



SZUPER

AZ ÖTLET SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KÜLÖNKIJADÁSA



STOLNA - HIDECSKA, 1966

Ára: 65.- Ft

SZUPER BIT-LET

A BIT-LET első száma 1983 októberében jelent meg. A legutóbbi pedig 1986 februárjában. A kettő között 28 szám. Ez a Szuper BIT-LET a 28 szám közül elsősorban az első 12 legjobb anyagait tartalmazza. De sok minden bekerült a későbbi, az elmúlt évben megjelent számokból is. Szuper vagy nem szuper, BIT-LET-ünk alapjai nem változtak a kezdet óta. Így hát nyugodt szívvel vállaljuk az akkori Toborzót, s bízunk abban, hogy ma is akadnak, akik elolvassák, sorainkba állnak! Sajnálatos módon szerkesztőségünk számítógépe egyelőre még nem képes zeneszerzésre, így nem sikerült megfelelő toborozó verbunkost komponáltatnunk az ünnepi alkalomra (persze ami késik, nem múlik!). Így hát csak szavakban fordulhatunk a nagyérdemű publikumhoz, a tisztelt regnutajelőltekhöz:

Ne kimájljenek bennünket!

Árasszák el szerkesztőségünket minél több információval, kritikus és behízelgő levelekkel, észrevételekkel! Célunk a hazai személyi számítógépes társadalom összefogása és megosztása! Összefogás a személyi számítógépek minden rendű és rangú rajongójával, a gépek terjesztéséért, a programokért, a felhasználókért és az egyre több kilobyte-ért. Összefogás a szűklátókörűség, kisszerűség, a személyi számítógép terjesztését akadályozó rendeletek és téveszmék, valamint a számítógépek terjedésének vámszedői ellen.

Megosztás?

Megosztás a szónak jó értelmében. Nem akarunk semmiféle konfliktust megakadályozni és elhallgatni. Hadd csapjanak össze érvek és ellenérvek. Gyártók és felhasználók, szoftveresek és hardveresek, táborok és ellentáborok, egy-egy gép hívei és ellenfelei. Nem célunk megakadályozni, hogy összevesszenek! Csak egyet kérünk tábornoktól és közkatonától, tisztektől és tiszthelyettesektől! Kard kard ellen, érv érv ellen, szemtől szembe csatázzunk!

Összefogás!

Összefogást hirdetünk a szónak abban az értelmében is, hogy a BIT-LET ne maradjon szerkesztőségünk, valamint már az első szám megjelenésében segédkező számítógépes barátaink magánügye. Szeretnénk, ha minél több szakértő és érdeklődő lenne nemcsak olvasónk, hanem aktívan közreműködő munkatársunk is! Toborzói hagyományok szerint ilyenkor illik elegendő zsoldot, bort, búzát és békességet, valamint fűt és fát ígérni. Mi fű és fa helyett Gépfrontot hirdetünk!

Előre a Gépfrontért!

Kezdek és haladók, géppel rendelkezők és gépért áhítozók, oktatók és okítottak, hardveresek és szoftveresek, műszakiak és felhasználók, profik és amatőrök egyaránt találjanak nekik szóló olvasnivalót! Jelszavunk még ezen kívül:

Arccal a suli felé!

Arccal azok felé, akik ma tanulják a gépkezelés és géphasználat alapjait! Hiszen rajtuk múlik, hogy lesz-e a felhasználásra kellőképpen felkészített, kellőképpen megfertőzött nemzedékünk. Az összefogás sikere rajtuk is múlik, az összefogás eredményessége rajtuk keresztül, rajtuk áll vagy bukik!

Toborozzuk híveink közé mindazokat, akik jelszavainkkal és célkitűzéseinkkel egyetértettek, akik képesek gondolatainkat elolvasni, saját egyetértésüket vagy egyet nem értésüket pedig akár botladozón is mondatokba foglalni! És végül, de nem utolsósorban kérjük, hogy ne feledjék:

Lapjaink meg vannak számlálva!

Tizenhat oldalra vagy húszra csak tizenhat-húsz oldalnyi közlendő fér. Havonta egyszer; vagy esetleg majd havonta kétszer ennyit vagyunk képesek Önökhöz eljuttatni. De nem felejtünk! Egyetlen közlésre érdemes gondolatfoszlányt sem engedünk át az enyészet martalékának!

Ne feledjék: A szerkesztő azért van, hogy a lap olyan legyen, mint amilyenek az olvasói!



VALLATÓ

2-49. o.

A BIT-LET eddigi történetének egyik legsikeresebb rovata lett a VALLATÓ. Földézzük valamennyi gép vállatását, tekintet nélkül arra, hogy az idő bennünket igazolt vagy sem. Így fordulhat elő, hogy jóslásaink vagy jövőbe vetített óhajaink és sóhajaink nem mindig jöttek be!



KINPADON A ZX 81

2-5. o.

„A gép forradalmat jelentett. Mind műszaki megoldásait, mind az árát tekintve a fantasztikum határát súrolta megjelenésekor. Amióta kiforrta a konstrukció is, piacon vannak, komoly számítógépes nem vásárol ZX 81-et, de változatlanul ajánlható minden kezdőnek” – írtuk két évvel ezelőtt. S írjuk és valljuk ma is!



KINPADON A HT 1080Z

6-11. o.

„Az inkvizítorok átlagban pontosan négyes osztályzatot adtak a szubjektív véleményre. Szerkesztőségünket egy kicsit meglepte ez a magas átlagosztályzat, de úgy látszik, mi hallottunk eddig sok rosszat a HT-ről, pontosabb vizsgálat esetén kiderül, nincs is olyan sok baj vele.” – Az a baj, hogy az osztályzatok, s a Vállatás óta szerzett személyes tapasztalataink is arra intenek bennünket – ez a vállatás egy kicsit rózsaszínűbb lett, mint a valóság!



KINPADON

A ZX SPECTRUM

12-15. o.

Egyik inkvizítorunk írta a Spectrumról: „A számítástechnika népszerűsítését egyedülállóan szolgáló »Acécske« szintet diktálja a feltételeket a nagyoknak. Olcsóságát nem az eladhatatlan készletek, hanem a zseniális műszaki megoldások eredményezik. A ZX 80-81 gyerekbetegségeit nagyrészt orvosolták, és olyan játékszeret bocsátottak ki, amit felnőttség válna sem fog eldobni tulajdonosa, inkább megvásároltásként védelmezi majd.” Nos az utolsó mondat kiálta az idő próbáját, de ami az eladhatatlan készleteket illeti...?

KINPADON

A COMMODORE 64

16-19. o.

„A gyártók játékgépnek készítették, ám hazai magas ára egyelőre lehetetlenné teszi, hogy bárki ezért vásárolja meg. A nagy gépekhez viszonyított alacsony ára azonban indokoltá teszi, hogy más

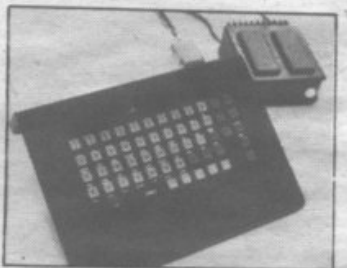


területeken a legjobban használható gép legyen." – Az ára ugyan nagyot változott azóta – hál' istennek. De a megállapítás azért igaz maradt.



KINPADON AZ ABC 80 20-23. o.

"A mikroszámítógépek első típusai között volt, így a jelenleg dolgozó számítástechnikai szakemberek nagy része ezen tanulta meg a BASIC nyelvet, ezen a gépen ismerte föl, hogy a nagy és misztikus számítógépek egyeduralkodójának korszaka lejárt." A „matuzsálem” még ma is állja a próbát, bírja a megpróbáltatásokat!



KINPADON AZ AIRCOMP 24-28. o.

"Ma még nyitott kérdés, hogy mi az AIRCOMP jövője. Magának a gépnek, mint konstrukciónak lenne jövője... különösen ha „megfelelő helyen” is látnának benne fantáziát." – Ezt irtuk akkor... Azóta a gép gyártása megszűnt, de ez értékteleneink mit sem változtat!



KINPADON A PRIMO 30-35. o.

"Úgy érezzük, hogy a Primo megjelenése többet jelent annál, mint hogy még egy számítógéptípus kapható az országban... Valaminek a kezdete lehet, itthon elnyerheti azt a szerepet, amit a Commodore vagy a Spectrum kapott a fejlett országokban... A Primo elterjedt ugyan, de nem lett mérföldkő. Hogy miért, ezt mi sem tudjuk!"



KINPADON A VC 20 37-41. o.

"Egy inkvizitor ha egy kicsit ad magára, akkor igazán jó osztályzatot már nem ad

egy öslényre. Így talán a VC 20-as lesz az egyike azoknak az első gépeknek, amelyet – jóleső érzéssel – hamarosan elfelejtünk..."

Megállapításunk, s a közölt osztályzatok nem várt ellenkezést váltottak ki a VC 20 híveiből. Az osztályzatok talán valóban szigorúbbak lettek a kelleténél, de az osztályzatok mégis maradnak!

KINPADON A VALLATÓ 43. o.

Vallatónk alapelvét meghazudtolva elkészítettük a táblázatok táblázatát. Az adatokat összehasonlítottuk egymással. Jól szórakoztunk – reméljük, olvasóink is ezt teszik... Ja, és ne vegyék túl komolyan!



KINPADON A ZX MICRODRIVE 44-47. o.

"Különös élvezettel, fogcsattogtatva gyűltünk össze, hogy végre a különböző típusú alapgépek helyett egy kiegészítő berendezést, egy háttérmemóriát vallathassunk..."

Ennek az új típusú vallatónak egyelőre nincs folytatása. De még nem adtuk föl, hogy háttérmemóriákat és printereket is kintpadra küldjünk!

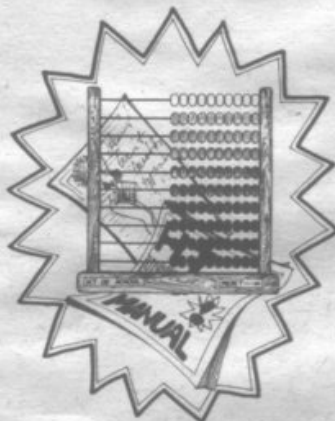


KINPADON A MICOLOR 01 48-49. o.

Ebben a Vallatóban ugyan már kint sincsenek, de azért kinosan ügyeltünk a tárgyilagosságra!

BENCHMARK 50-51. o.

"Ezen az összefoglaló néven egy nyolc BASIC programból összeállított sorozatot értenek, amelyek különböző számítógépek és BASIC interpreterek sebességének összehasonlítására szolgálnak."



SÓ-LET 52-53. o.

A népszerűségnek sokféle kétes fokmája van. Am van egy kétségtelenül elfogadott mérce, s ez a paródia. Ha valamiről paródia készül, akkor azon legalább van mit parodizálni. – Íme a rólunk készült paródia.



CSM LOGO 54-60. o.

Milyen tulajdonságokkal kell rendelkeznie egy kifejezetten pedagógiai célokra létrehozott számítógép nyelvnek? Segítse elő a problémamegoldó gondolkodás helyes módszereinek kialakulását, és rögződését; legyen könnyű az elsajátítása gyerekek számára is, jutalmazza sikerélménnyel a kezdettől fogva; ösztönözze és könnyítse meg a későbbiekben más számítógépnyelvek elsajátítását."

PROGRAMOK – ÖTLETEK

ZX 81



Filmcsináló 62-65. o.

Egy program, amely lehetővé teszi, hogy az állóképek megmozduljanak!

Zenés ZX 65-66. o.

Megtudhatják, hogyan lesz a legkisebb számítógépből szintetizátor, s hogyan tárolhatjuk el leggyönyörűbb kompozícióinkat.

Beszélő ZX 66-67. o.

A gép, amelyen zenélni lehet, ettől a programtól már beszélőni is képes!

Biztonsági kapcsolás 67. o.

Amely állítólag valóban biztonságosabbá teszi a gép és a magnó kapcsolatát!

Input port a ZX-hez 68. o.

ZX-hez, éppúgy 81-hez, mint Spectrumhoz!

A szerkesztő

azért van,

hogy a lap

olyan legyen,

amilyenek

az olvasói!

ZX SPECTRUM

ASSEMBLER rutin 68. o.

Amely szövegek jobbra, balra való scrollozását teszi lehetővé.

Bűvös lámpécskák 70-71. o.

A BIT-LET történetében kedves felüldést jelentett az a néhány játékprogram amelyet közöltünk. Közülük ez volt az első. Még mindig vállaljuk!

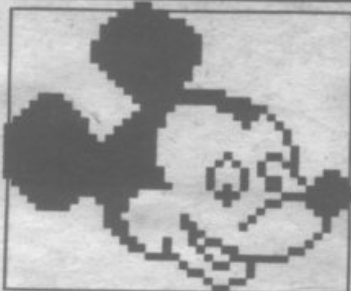
Távkapcsoló 71. o.

Apró hardvermódosítás, s a gép képes elindítani a magnót.

Hang a tv-hangszórón 71. o.

Sokak bosszúsága a Spectrum rossz helyre tett, s minusz hangerő sugárzó hangszórója. A megoldás ez!

HT 1080 Z



Fényképezőgép 72-77. o.

Ez az ábra is ezzel a programmal készült!

Sícsel 75. o.

Egy játékoska, nem kevés programozói tanulsággal.

Tv-dömping 76. o.

Egy kapcsolás néhány forint alkatrészrel, s a HT sok-sok tévének tud képet adni!

Labirintus 77. o.

Itt sem a játék, hanem a programozói tanulság a lényeg!

HT PUSKA 78-80. o.

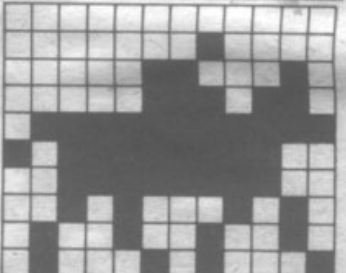
Háromoldalas táblázat, amely sok-sok tanulságos segédinformációt ad, s főleg foglal össze a HT-használóknak.

ABC 80

Sörtörles 82-83. o.

Rövid program – hosszú, de hasznos magyarázattal!

PRIMO



Karaktercsere 84-85. o.

Hasznos ajándék a Primo nyelvnek egyik kiegészítője, amely új karakterek definiálását teszi lehetővé.



KIT 86-88. o.

"Megtaláltuk az első, majdnem KIT-ben építhető magyar mikroszámítógépet. Konstruktöre: Lukács József és Lukács Andre." – Lapzártakor még mindig csak ez az egy ilyen gép van!

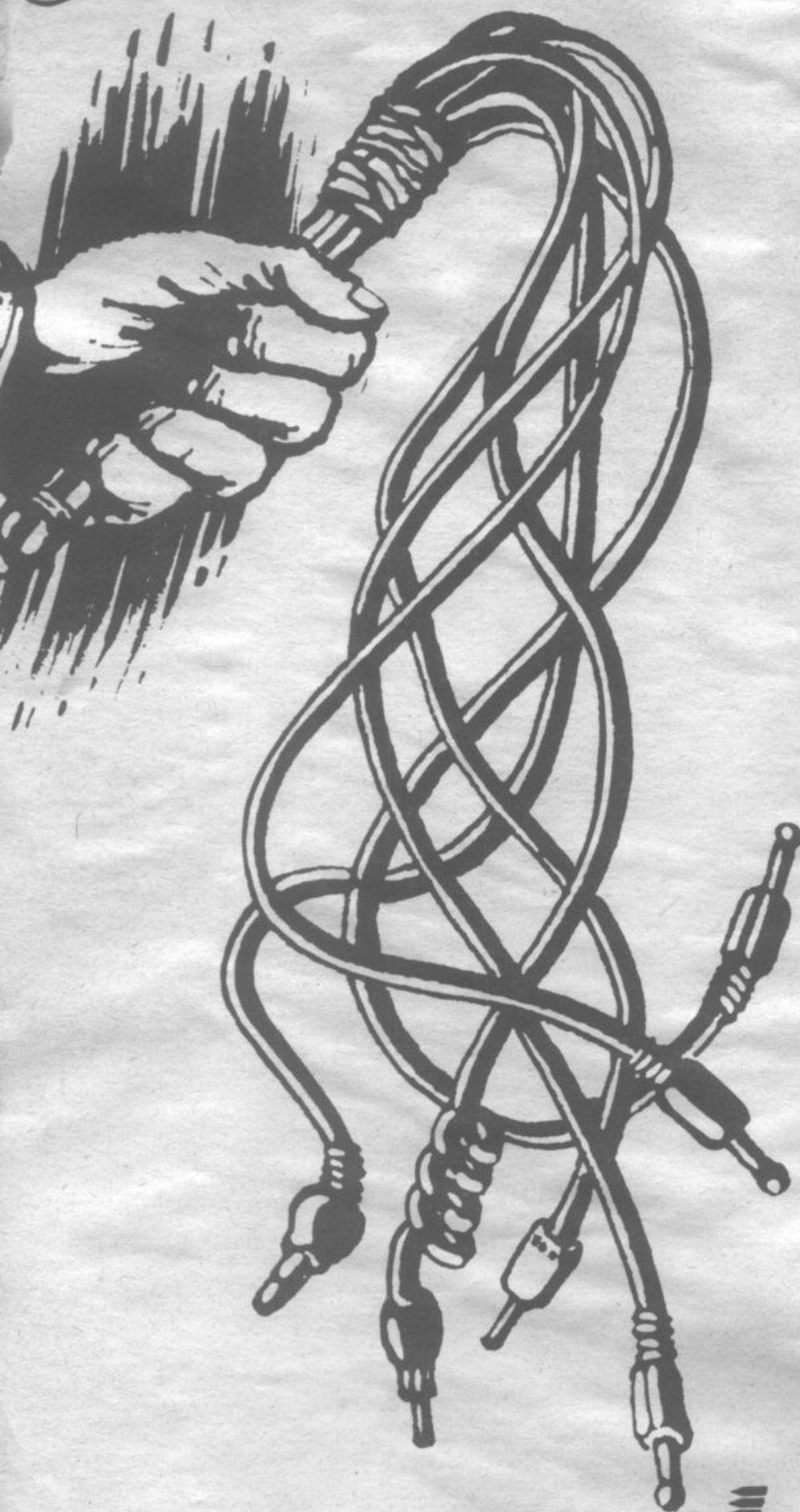
SORVEZETŐ 90-109. o.

Székel János 280 gépi kód című sorozatának teljes, javított anyaga. A részletek tartalomjegyzékét a 90. oldalon találhatják.

GÉPNYERŐ 112. o.

"Volt már harmadgépnyerő, félgépnyerő, HT-nyerő, Gépnyerő, Micolor-nyerő. Két gép nyerő. Szuper BIT-LET-ünkben sem maradhat ki a pályázat." A nyermény ezúttal egy HOMELAB III. Aki nyerni akar, birkózzon meg Börönd Ödönnel és családjával!

Szuper BIT-LET az OTLET számítástechnikai különlődése + Felelős szerkesztő: Erdős Ákos + Szerkesztő: Angyalosi László + Szerkesztőség: Budapest XIII., Jász utca 103-105. + Levélcím: Budapest 1986 + Telefon: 403-743, 403-797 + Kiadja az Ifjúsági Lap az Könyvkiadó Vállalat + Felelős kiadó: dr. Petrus György + Készült a Zrínyi Nyomdában Budapestben 1986-ban + Terjeszti a Magyar Posta



Két igazán egyszerű szerszám, még két kalapács is különbözhet egymástól: az egyiknek simább a nyele, jobban simul a kézhez, a másik viszont egyenesebb fejű, ritkábban csúszik le a szőgről! Hát még két számítógép! Az egyik okosabb, a másik butább, ez jobban hallgat a parancsra, az meg egyszerűen oldja meg a feladatot. És folytathatnánk. Vállaló rovatunkban egy-egy személyi számítógép vizsgálatát végezzük el, sorra véve a Magyarországon már elterjedtebbnek tekinthető típusokat. Vállaljuk, hogy szubjektívek leszünk! Nem akarunk gyári adatokkal vitába szállni, éppen az a célunk, hogy a viszonylag hasonló kategóriájú gépek közötti különbségeket keressük, éppen azokat az eltéréseket, amiket a prospektusok nem tartalmaznak, amit csak a felhasználók ismernek. Ezért mindig olyan vállalatokat keresünk, akik az éppen kárpadon levő gépet jól ismerik, gyakran használták már. A ZX 81 méltó arra, hogy elsőként állja végig a kínokat, még akkor is, ha az adott osztályzatokból kiderül, hogy nem vizsgázott kitűnőre.

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 1 kbyte beépítve, tartózként kapható 16 és 64 kbyte.

Méret: 167x175x40 mm

Súly: 350 gramm

Billentyűzet: igen egyszerű, fóliaérintkező megoldás.

Beépített magnetofon: nincs.

Perifériák: tv-készülék (csak fekete-fehér), kazettás magnetofon, printer, I/O interface, beszédszintetizátor.

KÍNRENDSZER

A ZX 81 vállalása közben dolgoztuk ki azt a kínrendszert, amely a többi személyi számítógépre is alkalmazható. A közösen elfogadott 13+1-es kínrendszer alapján alakult ki a táblázatunk, amely a vállalatok által adott osztályzatokat mutatja, és ezek átlagát. Nem osztályzott mindenki minden szempontot, csak azokat, amelyekben járatos, és amelyekben úgy ítélte, hogy egy osztályzattal kifejezheti a véleményét. A táblázatból látható, hogy az iskolai módszert választottuk egytől ötig. A kapott átlagok így is érdekesek, azonban — hogy a legszükségesebb vélemények is érthetőek legyenek — szükségesnek éreztük az egyes kínok magyarázatát.

Ár — 4,2



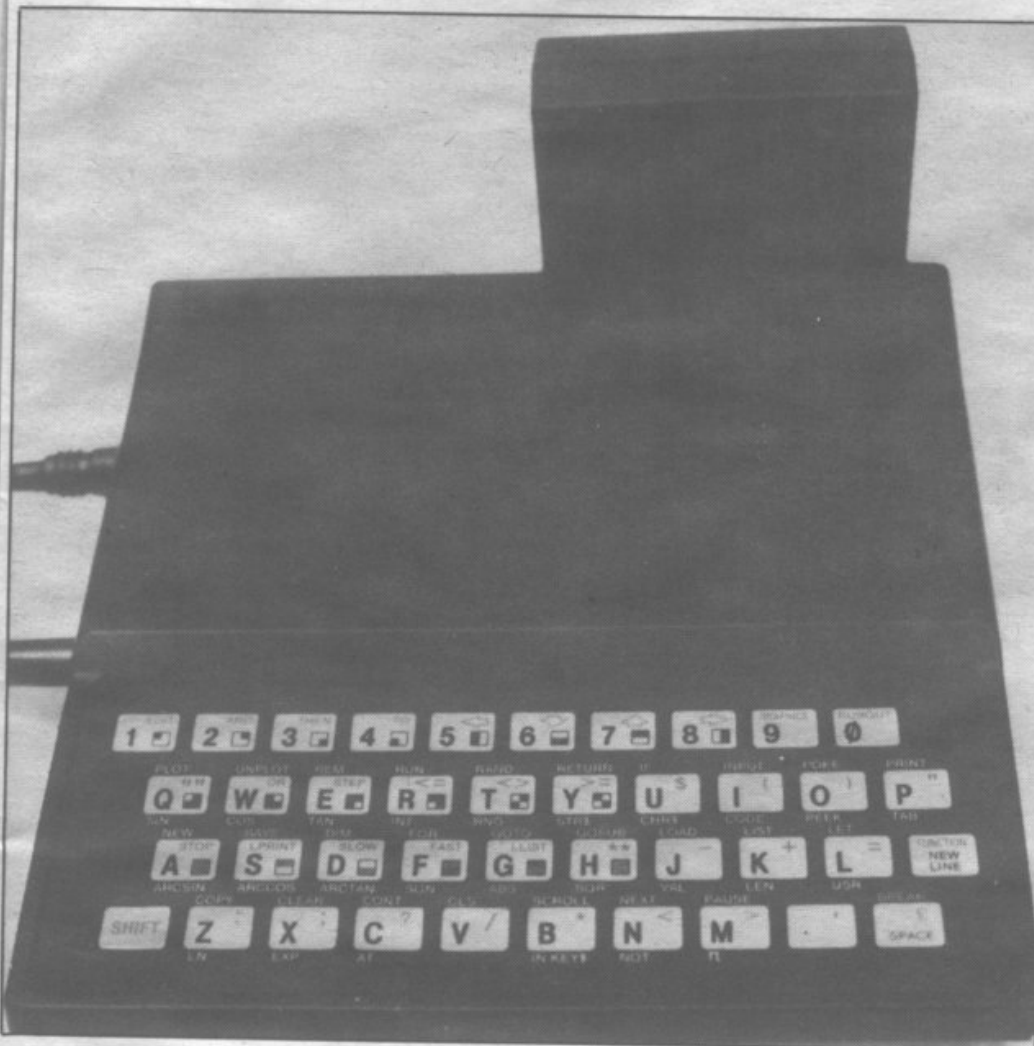
Ez bizony nagy kín! Előszörban itthon. Olyannyira, hogy megbukott, osztályozhatatlan. Tény, hogy a többi géphez viszonyítva még mindig a legolcsóbb, azonban az árnál is, és egyéb szempontjainknál is a gépeket igyekeztünk saját magához viszonyítani, és nem egy elvont, nem létező ideálhoz vagy a meglévő egyéb típusokhoz. Az ár kérdését tehát a vállalatok így tették fel: megéri-e a pénzt? Itthon nem, külföldön igen. Zoletnik Sándor így fogalmazott: „Ára megjelenéskor forradalmian alacsony volt, azóta rohamosan csökkent. Lassan közeledik a hamburger árához”.

Perifériák — 3,1



Ebben a pontban mindig azt osztályozzuk, hogy az alapgép milyen kiegészítő berendezésekkel kapcsolható össze. Hoszsan kerestük az elnevezést a „bővíthetőségtől” a „kapcsolatokig”. Ez utóbbit azzal vetettük el, hogy túlzottan

VÁLLALÓ



érzelmes. Végül kemény munkával megtaláltuk a már évek óta használt kifejezést: a perifériákat; itt azonban azok minőségét nem osztályozzuk, kizárólag azt, hogy milyen és mennyi periféria-lehetőség van. A ZX 81-nél megoszlanak a vélemények, aminek egyik oka, hogy Magyarországon hozzáférhető periféria kevés van, és az is drága. Ebbe a pontba tartozik a memóriabővítési lehetőség is, amelyre ennek a gépnek nagyon is szüksége van, hiszen a beépített 1 kbyte inkább „felejtés”-nek nevezhető, mint „memória”-nak. A ZX 81 könnyen bővíthető 16, illetve 64 kbyte-ra, de alkalmanként az érintkezési hibák miatt mindent elfelejt.

Képernyőkezelés – 2,7

Beletartozik a színek lehetősége, a felbontóképesség, a tárolható oldalak száma, a feliratozási lehetőség, egyszóval mindaz, ami a képernyőn megjelenik. A ZX 81 csak fekete-fehér képet tud, a kép előállításának módja igen egyszerű, forradalmi konstrukció. Nagy hibája, hogy a képelőállítás befolyásolja a gép sebességét: ha a képernyőt kikapcsoljuk, lényegesen gyorsabbá válik. Kép nélkül viszont nehéz az élet! Felbontóképessége gyenge, 44x64 pixel. Ékezetes betűk nincsenek, összesen 22 sorba, soronként 32 karakter írható. A képernyő pontonkénti tartalmát nem tárolja a gép.

Hang – 1,6

A legjobb indulattal sem állíthatnánk, hogy a ZX 81 a muzsika klasszikusain nevelkedett. Közvetlen BASIC utasítással előállítható hangja nincs, de zenei hangját „előhívhatjuk” gépi kóddal. Érdemes?

ZX 81

VALLATÁSÁNAK EREDMÉNYE

K I N O K

	REVAI VERA KOZEPIISK., TANULO	BRANYI LASZLO FOISK., HALLGATO	SZENTTORNAY LASZLO FOISK., HALLGATO	ZOLENIK SANDOR EGYETEMI HALLGATO	KEPES JANOS MATEMATIKUS	SZEKELY JENO FOISK., DOCENS	HALASZ PETER EGYETEMI HALLGATO	DR. TOROK TURUL MATEMATIKUS	ATLAG
1. KIN:AR	1	4	4	1	5	5	3	4	4.2
2. KIN:PERIFERIAK	5	2	2	3/4	5	1	3	2/3	3.1
3. KIN:KEPERNYOKEZELES	1	2	2	3	4	3	3	2	2.7
4. KIN:HANG	1/2	1	1	1	1	1	1	1	1.6
5. KIN:KAZETTAS TAROLAS	1	2	2	1	2	2	2	2	2.4
6. KIN:GEPI KODU PROGRAMOZAS	3/4	3/4	4	2	2	2	2	2	2.8
7. KIN:MEGBIZHATOSAG	3	3	1	2	3	2	2	1	2.5
8. KIN:BILLENTYUZET	3	2	1	2	3	2	2	2	2.1
9. KIN:DOKUMENTACIO	4	4	5	1	5	5	4	3	4.3
10. KIN:EDITALAS	5	3	3	4	5	4	3	3	3.7
11. KIN:A GEP PROGRAMNYELVE	4	3	3	1	4	1	3	3	3.2
12. KIN:TANULHATOSAG	1	4	5	1	4	1	4/5	4/5	4.6
13. KIN:EMBERKOZELSEG	1	3	4	1	5	1	4	4	4.8
+ 1 KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	4	1	1	1	5	4	1	1	1
ATLAG	3.8	2.8	2.9	2.9	3.9	3.3	2.8	2.9	3.2

Kazettás tárolás megbízhatósága – 2,4

5 KÍN

Beépített magnetofon-nal nem rendelkezik, viszont kapcsolható hozzá bármilyen típus. Rutinos ZX-esek szerint kellő gyakorlással kikísérlelhető megbízható beolvasás; ezzel sokan próbálkoznak, de keveseknek sikerül. A beépített színtszabályozó automatika nem ki-elégítő. Tény, hogy vállalatunk szünetében tettünk kísérletet néhány egyszerű játék beolvasására, amely harmadszorra sikerült is.

