



Ze života Svazarmu

PRACOVNÍ NÁVŠTĚVY NA ÚV SVAZARNU

Dne 30. ledna 1987 jsme uskutečnili z vlastní iniciativy pracovní návštěvu u vedoucího oddělení elektroniky ÚV Svazarmu soudruha plk. ing. Františka Šimka. Došlo při ní k vzájemné výměně informací týkajících se problematiky našeho ATARI KLUBU.

Předseda výboru naší ZO s. Václav Dostál informoval plk. ing. F. Šimka o genezi a důvodech ustanovení pražského ATARI KLUBU, o problémech, které vznikly v souvislosti s obrovským přílivem nových členů (zejm. v otázce administrativního zvládnutí evidence členů), o našich snahách v navázání spolupráce s ostatními zájemci o výpočetní techniku ATARI, sdružených ve Svazarmu v různých místech v ČSSR či nikde neregistrovaných. Detailněji byla diskutována otázka nejvýhodnějšího organizačního začlenění mimopražských členů. Je potěšitelné, že do pražského ATARI KLUBU se hlásí zájemci z celé ČSSR (at' k tomu mají důvody jakékoli), ale tato skutečnost přináší celou řadu zejména organizačních problémů.

Diskuse byla dále věnována problematice tvorby publikačních materiálů o výpočetní technice ATARI v rámci ATARI KLUBU a zejm. pak zajištění výroby a její úhrady. V této souvislosti došlo ze strany vedoucího oddělení elektroniky ÚV Svazarmu k nabídce, spočívající v možnosti zařazení některých plánovaných titulů do edičního plánu ÚV Svazarmu.

Ukázalo se, že z řady důvodů je potřebné, aby o existenci pražského ATARI KLUBU, jakož i o určitých zvláštnostech, které se v činnosti této organizace vyskytly, byly informovány nejvyšší orgány Svazarmu, v prvě řadě pak Rada elektroniky ÚV Svazarmu.

Obratem byl proto připraven pro zasedání Rady elektroniky ÚV Svazarmu komplexní materiál nazvaný „Informace o ustanovení 487. ZO Svazarmu — ATARI KLUBU“, který obsahoval vysvětlení vzniku ATARI KLUBU, stav registrace členské základny, cíle, nejbližší úkoly a předpokládané formy práce ATARI KLUBU, možnosti přímé spolupráce s Radou elektroniky a oddělením elektroniky ÚV Svazarmu navrhované výborem 487. ZO Svazarmu, včetně požadavků na pomoc od těchto orgánů při řešení některých problémů.

Materiál byl předán již 3. 2. 1987 na ÚV Svazarmu. Dne 26. 3. pak byli zástupci našeho ATARI KLUBU pozváni na jednání Rady elektroniky ÚV Svazarmu.

Zde bylo konstatováno, že dosud vykonaná činnost pražského ATARI KLUBU, který vyvinul snahu o podchycení zájemců o jeden typ výpočetní techniky z celého území ČSSR, je záslužná, ale vzhledem k platným Stanovám Svazarmu není možné připustit, aby základní organizace měla celostátní působnost. S podobnou snahou o sdružování specializovaných zájemců z celého území do jedné „metodicko-řídící“ organizace se nejvyšší svazové orgány již v minulosti setkaly. Vždy to bylo provázeno značnými organizačními problémy. K tomu bylo dále řečeno, že je sice neobvyklé, aby se ústřední orgán zabýval problémy jedné základní organizace, avšak při zobecnění skutečnosti, že i v jiných odbornostech a jejich specializacích se ve Svazarmu vyskytuje potřeba charakteru „vytvoření specializovaného řízení“, lze ATARI KLUBEM oficiálně nastíněný problém na úrovni nejvyššího orgánu hodnotit pozitivně. V usnesení z jednání RE ÚV Svazarmu k tomuto bodu bylo mj. zakotveno doporučení, aby zpracovaný materiál byl využit při přípravě aktivu na VIII. sjezd Svazarmu.

Na adresu nám nadřízeného orgánu (Obvodní výbor Svazarmu v Praze 4) byla vnesena kritika, že dostatečně podrobně neinformoval funkcionáře naši ZO o správném postupu (výběru) v přijímání členů. Z toho pak vyplývají zásadní změny, o kterých dále informujeme.

Pokud se týkalo našich návrhů a požadavků na zajištění publikační činnosti, resp. začlenění některých plánovaných titulů o výpočetní technice ATARI do edičního plánu ÚV Svazarmu, byli jsme odkázáni na jednání s oddělením elektroniky a politicko-výchovnou komisí ÚV Svazarmu. K dané věci budou uskutečněna další jednání, avšak zdá se, že vzhledem k výrobním termínům budeme nuteni zajišťovat tvorbu části publikaci ve vlastní režii.

Zdálo by se možné, že výše uvedené nemusí řadového člena zajímat. Z projednání „Projektu ATARI KLUBU“ (jak byl tento bod jednání RE ÚV Svazarmu označen) však vyplynuly zásadní změny v organizování našich členů.

V této souvislosti podotýkáme, že jsme byli nuteni zdržet odevzdání rukopisu tohoto čísla Zpravodaje AK do tiskárny, neboť původně zpracované informace o organizačních otázkách bylo nutné zásadně přepracovat.

ZPRÁVY VÝBORU

Dopis výboru 487. ZO Svazarmu — ATARI KLUBU v Praze 4 všem členům ATARI KLUBU

VÁŽENÍ KOLEGOVÉ A KOLEGYNĚ!

V době, když už jsme se domnívali, že jsme administrativně zvládli první vlnu obrovského kvanta přihlášek (a urgencí) k přijetí do pražského ATARI KLUBU, vyvstaly naprosto nové skutečnosti, na které jsme povinni reagovat. Starostí nám tedy neubyla, spíš naopak.

Jak informujeme na jiném místě v tomto Zpravodaji, musíme provést zásadní organizační změnu, která se týká mimopražských členů.

Hned v úvodu však zdůrazňujeme, že se jedná o organizační opatření, které by ve svých důsledcích nemělo způsobit zásadní změny ve Vaši volbě příslušnosti k pražskému ATARI KLUBU.

ATARI KLUB je základní organizace Svazarmu. Proto musí být všichni jeho členové registrovani ve Svazarmu. Toto je známé. Ve Stanovách Svazarmu je však mj. zakotveno, že „organizační výstavba Svazarmu se uskutečňuje ...na územně výrobním principu a respektování federativního uspořádání státu“ (viz hlava III., oddíl I., čl. 9 Stanov Svazarmu). Zakládání ZO Svazarmu podle územně výrobního principu je dále zdůrazněno i v ustanovení též hlavy oddílu VI., v čl. 34 odst. 4 Stanov Svazarmu.

Z těchto ustanovení vyplývá, že členové Svazarmu se organizují v ZO podle místa bydliště, pracoviště, příp. školy. Znamená to, že ve 487. ZO Svazarmu v Praze 4 není možné registrovat ty zájemce, kteří nebydlí na území hl. m. Prahy a blízkém okoli (tato výjimka se připouští), nejsou zde zaměstnáni a ani zde nestudují. Bohužel jsme nebyli o nutnosti respektování této zásady nadřízeným orgánem podrobně informováni, protože v zásadě se nepředpokládal tak obrovský zájem mimopražských občanů.

Stanovy však dále určují, že pokud člen Svazarmu má zájem pracovat v jiné ZO (jako příklad uvedme naší 487. ZO Svazarmu — ATARI KLUB v Praze 4), musí

požádat svou mateřskou ZO o povolení hostování v organizaci jiné, což si nechá potvrdit ve svém členském průkazu SvaZarmu.

Z toho co bylo dosud uvedeno vyplývá následující:

Organizační změny v rámci 487. ZO SvaZarmu se netýkají

1. členů bydlících, pracujících či studujících na území hl.m. Prahy (a nejbližším okolí), kterým již byl zaslán členský průkaz SvaZarmu s razitkem naší organizace a klubový průkaz ATARI KLUBU,

2. členů bydlících jak na území hl.m. Prahy, tak kdekoli jinde v ČSSR, kteří jsou organizováni v kterékoliv jiné ZO SvaZarmu (v Praze i jinde), přičemž není rozhodné v jaké specializaci, a kteří mají vyřízeno (ve svazarmovském průkazu a na nám zasláne přihlášce potvrzeno) hostování ve 487. ZO SvaZarmu Praha 4 ve specializaci mikroelektronika.

Členové ATARI KLUBU uvedení pod bodem ad 1 budou pak platit (od r. 1988) roční členský příspěvek SvaZarmu, jakož i roční klubový příspěvek na konto 487. ZO SvaZarmu — ATARI KLUBU.

Členové ATARI KLUBU uvedení pod bodem ad 2 budou platit roční členský příspěvek SvaZarmu své mateřské základní organizaci a na konto našeho ATARI KLUBU pouze roční klubový příspěvek (námi zaslanými složenkami).

3. Mimopražské členy, kterým byl zaslán na základě jejich přihlášky členský průkaz SvaZarmu vystavený naši 487. ZO a kteří chtějí i nadále pracovat v našem ATARI KLUBU formou hostování, žádáme o provedení následujících opatření:

- zašlete nám zpět na naši adresu námi vystavený členský průkaz SvaZarmu; průkazku ATARI KLUBU si ponechte,
- v průkazu Vám vyznačíme ukončení členství v naší ZO, abyste se mohli
- přihlásit v ZO SvaZarmu v místě Vašeho bydliště (pracoviště, školy), kde současně požádáte o povolení hostování v 487. ZO SvaZarmu — ATARI KLUBU, Praha 4 — specializaci mikroelektronika a necháte si vyznačit tyto údaje v členském průkazu,
- zpětně nám sdělte přesný název nové mateřské základní organizace SvaZarmu a její sídlo (celou adresu vč. PSČ), nejlépe formou kopie příslušné stránky svazarmovského průkazu, kde se vyznačuje povolení hostování,
- vyhledejte další „ataristy“ ve vašem městě (okrese) a zaregistrujte se ve vytvářených pracovních kroužcích našeho ATARI KLUBU (k tomu viz dále).

Podle pochopení a dohody v místě příslušných ZO SvaZarmu je možné postup zjednodušit (když nám např. budete posílat průkaz k „ukončení“ členství, je možné mít již potvrzeno hostování). Budeme se snažit potvrzování organizační změny v průkazech provádět obratem.

Pro vyřízení přehlášení mimopražských členů stanovujeme termín 31. 12. 1987 s tím, že s ohledem na plánování roku 1988 bychom rádi ukončili celou akci již do 31. 10. 1987.

Upozorňujeme, že je samozřejmé, že všichni členové, kteří mají pro rok 1987 řádně vyrovnaný členský i klubový příspěvek, nebudou platit znova. Nová forma placení příspěvků bude platit až do roku 1988.

Těmito opatřeními se mimopražští členové zařadí do skupiny ad 2.

Domníváme se, že přehlášení do místně příslušné ZO Svazarmu by nemělo činit problémy. Z našeho pohledu však současně pro mimopražské (hostující) členy stanovujeme **důležitou podmítku**, a to, aby byli v místě bydliště, v rámci příslušné ZO Svazarmu, též členy **našeho pracovního kroužku**, který si podle námi stanovených **záasad** (viz další článek v tomto čísle Zpravodaje) **vytvoří**. Jde o to, že pražský **ATARI KLUB bude napříště komunikovat a korespondovat pouze s vedoucimi či pověřenými členy Vašeho pracovního kroužku**. Není totiž organizačně zvládnutelné korespondovat individuálně se všemi členy. Cestou vedoucích pracovních kroužků budou na nás adresovány veškeré požadavky (např. na literaturu, programy atd.) a pouze jim bude požadované zasílano. Seznam tvořících se kroužků zveřejňujeme dále a budeme jej upřesňovat tak, jak budou docházet informace o ustanovování kroužků nových.

Pokud vojedinělých (a zdůvodněných) případech nastanou problémy (např. v tom, že lidé z jednoho místa o sobě nevědí), pomůžeme individuálně výpisem podle PSČ z naší evidence. Citlivě budeme postupovat i v dalších zvláště odůvodněných případech (např. invalidní kolegové trvale upoutaní na lůžko apod.).

4. Noví mimopražští zájemci o členství v našem ATARI KLUBU, kteří o členství již požádali či teprve požádají, budou informováni ve smyslu bodu ad 2 a 3 výše. Teprve poté, co budou přijati do Svazarmu některou místní ZO, vyřídí si hostování v našem ATARI KLUBU a zaregistruji se v našem pracovním kroužku, budou moci být prostřednictvím vedoucího kroužku po uhrazení klubového příspěvku zaregistrováni v pražském ATARI KLUBU se všemi právy a povinnostmi z toho vyplývajícími.

