

KOLIB VÝPOČETNÍ TECHNIKY
PRO KRAJSKÉM KABINETU ELEKTRONIKY
V HRADCI KRÁLOVÉ

Radioklub OK2NVA Náchod - 纳霍德业余无线电爱好者俱乐部

PLAN ZMĚNĚK SEKCE SINCLAIR NA 13. POLOLETÍ 1989

4.1.	volný program	100
11.1.	D-TEXT 5.0	K. Hasberle
18.1.	Úprava TVP na monitor	ing. Kasa/M. Mušil
25.1.	ZX Spectrum 80KB - popis a možnosti	ing. Andreš
1.2.	Programy pro aplikace v technice (1)	ing. Rath
8.2.	ALFI - konsultace	ing. Exner/ing. Klepal
15.2.	Jarní prázdniny	
22.2.	ZX Spectrum a strojový kód (1)	ing. Vacík
29.2.	ZX Spectrum 80KB - CP/M	ing. Andreš
8.3.	Převzmutou počítače další evoluci na Zemí?	doc. Macků
15.3.	ZX Spectrum 80KB - Turbo PASCAL (1)	ing. Exner
22.3.	volný program	
29.3.	Hardwareové doplňky	výukovní
5.4.	Prolog	ing. Bráhorád
12.4.	ZX Spectrum 80KB - Basic 80	ing. Vacík
19.4.	Architektura a instrukce Z80	ing. Andreš
26.4.	volný program	
3.5.	ZX Spectrum a tiskárny	ing. Andreš
10.5.	ZX Spectrum 80KB - Turbo PASCAL (2)	ing. Exner
17.5.	ZX Spectrum a strojový kód (2)	ing. Vacík
24.5.	volný program	
31.5.	Programy pro aplikace v technice (2)	ing. Rath
7.6.	LOGO	ing. Timář
14.6.	ZX Spectrum 80KB - dBASE II	ing. Exner
21.6.	WYS pro ZX Spectrum	ing. Exner/ing. Klepal
28.6.	volný program	

S C H I F F K Y K I P P U G A U

za konání v uvedená data od 17.00 do 19.00 v klubu
vědeckotechnické činnosti ŠSM v Čajkovského ulici 954
v Hradci Králové 9 - Maffřových

K L U B O V Y P R I S P A V E X

a českou známkou je třeba zaplatit do únoru, jinak členství zaniká.

ZX CODE E.13 / IGYT 8

137

praginac 1989

vydávají a ZD Svatara - Klub výpočetní techniky (SINCLAIR) při KKE v Hradci Králové, Klub výpočetní techniky při ZD Svatara - Průmyslové fakultě Městec Králové a ODPN Náchod.

Przejęłyśmy kierunki zmiany i

near oder in

UPRAVA PROGRAMU D-TEXTALFI PRO ČEŠKOU ABECEDU

V programu je potřeba zaměnit slovenská písmena (tj. "o" s vokánem, přehlašované "a" a "l" s háčkem) a ESCAPE sekvence písmeny české abecedy - "ř", "ů", "ě", "ň" a "ö".

Písmena je potřeba zaměnit jak v generátoru znaků pro displej, tak v generátoru znaků pro ALFIfu.

Dále je třeba opravit text výpisu ze strojového kódu (nahradit "l" s háčkem písmenem "l"), a zajistit, aby se neprojevila dvojí kontrola počtu řádek na stránce.

Tuto úpravou zrušíme možnost zvýrazněního tisku.

Úpravu provedeme v několika částech:

A) Oprava CODE 1

Změníme obsah adresy (nejlépe počítač MONET) 32202 (t.j. hexadecimálně 7DCA) z 9C na 6C.

