



602

ATARI

2
90



UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

ČÍZEK
=====

Textový editor ČÍZEK není třeba mnohým zkušeným uživatelům osmibitových ATARI představovat. V současné době je jistě nejpoužívanějším českým textovým editorem. Přesto však dosud v našem klubu není k dispozici podrobnější manuál. Protože však má ČÍZEK mnoho společného s textovými editory CAPEK, vyšel autor tohoto příspěvku z manuálu, který byl v našem zpravodaji již uveřejněn.

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Editor pracuje zásadně pod některým z kazetových či diskových operačních systémů. Pro spolupráci s magnetofonem je nejvhodnější TOS 4.1.

Po odstartování programu je obrazovka rozdělena na dvě pole - povelové (informační) a textové.

Povelové pole je tvořeno první řádkou odlišné barvy. Zde se objevují různá hlášení a zprávy z programu nebo pokyny k zadání parametrů pro příslušný povel, např. jméno textového souboru, který chceme načíst a pod. Povelové pole je v základním stavu černé s bílými písmeny. Svoji barvu mění podle druhu povelu tak, jak je udáno v jednotlivých kapitolách, např. při načítání nebo zápisu textu na kazetu v klasickém formátu (volba zařízení C:) povelové pole bliká, což signalizuje správnou funkci programu.

Textové pole tvoří zbylých 18 řádek obrazovky. Zde se pracuje s textem, k jehož zobrazení je použit zvláštní znakový módus vyznačující se dobrou čitelností textu.

Psaní textu

Při psaní textu se program sám stará o odskok kurzoru na novou řádku (word wrap). Slovo, které by přesahovalo délku řádku je automaticky přesunuto na další řádku (program neobsahuje rutinu rozdělávání slov). Zbytek předchozí řádky se vyplní tzv. falešnými mezerami, které nejsou součástí textu. Pokud nevyžadujeme přesnou úpravu textu, jako např. u tabulek, stačí tedy pouze označit konec odstavce klávesou RETURN (tento povel je na obrazovce znázorněn jako vlevo dolu zahnutá šipka).

Program Čízek 3.1 umožňuje najednou vytvořit text o maximálním rozsahu asi 23 200 znaků. Pro psaní textu a příkazů programu využíváme klávesnice, která byla předefinována podle běžného českého psacího stroje. .

ZADÁVÁNÍ POVELŮ:

Většina povelů se zadává pomocí kombinace kláves tj.: stlačením CTRL nebo SHIFT a současně další klávesy. Dále bude tato kombinace značena jen CTRL-x nebo SHIFT-x. Pro některé

příkazy je nutno ještě zmáčknout OPTION, případně kombinaci dalších kláves, např. CTRL-DBS (Delete Back Space).

V základním stavu je klávesnice přepojena do módu QWERTY. Komu toto uspořádání nevyhovuje, může si ji přepnout do módu QWERTZ pomocí OPTION-CAPS (toto funguje i naopak).

Formátovací povely a programovatelné tiskové kódy se zadávají se stisknutou klávesou SELECT a na obrazovce se znázorní inverzně.

Rízení kurzoru

CTRL-+ a CTRL-* posun kurzoru o jedno místo vlevo respektive vpravo

CTRL-minus a CTRL-= posun kurzoru na začátek předchozí respektive následující věty

SHIFT-+ a SHIFT-* posun kurzoru na začátek slova vlevo respektive vpravo od kurzoru

SHIFT-minus a SHIFT-= přesun kurzoru na začátek předchozího respektive následujícího odstavce

START přesun kurzoru na začátek obrazovky, 2x START přesun na začátek textu

CTRL-Z přesun kurzoru na konec textu

Zadávání symbolů neobsažených ve znakové sadě

Pokud potřebujeme při tisku použít symbolů neobsažených ve znakové sadě editoru použijeme tzv. programovatelné znaky, kterým na začátku textu přiřadíme libovolnou ATASCII hodnotu. Programovatelné znaky se zobrazují inverzně a lze pro ně použít libovolné písmeno. Zadávají se následujícím způsobem:

SELECT-ZNAK potom = a ATASCII hodnota znaku podle manuálu k tiskárně.

Např. apostrof, který není ve znakové sadě, definujeme příkazem SELECT-A=39. V textu pak místo apostrofu používáme SELECT-A.

Nastavení tučného tisku se docílí SELECT-1 SELECT-2; Jeho ukončení SELECT-1 SELECT-3.

