P.V.

```
OOOOOO OO  OO                          OOOO   OOOO  OOOOO  OOOOOO
OO  OO OO  OO                        OO  OO OO  OO OO  OO OO
   OOO  OOOO    OOOO   OOO  OOOOO OO      OO  OO OO  OO OO
  OOO     OO    O   OO O OO  OO    OO      OO  OO OO  OO OO
 OOO      OO    O  O O   OO  OOOO  OO      OO  OO OO  OO OOOO
OOO      OOOO   O O  O   OO      OO OO      OO  OO OO  OO OO
OO  OO OO  OO  OO  OO   OO  OO  OO  OO OO  OO  OO OO  OO OO
OOOOOO OO  OO   OOOO   OOOO  OOOO   OOOO   OOOO  OOOOO  OOOOO
```

```
**********************************
##  ##    ##  ##  ######  *                              *
## ##     ##  ##    ##    *     KLUB VYPOČETNÍ TECHNIKY  *
####      ##  ##    ##    * PŘI KRAJSKÉM KABINETU ELEKTRONIKY *
## ##      ####     ##    *        V HRADCI KRÁLOVÉ      *
##  ##     ##  ,   ##    *                              *
**********************************
```

Radioklub OK1KNA Náchod a Okresní dům pionýrů a mládeže Náchod

Společné setkání

Na dny 26.5. až 27.5.1989 se připravuje společné setkání členů klubů výpočetní techniky v Náchodě a Hradci Králové. Setkání bude uskutečněno na základně Okresního domu pionýrů a mládeže ve Vižňově u Meziměstí.

Doprava je možná autem přes Meziměstí nebo vlakem do Meziměstí a dále pěšky asi 30 minut. Po předchozí dohodě je možné zajistit dopravu z Meziměstí do Vižňova.

Ubytování bude zdarma a strava v pátek večeře, v sobotu snídaně a oběd se platí 30,- Kčs.

Pro zajištění stravy je potřebné zaslat předem přihlášku. Předtisknutá přihláška bude součástí některého příštího zpravodaje.

T ě š í m e s e n a V a š i ú č a s t

OK1KNA

```
##########################
# S E R I Á L #
##########################
```

Seriál článků, který začíná v tomto čísle je věnován hardwarovým doplňkům a periferiím, které je možno připojit k ZX Spectru. První díl seriálu se týká tiskárny

SEIKOSHA GP 100 A

ZX CODE č.15 / KVT 10 únor 1989

vydávají : ZO Svazarmu - Klub výpočetní techniky (SINCLAIR) při KKE v Hradci Králové, Klub výpočetní techniky při ZO Svazarmu Radioklub OK1KNA Náchod a ODPM Náchod.

Pro členy klubů ZDARMA . neprodejné

PROZATÍMNÍ SEZNAM PROGRAMŮ SPECTRUM SVAZARM HK

/Seznam nahrávek programů na kasetách před roztříděním a přehráním do tématických skupin a odkazy na manuály/
1989-JR

KASETA 01 - není k dispozici

KASETA 02 - str. A

1. Syst 1 F$ (sezn.progr.pro MF)
2. ART STUDIO
3. tasword
4. cm e4200 (Omnicalc)
5. cm convart
6. cm delet
7. D-TEXT 3.0
8. loader1 SKYLINE
9. LASER1 (CODE) (pro D-TEXT)
10. LASER2
11. LASER3
12. LASER4
13. LASER5
14. MANUAL 1
15. MANUAL 2
16. MANUAL 3
17. MANUAL 4
18. MANUAL 5

KASETA 02 - str. B

1. servant (tvorba stroj. kódu)
2. ART MODULY (popis hardwar.doplňků KKVTČM HK - v BASICu)
3. LASER 1w (CODE, pro D-TEXT)
4. BACKPROG (- " -)
5. demoSORT (abecední řazení příkazů BASIC)
6. SORTCODE (třídění a nahrání)

