

000000 00 00 00 VANDENIT PAILOHOU 0000 0000 000000 000000
00 00 00 00 00 00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000
000 0000 000 0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00
000000 00 00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 000000

SLOUŽÍ VÝPOČETNÍ TECHNIKY
PŘI KRAJSKÉM KABINETU ELEKTRONIKY
V HRADCI KRÁLOVÉ

Radioklub OK2KNA Náchod

PLAM ACHDZEK SKOCE SINCLAIR NA JE POLOLETI 1989

- | | volný program |
|-------|---|
| 11.1. | B-TEXT 5.0 - program pro vytváření textů K. Haasberle |
| 18.1. | Úprava TYP na monitor Ing. Kasa/P. Mužík |
| 25.1. | ZX Spectrum SOKO - 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. | září prázdniny |
| 22.2. | ZX Spectrum a strojový kód (1) Ing. Vacák |
| 29.2. | ZX Spectrum SOKO - CP/M Ing. Andreš |
| 8.3. | Převzorkou počítací další evoluci na Z80 doc. Macků |
| 15.3. | ZX Spectrum SOKO - Turbo PASCAL (1) Ing. Exner |
| 22.3. | volný program |
| 29.3. | Hardwareové doplňky výrobní Ing. Bráhorád |
| 5.4. | Prolog Ing. Bráhorád |
| 12.4. | ZX Spectrum SOKO - Basic BO Ing. Vacák |
| 19.4. | Architektura a instrukce Z80 Ing. Andreš |
| 26.4. | volný program |
| 3.5. | ZX Spectrum a tiskárny Ing. Andreš |
| 10.5. | ZX Spectrum SOKO - Turbo PASCAL (2) Ing. Exner |
| 17.5. | ZX Spectrum a strojový kód (2) Ing. Vacák |
| 24.5. | volný program |
| 31.5. | Programy pro aplikace v technice (2) Ing. Rath |
| 7.6. | LOAD Ing. Timář |
| 14.6. | ZX Spectrum SOKO - dBASE II Ing. Exner |
| 21.6. | MYS pro ZX Spectrum Ing. Exner/Ing. Klepal |
| 28.6. | volný program |

S C H I Z K Y E R K P A U C H

se konají v uvedená data od 17.00 do 19.00 v klubu
vědeckotechnické činnosti SSM v Čajkovského ulici 954
v Hradci Králové 9 - Hafšovicích s návštěvou

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

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

ZX CODE S-13 / KVT 8

PRINTING 1903

vydávají a ZD Svatara - Klub výpočetní techniky (SINCLAIR) při KKE v Hradci Králové, Klub výpočetní techniky při ZD Svatara - Radiklub OKKA Náchod a ODPM Náchod.

Pro členy klubu ZDARMA

Regrada in

UPRAVA PROGRAMU D-TEXTALFI PRO ČESKOU ABECEDIU

V programu je potřeba zaměnit slovenská písmena (t.j. "ó" s vokánem, přehlášované "a" a "í" s háčkem) a ESCAPE sekvence písmeny české abecedy - "ě", "ů", "č", "ř" a "ß".

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

Dále je třeba opravit text výpisu ze strojového kódu (nahradit "í" 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 pomocí MONDU) 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 ř
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 č
od adresy F200 :	00 20 00 50 50 50 70 00	písmeno ú

C) Další úpravy

Nahrájeme BASIC program D-TEXTALFI a 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 taktor:

nová sekvence pro kód 132 :	69,8,114,0	písmeno ě
136 :	82,8,144,0	písmeno ř
140 :	93,8,152,0	písmeno ð
152 :	114,8,137,0	písmeno č
156 :	117,8,152,0	písmeno ú

D) Nahrání opraveného programu D-TEXTALFI

Opravený program nahrajeme volbou "nahrát D-TEXT" v menu.

PEX

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 počítací.

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 obměňovat, 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.

Podíváme 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 odrolovat obsah "celé" obrazovky směrem nahoru, zadejte

```
RANDOMIZE USR 3330
```

Do editační zóny lze psát příkazem PRINT#0;"TEXT"

(pokračování)

POPISY HER

THE GREAT ESCAPE (1. ČASŤ)

fy. OCEAN

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, ozvěny 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 vyjimečně dobré 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, přestrihnout 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 chuť 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 ocrálku 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, kladívko na přestrihnutí drátu, pas, německou uniformu, mapu, lampičku nutnou pro práci v podkopu a mnoho jiných předmětů.