EDITOVÁNÍ TEXTU

Jde o nahrazování znaků jinými, vkládání nových či mazání starých, přemisťování celých bloků textu a pod.

Změny textu:

Nahrazování zapsaných znaků jinými se může dít třemi způsoby:

- pro opravy jednotlivých písmen se hodí přímé přepisování. Nastavíme kurzor na opravované místo a příslušnou klávesou jej přepíšeme.

- pokud potřebujeme na více místech změnit určitou frázi je lépe použít příkazů pro vyhledávání a nahrazování. Postupujeme takto: stiskneme OPTION CTRL-F a do povelové řádky za slovo "Hledat:" zapišeme hledanou frázi a stlačíme RETURN. Je-li součástí hledané fráze samotný povel RETURN, zadáme jej kombinací ESC CTRL+. Frázi, která hledanou nahradí zadáme pomocí OPTION CTRL-C. V povelové řádce se objeví "Změnit na:". Zapišeme frázi. Stisk samotného RETURN změnu zruší. Po zadání hledané fráze a fráze, která ji nahradí, lze vlastní hledání spustit povelom CTRL-F. Zadaná fráze je vyhledávána od pozice kurzoru. Chceme-li hledat v celém textu, stlačíme 2x START, tím se kurzor nastaví na začátek textu. Po každém stisknutí CTRL-F se vyhledá další výskyt zadané fráze a umístí na jeho začátku kurzor. Není-li hledaná fráze nalezena, objeví se v povelovém okénku "Nenalezeno". Pokud chceme programem nalezenou frázi nahradit, stiskneme CTRL-C.

- pokud potřebujeme nahradit od určitého místa do konce textu všechny výskyt hledané fráze, lze použít automatického nahrazování. Pak místo kombinace CTRL-C používáme kombinaci CTRL-G, jinak postupujeme stejně. Povel CTRL-G po spuštění nelze zastavit, proto je lépe si dobře rozmyslet znění fráze

Zde je třeba upozornit, že program rozlišuje velká a malá písmena. Tudiž ATARI není totožné s Atari.

Vkládání textu:

Nejjednodušší je použít INSERT - modus, který se zapíná povelom CTRL-I (povelové pole je při použití tohoto modu modré). Při tomto módu se automaticky vytvoří místo pro každou napsaný znak. Opětovným zmačknutím CTRL-I se modus vypne (režim - type over).

Další uvedené povelu je možno libovolně opakovat až do vytvoření mezery potřebné délky:

CTRL-INSERT vkládá místo pro jeden znak (používá se pro malé opravy překlepů.)

TAB vkládá pět mezer od polohy kurzoru (vhodné pro začátek odstavce)

SHIFT-INSERT vkládá 255 mezer.

Mazání textu:

DBS maže jeden znak vlevo od kurzoru

CTRL-DBS maže znak na kterém je kurzor

CTRL-E maže text vpravo od kurzoru, povelové pole je červené a je zde dotaz: "Mazat V,S,O" (větu, slovo, odstavec). Nastavíme kurzor na začátek mazaného textu. Po každém stisknutí příslušného písmene bude odpovídající text rychle vymazán. Stlačení RETURN ukončíme operaci. Zde je na místě

podotknout, že věta končí tečkou, otazníkem nebo vykřičníkem. Slovo mezerou a odstavec RETURNem

CTRL-D maže text vlevo od kurzoru, jinak jako CTRL-E pouze s tím rozdílem, že kurzor nastavujeme na konec mazaného textu.

SHIFT-DBS slouží k rychlému vymazání mezer vpravo od kurzoru k následujícímu textu. Kombinace SHIFT-INSERT a SHIFT-DBS je neefektivnější metodou vkládání textu.

OPTION-SHIFT-CLEAR maže celý text. Po stisknutí této kombinace se v povelovém poli objeví dotaz: "SMAZAT CELÝ TEXT:myslíte to vážně?(A/N)". Stlačením A je celý text nenávratně vymazán. Jinou klávesou se vrátíme do základního módu.

Textový zásobník:

CTRL-R vkládá poslední text vymazaný pomocí CTRL-E nebo CTRL-D do momentální pozice kurzoru. Tímto povelom je možno provádět přesuny nebo kopírování textu: text vymažeme pomocí CTRL-E, pak přemístíme kurzor na začátek nového místa textu a stiskneme CTRL-R. Opětovným stlačením CTRL-R lze vícekrát opakovat uložení textu

CTRL-K maže obsah zásobníku

OPTION CTRL-E zachová obsah zásobníku a přidá k němu nové vyřazené znaky, až do naplnění paměti zásobníku (povelová řádka oznámí: "Plná paměť").