B) Oprava CODE 2

Změníme obsahy následujících adres:

od adresy F140 :	50 20 70 40 60 40 70 00	písmeno ě
od adresy F160 :	50 20 70 50 70 60 50 00	písmeno ň
od adresy F180 :	20 00 50 50 50 50 70 00	písmeno ð
od adresy F1E0 :	00 50 20 70 40 40 40 00	písmeno ř
od adresy F200 :	00 20 00 50 50 50 70 00	písmeno ü

C) Další úpravy

Nahrajeme BASIC program D-TEXTALFI z upravené části CODE 1 a CODE 2.

Volbou SYMBOL SHIFT a A vyvoláme menu, v něm zvolíme volbu "předefinovat parametry" a změníme délku stránky na nulu.

Vráťme se do menu a zvolíme volbu "předefinovat tiskárnu", a zde změníme kódy takto:

nová sekvence pro kód 132 :	69,8,114,0	písmeno ě
136 :	82,8,144,0	písmeno ň
140 :	85,8,152,0	písmeno ð
152 :	114,8,137,0	písmeno ř
156 :	117,8,152,0	písmeno ü

D) Nahrání opraveného programu D-TEXTALFI

Opravený program nahraje se volbou "nahrát D-TEXT" v menu.

**SOFTWAROVÉ DRŽNOSTI
pro ZX SPECTRUM**

Každý uživatel počítače jistě má svůj receptář "tajných fint", umožňujících nekonvenční využití různých příkazů Spectra, routin ROM, systémových proměnných apod. Cílem tohoto příspěvku není podat celkový přehled všech možných fint, spíše jde o výzvu všem držitelům Spectra ke vzájemné výměně triků a nápadů vedoucích k lepšímu a elegantnějšímu využití schopnosti počítače.

Začneme od elegantní finty, kterou některé firmy zpestřují barevnou expresi svých programů, zejména her. Jedná se o pruhovaný BORDER. Tento elegantní efekt si můžete vyzkoušet přímo z BASICu bez jediné instrukce strojového kódu. Zkuste následující program:

10 BORDER 1: BORDER 6: BORDER 0: PAUSE 1: GO TO 10

Po zadání příkazu RUN budete bezpečně překvapeni. Barvy BORDER můžete libovolně obaňovat, dále můžete do programu umístit test IF INKEY \$ a podle jeho výsledku vyskočit z této nekonečné smyčky na další řádky programu apod. Pouze parametr funkce PAUSE (cislo 1) musí zůstat nezměněn - zajišťuje časovou synchronizaci nezbytnou pro tvorbu tohoto efektu.

Podívajte se na další zajímavost, která spočívá ve vyvolání routiny ROM příkazem

RANDOMIZE USR 3652

Routina smaže (CLS) obrazovku kromě horních 10 řádek (0-9). Chcete smazat pouze editační zónu ? Prosím, nic jednodužšího:

Zadejte INPUT".

Chcete v editační zóně psát v zářivých barvách ? Změňte obsah byte systemové proměnné na adrese 23624 podle svého přání příkazem

POKE 23624, ATTR

ATTR obsahuje PAPER, INK, FLASH a BRIGHT v jednom byte atributu v posloupnosti - bit 0,1,2 definuje PAPER (může tedy být 0-7, přesně tak, jak jste zvyklí zadávat jej v BASICu), bit 3,4,5 definuje INK (rovnez 0-7), bit 6 definuje BRIGHT a bit 7 definuje FLASH (stav H aktivuje jejich funkci). Výslednou hodnotu zapište do uvedené systémové proměnné.

Pokud je žádoucí posunout obsah celé obrazovky o řádek nahoru, zadejte

RANDOMIZE USR 3280

Pokud je žádoucí odrálovat obsah celé obrazovky sněra nahoru, zadejte

RANDOMIZE USR 3330

Do editační zóny lze psát příkazem PRINT#; "TEXT"

(pokračování)

POPISY HERTHE GREAT ESCAPE (1. ČÁST)fy. OČEKÁVÁ

Velký útěk - to je další hra pro hráče milující velké záhady i pro ty, kteří chtějí trávit noce u počítače bez odpočinku.