Gépi kódú programozás lehetősége – 2,9

6 KÍN

Monitor üzemmód nincs, gépi kódú programozás lehetséges, egyesek szerint túl bonyolult, mások szerint igen egyszerű, de szinte mindenki úgy ítéli, hogy egy ekkora gépnek éppen elegendő.

Megebízhatóság – 2,5

7 KÍN

Egységes a vélemény: a csatlakozók állandó hibalehetőséget jelentenek és gyakori a gép túlmelegedése.

Billentyűzet – 2,1

8 KÍN

A gép olcsósága első-sorban a billentyűzet egyszerűségéből adódik, amely technikailag forradalmi újdonságokat is hozott. Ennek ellenére vannak, akik meg tudják szokni. Általános vélemény az, hogy gyermekeknek megfelelő, a felnőttek kézméretük és megszokásaik miatt azonban idegenkednek tőle.

Dokumentáció – 4,3

9 KÍN

Ebben a pontban kizárólag a gép vásárlásakor kapott írott anyagról van szó, tehát nem minősítjük az egyébként fellelhető, szakirodalomban megtalálható dokumentációt. Érdekes vita alakult ki ezzel kapcsolatban: akik nem ZX 81-en tanultak, úgy ítélték meg: gépkönyvnek jó, BASIC tankönyvnek azonban használhatatlan a dokumentáció. Aki viszont ebből tanult, az tankönyvként is kitűnőnek értékelte.

Editálás – 3,7

10 KÍN

Ebbe a pontba tartozik a szerkesztés, az utasítások módosítása, a szintaktikai ellenőrzés és javítás is. Általános vélemény, hogy az editálási lehetőségek kielégítőek, több szempontból kiválóak: karakterek beszúrására is van lehetőség. Szemléletes, ahogyan az elfogadott programsorokat felviszi a képernyő tetejére.

A gép programnyelve – 3,3

11 KÍN

Általános vélemény, hogy a gép programnyelve, a ZX 81 BASIC kicsit szűk, de kezdőknek jól használható utasításkészlet. Az osztályzatok között nagy eltérés is van, mert a hiányzó utasításokat szellemesen megkerülő jobbnak értékelik a gép nyelvét, mint a lustább programozók.

Tanulhatóság – 4,6

12 KÍN

Itt nem a nyelvre gondoltunk, hanem a gép kezelésének tanulhatóságára: mennyire speciális, mennyire könnyedén használható. Az

alapvélemény ez: könnyen tanulható, de őrlítő. A frappáns vélemény azzal magyarázható, hogy a gép sokfajta újítást tartalmaz, ezért kezdőknek könnyen megtanulható, de aki már más géphez szokott, az gyakran mellényúl. Szélsőségesen megosztottak a vélemények a BASIC alapszavak egyetlen „gombnyomással” történő előhívhatóságával kapcsolatban.

Emberközelség – 4,0

13 KÍN

Ennek a pontnak a leg-szebb megfogalmazása nem tőlünk származik, de vállaljuk: mennyire megy a gép a felhasználó után vagy mennyire kényszerül a felhasználó a gép után menni. Ebből a szempontból a ZX 81 szinte kizárólag jó minősítést kapott, általában barátságos, szolgálatkész gépnek tartják. A lehetséges idegenkedés egyetlen forrása a már említett billentyűzet.

Szubjektív vélemény – 4,3

14 KÍN

Ebben a pontban egy általános, minden objektivitást nélkülöző megfogalmazást vártunk arra, szereti-e használni a gépet valaki vagy sem. Vállalatunk során ismét összezsaptak a ZX-hívők és kevésbé hívők. A véleményekből az derült ki, hogy akik egyszer megszerették a ZX 81-et, azok szinte szerelmeseik lettek bele, és haragosan fűjtatnak, ha mások a hibákat sorolják. A hibákat sorolók is elismerik azonban, hogy a gép forradalmat jelentett, mind műszaki megoldásait, mind az árát tekintve a fantasztikum határát súrolta megjelenésekor. Amióta kiforrottabb konstrukciók is piacon vannak, komoly számítógépes nem vásárol ZX 81-et, de változatlanul ajánlható minden kezdőknek.

BRÁNYI LÁSZLÓ:
Szegényes karakterkészlet, fekete-fehér képernyő

KEPES JÁNOS:
Az ára? Laikusoknak, kezdőknek nagyon megéri!

SZÉKELY JENŐ:
A dokumentáció: Gépkönyvként jeles, BASIC tankönyvként nem minősítem!

RÉVAI VERA:
Többször előfordult, hogy fél óra után a gép hirtelen kikapcsolt és mindent elfelejtett.

SZENTTORNyai LÁSZLÓ:
Nagyon gazdaságos memóriakihasználás!



A VÉDELEM NEVÉBEN

Eloolvastam a ZX 81 „kín”-os vállalatáról készült jegyzőkönyvet, és megszületett az első elhatározásom, hogy kéretlenül is a védelem nevében szólaljak meg. A kínrendszerrel nem kívánok vitába szállni, de meg kell jegyezni, hogy könnyen hamis kép alakulhat ki az olvasóban, és főként a leendő személyi-számítógép-tulajdonosokban, ha a gép szolgáltatásait, teljesítőképességét elvonatkoztatjuk annak áráról.

Egy Trabant vagy Lada jellemzőiben lényegesen eltér, és nem mindig hasonlítható össze például egy Mercedes-szel, de a közlekedési szabályok mind egyik típusra azonosak, és mindegyik alkalmas eszköz egy adott cél elérésére. Viszont ma Magyarországon a forgalomban részt vevők közlekedési kultúrátságát döntően a Trabant stb. vezetőknél lehet lemérni, függetlenül attól, hogy ők is szívesen vezetnének Mercedest. Márpedig ma, és valószínűleg a közeljövőben Magyarországon az általános számítástechnikai műveltség Trabantja a ZX 81, melyen a „vezetési gyakorlat” legalább olyan jól (ha nem könnyebben) elsajátítható, mint társain. A ZX 81 azonban rendelkezik egy olyan előnnyel, melyet a többiek nem mondhatnak el magukról, nevezetesen: ez igazodik legjobban a vevő pénztárcájához, és ez nem is lényegtelen szempont. A gép vállatási jegyzőkönyve bizonyára annak legegyszerűbb változatain szerzett tapasztalatokat tükrözi. Tekintettel arra, hogy ELKON gazdasági munkaközösségünk ezzel – is – foglalkozik, hadd hívjam föl az olvasók figyelmét arra, hogy ZX 81 továbbfejleszthető! Ime néhány lehetőség, amelyek megvalósulásában mi is partnerei lehetünk a ZX-tulajdonosoknak.

Perifériák

Létezik már hazai gyártású, 16 kbyte-os memóriabővítés, melynek azonban igazi szépséghibája, hogy a szocialista és hazai gyártmányú alkatrészek ára miatt lényegesen nem olcsóbb az „import” memóriáknál. Előnyének mondható, hogy a csatlakoztatás érintkezési hibája ennél nem jelentkezik. Lényegesnek mondható periféria lenne a nyomtató, melynek ára nyugaton is többszöröse a gép árának. Ha valaki mégis rendelkezik valamilyen mátrixnyomtatóval, annak lehetősége van azt csatlakoztatni a ZX 81-hez hazai gyártású bővítésen keresztül is.

Képernyőkezelés

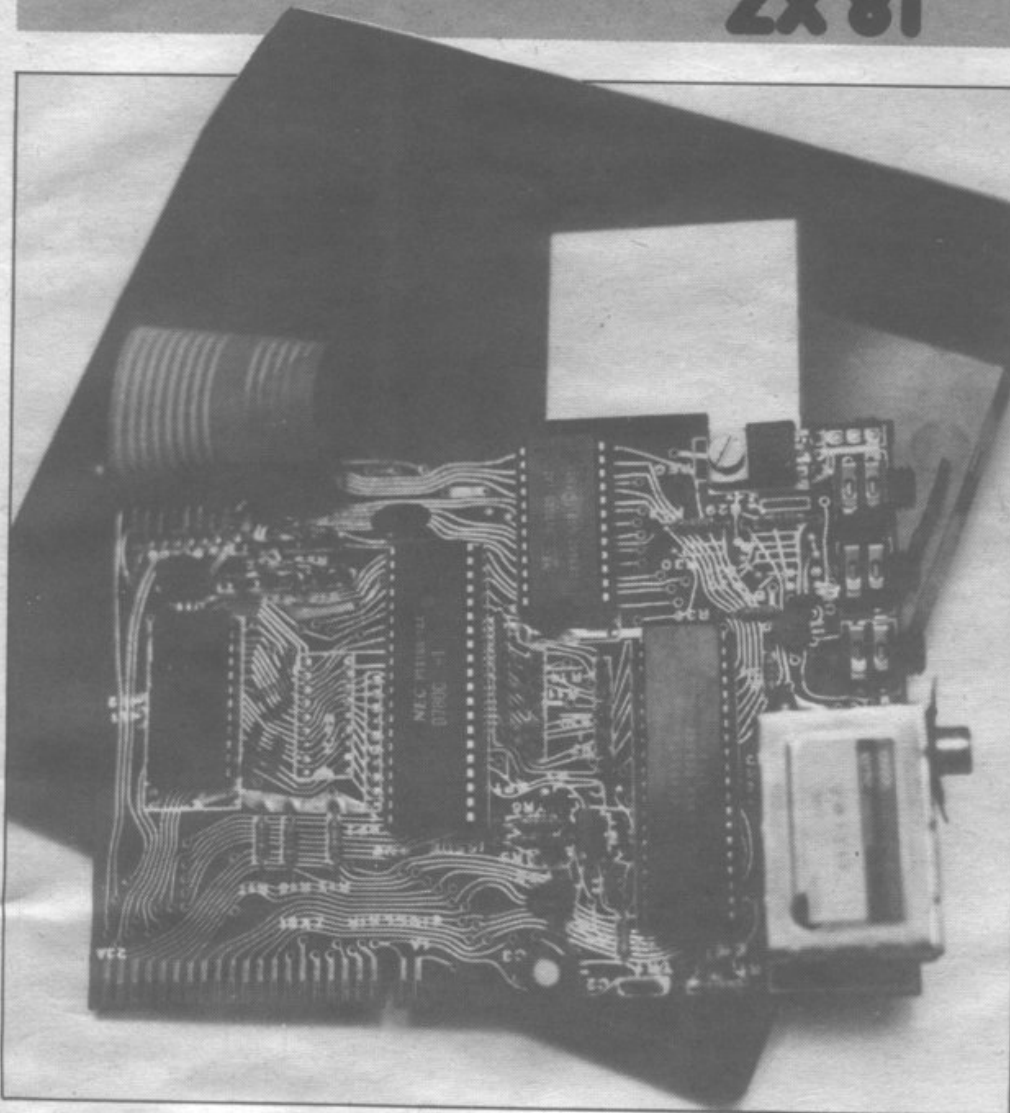
Nem boszorkányság, de a gép felhasználója tetszőleges 8x8 pontból álló karaktereket definiálhat az eredeti karakterek helyett. Ehhez csupán vagy a gép hardver átalakítása, vagy pedig bővítése szükséges, mely talán már nem is olyan soká a magyarországi ZX 81 tulajdonosok számára egyszerűen megszerezhető lesz.

Kazettás tárolású megbízhatóság

A túlmelegedés kiküszöbölhető, a beolvasási biztonság pedig nagymértékben növelhető az alapgépen végrehajtott hardvermódosítással.

Amiről nem volt szó

A kezelés kényelmét növelik az alapgépen történő további módosítások, mint pl. a RESET gomb, tápkijelzés, hangjelző. Az utóbbi minden elfogadott billentyűmegnyomás után csipogó hangjelzést ad. Elsősorban játékprogramoknál jól használható a cursor mozgatására a botkormány (joystick), mellyel a négyirányú mozgatás, plusz egy vezérlő jel kiadása lehetséges. Talán ez sem marad sokáig álom. Kovács G.



HALÁSZ PÉTER:
Az átsorszámozás és a nyomkövetés nagyon hiányzik.

TÖRÖK TURUL

ZOLETNIK SÁNDOR:
Nagyon rossz azt a lapos deszkát nyomogatni.



A HT 1080Z Schoolcomputer (továbbiakban HT) – azzal, hogy ma már szinte az összes középiskolában megtalálható – nagyobb jelentőségű bármelyik típusnál, hiszen a következő nemzedék éppen ezzel a géppel találkozik majd elsőként. Hogy megszereti-e a HT-t, vagy elmegy a kedve a számítástechnikától – vállaltónkból kiderül.

GYÁRI ADATOK

Csatlakozási lehetőségek: második magnetofon, output port, printer, floppy drive, memóriabővítés (utóbbiak perifériacsatolóval).

Méret: 540x390x120 mm.

Súly: 3 kg.

Memóriaméret: 12 kB (ROM), 1,5 kB (monitor), 16 kB (RAM).

Beépített magnetofon: 4,75 cm/sec szalagsebességű, compact kazettás, fémmechanika.

KÍNRENDSZER

A ZX 81-es vállaltása közben kidolgozott kínrendszert használtuk egy apró, de fontos bővítéssel: amiről külföldi gépeknél még nem beszélhetünk, arról a HT-nál érdemes, a szervizlehetőségről. Így a 13+1-es kínrendszerünk a kissé slaposabb 13+2-esre módosult, de talán megérte. Táblázatunk sajátosága az is, hogy a vállaltásra meghívtuk a gyártó cég képviselőjét is – nem utolsósorban azért, hogy a fejlesztésről is információkat kapjunk. Az általa adott osztályzatokat közzéadjuk, azonban a tisztességes játék érdekében az átlagokba nem számítottuk bele. (Annak ellenére, hogy Tóth Ferenc osztályzatai olykor szigorúbbak a többiekénél.)

Ár – 3,6



A gép megjelenése óta valamelyest csökkent az ára, szinte valamennyi inkvizitorunk lényegében elfogadhatónak tartja, de mindenki hozzá-

teszi: lehetne olcsóbb is. Ha olyan gyorsasággal csökkenne az ára, ahogy a világpiacon a többi típusé, jövőre már magánembereknek is megérné. De azért senkinek nem ajánljuk, hogy erre várjon!

Perifériák – 3,4



A táblázatból látható, hogy komoly eltérés volt a vélemények között. Nem csoda, mert ebben a kínban azt osztályozzuk, hogy milyen a per-

fériák csatlakoztatási lehetősége. Tény, hogy a HT-hez szinte minden kapcsolható adapteren keresztül, csak az a bökkenő, hogy nincs mit és nincs min keresztül. Így aki a „csatlakozási lehetőséget” úgy értelmezte, hogy van-e lyuk, ahova be lehet dugni valamit, az jelest adott, aki a bedugnivalót is hiányolja, az elégséget. Feltétlen megemlítenéd a beépített magnetofont, amely a többség szerint előnyös (ha megbízhatóan működne, valószínűleg még előnyösebb lenne!). és a második, külső magnetofoncsatlakozási lehetőség, amely kitűnő.

Képernyőkezelés – 3,2



A gép fekete-fehérben dolgozik, kétféle kijelzési formátummal: az elsőben 64 karaktert ír soronként, a másodikban 32-t, de így csak a képernyő felét mutatja. Erről a módszerről nem



a legjobb vélemény alakult ki, mert az első esetben nehezen olvashatóak a betűk, a másodikban viszont nehézkes a lapozás. Egyik inkvizitorunk ezt írta erről: „64 olvashatatlan karakter egy kicsit sok, 32 olvasható – egy kicsit kevés”. A grafikus felbontóképesség durva: 48x128 képpont, így komolyabb rajzok létrehozására nincs lehetőség.

Hang – 4,6



Egy mondatban: szépen énekel, ha szóra lehet bírni. A beépített hanggenerátor három csatornán, programozható frekvenciájú négyszög-

generátor is van. A hangja szép, programozása azonban meglehetősen bonyolult és suta. Minthogy azonban inkvizitoraink „profik” programozók, s így ez nekik nem okoz gondot, ezért a kitűnően működő hangrendszert igen magasra értékelték. Kezdők azonban óvakodjanak!

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,6



Ahhoz képest, hogy a kapott átlagosztályzat egyáltalán nem rossz, meglepő, hogy szinte mindenki ezt írta a papírjára: megbízhatatlan. Az ellentmondás úgy oldható fel, ha a kínban foglaltakat értelmezzük. A „kazettás tárolás

megbízhatósága" elnevezésbe tartozik a program beolvasása, az adatok be- és kiolvasása, a második magnetofon működtetése, a program kimentése és ellenőrzése. Inkvizítoraink általában a sokféle funkció közül eggyel elégedetlenek, azért írják, hogy megbízhatatlan, viszont az összes többivel elégedettek, ezért adtak jó osztályzatot. A szép az lenne, ha most leírhatnánk, melyikkel elégedetlenek, azonban sajnos lehetetlen. Ugyanis mindenki mással elégedetlen! Lehet, hogy a hiba nem is a gépben van? Az mindenesetre tény, hogy a beépített magnetofon mechanikája igen gyenge. Ezt a gyártók is elismerik azzal, hogy a fejlesztett típus már új, megbízhatóbb magnetofont tartalmaz. Egy a szűkszavú vélemények közül: „A programot gyakran sikerült betölteni. (Azóta vannak tapasztalataim az új magnóról. Nem tökéletes, de jobb.)”

Gépi kódú programozás lehetősége – 4,5



A vélemény egyértelmű, van monitor üzemmód is, jól használható. Egyetlen hiba, hogy a gépi kódú programok csak segédprogrammal menthetők ki, főlegesen bonyolítottak a felhasználó életét.

Megbízhatóság – 4,5



Külön öröm egy magyar gyártmányú berendezésről azt írni, hogy igen megbízható! Ebben az országban, ahol még a hazai gyártmányú vizes-

pohárból sem ott folyik ki a víz, ahol kellene: komoly eredmény, hogy egy számítógép hosszú időn keresztül hiba nélkül működik. Ezért minden tisztelet a gyártó Híradástechnika Szövetkezeté. Lehet persze, hogy vizes-poharat ők sem tudnának készíteni – az egy kicsit bonyolultabb!

Billentyűzet – 3,9



Az osztályzat jó, az általános vélemény: kézhez álló, gyorsan használható, kellemes, kényelmes. Hibaként megemlézték, hogy spontán betűismétlésre hajlamos. A gyártó tájékoztatása szerint a fejlesztett változat javított billentyűkezelése már megszünteti ezt a hibát is.

Dokumentáció – 2,2



A kapott osztályzatok közül kimagaslóan a legrosszabb, az egyszavas megfogalmazás ez lehet: csapnivaló! Egyik inkvizítorunk méltósággal így írja: „Nehéz jó tankönyvet és egyben jó gépleírást adni”. Ez igaz, a HT dokumentációjának azonban az a baja, hogy minden funkcióra alkalmas. Gépönyvként túl kevés információt tartalmaz (csak egy példa, hogy cikkünk alapadatait is – pl. memóriaméret, csatlakozási lehetőségek – máshonnan kellett beszereznünk). Tankönyvként viszont zavaros felépítésű, sokszor hibás, kezdőknek érthetetlen, de néha a haladókat is kemény feladat elé állítja. Sajnos a módosított kiadás

Editálás – 3,4



A HT gép sokféle editálási funkciót tud ellátni. Ez kezdő, vagy közepes szinten túl bonyolultnak tűnik, ezért sokan nem is használják azokat. Aki viszont egyszer megszokta, az esküszik rá, hogy kitűnő. Ezért látható a nagy ellentmondás az osztályzatokban. Azt azonban hibának tartotta még a legelszántabb HT-hívó is, hogy a gép nem ellenőrzi szintaktikailag a bevitt programot. Így néha több perces munka vész kárba egy elütés miatt. Másik hiány az, hogy a programszámolás nem javítható.

A gép programnyelve – 4,1



Nem egyöntetű a vélemény, de a kapott osztályzat így is elég magas. Általában kezdőknek jól használható és tanulható, de a haladók is úgy ítélik, hogy megfelelő. Inkvizítoraink a hiányokat másképpen ítélték meg, abban nem egyeznek a vélemények, hogy mi hiányzik az utasításkészletből – mindenkinek más.

HT-1080 Z

VALLATÁSÁNAK EREDMÉNYE

	TÓTH FERENC VEVŐSZÓLG., CSOP. VEZ.	DR. TÖRÖK TURUL MATEMATIKUS	KOVACS MIHÁLY GYIMNAZTIUMI TANÁR	KIRÁLY ZOLTÁN EGYETEMI HALGATO	ERN PETER TUDOMÁNYOS MUNKATÁRS	KISDI BALINT GYIMNAZTIUMI TANULO	KEPES JÁNOS MATEMATIKUS	CZIRKO TÁRS KOZEPISEK, TANULO	TÓTH LÁSZLO MATEMATIKUS	HUBERT TIBOR KOZEPISEK, TANAR	ZSÁKO LÁSZLO MATEMATIKUS	ÁTLAG
K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1. KIN: AR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
2. KIN: PERIFERIAK	4	3/4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
3. KIN: KEPERNYOKEZELES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
4. KIN: HANG	4	4/5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
5. KIN: KAZETTAS TAROLAS	4	3/4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
6. KIN: GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	4/5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
7. KIN: MEGBIZHATOSAG	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
8. KIN: BILLETNYUZET	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
9. KIN: DOKUMENTACIO	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
10. KIN: EDITALAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4	4/5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3.1
12. KIN: TANULHATOSAG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
13. KIN: EMBERKOZELES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.6
+ 1 KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	4	4/5	5	4	4	4	2/3	4	4	4	4/5	4.0
+ 2 KIN: SZERVIZ	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4.0
ÁTLAG	3.6	4.0	4.2	3.7	3.8	4.4	3.8	3.6	3.3	3.5	4.0	3.7

Tanulhatóság – 3,5



Ennek a gépnek az egyik legfontosabb jellemzője, hiszen a HT alapvetően iskolai oktatási célokat szolgál, tehát laikusok ülnek a gép mellé, ezen ismerkednek a számítógéppel, a programozással. Ha ezt megfelelő súllyal figyeljük, bizony a 3,5 átlag osztályzat nem éppen jó. Általánosságban a gép kezelése könnyen elsajátítható, ezzel tehát nem is lenne probléma. Ami a hibákat illeti, itt a „tanulhatóság” címszóban azok szerepelnek, amelyeket már az előzőekben említettünk. A tanulhatóság rovására megy az olvashatatlanság képernyő.

a nehezen elérhető hang, a túl bonyolult editálás. Itt érzékelhető a legjobban az, hogy a HT egy licenc alapján gyártott gép, amit Magyarországon oktatási célra használnak. Ez nem méltóság, csak tény. Egy érdekes vélemény, ami ide kívánczik: „Miért vannak angol feliratok a gépen? Egy iskolai számítógépnél ez nem követelmény?”

Emberközelség – 3,8



Az osztályzat jó, általában úgy ítélték mindenki, hogy a gép hajlandó a felhasználó után menni. Hibaként általában itt is a már tárgyaltak jöttek

elő: az olvashatatlanság képernyő, a használati utasítás és így tovább. Török Turul így fogalmazott: „A gép eredetije abban a korban született, amikor az emberközelség még nem volt különösebb szempont”.

Szubjektív vélemény – 4,0



Ezen különösebb magyaráztnivaló nincsen, mindent egybevetve az inkvizítorok átlagban pontosan négyes osztályzatot adtak. Szerkesztőségünk egy kicsit meglepte ez a magas átlagosztályzat, de úgy látszik, mi hallottunk eddig sok rosszat a HT-ről, pontosabb

vizsgálat esetén kiderül, hogy nincs is olyan sok baj vele. Ez legyen a legrosszabb meg-
lepetésünk!

Szervizszolgálat – 5

+2 KÍN
Fantasztikus győzelem!
Veri az összes külföldi
gyártmányt, amelyeknek
szinte semmilyen szer-
vizlehetőségük nincsen!
Erről persze inkvizito-
raink közül is csak néhánynak volt informá-
ciója. Ők azonban csillagos ötöst adtak.

HOZZÁSZÓLÁS

A vállalatok közül talán a HT váltotta ki a legnagyobb vihart. Azaz nem is maga a Vállalat, hanem az ahhoz érkezett Simonyi Endre által írott hozzászólás. A hozzászólást, az annak apropójából a Magyar Hírlapban nem sokkal később megjelent cikk részleteit, majd ismét a BIT-LET-ben megjelent a Híradástechnika Szövetkezettől érkezett válaszlevelet elég érdekesnek találtuk ahhoz, hogy bevalógassuk összesített vállalatunkba. Megjegyzésként csak annyit: Simonyi Endre hozzászólása elé bocsá-
tottuk annak idején a következő megjegyzést: „A korrekttájékoztatáshoz azonban úgy véljük, szükséges közöl-
nünk azt a tényt is, hogy Simonyi Endre Simon '68 nevű mikrogépével maga is érintett volt az iskolaszámítógép-pályá-
zatunkban.”
Laptársunk, a Mikromagazin egyik ta-
valyi számában visszatért az általunk
már befejezettnek vélt vitára. Ebből
az írásból meglepődve értesültünk, hogy
Simonyi Endre nem is vett részt a pá-
lyázatban. Meglepődöttünk, mert annak
idején levele közlésének megbeszélése-
kor közöltük Simonyi Endrével, hogy
lapunk ezt a megjegyzést szükségesnek

tartja, s a szerző egyetlen szóval sem
tiltakozott, nem említette, hogy ő ne
vett volna részt a pályázatban. Így hát
továbbra is neki hiszünk, s úgy véljük,
részt vett benne.

Laptársunk egyébként azt is szemünkre
vetette, hogy a szerkesztőség nem zárta
le megnyugtatóan ezt a vitát. Mi úgy
gondoljuk, hogy lezártuk. Épp annyi-
val, amennyit szükségesnek tartottunk.
Ezt a lezárást most sem hagyjuk el, de
elérjük, hogy szerkesztőségi lezárás.
Talán úgy érthetőbb lesz álláspontunk.

A lap Vállatójában értékelték a HT
1080Z típusú mikroszámítógépet. Az ér-
tékelés 7. pontja a gép megbízhatósága
volt. Az értékelés összesítésként közöl-
te: „Külön öröm egy magyar gyártmá-
nyú berendezésről azt írni, hogy igen
megbízható!... komoly eredmény, hogy
egy számítógép hosszú időn keresztül
hiba nélkül működik. Ezért minden tisz-
telet a gyártó Híradástechnika Szövet-
kezeté.”

Ezen dicsérettel szemben áll az, hogy
az értékelés 5. kín-ja („kazettás tárolás
megbízhatósága”) szerint „megbízha-
tatlan”. A gyártó új, megbízhatóbb
magnetofont fejleszt – írják. A 8. kín
(„billentyűzet”) szerint „spontán betű-
ismétlésre hajlamos”. A gyártó tájé-
koztatása szerint a fejlesztett változat
javított billentyűkezelése már meg-
szünteti ezt a hibát is.

Összegezve tehát az információk gépbe
juttatása, kimentése terén megbízha-
tatlan. Miben megbízható hát? A be-
jutott információ belső mozgatózásában,
tárolásában? Ha csak ebben, akkor az
egy használhatatlan gép, mert minden-
ben megbízhatatlan, ami kritikus lehet.
Az értékelés összesítése ezen kívül is
megdöbbentő eredményt adott, hiszen
„jó” minősítést kaphatott egy olyan,



KISDI BALINT:
Megbízhatóság?
A hiba
majdnem mindig
az emberben
van!

ZSAKÓ LÁSZLÓ:
A periféria-
lehetőségeket
5-ösre osztályoznám,
a tényeket
gyengébbre!

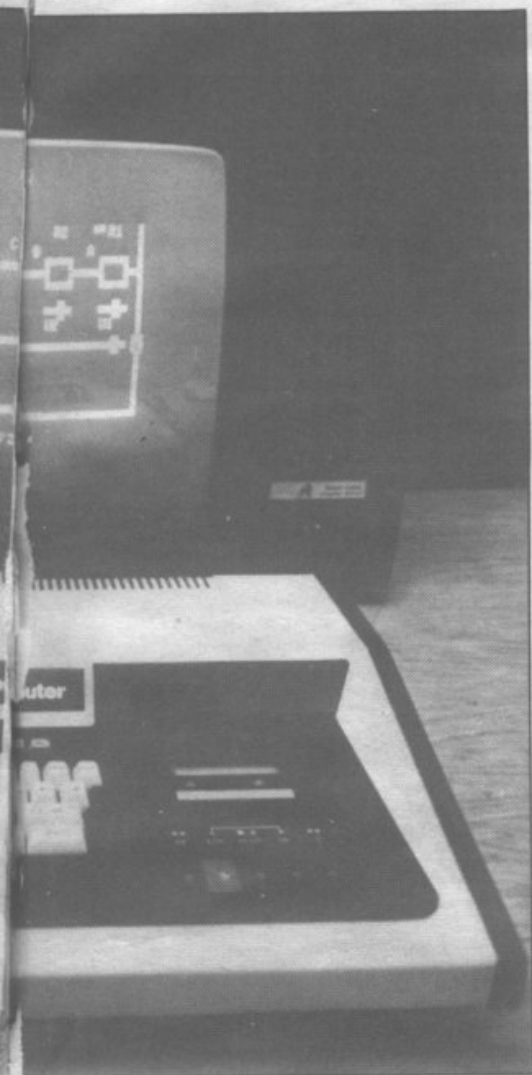
KEPES JÁNOS:
A leírás
embertelenül rossz,
keveset árul el,
hibás,
ott beszél sokat,
ahol nem kéne!

KOVÁCS MIHÁLY

BÁN PÉTER



KINPADON A HT1080Z



iskolai célra államilag terjesztett gép, ami pl. nem „ismeri” a magyar abc-t („Egy iskolai számítógépnél ez nem követelmény?” – kérdezi az egyik inkvizitor velem együtt), nincs semmiféle megvalósított bővítési lehetőség (bár ez követelménye volt az iskolaszámítógép-pályázatnak), a képernyő megjelenítés igen rossz. Úgynevezett valódi grafika (ami a gyerekek számára a legfőbb vonzerő) nincs, a dokumentációja „csapnivaló” (egy iskolaszámítógépnél ez nem követelmény?, valamint az sem, hogy a magyar szabvány és az iskolaszámítógép-pályázat által kötelezően előírt, és tartalmában meghatározott gépkönyvet a géphez nem adnak stb.)