KASETA 03 - str. A

1. OSZX? (operační systém ZX - zaváděcí program pro dále uvedená data. Nutno připojit tiskárnu!)
2. OSZX? (totéž)
3. 0000*027C (DATA A$) (v tomto bloku je chyba. Možno nouzové přečíst pomocí PEEKů okolo adr. 24000)
4. 027D*0416
5. 0418*05FD
6. 05FF*0859
7. 085A*0A92
8. 0A94*0C98
9. 0C9D*0EAA
10. 0EAB*10AF
11. 1080*1336
12. 1338*16A2
13. 16A2*18A4
14. 18A5*1A53

KASETA 03 - str. B

1. 1AC4*1BF4
2. 1BF4*1DAB
3. 1DA9*1F60
4. 1F60*21C2
5. 21C4*2354
6. 2355*24EA
7. 24EA*26C9
8. 26C9*28BE
9. 28C0*2A8D
10. 2A8E*2C44
11. 2C46*2DC1
12. 2DC2*2F8F

KASETA 04 - str. A

1. 2FD0*3116
2. 3117*32CC
3. 32CE*346E
4. 346E*35E2
5. 35E3*37B3
6. 37B5*386E

Od adresy 3801 je chyba, blok možno nahrát pomocí LOAD "" DATA A$. Seznam bude dokončen po odstranění chyby.

KASETA 05 - str. A

1. znaky16x16
2. znaky16x16
3. Mikie(Popisy her)
4. KnightLore
7. Paradise
8. Lady copy
9. Spectrofon (hudeb.progr.)
11. zx001code
12. zx002code
13. zx003code
14. zx004code
15. MATEM. 1.6

5. POPEYE
6. Movie
10. zx000code
16. MATEM. 2.3
17. MATEM. 3.1
18. psizavody
19. gauss

KASETA 05 - str. B

1. MATCH
2. TRANZ AM
3. ??PODRAZ 3
4. COSMIC
5. Starqake
6. TAU CETI

KASETA 06 - str. A

1. LOAD (klop.obv.)
2. DIAGNOST
3. TESTMGF
4. Toolkit E
5. TISK48
6. COMPILER (chyba!)
7. ToBoS-FP
8. compERE
9. MRS.V03 (chyba!)

KASETA 06 - str. B

1. tfcopy
2. Evropa.dl
3. Asie.dl
4. D-TEXT/DaP
5. ExtSyst.tx
6. dataMF-DL
7. tapehd-DL (Převod do DATALOGU)

KASETA 07 - str. A

1. MUSIC
2. music
3. composer
4. MUSICMAKER
5. SPECTROFON
6. WHAM!

KASETA 07 - str. B

1. D-TEXT/DaP
2. BACKUP PIS
3. EPROG.PIS
4. EPROG 1.0
5. EPROG
6. mons/gens (49152,16384)
7. eprog (30000,500)

KASETA 08 - str. A

1. writer
2. konvert
3. Datalog
4. Evropa
5. mikro prg
6. KARTOTEKA
7. HRY 1.sact
8. HRY 260787
9. SYS 260787
10. TASWORD/cs
11. DOPIS SPEC
12. GENS3M2
13. MONS3M2
14. MRS V01
15. MRS V02
16. zkus
17. zkus
18. TFCOPY

KASETA 08 - str. B

1. TFCOPY
2. D-TEXT3.6P
3. GENS3M21
4. mf merge
5. znaky32`32
6. plot9
7. ISO-COPY 1
8. ISO-COPY 2
9. user
10. ExtSyst.txt
11. EPRM 1A
12. ISO-ROM U
13. ISO-BACKUP
14. D-TEXT/DaP
15. rosnicka
16. ROSNICKA
17. ???F-F ?

Pomozte s novou nahrávkou programů, u nichž je uvedena chyba!