Je rok 1943, osvěny bitvy o Anglii pomalu utichly. Začíná další etapa leteckých bitev, čas náletů na německé strategické body. Také na Tebe došlo. Byl jsi však sestřelen a dostal jsi se do zajateckého tábora. Tábor je vyjmačně dobrě stržen strážemi. Každodenní obchůzky provádí sám velitel tábora v čepici a uniformě, chodi po táboře často bez cíle, dávej tudiž pozor, protože on TĚ POZNÁ i kdybys byl převlečen do uniformy.

Tvým úkolem je útěk. Určitým způsobem se musíš dostat z tábora do pásmu "Hnutí Odporu" a budeš zachráněn.

Cest na útěk je mnoho, ale každá z nich potřebuje být řádně připravena, včetně vhodných předaček potřebných pro útěk. Můžeme například pokračovat v podkopu, přestřihnout dráty plotu, nebo nalézt německou uniformu a zkoušet projít branou zajateckého tábora. V každém případě potřebujeme kompas a dokumenty, bez kterých nedojdeme daleko.

Začínáme od poznávání terénu zajateckého tábora a přísného režimu v něm. V první fázi nacházejeme našeho vojáka sít se s okolím a nechat ho pozorovat. Bez našeho ovlivňování bude chodit na dvůr, cvičit, na jídlo a pod.

Stav hry po které se náš voják poslušně přizpůsobuje povinnostem v táboře, signalisuje vlajka zelené barvy na stožáru. Výška ve které se nalézá, určuje morálku a chuf vojáka k útěku. Časté chyby způsobují, že vlajka visí dole (pozn. energii lze doplnit např. několikanásobným obléčením německé uniformy). Pro dobrou kondici využíváme balíčků od Červeného Kříže. Zvyknutím si na režim zajateckého tábora (což signalisuje červená vlajka), můžeme začít připravovat útěk. Musíme být ovšem velmi obezřetní, protože každé zadření strážci tábora končí v cele. Kazi to morálku vojáka a navíc se ztráci všechny věci dosud nalezené. Stojí za to je někde ukrýt tak, aby byly dle potřeby k disposici ve správné chvíli. Kromě balíčku od Červeného Kříže (je nutno balíček otevřít), můžeme nalézt klíče k prohlédnutí zamknutých dveří, lopatu, kleště na přestřihnutí drátu, pas, německou uniformu, mapu, lampičku nutnou pro práci v podkopu a snad i jiných předaček.

Plocha tábora je oplocena dráty. Venku je plocha na cvičení, která je rovněž oplocena, uvnitř jsou baráky zajatců, věže strážců, skladiště, jídelna a ubytovna ve které nesmí již pobývat zajatci. V táboře jsou dva zečnuté tunely, jeden začíná v cele vojáka, kterého řídíme. Stačí odsunout železnou pec a vchod do tunelu je odhalen. Strážci na začátku hry jsou dosti lini a sůžeji jim lehké uniknout. Navíc se pohybují schematicky a tudiž je možno zjistit, které území je v dané chvíli nahlídané.

Chyby a neúspěchy vedou však velitele tábora k rozhodnutí, že pokusům o útěk udělá přítrž. Zesílí stráž a útesy jsou daleko obtížnější.

(pokr.)