Toto pro některé snad nepopulární opatření je nezbytné. V žádném případě se nechceme zbavit možnosti spolupráce s těmi, kteří vyhledali cestu do pražského ATARI KLUBU a na druhé straně jim poskytovat informace, literaturu, programy atd. Ostatně po prostudování tohoto otevřeného dopisu by mělo být všem patrné, že v zásadě nic by se nemělo změnit. Snad jen to, že nejasným věcem se dal příslušný řád. Znovu opakujieme, že členem či hostem pražského ATARI KLUBU může být každý uživatel výpočetní techniky ATARI s tím, že mimopražští členové musí být organizováni v ZO Svazarmu příslušné místu bydliště (zaměstnání, školy) a dále by si měli vytvořit v tomto místě nás pracovní kroužek. To je možná pro některé z Vás to nové.

* * *

Žádáme dále naše členy, aby nosili na akce ATARI KLUBU klubovou průkazku. Již v nejbližší době budeme umožňovat vstup na akce ATARI KLUBU pouze těm, kteří se prokáží průkazkou. Je to opatření nutné, vzhledem k výskytu „černých duš“.

* * *

Opakovaně žádáme, aby veškeré dotazy, připomínky atd., týkající se členství v ATARI KLUBU byly zasílány výhradně písemně na adresu ATARI KLUBU, tj. 487. ZO Svazarmu — ATARI KLUB, pošt. př. 51, PSČ 100 00 Praha 10 a v této souvislosti prosíme o respektování pokynů sdělovaných výborem.

Pokud zasíláte dotaz, připomínu atd. redakční radě Zpravodaje AK, uvádějte přímo v adrese heslo REDAKCE AK. Urychlíte tím odpověď na svůj požadavek. Jestliže vyžadujete či předpokládáte odpověď, příkládejte do dopisu dvě poštovní známky v nominálni hodnotě po 50 hal.

Za pochopení a spolupráci děkuje výbor a redakční rada 487. ZO Svazarmu

K VYTVAŘENÍ PRACOVNÍCH KROUŽKŮ **487. ZO SVAZARNU — ATARI KLUBU**

S ohledem na výše uvedený dopis členům ATARI KLUBU sdělujeme podrobnější informace k vytváření pracovních kroužků 487. ZO Svazarmu — ATARI KLUBU v Praze 4. Vytváření pracovních kroužků *) koresponduje s ustanovením hlavy III., oddílu VI., čl. 34 odst. 2 Stanov Svazarmu.

Je zcela pochopitelné, že tisíc členů je nutné vhodně organizačně rozdělit, pokud má mít činnost nějaký smysl. Přitom

je nutné samostatně posuzovat otázku pražských a mimopražských členů.

Členům ATARI KLUBU, bydlicím (pracujícím, studujícím) v Praze a blízkém okolí je známo, že se mohou scházet každý čtvrtek od 18 hodin ve SOU SSŽ v Ohradní ulici v Praze 4 a dále pak na aktuálně organizovaných přednáškách.

Jak již bylo sděleno, v Praze v současné době existují dva pracovní kroužky. Jestliže skupina členů ATARI KLUBU dojde k názoru, že si vytvoří svůj pracovní kroužek (např. podle místa bydliště, sídla pravoviště, školy apod.), je potřebné na základě rozhodnutí výboru 487. ZO Svazarmu a po konzultaci s Obvodním výborem Svazarmu v Praze 4 postupovat následovně:

V pracovních kroužcích ATARI KLUBU mohou být registrováni pouze členové (a hosté) 487. ZO Svazarmu, kteří splnili základní členské povinnosti. Seznam členů kroužku se základními osobovními údaji je třeba zaslát (písemně) spolu s informací o zřízení kroužku výboru ATARI KLUBU. Přitom si je třeba vybrat vedoucího kroužku, který bude tento pracovní kolektiv zastupovat navenek a bude ve spojení s výborem ATARI KLUBU. Dále je třeba vytvořit organizační skupinu (asi 2 až 3 lidé), která bude organizovat činnost kroužku.

Jestliže mezi zájemci o členství v kroužku jsou nečlenové Svazarmu (a tudíž i ATARI KLUBU), je nutné pro ně zajistit svazarmovské přihlášky a složenky na za-

*) Jestliže jsme v minulém čísle Zpravodaje AK hovořili o sekčích, není to ve smyslu Stanov Svazarmu správné označení pro pracovní kroužek. K sekčím viz hlava III., oddíl VIII. Stanov Svazarmu.

placení členského příspěvku SvaZarmu a klubového příspěvku (do konce října běžného roku platí člen plnou výši příspěvků, z čehož mu vyplývá právo obdržet literaturu vydanou ATARI KLUBEM v témže roce). Toto je třeba řešit prostřednictvím pověřeného člena výboru ZO. Po uhranení příspěvku bude novým členům vydán členský průkaz SvaZarmu, průkazka ATARI KLUBU a získají tím nárok na materiály poskytované ATARI KLUBEM, volný vstup na klubové akce atd.

O činnosti pracovního kroužku je nutné vést jednoduchou dokumentaci (termíny schůzek, jejich náplň, pravidelné sledování účasti členů).

Při konzultacích k vytváření pracovních kroužků ATARI KLUBU se obracejte pouze na s. Václava Dostála (předseda) nebo ing. Oldřicha Hanuše (místopředseda) výboru 487. ZO SvaZarmu — ATARI KLUBU v Praze 4.

Je pochopitelné, že členové budoucího kroužku si vlastní iniciativou zajistí vhodné podmínky pro konání schůzek. Od „mateřské organizace“ mohou očekávat metodickou pomoc (spočívající např. ve vytypování členů podle místa bydliště), dále pomoc ve formě soustředěného zasílání publikačních materiálů a dalších informací organizačního rázu. Pracovním kroužkům budou na požádání přednostně poskytovány seznamy programů a po vytvoření banky i kazety s programy aj. V této souvislosti zdůrazňujeme, že přislibené nemohou obdržet všichni najednou, ale postupně, tak jak budou tyto materiály objednávány a připravovány.

Prozatím složitější je otázka mimopražských členů, protože v jejich případě je potřeba v prvé řadě dorešit jejich orga-

nizační začlenění do ZO SvaZarmu v místě bydliště. Navíc je pro ně časově i finančně náročné dojíždět do Prahy na schůzky, které se prozatím konají pravidelně každou první (volnou) sobotu v měsíci rovněž v učebnách SOU SSŽ v Ohradní ulici v Praze 4. V této souvislosti je třeba poznamenat, že učebny mají omezenou kapacitu.

S ohledem na nutnost přeorganizování mimopražských členů do základních organizací SvaZarmu v místě bydliště nastává nařízená potřeba vytváření pracovních kroužků našeho ATARI KLUBU.

Znovu opakujeme, že podle Stanov SvaZarmu musejí být zájemci o práci v našem ATARI KLUBU členy místě příslušné ZO SvaZarmu, musí mít vyřízeno hostování v naší ZO — specializace mikroelektronika a zaplatili roční klubový příspěvek na konto našeho ATARI KLUBU.

Dále uvádíme seznam měst a organizátorů našich prvních pracovních kroužků a dále nám známým samostatným svaZarmovským či jiných organizacích, které sdružují zájemce o výpočetní techniku ATARI. Upozorňujeme, že seznam není ani zdaleka úplný. Seznam budeme postupně upřesňovat, rozšiřovat a opětovně zveřejňovat, podle toho jak nám budou docházet informace o vytvoření pracovních kroužků.

Podotýkáme, že všem mimopražským členům dáváme na zvázenou, zda je pro ně výhodnější být hosty pražského ATARI KLUBU či členy jiné organizace, zabývající se rovněž výpočetní technikou ATARI. S některými dále uvedenými samostatnými organizacemi udržujeme užší kontakt a předpokládáme smluvně dohodnutou spolupráci, ale je samozřejmé, že členství, resp. hostování v našem klubu opravňuje k získávání námi vydávaných či poskytovaných materiálů.

Prozatímní seznam dobrovolných organizátorů mimopražských pracovních kroužků ATARI KLUBU, včetně těch, kteří jsou již organizačně začleněny do ZO SvaZarmu v místě bydliště (není vyspecifikováno):

Banská Bystrica	RNDr. Igor Serváček, Volkovova 1, 974 00 Banská Bystrica
Benešov u Prahy	Petr Říha, Jiřího Franka 1644, 256 01 Benešov u Prahy
Bratislava	Karol Vavrovič, Togliatiho 46, 821 07 Bratislava
Brno	ing. Štěpán Hrotník, telefon do zaměstnání 27 806
České Budějovice	Pavel Česal, Boletická 6, 370 00 České Budějovice
	J. Novák, Labská 2, 370 11 České Budějovice
Hradec Králové	Jiří Rochlý, Žižkovy nám. 136, 500 00 Hradec Králové
	ing. V. Fajta, ORGATEX, Veverkova 1631,
	500 05 Hradec Králové
Kladno	Vlastimil Havelka, Pražská 2974, 272 00 Kladno II
Liberec	Oldřich Tichý, Lesní 13, 460 01 Liberec 1;
	telefon 22 366, zam. 28 046
	s. Stehlík, telefon Česká Lipa 94 33 156
Pelhřimov	Alfred Bruch, Cholossiova 754, 393 01 Pelhřimov
Strakonice	Josef Zeman, Tržní 1154, 386 01 Strakonice I
Tábor	Koloman Tekale, Berlinská 2756, 390 00 Tábor
Turnov	Vlastimil Vohnický, Žižková 1340, 511 01 Turnov

Další svaZarmovské a jiné organizace, sdružující podle našich informací zájemce o počítače ATARI:

301. ZO SvaZarmu Bratislava — ved. V. Gajdoš, Slatinská 36, 821 07 Bratislava
Slovenské energetické strojárne — klub elektrotechniky — ved. ing. Jaroslav Burjaniv,
935 21 Čimice

Klub uživatelů HC ATARI západoslovenského kraja — Karol Fischer,
Keramoprojekt, 911 48 Trenčín

Dále víme o samostatných organizacích ve městech Břeclav, Olomouc a Ostrava.
výbor

**Vytváří se
pracovní kroužek
ATARI KLUBU
v Praze 8 - Čimice**

V souvislosti s výše uvedeným článkem akceptujeme aktuální požadavek několika iniciativních členů ATARI KLUBU, bydlicích v Praze 8 - Čimice, který byl předán redakci po uzávěrce čísla.

Zájemci z řad členů ATARI KLUBU o práci v právě se tvořícím pracovním kroužku „Čimice“, napište na adresu organizátora: s. Oldřich Višek, Křivenická 443, 181 00 Praha 8 - Čimice. Sdílete současně, máte-li možnost zajistit vhodný prostor pro konání schůzek a dále jste-li ochotni pomoci v organizačních záležitostech. Nezapomeňte připojit známku na odpověď.

Rádi touto formou zveřejníme další návrhy na vytváření pracovních kroužků našeho ATARI KLUBU.
red.

V minulém čísle Zpravodaje AK zazněla několikrát výzva ke spolupráci na přípravě článků. V plánech ATARI KLUBU je ale i vydávání rozsáhlejších publikačních materiálů. Za účelem upřesnění edičního plánu ATARI KLUBU bychom však potřebovali mít zmapováno, co lze od erudovaných členů očekávat. Žádáme proto ty kolegy, kteří již přemýšleli co napiši, jakož i ty, co již mají rukopis hotový, aby nám to obratem sdělili — samozřejmě pokud budou mít zájem, aby jejich dílo vyšlo pod hlavičkou ATARI KLUBU.

Výzva k upřesnění Edičního plánu ATARI KLUBU

V nejkratší možné době proto zašlete na adresu ATARI KLUBU k rukám odpovědného redaktora s. Dr. J. Hlaváčka nabídky, které budou obsahovat název titulu, rozsah stran (zvlášť textových, obrazových a grafických příloh), pro jaký okruh čtenářů bude publikace vhodná, stručnou osnovu díla a dále osobní požadavky. Nezbytná je přesná adresa autora, telefonní spojení a bližší osobní údaje charakterizující erudici autora.

Upozorněte prosím i na tituly, které jste již dříve neoficiálně ATARI KLUBU nabídli.

HI

Pozor na podvodníky !!