Plocha tábora je oplocena dráty. Venku je plocha na cvičení, která je rovněž oplocená, uvnitř jsou baráky zajatců, věže strážců, skladiště, jídelna a ubytovna ve které nesmí již pobývat zajatci. V táboře jsou dva začnuté 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 můžeme jím lehce uniknout. Navíc se pohybují schematicky a tudiž je možno zjistit, které území je v dané chvíli nehlídané.

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 SINCLAIR KVT PŘI KKE V HRADEC KRÁLOVÉ

ing	ANDRŠ	JINDŘICH	GOLLOVA 413	500 09	HRADEC KRÁL.
	BAŠE	JIŘÍ	URKOVA 295	500 06	HRADEC KRÁL.
	BOGUSCH	JAN	JILEMnického 17	503 01	HRADEC KRÁL.
	ČECH	SVATOPLUK	č.p. 1	503 22	LIBČANY
	ČERNohlávek	JAN	KARNOVÁ 551	500 06	HRADEC KRÁL.
ing	ČIHAK	VÁCLAV	KLICPEROVA 814	508 01	HDRICE
ing	DOSTAL	MILAN	ENGELSOVA 323	500 11	HRADEC KRÁL.
ing	DRAHOŘAD	OLDŘICH	MARXOVA 573	500 11	HRADEC KRÁL.
ing	DRYE	KAREL	JUNGMANOVA 1392	500 02	HRADEC KRÁL.
	DUNDA	JIŘÍ	SVINÁŘ E 45	503 47	BLEŠNO
	DUNDOVÁ	ZUZANA	SVINÁŘ E 65	503 47	BLEŠNO
	DÝNTAR	JIŘÍ	MANDYCHOVA 1302	500 06	HRADEC KRÁL.
	ELSNER	LUKÁŠ	MÝTSKA 235	500 01	HRADEC KRÁL.
ing	EXNER	PETR	HAVLÍČKOVÁ 294	500 02	HRADEC KRÁL.
	FELCMAN	JIŘÍ	NRSTÍKOVA 939	500 09	HRADEC KRÁL.
	FIBERA	MILAN	gen. BOYROVA	503 03	SMÍŘICE
	HAEBERLE	KURT	ALŠOVA 422	530 09	PARDUBICE
	HAMPL	ZDENĚK	DUKELESKA 1354	500 02	HRADEC KRÁL.
	HAVEL	PETR	č.p. 167	503 43	ČERNILOV
	HEJDA	OLDŘICH	č.p. 171	549 11	D. RADECHOVÁ
	HONZA	JAROMÍR	SELICHAROVA 1311	500 06	HRADEC KRÁL.
	HORAK	ZDENĚK	MARXOVA 1534	500 11	HRADEC KRÁL.
	HOLKA	BOHUSLAV	č.p. 105	549 56	ČESKÁ METUJE
ing	HORKA	JAROSLAV	NA OBČINACH 966	500 09	HRADEC KRÁL.
ing	JINDRA	JAN	PESTEC 7	552 24	VEL. JESENICE
	KAMÍNEK	JIŘÍ	ČHELČICKÉHO 1241	500 02	HRADEC KRÁL.
	KASA	MICHAL	NA SPRAVEČL. 2303	530 02	PARDUBICE
ing	KINCL	MILoslav	KOMENSKÉHO 102	566 01	VYSOKÉ MÝTO
	KLEINER	LUTZ	BEBAUEROVÁ 1421	500 02	HRADEC KRÁL.
ing	KLEPAL	JIŘÍ	POD ZAMEČKEM 383	500 06	HRADEC KRÁL.
ing	KLIČKA	PETR	č.p. 68	552 24	VEL. JESENICE
doc	MACKŮ	JIŘÍ	V KOUTECH 1287	500 02	HRADEC KRÁL.
	MALÝ	KAREL	ČAJKOVSKÉHO 911	500 09	HRADEC KRÁL.
	MALÝ Jr.	KAREL	ČAJKOVSKÉHO 911	500 09	HRADEC KRÁL.
	NAZAŘ	PAVEL	NERUDOVA 1473	547 01	NÁCHOV
	MILAČEK	ZDENĚK	HAUBÍNOVA 1460	500 02	HRADEC KRÁL.
	MILAČEK jr.	ZDENĚK	HRUBÍNOVA 1460	500 02	HRADEC KRÁL.
	MIZERA	MIROSLAV	HYSLIVEČKOVÁ 535	500 03	HRADEC KRÁL.
ing	MORAVEK	ZDENĚK	MANDYSOVA 1302	500 06	HRADEC KRÁL.
	MUSIL	MICHAL	FORMÁNKOVÁ 507	500 11	HRADEC KRÁL.
ing	HYNARIK	ALOIS	LIDICKÁ 371	530 09	PARDUBICE
ing	NEDĚLA	JAROSLAV	JABLONOVÁ 622	503 11	HRADEC KRÁL.
ing	NOSEK	PAVEL	POD STRANI 481	500 06	HRADEC KRÁL.
	PALENÍČEK	LEOŠ		542 24	SVOBODA n. u.
	PAV	JAROSLAV	ČERNIGOVSKÁ 1318	500 06	HRADEC KRÁL.
	PETIVODKÝ	ĽUDOMÍR	HRADEBNÍ 1099	500 02	HRADEC KRÁL.
ing	PILC	MARTIN	ČAJKOVSKÉHO 924	500 09	HRADEC KRÁL.
	POLAK	MICHAL	ENGELSOVA 341	500 11	HRADEC KRÁL.
	PUTNER	FRANTIŠEK	BEZRUCOVA 583	793 76	ZLÁTÉ HORY
ing	RATH	JINDŘICH	MANESOVA 3/891	500 02	HRADEC KRÁL.
	REJNEK	MILAN	MARXOVA 1524	500 11	HRADEC KRÁL.
ing	RYŠÁNEK	JAN	S. ALLENDE 1076	500 06	HRADEC KRÁL.
	SAMOEL	JAROSLAV	KOMENSKÉHO 89/IV	566 01	VYSOKÉ MÝTO
ing	SEDLÁČEK	JOSEF	S. K. NEUMANNA 101	530 02	PARDUBICE
	SLANINA	ZDENĚK	ČAJKOVSKÉHO 913	500 09	HRADEC KRÁL.
	SPOUSTA	JAN			
	SPRINGER	MICHAL	DIVIŠOVA 775	500 02	HRADEC KRÁL.
	STEHN	DUŠAN	FORMÁNKOVÁ 508	500 11	HRADEC KRÁL.