Ennek ellenére Önök azt hangsúlyozták, hogy „...ezért minden tisztelet a gyártó Híradástechnika Szövetkezeté”. Ezért? Tisztelet?

Egy lapnak tájékoztatni és nem félrevezetni kell az olvasókat. Le kellett volna írni a valóságot – ez a gép iskolaszámítógépnek, így ahogy van, alkalmatlan. A tájékoztatáshoz az is hozzátartozik, hogy ez a gép (eredetileg VIDEOGENIE 1 nevű távol-keleti gyártmány) túlságosan drága (hiszen a hazaival azonos kiépítésbeni ára 500 DM körüli.) Teljesen elavult típus (hiszen a VIDEOGENIE 1 az 1977-ben (11) piacra került TRS-80 modell minimális módosítású utánzata), devizaigénye magas (a Híradástechnika Szövetkezet elnökhelyettesének rádiónyilatkozata szerint az alkatrészek 2/3 részét kitevő import értéke 250 US \$), és nem felel meg az iskolaszámítógép-pályázat feltételeinek (az eddig felsoroltakon felül még nem is „modulárisan bővíthető”, és a szabad operatív kapacitás kisebb mint 16 kbyte).

Mivel az általam leírtak a laikus olvasók

előtt nem ismertek, és így a 7. kín alapján a gépről jobb véleményt alkotnak, mint ami a valóságnak megfelelne, ezért kérem ezen levél helyreigazító célú közlését.

Dr. Simonyi Endre
1125 Budapest, Trencsényi u. 19.

Valutakidobás?

A Híradástechnika Szövetkezettel nem volt szerencsém. Hiába telefonáltam naphosszat, egyik vezetővel sem sikerült találkozót megbeszélnem. Pedig szerettem volna megkérdezni: miként nyerte el a Művelődési Minisztérium pályázatát a Híradástechnika Szövetkezet HT 1080Z iskolaszámítógépe?

A szövetkezet több százat gyártott és adott el eddig, s ez a gép szinte az összes középiskolában megtalálható. Rajta tanul a felnövő nemzedék. Ám a gépről megoszlanak a vélemények.

...A legmellbevágóbb közlés: e távol-keleti gyártmány túlságosan drága, teljesen elavult típus (hiszen a VIDEOGENIE 1 az 1977-ben piacra került TRS 80 modell minimális módosítású utánzata), devizaigénye nagy.

A Híradástechnika Szövetkezet elnökhelyettesének rádiónyilatkozata szerint a kétharmad részt kitevő import értéke 250 dollár. S ha ez így van, akkor miként felelhetett meg az iskolaszámítógép feltételeinek? Tény, az ára 35 ezer forint körül van, tévékészülék nélkül. Ám egészen másként cseng, ha hozzátesszük, hogy minden egyes HT komputer 250 dollár értékű beépített alkatrészt tartalmaz. Pedig a pályázat kiírása szerint „korlátozva van a dollárért kapható alkatrészek beépítése a készülék összértékének 8 százalékára”. Akkor itt

CZAKÓ TAMÁS:
Még egy programom sem „szállt el”; nem tudom, ez mennyire általános tapasztalat!

TÖRÖK TURUL:
Közel 2 éve használom, ezalatt sokkal „jobb” gépekkel összehasonlítva is hódolója maradtam!

TÓTH LÁSZLÓ

KIRÁLY ZOLTÁN

TÓTH FERENC:
Ez a gép a szívem csücske. Sok klassz embert ismertem meg vele kapcsolatban. Úgy érzem, van még javítanivaló!



valami nagyon hibádzik. A másik tény: egy Commodore 64 típusú személyi számítógép ára 196 dollár (sőt, ma már olcsóbb is). Teljes képtelenségnek tűnik, hogy ily módon minden egyes HT 1080 Z legyártásával legalább 54 dollárt hajítanánk ki az ablakon.

A Híradástechnika Szövetkezet az olvasói levelekre nem válaszolt – s nekünk sem. Így amíg nem jön össze a randevú, s nem győznek meg az ellenkezőjéről, kénytelen vagyok elhinni, hogy szórjuk a dollárt a szupergépnek jóindulattal sem nevezhető masinára.

Cseszák Gyöngyi

(Magyar Hírlap/1984 március)

Válaszlevél

Tisztelt Szerkesztőség!

A lapjokban megjelent rovatolt cikke eddig nem válaszoltunk, mert úgy véltük, hogy egy olyan hozzászólás felett, amely elfogult, nem tárgyilagos, indulatok hevében született és nem a problémák, gondok megoldását célzó szándék-

kal íródott, nem érdemes a széles körű nyilvánosság bevonásával vitát folytatni.

Nem tartottuk szükségesnek a választ azért sem, mert Önök tárgyilagosan közölték, hogy dr. Simonyi Endre „Simon '68” nevű mikrogépével érintett volt a pályázaton, s ebből a hozzászólás hangvételének egyik okára következtetni lehet. Úgy véltük, hogy akik a gépet használják, azoknak a választ a géppel kapcsolatos tapasztalat jobban megadja, mint egy esetleges magyarázkodásnak tűnő írásos válaszuk. Tekintve azonban, hogy a BIT-LET-ben megjelent és tárgyi tévedéseket tartalmazó „Hozzászólás”-ra támaszkodva a Magyar Hírlap „Valutakidobás?” címmel egy újabb cikket közöl, és kontroll nélkül olyan elmarasztaló következtetésekre jut, amelyek bántóak és rontják hitelünket – válaszukat elkerülhetetlen.

Válaszunk dr. Simonyi Endre levelében felvetettekhez igazodó sorrendben történik.

A gép megbízhatóságát illetően a felhasználói és a szerviztapasztalatok egyértelműen azt támasztják alá, hogy a gép

eleget tesz az elvárásoknak, és nem rosszabb, mint a hazánkban előforduló tőkés személyi számítógép állomány bármely tagja. Ezt igazolják azok a vélemények is, amelyeket az oktató pedagógusoktól kaptunk.

A kazettás tároló első kísérleti gyártásánál voltak problémák. Ezeket a segítő szándékú konkrét észrevételek nyomán megszüntettük. A teljesség kedvéért jegyzem meg, hogy a kazettás tároló nem része egy számítógépnek. Annak perifériája. Beépítése nem volt követelmény. Beépítettük azért, hogy az iskolákban ne kelljen a csatlakozó kábelekkel bajlódni, és ne okozzon gondot a magnetofon külön történő beszerzése. Akkor nem gondoltunk arra, hogy ezzel a lépésünkkel egyeseknek támadási felületet teremtünk, és a pluszként beépített – nem általunk gyártott – periféria hibáját a számítógép hibájának minősítik.

A géphez a felhasználó igénye szerinti további külső magnetofon is csatlakoztatható.

Megbízhatóságot illető általános filozofálásra nincs válaszuk, azok felvetésének módja nem vitaképes!

A magyar ABC a pályázatnak nem volt követelménye! Ilyen igény az első széria alkalmazásba vételét követően merült fel, amelyet a második szériánál teljesítettünk is. A cikk első megjelenésekor már 1000 db gépet magyar ABC-vel szállítottunk. Ez válasz arra, hogy „hogyan kaphatott egy olyan, iskolai célra államilag terjesztett gép jó minősítést, ami pl. nem ismeri a magyar ABC-t”.

A gép dokumentációját (helyesen 3 kötetes felhasználói könyvet) elég szűkszavúan és nem valami hízelgően értékeli. Nem vitatom, hogy a három kötetből álló, közel 150 oldalas anyagban előfordulnak hibák. De jobban örültünk volna annak, ha nem egy szóval minősíti, hanem konkrétan rámutat magukra a hibákra. E gondolatkörnél is hivatkozik a pályázatra, amely azt támasztja alá, hogy azt nem gondosan olvasta el.

Lehet, hogy dr. Simonyi Endre egy iskolaszámítógéppel szemben magasabb igényeket támaszt, mint maga a pályázati kiírás. És arról az iskolaszámítógépről, amelyet egy széles körű zsűri a pályázati követelményeknek megfelelőnek tartott, ő kijelenti: „..... – ez a gép iskolaszámítógépnek, így ahogy van, alkalmatlan”, „.....és nem felel meg az iskolaszámítógép-pályázat feltételeinek”.

Erre csak azt tudjuk válaszolni, módunkban volt néhány olyan versenyen és a Neumann János Számítástechnikai Egyesület által szervezett programcserén részt venni, ahol 20–30 gép mellett ülő fiatalok lelkesen dolgoztak a gépeken. Azokat szeretik és olyan célokra is alkalmazni tudják, amire nem is gondoltunk. Tanáraikkal együtt elismeréssel adóznak a számítógépekről.

A legsúlyosabb tárgyi és tartalmi tévedés az árat, alkatrészt és a típust illető fejtegetése hordozza.

Ezzel összefüggésben előljáróban le-
rögzítem:

a) Az anyagárakat a késztermékekhez csak azonos időszakban lehet hasonlítani!

1982. évi anyagárat nem lehet és nem szabad az 1984-es készülékárral összehasonlítani, főleg, ha ez utóbbit valótlan!



b) Számítógép és számítógép között különbség van!

c) A felelőtlen és valótlanosságokat is hordozó bírálatra mi nem „sértődünk meg”, mert elköteleztük magunkat a középiskolák számítógép-ellátására és arra, hogy biztosítsuk a szervizt, a javítóalkatrészeket tároljuk, a vevőket ki képezzük stb.

Mi a valóság?

A 250 US \$ alkatrész-beszerzési ár 1982-ben az első kísérleti szériánál volt igaz. Hogy ez magas vagy alacsony – nézőpont kérdése. Ebben az időben az ekvivalens TRS-80 modell III. /16 K RAM típusú tökéletes gép ára a METRIMPEX Kiskereskedelmi Vállalat által beszerzett ajánlat alapján (másolat csatolva) 1158 US \$ volt. A hazai gyártással akkor azonos devizáért négyszer több gépet tudtunk adni az iskoláknak.

A pályázat meghirdetését követően egy éven belül a készüléket csak úgy lehetett kibocsátani, hogy az alkatrészek többségét tökéletes piacról szereztük meg. Akiknek a termelésben a legcsekélyebb jártasságuk van, azok tudják, hogy a szocialista vagy hazai alkatrészek beszerzésének átfutása mennyivel hosszabb időt vesz igénybe. Ha csak hazai és szocialista alkatrészeket akartunk volna felhasználni, még ma sem lenne iskolaszámítógép!

Ma már a devizaköltség 100 \$/db alatt van, és jövőre tovább csökken.

A kezdetben beépített tökéletes alkatrészhányad eredményének tudható be, hogy ebben a kategóriában egy gyártáskultúra honosodott meg szövetkezetünkben, és 35 400 Ft-ért elő tudtunk állítani egy számítógépet.

Az előbbieket tükrében kell értékelni, hogy az indulásnál megérte-e a 250 US \$ alkatrészhányad, és hogy ez magas volt-e vagy sem. Nem tudjuk, mire alapozza dr. Simonyi Endre: „...a hazaival azonos kiépítésbeni NSZK-beli kiskereskedelmi ára 500 DM körüli”.

A CHIP folyóirat 1983. évi többi számában is egy VIDEOGENIE 1. készülék ára tv-vevő, illetve monitor nélkül 1000 DM körül van. Tv-vevővel, illetve monitorral, amellyel mi szállítjuk a gépet, a CHIP 1984. márciusi számának 135. oldalán 1248 DM. Lehet, hogy valamelyik kiskereskedő tönkrement és kiárusított néhány darabot 500 DM-ért, de ez nem összehasonlítási alap.

Hogy készülékünk egy teljesen elavult típusal ekvivalens, szintén nem helytálló, annál is inkább nem, mert akkor az 1984. évi nyugati folyóiratokban nem hirdetnék, és főleg nem ilyen áron, az iskolaszámítógépünkhöz hasonló paraméterekkel rendelkező készülékeket.

Befejezésül dr. Simonyi Endrének arra a kérdésére válaszolunk, hogy mind ezért, amit csinálunk, kijár-e a tisztelet. Szavai szerint: „Ezért? Tisztelet?”

Mi nem igénylünk tiszteletet, különösen nem azoktól a hozzászólóktól, akiket nem a segítő szándék vezérel. De igenis igényeljük az építő jellegű észrevételeket, amelyeket azzal a szándékkal tesznek, hogy a következő széria még jobb legyen. Ennek tulajdonítható, hogy azonos áron a következő sorozatban gyártott készülék operatív-tár-kapacitása 64 kbyte lesz.

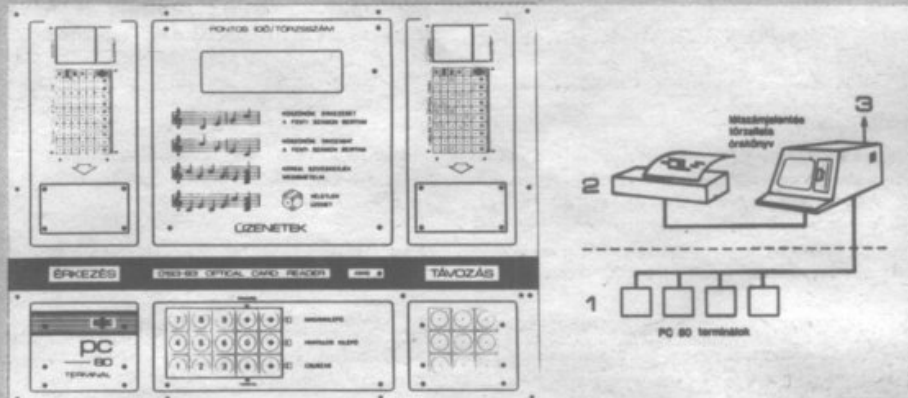
Novák Ferenc kereskedelmi vezető

Szerkesztőségi lezárás: No comment

ÚJDONSÁG

PORTA-CONTROL SYSTEM

A PORTA-CONTROL SYSTEM egy mikroszámítógépes belső kártyás adatgyűjtő és feldolgozó rendszer, munkaidő-ellenőrzési, -elszámolási, ill. létszám-nyilvántartási célokat szolgál. Segítségével a dolgozók munkában töltött idejének adminisztratív követése gépesíthető.



FELEPÍTÉSE:

3 szintű hierarchikus rendszer elosztott intelligenciával, automatikus ON LINE adatforgalommal.

1. A legelső szinten közös, ún. Party-Line adatvonalra felfűzött PC 80 intelligens lyukkártya-kezelő terminálok helyezkednek el optikai olvasóval, dallamgenerátorral, memóriával, számkijelzővel (kívánságra képernyővel), billentyűzettel, 8 bites, nagy sebességű mikroprocesszorral. Egy vonalon max. 32 db terminál címezhető.

2. A következő, középső szinten a PORT 8000 típusú központi computer táálható 64 kbyte-512 kbyte memóriával, szünetmentes áramforrással, display-jel, nyomtatóval. A PORT 8000 gép kétirányú kapcsolatot tart fenn a terminálokkal és a felső szintű háttérgéppel.

3. A harmadik (felső) szint célszerűen a vállalat, intézmény központi számítógépe, adatfeldolgozó számítóközpontja, ha van ilyen.

A PORTA-CONTROL rendszer a legfelsőbb szintű adatfeldolgozó v. számítóközpont nélkül önállóan is működik.

MŰKÖDÉSE:

A dolgozók névjegy méretű esztétikus és elnyúlhatatlan lyukkártyát kapnak belépőként, amelyen fényképet is el lehet helyezni. A személy- és teherforgalmi portákon, esetleg munkahelyeken elhelyezett lyukkártyakezelő terminálok memóriájukba gyűjtik az eseményeket törzsszám szerint, az időpont, hely, mozgási ok stb. felírásával. A terminálok az időt is mutatják, a kártyákat ellenőrzik, az elfogadást személy szerint visszaigazolják stb. Az adatokat a terminálkezelő központ rendszeresen lekérdezi, rendezi és tárolja többnapos időszak minden mozgását név, törzsszám, időpont, hely, mozgási ok feltüntetésével munkahelyek szerint csoportosítva, rugalmas munkaidő esetén is. Ebből az adathalmazból a gép munkahelyek, szempontok szerint különböző listákat, létszámjelentéseket, órákányveket, munkaidő-összesítéseket készít, valamint a vállalat, intézmény adatfeldolgozó központja számára kívánságra rendezett adatrekordok formájában a teljes információt ON-LINE vonali kapcsolattal vagy lemezen továbbítja. A terminálok nemcsak személyek, hanem pl. járművek és anyagok mozgását is rögzíthetik, a lyukkártyaolvasó mellett vagy helyett vonalkód vagy mágneskártya-olvasóval is szerelhetők.

- CP/M kompatibilis rendszer
- több éve megbízhatóan működő referenciák nagyvállalatoknál
- max. 3500 dolgozó
- rugalmas – kötött – folyamatos és többműszakos munkarendek
- REAL TIME jegyzékek (késők, kintlevők stb.)
- különleges felhasználói igények kielégíthetők
- LEASING-lehetőség
- előnyös ár

RENDELHETŐ:

KOMPLETT RENDSZER

AZ ŐN GÉPÉHEZ ILLESZTETT RENDSZER (C64, VT 20, VPPC, M08X, PROPER, IBM)

CSAK KÁRTYAKEZELŐ TERMINÁLOK

- 64 kbyte adattár
- RS 232/V 24 vonal
- REAL TIME ÉRŐ
- NEM FELEJTŐ TÁR
- ÜTESÁLLÓ KIVITEL

HARDWARE-SOFTWARE DESIGN – DEVELOPMENT

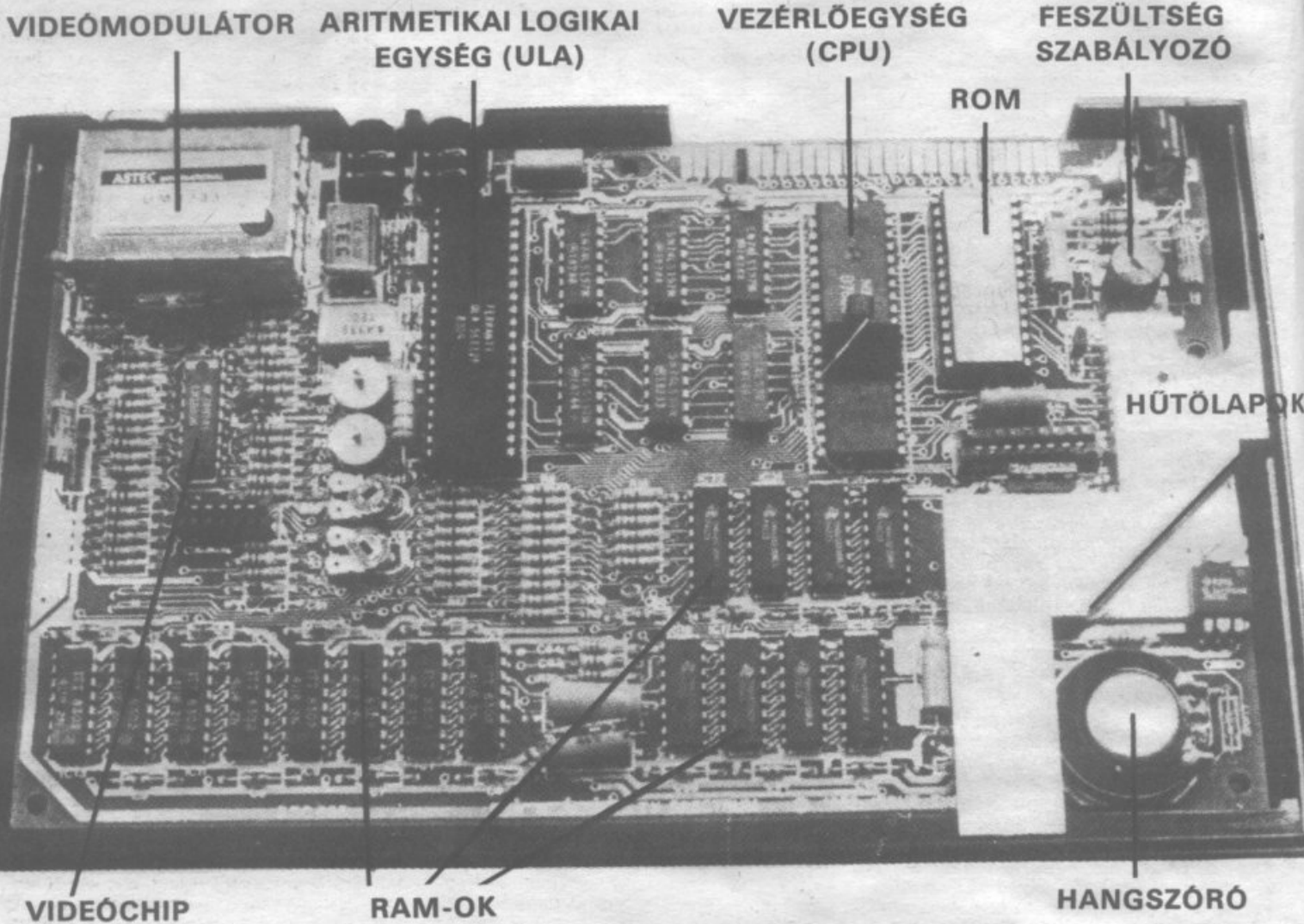
PC procontrol

6724 Szeged, Óthalom u. 14.
Tel.: 62/22-122/420 Kovács Károly

IRÁNYÍTÁSTECHNIKA GAZDASÁGI MUNKAKÖZÖSSÉG

SZUPER

VALLATÓ



Volt egy kis félelem bennünk, hogy más gépek magas átlagosztályzatai után az igazán világszínvonalnak számító gépeknél mi lesz? Hajlandóak-e szőrös-szívű *inkvizitoraink* magasabb osztályzatokat is adni. Félelmünk alaptalannak bizonyult, a ZX Spectrum – jó hírért igazolva – 4,5-ös, szinte hihetetlen átlageredményt ért el! Ezt látva, ismét meg kell fogalmaznunk a *Vallató* álláspontját: nem egymáshoz hasonlítjuk a gépeket, hanem azt próbáljuk osztályozni, hogy a saját kategóriájában, a saját árértékért mit nyújt egy-egy mikroszámítógép.

GYÁRI ADATOK

Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (színes vagy fekete-fehér), magnetofon, printer, I/O interface, beszéd szintetizátor, ZX microdrive.

Méret: 232x143x32 mm

Súly: 555 g

KÍNRENDSZER

Az eddig használt kínjaink itt is beváltak, egy újat azonban ismét érdemes volt felvenni a listára: amiről más gépeknél nemigen lehetett beszélni, azt érdemes a Spectrumnál osztályozni is, és ez a szoftverellátottság. A *Vallató* kiértékelés közben éreztük mégis, hogy a Spectrum sok helyen kilóg a kínrendszer szempontjaiból, nehéz osztályozni! Nem véletlen!

Ahogy a Sinclair konstrukciójú más gépek is kilógnak a világ összes jól bevált, kiforrott

konstrukciójú gépei közül – úgy feszegeti forradalmi, zseniális újításaival a mi kínrendszerünket is a Spectrum. De ez már kiderül a *Vallatásból*.

Ár – 4,8



ismét tettünk egy kísérletet arra, hogy külön osztályozzuk a külföldi és hazai árat, ismét nem sikerült. A külföldivel nincs különösebb baj, a kapott átlagosztályzat mutatja, hogy lenyűgözően olcsó a nyugati piacon. Az itthoni osztályzat problémásabb, elsősorban inkvizitoraink vérmérsékletétől függ. Azt mindenki elismerte, hogy itthon is ez a legolcsóbb, már majdhogynem forintban is megéri az árat, azonban – ismétlem vérmérséklettől függően – ki vérlázítóan, ki rablásnak, ki pedig egyszerűen pimaszságnak tartja, hogy mégis milyen sokba kerül itthon. Így egyestől ötösig a szírvány minden színében tündökölt a Spectrum (ára). Csak egy a közös: mindenki vörös a méregtől, ha erre gondol!

Perifériák – 3,9



ötleteket tartalmaznak, amelyekről már az egyetemen tanítják a jövő mérnököknek, hogy: „Csak így ne, mert lehetetlen!”

Ismét tettünk egy kísérletet arra, hogy külön osztályozzuk a külföldi és hazai árat, ismét nem sikerült. A külföldivel nincs különösebb baj,

a kapott átlagosztályzat mutatja, hogy lenyűgözően olcsó a nyugati piacon. Az itthoni osztályzat problémásabb, elsősorban inkvizitoraink vérmérsékletétől függ. Azt mindenki elismerte, hogy itthon is ez a legolcsóbb, már majdhogynem forintban is megéri az árat, azonban – ismétlem vérmérséklettől függően – ki vérlázítóan, ki rablásnak, ki pedig egyszerűen pimaszságnak tartja, hogy mégis milyen sokba kerül itthon. Így egyestől ötösig a szírvány minden színében tündökölt a Spectrum (ára). Csak egy a közös: mindenki vörös a méregtől, ha erre gondol!

A Sinclair cég gondosan ügyel, hogy a mások által csak drágán megoldható dolgokat olcsón állítsa elő. És az észbontó az, hogy ezek a berendezések a fizika és az egyetemi professzorok szabályait felrúgva működnek! Hát valahogy így vagyunk a perifériákkal is. Az alapgéphez közvetlen csatlakoztatási lehetőség alig van. Mégis a Spectrum az, amelyhez a legtöbbféle periféria kapható. Egyik inkvizitorunk így fogalmazott: „Ma már csak a szoba mérete határozza meg, hogy hány kiegészítés köthető a Spectrumhoz!” Van saját nyomtatója – igaz, fémpapírral dolgozik, de mindössze 40 fontba kerül. Van „microdrive” (végtelenített szalagos háttérmemória, floppy gyorsasággal), még olyan „örültségek” is elérhetők, mint a beszéd-szintetizátor vagy digitalizáló. Még egy, a perifériákhoz kapcsolódó megfogalmazás, ami a Sinclair cég piaci taktikájára talán a legjellemzőbb: „Nevetséges ez a nyomtató! Két kötődő szalaggal benne összeviessza! De nyomtat!”

Képernyőkezelés – 4,5



Több előny és több hátrány. Az előnyök: ezért a pénzért nagyon szép grafikát képes csinálni. Külön előny a programból kezelhető FLASH és a fényesség. Hátrány: a hat szín közül három nagyon hasonló, s egy karakterpozícióban mindössze két szín használható.

Hang – 3,6



A ZX-eknél szokatlan módon, semmi zseniális nincs benne. Legfeljebb ennyi: zseniálisan egyszerű. Egy szövegben, könnyen programozható, kicsit halk is, kár, hogy a hangszóró alul van. Ennek ellenére létezik Spectrumra beszélő sakkprogram, ami azt mutatja, hogy elszánt programozóknak nincs akadály – írta az egyik inkvizítor. Hátrány, hogy a hang generálása leköti a processzort. Így közben semmi más nem tud csinálni.

Kazettás tárolás – 4,7



Valaki így fogalmazott: „Eddig kétszer nem sikerült programot bevinem. Mind a két alkalommal az összekötő zsinór hiányzott!” Van persze más vélemény is, hosszabb programokkal már többen bajba kerültek, de általában mindenki megbízhatónak, jónak tartja.

Gépi kódú programozás – 4,4



Valaki ezt írta: „Picit hiányzik a monitor”. Egy másik vélemény: „Ezért az árért monitorot követelni – illetlenség”. A gépi kódú programozás lehetséges, de kissé nehézkes – ez volt a véleménye mindenkinek. Azonban rögtön hozzátették azt is, amiről eddig más gépeknél nem beszélünk, hogy viszont olcsón kaphatók kitűnő fordító programok, így tulajdonképpen könnyedén programozható gépi nyelven is. Magától értetődő, hogy a gépi kódú program is „save”-elhető.

Megbízhatóság – 4,4



Van, néhány a gyárból már hibásan kikerült gép. Ami azonban egyszer működött, annak még nem volt ideje elromlani. Inkvizítoraink közül eddig egy látott használatban elromlott

gépet. A megbízhatóságra is a Sinclair-stratégia jellemző: „Vannak a gépben csúnya forrasztások? Vannak! De működik! Melegsik? Melegsik. De működik!”

Billentyűzet – 3,8



A ZX 81 legnagyobb hibáját huszárvágással oldották meg: az olcsó fóliaérintkező megmaradt, csak van rajta egy gumi nyomógomb, ami majdnem olyan, mintha mozogna. Még a komoly billentyűzethez szokott kezek tulajdonosai is azt vallják, hogy „nem is olyan rossz!” Feltétlen előnynek tűnik, hogy egy gomb egy teljes utasítást visz be a programba, emiatt viszont egy-egy nyomógomb 6 funkciót is kezel. Így kezdetben a használata igen bonyolult, később azonban igen gyors. Valaki azt írta: „Aki vakon tud gépelni, az megbolondul!” A Sinclair cég ezt is válaszolhatná: „Gépelni lehet vakon, de programozni: szemtelenség!”

Dokumentáció – 4,6



Ebben a kínban, ahogyan eddig is tettük, csak a géphez tartozó dokumentációt értékeljük. Ez a Spectrumnál azért is nehezebb, mert folyóiratok, klubok működnek szerte a világon, tehát a gépkönyv mellett igen sok egyéb publikáció is létezik. Önmagában a gépkönyv is lenyűgöző. Okos ötlettel az Oxfordi Egyetemet kérték fel a gépkönyv megírására, így mind pedagógiai, mind szakszerűségi szempontból kitűnő. Valaki ezt írta: „Tanítani kellene!” A gépkönyv mellé olyan demonstrációs kazettát is adnak, amin a billentyűkezelés tanulható, ami igazán kedves figyelmesség.

Editálás – 4,4



Könnyen elsajátítható és kényelmes. Hibája, hogy a cursor nem mozgatható szabadon és hogy nincsen újrászámolás. Előnye viszont az azonnali szintaktikai ellenőrzés.