Bahužel je to tak. Vždycky, když se vytváří něco nového, najde se pár individuů, které chtějí na úkor ostatních zbohatnout. Využívají k tomu řady průhledných manévrů, včetně nezkušenosti a neinformovanosti. Je tomu i v oblasti rozšiřování výpočetní techniky ATARI, zejména pak programů a drobných „služeb“. Zaznamenali jsme případy, kdy našim členům přicházejí dopisy s výzvou, aby zaslali tam či onam své přihlášky, nabídky programů a současně i „drobný“ finanční obnos (jako dar ?!). Podobně vychází v denním tisku i různé inzeráty slibující (samozřejmě za příslušnou úplatu) různé rozmnožování programů atd.

Je samozřejmě osobní věcí každého, jak takových „nabídek“ využije. Dovolujeme si jenom upozornit, že činnost některých jedinců hraničí se zákony (pokud již nebyly překročeny). Vždy je potřebné rozlišovat co je legální, např. ve smyslu občanského zákona (odborně se tomu říká občanská výpomoc), a kde jsou hranice podvodu, nedovoleného podnikání, úplatkářství aj. ustanovení trestního zákona.

Proto pozor !

HI

PRO ZAČÁTEČNÍKY

CO JE CO ?

(Z anglického originálu článku *NEWCOMERS START HERE* přeložil a upravil RNDr. Jiří Bok, CSc.)

Vítejte do světa mikropočítaců! Abyste se v něm dokázali orientovat, musíte si osvojit jisté množství nezbytné odborné terminologie.

Prozatím se budeme ve dvou pokračováních zabývat popisem činnosti mikropočítaců a poté fyzickými složkami nutnými k provádění této činnosti.

Mikropočítač je schopen získávat informaci, zpracovávat ji a uschovávat výsledky nebo je zasílat jinam. Tato informace se jmenuje **data** a skládá se z čísel, písmen a speciálních symbolů, které mohou být čteny lidskými bytostmi. Ačkoliv jsou data přijímána a vysílána počítačem v „lidské“ formě, uvnitř je tomu jinak - musí být ve formě elektronického kódu. Tento kód se jmenuje **binární (dvojkový) kód**. Je to číselný systém, který používá základ 2 místo běžného 10.

Ve dvojkové soustavě máme pouze dvě číslice: 0 a 1. Počítač je rozeznává jako nepřítomnost či přítomnost elektrického napětí (proudu, náboje). Nejsnažší způsob, jak si to představit, je považovat každou **binární číslici (bit)** jako vypinač, který může být buď vypnutý nebo zapnutý.

Číslo, které v desítkové soustavě napišeme — např. 149 (tj. $1 \cdot 10^2 + 4 \cdot 10^1 + 9 \cdot 10^0$), se ve dvojkové soustavě zapíše jako 10010101 (tj. $1 \cdot 2^7 + 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^0 = 128 + 16 + 4 + 1 = 149$). Skupině 8 bitů říkáme **byte** (čti bajt).

Pro snazší zápis i čtení 8-bitových čísel je vhodnější používat číselné soustavy se základem 16 (tzv. hexadecimální neboli šestnáctková soustava), která má 16 cifer: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F (cifra A představuje desítku atd.). Desítkové číslo 149 se zapíše v šestnáctkové soustavě (zkráceně se označuje hex) jako 95 (tj. $9 \cdot 16^1 + 5 \cdot 16^0$).

Ke zjednodušení komunikace mezi počítači existuje několik standartních kódů. Nejběžnější je tzv. ASCII kód (American Standard code for Information Interchange). Ten přiděluje numerickou hodnotu každé číslici, písmenu nebo speciálnímu symbolu. Tak např. cifra 5 má ASCII kód 35 hex (53 desítkově); písmeno A je reprezentováno v ASCII kódě jako 41 hex (65 desítkově).

Poznámka: Počítače ATARI používají tzv. kódy ATASCII, což znamená ATARI ASCII. Písmena a číslice mají stejné hodnoty jako v ASCII, avšak některé speciální znaky jsou jiné. Přehled znaků ATASCII je uveden v českém znění uživatelské příručky ATARI BASIC na s. 126 - 134.

Počítač zpracovává data tak, že s nimi provádí aritmetické operace, porovnává je s jinými daty a navzájem přemisťuje a ukládá. Právě schopnost porovnávání dává počítači jeho jistou „inteligenci“, tj. schopnost rozhodovat a náležitým způsobem jednat. K tomu musí být počítač vybaven sadou pravidel a příkazů, které jsou uloženy v paměti jako byty. Tyto příkazy se nazývají **program** a mohou být zadány jako binární či hex čísla (tzv. programování ve strojovém kódu). Obyčejně však máme speciální program, který překládá anglický jazyk do strojového kódu. Tím se značně urychlí programování, i když na druhé straně doba vykonání programu se zvětší.

Nejběžnějším mikropočítačovým jazykem je **BASIC** (Beginner's Allpurpose Symbolic Instruktion Code, nebo-li mnohaúčelový kód symbolických instrukcí pro začátečníky). Programové instrukce se „vytulkají“ na klávesnici, pak jsou zakódovány a uloženy do paměti počítače. Pro vykonání takového programu počítač použije **interpretu**, což je program obyčejně uložený v paměti ROM stroje (viz dále). Interpret bere jednu instrukci BASICu za druhou, překládá je do strojového kódu a vede do procesoru pro jejich vykonání. Pokud se některý příkaz BASICu vykonává několikrát za sebou (např. v cyklu) interpret jej znova pokaždé překládá. Mnohem rychlejší metoda je užití tzv. **kompilátoru** (překladače), který přeloží celý program do strojového kódu před jeho spuštěním. Každá instrukce se tak překládá pouze jednou, čímž se dosáhne velkého vzrůstu rychlosti programu.

Dva podivné příkazy, které uslyšíte ve spojení s BASICem, jsou PEEK a POKE (čti pik a pouk). Dávají programátorovi možnost přístupu k paměti. Je možné číst (PEEK) obsah bytu nebo jej modifikovat (přepsat) příkazem POKE.

V pokračování v příštím čísle Zpravodaje AK bude pozornost čtenáře orientována od softwaru, čili programového vybavení nezbytného k funkci počítačového systému k hardwaru, tj. fyzickým složkám systému.

(pokračování)

CASDUP 2.0

— kopírovací program kazeta-kazeta

ing. Václav Friedrich

Úvod

Program CASDUP 2.0 (Vervan Software 1982) je zřejmě nejrozšířenějším kopirovacím programem typu kazeta-kazeta mezi členy našeho klubu^{*)}. Umožňuje pořizovat kopie souborů libovolného typu (programy ve strojovém kódu, v jazyce BASIC, soubory dat apod.). Při kopirování dodržuje délku mezer mezi jednotlivými

^{*)} Podrobný popis jiného kopirovacího programu (KASSETTEN KOPIERER) byl zveřejněn ve Zpravodaji AK č. 1/1987. Pozn. red.

bloky i délku bloků (128 byte i 1024 byte). Umožňuje zkopirovat i několik souborů najednou. Jedinými omezeními jsou maximální délka záznamu 32 Kbyte a některé nestandardní typy záznamu (např. střídání dlouhých a krátkých bloků v programech Colloseus Chess 3.0, Elektraglide, Chop Suey aj.).

Zavedení do počítače

Program CASDUP 2.0 se nahrává po zapnutí počítače se stisknutými klávesami START a OPTION. Skládá se ze dvou částí: první částí je některý ze zavaděčů typu BL/C, druhá část je vlastní kopirovací program. Po zavedení se program ohlásí hlaškou se svým jménem a vstupní volbou (menu).

Čtení souborů

Pro „načtení“ většiny souborů do počítače stačí pouze nastavit počátek souboru na kazetě, stisknout tlačítko PLAY a klávesu START. Na obrazovce se objeví nápis Loading Tape. Čtení probíhá do té doby, dokud není přerušeno klávesou BREAK nebo výskytem výjimečné situace (přeplnění paměti nebo chyba při čtení). Tímto způsobem můžeme načíst až kopirovat i několik souborů najednou, stiskneme-li klávesu BREAK až za posledním čteným souborem.

Po ukončení čtení se na obrazovce vypíše blok informací o načtených datech. Informace se skládají z délky souboru v blocích (Length of Tape) a prvních šesti byte prvního čteného souboru (Header Bytes). V případě přerušení čtení v důsledku chyby se zobrazí jako první informace o druhu chyby (Status Byte) nebo o přeplněné paměti (Insufficient RAM). Všechny číselné údaje jsou uváděny v šestnáctkové soustavě.

Pro kopirování nestandardních souborů (dlouhé bloky 1024 byte apod.) je třeba před začátkem čtení nastavit nestandardní formát pomocí stisknutí klávesy OPTION. Tato volba vypíše na obrazovku text Nonstandard Format Enabled.

Při čtení souboru se kontroluje parita (správnost záznamu). Tuto funkci lze částečně vyřadit stisknutím klávesy SELECT před vlastním čtením. Volba vypíše text Checksum Disabled. Tímto způsobem lze „oživit“ některé programy, které hlásí při čtení chybu nebo se shazují.

Zápis souborů

Po ukončení čtení se vypíše blok informací o načtených datech a výstupní volba (menu). Tato volba se zobrazí i po každém ukončeném zápisu, takže lze pořídit i několik kopii jednoho záznamu.

Pro zápis je nutno připravit a nastavit kazetu, stisknout tlačítka RECORD a PLAY a klávesu START. Na obrazovce se objeví zpráva Writing Tape a probíhá zápis. Zápis lze předčasně ukončit pouze stisknutím klávesy BREAK.

Po stisknutí klávesy OPTION se vyvolá zpět výstupní volba (menu), stisknutím klávesy SELECT dojde přímo k novému čtení. V obou případech jsou dosavadní načtené soubory pro uživatele ztraceny. K přechodu do výstupní volby lze kdykoliv použít i klávesu RESET.

Závěr

K pořizování kopii souborů delších než 32 Kbyte je nutno použít jiný kopirovací pro-

gram (Kassetten Kopierer, Tape Copier 46 K apod.) Ke kopirování kazeta-disketa, disketa-kazeta slouží programy F-Copy, TransCopy aj. Tyto programy jsou také rozšířeny v ČSSR. Ke kopirování nestandardních záznamů z produkce společnosti English Software nebyl dosud žádný účinný program objeven.

Slovniček

Vstupní volba:

Press START to copy date - ke kopirování kazety stiskni START

Press SELECT to disable checksum - k odložení kontroly parity stiskni SELECT

Press OPTION for nonstandard format - pro nestandardní formát stiskni OPTION

Výstupní volba:

Press START to output tape - k záznamu na kazetu stiskni START

Press SELECT to retry input - k opakování čtení stiskni SELECT

Press OPTION to restart - k opakování počátku (programu) stiskni OPTION

Informace o souboru:

Status byte - stavový byte (kód chyby)

Length of tape . . . hex records - délka záznamu . . . bloků (hex)

Header bytes - byty hlavičky

Loading tape - čtení z kazety

Writing tape - zápis na kazetu

Insufficient RAM - nedostatečná paměť RAM

Kódy nejčastějších chyb:

80 — klávesa BREAK stisknuta před koncem souboru (EOF)

8C — chyba při přenosu dat

8F — chyba parity

Poznámka: Chyba 8F se někdy ohláší i po přečtení posledního bloku souboru, je-li soubor ukončen nestandardním způsobem (jako např. u programů Turbo BASIC XL 1.5 nebo Miner 2049 er).

To však nebrání v jejich bezchybném zkopirování.

otázky & odpovědi

Otázka: Zadal jsem mému 800 XL příkaz TAN, který má vypočítat tangentu zadaného úhlu, ale počítač nechce tomuto příkazu rozumět. Dělám někde chybu nebo je můj počítač vadný?

Odpověď: Do seznamu instrukcí se z originálního návodu, dodávaného firmou, dostala i funkce TAN. Dodávané počítače však tuto funkci ve svém rejstříku nemají. Na odchylku od dokumentace si výrobce vyhrazuje právo, jak uvádí v každém tištěném materiálu. Uživatele počítačů ATARI však tento nedostatek nemusí příliš trápit a pokud se bez tangenty nemohou obejít, mohou si ji určit ze známého vztahu $TAN(X) = \text{SIN}(X)/\text{COS}(X)$, tedy z funkci, které počítače ATARI ve svém funkčním souboru mají.

Otázka: Jak se dají využít ovládací vstupy u počítačů ATARI 800 XL a 130 XE? Jakých typů ovladačů je možno použít?