***

Názvy programů jsou v úpravě, jaké budou na obrazovce.

***

S E I K O S H A G P - 1 0 0 A

Tato tiskárna japonské firmy Seikosha Comp. se objevila na trhu již v roce 1982. Byla určena pro kategorii levných domácích počítačů jako LASER (SANYO) nebo v Evropě SINCLAIR. Z provedení je patrná snaha výrobců o maximální zjednodušení konstrukce a tím i nízkou cenu, ovšem při zachování některých prvků tiskáren vyšší cenové kategorie z té doby. Na první pohled zaujme též velmi zdařilým designem. Je vybavena jednočipovým mikropočítačem 8039, pamětí EPROM 2 KB (2716) a statickou RAM 1Kx4 (2114) pro řádkový buffer. Některé základní technické parametry jsou uvedeny v následující tabulce.

Režimy tisku:	znakový normální nebo dvojitá šířka grafický možnost opakování vzorku a nastavení pozice
Princip tisku:	uni-hammer, matice 5x7 bodů
Rychlost:	30 zn/sec jednosměrně (180x7 bodů v grafice)
Max. šířka tisku:	80 znaků (480 bodů)
Hustota znaků:	horizontálně 4 zn/cm, 2 zn/cm (dvoj. šířka) vertikálně 2,5 řádku/cm
Znaková sada:	116 pevně definovaných znaků v kódu ASCII
Papír:	skládaný s perforací, šířka nastavitelná v rozmezí 4,5 - 10"
Barvicí páska:	jednobarevná, nekonečná smyčka s barvicím válečkem
Napájení:	220 V, max. spotřeba při tisku 25 W
Rozměry:	234 x 420 x 136 mm
Hmotnost:	4,6 kg
Interface:	paralelní osmibitový podle normy Centronics s doplňkovými signály INITIAL, ERROR, TEST

K připojení na Spectrum lze použít libovolný interface pro tiskárny s normou Centronics. Pro tisk znaků české abecedy jsou zde použitelné dvě metody. Buď přepínání mezi znakovým a grafickým režimem, jak to řeší např. firemní interface KEMPSTON, tento způsob však vyžaduje složitější programovou obsluhu. Nebo je možno přeprogramovat paměť EPROM a vyměnit 32 znaků a symbolů z nadstavby kódu ASCII za znaky české abecedy a případně upravit tvary písma, neboť původní působí trochu neuspořádaně. Obsah upravené EPROM je k dispozici případným zájemcům v našem KVT.

MKW

P O P I S Y H E R

THE GREAT ESCAPE (3.část)

Otevři jim dveře "A" projdi chodbou na konec a vejdi otevřenými dveřmi vlevo. Vezmi paklíč a na cestě (v té samé chodbě) otevři dveře. V místnosti najdeš lopatu a zakrytý vchod do druhého tunelu. Lopatu odnes do tunelu ve svém baráku. Podívej se jak jsou rozloženy předměty na mapě a paklíčem otevři všechny dveře (kromě vězení). Najdi dokumety a mapy (je tam také klíč do dveří "B") a zanes je do svého tunelu. Vyhledej baterku a s její pomocí přenes všechny předměty "pod" plochu cvičiště. Můžeš otrávit psy nebo použít čokoládu.

A nyní nejdůležitější část útěku :

- když budeš již připraven, v době cvičení, vezmi nůžky, kompas a vynes je po předchozím vystřihnutí otvoru v plotu. Upusť kompas v nějakém lehko dostupném místu a rychle se vrať na prostor cvičiště. Do konce dne se chovej vzorně a disciplinovaně.
- další den v době cvičení,vezmi dokumenty a mapy,přetni nůžkami plot a projdi jím. Vyhoď nůžky vezmi kompas a ze všech sil utíkej. Jestli tě nechytí u tábora bude to Tvůj "velký útěk".