A gép programnyelve – 4,6



Változatos, könnyen megérthető, az átlagnál jobb – ez az általános vélemény. Persze hibái is vannak: hiányzik az ELSE utasítás és a RENUMBER, viszont nagyon jó a MERGE és a SCREEN\$.

Tanulhatóság – 4,6



Ebben a kínban a már említett hibák és előnyök összegződnek. Általában jól tanulható gépnek tartják, hasznos a gépkönyv és a hozzá adott demonstrációs kazetta. A más gépekhez szokottak nehezen tanulják meg a billentyűzet sok funkcióját. Programozásnál azonban kifejezett előny, hogy a teljes utasításkészlet állandóan ott látható a billentyűkön, így a ritkábban használt megoldások is könnyebben eszébe jutnak a programozóknak.

Emberközelség – 4,9



Az igen magas átlagosztályzat alátámasztja az általános véleményt: nagyon barátságos jószág. Ez ismét a Sinclair-stratégia győzelme: egy elegáns, hűvös angol úr tudása egy hobó bohémságával keverve.

Szubjektív vélemény – 4,9



Az eddigiek alapján egyáltalán nem meglepő a magas átlagosztályzat. Különösebb jóstehetség nem kell ahhoz, amit az inkvizítorainkkal folytatott beszélgetésekből leszűrünk: ennél magasabb osztályzatot egyhamar nemigen fog más gép kapni. Jobb gépek persze vannak, de mégis ez a kedvenc!

A ZX SPECTRUM VALLATASANAK EREDMENYE

KINOK	DR. SZEKELY JENO FOISKOLAI DOENS	SANDOR ANTAL EGYETEMI OKTATO	SZINETAR JANOS FEJLESZTO MERKOK	KISS DONAT VILLAMOSMERKOK	KOVACS MIHALY KOZEPIISK. TANAR	CZAKO TAMAS KOZEPIISK. DIAK	DR. TOROK TURUL MATEMATIKUS	HUBERT TIBOR KOZEPIISK. TANAR	DR. DROZDY GYUZO TUD. MUNKATARS	ATLAG
1. KIN: AR	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4.8
2. KIN: PERIFERIAK	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3.9
3. KIN: KEPERNYOKEZELES	4/5	5	4/5	4	5	4	4/5	5	4	4.5
4. KIN: HANG	3	4	3/4	5	5	4/5	4	5	5	3.6
5. KIN: KAZETTAS TAROLAS	4/5	5	5	4/5	4	4	4	5	5	4.7
6. KIN: GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	4	5	5	4	5	4/5	4	5	4.4
7. KIN: MEGBIZHATOSAG	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4.4
8. KIN: BILLENTYUZET	4	3/4	4/5	5	5	5	4	3	4	3.8
9. KIN: DOKUMENTACIO	5	3/4	5	5	5	5	4	4	5	4.6
10. KIN: EDITALAS	4	4/5	4/5	5	4	5	4/5	4	4	4.4
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4/5	4	5	4/5	5	4/5	5	4	5	4.6
12. KIN: TANULHATOSAG	4/5	4	5	5	4	5	4/5	4	5	4.6
13. KIN: EMBERKOZELESEG	4/5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.9
+ 1. KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	4/5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.9
+ 2. KIN: SZOFTVER ELLATAS	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4.9
ATLAG	4.3	4.3	4.8	4.5	4.3	4.8	4.4	4.8	4.7	4.3

DROZDY GYÖZÖ:
Aki vesz egy
ZX Spectrumot,
az beleszeret!

HUBERT TIBOR:
Ez a billentyűzet
a vastagabb
ujjúaknak
kellemetlen!

SZINETÁR JÁNOS:
Ha
sok pénzem lenne,
a gyerekeimnek
ezt venném.
Magamnak
– komolyabbat!

KISS DONÁT:
Ennyi pénzért
zseniális gép.
(Mondhatná egy
világpiaci
keresettel bíró
mérnök!)

SZÉKELY JENŐ:
Azt
nem tudjuk meg
a gépkönyvből,
hogy mikor,
hogyan érdemes
programot írni,
de azt igen,
hogy
hogyan lehet!

TÖRÖK TURUL

SÁNDOR ANTAL



Szoftverellátottság – 4,9



A Spectrum már elmondott tulajdonságaiból és igen alacsony árából következik, hogy az elmúlt évek egyik legkedveltebb gépe lett. Becslések szerint az angol felhasználók 20%-a ezzel a géppel dolgozik, ami azt jelenti, hogy a legelterjedtebb típus. Ebből következik, hogy a Sinclair cégen kívül mások is foglalkoznak perifériák gyártásával és az is, hogy a programkasszettek, szoftvercsomagok legjobban ehhez a típushoz vásárolhatók. Ez az elterjedtség nagyon megnöveli a felhasználás sokoldalúságát, mert talán éppen a Spectrum lehet majd az a gép – amennyiben még nem az – amit a háziasszonyok és a farmerek is megvesznek. Olyan emberek tehát, akik maguk nem tudnak és nem akarnak programozni, de használni tudnák a gépet.

Kissé egyoldalúnak tűnhet az olvasónak a VALLATÓ, hiszen alig van benne más, csak áradozás a Spectrumról és a Sinclair cégről. Ennek alapján talán mindenki szaladhatna a boltba, hogy beszerezze a szükséges Spectrumokat. Visszatartani senkit nem akarunk, de a reális értékeléshez érdemes megismételni a Vallató alapszabályát: a saját kategóriájában, a saját áráért ilyen jó a Spectrum. És még valamit! Inkvizitoraink magas osztályzataikkal lerótták tiszteletüket a Sinclair cég újításai, ötletes megoldásai előtt is. Erre a legjellemzőbb Török Turul néhány mondatban megfogalmazott szubjektív véleménye (ami persze a Spectrum további dicsérete is) és amit mi is vállalunk:

Csak az állandók változnak

a változók soha!

(Osborn törvénye)

CSAKÓ TAMÁS

KOVÁCS MIHÁLY



„A számítástechnika népszerűsítését egyedülállóan szolgáló »cégecske« szinte diktálja a feltételeket a nagyoknak. Olcsóságát nem az eladhatatlan készletek (mint a TI99/4A vagy VIC 20 esetében), hanem a zseniális műszaki megoldások eredményezik. A ZX 80–81 gyerekbetegségeit nagyrészt orvosolták és a kezdő réteget megcélózva olyan játékszettet bocsátottak ki, amit felnőtte válna sem fog eldobni tulajdonosa, inkább megszállottként védelmezi majd.”

HOZZÁSZÓLÁS

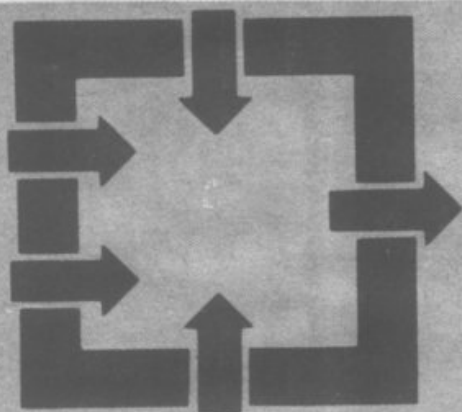
Tisztelt Szerkesztőség!

A BIT-LET-ben a Commodore 64 személyi számítógép szerkesztőségi tesztelése közben olyan megjegyzéseket tettek a Spectrum gépekre vonatkozóan, amelyek – ha bizonyos ellentmondásoktól el is tekintünk – nem fogadhatók el megalapozottnak. Bizonyára a megfontolt értékeléseken túl sokakat érzelmi kötődések is motiválnak. Így könnyű lehet heves vitákat kiprovokálni a különböző géptípusok hívei között. Nem célunk erre alkalmat adni, hanem néhány olyan pontra mutatni, amelynek ismeretében még tarthatatlanabb a Spectrum ilyen nagyvonalú leírása az egyszerű játékokon túlmutató alkalmazások területéről.

Az egyik ilyen pont az, hogy a személyi számítógép kategóriában a személyi

használatához kapcsolódó követelményeket kikezdi az a valóságos mikrogép-hiány, amely annyira jellemző, sőt nyomasztó. A vállalat, a hivatal érthetően mohó – minél több kapacitás, minél több floppy, minél robosztusabb gép kell neki. Észre sem veszik, és már semmi perszonális sincs abban a kemény szolgálatba fogott „konfiguráció”-ban. Nos, látni kell, hogy jogosak a közületi igények is, de jogos az is, hogy minél szélesebb értelmiségi vagy éppenséggel vezetői réteg használja személyesen a személyi gépet, akár a sajátját, akár a szolgálatit. Ilyen használatra, figyelembe véve a realitásokat (árakat, beszerzési lehetőségeket, stb.) ma a Spectrum az egyik legjobb személyi számítógép. A másik dolog, amire felhívnánk a figyelmet, hogy – viszonyítások nélkül, a gép sajátos lehetőségeit vizsgálva – a Spectrum gépek rendkívül igényes módszerek alkalmazását teszik lehetővé, amire példák lehetnek a Kereskedelmi Szervezési Intézetnél kidolgozott közgazdasági rendszerek is. Ezek már most, jelenlegi formájukban is sikerrel alkalmazhatók nemcsak keserves manuális számítások gépesítésére, de a vállalati közgazdasági elemző-tervező munka minőségi javítására. Ezzel pedig meggyőződésünk szerint még távolról sem merítettük ki a Spectrum lehetőségeit.

dr. Simeonov Tódor, dr. Bódis Béla



Számrend

SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREKET
ÉRTÉKESÍTŐ KÖZÖS VÁLLALAT

1125 Bp. Szarvas Gábor u. 58-60.

Telefon: 165-883 Telex: 22 6173

Tisztelt Partnerünk!

Vállalatunk elsődleges célja, hogy a számítástechnika alkalmazására felhalmozódott gyártási, szellemi és gépkapacitást összehangba hozza az alkalmazó vállalatok, gazdálkodó szervezetek helyi sajátosságaival, az új termelési és ügyviteli technológia bevezetésére rendelkezésre álló saját anyagi és szellemi kapacitásokkal.

Az alkalmazástechnika „kínálati” oldalán partnerünk az a közel 600 vállalat, munkaközösség és szerzői jogokkal rendelkező szakember, akiknek fejlesztői munkája csak a széles körű és magas színvonalú alkalmazás során nyerhet elismerést.

Felhasználói oldalról partnereink a számítástechnikát valamilyen mértékben már alkalmazó vállalatok és más gazdálkodó szervezetek, illetve a számítástechnika sokrétű alkalmazására még csak most, a felgyülemlett jó és rossz tapasztalatokat természetesen a maguk javára kamatoztatni kívánó szervezetek.

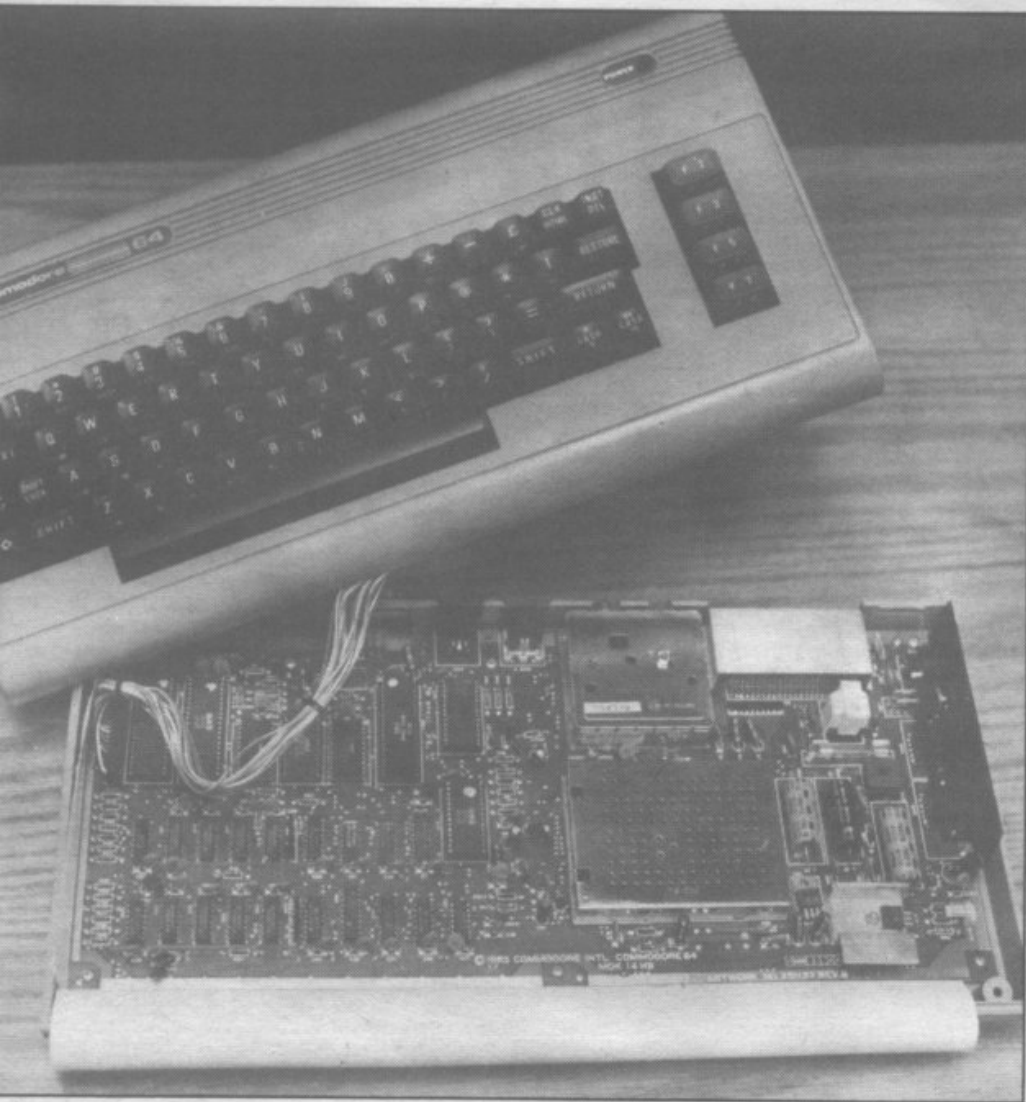
Vállalatunk nem kötelezte el magát egyik vagy másik géptípus mellett, nem sémákat kínál a technológiai és ügyviteli folyamatok átszervezésére. Adott esetben azonban – felhasználói oldalról jelentkező ügyfelei részére – teljes rendszereket ajánl, beleértve a műszaki eszközöket, a folyamatok átvilágítását és racionalizálását (különösen a raktározás és anyagmozgatás területén), valamint a valóban számítástechnikai megoldást kívánó problémáknál a számítógép konkrét alkalmazásának megvalósítását, bevezetését. Tevékenységünk tehát sokrétű. Három fő vállalkozási irányt foglal magába:

- **FŐVÁLLALKOZUNK** a felhasználók egyedi igényeinek kielégítésére, mindenkor a már rendelkezésre álló és ennél fogva adaptálható megoldásokból kiindulva, a lehetőségekhez mérten csökkentve az idő- és költségigényes fejlesztést;
- **SZÁLLÍTUNK** üzemeltetésre kész számítógépes programrendszereket, amelyek vállalatunk tulajdonában vagy kizárólagos jogkörében vannak, elvégezzük azok karbantartását, korszerűsítését és napra készen tartását;
- **MEGBÍZÁSOKAT** fogadunk el és teljesítünk egyfelől a számítástechnikai megoldások kidolgozójától termékeik forgalmazására, propagálására, terítésére, a piaci igények visszacsatolására, másfelől a felhasználók részére az adott témákban a legmegfelelőbb partnerek felkutatására.

Ügyfeleinkkel kétirányú a kapcsolatunk. A számítástechnika felhasználóitól tájékozódunk a piaci igényekről, lehetőségekről, aktív piacszerzési és marketing-tevékenységünk révén megragadjuk a kifejezett és még egyelőre latens igényeket, szükségleteket. Másfelől rendszeres tájékoztatást nyújtunk a számítástechnikával összefüggő gyártási, programozási és alkalmazástechnikai eredményekről, konkrét segítséget nyújtunk ügyfeleink szervezési és programozási, esetleg üzemeltetési problémáinak megoldásához.

Ez a tevékenységünk HÁTTÉR SZOLGÁLAT keretében folyik. Érdemes annak tagjaként az általunk megszerzett szakmai információk részesévé válnia!

Reméljük, hogy szolgáltatásainkkal és megrendeléseik teljesítésével sikereik részesei lehetünk.



Van egy gép, amelyről előző találkozásainkkal inkvizítoraink sokatmondó pillantásokkal, talányosan csak ennyit mondtak: „Majd a Commodore!” Dicsérhette bárki a Spectrumot, a HT-t, akármít, valaki mindig akadt, aki az említett pillantással csak a fejét csóválta. Majd a Commodore! Majd akkor meglátjuk, mi is az a számítógép! Így azután komoly várározással kezdtünk az 1983-84-es év gépének kikiáltott Commodore vállalatához. És már az elején hozzátehetjük – bár az átlagosztályzat elmarad a Spectrumtól – nem csalódtunk!

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 64 kbyte

Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (színes vagy fekete-fehér), magnetofon, lemez meghajtó, printer, plotter, digitalizáló, ... szóval akármí.

Méret: 400x210x70 mm

Súly: 1,8 kg

KÍNRENDSZER

Az eddig alkalmazott szokásos kínjaink közül csak egyet változtattunk meg, az 5. számút: a kazettás tárolás megbízhatóságát. Ennél a gépnél ugyanis az elterjedt és egyértelműen jobb módszer a lemezes tárolás. Így az 5-ös kín megfogalmazása most a „tárolás megbízhatósága”. A Spectrumnál már használt új kín, a „szoftverellátást” most is alkalmaztuk, hiszen a Commodore-nál is – szerencsére lehet erről beszélni. Most nem voltak olyan gondjaink, mint Spectrumnál, hogy úgy éreztük volna, hogy a gép kilóg az előre ki-

talált kínrendszerből. A Commodore szépen simul az elképzeléseinkhez, konszolidált, nyugodt konstrukciónak tűnik. Körülbelül az a különbség a Spectrum és a Commodore között ebből a szempontból, mint egy jóindulatú, de zavaros hobó és egy decens, nyakendős üzletember között.

Ár – 4,8



Az osztályzat jeles, de talán felesleges is azt leírni, hogy ez a külföldi árra vonatkozik. Talán meglepi azokat ez az eredmény, akik a Spectrummal összehasonlítják, így máris le kell szögeznünk egy alaptételt: bár mindkét gépet a „játék” kategóriában fejlesztették ki, mégis a Spectrum valóban csak játékra való, a Commodore ennél többet tud. Lényegében tehát inkvizítoraink úgy érezték, a két gép nem tartozik azonos kategóriába. Így talán érthetővé válik, hogy a magasabb ár is jeles osztályzatot kapott.

Természetesen külön téma a hazai ár, amelyre inkvizítoraink többsége hármast adott. Egy ötös osztályzat volt, de talán éppen ennek a magyarázata az elfogadható: „Magyarországi viszonyok között ez az ár ötös, de nevetséges, hogy ilyenek a viszonyaink”. Nem bocsátkozunk ismét a kereskedelem és a vámszabályok szidásába, mert már kifogytunk a szitkokból, most inkább egy más, eddig nem tárgyalt szempontból közelítjük a hazai számítógép-árakat. Inkvizítoraink egyike megrendelőként végigjárt néhány hazai nagy- és kiskészítő-gép-gyártó vállalatot. Részben felmérésként, részben valóságosan egy a Commodore-hoz

hasonló tudású gépet rendelt. A cégek első válasza az volt: „Kérem, keressen fel minket 1986 első negyedévében. Köszönjük”. Inkvizítorunk is megköszönte és feltette a másik kérdést: mibe kerülne a gép? A válasz nem lepte meg: „200 000–300 000 forintért megcsináljuk”. Inkvizítorunk ismét köszönetet rebegett és vásárolt egy Commodore-t, a hazai reális áron. Ez a kis felmérés is igazolja: ilyen viszonyok között...

Perifériák – 4,9



Többen vallották, hogy a Spectrumnál leírtak, tehát az, hogy „a perifériák számát csak a szóba mérete határoolja be”, a Commodore-ra talán még inkább érvényesek. A géphez szinte minden kapcsolható és – a Spectrumhoz csak ígéretként létező perifériákkal szemben – ezek bármikor megvásárolhatók is. Az egyetlen négyes osztályzat magyarázata, hogy a soros kapcsolású periféria mégsem az igazi, de ez is csak apró ellenvetés. Bosszantó viszont, hogy nem szabványos az interface kimenet. Inkvizítoraink erre egyetlen ésszerű magyarázatot találtak: mert így külön el lehet adni a csatlakozót! Erre a megállapításra a következő párbeszéd zajlott le vállalatunk kedves közjátékaként:

– Persze, sok cég csinál plusz egy büttyköt a csatlakozójára, csak azért, hogy külön el lehessen adni!

– Na és? A KGST-ben nem csinálják ugyanezt a csatlakozókkal?

– Miért? A KGST-ben van csatlakozó?

Képernyőkezelés – 4,8



Inkvizítoraink véleménye nem tért el: a grafika kitűnő, lényegében minden tud, igaz, jó szakember kell ahhoz, hogy kicsalja belőle. De ez már nem a gép hibája.

TÓTH FERENC:
Hőmérsékleti
körülményekre
nem érzékenyebb,
mint az ember!

LÁNGOS ISTVÁN:
A gép
éppen csak hogy
meg nem szólal
a kérdéseimre!



KINPADON A COMMODORE 64

Hang – 4,9



Három szólam, felfutás, lecsengés, rezonancia és hullámformabeállítás – és mindez hi-fi szinten. Egy ellenvetést hallottunk csak: nem tud annyit, mint a nagy MOOG szintetizátor. Hát igen.

Tárolás megbízhatósága – 3,8



Megoszlottak a vélemények, ahogyan ez az osztályzatokból kiderül. Inkvizítoraink alapvetően a lemez tárolást osztályozták, mert ez az elterjedtebb, fejlettebb – és nekik is leginkább erről volt információjuk. A szerviz képviselőjétől azt is megtudtuk, hogy gyári hibás lemez meghajtó egységek is forgalomba kerültek, amit ugyan a gyár azonnal és díjmentesen kicserél, csak éppen nem tud róla, hogy Magyarországon is van 1500 példány. Ők ugyanis nem szállítottak ide. Aki viszont jó lemez meghajtót fogott ki, annak azóta sem igen volt oka panaszkodni. Talán ez is indokolja, a vélemények szóródását.

Gépi kódú programozás – 4,1



Az alapgépből nincs monitor funkció, ennek ellenére a többségnek az a véleménye, hogy fordító programmal kitűnően használható. Egyik inkvizítorunk még ezt is megkockáztatta: „Azért nem csinálták tökéletesen, nehogy kiszorítsa a nagyobb, profioknak szánt Commodore gépeket!”

Megebízhatóság – 4,6



Az osztályzat miatt nem kell szégyenkeznie. Egy inkvizítorunk nem adott érdemjegyet, mert úgy érezte, hogy fél év alatt még nem volt ideje a gép

megbízhatóságát megismerni. A harmas magyarázata az volt: „A júliusi 38 fokos meleget nem bírta. Izzadt”. Erre csak egy válasz érkezett inkvizítorainktól: „– Te is!”

Billentyűzet – 5,0



Dokumentáció – 2,4



Hát ez bizony szegény! Szerintünk! A tömör vélemény ez volt: hiányos, hibás, félrevezető. Gépkönyvként is használhatatlan, mert a lehetőségek nagy részét nem is említi, de BASIC tankönyvnek is csapnivaló. Inkvizítoraink egyike külföldön tárgyalt a Commodore képviselővel vezetőjével. Megemlíttette neki ezt a problémát. A válasz rövid volt: „Mi gépet gyártunk, nem könyvet!”

Editálás – 4,4



Az osztályzat nem rossz, de az általános vélemény ez: komolyabb editor komolyabb gépet kívánt. Többnyire mindenki elégedett a lehetőségekkel és többnyire mindenki hiányol néhány funkciót: kár, hogy nincs RENUMBER, DELETE és MERGE.

A gép programnyelve – 3,9



Inkvizítoraink nem a legjobb véleményekkel voltak az alapgép nyelvéről. Sokféle megfogalmazást hallottunk: „erre nem lehet büszke!” vagy „nem lenyűgöző”, de rögtön hozzátette azt is mindenki, hogy alapnak azért megfelelő.

A számtalan különféle bővítési lehetőséggel pedig kitűnőnek is tartották néhányan. A gyártók talán tudják, inkvizítoraink közösen sem találtak magyarázatot néhány utasítás elhagyására (pl. ELSE).

Tanulhatóság – 4,6



Az átlagos osztályzat meglepően jó, ahhoz képest, hogy a géphez kapható dokumentáció milyen csapnivaló. Így tehát a gép könnyen tanulható, csak nincs miből. És ebből derül ki, hogy a gép felépítése, kezelése valóban olyan logikus és egyszerű, hogy még megfelelő használati utasítás nélkül is megérthető. Akkor pedig... tényleg az.

Emberközelség – 4,4



Azoknak a felhasználóknak, akik BASIC programokat írnak, hang és grafika nélkül kitűnő. Ha viszont ennél többet is akar az ember, akkor bonyolódik a használat – ez volt az általános vélemény. Megfogalmazódott azonban ez is: „Túlságosan is emberközel. Amióta otthon is van belőle – nem ismerem meg a feleségemet”.

Szubjektív vélemény – 5,0



Emberközelség ide vagy oda, dokumentáció ide vagy oda – ilyen egyértelmű ötöst még nem kapott számítógép. Valószínűleg rovatunkban. És ez az osztályzat – úgy érezzük – többet mutat. Talán azt, hogy bár ez egyes funkciókban lehet találni kivétnevelőt, mindenki megszerette, kedveli a gépet, tudja használni és szívesen használja. És ennél többet kívánhat egy számítógép?

ZÁMBÓ VIKTOR:
Az alapidokumentáció elégtelen!

JAKOBICZ IMRE:
Megebízhatóság?
Még nem volt időm elrontani!

FÜLE GYÖRGY:
Egy játékcélra kialakított géphez képest imponálóak a lehetőségei!

TURCHÁNYI GÉZA:
Billentyűzete ötös!
Miért?
Oly le mellé és nyomogasd, majd rájössz, hogy igazam van!

VALOVICS GYULA:
Erre a BASIC-re nem lehet büszke készítője, a MICROSOFT cég!

IFJ. BAKÓ ANDRÁS



szuper

KINPADON A COMMODORE 64

A COMMODORE 64 VALLATÁSAINAK EREDMÉNYE

K I N O K	VALOVILS GÁUL SZ. TECHNIKAI M. TÁRS.	LANGOS ISTVÁN SZ. TECHNIKAI FM. TÁRS.	TÓTH FERENC SZERVIZMERNOK	FÜLE GYÖRGY FIZIKUS	JAKOBICZ IMRE VILLANYSMERNOK	ZAMBÓ VIKTOR EGYETEMI HALLGATÓ	IFJ. BAKÓ ANDRÁS KOZEPTISKOLAI TANULO	TURCHANYI GEZA KFKI MUNKATARS	ATLAG
1. KIN: AR	5	5	5	5	5	4	4	5	4.8
2. KIN: PERIFERIAK	4	5	5	5	5	5	5	5	4.9
3. KIN: KEPERNYOKEZELES	5	4	5	5	5	5	5	5	4.8
4. KIN: HANG	5	4	5	5	5	5	5	5	4.9
5. KIN: TÁROLÁS MEGBIZHATOSAGA	4	5	5	5	4	5	4/5	5	3.8
6. KIN: GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	5	4	4	4	4	1	4	4.1
7. KIN: MEGBIZHATOSAG	5	5	5	5	5	5	4	5	4.6
8. KIN: BILLENTYUZET	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0
9. KIN: DOKUMENTACIO	1	5	5	5	2	5	2/3	5	2.4
10. KIN: EDITALAS	4	5	5	4	4	4	4/5	5	4.4
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4	4	4	4	5	5	5	4	3.9
12. KIN: TANULHATOSAG	5	5	5	4	5	5	5	5	4.6
13. KIN: EMBERKOZELSEG	4	5	5	1	5	4	5	5	4.4
+ 1 KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	5	5	5	5	5	5	5	1	5.0
+ 2 KIN: SZOFTVER ELLATAS	5	5	5	4	4	4	1	4	4.4
ATLAG	4.6	4.5	4.7	4.5	4.1	4.1	4.6	4.3	4.4



Szoftverellátás - 4,4



Erdekes módon a hasonló kategóriájú „játékokra termett” gépek közül erre van a legkevesebb program. Az osztályzat mégis elég jó, aminek az a magyarázata, hogy a Commodore-ra viszont már sokkal bonyolultabb felhasználói szoftverek is léteznek. És itt már érintünk egy olyan területet, amiről az eddig tárgyalt számítógépeknél nemigen volt, mert nem lehetett szó. Azt, hogy milyen területeken, hol alkalmazzák a gépet, mire használható. A Spectrum vagy a HT a játékon kívül használható oktatóprogramok készítésére, vetélkedőkhöz és ezzel vége is a sornak. A Commodore 64 ezzel szemben szinte mindenre használható, amire egy komolyabb, professzionális számítógép. Rögtönzött körkérdezőnkől kiderült, hogy használják mérés vezérlésre, nagy számítógéphez intelligens terminálként, szövegfeldolgozásra, folyamatvezérlésre, alkalmas adattárolásra, ügyvitelre stb. Inkvizítoraink valamennyien úgy érezték, hogy az egyik legfontosabb szempont: bár a gép arra készült, hogy játsszanak vele, sokkal többet tud. Ez az, amiért nem sorolható ugyanabba a kategóriába, mint a Spectrum vagy a többi.