Odpověď: Ovládací vstupy, nebo lépe porty (jak bude ukázáno dále, nemusí to být vždy vstupy) jsou po zapnutí počítače a jeho inicializaci naprogramovány jako vstupy pro ovládání různými typy ovladačů. Nejpoužívanější jsou známé joysticky, mezi další patří paddle, přídavná klávesnice, světelné pero, grafická tabulka, myš.

Předem je nutno zdůraznit, že žádný z ovladačů nebude po pouhém připojení k počítači vykazovat jakoukoliv funkci, ale že každý ovladač začne plnit svou funkci až ve spolupráci se svým obslužným programem. Každý program, při kterém se používá ovladačů, takovýto obslužný program obsahuje. Obslužný program, který je potom podprogramem hlavního programu, je možno sestavit v ATARI BASICU pomocí číselních proměnných (PADDLE, PTRIG, STICK, STRIG), které zobrazují stav jednotlivých ovládacích vstupů. Čím dokonalejší obslužný podprogram, tím mnohostrannější a dokonalejší využití ovladače.

Základní činností všech typů ovladačů (vyjma přídavné klávesnice) je ovládání kurzoru na obrazovce. Z této činnosti pak mohou být odvozeny další funkce, které usnadňují komunikaci obsluhy s počítačem.

Dále se stručně zmiňujeme o jednotlivých typech ovladačů.

Ovladače počítačů ATARI 800 XL a 130 XE

A. Joystick:

Nejznámější a nejpoužívanější ovladač, sestávající z ovládací páky a jednoho nebo více paralelně zapojených spouštěcích tlačítek (fire). Dražší provedení mívají ještě další spinač, kterým se zapíná automatická opakování činnost spouštěcího tlačítka. Uvnitř jsou čtyři spinače, ovládané pákou a další, ovládané spouštěcimi tlačítky. Sepnutí jednotlivých spinačů a tím uzemnění příslušných vývodů ovládacích vstupů indikuje polohu ovládacích prvků — páky a spouštěcího tlačítka. Ovládací páka má 9 možných stavů (klidová poloha, vpřed, vzad, vlevo, vpravo, vpřed vlevo, vpřed vpravo, vzad vlevo, vzad vpravo) a spouštěcí tlačítko dva stavy (stlačeno, nestlačeno). Poloha ovládací páky je určena sepnutím jednoho spinače nebo dvou spinačů současně.

Stavy ovládacích vstupů, odpovídající polohám ovládacích pák obou ovladačů, se kopírují do registru PORT A (\$D300), stavy ovládacích vstupů, odpovídající poloze spouštěcích tlačítek, do registrů TRIGGER 0 a TRIGGER 1 (\$D010 a \$D011). Operační systém čte tyto registry během zpětného běhu paprsku obrazovky a ukládá je do paměti RAM na adresy, odpovídající adresám příslušných proměnných (STICK, STRIG).

Hodnoty, kterých nabývá číselná proměnná STICK v závislosti na poloze ovládací páky, jsou:

14	ovládací páka vpřed	10	ovládací páka vpřed vlevo
13	ovládací páka vzad	9	ovládací páka vzad vlevo
7	ovládací páka vpravo	5	ovládací páka vzad vpravo
11	ovládací páka vlevo	15	ovládací páka v klidové poloze
6	ovládací páka vpřed vpravo		

Hodnoty, kterých nabývá číselná proměnná STRIG v závislosti na poloze spouštěcího tlačítka, jsou:

0	tlačítko stlačeno	1	tlačítko v klidové poloze
---	-------------------	---	---------------------------

Registry TRIGGER 0 a TRIGGER 1 mohou být čteny buď přímo, což je standardní činnost, nebo v klopém režimu. Je-li v tomto režimu stlačeno spouštěcí tlačítko, pak je programem indikováno stlačení tlačítka i po jeho uvolnění, neboť obsah proměnné STRIG je trvale od okamžiku stlačení tlačítka 0. V tomto režimu může program určit, zda v jistém časovém intervalu, nebo během nějaké operace, nebo vůbec někdy během chodu programu, bylo stlačeno spouštěcí tlačítko. Klopného režimu a zpětně standardní činnosti se dosáhne programovou změnou obsahu registru GRAPHIC CONTROL (\$D01D).

Registr PORT A pracuje standardně ve funkci čtení stavu ovládacích vstupů, příslušejících poloze ovládacích pák. Tyto vstupy je však možno přeměnit na výstupy, což je umožněno tím, že registr PORT A plní funkci I/O (vstupní/výstupní) portu obvodu, který obsluhuje tyto periferie (procesor PIA — Peripheral Interface Adapter). Je tedy možno programově vytvořit libovolnou kombinaci vstupů a výstupů v rámci tohoto osmibitového portu. Jiné než standardní kombinace (všech osm bitů vstupy) se dosáhne následujícím postupem:

- Do registru PORT A CONTROL (\$D302) zapišeme do bitu 2 nulu.
- Do odpovídajících bitů registru PORT A (\$D300) zapišeme nuly tam, kde chceme mít vstupy a 1 tam, kde chceme mít výstupy.
- Do bitu 2 registru PORT A CONTROL zapišeme 1.

	konektor 1				konektor 0			
Vývod konektoru	4	3	2	1	4	3	2	1
Registr PORT A	7	6	5	4	3	2	1	Ø

Zapišete-li například v kroku 2 do registru PORT A číslo 00011111, pak budou vývody 2 — 4 konektoru 1 pracovat jako vstupy, zatímco ostatní vývody budou pracovat jako výstupy. Výstupy lze zatižit ve stavu L max. proudem 1,6 mA, ve stavu H max. proudem 1 mA. Signál na výstupu vznikne zapsáním nějaké hodnoty do registru PORT A.

V ATARI BASICU si můžete vyzkoušet naprogramování na výstupy následující příkazy:

POKE 54018, PEEK (54018)—4 : POKE 54016, A : POKE 54018, PEEK (54018) + 4
když předtím určíte hodnotu proměnné A v rozsahu 0 - 255. Kombinace vstupů a výstupů bude odpovídat binární hodnotě A.

Signál na výstupu dostanete:

POKE 54016, B

když předtím určíte hodnotu proměnné B, podle toho, na kterých výstupech chcete mít úroveň L a na kterých H. Možnost naprogramování portu na výstupy může uživatel počítače využít například pro programové řízení nějakého technologického procesu.

B. Paddle:

Ovladač paddle obsahuje dva otočné regulátory (potenciometry) a dvě spouštěcí tlačítka (vlevo, vpravo). Stav spouštěcích tlačítek je čten přímo z příslušných bitů registru PORT A, odpovídajících vstupům joysticků vlevo a vpravo. Úhel natočení ovládacích potenciometrů je vyhodnocován s rozlišením 0 - 228, přičemž hodnotě 0 odpovídá natočení potenciometru zcela doprava a hodnotě 228 zcela doleva. Hodnoty, odpovídající úhlu natočení jsou uloženy v registrech \$D200 - \$D203 a jsou měřítkem času, na který se nabije kondenzátor, zapojený v sérii s potenciometrem. Při vytíčení potenciometru doprava je odpor nejmenší, hodnota je 0; při natáčení potenciometru doleva odpor vzrůstá a hodnota se zvyšuje. Ovladač paddle tak vlastně plní funkci A-D převodníku.

Údaje z registrů \$D200 - \$D203 se ukládají do paměti RAM do číselných proměnných PADDLE (0) - PADDLE (3), které je možno číst ATARI BASICEM. Stav spouštěcích tlačítek je uložen v číselných proměnných PTRIG (0) - PTRIG (3), které při stlačení příslušného spouštěcího tlačítka nabývají hodnoty 0, v opačném případě hodnoty 1.

C. Přídavná klávesnice:

Obsahuje standartně 12 kláves, z toho 10 s číslicemi 0 - 9. Používá se pro snadnější zadávání číselných dat. Klávesy jsou uspořádány v matici 4 řádky - 4 sloupce. Vyhodnocení stlačení určité klávesy probíhá tak, že na jednotlivé řádky matice přivádíme postupně v rychlém sledu za sebou nuly (ostatní řádky mají 1) a současně čteme stav ve sloupcích. Aby bylo možno realizovat přivádění signálu na řádky matice, je nutno na programovat původní vstupy pro joystick (vpřed, vzad, vlevo, vpravo), na které jsou připojeny řádky, na výstupy, jak je popsáno v odstavci o joysticku. První a druhý sloupec jsou čteny přes stejně vstupy jako potenciometry ovladačů paddle, to znamená, že se vyhodnocuje čas nabítí kondenzátoru. Při stlačení tlačítka se na vstup dostává 0, kondenzátor se nikdy nenabije na prahovou úrověň a vyhodnocená hodnota je maximum (228). Při nestlačeném tlačítku je kondenzátor připojen přes malý odpor na + 5 V a čas nabítí odpovídá hodnotě cca 2. Jako prahová hodnota pro vyhodnocení stlačení tlačítka se v obslužných podprogramech uvažuje hodnota 10. Při dosažení vyšší hodnoty se tlačítko považuje za nestlačené. Třetí sloupec je připojen ke vstupu pro spouštěcí tlačítko joysticku, tekže je vyhodnocován stejným způsobem (0 - tlačítko stlačeno, 1 - tlačítko nestlačeno).

Popsaným způsobem je obsluhována firemní přídavná klávesnice. Je-li potřeba připojit jinou klávesnici a to třeba i s vyšším počtem tlačítek, je možné provést vyhodnocení těchto tlačítek i jiným způsobem. Bude-li každé tlačítko připojeno na výstupní sběrnici klávesnice přes diodovou matici, bude stlačení každého tlačítka odpovídat určitému slovu na výstupní sběrnici. K vyhodnocení se pak budou používat pouze vstupy. Tak například při využití vstupů pro joystick (5 vstupů) získáme pětibitové slovo, které dovoluje 31 různých kombinací a tedy možnost připojení přídavné klávesnice až s 31 tlačítky.

D. Světelné pero:

Světelné pero je zařízení, které se nejčastěji používá k volbě položky v menu ukázáním na položku přímo na obrazovce a ke kreslení čar. Obsahuje fototranzistor, který vyhodnocuje přítomnost elektronového paprsku v určitém časovém okamžiku při přeběhu přes obrazovku. Dále je vybaveno spouštěcím tlačítkem k zavedení ukázané hodnoty do paměti.

E. Grafická tabulka:

Je ovladačem, zaměřeným na grafiku. Připomíná poněkud dětskou „magickou tabulkou“. Pomocí libovolného tupého nástroje (například tužky) je možno kopírovat pohyb tohoto nástroje po povrchu tabulky přímo na obrazovku. Jednoduchým způsobem se dají vytvářet dokonalé kružnice, pravoúhelníky, paprsky, zrcadlové obrazy, jednotlivé detaily je možno zvětšit, to vše s využitím všech 128 barev, možnosti volby druhu „štětce“ a dalších funkcí. Vytvořená díla je možno uložit na kazetu nebo disketu a kdykoliv si je vyvolat, případně dále na nich pracovat. Obslužný program AtariArtist je dodáván na disketě nebo cartridgi.

Grafická tabulka obsahuje dále dvě spouštěcí tlačítka, která se používají v různých funkcích při tvorbě obrázků. Protože pohyb kreslicího nástroje po povrchu tabulky imituje činnost potenciometrů ovladače paddle, je možno tabulky použít i při hrách místo ovladače paddle.

F. Myš:

Tento ovladač získal zřejmě svůj název z důvodu, že manipulace s ním připomíná poněkud rejdění myši po stole. Je to malá krabička s jedním nebo několika tlačítky, spojená kablíkem s ovládacím vstupem, kterou pohybujeme po desce stolu. Přitom kurzor na obrazovce kopiruje směr pohybu myši. Ovládání kurzoru je velice rychlé, přesné a pohodlné.

Jak myš pracuje: Při pohybu myši po podložce dochází třením o podložku k otáčivému pohybu koule, která je skryta uvnitř myši a malou částí vyčnívá na spodní straně. Pohyb koule je přenášen třením na soustavu dvou kolmých hřidelíků tak, že pohyb jednoho hřidelíku odpovídá pohybu myši ve směru souřadnic x a druhého ve směru y. Na každém hřidelíku je připevněn perforovaný kotouček, který při svém otáčení přerušuje paprsek LED diody, snímaný fototranzistorem.