Poznámka: U verze ČÍZEK 3.0 použití funkce CTRL+E vedlo ke zhroucení operačního systému TOS 4.1 a vytvořený text nešlo žádným způsobem uložit na kazetu.

SPECIALNI POVELY:

CTRL-X vymění znak vpravo od kurzoru za znak pod kurzorem.

CTRL-A písmeno pod kurzorem mění z malého na velké a naopak, nelze použít pro háčky, čárky a spec. symboly.

CTRL-B mění odstín barvy pozadí i textu.

CTRL-T volí barvu a odstín textu.

OPTION CTRL+ zažuje zobrazovací pole obrazovky, každým stlačením se text zúží o dva znaky.

OPTION CTRL-* je opak OPTION CTRL+.

CTRL-O zviditelní "falešné mezery", to znamená ty, které nejsou součástí textu a nebudou tištěny na papír. Uspadňují pouze orientaci v textu při psaní na obrazovce. Opětovné stlačení CTRL-O tento modus zruší.

BREAK je v činnosti pouze při tisku, čtení a ukládání textu a dá se jím přerušit probíhající operace.

INVERSE-VIDEO je použito pro dvojtečku a ř.

RESET vrací program do základního stavu bez ztráty textu (pokud se vám tuto klávesu nepodaří stisknout zrovna při I/O operaci).

CTRL-J umožňuje návrat do TOSu. To však může vést ke ztrátě pracně vytvořeného textu. Editor lze opět nastartovat z TOSu funkcí G na adresu \$1DF1.

UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ TEXTU:

Ukládání textu na zařízení se děje pomocí stisknutí kombinace CTRL-S. V povelové řádce se pak nachází dotaz: "Uložit:(Přístroj:Jméno)>". Zadáme "D:" pro výstup na magnetofon ve formátu 1 kbytových turbo bloků, "DB:" pro výstup na ramdisk nebo "C:" pro výstup na magnetofon ve formátu 500 b/sec. Ukládán je vždy celý text bez ohledu na pozici kurzoru. Po uložení hlásí povelová řádka "Bez chyb" nebo "Chyba č...."

Pomocí CTRL-L se načte dříve uložený soubor. Na otázku: "Číst:(Přístroj:Jméno)" v povelové řádce odpovíme názvem zařízení (viz. CTRL-S), popřípadě jménem požadovaného souboru. Text se bude zavádět od pozice kurzoru. Nastavením kurzoru na konec zapsaného textu (CTRL-Z) je možno načtením ze zařízení spojit dva různé dokumenty. Není-li kurzor na začátku textu, je povelové pole zelené.

NAČTENÍ OBRÁZKU V GR.8:

Obrázek vytvořený v některém grafickém editoru pracujícím v grafickém modu 8 (např. DESIGN MASTER nebo CASAR PAINTER) přihrajeme k textu po stisknutí následující kombinace znaků: SELECT-1 1 2 SELECT-o SELECT-ř CTRL-L. Zadáme název zařízení a po stisknutí RETURN jsou načítána data. Po ukončení čtení dat se v textovém poli objeví sled nesmyslných znaků. Bezchybnost nahraného souboru si můžeme prověřit tiskem na zařízení S: (viz. níže).

Poznámka: Kombinace povelů SELECT-1 1 2 zajistí vycentrování obrázku ve směru šířky papíru (pro 60 znaků na řádku).

Diskové povelů:

V programu je ponechána rutina minIDOSu.

CTRL-M vyvolá minIDOS menu, které je ponecháno v analickém znění a ukazuje, které klávesy je třeba stisknout. Při vyvolání menu se v horní části obrazovky vypíše obsah právě založené diskety, nebo u TOS 4.1 hlášení "* 001 900 FREE SECTORS *". U diskety si pomocí kláves CTRL a +,-,=,* přemístíme kurzor na název souboru, se kterým chceme pracovat.

CTRL-D vyřazuje zvolený soubor.

R jej přejmenuje.

L chrání proti zápisu.

U ruší ochranu.

F formátuje disk.

CTRL-L zavede vybraný soubor, zde nezáleží na pozici kurzoru, při zavádění pomocí MENU, neboť bude vymazán všechny předchozí text.