A Commodore 64 esetében külön érdemes néhány szót ejteni a magyarországi felhasználási területekről. A mi viszonyaink között ez a mikroszámítógép átalakult, más szerepet játszik, mint amit eredetileg szántak neki. A gyártók játék-gépnek készítették, ám hazai magas ára egyelőre lehetetlenné teszi, hogy bárki ezért vásárolja meg. (Habár több külföldön tartósan dolgozó ezt hozta haza gyerekének.) A nagy gépekhez viszonyított alacsony ára azonban indokoltá tette, hogy más területeken a legjobban használható gép legyen. Mindez magyarázza azt is, hogy miért nem kell szegyenkednie a végül is kapott 4,4-es átlagosztályzat miatt. Igaz, a Spectrum egy tizeddel jobbat ért el, de akkor egy játékgépet osztályoztunk, azzal az alappólással, hogy arra mennyire alkalmas. A Commodore-tól többet vár el a hazai felhasználó. Ezt a kisgépet már inkább a nagyobbakhoz hasonlítja a használója. És ebben az összehasonlításban érte el a 4,4 tizedet.

KÖLCSONÖZZÖN



személyi számítógépet!

**AZ MTA-MMSZ
MŰSZERKÖLCSONZÉSI
FŐOSZTÁLYA
KÉSZSÉGESEN ÁLL
RENDELKEZÉSÉRE
ROSY 80 T tip.
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉP
KÖLCSONZÉSÉVEL IS**

Alacsony kölcsöndíj!



**Telefon:
662-366**

**A Magyar
Tudományos
Akadémia
Műszerügyi
és Méréstechnikai
Szolgálat
Budapest XI.,
Szakasits Á. út 59-61.**

Jellemzők:

- 80x25 karakteres kijelzés,
- 88 billentyűs alfanumerikus billentyűzet,
- CPU 256 kbyte-os memóriával,
- kazettás háttértárolóval
- BASIC-nyelven programozható
- GP-IB vezérlésre is alkalmas



KÍNRENDSZER

Az ár, ami nincs



A gép van is és nincs is. 1979 óta több száz darab található az országban, elsősorban iskolákban, egyetemeken; üzletben azonban nem vásárolható. A svédországi gyártást is leállították, a nemzetközi katalógusok már nem említik, így a jelenlegi árról beszélni nincs értelme. A gyártás idején a hazai ára 60-70 000 Ft körül volt, ami elég magasnak tűnik, de ne felejtjük el, hogy ez még a „nagy bum”, a nagy számítógépár-csökkenés előtt volt. Így inkvizítoraink úgy döntöttek, hogy az árat nem osztályozzák.

Perifériák - 3,1



Ebben a kínban az alapgéphez közvetlenül kapcsolható perifériákat szoktuk osztályozni. Inkvizítoraink többsége a kazettás rögzítőn kívül semmiféle más perifériával nem találkozott. Tudunk róla, hogy köthető a géphez minifloppy és sornyomtató, de az országban csak néhány helyen van ilyen berendezés. A második kínál két pártra szakadtak inkvizítoraink: az egyik tábor, akik kedves emlékként gondolnak az ABC 80-ra, akik tehát azóta több újfajta gépen dolgoztak és lényegében ma már nem ülnek le mellé. A másik tábor az ABC-hívók, akik akkor megszerették, és ma is gyakran használják. Érthető, hogy a második tábor igyekezett a gép eredeti lehetőségeit jobban kihasználni, és az elmúlt néhány év fejlődését valahogyan megtanítani a kissé már koros mikroszámítógéppel. Így inkvizítoraink egy része meglepve hallotta, hogy egy furfangos, rövidke programmal már szinte bármilyen sornyomtató illeszthető a géphez, rajzoló is működött és van olyan hely, ahol intelligens terminálként nagy számítógéphez használják. Az elért osztályzat mindezek alapján egy kicsit rosszabbnak tűnik a lehetőségeknél, viszont tartalmazza a való-

Az ABC 80 mikroszámítógépre nagyon illik a hasonlat: a népmesék hőse. Nevét legendák övezik, tisztos számítógépesek könnybe lábadó szemmel emlékeznek rá, van is meg nincs is, és talán majd egyszer visszatér, mint Rózsa Sándor. A mikroszámítógépek első típusai között volt, így a jelenleg dolgozó számítástechnikai szakemberek nagy része ezen tanulta a BASIC nyelvet, ezen a gépen ismerte fel, hogy a nagy és misztikus számítógépek egyeduralmának a korszaka lejárt. Talán ezzel magyarázhatók a hozzá kapcsolódó legendák és elérzékenyült programozók, akik az ifjúságukra emlékeznek.

GYÁRI ADATOK

Gyártó cég: Luxor, Svédország licence alapján Magyarországon a BRG gyártotta.

Memóriaméret: 16 kbyte ROM, 17 kbyte RAM.

Súly: 2,6 kg.

Méret: 38x30x8 cm.

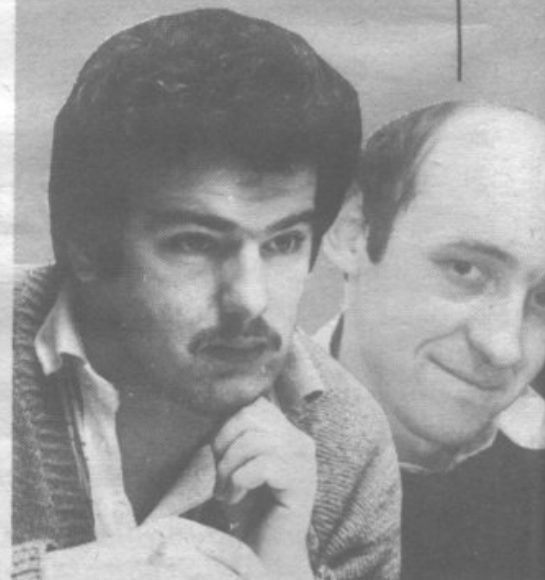
Képernyő: az első szériák csak saját tv-vel, a későbbiek „háztartási” tv-vel működnek, fekete-fehér képpel, képernyőátmérő 31 cm, 24x48-as.

Csatlakozás: eredetileg egy, később két speciális magnetofonnal együtt szállították.



BRÁNYI LÁSZLÓ:
Néha
nagyon felmelegszik,
egyébként állja
a diákok terhelését!

ZSAKÓ LÁSZLÓ:
Rendelkezik
mindazzal,
amit
egy ilyen gép
BASIC-jétől
elvárhatunk!



ságot: az ABC-tulajdonosok többségénél csak magnetofonnal használják.

Képernyőkezelés – 3,2



Hát ez sem egy lenyűgöző osztályzat. A gép fekete-fehérben dolgozik, durva grafikával, ez akkoriban elegendőnek tűnt. A továbbiakban előnyének és hátrányának ugyanazokat a dolgokat nevezték meg inkvizítoraink: van, aki könnyen kezelhetőnek, van, aki túl bonyolultnak tartja, az egyik felhasználó kedveli, hogy minden karakternél meg kell adni, hogy alfa-numerikus vagy grafikus karaktert használunk-e, mások ezt igen nehézkesnek tartják. Feltétlenül előnyként fogalmazta mindenki, hogy a gép eredeti karakterkészlete tartalmaz ékezetes betűket is. Ez ugyan sajátosan magyar igény, de ez a gép ezt is teljesíti.

Hang – 3,5



A gép egy tiszta hangú, egy zaj- és egy impulzus-generátorral rendelkezik, amik BASIC-ből elérhetőek. Fiatalabb inkvizítoraink, akik már a több szólamú, zenélő csodákhoz vannak szokva, úgy érezték, hogy ez kevés. Abban azonban mindenki egyetértett, hogy a hang könnyen elérhető, egyszerűen programozható és szép. Van egy nagy előnye, ami a modern új gépeken már sajnos nem így van (Commodore, HT), hogy egyszerű hangot egyszerű programmal lehet készíteni, bonyolultabb programmal. Az „új” gépeknél több sor és tizenegynéhány adat kell, hogy a legegyszerűbb fűty megszólaljon. Úgy látszik, ezt azóta elfelejtették a gépek.

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,4



„Amit kétszer felvettem, az soha nem veszett el, amit csak egyszer – az mindig!” A megbízhatósággal tehát nem teljesen elégedettek inkvizítorai-

ink, másik magnó használata esetén bizonytalan a betöltés, az adatokat kivinni könnyebb, mint később megtalálni. A téma külön érdekessége, hogy a kezdeti konstrukciót módosítva később a BRG két magnetofonnal szállította a gépet. Mindkét magnó gyakorlatilag ugyanarra a funkcióra készült, így a rosszmájúak szerint csak annyi az előnye, hogy a kettő közül talán egy működik is.

Gépi kódú programozás – 3,2



kényelmesnek mondja.

Megbízhatóság – 4,5



Ebben a kínban mindig az alapgép megbízhatóságát osztályozzuk, amennyire ez persze függetleníthető. A gép életkorához képest meglepően szép eredmény, gyakorlatilag az alapgéppel senkinek nem volt baja. Aki gyengébb osztályzatot adott, az általában a két magnetofonos kivitelt ismeri, amelyről köz tudott, hogy a magnetofonok tápegysége fűti a gépet is. Az ABC-hívők a jó osztályzat mellé azt is hozzátették, szerintük a gép túl fog élni minket is, van olyan, amelyik hároméves használat alatt egyszer sem romlott el.

Billentyűzet – 4,9



Az osztályzat magáért beszél: szinte tökéletes, nem nagy és nem kicsi, kényelmes, pont akkor ismét, amikor kell és ismét elhangzott, hogy azon kevés gépek közé tartozik, amely ismeri az ékezetes betűket. Azt persze tudjuk, hogy ezt nem a kedvünkért fejlesztették így, hanem a svéd ábécé kedvéért, de mégis jólesik.

Dokumentáció – 3,2



Eredeti gépkönyvvel nem sokan találkoztak. A géphez itthon adott változat állítólag az eredeti szűkített fordítása, amelyről nem túl jó vélemény alakult ki. Tankönyvként nemigen használható, gépkönyvnek viszont nem elég részletes és helyenként pontatlan is.

Editálás – 3,9



Példáan egyszerű a javítás, ez az előnye és persze a hátránya is. Gyors, könnyen elérhető, de hosszú soroknál mégis lassúvá válik. Ha egy hosszú sorban egy karakter hibás, akkor a gép törli az egész sort, lehet kezdeni előlről. Ez nem kimondott előny. Jó a sorszámválítási lehetőség, és van néhány olyan funkció, ami a modernebb nagyobb gépeken sincs (TRACE, ON ERROR GOTO). Több sort viszont nem lehet törölni egyszerre.

A gép programnyelve – 4,4



Inkvizítoraink szinte kivétel nélkül megegyeztek abban, hogy az alap BASIC minden lényegeset tartalmaz, ami elvárható. És abban is, hogy semmi különleges nincs benne. Ami mégis kimagasló, az a sebessége, máig az egyik leggyorsabb gépnek számít. Valaki úgy fogalmazott, hogy érezhető, hogy ez „európai” szoftver, mert az amerikai fejlesztésű gépeknél inkább a hardverre figyelnek oda.

Tanulhatóság – 4,8



Az osztályzathoz sok kommentár nem szükséges, oktatógépnek készült, és mint látható, erre kiválóan alkalmas. Külön előnyként emlí-

VARGA ANTAL:
Diákjaim gyorsabban megtanulják programjaikat javítani mint megírni, olyan jó a gép editálása!

ÚJVÁRI ÉVA:
Kezdek már az első rövid magyarázat után is tudnak rajta programozni!

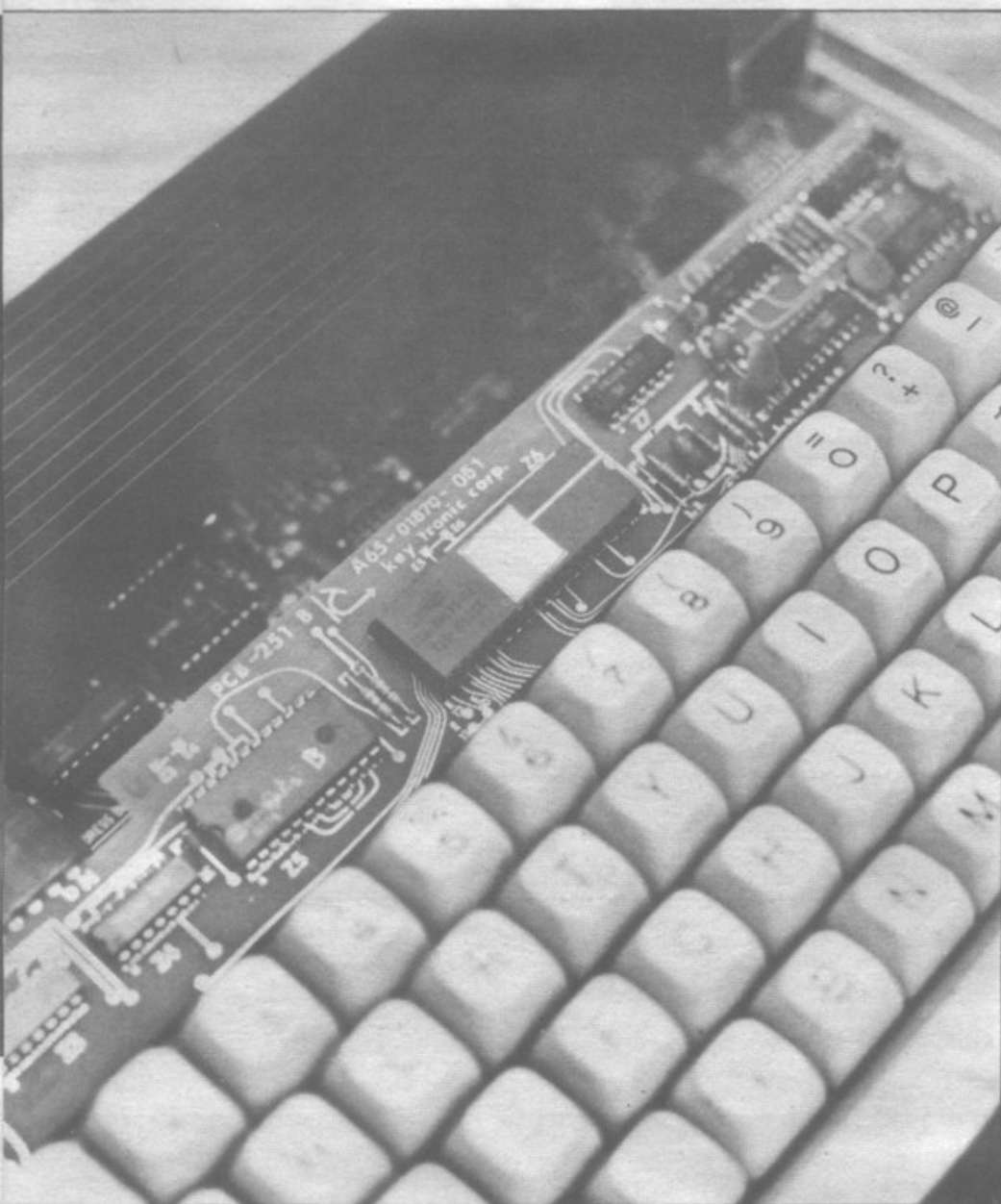
LIPOVSZKI GÁBOR:
Nagyon szeretem!

TÖRÖK TURUL:
Egy régi fiú a PC-k órából, de sokunk számára ő volt az „Első”

HALÁSZ PÉTER:
Néhány olyan dolgot nem tud, amit ma már egy hasonló kategóriájú géptől elvárhatunk!

KÖRÖSI ÁKOS:
Könnyen bele lehet szeretni, de néha csalódik benne az ember!





tette valaki – ami ma már nem ritka, de mégsem általános –, hogy a gép bekapcsolás után azonnal működik. Tehát nem kell különféle mutatókat végezni ahhoz, hogy használni lehessen (lásd még HT).

Emberközelség – 4,4



Talán ebben a témában nem kell elfogultsággal vádolni inkvizitorainkat – valóban barátságos gépnek tűnik. Bár itt is felszínre került a nemzedéki ellentét: a fiatalabbak csak-csak több hibát találtak és más gépekkel is jobban megbarátkoztak.

Szubjektív vélemény – 4,3



Ahhoz képest, hogy ma már a szakma öregjének számít a gép, nem is rossz az osztályzat. És talán ebből érthető meg a legjobban a siker: a hetvenes évek végén kifejlesztett gép már akkor a nyolcvanas évekre készült. Okosan tervezett gyors, kézhezálló konstrukció, ami a mai számítástechnikai szakemberek első mikrogépe volt – érthető, hogy megszerették. Előrelátóan készült a gép, mert – bár akkor még nem volt divat, mégis tud floppyt is kezelni és – egyetlen inkvizitorunk tapasztalatai szerint – kiválóan. A jó osztályzatokat és a könnybe lábadó szemeket látva persze azonnal felmerül a kérdés: akkor miért nem gyártják, hova tűnt? Bár erről pontos, a gyártól származó információink nincsenek, megpróbáltuk kitalálni az okát. Úgy érezzük, hogy a svéd gép nem bírta a világpiac próbáját, nem tudta felvenni a harcot a tömeggyártású amerikai, japán, angol gépekkel, így elsősorban az ára miatt lemaradt. Ami azonban a kihalás talán közvetlen kiváló oka lehetett, az más, az értékesítési esélyek változása. Magát a gépet előrelátóan tervezték, azt azonban nem ismerték fel, hogy a jövő a programgyártás. Ma már szinte csak olyan gépeket lehet eladni a piacon, amihez nagy mennyiségű program, programcsomag is kapható. A fogyasztók tömege, a háziasszonyok és farmerek nem akarnak programozni tanulni – csak használni szeretnék a gépet, és ezt az ABC 80 már nem bírta. Még létezik, de már nincs – a szakemberek tartásák meg emlékeztükben!

ABC 80 VALLATÁSAINAK EREDMÉNYE

K I N O K

	HALASZ PETER EGYETEMI HALLGATÓ	BRANYI LÁSZLO FOISK. HALLGATÓ	TOROK TURUL MATEMATIKUS	UJVARI EVA EGYETEMI HALLGATÓ	ZSÁKO LÁSZLO MATEMATIKUS	VARGA ANTAL KOZEPIISK. TANAR	KOROSI AKOS KOZEPIISK. TANULO	LIPÓVSZKI GABOR PROGRAMOZO	ATLAG
1. KIN: AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2. KIN: FERIFERIÁK	3/4	3	3	1	4	3	2/3	3	3.1
3. KIN: KEPERNYŐKEZELÉS	3/4	3	2/3	3	3	3	3/4	4	3.2
4. KIN: HANG	3	3	3/4	4	4	4	3/4	3	3.5
5. KIN: KAZETTAS TÁROLÁS	3	3	3	4	4	3/4	3	4	3.4
6. KIN: GEPI KÓD PROGRAMOZÁS	3	3	3	1	4	3	1	3	3.2
7. KIN: MEGBIZHATÓSÁG	4/5	4	4/5	5	5	4	4	5	4.5
8. KIN: BILLENTYŰZET	5	4	5	5	5	5	5	5	4.9
9. KIN: DOKUMENTÁCIÓ	3/4	2/3	4	3	3	3	3/4	3	3.2
10. KIN: EDITÁLÁS	3	3	4/5	4	4	4/5	4/5	4	3.9
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4/5	3/4	4/5	5	5	4	4	5	4.4
12. KIN: TANULHATÓSÁG	4	4/5	4/5	5	5	5	5	5	4.8
13. KIN: EMBERKÖZELÉS	4	4	4	5	5	4	4	5	4.4
+ 1. KIN: SZUBJEKTÍV VELEMÉNY	3/4	3/4	4	5	5	4	4	5	4.3
ATLAG	3.7	3.4	3.8	4.4	4.3	3.8	3.9	4.2	3.9

Egy olyan gép vállalatát tűztük napi-rendre, amelyből néhány száz darab van mindössze az országban, mégis komoly jelentősége van a hazai számítástechnikában. Magyar Apple-nek is szokták hívni, utalva ezzel ama világhírű gépcsoda és az AIRCOMP születése közti hasonlóságra. Mindkettőt fiatal „srácok” hozták össze egy „sufniban” berendezett műhelyecskében, s ráadásul mindkettő tartalmaz egy sor olyan kreatív újítást, ami csak „kamaszkorú” zseniknek juthat eszébe, akiket nem kötnek még konvenciók, hagyományok. Az AIRCOMP feltehetőleg jobb sorsra érdemes konstrukció, mint ami lett belőle. A Lukács testvérek – ők azok a bizonyos „kamasz” konstruktorok – végül is a BOSCOOP cégnél leltek „menedéket” támogatást. Csakhogy a BOSCOOP nem rendelkezett, egyelőre nem is rendelkezik olyan igazi háttérrel és tőkével, hogy az AIRCOMP-ot komolyabb szériában gyárthatná. Az eddig eladott százegynéhány gépen kívül több tízes nagyságrendű barkácsolt példány is van az országban belőle. Legfeljebb a neve egy kicsit más, nem AIRCOMP, hanem HOMELAB (Home = otthon, Lab = laboratórium). A HCC klub, azaz az amatőr számítógép-építők klubja országot átfogó hálózatának tagjai ugyanis ezt a gépet építették, építik szerte az országban.

Vallatásunkon kihasználva a lehetőséget, meghívottként részt vett a konstruktor Lukács József – testvére, Endre „igazoltan” volt távol; katona –, valamint a gyártó PERSONAL Agroelektronikai GT elnöke, Cseres Pál; és számítástechnikai fejlesztőmérnöke, Diebel Dietrich.

GYÁRI ADATOK

Memóriaegység: 16 kbyte RAM
Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (fekete-fehér), magnetofon, monitor
Súly: alapgép: 0,9 kg, tápegység 1,2 kg
Méret: gép: 31x21x5 cm – tápegység 12x14x5 cm

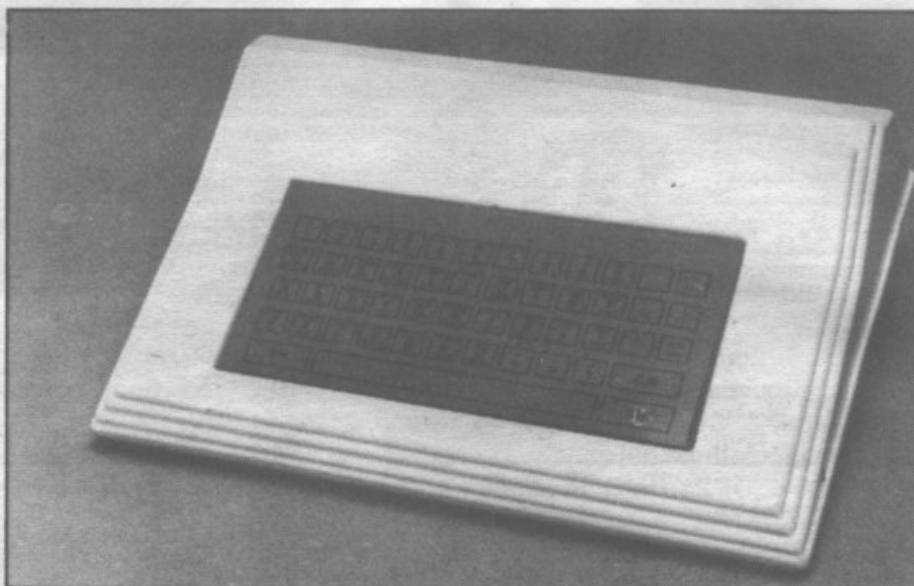
KÍNRENDSZER

Kicsit kínban voltunk, amikor a Vallatásra egybegyűlt inkvizitorainkkal megbeszéltük az osztályozási alapelveket és a kínrendszert. Kiderült ugyanis, hogy a jelenlévők fele az AIRCOMP 16 fehér színű műanyag dobozban forgalomba hozott – barátilag szappanos-doboznak keresztelt – első szériát ismeri, míg a többiek a második, fekete dobozban világot látott szériát. Ráadásul az is kiderült a beszélgetésből, hogy a két széria minősége közt óriási a különbség bizonyos kínokban. Hosszas vita után úgy döntöttünk, hogy ennek ellenére együtt értékeljük a kettőnek nem mondható, de egynek sem egészen elfogadható gépet. Erre elsősorban az jogosított föl bennünket, hogy a gyártó és forgalmazó, a PERSONAL Agroelektronikai GT, illetve a BOSCOOP sem érezte szükségesnek, hogy bármilyen megkülönböztető jelzéssel – betűvel vagy perjellel és számmal – válassza el egymástól a két szériát. Így módon az átlagosztályzatok egybemossák a két széria nívkülönbségét. Ezt azzal kívánjuk enyhíteni, hogy az egyes kínok kifejtésénél jelezzük, ha komolyabb eltérés van a két szériát osztályozók jegyei közt.

Ár – 4,2



Külföldi gépeknél a „hazai vagy a kinti” dilemmája szokásos nagy kérdőjel. Hazai gyártmányú gépet Vallatónkban másodszor vizsgáltunk.



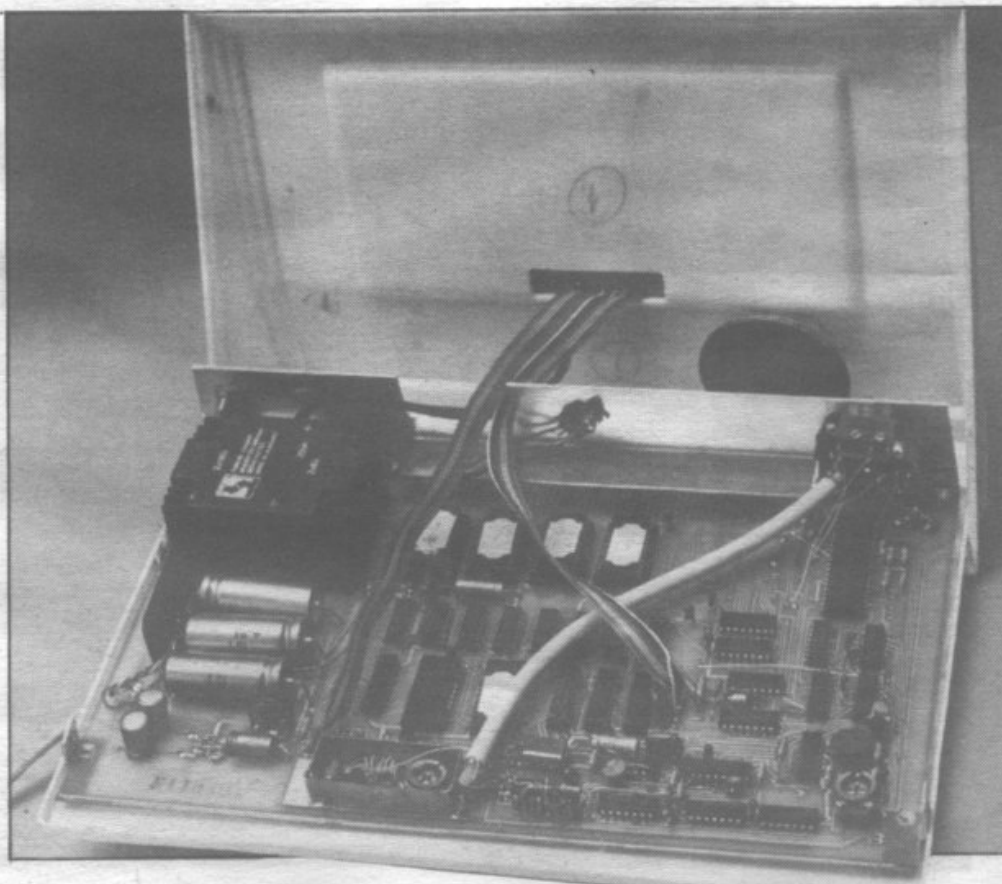
Mint a HT-nél, itt is az volt a nagy kérdésünk, hogy mihez képest? Egyik inkvizitorunk tréfásan azt mondta erre, hogy „A Vasedényhez képest”. Valójában inkvizitoraink úgy érezték, hogy ez az ár induláskor forradalmian alacsony volt, ma már jó lenne, ha nem lenne, vagyis, hogy kevesebb lenne. A gyártó jelen lévő képviselője „megnyugtatót” bennünket, hogy árváltozás nem várható. Azt is őszintén elmondták, hogy kisebb tőkés hányaddal elő tudnák állítani a gépet, de ez nemhogy költségcsökkentést nem eredményezne, hanem ellenkezőleg, a rubelimport növelné a fogyasztói árat.

Perifériák – 2,2



A két szélsőség ebben a kínban az elégtelen és a jó volt. Meglehetősen nagy különbség. Előbbi indoka rendkívül egyszerű: jelen pillanatban

a géphez az égvilágon semmilyen plusz periféria sincs, a forgalomban lévők közt sem találunk olyat, amely egyszerű csatlakoztatóval működtethető lenne. A négyest adó inkvizitor viszont mint felhasználó úgy érzi, hogy neki a magnetofonos tárolón és a tv-n kívül másra nincs és nem is lenne szüksége. Ő tudja! A tényszerű tájékoztatás megkívánja, hogy azt is leírjuk, e két fenti – a többség által alapnak és nem perifériának tekintett – megjelenítőn, illetve tárolón kívül monitort is csatlakoztathatunk a géphez. Egyik inkvizitorunk azzal indokolta az általa adott hármast, hogy: „még nincsenek sorozatban gyártott interface-ek és perifériák, a jegy egyben a bizakodást is kifejezi”. A gyártó képviselője valóban adott némi alapot a bizakodásra, mert ígérete szerint nemsokára kapható lesz az Aircomp-hoz soros és párhuzamos interface, előkészületben van analóg/digitál átalakító és két-állapotú jeleket fogadó és kibocsátó egység.



Képernyőkezelés – 4,4



Amint az átlagosztályzat is mutatja, ezzel lényegében mindenki elégedett. A siker elsősorban a nagy felbontású grafikának (320x200 pont) köszönhető. Jó lehetőséget nyújt a programozónak még az is, hogy a képernyő tetszés szerinti arányban felosztható grafikus és szöveges területre. Hiányzik a TAB, a PRINT AT – bár mint az a konstruktőr Lukács József írásából kiderül, szubrutinként elérhető. Néhányan a színeket is hiányolták, bár erre könnyű szívvel mondhatjuk azt, hogy „No, de kérem, ennyiért?” Hasonlóképpen könnyű szívvel elsiklunk a nagy felbontású grafika lassúsága fölött. Már az is nagy szó, hogy egyáltalán van!