Protože kromě směru je potřeba vyhodnocovat i smysl pohybu, přislíší každému kotoučku dvojice fototranzistorů. Zesílené impulsy, vzniklé při pohybu myši a tím otáčení kotoučků a přerušování světelného paprsku, jsou vyhodnocovány v počítači obslužným programem. Práce s myší je velmi efektní při výběru položky z obrázkového menu a s její pomocí lze dokonce i psát. Dělá se to tak, že celá klávesnice nebo její část je zobrazena na obrazovce ve funkci menu, přičemž myši naježdíme kurzorem na jednotlivé znaky, které potvrzujeme stlačením tlačítka. Tento způsob zadávání znaků může být někdy výhodný při předefinování souboru znaků, kdy znaky zobrazené na klávesnici, neodpovídají znakům, které jsou stlačením klávesy vyvolány.

Z ovladačů, které zde byly popsány, bylo možno v Tuzexu zatím objednat pouze joystick a grafickou tabulku.

-rd-

TIPY & TRIKY

Ochrana programu

Program v jazyce ATARI BASIC lze chránit před vylistováním, přerušením nebo zkopirováním některou z následujících metod:

- Dvojice příkazů POKE 16,64 a POKE 53774, 64 zablokuje klávesu BREAK, takže program nelze přerušit. Platnost příkazů ruší každý příkaz OPEN, GRAPHICS nebo stisknutí RESET.
- Příkaz POKE 580,1 způsobí, že při prvním stisknutí klávesy RESET se program vymaze z paměti. Výsledný účinek je stejný jako vypnutí a opětné zapnutí počítače.
- Následující podprogram uloží program v BASICu na kazetu, odkud může být načten pouze příkazem RUN „C:“. Jakékoliv pokusy o přerušení a vylistování programu vedou k zablokování činnosti počítače:

```
32000 FOR I=PEEK (130) +PEEK (131) *256 TO PEEK (132) +
      PEEK (133) *256:POKE I,155:NEXT I
32100 POKE PEEK (138) +PEEK (139) *256+2,0:SAVE "C:"
32200 NEW
```

Příkazy na řádku 32000 přemažou tabulku jmen proměnných a znemožní tak výpis programu příkazem LIST. Řádek 32100 zablokuje přímý režim (tj. zadávání příkazů z klávesnice). Po vykonání tohoto příkazu nelze provést LIST ani RUN.

Kombinaci všech tří metod lze vytvořit naprosto „neprůstřelný“ program, chráněný proti sebemenšímu zásahu. Tímto způsobem lze ochránit libovoľný program psaný v jazyce BASIC (proti přečtení nebo úpravám).

Blikající kurzor

V některých typech programů (např. v textových editorech) může být účelné použít blikajcího kurSORU. Dosáhne se tím i lepší orientace v psaném textu než u kurSORu stálého. Tento efekt lze dosáhnout následujícím programem:

```
10 FOR I=1664 TO 1680:READ A:POKE I,A:NEXT I
20 POKE 548,128:POKE 549,6
30 DATA 8,72,165,20,41,16,74,74,74,141
40 DATA 243,2,104,40,76,138,194
```

Program je příkladem uživatelského VBI (Vertical Blank Interrupt - přerušení s frekvencí 50 Hz). Využívá vlastnosti paměťové buňky 755, která definuje způsob zobrazení inverzních znaků. Blikání je způsobeno periodickou změnou hodnoty uvedené buňky.

Spolu s kursorem budou blikat i všechny inverzně zobrazené znaky. Toho lze využít k zajímavým efektům. Blikání lze zpětně potlačit příkazy POKE 548, 138:POKE 549, 194.

Rotace barev

Následující podprogram cyklicky posune obsahy všech barevných registrů (tj. 704 až 712).

```
10 DIM ROT$ (30)
20 FOR I=1 TO 27:READ A:ROT$(I) =CHR$(A):NEXT I
30 DATA 104,162,0,172,192,2,189,193,2,157
40 DATA 192,2,232,224,9,144,245,140,200,2
50 DATA 96,65,65,65,65,65,65
```

Rotace se vyvolává příkazem `I = USR(ADR(ROT$))`. Zaměníme-li podržené hodnoty v řádku 40 na 8 a 100, dojde k rotaci pouze v rámci registrů 704 až 711, tj. barva rámečku zůstane zachována.

Uvedený podprogram lze s výhodou využít k vytvoření zajímavých barevných efektů, včetně iluze pohybu. Záleží na obsazení jednotlivých registrů.

Přesun znakové sady

Při vytváření vlastních znaků s využitím původní znakové sady je třeba přesunout tu sadu z paměti ROM na vhodné místo v paměti RAM. Následující program naleze vhodné místo, provede přesun a nastaví ukazatel počátku znakové sady na novou pozici.

```
10 DIM BYTES (80)
20 MEM=PEEK (106)-4:POKE 106, MEM-1:CHACT=MEM*256:GRAPHICS 0
30 FOR I=1 TO 32:READ A:BYTES$(I) =CHR$(A):NEXT I
40 POKE MEM-1,0:POKE 756, MEM
50 Z=USR(ADR(BYTES$),224*256,CHACT)
60 DATA 104,104,133,213,104,133,212,104,133,215,104,133,214
70 DATA 162,4,160,0,177,212,145,214,200,208,249,230,213,230
80 DATA 215,202,208,240,96
```

K nalezení vhodného místa v paměti je využita buňka 106 (RAMTOP), která vymezuje horní konec uživatelské paměti RAM. Vlastní přesun je proveden programem ve strojovém kódu (mnohonásobné zvýšení rychlosti oproti BASICu).

Po stisknutí klávesy RESET bude zpětně nastavena standartní znaková sada i velikost uživatelské paměti RAM.

Rezervace paměti

Pro vlastní potřebu má uživatel počítače ATARI vyhraženu 6. stránku paměti, tj. adresy 1536 až 1791. Do této oblasti operační systém nezasahuje (až na drobné výjimky). Podobně lze pro vlastní potřebu vyhradit i větší souvislou část paměti RAM (např. pro vlastní podprogramy ve strojovém kódu, display list, PM grafiku apod.). K tomu slouží následující program:

```
5 STM=PEEK (743) +PEEK (744) *256
10 DIM MEM$ (24) :PROTECT=700
15 HI=INT (PROTECT/256) :LO=PROTECT-HI*256
20 FOR N=1 TO 24:READ P:MEM$(N)=CHR$(P):NEXT N
25 MEM$(6,6)=CHR$(LO):MEM$(14,14)=CHR$(HI)
30 RES=USR (ADR (MEM$))
35 DATA 24,173,231,2,105,0,141,231,2,173,232,2,105
40 DATA 0,141,232,2,169,0,133,8,76,0,160
```

Změnou hodnoty PROTECT v řádku 10 (podtrženo) lze nastavit požadovaný rozsah paměti v bytech, hodnota proměnné STM udává první volbou buňku (obvykle 1792). Zbylou volnou paměť pro BASIC udává funkce FRE(0).

Program ve strojovém kódu mění hodnoty buněk, které určují rozdělení paměti RAM. Na tyto hodnoty nemá vliv ani klávesa RESET, návrat k původnímu rozdělení paměti lze docítit pouze vypnutím a zapnutím počítače.

-fis-

Uživatelské PROGRAMY

Funkční test přídavné paměti RAM u ATARI 130 XE

Oldřich Višek

Majitelé ATARI 130 XE, začátečníci, obvykle včas nezjistí připadnou závadu rozšířené paměti 64 K RAM, neboť vestavěný „Memory test“ zjištění závady neumožňuje.

Jelikož i převážná většina programů na ATARI, které jsou v tuzemsku provozovány, pracuje pouze se základní pamětí, zůstává závada delší dobu neodhalena. Tak může dojít k situaci, že uživatel promešká zákonné reklamační lhůtu, ve které by byla závada odstraněna bezplatně.

Pozn.:

1. Program nebyl odladěn v barvách, takže můžete podle vlastního vkusu změnit hodnoty barvových registrů 709, 710, 712 v programovém řádku 10.
2. Funkce programu byla ověřena ve spolupráci se servisním střediskem Kovoslužby v Praze. Servisní pracovníci vše doporučují provést u nově zakoupených výrobků tento test s volbou „testovacího kroku“ po 1 bytu paměti.

Tato skutečnost, stejně jako vlastní nedůvěra, mne vedla k napsání uvedeného programu v BASICu, který umí prověřit dalších 64 K paměti. Teorií o způsobu testování existuje sice celá řada, ale použité řešení je pro laiky nejjednodušší.

Rozšířená paměť, stejně jako základní, je realizována osmi 64 K bitovými čipy. To v praxi znamená, že z každého zapisovaného bytu je každý bit zapsán do jiného čipu. Program postupně přepíná 16 K banky paměti a zapisuje (POKE) do paměťových buněk číslo 255 (tj. bin: 11111111). Zpětným čtením (PEEK) program zjistí, zda hodnota každého bitu je skutečně 1. Každý uživatel si může zvolit „testovací krok“, který udává počet bytů testovaných v každém 1 K paměti. Při testování po 1 bytu běží program přibližně 30 minut.

Indikace chybného bloku paměti určuje, že v příslušném 1 K byla zjištěna alespoň jedna chyba.

V začátku programu se ověřuje, zda počítač rozšířenou paměť obsahuje (nejde-li o ATARI 800 XL). Pokud se vám podaří tuto část programu obejít, tak zjistíte, že program „funguje“ i na ATARI 800 XL. V tom případě však program „lže“, protože testuje stále stejných 16 K paměti na adresách 16384-32767.

```

1 REM * ATARI 130XE RAMTEST *
2 PGM * DLEDRICH VISEK 87/02 *
3 SM=54017:IR=17000
4 POKE SM,193:POKE TR,0:POKE SM,253:POKE TR,255:POKE SM,193
5 IF PEEK(TR)=255 THEN 500
6 ? CHR$(125)
7 GRAPHICS 0:POKE 710,194:POKE 712,16:POKE 709,202
8 POKE 16,44:POKE 53774,44:POKE 752,1
9 DL=PEEK(540)+256*PEEK(561):POKE DL+3,70:POKE DL+6,6
10 ? "ATARI 130XE extended ram test"
11 POS.2,3:? CHR$(142);" HEYLA ZJISTENA ZADNA CHYBA"
12 POS.2,4:? CHR$(147);" RYLA ZJISTENA ALESPOH JEDNA CHYBA"
13 ERR=1:COUNT=0
14 POS.5,10:?"UHCJI TESTOVACI KROK1 N<1,1024>"
15 POS.5,20:?"(ude testovan ktery N-ty byte v 1K RAM)"
16 TRAP 29
17 POS.17,22:?"":INPUT KK
18 IF INT(KK)<1 OR INT(KK)>1024 THEN 8
19 LOOP=INT(1024/KK)
20 FOR BANK=0 TO 12 STEP 4
21 TIS=0
22 POKE SM,BANK+193
23 TRAP 260
24 FOR X=1A384 TO 32768 STEP KK
25 POKE 77,0
26 POKE X,255:IF PEEK(X)<>255 THEN ERR=2
27 COUNT=COUNT+1:IF COUNT=LOOP THEN TIS=TIS+1
28 IF COUNT=1 THEN POS.2+(2*TIS),8+(BANK/2):? CHR$(63):CHR$(32)
29 IF COUNT=LOOP THEN GOSUB 260
30 NEXT X
31 GOSUB 280
32 NEXT BANK
33 REM * VYHODNOCENI TESTU PO 1K *
34 DD ERR:GOTO 210,205
35 POS.2*TIS,8+(BANK/2):? CHR$(147);CHR$(32)
36 FOR N=1 TO 60:SOUND 0,200,10,15:NEXT N:SOUND 0,0,0,0:GOTO 220
37 POS.2*TIS,8+(BANK/2):? CHR$(160);CHR$(32)
38 ERR=1:COUNT=0:IF TIS=16 AND BANK=12 THEN POP:GOTO 240
39 IF TIS=16 THEN POP:GOTO 105
40 X=X+(1024-(LOOP*KK))
41 RETURN
42 POKE 77,0
43 POKE SM,253:GOSUB 280:POKE A4,22:POKE A5,10:?"":GOTO 252
44 TRAP 252
45 FOR N=1 TO 19:READ T:SOUND 0,T,10,10:SOUND 1,T*2,10,9:FOR P=1 TO 35:
46 NEXT P:NEXT N
47 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:RESTORE
48 POKE A0,22:POKE A5,10:?"":START/RESET":GOTO 255
49 POKE 53279,A
50 IF PEEK(53279)=6 THEN 4
51 GOTO 255
52 ERR=2:GOTO 80
53 REM * POSLEDNI ADRESA BANKY 16K *
54 POS.34,8+(BANK/2):? 16383+(16384+(BANK/4)):RETURN
55 CLR:GOTO 4
56 REM * NEOSTUPNE HOZSIRENI PAMETI *
57 GRAPHICS 16:POKE 16,64:POKE 53774,64
58 POS.3,3:?"test je uzen"
59 POS.3,4:?"povise PRO typ"
60 POS.4,6:?"ATARI 130XE"
61 FOR N=0 TO 140 STEP 2:POKE 708,N
62 FOR Z=1 TO 20:NEXT Z:NEXT N
63 GOTO 550
64 DATA 81,72,81,96,0,96,0,96,108,96,91,96,96,0,91,0,108,81,96

```

KONTAKT TECHNIKY

Nová verze počítačů ATARI 800 XL

ing. M. Machulda

Až na skutečnost, že u této modifikace se vyskytují stejné poruchy barevného obrazu u čs. televizorů jako u typu 130 XE (srdečně Zpravodaj č. 1/1987, s. 7), nejsou známy žádné rozdíly v software proti předchozí verzi.