SUCHÝ	HYNEK	K HVĚZDÁRNÉ 1185	500 08	HRADEC KRAL.
SVATOS	ROMAN	CINLEROVÁ 405	503 01	HRADEC KRAL.
SVOBODA	VLADIMÍR	KLADESKÁ 299	500 03	HRADEC KRAL.
ŠPAČEK	DAVID	BAAROVÁ 1374	500 02	HRADEC KRAL.
ŠTEFEC	RUDOLF	SLAVIČKOVÁ 241	500 03	HRADEC KRAL.
ŠTICKÝ	JIRÍ	KÁRNÍKOVÁ 560	500 11	HRADEC KRAL.
MUDR. TÓMA	IVAN	B. MARTIND 1122	500 02	HRADEC KRAL.
VACEK	TOMÁS	K SOKOLOVNĚ 102	503 41	HRADEC KRAL.
ing VACEK	JIRÍ	SUCHÉHO 346	500 11	HRADEC KRAL.
VANDURA	VACLAV	VACHKOVÁ 863	500 09	HRADEC KRAL.
VESELY	JAROSLAV	ZELENODRÁNSKÁ 69	530 02	PARDUBICE
ing VESELY	EMANUEL	LEŽÁKŮ 352	530 09	PARDUBICE
ing VONDRUŠKA	FRANTIŠEK	JUNGMANNOVÁ 1442	500 02	HRADEC KRAL.
VORISEK	JIRÍ	S. ALLENDE 263	500 06	HRADEC KRAL.
VYMETALÍK	JOSEF	ENGELSOVÁ 316	500 11	HRADEC KRAL.
ZARECKÝ	JAN	BEBALEROVÁ 1421	500 02	HRADEC KRAL.

APS

MM

 * VÁNOČNÍ PÁTLOHA PRO KUCHARKY *

DOP. REC.

 + A M P R E C L E +

DOP. REC.

1/2 kg mouky
 2 vejce
 10 dkg cukru
 5 dkg tuku
 5-6 lžic mléka
 citr. kára
 vanilka
 2 kávové lžičky cukr. kvasnic

Zadělat na tuhé těsto a nechat odpočívat mezi dvěma talíři do druhého dne v ne příliš studené místnosti.

Těsto vytáhnout jako na silnější nudle, vykrájet tvary, patřít bilkem, posypat hrubým krystalovým cukrem a zvolna pečt.

 V E S E L E V Á N O C E

+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+