Hang – 3,3



Az Aircomp azon kevés gépek közé tartozik, amelyeknél kétféle hangról kell beszélni. Mindkettőt ugyanaz a hanggenerátor bocsátja ki, de más a funkciója, s más az elérhetősége. Az egyik az úgynevezett „segédhang”. Ez minden billentyű megnyomásakor megszólal, mintegy hangban igazolja vissza, hogy a gép elfogadta a billentyű jelét. Ez roppant előnyös és szükséges segítség a programozáskor, használatkor. Hiszen az ilyen érintőfóliás tasztatúra hangsegítség nélkül olyan, mint a vak koldus bot nélkül. Ráadásul az Aircomp tervezői még arra is figyelemmel voltak, hogy a SHIFT billentyű egyidejű használatakor magasabb hangot halljunk, mint ugyanannak a billentyűnek SHIFT nélküli használatakor. (Azt már csak a „lelki csipkével” rendelkezők tudják igazán értékelni, hogy kétféle SHIFT kétféle hangmagasság-változást von maga után!) Ez a hang egyértelmű heurékát váltott ki inkvizítorainkból. A másik, az „igazi” hang, az, amely BASIC programozással elérhető és „muzsikálásra” ingerli a számítógépet, már kevesebb hívet szerzett Aircompos körökben. Nehézkes, ha megszólal, felfüggeszti a a képernyőkezelést, néhányan szívesen látnának egy külön hangszórókimenetet is. Őszintén szólva lapunk megérti azt a gondolatmenetet, amely a gyártótól származik, s amely röviden úgy foglalható össze: ennek a gépnek voltaképpen még ennyi hang is sok! A hang valóban nem tartozik az alapkövetelmények közé, jelzi ezt a szűk frekvenciatartomány is, amely szintén nem tetszett egynémely inkvizítorunknak.

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,7



Ez az első olyan kín a 14-ből, amelynél komoly eltérést mutat a régi „szappandoboz” értékelők és a fekete változatot ismerők és osztályozók véleménye. Érdekességként külön is átlagoltuk a két kategóriát. Nos a régi gép mindössze 2,8-et, az új 4,2-et ért el inkvizítorainknál. Mondhatnánk, kottázni lehet a különbséget. Az az érdekes, hogy a különbség mögött semmiféle konstrukciós változtatás sincs. Mindössze nagyobb gyártási tapasztalat és jobb hangolás. Érdekessége a dolognak, hogy Lukács József és Endre nem bonyolította túl a magnó kiválasztást. Bementek az első Keravillba és megkérdezték, hogy melyik a legolcsóbb kazettás magnó. Az MK 27 – hangzott a válasz. – Nosza, akkor ehhez igazítjuk a gépet – döntöttek. Arról már sajnos nem ők tehetnek, hogy az MK 27 olyan „csodálatos” terméke a magyar iparnak, hogy ahány darab, annyiféle, s ráadásul még csak nem is szabványos a kimenőjel szintje, amiből

mindössze annyi következik, hogy hiába van valakinek drága, jó minőségű magnója, lehet, hogy még annyira sem megy vele, mint az olcsó MK 27-tel. Inkvizítoraink közt egyébként volt, aki maximálisan elégedett a kazettás tárolás, ki- és beolvasás biztonságával, mások átlagosnak mondták, megint mások a jó minőségű kazetta fontosságára hívták fel a figyelmet, csakúgy, mint más számítógépeknél. Mindenesetre úgy tűnik, hogy a szappandoboz egyértelműen rossz színvonalú be- és kiolvasását megbízható szintre emelték a gyártók.

Gépi kódú programozás – 4,7



Táblázatunkból is kitűnik, hogy ez a legmagasabb, legegyszerűsebb osztályzatsor. Átlaga is közelebb jár a tökélethez. Gépi kódú programozásban valóban lényegesen többet tud ez a gép, mint hasonló kategóriájú társai szerte a világban. Van monitor üzemmódja, amelyben lehetséges programot bevinni, kilistázni, futtatni, kazettára vinni és kazettára kivitt programot ráadásul úgy lehet beolvasni, akárha BASIC programot töltenénk be. Egyedülálló lehetőségeket nyújt a géphez vásárolható két különböző EPROM: ASSEMBLER (6500 forint), és a DEBUGGER (4500 forint). Mindezek után adódik a kérdés, hogy vajon miért nem lett színjelző a kín osztályzata? Nos, éppen az ASSEMBLER-t hiányolták néhányan, örömmel értesültek róla, hogy nyílt kapukat döngöttek. Lehet, hogy ma már ők is jelest adnának?

Megbízhatóság – 3,8



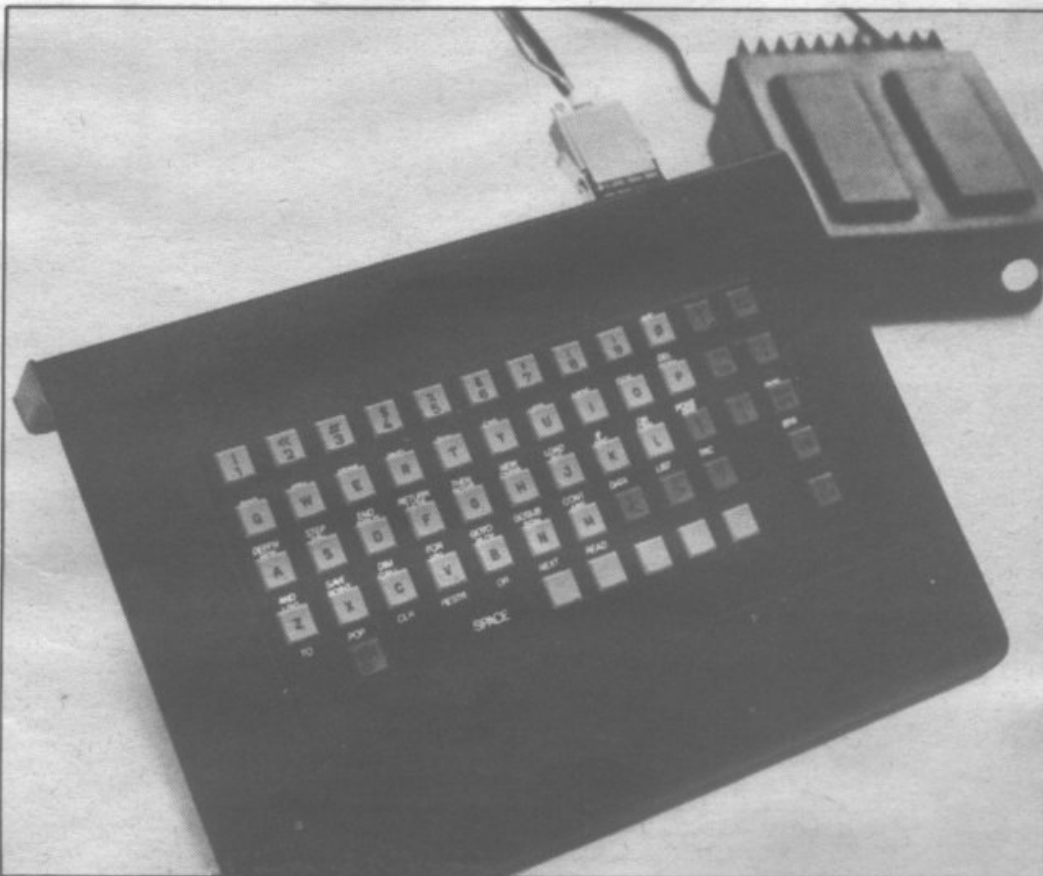
Ismét egy olyan pont, amelynél érdemes kettéválasztani a két „generációt”. A kettő közti különbség talán itt a legkülönösebb. Jó példa erre az az inkvizítorunk, aki mivel mindkét szériát ismeri, mindkettőt le is osztályozta. S míg

a régebbi számára egyszerűen 1-est adott, addig az újabbra 4-est. A két széria átlaga is ég és föld: fehér színű szappandoboz: 2,3 – fekete színű új széria: 4,6!!! Mondjuk ki tehát feketén (új) fehéren (régi), hogy az a bizonyos szappandoboz egy elhamarkodott nullszéria volt. Aminthogy Vallatásunkon a gyártó cég képviselője önkritikusan be is ismerte, ha okosan és taktikusan jártak volna el, valóban nullszériának tekintették volna, s nem pénzért, hanem próbagépként, tesztelésre adták volna ki. (Szerkesztői megjegyzésként kikívánczozik belőlünk – a gyártó ugyan nem erősítette meg –, hogy a történetek nemcsak a gyártói, menedzselési rutin hiányára vezethetők vissza, hanem a tökéreó hiányára és a pénzügyi szabályozók hibáira is.)

Billentyűk – 3,1



Az osztályzatok közül megint kilóg néhány kettés. Ismét a szappandoboz, amely éppen csak hogy nem lett 1-es. Kicsik a betűfelületek, leköptak, nem lehet érezni a betűmezők határát. A fekete gépnél sem éppen rózsás a helyzet. Bár az érintőfóliás megoldás talán tovább ennél nem is fejleszthető. Ez a tasztatúra most már nem igényel komolyabb nyomást, megbízhatóan reagál, méretei is kényelmesek, kezelhetőek, ráadásul szépen muzsikál is a gép az egyes nyomások visszajelzésére. Ezzel együtt az érintőfólia mégis csak érintőfólia marad, és valljuk meg: „normális programozó” még ha tudja is, hogy ez komoly megtakarítást jelent, s a gép árát lényegesen csökkenti, mégsem képes túlságosan magas osztályzatot adni ilyen tasztatúrával rendelkező gépnek. Ami viszont az utóbbi hónapok azon pletykáit illeti, hogy „itt a billentyűs Aircomp!” sajnos a gyártó képviselőitől megtudtuk, hogy az „itt” egyelőre túlzás. Alig néhány ilyen billentyűs gépet készítettek eddig, s beszerzési, valamint árproblémák miatt gyártása nem is várható.



Dokumentáció – 2,4



Igazság szerint ez érdekelne a legrosszabb átlagosztályzatot. Hogy egy tizeddel mégis a második helyre került (természetesen hátulról) a kínok rangsorában, az csak annak az inkvizítorunknak köszönhető, aki lévén közel a „tűzhöz,” azaz a gyártóhoz, már jól ismerte a Vallatás időpontjában is az azóta remélhetőleg valamennyi géptulajdonosnak megküldött új gépkönyvet. A többiek azonban csak a régit olvashatták, amelyről sajnos a legtöbb jó, amit elmondhatunk, egyik inkvizítorunk szavaival: „El lehet kezdeni vele dolgozni, és már ez is valami!” A gyártó képviselői elmondták, hogy bizony egy gépkönyv elkészítése, menedzselése majdnem olyan nehéz, mint gépet csinálni. Lukács Józsefnek többen nekiszegezték a kérdést, vajon miért nem írták meg ők a könyvet, mégiscsak ők ismerik legjobban a saját gépüket, Lukács József nagyon is indokoltan elhárította a kérdést, mondván a gyártó is többször próbálta őket rávenni erre, sikertelenül. Ők ugyanis úgy érzik, hogy az külön vénát kíván. Hogy az új, már tankönyvnek használható gépkönyv mennyire egyesíti ezeket az erőket, kiderül a következő hónapokban.

Editálás – 4,4



A magas osztályzatok elsősorban a javítás egyszerűségének köszönhetőek, valamint annak a nem mindennapi ténynek, hogy ez a gép monitor üzemmódban is rendelkezik FULL SCREEN EDITOR lehetőséggel, s ez bizony ebben a kategóriában szinte egyedülálló. Különösen ZX-en nevelkedett programozók ennek a gépnek is felróják, hogy nem soronként vizsgálja a szintaktikus hibákat, azaz hibás sorokat is elfogad. Sajnos nincs sortörési lehetőség sorszámtól sorszámgig, valamint hiányzik az újrasorszámozás is.

A gép programnyelve – 3,8



Vallatásunknak ezen a pontján fordult elő először és utoljára, hogy a gép jelenlévő konstruktöre, Lukács József addigi – hűvös nyugalmaát félretéve szinte elsírta magát. – Elnézve ezeket az osztályzatokat hallva – mondta, majd így folytatta: – ez az a kín, amelyre legalább 5,2-et kellett volna kapnia a gépnek. Ha valami az AIRCOMP erőssége, akkor az épp a BASIC-je. A konstruktörnek több dologban igaza volt. S ezt nem a szerkesztő mondja, így utólag, hanem az inkvizítorok mondták tizenöt perccel később. Kiderült ugyanis, hogy ők csak azt osztályozhatták, amit ismertek. Márpedig az AIRCOMP sok titkát ez ideig nem árulta el főhasználóinak. Nagyon szemléletesen úgy fogalmazott az egyik inkvizítor, hogy: „hiába tud egy autó 240 km/órát, ha az órájában csak 120 van. Ehelyett inkább írjanak bele 300 km-t, s majd megyek vele, amennyit tudok”. Azaz nem kellett volna titokban tartani a gép BASIC-jének egy sor jó tulajdonságát. Ez ismét a gépkönyv, a dokumentáció elégtelenségére vezethető vissza. Ezzel együtt néhány szellemes megoldást, finomságot felfedeztek inkvizítoraink. Valamennyien dicsérték például az IF szellemes kidolgozását, a POP utasítást vagy az ON zseniális megoldását. Amit viszont hiányoltak inkvizítoraink: a már említett TAB-on DELETE sorszámtól sorszámgig-on kívül, az INKEY, a RENUMBER, a MERGE, a VERIFY, a PRINT USING és az ON ERROR GOTO. Használhatatlannak tartják a DEFFN utasítást, s a különleges gyorsaság áráként felróják a számítások pontatlanságát is.

Tanulhatóság – 4,3



Úgy tűnik, ha a gép dokumentációja jobb lenne, s a kazettás tárolás megbízhatósága iránt semmi kétségük sem lenne a felhasználóknak,

igen jól tanulható gép lenne az AIRCOMP. (Persze, ha a nagyapám az unokám lenne...) Inkvizítoraink külön erőnyének tartották, hogy a kulcsszavak külön billentyűkről is, de beírással is bevíhetők. Nagyon nagy előnynek tartották a tanulhatóság szempontjából azt, hogy az editálás megengedi, sőt elvárja a próbálgatást. S ily módon a legjobban tanulható is.

Emberközelség – 4,3



Azon kevesek, akik hozzáfértek már ehhez a géphez, kedvelik. Egyetlen, nemcsak erre a gépre, hanem minden hazai gyártmányú számítógépre érvényes megállapítás hangzott el a vallatáson. „Mi lenne, ha egy magyar gép magyarul is tudna? Például a hibaüzeneteket az angol szöveg mellett vagy helyett magyarul is közölné?” érdekes, megkíváncsiulhat vélemény.

Szubjektív vélemény – 4,2



A magas átlagosztályzat csak alátámasztja az előző kínban írottakat. Az érintőbillentyűzet itt is ront néhány tizedet. Annak ellenére, hogy nem kifejezetten erre a célra szánta a gépet sem a konstruktör, sem a gyártó, oktatási célra is kiválóan alkalmasnak találták inkvizítoraink. Egyikük sommásan így fogalmazta meg véleményét: „Jó, hogy van ez a gép!” Amikor inkvizítoraink a Vallatás végén még egyszer szemügyre vették a teljes értékelést, némi lelkiismeretfurdalással konstataáltak, hogy talán szigorúbbak voltak a kellenél. Egyikük még azt is megjegyezte, hogy talán jobb lett volna, ha ezúttal nem is osztályozunk. Hiszen az írni, olvasni tanuló elsőöket sem osztályozzák az első félévben. Azután egy másik inkvizítor gyorsan hozzátette, lehet, hogy épp ez a megfelelő „pedagógiai fogás”, hogy tudniillik nemcsak osztályoztak, de még szigorúak is voltak, mert így tudják valamennyi felhasználó érdekében „rugdosni a gyár-

KEMÉNY ENDRE:
Kegyetlenül bosszant a periféria-, szoftverhiány

TICK JÓZSEF:
A magánfelhasználó szempontjából drága!

KIRÁLY ZOLTÁN:
Különösen jó tulajdonsága a gépnek a rendkívüli gyorsaság

FÖLDI PÉTER:
Nálam bevágódott az AIRCOMP!

FODOR JÓZSEF:
A gép oktatásra is kitűnő! Az „együtt eltöltött” idő alatt nagyon megszerettem!

BARABÁSI REZSŐ:
Az ember-gép kapcsolat szempontjából igazán ideális



KÍNPADON A AIRCOMP

tót". A tréfás megfogalmazás mögött ki nem mondott elismerés volt. Elismerése annak, hogy a gép végül is néhány lelkes ember erőfeszítéseként, „sokak támogatása ellenére” jött létre. Elismerése annak, hogy ezt a gépet a gyártók voltaképpen egy meglehetősen jól behatárolt szakterületre, a mezőgazdaság számítástechnikai ellátására „hozták tető alá”, de végül is olyan sikert értek el vele, hogy ma, már ha bírnák gyártási kapacitással, alkatrészsel, jóval szélesebb érdeklődésre tarthatnának számot. Ma még nyitott kérdés, hogy mi az AIRCOMP jövője. (A Szuper BIT-LET megjelenésekor már „csukott kérdés”. Tudniillik a gép gyártása azóta megszűnt, gyártóját fölszámolták.) Magának a gépnek mint konstrukciónak, mint számítógépnek lenne jövője, s nemcsak a mezőgazdaságban. Különösen, ha megfelelő szoftverbázis is épülne köré, s ha „megfelelő helyen” is látnának benne annyi fantáziát, mint azokon a helyeken, ahol az eddig elkészült gépek működnek!



Önvédelem

Látva az inkvizítorok lesújtó véleményét az AIRCOMP BASIC-ről, úgy gondoltam, fel kell emelnem szavamat mellette. Bár mint fejlesztő, talán nem tudok kellőképpen elfogulatlan lenni, mégis az a véleményem, ez az interpre-

ter egy nagyon jól használható darab. Azok az extra újdonságok, amelyekkel a BASIC rendelkezik, mindenképpen ezt támasztják alá. Sajnos a kínvallatás során kiderült, hogy még a rendszeres felhasználók sem eléggé ismerik ezeket. Felhasználva az újság adta nyilvánosságot, hadd járuljak hozzá én is egy-két ötlettel a gép hatékonyabb felhasználásához.

Két speciális karakter

a PRINT CHR\$(5) a CR változó „szí- nére” törli a grafikus képet (ugyanaz a CALL 7535-tel is elérhető).

A PRINT CHR\$(12) letörli az alfas képernyőt (ugyanaz SHIFT/CR-rel is elérhető, illetve az is beépíthető egy stringbe).

Kiszámított GOTO, GOSUB, CALL

Az utasítások után aritmetikai kifejezés is állhat, de ezek nem kezdődhetnek számmal. A számmal kezdődő kifejezést csak sorszámnak veszi, pl. GOTO A * 10 és nem GOTO 10 * A.

PEEK, POKE

A 8000 alatti címek nem memóriához fordulnak, hanem I/O címeket szólnak meg. Így I/O eszközök olvashatók, illetve írhatók.

PRINT AT helyett

A CURSOR POINTER HEX 4014-4015 címen van. Ahova ez mutat, ott villog majd a cursor, illetve oda ír a gép. A következő programrészlet (praktikusan szubrutin) az Y sor X pozíciójába állítja a cursort: $A = X + Y * 40 + 1$; $B = INT(A/256)$; POKE 16404, A-B * 256, B + 192

Gépi kódú tárolás – BASIC-ből

A következő gépi kódú program egy BASIC-CALL-lal meghíva kitérölja a megadott területet:

```
LD HL, #Start
LD BC, #End
LD DE, (név eleje)
CALL 5E8
RET
```

(Tehát HL-ben a kezdet, BC-ben a vég, DE pedig a név első byte-jára mutat. A név végén 22 vagy 60 (HEX) karakter áll. Ha a név nem kell, DE pl. Egy 60-ra mutasson.)

Gépi kódú program elhelyezése a BASIC-ben

Legegyszerűbb, ha a programot így kezdjük:

```
1 GOTO 10
```

```
2 "....."
```

```
10 REM IDE JÖN A PROGRAM.
```

A második sorba egy csupa space-ből álló stringet írunk be, olyan hosszú, amilyen hosszú a gépi program lesz. Monitorba átmenve 40A6-tól megtaláljuk a második sort, és a space (HEX 20) helyére belíratjuk a gépi programot. Sajnos a program így nem tartalmazhat 22 vagy 60 (HEX) byte-ot, és BASIC-be visszatérve a 2. sor nem javítható – nem is szabad rámenni a cursorral. A változó tábla kezdetére a 4018-19, a végére pedig a 401C-1D printerek mutatnak. Ha ezt a területet kitéröljük (pl. a korábban említett módon), akkor ezeket az adatokat ugyanez a program beolvashatja. Ez így lényegesen gyorsabb, mint a PRINT és az INPUT.

A programok kicsit gyorsabbak lesznek, ha:

- A sűrűn használt változókat a program elején definiáljuk (DIM-mel vagy pl. A = A-val);

- Ne használjunk számkonstansokat – ezeket valahol tegyük bele a változókba;

- A GOTO és GOSUB lehetőleg a program elején levő sorokat hívja.

Lukács József

Finomságok

Olvastam az Aircomp tesztelését. Meglepett a BASIC-re adott gyenge osztályzat. Egy éven át a „szappantartón” is programozók és – gépkönyv hiányában – magam is találtam több „finomságot” a nyelvben. Remélem, az új gépkönyvben felfedek a lehetőségeket azok számára, akiknek nincs idejük kitapasztalni ezeket. A gép – különösen BASIC-je miatt – többre hivatott a pár száz szériánál. A sok jó tulajdonság közül az egyik a stringkezelése, amit ilyen formában sem a HT-1080Z, sem a Commodore 64 nem tud. Ezek a gépek, ha pl. $A\$$ -be egy függvényt adunk be $(x^2 + 3x - 2x^5)x$ megadása után VAL(A\$)-re nem számolják ki a kifejezés értékét, így elég körülményes egy-egy függvény bevitele. Az AIRCOMP-nál egyszerűbb a dolog. Ha pl. egy egyenlet gyökeit akarjuk kiszámolni (Newton-Raphson módszer), ez egyenlet és deriváltjának bevitelét egyszerű INPUT-tal megoldhatjuk:

```
10 INPUT „AZ EGYENLET”: A$
20 INPUT „A DERIVÁLT”: B$
30 INPUT „KEZDETI X ÉRTÉK”: X
40 X = X - (VAL(A$)/(VAL(B$)))
50 IF ABS(VAL(A$)/VAL(B$)) > 1E-7 THEN GOTO 40
60 PRINT „AZ EGYIK GYÖK”: X
70 GOTO 30
```

Ez a programocská természetesen a felhasználástól függően javítható, bővíthető. (A polinom gyökeit pl. harmadfokú egyenletnél a kezdeti $X = 10000/0$; -10000 -nál megkapjuk. Célszerű a beíráskor pl. $X \pm 2$ alak helyett az $X * X$ -et használni, mert a gép negatív számokat nem tud hatványozni.)

Szerintem ez egy nagyon jól használ-

UPKAY ISTVÁN:

Kár, hogy a hazai kátrészproblémák miatt ez a gép nem futotta ki a formáját!

KOVÁCS LEVENTE:

A gép kellemesen „puha”, kellőképpen „lezser”, ugyanakkor kötött, precíz!

FÖLDI LÁSZLÓ:

A billentyűzetet kényelmetlennek és fárasztónak tartom!

NÁVAY SÁNDOR:

Napi 300 kilométereket utaztatom a gépet, de ezt is jól bírja. Megbízhatósága kiváló!



AIRCOMP 16
VALLATÁSNAK EREDMÉNYE

K I N O K	KOVÁCS LEVENTE KOZORZD. SZAKTANÁCSADÓ	SZUPKAY ISTVÁN RENDSZERSZERVEZŐ	KIRÁLY ZOLTÁN EÖVETENI HALLÓ.	TICK JÓZSEF PROGRAMOZÓ	BARABÁSI REZSŐ RENDSZERSZERVEZŐ	NAVAY SÁNDOR MEZ. ORZD. MERNOK	FODOR JÓZSEF ELEKTRONIKAI MŰSZERESZ	KEMENY ENDRE KOZEPI SKOLAI TANÁR	FOLDI PÉTER KOZEPI SKOLÁS	FOLDI LÁSZLÓ KOZEPI SKOLÁS	ATLAG
1. KIN-AR	5	5	4/5	5	4	5	5	4	3/4	3	4.2
2. KIN-PERIFERIAK	5	5	1/2	5	5	5	5	1	1	1	2.2
3. KIN-KEPERNYŐKEZELES	5	5	4/5	5	5	5	4/5	4	4	4/5	4.4
4. KIN-HANG	4	5	1	5	3/4	5	5	5	3	3	3.3
5. KIN-KAZETTAS TÁROLÁS	4	5	5	4	4	5	5	5	3/4	1	3.7
6. KIN-GEPI KÓDÚ PROGRAMOZÁS	4	5	5	5	4/5	5	5	5	5	4	4.7
7. KIN-MEGBIZHATÓSÁG	5	5	5	1	4	5	5	4	2/3	1	3.8
8. KIN-BILLENTYÜZET	3/4	3	2	1	3/4	4	5	4	2	2	3.1
9. KIN-DOKUMENTÁCIÓ	2	2	2	5	2	5	5	1	3	3	2.4
10. KIN-EDITÁLÁS	4/5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4.4
11. KIN-A GEP PROGRAMNYELVE	3/4	4	4	3*	4	1	3/4	4	4/5	4	3.8
12. KIN-TANULHATÓSÁG	3/4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4.3
13. KIN-EMBERKÖZELSEG	4/5	4	3/4	4	5	5	5	4	4	4	4.3
+ 1 KIN-SZUBJEKTIV VELEMENY	5	4	4	4	4/5	5	4/5	3/4	4	3/4	4.2
ATLAG	4.0	3.5	3.3	3.9	4.0	4.8	4.8	3.4	3.4	3.3	3.8

ható interpreter, többet érdemel a gép. Ennyit az AIRCOMP védelmében. Ha van rá lehetőség, szívesen részt vennék a PRIMO tesztelésében. Remélem, az a gép is sok kellemes meglepetést tartogat.

Kovács Barna
egyetemi hallgató, Szeged

Mit tud Ön az ON-RÓL

Az AIRCOMP-16 BASIC-jének egyik legzseniálisabb „húzósa”: az ON UTASÍTÁS.

Az ON utasítás általában minden BASIC-ben megtalálható, a következő formában:

ON kifejezés GOTO 1. sorszám, 2. sorszám...

Ezt a gép úgy hajtja végre, hogy kiszámítja a kifejezés értékét, s ha van a GOTO után annyiadik sorszám, amennyi a kifejezés értékének egész része, akkor a sorszám által meghatározott sorra ugrik, különben a futás a következő soron folytatódik, GOTO helyett GOSUB is írható.

Az AIRCOMP-16 BASIC ON utasítása viszont a következő alakú:

ON kifejezés '1. utasításcsoport, '2. utasításcsoport, '...

ahol az utasításcsoportok állhatnak egy vagy több – kettősponttal elválasztott – utasításból. A hatás annyiban különbözik az előzőekben tárgyaltaktól, hogy a gép megkeresi az annyiadik aposztrófot, amennyi a kifejezés értékének egész része (ha nincs ennnyedik aposztróf, akkor a következő sorra megy), s ettől kezdve hajtja végre az utasításokat, amíg egy következő aposztrófot vagy sorvéget nem talál. Erre még bárki azt mondhatná, hogy jó, jó, de akkor itt a hagyományos ON utasítást:

ON kifejezés 'GOTO 1. sorszám 'GOTO 2. sorszám 'GOTO 3. sorszám '...
alakban kell írni? A válasz, hogy NEM! Ugyanis, ha az aposztrófok között mindenhol ugyanaz az értékadástól eltérő utasítás szerepelne, akkor ezt elég egyszer leírni az első aposztróf elé, tehát példánkban így:

ON kifejezés GOTO '1. sorszám
'2. sorszám '3. sorszám'...