Úprava magnetofonu ATARI XC-12 pro snadnější vyhledávání začátků programů

ing. Milan Machulda

Počítače ATARI 800 XL uváděné na tužemský i zahraniční trh od konce minulého roku (1986) mají proti předchozímu provedení několik změn v zapojení.

Jsou osazované obvody převzatými z typu 130 XE. Rozmístění součástek na desce plošného spoje je odlišné. V místě kde dříve býval adaptér pro televizní grafiku GTIA se nyní nachází obvod FREDDIE, který v sobě sdružuje původně diskrétní multiplexery pro adresování paměti, zpožďovací linku a obvody 74LS51 a 74LS375. RESET počítače se v nové verzi provádí časovačem 555 (místo původního RC členu se dvěma invertory 74LS14). Základní oscilátor hodinového kmitočtu s krystalem 3,54 MHz pracuje nyní na frekvenci 14,18 MHz s následným vydělením čtyřmi v obvodu FREDDIE. Vysokofrekvenční modulátor televizního signálu pochází od jiného výrobce, má však stejně rozměry, zapojení vývodu a umístění.

Majitelé magnetofonů ATARI XC-12 jistě vědějí, že nastavení jednoho z několika na sebe navazujících programů na začátek pouze na základě údaje počítačem není vždy úspěšné. Zpravidla je třeba chvíli „tápat“, než najdeme zaváděcí tón. Toto vyhledávání je ztiženo tím, že při stisknutí tlačítka PLAY na magnetofonu zůstává motor v klidu, dokud nedáme pokyn k nahrávání. Motor lze sice spustit příkazem POKE 54018,52 a zastavit příkazem POKE 54018,60, ale tento způsob není příliš elegantní.

Dále popsaná úprava umožňuje spustit motor magnetofonu kdykoliv se nám zlibi. Stačí jen, aby byl zapnutý počítač. Úpravu zvládnou i méně zdatní amatéři, protože úprava je řešena s ohledem na maximální jednoduchost.

Postup úpravy:

Po uvolnění čtyř šroubů na spodním víku magnetofonu a stisknutí tlačítka STOP/EJECT se nám podaří rozložit magnetofon na tři části: spodní víko, vlastní mechaniku s deskou plošného spoje a přívodním kabelem a horní kryt s dviřkami.

Do horního krytu, nejlépe pod indikátor záznamu (SAVE) vyvrátme otvor pro tlačítka (se spinacím kontaktem). Typ tlačítka není kritický. Lze použít libovolný typ, který máme k dispozici (s ohledem na rozměry a vzhled). Do horního krytu se zabudovaným tlačítkem vložíme zpět mechaniku a můžeme přikročit k úpravě elektrického zapojení.

Mezi žilami přívodního kabelu vyhledáme vodič s modrou izolací. Místo, kde je tento vodič připájený k desce plošného spoje, propojíme s jedním z vývodů tlačítka. Dále odpojíme zelený vodič přívodního kabelu od plošného spoje a do cesty vřadíme diodu (vyhoví kterýkoli typ s dovoleným proudem v propustném směru větším než 20 mA, např. TESLA KA 261 až 267, KA 501 až 504 nebo některé z řady KY 130, příp. KY 132) katodou směrem k desce. Na anodu připájíme zelený vodič. Druhý vývod tlačítka spojíme s katodou diody (tj. s místem, kde byl původně připájen zelený vodič). Po kontrole, zda se některý z vodičů nedotýká pohyblivých částí mechaniky, přišroubujeme spodní kryt.

Takto upravený magnetofon umožňuje při stisknutí zabudovaného tlačítka spustit při funkci PLAY magnetofon, i když nebyl dán příkaz pro čtení dat a tak, po-

moci příposlechu z televizního přijímače najít zaváděcí tón hledaného programu.

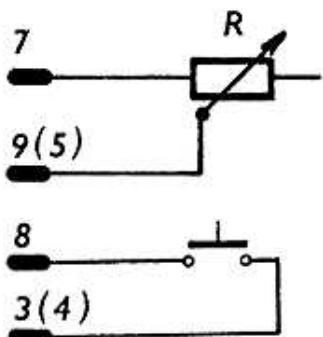
Důležité upozornění:

Magnetofony zakoupené v tuzemsku touto úpravou ztrácejí nárok na bezplatný záruční servis!

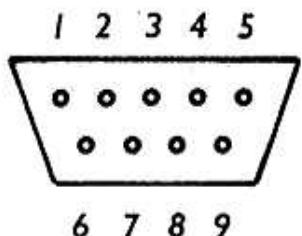
Stavíte rovněž ovladač s potenciometrem (PADDLE)?

RNDr. Jiří Bok, CSc.

K mikropočítačům ATARI série XL a XE lze připojit 1 — 4 potenciometry, jejichž hodnoty se čtou v BASICu funkcemi PADDLE (0) až PADDLE (3). Každý z nich přitom může být (jako joystick) doplněn tlačítkem, jehož stav udávají funkce PTRIG (0) až PTRIG (3). Snímání hodnot potenciometrů zabezpečuje v počítači obvod POKEY (POtentiometers + KEYboard) tak, že měří čas (v jednotkách doby nutné k vykreslení jedné řádky na obrazovce), za který se nabije jistý kondenzátor přes měnitelný odpór (potenciometry jsou vlastně zapojeny jako reostaty). Principiální zapojení je jednoduché:



Obr.: 1



Obr.: 2

Konektor pro připojení ovladačů
(pohled na počítač)

Využití pro :

Pin	Joystick	Paddle
1	vpréd	
2	vzad	
3	vlevo	A trigger
4	vpravo	B trigger
5		B potenciometr
6	trigger	
7		+ 5 V
8	GND	GND
9		A potenciometr

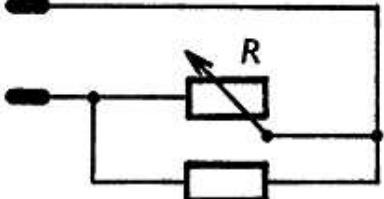
Pro úplnost poznamenejme, že funkce joysticku spočívá v sepnutí některého z vývodů 1, 2, 3, 4 nebo 6 k zemi.

Při zapojení potenciometru A (resp. B) do portu 1 se čtou jeho hodnoty přes PADDLE (0) resp. PADDLE (1), při přepnutí do portu 2 se čtou hodnoty v PADDLE (2) resp. PADDLE (3). Při nulovém nebo velmi malém odporu se předává hodnota 0, maximální hodnoty 228 se dosáhne při odporu 550 kΩ. Při větším odporu se již tato hodnota dále nezvětšuje. Potenciometr musí být samozřejmě lineární. Firemní paddle je zapojen tak, že při vytočení zcela doprava (ve směru hodinových ručiček) je hodnota odporu nulová.

Při realizaci je asi největším problémem výběr vhodného potenciometru. Použijeme-li hodnoty 1 MΩ, bude téměř celá polovina rozsahu nevyužitá (hodnota v PADDLE (x) bude rovna 228), při použití potenciometru 500 kΩ dostaneme výstup od 0 až do 210, čímž se v plné míře nevyužije dostupného rozlišení. Autorovi tohoto příspěvku se podařilo sehnat pouze tandemové potenciometry 2 x 500 kΩ; skutečné hodnoty odporů činily 388, 441, 456 a 478 kΩ (!). Lze tudíž předpokládat, že se docela dobře mohou vyskytnout potenciometry s žádoucím odporem kolem 550 kΩ. Optimální by asi bylo dostavit se do prodejny součástek sohmmetrem a vybrat si z několika potenciometrů ty nejvhodnější. Těžko však lze předpokládat, že se tento postup setká u prodavačů s vlidným pochopením. Pokud tedy seženeme potenciometr s hodnotou R o něco větší, než oněch 550 kΩ, připojime k němu paralelně odpor Rx, přičemž jeho hodnotu vypočteme ze vztahu:

$$Rx = \frac{550 \cdot R}{R-550} \quad [k\Omega, k\Omega]$$

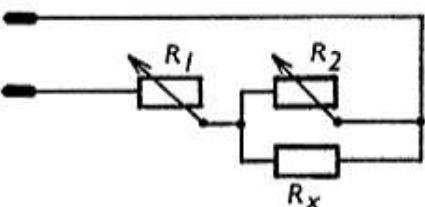
(GND ... zem, trigger ... spoušť (tlačítka))



Obr.: 3

Pro přesné nastavení nahradte pomocný paralelní odpor sériovým spojením odporu s hodnotou asi $2/3 Rx$ a zhruba stejně velkým trimrem. Jemné doladění provedte při zapojení do počítače tak, aby právě při otočení potenciometru do krajní polohy byla výstupní hodnota rovna 228.

Je-li odpor potenciometru R menší než $550\text{k}\Omega$, lze si v případě tandemu pomocí následujícím zapojením:



Obr.: 4

$$Rx = \frac{R_2 \cdot (550 - R_1)}{R_1 + R_2 - 550} \quad R_1, R_2, \text{ k}\Omega$$

Poznámka: odpor Rx opět realizuje pomocí pevného odporu a trimru.

V obou těchto zapojeních se částečně pokazi lineární závislost odporu na otočení, ale odchylyka od ideálního průběhu je v praxi zanedbatelná.

Na závěr ještě několik rad:

- propojení od potenciometru ke vstupu (pin 5 či 9) musí být nutně provedeno stíněným kablikem,
- do jedné krabičky je výhodné vestavět hned 2 potenciometry najednou (a s jedním či dvěma tlačítky),
- kablik s pěti či šesti vodiči (z toho dvěma stíněnými) asi neexistuje; dá se však vyrobit protáhnutím vhodných vodičů bužírkou odpovídajícího průměru.
- velmi pěkné krabičky (též profesionálního vzhledu) lze vyrobit z PVC podle [1]. Materiál (desku asi $30 \times 40 \text{ cm}$) lze získat v prodejně PLASTIK (Praha 1, pasáž ve Vodičkově ul.). Na rozdíl od citovaného článku mi však pro řezání nestačila rýsovací jehla, ale v místě řezu jsem musel desku několikrát naříznout nožem.

[1] Hruška, J.: Technologie výroby krabiček z deskového novoduru. Sdělovací technika 1978/10, s. 380

Poznámka redakce:

Vzhledem k tomu, že vstupní obvody počítačů ATARI se mohou navzájem mírně lišit, je třeba považovat autorem uvedené hodnoty potenciometrů za orientační a činnost zkonstruovaného PADDLE je třeba odzkoušet vždy individuálně ve spojení s konkrétním počítačem.

Návod na výrobu jednoduchého ovladače (Joysticku) — typ RH-1 a konektoru

René Hána

Následující článek je nutné chápát pouze jako určité voditko a návod pro ty, kteří se rozhodnou pro amatérskou stavbu ovladače, včetně propojovacího konektoru.

Popisovaný ovladač má několik předností. Jeho výroba je velmi jednoduchá a nenáročná na vybavení dílny. Zadávání dat nebo ovládání her je velmi přesné a citlivé. Pořizovací cena rozhodně nepřesahne 30 Kčs.

Základní součásti ovladače je kvádr s organického skla nebo jiné plastické hmoty (poz. 1 — 20 × 20 × 15 mm). Na kvádr jsou tzv. „pětivteřinovým všelepem“ přilepené čtyři mikrospinače (TESLA — WN 55900). Pozor — mikrospinače musí alespoň o čtvrtinu své výšky přesahovat přes horní hranu kvádru a musí být přilepeny v jedné rovině!