Jakékoliv změny v katalogu diskety se objeví až po opětovném vyvolání MENU. Číslo jednotky se zadává klávesami 1,2,3 nebo 4 a určuje disk, kterého se změny týkají. Volba

platí stále, dokud není změněna. Návrat k psaní: RETURN nebo ESC.

TISK

CTRL-P povel pro vyvolání tiskového modu. V povelové řádce na otázku: "Tisk:(Přístroj:jméno)> zadáme název zařízení. Stisknutím RETURN tisk spustíme.

Chceme-li si prohlédnout úpravu stránek zvolíme jako zařízení obrazovku "S:" (funkce - preview).

Při použití zařízení "P:" je přerušeni tisku možné pouze stlačením BREAK.

FORMÁTOVACÍ POVELY:

Formátovací povel tisku musí být rozlišeny od normálního textu. Proto jsou v inverzním zobrazení a zadávají se stlačením klávesy SELECT spolu s formátovací klávesou. Všechny povel musí být zadávány malými písmeny nebo čísly a nejsou tištěny. Jsou dva druhy formátovacích povelů:

- povel prvního typu, které řídí hodnoty parametrů stránky či celého textu, jsou obvykle na samostatné řádce, ale může jich být několik za sebou v jedné řádce, většinou na začátku textu. Jsou to:

SELECT-l levý okraj. Následuje číslo 0 až 255. 0=žádný okraj.

SELECT-r pravý okraj. Číslo 1-255. Pravý okraj musí být větší než levý.

SELECT-t horní okraj. Pozice textu vzhledem k začátku stránky. Pokud je zadána hlavička, tiskne se do první řádky takto zadaného textu.

SELECT-b dolní okraj. Poslední řádka před přechodem na novou stránku. Dolní okraj nesmí být větší než délka stránky..

SELECT-p délka stránky.

SELECT-s řádkování. Následuje číslo 1-255. 1=jednoduché, 2=dvojitě ...

SELECT-ř začátek číslování zadaným číslem.

SELECT-? potlačí tisk až do dosažení zadaného čísla strany.

SELECT-x šířka strany ve sloupcích. Většinou se mění při použití tučného tisku.

SELECT-n nová stránka. Nucené odstránkování v místě povelu.

SELECT-m uvolnění levého okraje.

SELECT-w čekání na stránku. Používá se při tisku na jednotlivé papíry. Je-li zapnut tento mód, program na konci stránky čeká na založení nového listu papíru. Je ignorováno při tisku na disk, nebo obrazovku. Tento povel musí být na samém začátku, před jakýmkoli textem.

SELECT-i informace. Totéž jako REM v BASICu. Řádka textu do 255 znaků, končící RETURNem, netiskne se.

SELECT-h definice a povolení hlavičky. Hlavička je řádka textu do 254 znaků, končící RETURNem. Tiskne se do prvního

řádku každé stránky. Lze v ní použít povely druhého typu. Definuje se na začátku dokumentu, před textem. Pokud nebude hlavička na první stránce, zadejte jako první znak RETURN.

SELECT-f definice a povolení podčárníku. Tiskne se dvě řádky před poslední řádkou stránky. Jinak obdobně jako hlavička.

SELECT-s načtení a tisk další části souboru. Umisťuje se na konec každé části souboru, kromě poslední. Za příkazem následuje jméno zařízení a název souboru, např. D:DALSI.CIZ.

- povely druhého typu, řídicí parametry jednotlivých řádek či textových skupin, které se umisťují podle povahy příkazu do textu.

SELECT-c centrování. Zadává se na začátku centrovaného řádku. Používá nastavenou šířku řádku.

SELECT-e zarovnání doprava. Všechny takto označené řádky jsou v tisku srovnány podle pravého okraje.

SELECT-# tiskne číslo stránky. Používá se v hlavičce a pod.

SELECT-j zrušení a nastavení modu zarovnávání pravého okraje.

Pro úplnost informací jsou zde uvedeny standartní hodnoty používané při tisku dle ČSN : okraje- levý 5, pravý 75, horní 5, spodní 64 řádek, délka strany 72, řádkování 1.

Následující tabulky představují uspořádání jednotlivých znaků klávesnice, přepnuté do modu QWERTY.