Lássunk most néhány példát az ON utasítás használatára:

1. A programban van 2 kapcsoló K és L, melyek értéke 0 vagy 1. Egy megfelelő helyen a négyféle kapcsolóállástól ($K=0, L=0$; $K=0, L=1$; $K=1, L=0$; $K=1, L=1$) függően négy különböző dolgot akartunk csinálni. Ezt a következőképpen tehetjük meg (persze az aposztrófok közé azokat az utasításokat kell írni, amiket az egyes esetekben végre akarunk hajtani).

```
100 ON 2*(K+1)-L*A=1: PRINT "L VAN BEKAPCSOLVA,";A=0: PRINT "MINDKET K
APCSOLO KI VAN KAPCSOLVA,";A=1: PRINT "MINDKET KAPCSOLO BE VAN KAPCSO
LVA,";A=10: PRINT "K VAN BEKAPCSOLVA,";
110 PRINT "IGY A ERTEKE:";A
```

2. Egy játékprogram elejét sokszor így lehet szépen megírni:

```
20 INPUT "A VERSENYZOK SZAMA (1-6)? ";N
30 FOR I=1 TO N
40 ON I PRINT "AZ ELSO";"A MASODIK";"A HARMADIK";"A NEGYEDIK";"AZ
OTODIK";"A HATODIK";
50 INPUT "VERSENYZO NEVE: ";M$(I)
60 NEXT I
```

3. Nagyon jól ki lehet használni azt is, hogy a logikai műveletek (pl. az összehasonlítások, AND, OR) értéke 1 (igaz), vagy 0 (hamis). Tegyük fel, hogy egy játék végén P őrzi azt, hogy a játékosnak hányadik próbálkozásra sikerült valamit kitalálni. P értékétől függően meg akarjuk dicsérni vagy el akarjuk marasztalni. Ezt így tehetjük meg:

```
500 ON (P<11)+(P<13)+(P<17)+1 PRINT "ABSZOLUT NEM MEGY NEKED EZ A JATE
K, INKABB PROBALJ KI EGY MASIKAT!" "NEM REHEKELTEL TULSAGOSAN!" "EGESZ
JO, DE MEG LEHET JAVITANI!" "GRATULALOK, KIVALO A TELJESITHENYED!"
```

4. Szeretnénk készíteni egy rajzolóprogramot, aminek a következő dolgokat kell tudnia:

Először a képernyő közepén megjelenik egy pont. A pont az I, J, K, M billentyűk hatására mozogjon felfelé, balra, jobbra, ill. lefelé, és húzzon maga után vonalat. Persze vigyázni kell arra, hogy ne menjen ki a képernyőről, hiszen akkor hibajelzést kapnánk. Egy ilyen program a következő (a 10-es sor a képernyő grafikusra váltását és törlését, a 20-as sor a billentyűzet figyelését végzi):

```
10 CR=0:GL=200: PRINT CHR$(5):CR=1
15 X=160:Y=100
18 PLOT X,Y
20 A=USR(A): IF A<73 OR A>77 THEN GOTO 20
30 ON A-72:Y=Y-(Y/8)*X=X-(X/8)*X=X+(X/319): GOTO 20:Y=Y+(Y/199)
40 GOTO 10
```

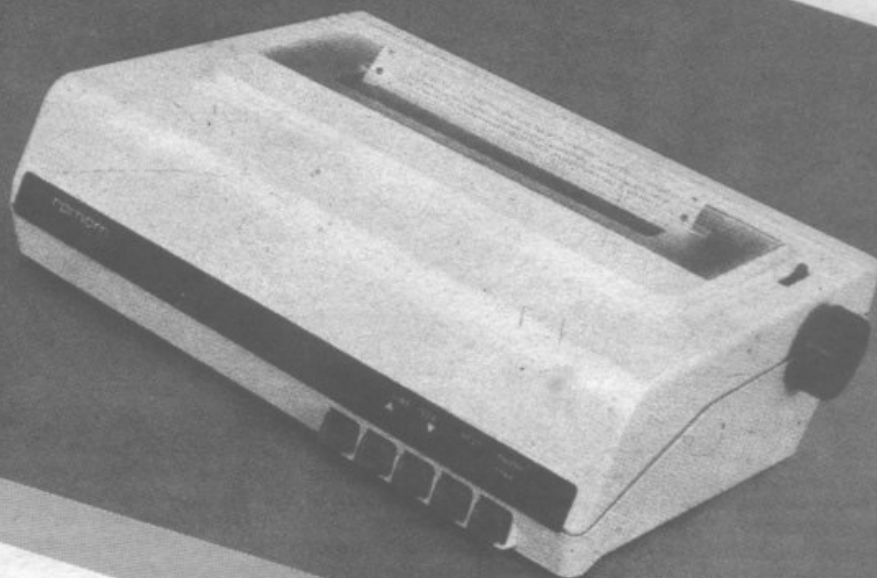
5. Végül még egy példa konkrét utasítások nélkül. Van egy 10 utasításból álló sorozatunk, melyet 6-szor kell egymás után végrehajtani úgy, hogy az 1-3. és 8-10. utasítások mind a 6 esetben megegyeznek, de az 5., 6. és 7. utasítások eltérőek. Ezt a következő szerkesztőprogrammal lehet megvalósítani:

```
10 FOR I=1 TO 6
20 utasitas-1
30 utasitas-2
40 utasitas-3
50 utasitas-4
60 ON I:ut.5/1:ut.6/1:ut.7/1:ut.5/2:ut.6/2:ut.7/2:ut.5/3:ut.6/3:ut.7/3
ut.5/4:ut.6/4:ut.7/4:ut.5/5:ut.6/5:ut.7/5:ut.5/6:ut.6/6:ut.7/6
70 utasitas-8
80 utasitas-9
90 utasitas-10
100 NEXT I
```

Aki ezek után a példák után még kételkedik az AIRCOMP-16 BASIC ON utasításának hatalmas előnyeiben, az próbálja megírni valamelyik másik BASIC-ben a 2., 3. és 4. programot.

Király Zoltán

ROMOM K 6311 MÁTRIXNYOMTATÓ



**SZÉP KIVITEL
ALACSONY ZAJSZINT
TISZTA NYOMTATÁSI KÉP!**

ILLESZTÉSI LEHETŐSÉG COMMODORE 64 ÉS HT 1080Z
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPHEZ!

ALKALMAZÁSI TERÜLETEK:

- PROFESSZIONÁLIS NYOMTATÁS
- KISSZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREK
- MÉRÉSADATGYŰJTŐ RENDSZEREK
- TERMINÁLOK KIMENETI NYOMTATÓJA.

GYÁRTJA:

MAGYAR OPTIKAI MŰVEK BP. XII., CSÖRSZ U. 35.

FORGALMAZZA:

MIGÉRT SZÁMÍTÁSTECHNIKAI OSZTÁLY
BP. VI., NÉPKÖZTÁRSASÁG U. 2. II. EM.
TEL.: 323-332

MEGTEKINTHETŐ ÉS MEGVÁSÁROLHATÓ:

MIGÉRT 4. SZAKÜZLET
Bp. VIII., RÁKÓCZI ÚT 57/A.
TEL.: 143-471





Jött... jött: a Primo. Az 1984-es év tavaszán tartott sajtótájékoztatón beígérték – nem igazán hittünk benne. A „jólértesültek” már szeptemberben jól értesülve ingatták a fejüket – hát ebből sem lett semmi, pedig közben a gyártó cég, a MICROKEY KFT csendben, majdnem titokban elkezdte az előrendelések kielégítését. És meglepő gyorsasággal három hónap alatt le szállítottak közel 2000 darabot.

GYÁRI ADATOK

Három kivitelben, különböző memóriamérettel gyártják a gépet:

32 kbyte 16 100 Ft

48 kbyte 20 500 Ft

64 kbyte 23 900 Ft

Méret: 45x260x310 mm

Súly: 800 gramm (tápegység nélkül)

Az alapgéphez normál kazettás magnetofon és fekete-fehér televízió csatlakoztatható, egyéb perifériák még nincsenek.

KÍNRENDSZER

A vállalatson a gyártó cég képviselői is részt vettek. Természetesen nem pontozták, viszont néhány információval a vállalat szempontjait befolyásolták. Így végül is inkvizítoraink úgy döntöttek, hogy a szokásos kínrendszert alkalmazzák, egyetlen kivétel, hogy a perifériákat nem pontozzuk, mivelhogy nincs mit pontozni. Kiindulásnak az inkvizítorok is elfogadták a gyártók által megfogalmazott célokat: azt, hogy a konstrukció olcsó legyen, szocialista gyártmányú alkatrészekből épüljön fel, és tartalmazza a jövőbeli bővítés lehetőségét.

Ár – 4,1



Nagy öröm, hogy egy magyar gyártmányú gép a hazai meglehetősen kusza árviszonyok között ilyen magas osztályzatot ért el. Általános vélemény az, hogy elfogadható az ár, hát persze jobb lenne, ha még olcsóbb lenne, de úgy tűnik, hogy hazai alkatrész-, munkaerő- és piaci viszonyok között ez már irreális. A gép ezen az áron megvásárolható, cégeknek, iskoláknak és megszállottaknak megéri – de még mindig nem az a gép, ami a háztartásokban tömegesen elterjedhet. Az azonban mindenképpen dicséretes, hogy megszületett az első hazai számítógép, ami a polcra vásárolható, tehát nem kell előre fél évre megrendelni, hanem lényegében készpénzért azonnal kapható. Inkvizítoraink megjegyezték, hogy a gép árához képest a tápegység egy kissé drága – 4600 forint.

Képernyőkezelés – 4,3



Sőt! Néhány olyan dolgot is, amit kevés más berendezés tud. Feltétlen öröm, hogy a gép karakterkészlete a magyar abc majd valamennyi betűjét tartalmazza, amit ma, 1985-ben még a Képűtség sem tud. Kétségtelen, hogy egyszerűbb mentetetőzni, mint új

karaktereket definiálni. Még két érdekesség, amit külföldi gyártmányú személyi számítógépek sem tudnak általában: a függőleges írás – ami koordinátarendszerek feliratánál igen hasznos lehet, valamint az alsó indexbe írható bármilyen karakter, ami kémiai képletek írásánál szinte elengedhetetlen. Szőrösebb szívű inkvizítoraink megjegyezték, hogy ez mind igaz, de azért ma már a világszínvonalat a színes képernyő jelenti! És van egy-két olyan funkció, amit már kitaláltak, igaz, hogy a Commodore sem tudja, de azért a Primónak illene (pl. DRAW, FLASH)! Hát, igen...

Hang – 3,6



A gépben levő egyetlen hanggenerátor, van akinek megfelel és elegendő, mások viszont kevésnek tartják. A programozás is ellentmondásos, egyes inkvizítorainknak egyszerű, mások bonyolultnak tartják. Feltétlen hiányosság viszont, hogy a hangerőt nem lehet szabályozni. A konstruktőrök elárulták, hogy a hangot eredetileg ki akarták hagyni a gépből, elsősorban azért került bele, hogy a billentyűzetet támogassa, jelezze a karakterek bevitelét. A magyarázat elfogadható, bár ettől nincs jobb hangja a gépnek.

Kazettás tárolás – 3,9



Az osztályzat nem rossz, különösen, ha azt is figyelembe vesszük, hogy hányféle, mennyire különböző kazettás magnetofonnal használják a

gépeket. Általában inkvizítoraink úgy tapasztalták, hogy kényes a magnetofonra, de ha egyszer egy gépet egy magnóval összeköttetett, akkor utána már igen ritka a hiba. Előnyös és jól használható funkció, hogy egyetlen parancsra kiment a magnetofonra a képernyő tartalmát, és hasznos, hogy beolvasás közben hibajelzést is ad. Ettől ugyan nem jobb a beolvasás, de legalább lehet tudni, hogy hol van a hiba. Már a bővíthetőségre gondolva a gép bizonyos file-kezelési funkciókat is képes ellátni.

Gépi kódú programozás – 3,2

Nem valami fényes osztályzat, de meg is van az oka. A gépben nincs monitor, a programozás pedig egy kissé nehézkes. Egyelőre hiányzik a megfelelő dokumentáció is ahhoz, hogy kényelmesen lehessen dolgozni vele.

Megbízhatóság – 3,9

Általában megbízhatónak tartották inkvizítoraink a gépet, kisebb hibáktól eltekintve. Amit tapasztaltak, az nem általános hiba, hanem mindenütt más: az általános iskolai nyaggtatás persze jobban megviseli a berendezéseket, mint egy otthoni, kíméletes kezelés. Egyik inkvizítorunk – talán kissé túlzóan úgy fogalmazott, hogy nincs is benne semmi, ami elromolhat! A gyártók ezt úgy módosították, hogy iparunk mai viszonyai mellett nincs is olyan, ami nem romolhat el! Dicséretes viszont az, hogy elsősorban információszerezés miatt a gyártó cég a kezdeti időszakban nem javítja a készülékeket, hanem minden elromlottat kicserél. Ehhez azonban az a kényelmetlenség is hozzátartozik, hogy – esetleg csak a tápegység hibája miatt – az egész gépet kell visszavinni, csomagolással együtt.

Billentyűzet – 3,7

Minden olyan kisszámítógépnél, ahol nem professzionális típusú billentyűzetet használnak fel (pl. Commodore) ez az egyik legfontosabb kérdés. A konstruktőrök szeretnének valamilyen olcsó megoldást találni, ezért igen sokat bűvészkednek, végül megszületik a klaviatúra, ami ugyan olcsó, talán még jó is, de senkinek sem tetszik, mert nem olyan, mint a profi gépeké. A Primo – nyilvánvalóan anyagi okokból – nem profi billentyűzettel készül. Ellentétben azonban a Sinclair gépekkel, nem is fóliaérintkezős, amely mozgó alkatrészeket tartalmaz, tehát előbb-utóbb biztosan elromlik. A Primo kapacitív érzékelő billentyűkkel rendelkezik, ami sokak szerint a legjobb, strapabíró, klímaálló, jó konstrukció. A hibák többsége a helytelenül beállított érzékenységből adódik. A gyártók mérései szerint a beállítás két véghelyezete a következő: érzéketlen beállításnál egy elefánt sem tud rajta dolgozni, ellenkező esetben viszont kézrátétel nélkül, egyszerű „szemmelveréssel” is beindul a gép, magától. A két véglet között viszont megtalálható lenne a megfelelő, amit a gyárban be is tudnának állítani. A kérdésre, hogy akkor miért nem állítják be, rövid volt a válasz: – Azért, mert az üzemben nem japánok dolgoznak! Mindezek ellenére az általános vélemény az volt, hogy bár kezdetben szinte mindenki idegenkedett tőle, többen megkedvelték, különösen mert megfelelően nagy méretűek a billentyűk.

Dokumentáció – 2,9

Valaki azt írta, nem is érdemes beszélni róla, és az osztályzat egyértelműen tükrözi: lehet, hogy gépet már tudunk gyártani, de dokumentációt még biztosan nem. Sok minden nincs benne, ezek egy részét szándékosan nem publikálták a készítő, más része egyszerűen kimaradt. Hiányzik a védett kulcsszavak jegyzéke, a BASIC utasításkészlet jegyzéke, ráadásul, ami benne van, azt is többen írták, így stílusában is „változatos”. A géphez kapott demonstrációs kazetta értelmes dolog, de jó gépkönyv nélkül ez is kevés. A géphez tartozó dokumentáció helyzetén ugyan nem javít, de feltétlenül hasznos lesz, hogy beindulnak a Primo-füzetek, amelyben a gyártók valamennyi titkukat fel fogják tárni, sőt, mások ötleteit is várják és közléteszik.

Editálás – 4,0

Erősen megoszlottak a vélemények ebben a témában. A gép nem rendelkezik teljes képernyőre való javítási lehetőséggel (fullscreen editor). Így néhányan eleve gyengének tartják, akik ehhez szoktak hozzá. Mások viszont a meglevő soronkénti javítási lehetőséget egyszerűnek, könnyen kezelhetőnek tartják. Belátskor a gép nem végez szintaktikai elemzést, így a hibák futtatás során jönnek elő, akkor viszont – hiba esetén – a gép automatikusan editor üzemmódba kapcsol, kiírva a hibás sort. Egyöntetű vélemény volt, hogy hiányzik a RENUMBER és a MERGE.

A gép programnyelve – 4,1

Van, aki a világ legjobbjának tartja! Van, aki gyengébbnek, de abban szinte mindenki egyetértett, hogy jól szervezett, jól felépített nyelv, amelyből szinte semmi sem hiányzik, ami nélkülözhetetlen lenne. Számunkra is őszinte öröm, hogy magyar tervezésű BASIC-ről írt lehetünk.

Tanulhatóság – 4,3

Igen jó osztályzat, ami azt jelenti, hogy a gép könnyen elsajátítható, egyszerűen kezelhető. Valaki úgy fogalmazott, hogy néhány óra alatt még a szakember is megtanulja!

Emberközelség – 4,0

Bár az osztályzat nem rossz, úgy érezzük, hogy ennél jobb is lehetne. Ebben a kínban általában azt igyekszünk osztályozni, hogy a gép mennyire kínálja a lehetőségeket, a kényelmes megvalósítási módszereket. A Primo tartalmaz ilyen lehetőségeket, azonban ezek nagy része még nincs publikálva, a felhasználónak kell rájönni. Vallatásunkon is érte meglepetés a konstruktőröket: egyik inkvizítorunk bemutatta, hogy a gép rövidített módon is elfogadja a Basic kulcsszavakat, csak tudni kell, hogy mit gépeljenek be. A konstruktőrök nem tudták.



PRIMO

VALLATÁSNAK EREDMÉNYE
1985. JANUÁR 5.

	CZIFRA ZOLTÁN GIMNAZIUMI TANULO	DR. SZEKELY JENŐ FOISK. TANAR	GELLÉRI PÉTER ALT. ISK. TANULO	GARADI JÁNOS MATEMATIKUS	BOGLÁR GYULA QUARZ OMK. TAG	KHIN LÁSZLO FOISK. HALLGATO	BRANYI LÁSZLO FOISK. HALLGATO	AMTMANN TAMÁS SZERVEZO	AMTMANN ÁRPÁD VILL. MERNOK	
K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ÁTLAG
1. KIN: AR	4	4	3/4	4/5	5	4/5	3/4	4	4	4.1
2. KIN: KEPERNYŐKEZELES	4	4/5	5	5	4/5	4	3/4	4	4	4.3
3. KIN: HANG	3	-	3	4	2/3	4	3	5	4	3.6
4. KIN: KAZETTAS TÁROLÁS	3/4	-	4	4	5	3/4	3	4/5	4	3.9
5. KIN: GEPI KÓDÚ PROGRAMOZÁS	3	4	3	-	3/4	-	2/3	-	3	3.2
6. KIN: MEGBIZHATÓSÁG	4	4	4	3/4	5	3/4	3/4	4	4	3.9
7. KIN: BILLENTYÜZET	3	4	2/3	4	5	3/4	3	4	4	3.7
8. KIN: DOKUMENTÁCIÓ	3/4	4	3	3/4	3/4	3/4	2/3	1	2	2.9
9. KIN: EDITÁLÁS	5	4	5	4/5	4/5	4	3	3	3	4.0
10. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4	4/5	4/5	5	5	4/5	2	3/4	4	4.1
11. KIN: TANULHATÓSÁG	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4.3
12. KIN: EMBERKÖZELÉS	3/4	4/5	4	4/5	4/5	4/5	3/4	4	3	4.0
+ 1. KIN: SZUBJEKTIV VELEMÉNY	4	4	4	4/5	5	4	3	4	3/4	4.0
ÁTLAG	3.7	4.2	3.8	4.3	4.5	4.0	3.0	3.7	3.6	3.9

Szubjektív vélemény – 4,0



Az osztályzat sok magyar-
rázatot nem kíván, in-
kább csak azt érdemes
megemlíteni, hogy a né-
gyesre az ember haj-
lamos azt gondolni, hogy
nem ötös, tehát rossz. Néha eszünkbe kell
hogy jusson az is, hogy nem hármas.
Eddig tartott a Vallatás, ami ezután következik,
az inkább a szerénytelen jóslat műfajába tar-
tozik. Szerkesztőségünk nem kíván reklámot
csinálni, netán döntőbíróként szereplni a
Spectrum- és a Commodore-hívők vitájában.
Sőt! Most azonban mégis úgy érezzük, hogy
a Primo megjelölése többet jelent annál, hogy
még egy számítógéptípus kapható az ország-
ban. Többet jelent – ha nem lenne annyira
semmitmondó a kifejezés, akkor úgy fogal-
maznánk: mérföldkő. Így inkább azt mondjuk:
valaminek a kezdete lehet, itthon elnyerheti
azt a szerepet, amit a Commodore vagy
a Spectrum kapott a fejlett országokban.
Megvan a lehetősége arra, hogy tömegesen
elterjedve egy személyiszámítógép-kultúra
alapjait jelentse, hogy már ne azon vitakoz-
zunk, hogy honnan és hogyan szerzünk gépet,
hanem azon, hogy mire is lehet használni!
És ez mindenképpen nagy lépés.

HOZZÁSZÓLÁS

Felfokozott várakozással vettem a ke-
zembe az Ötlet 4. évf. 5. számát, és
mindjárt a BIT-LET-hez lapoztam... És
valóban... végre... Primó-vallató. Szinte
faltam a betűket. A vallató végére érve
kihúztam magam, és mellem dagadt a
büszkeségem. Igen, eddig csak sejtethet-
tem, de most már biztos lehetek benne,
hogy az „aki” itt fekszik előttem az
asztalon – a PRIMÓ(TIV), merthogy így
hívom – a világon jelenleg forgalomban
levő gépek élcsoportjába tartozik! Az
éles szemű szerkesztő ezek után rögtön
konstatálhatja, hogy egy PRIMÓ-tulaj-
donos esete forog fenn. Nincs mit ta-
gadni, bevallom, valóban a birtokomban
van egy PRIMÓ A-32-es „PERSONAL
COMPUTER”. Mivel 1984 novemberé-
ben vásároltam a gépet, állíthatom,
hogy az első között voltam, aki meg-
előlegezte a bizalmat egy teljesen ismer-

retlen, külsőleg abszolút visszataszító,
korszerűtlen (fekete-fehér) – halmaz-
tilag – magyar gyártmányú gépnek.
Ami igaz, az igaz, nem én jegyeztem elő
a gépet, de ismerősöm, aki előjegyez-
tettem, elállt a vásárlástól. Tudj isten, ta-
lán időközben meglátott egy számító-
gépet, amit nem itthon készítettek. En
ennek ellenére úgy döntöttem, lesz ami
lesz, ennyi pénzért megveszem a PRI-
MO-t.

Nosza menjünk, mondtam magamnak és
az öcsémnek (ő egyszer már próbált is
egy gépet a BNV-n), no meg a közben
összejött 11 500 Ft-nak. Vittünk ma-
gunkkal egy papírt is, amelyen ismerő-
söm lemondott a vásárlási jogáról és a
tápegységről.

Megérkeztünk Elektromodulékhoz a Já-
szai Mari térre. Egy hölgy fogadott.
Udvariasan és fáradhatatlanul válaszolt
– utólag már be kell látnom – együgyű
kérdéseinkre. Gondolom, hogy lesírt
rólunk a hozzá nem értés, ezért a hölgy
adott néhány – a Primó-t reklámozó –
szórólapot, és azt mondta, ha kedvünk
van, próbáljunk meg összebarátkozni
a helyiség egyik asztalára kitett géppel.
Kaptunk egy tájékoztatót is, amiből
már azt is megtudhattuk, hogy tápegy-
ség nélküli vásárlás esetén a gépre nincs
garancia. Úgy voltunk vele, hogy rá-
húzzunk a tizenkilencre, és megvesszük
a gépet garancia és tápegység nélkül,
mert úgy gondoltuk, hogy otthon egy
óra megfeszített munkával összeüztünk
egy olyan tápegységet, mint a PSA 01.
Utunk ismét a kedves és szolgálatkész
hölgyhöz vezetett, és közöltük vásár-
lási szándékunkat. Közben a pultról az
öcsém kezébe került a PRIMÓ felhasz-
nálói viccgyűjteménye. Míg én a vá-
sárlási adminisztratív részét intéztem,
öcsém a már említett viccgyűjteményt
böngészte, amit a gyártó számunkra
ismeretlen okból „FELHASZNÁLÓI KÉ-
ZIKÖNYV”-nek gúnyol. Egyszer csak
felkiáltott: „ÁLLJ!” Mi történt, kér-
deztük a hölgygel szinte egyszerre. Az a
gyanúm – így az öcsém –, hogy a gép
képmódulátora a tápegységbe van sze-
relve, és hiába is táplálánk a gépet a
legszebb egyenárammal, ami csak szü-

résileg és stabilizációilag elképzelhető,
akkor sem fog működni, mert nem tud-
juk a tv-re kötni. Onnan, ahol én álltam,
szintén hasonlóan nézett ki a dolog.
Sokáig nem is vergődünk kétségek kö-
zött, mert a hölgy biztosított róla, hogy
öcsém gyanúját bátran tényként kezel-
hetjük. Nem észleltem tovább, inkább
rövidíték: Hölgy: papírokat megírt; mi:
gépet megleltünk (kiválaszt); hölgy:
számlát kézbe nyom, mi: 16 100 Ft-tal
könnyebbek, gép hön alá, köszönés,
hölgy: visszaköszön!!
Otthon: én kávét főzök, az öcsém össze-
állítja a „konfigurációt”. Az öcsém fel-
kiált. En rosszat sejtetek. Nemhiába.
Gyártókámék újabb meglepetése: a
modulátor nincs a tápegységben. A gép-
ben van!

BOGLÁR GYULA:
„Ebben
a kategóriában
ez a legjobb
BASIC!”

GELLÉRI PÉTER:
„Elég megbízhat-
os, de néha
a hajamat téptem
mert a gép
egyszerűen
nem hozott be
programokat
még a
DEMO kazettáról
sem!”



Két nap múlva – egy program beírása közben – tápegység el. Villany be, de ki egy darab se. Reszkető kézzel töröm fel a sarkon levő festékszárat. Garancia el. Meglepve tapasztaljuk, hogy kitokozás után, egy fikarcnyi nem sok, de annyi aranyrúd sem hullik ki belőle. Őszintén szólva az ára után legalább egyre számítottunk. Ilyen kevés semmit ekkora dobozba rakni! A konstruktőrök újabb furfangja: primer oldali biztosíték házilag cseréje csak a garancia elvesztésének testén keresztül. Szellemes. Biztosítékcseréje után azóta is kifogástalanul működik. Mellékszolgáltatásként vizet melegít, tojáást süt és főti a lakást. Hangsúlyozni kívánom, hogy nem túlbiztosítás miatt. A kicserélt biztosíték értéke azonos az eredetivel. Itt visszakanyarodok a BIT-LET-beli PRIMO-vallatóhoz, hiszen az előzőeket csak bevezetőnek szántam. Talán az eddigiekből is kiderült, hogy nem mindenben csatlakozom a PRIMO-t vallató inkvizitorokhoz.

1. kin: ár. A gép árát megfelelőnek tartom, de csak a 16 K-ét. A 32, 48 K-s gépek ára – nekem úgy tűnik – nem áll arányban a többletmunka és többlet-alkatrész árával. Most jön eddigi vesszőparipám, a tápegység. Inkvizitoraik (szemérmesen) úgy fogalmaztak, hogy „a gép árához képest a tápegység egy kissé drága”. Én úgy gondolom, hogy nemcsak hogy kissé, de még csak nem is szemérmetlenül, hanem felháborítóan drágán! Gondoljuk csak el, egy Junoszy televízió ára 3370 Ft. Egy BRG magnó 2900 Ft. A táp 4600 Ft-os ára a szabadrablás kategóriájába tartozik, és népi ellenőr után kiált! Többek szerint ha ennek az árának a negyed részéből egy kezdő amatőr nem épít legalább kettő jobbat, dobja el a pákját! Végül van még egy problémám. Amikor benne volt a modulátor, 4600 Ft volt az ára. Az enyémben már nincs, mégis ennyi... Lehet, hogy ez korábban a gyártó ajándéka volt, mert akkor én kérek még egyet.

2. kin: képernyőkezelés. A szőrösebb szívű inkvizitoraiknak üzenem, hogy ennyi pénzért örüljenek, hogy a fekete mellett még a fehéret is tudja. Bár a világszínvonal és a jövő valóban a színes. Egyébként teljesen egyetértek velük.

3. kin: hang. Az nulla. Ennél még az is jobb lett volna, ha a konstruktőrök ragaszkodnak az eredeti elképzelésükhöz és kihagyják, mert akkor legalább nem volna az embernek az az érzése, hogy van. Szerintem egy ilyen színvonalú gépnél első a grafika és rögtön utána a hang. Gondolom a tervezők sem gondolták komolyan, hogy ezt a gépet tudós emberek tudományos munkára fogják használni. Ez a gép jelenleg ilyen célra a jó perifériák és megfelelő tasztatúra hiányában alkalmatlan. Jelenleg a gép leginkább hobbi célokra, főleg játékokra alkalmas, ahol egy jó hanggenerátor a gép egyik legfontosabb eleme.

4. kin: kazettás tárolás. Én, kérem, próbáltam „szoktatni” mindenféle magnóhoz (9-féle van itthon). A fene a gusz-tusát, csak a 14 000 Ft-os JVC kell neki. Az viszont igaz, hogy ezzel a hifi sztereó deck-kel „összeszoktak”. Viszont az is igaz, hogy ha ez nem lenne, akkor bajban lennék, mert kisebb kaliberű magnókról 10-ből 8-szor hibásan jön be a program még a DEMO kazettáról is! Aprópó, DEMO kazettával a kazettának csak az egyik oldaláról lehet hibátlanul betölteni, s hogy melyikről, azt csak a gyakorlatból lehet megtudni, mert erre vonatkozó utasítás sehol sincs. A jó oldala is olyan, hogy amikor bekapcsol-tam a JVC-t, a kivezérlelő jelző mű-szerek „kifeküdtek” a +6 dB-nél, és szerintem még tudnának menni egy kört, ha a határoló engedné. Ahogy el-néztem a szalagot, egyszerű LH szalag van a kazettába töltve. Ilyen kivezérlelő láttán csoda, hogy a PRIMO megbirkó-zik a torz jelekkel.

5. kin: gépi kódú programozás. Ehhez semmit nem tudok hozzászólni, mert örülök, ha BASIC-ben megértjük egy-

mást a PRIMI-vel. Egy hozzáértő viszont azt mondta, hogy memóriatérkép nél-kül félkarú óriás a gép.

6. kin: megbízhatóság. Erre csak azt tudom mondani, hogy ha azt kibírta, amit az első napokban éjt nappallá téve elkövettünk rajta, akkor olyan, mint a selyemhernyó – bírja a gyűrődést.

7. kin: „billentyűzet”. Tartok tőle, hogy nem is beszélhetünk billentyűzet-ről, hiszen billentyűnek nyoma sincs a gépen, kivéve az egy RESET gombot, ami szintén roppant szellemesen a gép hátuljára került. (Csodálom, hogy a gép alja elkerülte a tervezők figyelmét.) Beszélhetünk azonban tappantyúatról, masszírozantyúatról és idegbajról, amit kapni lehet tőle! Én igazán irigylem azokat az inkvizitorokat, akik ezt a masszírozmányt „megkedvelték”. Ne-kem ez három hónap alatt még nem si-került. Attól tartok, hogy ezek az inkvi-zitorok rövid idő alatt megkedvelnék a keserű cukrot, a fokhagymás nápolyit és talán a mákos pacalt is. Mondom, nekem nem megy a megkedvelés, pedig egy egyszerű megoldással elértem, hogy az eredeti érzékenység kb. tíz-szeresére nőtt, annak veszélye nélkül, hogy a gép „szemmelveréssel” beindul-na. Azt is megfigyeltem – bár lehetséges, hogy megfigyelésem minden tudomá-nyos alapot nélkülöz –, hogy a három gyermekem közül a legkisebb (8 éves) tudja a legkevésbé aktivizálni a tappan-tyúkat. Ezt arra vezetem vissza, hogy ő rendelkezik a legkisebb testfelülettel (kapacitással??). Erről viszont az jut eszembe, ha a fenti megfigyelésem és következtetésem igaz, valamint igaz az is, hogy ezt a gépet akarják elterjeszteni az általános iskolákban, bizony könnyen meglehet, hogy egy teljes generációval megutáltatják egy életre a számító-gépet. Tudniillik nincs annál lehan-golóbb, mint amikor egy ügyességi játék során a gyerek biztos benne, hogy a megfelelő gombot a megfelelő időben nyomta le és a gép mégsem reagál. Mit mondjak neki ilyenkor azok után, hogy

BRÁNYI LÁSZLÓ:

„A Spectrum kicsivel drágább, de sokkal többet tud, iskolának viszont olcsó!”