Středem kvádru prochází šroub M3, který slouží k seřízení zdvihu mikrospinačů a dovoluje stisknutí nejvýše dvou sousedních mikrospinačů. Celý blok je připevněn dvěma šrouby M3 k základní desce (poz. 7). Témoto šrouby se seřizuje postavení celého bloku proti ovládacímu víčku (poz. 4).

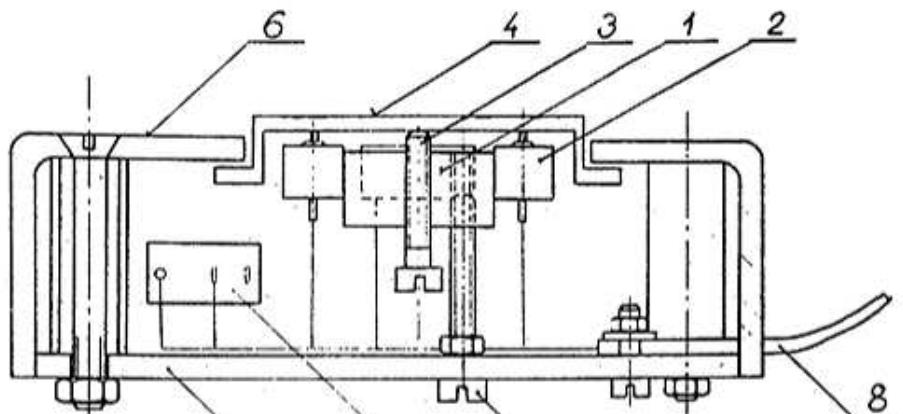
Ovládací víčko může být vyrobeno z duralu, silonu apod., lze s úspěchem použít i víčko od tzv. Antiperli.

Základní deska je z organického skla tl. 3 mm. Na ni je připevněn i držák šestižilového PNLY vodiče, který propojuje ovladač s počítačem.

Krabička ovladače (poz. 6) může být vyrobena např. z kuprexitu. Lze ji zhotovit i z běžně prodávaného cestovního obalu na mýdlo apod. Z boku je do krabičky zlepěn pátý mikrospinač (TRIGGER). Spinač je překryt páskem z pérové bronzi, což umožňuje jeho lepší ovládání. Zhora je do krabičky vyvrácen otvor, kterým prochází ovládací víčko. Otvor pro víčko musí být asi o 2 mm větší, než je průměr víčka, aby se v něm mohlo dostatečně nakládat.

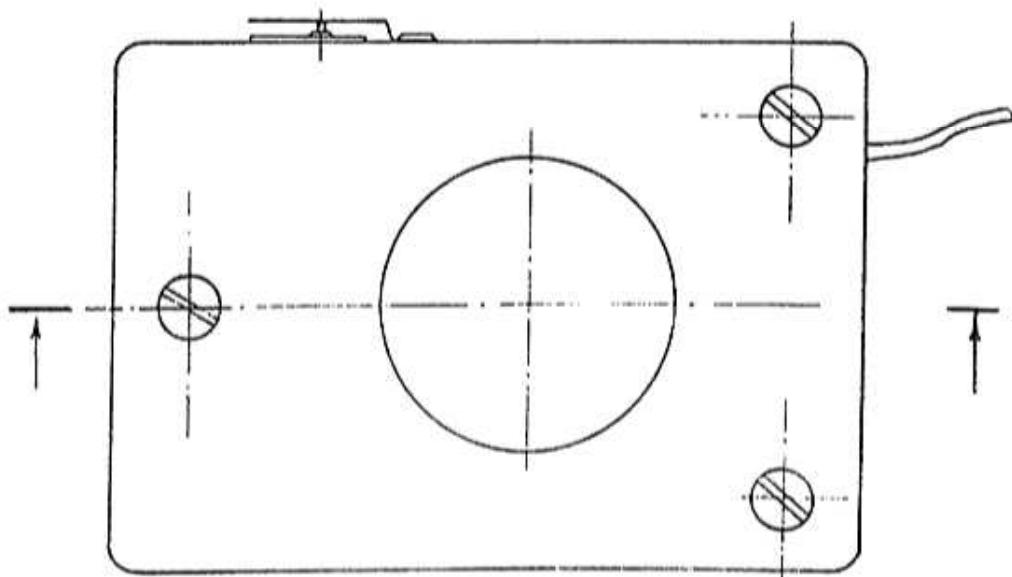
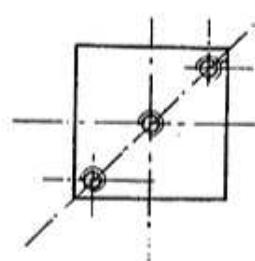
Po výrobě jednotlivých dílů a přilepení mikrospinačů nejdříve smontujeme základní desku s blokem mikrospinačů. Dále připevníme kabel a připájíme jednotlivé prameny k mikrospinačům podle schéma uvedeného v příručce k počítači ATARI (český překlad dodávaný Tuzezem). Správné zapojení je uvedeno též na jiném místě tohoto čísla Zpravodaje. Seřizovacími šrouby (poz. 5) přiblížně nastavíme výšku bloku s mikrospinači od základní desky. Nežádoucí pootočení šroubu zajišťuje matice. Pomoci třech šroubů M4 a distančních trubiček připevníme desku spolu s ovládacím víčkem do krabičky. Na spodní stranu základní desky přilepíme dva proužky gumy, molitanu apod. (např. samolepicí těsnění do oken), aby ovladač neklouzal po podložce (stolu) a nedělal rýhy. Nakonec přesně seřídíme polohu bloku s mikrospinači tak, aby ovládací víčko mělo co nejmenší vůli a mikrospinače co nejmenší krok.

Tím je ovladač hotov. Zbývá ještě vyrobit konektor pro připojení ovladače k počítači, protože tento typ konektoru nelze v naší obchodní síti zakoupit.



DET. POZ. 1

3xM3



Konektor je možné vyrobit několika způsoby. Záleží na možnostech a zručnosti kutila. Nejjednodušší, ale současně nejnebezpečnější (!) je odlit konektor přímo do portu počítače. Pracnější, ale pro počítač méně nebezpečná varianta spočívá v předchozím zhotovení matrice (kopie portu).

Při výrobě konektoru si nejdříve musíme opatřit dutinky s vnitřním průměrem 1 mm. Pokud nesezeneme nějaký jiný konektor, který lze demontovat, můžeme použít i tzv. náplň do kuličkové tužky, kterou nařežeme na asi 15—20 mm trubičky, které opatrně nařízneme po délce (asi 5 mm) a naříznuté konce lehce stiskneme kleštěmi. Na takto připravené dutinky napojíme jednotlivé prameny kabelu. Pozor — zásadně nepájet, jsou-li trubičky nasazeny na jehlách v portu počítače!

Budeme-li postupovat podle výše uvedené riskantnější varianty, nasadíme dutinky s připájenými prameny kabelu na příslušné jehly v portu počítače. Potom natlačíme mezi jednotlivé jehly formelu,

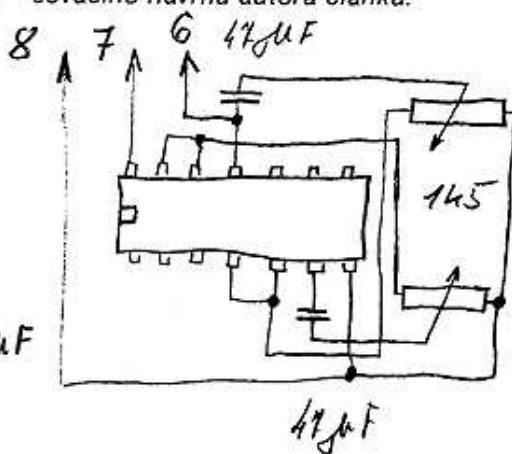
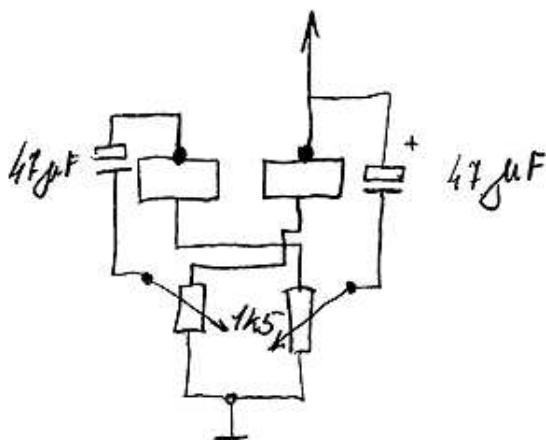
a to tak, aby lici hmota nemohla v žádném případě zatéct do počítače. Vytvoříme formu tak, abychom zalili vyčnívající část dutinek a současně část kabelu. Do takto připravené formy nalijeme lici hmotu, nejlépe Epoxy 1200. Po vytvrzení hmoty opatrně vytáhneme odlitek, který dokonale odmaštíme a opracujeme do požadovaného tvaru.

Zručnější kutil si může půjčit originální konektor, vyrobit si podle něho formu (např. z Lukoprenu) a do té odlévat konektory vlastní výroby.

Na závěr je třeba zdůraznit, že i když celá výroba je velmi jednoduchá, je třeba postupovat velmi pečlivě. Jedině tak můžeme dosáhnout potřebného výsledku a nikoliv zklamání v podobě návštěvy Kovoslužby se „zalepeným“ ATARI.

Redakce Zpravodaje ATARI KLUBU k tomuto článku poznamenává, že nápad konstrukčního návrhu výroby ovladače a konektoru je chráněn přihláškou zlepšovacího návrhu autora článku.

Auto fair



TECHNICKE NOVINKY

Co vyplynulo z rozhovoru redaktora BAJTKU s Jackem Tramiellem

V letošním prvním čísle polského časopisu BAJTEK byl zveřejněn rozhovor redaktora Jaceka Barlika s šéfem dozorčí rady korporace ATARI Jackem Tramielem.

Z rozhovoru můžeme vyplynout, že J. Tramiel zažil jako devítiletý chlapec přepadení Polska fašistickým Německem. Je možné, že toto poznání zanechalo stopy v jeho dnešní filosofii, o které bude dále řeč.

Je nepochybně, že když v roce 1984 přešel od firmy Commodore (kde byl jeho největším úspěchem Commodore C-64) k firmě ATARI, která na tom v té době byla velmi špatně, musel použít těch nejtvrďších opatření, jaké kapitalismus zná, aby firmu zachránil. Sám říká, že „v roce 1984 ztrácela firma ATARI každý den milion dolarů. Nejdůležitější bylo zachránit firmu a redukovat ztráty. Museli jsme propustit stovky lidí, drasticky omezit základnu firmy z 50 na 3 budovy. Bylo nutné reorganizovat výzkumně-vývojové odbory, zavést nové výrobky a dát nový tvar výrobkům starým. Mnohoúkolovost (multitasking) se stala povinnou zásadou. Každý manažer musel současně přemýšlet o 30 různých problémech. . . po 12 měsících takové práce se dostavil úspěch. . .“

Tvrď konkurenční boj kapitalistického výrobního způsobu založený na zisku vysvětluje po svém J. Tramiel slovy: „Obchod a válka jsou podle mne velmi podobné. Využívám celou svou energii a mám k dispozici tým dobrých spolupracovníků — pak je možné dosáhnout všeho.“

Na otázku, zda je pravda, že chce koupit firmu Commodore, odpověděl že nikoliv. Neopoměl však v této souvislosti zdůraznit (zřejmě vědom si toho, ke komu promlouvá), že v Americe je svoboda tisku, takže každý si může psát co chce. Dodal, že o Commodore nemá zájem proto, protože tato firma nemá moc co nabídnout. Říká, že „. . .koupě této firmy by se mohla ukázat jako ztráta peněz. My jsme zavedli počítače série ST, které lze v současnosti koupit v lacinější sestavě, než je sestava C-64.“

Na další otázku, jak se daří firmě ATARI prodávat počítače třídy ST za tak nízkou cenu odpovídá J. Tramiel zajímavou úvahou: „V našem průmyslu je mnoho lidí, které bych nazval olympijskými vítězi. Podáří se jim jedna věc — dostanou medaili a zastaví se. Naše sdružení — podle mé filosofie — musí trénovat stále. Nejde o to, abychom jednou zvítězili. Je nutné získávat medaile stále. Při postupu tímto způsobem mám jistotu, že nebudeme muset zvyšovat ceny našich výrobků. Největším nepřitelem člověka je chamtvost. Mnoho mých konkurentů trpí touto chorobou — já ne. Oni mají

velké náklady, my si naopak nedovolujeme vynakládat mnoho. Pracujeme těžce, naše výrobky mají nižší ceny, nejvyšší jakost a nejlepší užitné vlastnosti — proto jsme s nimi mohli jít do masové spotřeby."