ČLENOVÉ KLUBU SINGLAIR KVT PŘI KKE V HRADEC KRÁLOVÉ

ing ANDRŠ	JINDŘICH	SEDOLOVÁ 413	500 09	HRADEC KRÁL.
BABE	JIRI	MÍKOVÁ 295	500 06	HRADEC KRÁL.
BOGUSCH	JAN	SJILEMNICKÉHO 17	503 01	HRADEC KRÁL.
ČECH	SVATOPLUK	č.p. 1	503 22	LÍBČANY
ČERNOHЛАVEK	JAN	KARMOŠKOVÁ 551	500 06	HRADEC KRÁL.
ing ČIHAK	VÁCLAV	KLICPEROVÁ 814	503 01	HORAICE
ing DOSTAL	MILAN	ENGELSOVÁ 323	500 11	HRADEC KRÁL.
ing DRAHOŘAD	OLDŘICH	MARKOVÁ 573	500 11	HRADEC KRÁL.
ing DRYE	KAREL	JUNGMANOVÁ 1392	500 02	HRADEC KRÁL.
DUNDA	JIRI	SVÍNARY E 65	503 47	BLEŠNO
DUNDOVÁ	ZUZANA	SVÍNARY E 65	503 47	BLEŠNO
DÝNTAR	JIRI	MANDYCOVÁ 1302	500 06	HRADEC KRÁL.
EISNER	LUKAS	HYTSKA 235	500 01	HRADEC KRÁL.
ing EXNER	PETR	HAVLÍČKOVÁ 294	500 02	HRADEC KRÁL.
FELCMAN	JIRI	MÍSTÍKOVÁ 939	500 09	HRADEC KRÁL.
FIBERA	MILAN	zan. BOVROVÁ	503 03	SMÍŘICE
HAEBERLE	KURT	SLŠOVA 422	530 09	PARDUBICE
HAMPL	ZDENĚK	DUKELEKÁ 1354	500 02	HRADEC KRÁL.
HAVEL	PETR	č.p. 167	503 43	ČERNILOV
HEJDA	OLDŘICH	č.p. 171	549 11	D. RADECHOVÁ
HONZA	JAROMÍR	SELICHAROVÁ 1311	500 06	HRADEC KRÁL.
HORAK	ZDENĚK	MARXOVÁ 1534	500 11	HRADEC KRÁL.
HOLKA	BOHUSLAV	č.p. 105	549 56	ČESKÁ METUJE
ing HORKA	JAROSLAV	NA OBČINACH 966	500 04	HRADEC KRÁL.
ing JINDRA	JAN	NEŠTYC 7	552 24	VEL. JESENICE
KAMÍNEK	JIRI	CHELČICKÉHO 1241	500 02	HRADEC KRÁL.
KASA	MICHAL	NA SPRAVEJL. 2303	530 02	PARDUBICE
ing KINCL	MILoslav	KOMENSKÉHO 102	566 01	VYSOKÉ MÝTO
KLEINER	LUTZ	BEBAUEROVÁ 1421	500 02	HRADEC KRÁL.
ing KLEPAL	JIRI	POD ZAMEČKEM 383	500 06	HRADEC KRÁL.
ing KLICKA	PETR	č.p. 68	552 24	VEL. JESENICE
dec MACKO	JIRI	U KOUTECH 1287	500 02	HRADEC KRÁL.
MALÝ	KAREL	ČAJKOVSKÉHO 911	500 09	HRADEC KRÁL.
MALÝ Jr.	KAREL	ČAJKOVSKÉHO 911	500 09	HRADEC KRÁL.
NAZALE	PAVEL	PERLUDOVÁ 1473	547 01	NACHOD
MILÁČEK	ZDENĚK	HRUBÁNOVÁ 1460	500 02	HRADEC KRÁL.
MILAČEK jr.	ZDENĚK	HRUBÁNOVÁ 1460	500 02	HRADEC KRÁL.
MIZERA	MILoslav	HYELÍVEČKOVÁ 535	500 03	HRADEC KRÁL.
ing MORAVEK	ZDENĚK	NEMOYSOVÁ 1302	500 06	HRADEC KRÁL.
MUSIL	MICHAL	FORMANKOVÁ 507	500 11	HRADEC KRÁL.
ing HYNARIK	ALOIS	LIPICKÁ 371	500 07	PARDUBICE
ing NEDĚLA	JAROSLAV	TAFLORDOVÁ 622	503 11	HRADEC KRÁL.
ing NOSEK	PAVEL	POD STRANI 481	500 06	HRADEC KRÁL.
PALENÍČEK	LEOŠ		542 24	SVOBODA n. s.
PAV	JAROSLAV	GERNIČOVSKÁ 1318	500 06	HRADEC KRÁL.
PETIVODA	LUDOMÍR	HRABEBNÉ 1099	540 02	HRADEC KRÁL.
ing PILC	MARTIN	ČAJKOVSKÉHO 924	500 09	HRADEC KRÁL.
POLAK	MICHAL	ENGELSOVÁ 341	500 11	HRADEC KRÁL.
PUTNER	FRANTIŠEK	BEZRUČCOVÁ 583	773 76	ZLÁTÉ HORY
ing RATH	JINDŘICH	NAMEŠOVÁ 3/891	500 02	HRADEC KRÁL.
REJNEK	MILAN	MARKOVÁ 1524	500 11	HRADEC KRÁL.
ing RÝSANEK	JAN	S. ALLENDE 1076	500 06	HRADEC KRÁL.
SAMOEL	JAROSLAV	KOMENSKÉHO 89/IV	566 01	VYSOKÉ MÝTO
ing SEDLAČEK	JOSEF	S. K. NEUMANNA 101	530 02	PARDUBICE
SLANINA	ZDENĚK	ČAJKOVSKÉHO 913	500 09	HRADEC KRÁL.
SPGUSTA	JAN	DIVIŠOVÁ 775	500 02	HRADEC KRÁL.
SPRINGER	MICHAEL	PIERNÁNKOVÁ 508	500 11	HRADEC KRÁL.
STEHNÍK	DUŠAN			