Několik připomínek do hry

- když chceš obnovit své síly, zkus otevírat dveře třeba již otevřené klíčem "C" nalezeném u vězení.
- nejrychleji přečkáš den, když rychle odebereš zásilku - ve vězení.
- nechoď v noci po táboře.
- dodržuj vnitřní řád tábora, jak to jen lze.
- nezkoušej otevřít některé dveře , jsou to je atrapy.
- když jsi v uniformě, vyhni se veliteli tábora.
- když stříháš plot, otevíráš dveře, převlékáš se dávej pozor, aby Tě nikdo neviděl.
- pro všechny případy nepotkávej strážné.
- když před někým utíkáš, projdi baráky. V nich Tě nikdo nechytí a získáš čas.
- Tvé předměty jsou bezpečné pouze v tunelech.
- drž lopatu u zátarasu, neboť po chycení budeš muset znovu kopat.
- předměty nalezené strážci se vracejí na původní místo.
- když budeš chycen, všechny dveře budou zamknuty.
- vyhýbej se psům.

Zde popsaná cesta není jediná ve hře GREAT ESCAPE, hledej proto i jinou, stejně úspěšnou cestu.

OVLADÁNÍ		spolu s FIRE
UP	nahoru	zvednutí předmětu (PICK UP)
DOWN	dolů	vyhození předmětu (DROP)
LEFT	vlevo	použití předmětu v levé posici (USE)
RIGHT	vpravo	použití předmětu v pravé posici (USE)

* Odstranění stráží :
  POKE 51243,201 51243,201
  (do třetí části: start 23550, délka 41986)

-JDJK-

Obsah dosavadních zpravodajů

ZX000CODE Uložení BASICu v paměti RAM
WRIGGLER
ROCKMAN
ZX001CODE MASTERFILE - struktura f$ I
Dr.MG
KNIGHT LORE
ZX002CODE MASTERFILE - struktura f$ II
MIKROBAZE (DC) PASCAL
BASICove podprogramy - Úprava jmen
- Pohyblivé zprávy
POPEYE
ZX003CODE Koverze dat MASTERFILE -> DATALOG
COLOSSUS 4
MOWIE
ZX004CODE Struktura datového souboru DATALOG
Předávání parametrů BASIC - strojový kód
Příloha - mapa paměti DATALOG
ZX005CODE BASICové podprogramy - Třídění
MIKIE
Příloha - Tabulka znakového souboru ZX Spectrum
ZX006CODE Struktura datového souboru DATALOG
BACKUP - ROM
Vytvoření POKE-FILE
MODES OF YESOD
Příloha - mapa hry MODES OF YESOD
ZX007CODE Co nového v ČSSR?
EPROG
PYJAMARAMA
Příloha - schema programátoru EPROM
ZX008CODE ZX moduly KVT HK
EPROG - pokračování
XCEL
Příloha - dvojitý ovladač KEMSTON
ZX009CODE EPROG - pokračování
STARQUAKE
ZX010CODE KVT Náchod se představuje
Články o ZX Spectru - seznam
Použití makroinstrukcí GENS3M21
GHOSTS'N GOBLINS
COPY COPY
ZX011CODE Články o ZX Spectru - seznam - pokračování
RamDisc ZX Spectrum 80kB
YABBA DABBA DOOO
Seznam členů KVT Náchod
ZX012CODE Články o ZX Spectru - seznam - pokračování
Test paměti RAM
Pomocné funkce v BASICu
BOMB JACK
TESTER ZX Spectrum
Seznam členů KVT Náchod - pokračování
Příloha - tester ZX Spectrum
ZX013CODE Úprava programu D-TEXTALFI
Softwarové drobnosti
THE GREAT ESCAPE
Seznam členů KVT Hradec Králové
Vánoční příloha pro kuchařky
ZX014CODE PRO-DOS
Softwarové drobnosti - pokračování
THE GREAT ESCAPE - pokračování
Příloha - systémové proměnné