USPORÁDÁNÍ KLÁVESNICE:

Uspořádání klávesnice s malými písmeny:

ESC ! @ # \$ % ^ & * () _ + = < > ? [\] ; ' " ' < > DBS BREAK

TAB q w e r t y u i o p . / > RETURN

CTRL a s d f g h j k l ; ' = CAPS

SHIFT z x c v b n m , . - SHIFT :

M E Z E R N I K

Uspořádání klávesnice s velkými písmeny (SHIFT-x nebo ESC,SHIFT-x):

ESC 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 } + = BREAK

0 Q W E R T Y U I O P _ | RETURN

CTRL A S D F G H J K L " \ ^ CAPS

SHIFT Z X C V B N M ? # / SHIFT N

M E Z E R N I K

Kombinace ESC,CTRL-x. U neobsazených kláves je tečka:

```
ESC . \ E . . . . . ) ■ ~ BREAK
RETURN @ * E R C Y O I Ó π Ø T RETURN
CTRL Á Š ě ( $ * Ñ Ó É ( RETURN D CAPS
SHIFT Z Č Š + ů & . ů . SHIFT .
M E Z E R N I K
```

=====

připravil: Svatopluk Škuta

TM 2004+

=====

TM 2004+ je univerzální monitor - disassembler. Nahrává se do oblasti cartridge od adresy \$A000 a sám se přemístí pod operační systém, kde zůstane až do vypnutí počítače (pokud se nemanipuluje např. s ramdiskem, který bývá definován ve stejné oblasti). Program slouží pro prohlížení a úpravu programů ve strojovém kódu. Umí pracovat s disketou, kazetou ve standardu i v universal turbu a jednotlivé formáty zápisu vzájemně transformovat. U ATARI 130 XE umí pracovat i s druhými 64 KB jako s ramdiskem.

POPIS FUNKCÍ:

VSTUP - VÝSTUP

- I- TLOAD - nahrává jeden blok dat v univ. turbu, který má na začátku zaváděcí tón, od zadané adresy. Vypíše počet nahraných byte.
- O- TBOOT - nahraje program v univ. turbu na své místo podle údajů v hlavičce. Vypisuje název a délku programu.
- L- LOAD - nahraje blok dat ve standardu od zadané adresy.
- C- CBOOT - nahraje program ve standardu na svoje místo podle údajů v hlavičce.
- W- DISKLOAD - nahraje data z určených sektorů diskety do paměti od zadané adresy.
- B- DBOOT - nahraje program z diskety na svoje místo.
- T- TURBOSAVE - vytvoří ze zadaného bloku dat program v turbu a uloží jej na kazetu.
- R- TURBOSAVE - vhodné pro vytvoření několika kopií. hodnoty do

hlavičky přebírá z předcházející funkce -T- nebo -O-.

-S- SAVE - jako -T- ale ve standardu.

-A- SAVE - jako -R- ale ve standardu.

-cW- DISKSAVE - do určených sektorů diskety uloží obsah paměti od zadané adresy.

DISASSEMBLER A MONITOR

-D- DISASS - vypis programu od zadané adresy ve standardní mnemonice strojového kódu 6502.

RETURN - krokuje postupně po jedné instrukci.

MEZERNIK - trasování programu - krokuje po instrukci, ale při JMP nebo JSR přejde výpis na adresu uvedenou za instrukci. Návratová adresa u JSR se ukládá do zásobníku. Po dosažení RTS trasování pokračuje na adrese naposled uložené.

R - přejde nuceně na adresu, která je v zásobníku uložena jako poslední. Pokud v zásobníku žádná adresa není, vypíše se FREE STACK.

ESC - nucený přechod výpisu na zadanou adresu.

-cD- DISASS - podobné jako -D- ale vypisuje se celá strana najednou. Program ovšem nelze trasovat.

RETURN - krokování po obrazovkách.

MEZERNIK - krokování po instrukci.

ESC - nucený přechod výpisu na zadanou adresu.

-cP- DISASS - výpis disassembleru na zadané zařízení. Zadává se počáteční a koncová adresa výpisu a požadované výstupní zařízení. Standardně je nabídnuta obrazovka (E:). POZOR! Zařízení musí být obsažené v tabulce zařízení. Lze snadno tisknout i na BT 100. (viz tipy a triky s TM 2004+). Tisk lze přerušit tlačítkem RESET bez ztráty dat.

P- DUMP - výpis zadaného bloku paměti na požadované zařízení. Formát výpisu je takový, že na jednom řádku se zobrazuje adresa, 4 byte HEX/DEC hodnoty a jejich reprezentace v ASCII i INTERN znacích. Zadává se počáteční a koncová adresa výpisu a požadované výstupní zařízení. Výpis na obrazovku je vhodný pro rychlou orientaci v obsazení paměti počítače.

