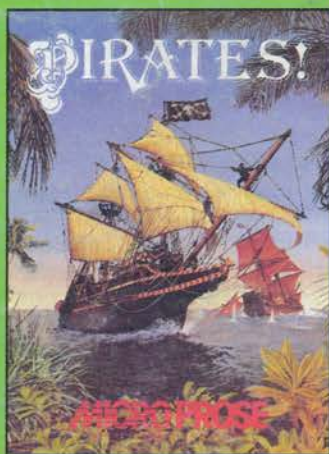


Τηλ: 8643277

WHAT'S THE SCORE?

AIRBORN RANGER

Το νέο καταπληκτικό παιχνίδι αδιάκοπης δράσης και στατηγικής σκέψης που θα σας συναρπάσει. Διαλέξτε μια ειδική αποστολή και εισβάλλετε στην βάση του εχθρού για να κλέψετε απόρρητα έγγραφα, να κάνετε σαμποτάζ ή να ελευθερώσετε ομήρους. Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλες τις ικανότητές σας για να τα καταφέρετε.

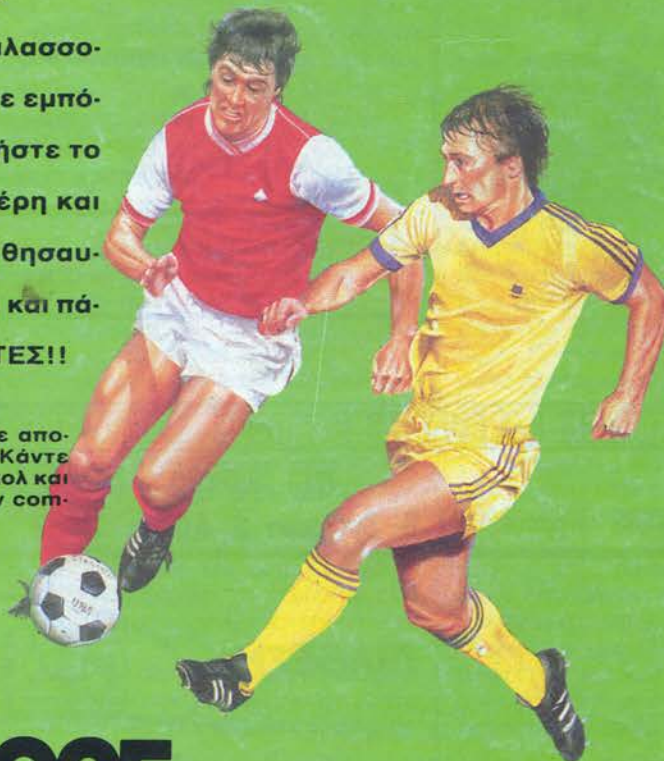


PIRATES

Παίξτε το ρόλο ενός γενναίου θαλασσοπόρου, φτιάξτε τον στόλο σας, κάντε εμπόριο σε διάφορες πόλεις, στρατολογήστε το πλήρωμά σας, γνωρίστε άγνωστα μέρη και ανθρώπους, ψάξτε για κρυμμένους θησαυρούς, ναυμαχήστε με αντίπαλα πλοία και πάνω απ' όλα προσοχή στους ΠΕΙΡΑΤΕΣ!!

SOCCER

Πάρτε την θέση σας στο γήπεδο και ζήστε απολαυστικές στιγμές ρεαλιστικού παιχνιδιού. Κάντε σουτ, τάκλιν, κεφαλιές και ψαλίδια, βάλτε γκολ και νιώστε την χαρά της νίκης με αντίπαλο τον computer ή κάποιον φίλο σας.



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA
COMPUTERS

© 1992 MICROPROSE