Zajisté zajímavý názor, pokud jde o chorobu chamevnosti kapitalistických výrobců. Na přímou otázku redaktora o výši produkce firmy ATARI však odpověděl vyhýbavě nikoliv údajem o výši zisku, ale počtem prodaných jednotek (800 000).

J. Tramiel dále potvrdil, že jedním z největších obchodních úspěchů je produkce softwaru pro ATARI sérii ST a že ve druhém či třetím čtvrtletí 1987 představí firma nový 32-bitový počítač s procesorem Motorola 68020.

Pro řadu našich čtenářů budou zajisté potěšitelná následující slova J. Tramiela: „... budeme nadále pokračovat ve výrobě 8-bitové řady počítačů ... vime, že například na západoněmeckém trhu jsme nejlepší právě s 8-bitovými počítači a že i v jiných zemích rovněž dobýváme trhy. Máme proto zájem v této výrobě nejen pokračovat, ale ještě dlouho ji rozvíjet.“

K tomu na další otázku uvedl, že ATARI nemůže s novými výrobky dobýt najednou celý svět. Při objasnění tohoto nepochybně pravdivého tvrzení se opět vrátil ke své filosofii a použil přímr, že „... každý vojevůdce, který zkouší válčit na dvou frontách, obvykle prohrává.“ Údajně proto prodává ATARI v takových zemích, jako je NSR, neboť tam došlo ke koncentraci zájmu, tam je kontrolován, analyzován a systematicky dobýván trh.

Podle redaktora BAJTKU se 8-bitové ATARI stávají nejpopulárnějšími počítači v PLR. Jak je možné se dočist na jiném místě časopisu, v PLR se v současné době prodávají ATARI 800 XL a 130 XE za 100—105 000, resp. 150—160 000 zlatých. Pro srovnání: za cenu 120—130 000 zl se prodává ZX Spectrum Plus, ostatní modely Sinclaira (ZX 81, ZX Spectrum 48 KB) jsou levnější. Commodore C-64 je téměř dvakrát a C-128 třikrát dražší než ATARI 800 XL. V podobné cenové relaci se prodávají i výrobky firmy Amstrad.

Vzrůstajícím zájmem o ATARI v PLR byl J. Tramiel potěšen a potvrdil, že dostává řadu dopisů z PLR, ve kterých se píše mnoho dobrého o počítačích ATARI. Jako snaha o trochu lacinou popularitu v této souvislosti vyznívá jeho konstatování, že odklon poláků od Commodore, což byla v PLR do nedávné doby „firma č. 1“, je možná zapříčiněno tím, že „... jdou prostě za mnou.“

Na poslední otázku redaktora BAJTKU, týkajici se plánů firmy ATARI, zvláště s výrobky řady ST v zemích Východní Evropy J. Tramiel řekl: „Chtěli bychom prodávat ST i jiné výrobky ATARI ve Východní Evropě. Existují ovšem určité vládní omezení (má na mysli omezení vlády USA — pozn. aut.), se kterými bude těžké se vyrovnat.“ K tomu je nutné vysvětlit, že firma ATARI je soukromým sdružením a jako taková nemá trvalou exportní licenci. To konečně sám J. Tramiel potvrzuje, když pokračuje: „Budeme neustále vyvíjet nátlak na vládu, abychom získali exportní licenci. Vy (na adresu PLR — pozn. aut.) posílejte objednávky a my se budeme starat o jejich realizaci.“

Svůj rozhovor v BAJTKU končí šéf dozorčí rady sdružení ATARI slovy: „Na závěr bych chtěl dodat, že počítače jsou velmi důležité pro budoucnost a čím lépe je poznáte, tím více se zlepší a zdokonalí váš život.“

Z originálu článku Boss v BAJTU 1/1987, s. 25
přeložil ing. J. Tomášek, pro Zpravodaj ATARI KLUBU
připravil Dr. J. Hlaváček

LISTÁRNA

K zajištění kopírování programů a půjčování odborné literatury

Protože každý den dochází na adresu ATARI KLUBU desítky dopisů s přemírou různých žádostí, návrhů a dotazů, které se v podstatě opakují, vedlo nás to k zavedení nové rubriky, kterou jsme nazvali LISTÁRNA. Budeme v ní zobecňovat to, co je nám tlumočeno prostřednictvím dopisů a co by mohlo zajímat širší okruh čtenářů.

Po otištění návodu hry SOLO FLIGHT v čísle 1/1987 Zpravodaje AK přišla od našich členů (zejména mimopražských) řada požadavků na zkopirování tohoto a dalších herních programů. Někteří hned dokonce poslali kazety.

Bylo zřejmě naši chybou, že jsme v této souvislosti neupozornili na to, že členové výboru ani redakční rady takovou službu nezajišťují, a že ani ATARI KLUB nemůže tuto službu poskytovat. Oficiální kopírování programů nelze provádět s ohledem na autorská práva zahraničních výrobců programů. ATARI KLUB nemá k takové činnosti příslušné oprávnění. Současně je nemyslitelné, aby členové výboru či redakční rady, kteří mají celou řadu jiných starostí, kopírovali programy pro zájemce z řady míst v ČSSR.

K výměně programů mezi členy mj. slouží burzy na čtvrtéčních, resp. určených sobotních (pro mimopražské) schůzkách v SOU SSZ v Ohradní ulici v Praze.

S ohledem na zminěná autorská práva nemůžeme v plném rozsahu akceptovat návrhy členy AK na publikování výpisů herních programů, které by si uživatel sám „přetulkal“. I kdybychom teoreticky pominuli autorská práva, vzhledem k limitovanému rozsahu čísla časopisu a k technickým obtížím je publikování výpisů rozsáhlých herních i jiných programů neproveditelné. Ve Zpravodaji AK budou vycházet jen výpisy krátkých uživatelských programů a popisy složitějších uživatelských programů, případně výjimečně dobrých a náročných programů herních. Je možné, že časem nalezneme formu, která uspokojuje i zájemce o herní programy.

Podobně nelze v současné době uspokojovat zájemce o literaturu (o jejíž existenci jsme se v minulém čísle Zpravodaje obecně zmínili). Původní domácí literatura k počítačům ATARI (vydaná státními nakladatelstvími) prozatím neexistuje. Některé dříve vytvořené ATARI KLUBY před časem vydaly upravené překlady zahraničních titulů. Pokud jsme získali souhlas (např. od kolegů z Levic), zajistili jsme přetisk materiálu a tento byl rozdáván na burzách. Úplný seznam jinde vydaných titulů prozatím nemáme. Jinak původní zahraniční literatura je ve vlastnictví jednotlivců. Její zapůjčování je věcí dohody dvou členů. Samozřejmě, že při přípravě článků pro Zpravodaj z této literatury naši autoři čerpají. V této souvislosti snad stojí za zmínu orientace našich členů na čs. časopisy Amatérské radio, Mechanizace a automatizace administrativy aj. a na polský BAJTEK, který lze (v omezeném rozsahu) odebírat prostřednictvím PNS. Další zahraniční časopisy a literatura bývají k dispozici v knihovnách podniků, škol a výzkumných ústavů.

Je nám jasné, že výše uvedené odpovědi nemohou uspokojit zejména ty členy, kteří se nemohou zúčastňovat burz. Máme tím na mysli především kolegy mimo pražské, zejm. ze Slovenska. Chápeme, že při zakoupení počítače v TUZEXU bez možnosti nákupu programů je to pro mnohé situace složitá. ATARI KLUB ale nemůže tuto situaci v plném rozsahu nahrazovat. Jak již bylo uvedeno v prvním čísle Zpravodaje, má odlišné záměry a cíle.

Abychom ale přece jenom pomohli alespoň částečně těm, kteří prozatím nevlastní žádný software a nakonec i těm, kteří mají zájem o rozšiřování své banky programů, uvažujeme o vydání seznamu programů, které naši členové vlastní. V této souvislosti již předem zdůrazňujeme, že se jedná o soukromé vlastnictví členů, nikoliv o majetek ATARI KLUBU. Klub tedy nebude zajišťovat kopirování programů, které budou na seznamu vydány.

Připravuje se pouze zhotovení tzv. referenčních kazet (později snad i disket), na kterých budou nahrány ty programy, které jednotlivci ATARI KLUBU věnují, nebo které budou ve výjimečných případech (bude-li se jednat o zvlášť potřebné uživatelské programy) pro ATARI KLUB zakoupeny. Tyto kazety budou na základě stanovených zásad půjčovány, přednostně však pracovním kroužkům ATARI KLUBU, nikoliv jednotlivcům. Také proto vás vyzýváme k vytváření kroužků. Samozřejmě se předpokládá, že nepůjde o záležitost jednostranou, ale vzájemnou.

Uvažujeme dále o službě, která by umožnila kontaktovat navzájem členy se stejnými zájmy, ze stejného místa bydliště apod., tedy i ve smyslu zajištění výměny programů. O realizaci této služby budeme informovat. Je proto předčasně požadovat ji již nyní.

Proto tedy: Nežádejte výbor či redakční radu o pořízení té či oné nahrávky programu, o kterém byla či bude ve Zpravodaji zmínka. ATARI KLUB jako takový nemá k této činnosti oprávnění s ohledem na autorská práva. Nezasílejte proto ani kazety a diskety. Vznikají nám tím jenom problémy při jejich vracení zpět majitelům.

Za pochopení a porozumění vám děkuje
výbor a redakční rada ATARI KLUBU

Oprava chyb ve Zpravodaji AK 1/1987

Přes největší pečlivost při přípravě prvního čísla Zpravodaje AK se nám do textu vložilo několik chyb, za které se redakce čtenářům Zpravodaje omlouvá. Vedle chyb způsobených při přepisu textu na ofsetové předlohy (které nejsou podstatné a čtenář sám nalezne správné znění) upozorňujeme na tři věcné chyby, které doporučujeme opravit si.

V článku „Verifikace kazetové nahrávky . . . “ je správný tvar 8. a 9. řádku na str. 18 následující:

32765 CLOSE # 1: OPEN # 1,4,0, „C:“

32766 GET#1,C: PRINT CHR\$ (C):: GOTO 32766

V článku „Popis hry SOLO FLIGHT“ je na str. 20 dole v obrázku špatně vyznačen začátek úhlu 270°. Začátek tvoří osa směru sever (N). V tomtéž článku na str. 21 v obrázku přístrojové desky má být namísto označení PLAPS správný výraz FLAPS.

Současně se omlouváme ze zkomolení jmen a titulů dvěma spolutvůrcům prvního čísla Zpravodaje, a to Oldřichu Vlškovi a RNDr. Jaroslavu Tamchynovi.

Děkujeme - redakce

...a jedna nakonec



„Já tu zápasím s hyperinstantními sublimáty v extrémních podmírkách a ty mi přijdeš říct, že se Pepiček vykakal.“

ZPRAVODAJ ATARI KLUBU — 2/1987

Vydává 487. ZO Svatovámu - ATARI KLUB Praha 4. Neprodejně.

Distribuováno členům klubu zdarma.

Řidi redakční rady: V. Bilek, RNDr. J. Bok, CSc., ing. S. Borský, Ing. V. Friedrich, ing. O. Hanuš, RNDr. J. Hejna, CSc., Z. Lazar, prom. fyz. CSc., ing. M. Vavra

Vedoucí redakční rady a odpovědný redaktor: JUDr. Jan Hlaváček

Tajemník redakční rady: František Tvrdek

Grafická úprava: RNDr. J. Tamchyna, F. Tvrdek

Neprošlo jazykovou úpravou. Přetisk jen se souhlasem redakce.

Adresa redakce: 487. ZO Svatovámu - ATARI KLUB

redakce ZAK

poštovní příhrádka 51

100 00 Praha 10

Redakční uzávěrka pro toto číslo byla 25. 2. 1987.

Redakční uzávěrka pro č. 3/1987 je 30. 4. 1987.

Vychází nákladem 1500 výtisků šestkrát ročně.

Rozsah čísla: 36 stran. Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

Tisk ofsetem zajišťuje PORS, závod 001, reprografický provoz

Praha 1. Do tisku předáno v březnu 1987.

Vydání schválilo OV Svatovámu Praha 4. Ev. číslo ÚVTEI 86 042.

Publikované zo súhlasom - vid' Prohlášení představitelů AK Praha.

Igi/2019