-M- MONITOR - je jednou z nejdůležitějších funkcí. Slouží k prohlížení a ke změnám obsahu libovolných paměťových buněk. Zadává se od které adresy má výpis probíhat. Tiskne se ve formátu ADRESA, HEX/DEC hodnota, ASCII znak, INTERN znak a dvojtečka. Za ní pak můžeme udat novou hodnotu. Používá se těchto formátů:

```

# 255 - Decimální hodnota
$ FF - Hexadecimální hodnota
% 11111111 - binární hodnota
' apostrof a - znak v INTERN kódu
" a - znak v MCSII kódu

```

- numerické hodnoty lze zadávat jedno- i dvojbajtové
- řetězcové hodnoty lze zadávat vedle sebe až do délky 38 znaků

RETURNem lze krokovat po jednotlivých adresách bez jejich změny. Po zadání hodnoty je také třeba stisknout RETURN.

OSTATNÍ FUNKCE

-E- u ATARI 130 XE inicializuje ramdisk! V tom případě budou funkce DBOOT, DISKLOAD a DISKSAVE pracovat ne s disketou, ale s ramdiskem!

-H- HEX/DEC - přepíná TM 2004+ do hexadecimálního nebo dekadického režimu. V této soustavě je prováděn vstup a pokud se nezadá jinak /#,\$,%/, tak i vstup.

-U- USR - startuje strojový program od zadané adresy. Po instrukcích BRK a RTS se počítač vrací do TM 2004+ a vypíše stav registrů procesoru. To je vhodné pro ladění programu.

-G- GOTO - startuje program od zadané adresy. Při návratových instrukcích skáče podle zásobníku. Nemí-li tam uložená již žádná návratová adresa, vrátí se program do TM 2004+. Touto instrukcí lze tedy odstartovat program uložený v paměti a ten by měl normálně fungovat.

-F- FIND - další vелеužitečná funkce - HLEDÁNÍ. Lze hledat číslo, adresu, znak nebo řetězec v ASCII kódu a znak nebo řetězec v INTERN kódu. Zadává se adresa od které má počítač hledat a co má hledat. Používají se stejná návěští jako u funkce -M- kromě % (binární hodnoty). Počítač vypisuje adresy, na kterých na zadané hodnoty narazí.

-X- MOVE - tento příkaz umožňuje překopírovat blok dat z jednoho místa v paměti na jiné. Kopíruje se v absolutním formátu, počítač tedy neprovádí žádné změny. Blok dat se vyskytuje na původním i novém místě. Zadává se od které adresy se má kopírovat, kam, a kolik byte.

-Q- READR - tímto příkazem můžeme přesunout strojový program z jednoho místa v paměti na jiné s tím, že počítač přepočítá a přepíše všechny adresy skoku. Program by tedy měl na novém místě správně fungovat. I provedením tohoto příkazu se program na původním místě nemazá. POZOR! Jedná se pouze o jednoduchou rutinu, takže si neporadí s přepočítáním složitějších programových konstrukcí.

-Z- MOTOR - lze zapnout a opět vypnout motor magnetofonu pro snazší nalezení začátků programů.

-V- FILL - tímto příkazem lze zaplnit zadanou část paměti určitou hodnotou. Při zadávání hodnoty lze použít tyto návěští: #,\$ a %

TIPY A TRIKY S TM 2004+

-každá funkce lze přerušit klávesou BREAK. (kromě tisku na tiskárnu BT-100; ovladač tiskárny není součástí programu)

- všechny adresy se zadávají buď ve formátu který je momentálně nastavený funkcí -H-, nebo se může použít jedno z těchto návěští: #,\$ a %.

- kdykoli při zadávání adresy můžeme použít základní matematické operace: +,-,*,/,.

- při zadávání adres stačí zadávat pouze platné číslice. Místo 00756 stačí 756, místo 00A0 stačí A0.

- Je možné kdykoli stisknout tlačítko RESET, na data v paměti to nemá vliv. TM 2004+ vymaže obrazovku a přejde do základního režimu čekání na instrukci.

- TM 2004+ zůstává v paměti pod operačním systémem až do vypnutí počítače. Je možné inicializovat cartridge, nahraovat i spouštět libovolné programy (pokud nemanipulují s pamětí pod operačním systémem). Poté se lze kdykoli vrátit do TM 2004+ takto:

```
z BASICu - I = USR (64647)
z TOSu - G FC87
```

- do BASICu lze skočit buď přez cartridge a RESET, nebo pomocí příkazu GOTO \$E477.