SUCHÝ	HYNEK	K HVEZDÁŘSKÉ 1185	500 03	HRADEC KRÁL.
SVATOS	RDMAN	CIPLEROVÁ 405	503 01	HRADEC KRÁL.
SVOBODA	VLADIMÍR	KLADSKÁ 299	500 03	HRADEC KRÁL.
ŠPÁČEK	DAVID	BAAROVÁ 1374	500 02	HRADEC KRÁL.
ŠTEFEC	RUDOLF	SLAVIČKOVÁ 241	500 03	HRADEC KRÁL.
ŠTICKÝ	JIRI	KARNIKOVÁ 560	500 11	HRADEC KRÁL.
MUDr TOMA	IVAN	B. MARTINKO 1122	500 02	HRADEC KRÁL.
	TOMAS	K SOKOLOWSKÉ 102	503 41	HRADEC KRÁL.
Ing VÁDEK	JIRI	SUCHÉHO 546	500 11	HRADEC KRÁL.
Ing VÁDEK	VACLAV	VACHKOVÁ 243	500 09	HRADEC KRÁL.
	JAROSLAV	ZELENOSRANSKÁ 69	530 02	PARDUBICE
Ing VESELÝ	EMANUEL	LEŽÁK 332	530 09	PARDUBICE
Ing VESELÝ	FRANTIŠEK	JUNGWANDOVÁ 1442	500 02	HRADEC KRÁL.
Ing VONDRUŠKA	JIRI	S. ALLENDE 263	500 06	HRADEC KRÁL.
VORÍŠEK	JOSÉE	ENGELSOVÁ 316	500 11	HRADEC KRÁL.
VÝMETALÍK	JAN	GEBAUEROVÁ 1421	500 02	HRADEC KRÁL.
ZÁHECKÝ				

九

VANDONI RAILONA PRO KUCHAKY

A M P R E C L E

1/2 kg smažky
2 vajce
10 dkg cukru
5 dkg tuku
5-6 lžíček mléka
Citronektira
vanilka
2 kávové lžičky cukr. kvásciak

Zadělat na čuháčko a nechat odpovídat jen dvěma takříži, do kruhového díla v neprůhledné studené místnosti.

Těsto využít jako na silnější nudle, vykrájet tvary, potřít bílkem, posypat hrubým kryštallovým cukrem a zvolna pečt.

Y E S E L T U N I O N