- použijeme-li příkaz USR \$E477, vynuluje se celá paměť počítače a TM 2004+ se inicializuje.

- malou fintou lze převádět čísla mezi HEX a DEC číselným soustavami. Funkcí -H- zvolíme požadovanou výstupní soustavu. Potom zadáme M #..... nebo M \$.... a RETURN. Hledané číslo je adresa na prvním řádku.

- TM 2004+ se dají též snadno "vykrádat" programy z cartridge. Stačí stisknout vybavovací tlačítko a celý program se překopíruje z cartridge do paměti od \$A000. TM 2004+ dále normálně funguje, takže stačí použít funkci -T- a přehrát program na kazetu.

- požadujeme-li výpis z funkcí -P- a -cP- na BT 100, stačí do tabulky zařízení instalovat náš obslužný program pro tiskárnu. Ideální k tomu je program BT100#1.a. Nahraje se funkcí -O-. Poté se provede inicializace příkazem -Usr 075F- /POZOR! NE GOTO!/. Poté se nahraje program, který chceme vypsat a zadáme funkci výpisu na zařízení. Tisk lze přerušit stiskem RESET, ale poté je

nutné znovu inicializovat tiskárnu. Obslužný program je umístěn na adresách \$0700-\$0A00. Je-li to nutné, dá se přemístit kamkoli funkcí -Q-. Inicializační adresa je pak první adresa skoku do podprogramu JSR v přemístěném programu.

- pro majitele barevných televizorů doporučuji provést tuto úpravu v programu:

A07C - 00

A07E - 06

TM 2004+ nahrajeme "samu do sebe" funkcí -O-. Potom funkcí -M A07C- změním obě hodnoty a upravený TM 2004+ nahrajeme na kazetu funkcí -R-

- všechny údaje z hlavičky programu nahraného funkcí -O- jsou uloženy od adresy \$A0. Tam je možné je i libovolně měnit.

- diskové operace nebyly odskoušeny.

Tento manuál vznikl vlastním experimentováním s programem i radami dalších kolesů, kterým tímto děkuji. Uvítám sdělování dalších zkušeností s tímto programem. Přeji všem mnoho úspěchů

Milan Hájek

J A K N A T O ?

NESMRTELNOST

Tentokrát se v této, bohužel nepravidelné, rubrice nebudeme zabývat popisem a návodem na nějakou konkrétní hru. Avšak hráči nepřijdou zkrátka. Je to již více než rok, kdy jsme v našem zpravodaji uveřejnili popis Úprav dvou her za účelem získání nekonečného počtu životů. Dnes uvedeme několik dalších.

Úpravy her s cílem získání nekonečného počtu životů se dosud dělaly poměrně složitým způsobem. Hry bylo třeba nahrát do některého z monitorů, pokud možno takového, který dokáže nahrávat systémem TURBO 2000, či SUPERTURBO (nejvodnějšími se jeví monitory TM 2004+ nebo MicroMon). Pomocí tohoto monitoru se provedly úpravy a buď se hra přímo odstartovala, nebo si ji někdo upravenou uložil znovu na kazetu. Během roku 1989 se však mezi ataristy poměrně značně rozšířil program POKELoader, jehož autorem je Viktor Tichý. Jedná se o speciální zaváděcí program her, který zároveň umožní zadat adresy a hodnoty paměťových buněk, které mají být v příslušné hře změněny. Teprve po zadání těchto hodnot je nahrána hra a před jejím odstartováním jsou podle zadání změněny hodnoty na příslušných adresách. Výhodou je, že takto zvládne úpravy provést i laik nebo začátečník a není třeba upravené hry ukládat na kazetu.

V následující tabulce jsou uvedeny adresy a hodnoty, které je třeba zadat do programu POKELoader, abychom získali buď nekonečný počet životů, nebo jiné výhody. Způsob zadávání je dostatečně popsán v titulní obrazovce POKELoaderu, takže jej není třeba popisovat. Dále uvedené úpravy byly několikrát ověřované avšak i tak se může stát, že jejich pomocí nedosáhnete popsaného cíle. S největší pravděpodobností to bude tím, že máte jinak "zturbovanou" verzi stejné hry. Proto je v tabulce u každé hry uvedena také její délka.

Pokud nemáte k dispozici program POKELoader, můžete použít např. monitor TM 2004+. Po nahrání monitoru pomocí funkce "TBOOT" (klávesa "O") nahrajete hru. Funkcí MONITOR (klávesa M) změníte podle tabulky hodnoty na uvedených adresách. Nyní ještě musíte najít startovní adresu hry. Stiskem "H" přepnete na hexadecimální zobrazení. Startovní adresu zjistíme pomocí funkce MONITOR u nahrávek TURBO 2000 na adresách \$00AF - nižší bajt a \$00B0 - vyšší bajt. U nahrávek rychlejších je adresa o 10 bajtů dále, tedy na adresách \$B9 a \$BA. Známe-li startovací adresu, stiskneme klávesu "G" (funkce GOTO), zadáme zjištěnou adresu - nejdříve vyšší bajt, pak nižší bajt - , stiskneme RETURN a hra se odstartuje.

-js-

Pozn. red.: Pokud nám zašlete ověřené "pouky" do dalších her, rádi je uveřejníme.

Název hry	Délka v B	Adresa	Změnit na	Poznámka
ROBIN HOOD	13439	13582 13583 13584	234 234 234	n. poč. živ.
apt. STICKYS GOLD	18559	18526 18527 18528	234 234 234	n. poč. živ.
THE DIAMONDS	10623	5472 5473 5474	234 234 234	n. poč. živ.
BILBO	36969	4137 4138 4139	234 234 234	n. poč. živ.
ZYBEX	40034	19572 19573 19574 19604 19605 19606	234 234 234 234 234 234	n. poč. živ.

GHOST CHASER	40698	18629 18630 18631 18662 18663 18664	234 234 234 234 234 234	n. poč. živ.
ARKANOID	35584	13144 13145 13146	234 234 234	n. poč. živ.
BC'S QUEST FOR TIRES	17411	28458 28459	234 234	n. poč. živ.
GREEN BERET	46400	20770 20771 20772 18938 18939 18940	234 234 234 234 234 234	n. poč. živ. n. poč. stfel
vstupní kód SHIFT+CTRL+TAB+START+OPTION				
ZEPPELIN	29708	16364 16365 16366	234 234 234	n. poč. živ.
KISSIN' KOUSINS	47104	31170 31171 31172	234 234 234	n. poč. živ.
SHAMUS	13637	21229 21230 21231	234 234 234	n. poč. živ.
CAVELORD	45278	25007 25539	0 0	zneškodnění ptáků
DROPZONE	35583	13160 13161 13162 24167 24168 24169	234 234 234 234 234 234	n. poč. živ. n. poč. raket
BRUCE LEE	30072	5395 5396	234 234	n. poč. živ.
MR. ROBOT	22168	16586 16587	234 234	n. poč. živ.
BATTY BUILDERS	3199	14223 14224	234 234	n. poč. živ.

Další "pouky" nám poskytl pan Ondřej FRYC. Pokud by uvedené pouky nevedly k cíli, máte asi jinak "zturbovanou" verzi hry. V tom případě hru nahrajte do TM 2004+ a pomocí funkce "FIND" naleznete řetězec čísel, který je u každé hry uveden. Pomocí funkce MONITOR pak změňte hodnotu, která je v řetězci označena vykřičníkem.

Hra	char.	adr.	POKE	FIND
SCROLLS OF ABADON	LIVES	10072	15470,173	206!,88,39 15500,173
COUNTDOWN	SHIELD	33243	9968,0	56,233,1!,141,219
	CHARGES	216	13073,0	56,233,1!,133,216
	TIME	33372	33331,0	92,130,56,233,1!
BMX-SIMUL.	TIME	8012	7932,0	1!,201,58,240,6, 141,76
LAST V8	FUEL	8598	6657,173	206!,150,33
	SHIELD	8600	6404,173	206!,152,33
	TIME	12300	6443,173	206!,12,48
NEXUSS	LIVES	14346	15074,173	206!,10,56
DRACONUS	LIVES	16278	18061,0	150,63,56,233,1!
DRACONUS	LIVES	16278	17421,0	150,63,56,233,1!
CHIMERA	BREAD & WATER	16311	16312,173	206!,183,63
FORT APOCAL.	PILOTS	252	26370,0	252,56,233,1!
CAPT. BEEBLE	LIVES	1686	20942,173	206!,150,6

ATARI 602, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. Vydává 602. ZO Svazarmu pro potřeby vlastního aktivu. Redaktor: J. Skála. Adresa redakce: 602. ZO Svazarmu, Wintrova 8, Praha 6, 160 41. Telefon: 341 409. Povoleno ÚVTEI pod ev. číslem 87006.

Náklad 2000 výtisků.

Praha, únor 1990

Igi/2024