KIN LÁSZLÓ:

„...főleg a külső megjelenéssel nem lopja magát kifejezetten az ember szívébe!”

CZIFRA ZOLTÁN:

„Szinte semmi sem hiányzik a BASIC-ből, ami egy komolyabb gépnek kell, de néhány funkció, például a hang, programozása lehetne egyszerűbb!”

DR. SZÉKELY JENŐ:

„...általános iskolások 5 perc alatt működőképes programot írtak, futtattak rajta, lényegében segítség nélkül!”

AMTMANN ÁRPÁD:

„Bírja a 72 órás kikapcsolás nélküli üzemet!”

AMTMANN TAMÁS:

„A gyártásra jobban oda kell figyelni!”

GARÁDI JÁNOS:

„A hétköznapi emberek számára egy kicsit bővebb és érthetőbb leírásra lenne szükség!”



fél órával azelőtt még arról beszéltem neki, hogy a számítógép azért nagy-szerű, mert szinte mindent meg lehet csinálni vele, és mivel csak a tudást nézi, roppant igazságos is. Mondjam talán azt, hogy meg kell várnunk, amíg japán vendégmunkások érkeznek hazánkba? Tartok tőle, hogy az az ember, aki ezt a japánokkal kapcsolatos ki-jelentést tette, igazán zaklatott lenne, ha mondjuk én 1 szárú nadrágot varrnék neki, pusztán azért, mert én sem vagyok japán.

8. kin: dokumentáció. Ha teszem azt, vennék egy lábhaftású habverőt, az biztos, hogy komolyabb dokumentációt kapnék hozzá. Az előzőekben már egy-szer említettem a Felhasználói kézi-könyv címre hallgató viccgűjteményt. Ezt azért neveztem el így, mert szer-kesztői mindent elkövettek, hogy pró-bára tegyék rejtvényfejtői képessége-met, és ahol csak lehet, megvicceljenek. Rádásul minimum a matematikai tu-dományok doktorának kellene lennem, hogy megértsem. Néhány vicc (nem sajtóhíbat) a teljesség igénye nélkül: 2. és 4. ábra. Az ábrák alapján a rendszer nem állítható össze.

16. old. „A 7 db zöld alapszínű billen-tyű...” Tűvé tettem a gépet zöld alap-színű „billentyű”-ért. Eredménytelenül.

17. old.: „A billentyűzet az érintésre kellően érzékeny.” Ezt csak innen lehet megtudni, mert ugye a tapasztalat...

19. old.: „Figyelembe ajánljuk a 4. mel-lékletben található DEMO programlis-tát.” Beírtam a Rajzoló-t. Nem műkö-dött. Hibás a program.

22. old.: „Mivel Ön már ismeri a PRIMO számítógép kezelését...” Persze, mert én egy zseni vagyok!

35. old.: „A listázás folyamatosan tör-ténik és a karakterrel szakítható meg.” Esküszöm, hogy fordítva van!

60. old.: Hiányzik a megengedett vezér-lő kódok közül a függőleges kiírás, va-lamint ennek inverze.

70. old.: Hiányzik a függőleges írás kódja (CHR\$(15) inverze CHR\$(23)).

A gyártóknak a „titkaikat” nem a gép megjelenése után fél évvel kell feltárni, hanem egy normális gépkönyvbe fog-lalni, és a gép mellé kell adni! Rádásul úgy megfogalmazva és illusztrálva, hogy egy teljesen kezdő is megértse.

9. kin: EDITÁLÁS. Egyszerű de nagy-szerű!

10. kin: programnyelv. Én a magam részéről csodálatosnak tartom.

11. kin: tanulhatóság. Egyetértek az inkvizitorokkal.

12. kin: emberközelség. Úgy mint fen-tebb.

+1 kin: szubjektív vélemény. Ezt in-kább kihagyom.

Nos, végére értem a vallatásnak. Dönt-sék el Önök, hogy van-e igazságom, s ha van, mennyi. Bár én számomra külön nem osztályoztam az egyes kinokat, mégis a végére ideírom azt, hogy ösz-szességében 2,5-re értékelem az egész ketyerét úgy ahogy van. Meggyőződé-sem, hogy az Önök 3,9-es osztályzata

a túlzott hurrá optimizmusukból fakad. Az ilyen optimizmus nem sarkallja jobb munkára sem a tervezőket, sem a gyár-tókat. Sőt, éppen ellenkezőleg, a jól végzett munka utáni pihenés lehetősé-gét sugallja.

Végül egy utolsó megjegyzés. Igazán nem rosszindulatból kérdezem. Nem véletlenül most törleszt a BIT-LET a PRIMO DEMO kazettáján levő rek-lámért?

Én például azóta veszem a lapot, amióta azt láttam.

Szöke Ferenc
1108 Harmat u. 182. 1/2.

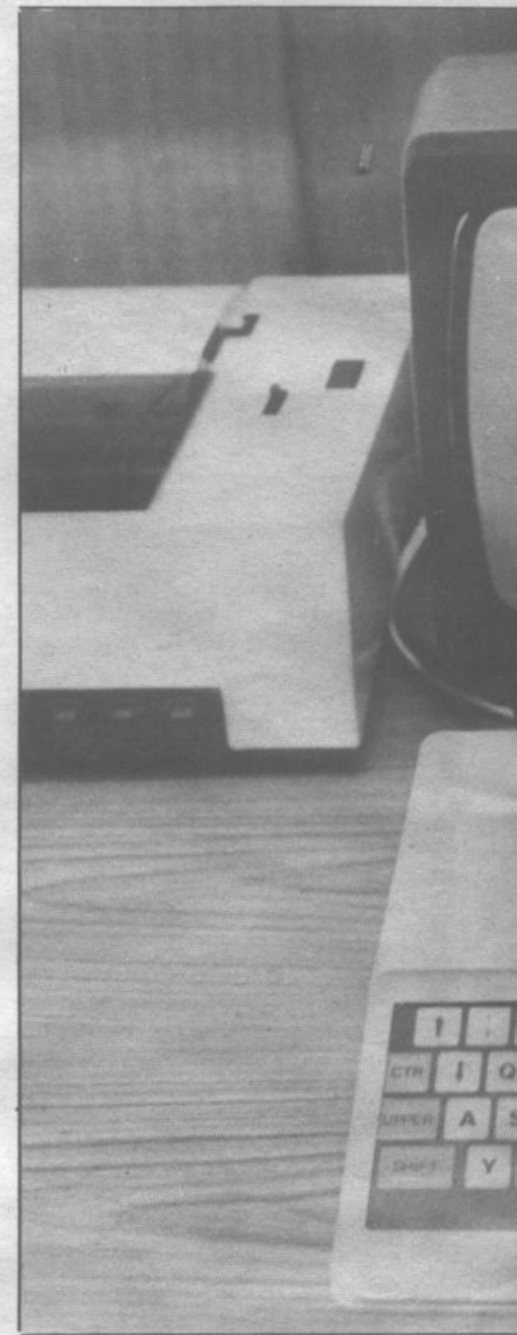
Válasz: nem. Már törlesztett – lásd PRIMO beharangozás 1984. május. Egyébként Önnek sok mindenben igaza lehet, s ráadásul milyen jól szórakoztunk élvezetes stílusán!

Már megint a magyar ABC!

Szaklapjainkban már sokszor írtam ar-ról, hogy nincs olyan magyar gyártmá-nyú, vagy itthon a kereskedelembe-n kapható mikroszámítógép, amelyik kép-ernyőjén a teljes (és ezt a szót hangsú-lyozom) magyar betűkészletet képes lenne kijelezni. (Természetesen itt nem arra gondolok, hogy a betűket mint raj-zokat képes előállítani. Ezt minden rajz-megjelenítésre képes gép tudja.) Hiá-ba! Most megjelent a BIT-LET 1985. ja-nuár 11-i számának PRIMO-vallatójában az: „Feltétlen öröm, hogy a gép karak-terkészlete a magyar abc összes betűjét tartalmazza.” Ez a fogalmazás meg-tévesztő, ugyanis az összes kisbetűt tudja csak, de nem a hosszú ékezetes nagybetűket. Ez pedig nem „a magyar abc összes betűje”.

Azt, hogy ebben nekem és nem a „Val-lató” rovat írójának van igaza, azt a BIT-LET ugyanezen számának 30. oldalán levő cikk is alátámasztja azt írva: „ké-pes a magyar nyelv valamennyi ékezetes kisbetűjének és az ékezetes nagybetűk egy részének megjelenítésére”. Ez a cikk viszont azért igényel helyreigazi-tást, mert az nem felel meg a valóság-nak, hogy „a PRIMO az első olyan hazai személyi számítógép, amely képes a magyar nyelv valamennyi kisbetűjének megjelenítésére”. A SIMON 68 ezt már kb. egy évvel a PRIMO előtt tudta, és tudta – mégpedig helyes rendezésben – az összes magyar betűt!

A magyarázat arra, hogy miért lehetett a SIMON '68-nál, vagy a DRAGON '64-nél megoldani ezt a problémát, míg a többinél nem, nem az, hogy az én képes-ségeim felülmúlják az összes többi magyar szakemberét, hanem a hardver-lehetőségek különbsége. Az általam em-lített gépekben a karaktereket az MC 6845, illetve a 6847 típusú karaktergene-rátor, és egy 2716 típusú EPROM állítja elő. Ezen karaktergenerátorok viszont képesek 8x16 pontból álló, ún. betű-mátrixot használni. Ezzel szemben a PRIMO 6x12, a Commodore és Sinclair gépek 8x8, a HT 1080 Z (teljes vagy fél-sor kijelzéstől függően) 4x12 vagy 8x12 pontos mátrixot használ – amiben, a fel-tétlenül kihagyni szükséges betű és sorköz miatt – nem fér el minden betű,



és nem helyezhető el a magyar helyes-írás szabályai szerint!

Miért foglalkoztat ennyire ez a prob-léma, hogy újra és újra írok? Azért, mert ilyen gépekkel nem lehet sem helyesírást tanítani, sem helyesen írni! Tessék tehát megtanítani a magyar gépeket magyarul! Megvalósítható ez a követelmény? Igen, mert mindkét fajta IC olcsó, nagy tömegben gyártott (a 6845-öt Bulgáriában is gyártják); nem-csak 68XX (vagy 65XX) típusú mikro-processzorok számítógépekben, hanem Z80-asokban is használhatók, így a leg-több hazai gép átalakítható lenne!

Végül, hogy ne csak bíráljak, feladatot adjak: a HCC klub vállalja – megkeresés esetén – bármely itthon nagy mennyi-ségben kapható mikroszámítógéphez a teljes magyar betűkészlet helyes elren-dezésben kijelezni képes megoldás ki-dolgozását.

dr. Simonyi Endre
1125 Bp. Trencsényi u. 19.



stam a PRIMO vállalatát. Elsősor-
 ehhez szólnék hozzá. Összességében
 géppel meg vagyok elégedve (PRI-
 A-64), azonban a hozzá kapott táp-
 téggel egyáltalán nem. Ahogy Amt-
 n Árpád írta: „Bírja a 72 órás kikap-
 ás nélküli üzemet!” Hát ehhez én
 mondanám; a gép igen, de a táp-
 tég egyáltalán nem. A tápegység
 hét (kiméletes) használat után be-
 da az unalmast, ki kellett cserélni.
 sodik egység eddig még ilyen szem-
 től jó, de a géphez jövő csatlakozó-
 n rosszul van beforrasztva, hogy
 gy mozgatom a vezetéket, a kép-
 rasztó sokat változik, sőt néha tiszta
 r a kép, még reszetre sem áll vissza
 nál üzemmódba, s ha nem mozdít-
 meg ismét a vezetéket, akkor örök-
 csak a nagy fehér semmit látom.
 szerencsém van, akkor a vezetékek
 állapotban van, hogy a kép na-
 n-nagyon szép (3 hónap alatt két-
).

álás. Négyes osztályzatot kapott a
 holott szerintem a PRIMO-nak ez
 gyengébb pontja. Néha, ha meg-

makacsolja magát, nem engedi átjavi-
 tani a hibás sort. Illetve átengedi, de
 vissza is írja. Ekkor általában az sem
 segít, ha újrailrom a sort. Ilyenkor a leg-
 biztosabb módszer, ha megkeresem, hol
 van a tárban az a bizonyos hiba és
 POKE-kal javítom. Kissé hosszadalmas.
 A másik ok, amiért írok, a következő:
 a Vállalóban azt írták, hogy elkészült
 vagy előkészületben van a gépkönyv,
 szoftvertérkép, assembler, disassembler,
 Forth, Pascal. Én igényt tartanék
 ezekre. Ha kell, kazettát is küldök, s
 postán a programnak és a többinek az
 árát. Visszatérve magára a gépre, való-
 ban elég jó teljesítményű kisgép, el-
 tekintve ettől a pár hibától (EDIT).
 Valóban hiányzik belőle a DRAW és a
 FLASH utasítás, de ezeket kis ügyes-
 séggel a PRIMO-n könnyű pótolni, még
 BASIC-ben is. Valóban jó tulajdonsága
 a gépnek, hogy a kulcsszavakat rövidít-
 tett formában (különböző CHR\$-ben
 használatos jelekkel) is elfogadja. Csak
 ugye néha egyszerre három billentyűt
 úgy fogni, hogy a lehető legnagyobb
 felülettel érjünk hozzá (vagy négyet)!

SHIFT+↓+egy billentyű, vagy SHIFT+
 ↓+CTR+billentyű.

egy PRIMO-tulajdonos: Fehér Csaba,
 8360 Keszthely, Fürst S. u. 10.

Nagy érdeklődéssel vettem kezembe a
 BIT-LET-et, ugyanis érdekelt, hogy mit
 irnak a PRIMO-ról. A cikk végigolvasása
 után azonban egy kicsit dühös voltam
 a cikk írójára. Ez nem csoda, hiszen
 olyanokat írt, amik joggal felháborít-
 hatták bármelyik jobbérzésű PRIMO-
 tulajdonost. Engem konkrétan két do-
 log bántott.

Az egyik a kazettás tárolással kapcso-
 latban írottak. Nem tudom, hogy
 milyen „kaliberű” magnókkal rendel-
 kezik a tisztelt író, de nekem egy MK
 29-es magnó nagyon jól működik. Ez, azt
 hiszem, eléggé kis kaliberű. Sem a fel-
 vételnél, sem a lejátszásnál nem volt
 még probléma. Még a DEMO kazettánál
 sem. Egyébként a DEMO kazettán meg
 vannak jelölve az oldalak, és valaki
 könnyen megjegyezheti, hogy a B oldal
 a hibás oldal.

A másik dolog a billentyűzet. Abban
 egyetérttek Szőke Ferencsel, hogy a
 PRIMO billentyűzete nem a legkedve-
 zőbb, azonban megfelelő beállítás ese-
 tén nem okoz gondot a gépelés (nálam
 legalábbis). A játékprogramoknál tény-
 leg gondot okoz a billentyűzet, azonban
 gondoljunk csak arra, hogy a számító-
 gépet elsősorban nem játékokra kell hasz-
 nálni. A dokumentációval kapcsolatban
 nekem is az a véleményem, amit a cikk-
 ben olvashattunk. A jegyet azonban
 egy kicsit erősnek tartom. A gép sze-
 rintem bőven megüti a 3-as szintet, ha
 ennél nem is jobb sokkal. Egy megjegy-
 zés. A PRIMO-hoz közzölt (illetve nem
 közzölt) programoknak a túl kevés szá-
 mát jó lenne gyarapítani.

És végül, hogy ne csak kritizáljak – egy
 észrevételemet közkinccsá teszem.

Próbáljuk ki a következő programot:

```
10 CLS
20 FOR I=1 TO 2
30 POKE 16457, I
40 ?"PRIMO PERSONAL COMPUTER"
(Írja bármilyen szöveget lehet írni)
50 NEXT
```

Meglepve tapasztalhatjuk, hogy a kép-
 ernyő aktuális helyére kiírt szöveg ka-
 rakterei megvastagodnak. Észrevehet-
 jük azonban azt, hogy a szöveget nem
 lehet PRINT \$-ral kiírni. Csak úgy,
 hogy a szöveg elé megfelelő számú
 PRINT-et írunk, majd ha elértük az ak-
 tuális sort, ott PRINT TAB(x) "szöveg"-
 gel kiírjuk a képernyőre az üzenetet.

Próbáljuk ki a programot úgy, hogy a
 ciklusváltozó második értéke ne 3 le-
 gyen, hanem annál nagyobb. Valamint
 úgy, hogy a ciklus 180–210-ig terjedjen.
 Ezt a programot ki lehet egészíteni kü-
 lönböző vezérlő karakterekkel, az ered-
 mény azonban nem minden esetben
 változik. Remélem, levelem nem talál
 süket fülekre, és nem kerül a szemetes-
 kosár mélyére!

Nógrádi Előd

(2. oszt. gimn. tanuló, Szeged)

NOVOTRADE

RT

**az alábbi könyveket,
programokat
és hardverkiegészítőket
ajánlja
a COMMODORE-
tulajdonosoknak:**

	Ara (Ft)		Ara (Ft)		Ara (Ft)
Halász Árpád: Alapismertetek a C-64 használatához	140	Sprite karakter Help	9 000	Állatnyilvántartó rendszer	9 000
SFD 1001 felhasználói kézikönyve	120	„FORTH-TESTER”	15 000	Központi jövedelemszabályozás	7 000
1526 nyomtató felhasználói kézikönyve	110	M Forth a C	30 000	Többtelephelyes raktárnyilvántartás	25 000
MPS 801 nyomtató felhasználói kézikönyve	110	Döntéselőkészítés	11 700	PM Szűv. - Vezinform	25 000
VC 1541 drive felhasználói kézikönyve	110	MESTER I.	9 900	PM Szűv. - Készáru-nyilvántartás	30 000
Dr. Bakó András: Alkalmazói software-k	105	MESTER II.	6 600	PM Szűv. - Anyagnyilvántartás	30 000
C-600-as kezelési segédlet	240	COPY	4 200	PM Szűv. - Havidíjas bérelszámolás	30 000
MPP-1361 nyomtató felhasználói kézikönyve	120	Sort-Merge	4 400	PM Szűv. - Munkaügyi nyilvántartás	20 000
8250 drive felhasználói kézikönyve	183	„FES”	19 400	PM Szűv. - Személyzeti nyilvántartás	20 000
MS-ADEL felhasználói kézikönyve	2271	Datapoint emulátor	14 200	Útvonaltervező program	20 000
MS-SZOSZI felhasználói kézikönyv	2119	Siemens emulátor		Szolgáltatási árvetés nyilvántartó rendszer	9 800
C-600-as számítógép kezelési utasítása	1 968	Datafix	17 500	Gyártási önköltség-ellenőrzés	19 000
MS-BASIC felhasználói kézikönyv	1 136	„IEC-BUS” vezérlőrendszer	27 500	Mérleg-ellenőrző program	
VIC-20 felhasználói kézikönyv	235	Cross +	4 200	Biankó tesztprogram	5 000
Easy Script felhasználói kézikönyv	220	Mágneskazettás file-kezelő	4 000	Melegsálg hengerlés	50 000
C-64 felhasználási kézikönyv	194	„SEGED” filekezelő rendszer	15 000	Többtelephelyes anyagkönyvelés	19 800
Help-kártya	9 100	Matstat szubrutin gyűjtemény	14 700	„BIZAR”	7 100
80 karakteres screen expander	13 200	Nagyító	5 990	PRODINFO-85	130 000
Nemzetközi 10-es billentyűzet	6 500	Info-sztár	15 900	TECHNOR” gépészeti normakészítő	30 000
Joystick	2 500	Lexikon	9 800	ALLO-64 állóeszköz-nyilvántartás	26 400
V-24 interface	18 100	Grafikus hardcopy	3 400	Adók	8 500
Magyar betűkészlet	14 900	Statistikai nyilvántartó program	10 000	Számlakészítő program VC 1541	16 700
Adatmagnó	4 980	„MANAGER”	8 900	Terv - 85	12 000
Profi copy	6 000	Grafikus programcsomag fényceruza		Árjegyzékkészítő program	
Kommunikációs adapter Half	4 900	bemenettel	19 500	Személyi és munkaügyi adatbank	
Full	6 200	Kézirat-katalógus	6 900	Technor	30 000
Eprom égető		Databasic-64	19 000	Számlakészítő program SFD 1001	28 900
Fényceruza		Lemez-katalógus-készítő program	3 100	Lineáris programozás SFD 1001	
Monitorálvány	427	„NOVOTRACE” (monitor trace)	9 800	Nebuló	7 000
Porvédő géptakaró mérettől függő		DIGITEXT	9 500	Játssz és tanulj angolul	8 500
Antennakábel	250	Írógépelést oktató program	8 500	JÁTEK-I.	6 200
Csatlakozószinór	285	ISES	37 500	JÁTEK-II.	4 300
Memóriabővítő	38 400	Ékezetes betűk program	12 000	JÁTEK-III.	5 000
Disc album	153	Épületgépészeti tervező program	12 000	Alkatrészek törésttechnikai rendszere	6 900
Cartridge expander	19 800	Konfekcióipari vég hulladék-optimalizáló		Alkatrészek illesztésszisztere	6 950
4 terminális C-64-esekből álló csoportos adatrögzítő	96 000	Menetlevél-feldolgozás	30 000	Játékkazetták	
lnas	7 300	Munkaügyi- és bérfeldolgozási rendszer	26 700	MS-ADEL	85 000
Utility cartridge	9 100	Kiegészítő	8 000	MS-BASIC	76 000
„PARTNER” címista		Takarmány-optimalizálás	26 700	MS-SZOSZI	75 000
„DESIGN”		Tehénnapár	26 700	Vevő-szállító nyilvántartó rendszer	58 000
VEGA	19 100	SÍKSTATIKA (mérnöki számítások)	12 300	Anyagnyilvántartás	70 000
„TUDOR”		„COMPOMIX SE”	30 000	NOVOMATSTAT	19 800
Telefonkönyv	4 600	Deviza keresztárfolyamot nyilvántartó rendszer	9 400	lktató	45 000
„MATSTAT”	14 700	Mótrágya-szaktanácsadás	28 000	BASIC bővítés	16 000
Jogszabály belső	4 900	„RANYI” raktári nyilvántartó rendszer	30 000	Alapszoftware-csomag	
Jogszabály külső	3 600	Áramkör-analízis	17 500	(MS-ADEL, MS-BASIC, SZOSZI)	200 000
Aszinkron intelligensterminál emulátor	28 000	Főkönyvi könyvelés C-64-re	49 000	Személyzeti nyilvántartás	81 500
Lineáris programozás VC 1541	19 800	Villamosenergia-gazdálkodás	14 800	Külkereskedelmi vállalat pénzügyi rendszere	125 000
„NOVOCOM”	14 000	Videókazetta-nyilvántartás	12 500	Vezinform	45 000
MATRIX-64	9 500	Árutermelő sertéstelepek	30 000	Munkaügyi nyilvántartás	93 000
Sprite Editor	14 200	Keveréktakarmányköltség-minimalizáló rendszer	30 000	RANYI	75 000
Képernyő- és táblázatszerkesztő program	4 200	Termelési program nyilvántartási rendszer	38 000	Bérelszámolás	92 600
Gyors file loader	10 000	Személyi nyilvántartás	13 800	Főkönyvi és folyószámla-könyvelés	89 000
		Minveszt	12 000	Párbeszédés lineáris programozás	

**Amennyiben valamelyik termékünk megnyerte az Önök tetszését,
illetve bővebb tájékoztatást kérnek, kérjük, keressék fel irodánkat!**

Cím: Budapest XIII., Kresz Géza u. 14. Tel.: 122-047, 122-095. Telex: 22-7673



A Vállaló másfél éves fennállása alatt többször kacérkodtunk a gondolattal, hogy a VC 20-at is kárpadra kellene vonni. Amikor rovatunk beindult, a VC 20 már akkor is régi gépnek számított; fontosabbak, izgalmasabbak voltak már a piacon. Lényegében le is mondtunk arról, hogy vallassuk. A tavalyi év nagy nyugat-európai áreszállításai azonban megváltoztatták eredeti szándékunkat. Minthogy a VC 20 kifutóban levő konstrukció, gyártását leállították, azonban a meglevő rakomány készletek nagysága miatt, olyan áron kínálták Nyugat-Európában a gépet, hogy egyszerre Magyarországon is megsokadosott. Innen is, onnan is, ismerősöktől és ismeretlenektől hallottuk, hogy inkább úgy döntöttek Londonban vagy Hamburgban, hogy nem mennek el egyszer a színházba, helyette hoznak haza egy VC 20-at. Így – sok évvel a gép megjelenése után – itthon is olyan elterjedté vált, hogy mégis érdemes volt kissé megkésve is vállalni.

A KÍNRENDSZERRŐL

A legősibb, eredetileg kidolgozott kínrendszerünket használtuk, inkvizítoraink úgy ítélték, hogy semmi újdonságra nincs szükség. Talán nem véletlen ez, hiszen egy 1981-ben piacra dobott számítógépről van szó, amely így befér az általunk régebben konstruált „skatulyába” is. A gépet akkor, egy júniusi Commodore Show-n mutatták be

nagy szenzációként, ára kezdetben 200 angol font volt. (Összehasonlításképpen: ma egy 48 kbyte-os Spectrum is csak majdnem a fele!)

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 3,5 kbyte

Méret: 4,5x21x7 cm

Súly: 211 dkg

Ár – 2,4



A szokásos magyarázattal kell kezdeni: itthoni vagy nyugati árról van-e szó? Hát, természetesen az itthoni érte el ezt a megtisztelő kettest. Nyugati piacon az ár gyorsan haladt a megfelelő irányba, lefelé, ma, lényegében a végkiárusítás idején a gép ára kb. 40 angol fontra becsülhető. Azért ilyen rejtélyes a megfogalmazás, mert ennyiért még nem lehet megkapni. Annak a csomagnak az ára 100 font, amely tartalmazza az alapgépet, a hozzá szükséges magnetofont, szoftverfüzetet, néhány kész programot. Azon a piacon kizárólag így adható el még néhány darab, így is inkább a mi irányunkból érkező turisták részére. Ez a „keleti” vásárlási kedv érthető is, mert a hazai piacon – árváltozások ide vagy oda – hosszú éveken keresztül semmi sem történt. Az árcsökkenés „nem gyűrűzött be”, ahogyan az olajár-robbanást nem tudtuk megakadályozni, úgy a VC 20 olcsóbbodását igen, a bizományi 50 ezer forintért kínálta akkor is, amikor kint már fillérekbe került. Kétségtelen, hogy porosodtak is a gépek a polcokon és csak 1984

nyarán történt meg az itthoni leárazásuk. Ma a kereskedelmi ár 18–20 ezer forint, ami-ben sajnos nincsen benne a magnetofon, ami viszont külön 10–12 ezerbe kerül. Így a végösszeg nem marad el egy kisebb Spectrum áráról, ami talán igazolja, hogy inkvizítoraink miért tartják még ezt is meglehetősen magasnak. Volt, aki így fogalmazott: „csak azért nem egyes, mert lehet kapni!”

Perifériák – 4,1



Ennél a kínál érzékelhető pontosan a régi, sokat használt konstrukció előnye. Szinte mindenféle periféria kapcsolható és kapható a géphez (külön kérdés, hogy az itthoni árak ebben is meglehetősen magasak). Létezik joystick, fényceruza, AD konverter, RS232 kimenet, nem szabványos és bus csatlakozó, ami azt jelenti, hogy lemezmeghajtó, printer és tulajdonképpen bármi kapcsolható az alapgéphez. Egyik inkvizítorunknak az a véleménye, hogy a Commodore cég későbbi sikerét éppen a sokoldalúan, előrelátóan tervezett gép alapozta meg.

Képernyőkezelés – 3,2



Először az adatok: színes, félgrafikus képernyő, nyolc keret- és karakter-szint, valamint 15 papír-szint tud generálni. Egy sorban összesen 23 karakter fér el, ami bizony okoz problémákat. A grafikus karakterei szépek, a finomgrafikai megoldások azonban kizárólag POKE utasítással

VC-20 VALLATASANAK EREDMENYE
1985. JANUAR 10.

	TAMASI ANDRAS UZEMELTETO	BRANYI LASZLO FOISK. HALLGATO	GELLERI PETER ALT. ISK. DIAK	KADAS GABOR PROGRAMOZO	LANCSAK ZOLTAN EGYETEMI HALLG.	SZVETNIK ENDRE GINN. DIAK	DR. SZEKELY JENO FOISK. DUCENS	SZABO CSABA SZAKKOZEK DIAK	
K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	ATLAG
1 .KIN:AR	3	2/3	3	1	2	2	3	3	2.4
2 .KIN:PERIFERIAK	4	4	3	5	3	5	4/5	4	4.1
3 .KIN:KEPERNYOKEZELES	3	3	3/4	3	3	3/4	3	4	3.2
4 .KIN:HANG	4	4	-	4	4	3/4	4	4	3.9
5 .KIN:KAZETTAS TAROLAS	5	4/5	4	5	4	5	2/3	3	4.1
6 .KIN:GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	2/3	-	1	-	2	-	4	2.7
7 .KIN:MEGBIZHATOSAG	-	4	3/4	5	3	5	5	5	4.4
8 .KIN:BILLENTYUZET	5	4	4/5	5	4	5	4	4	4.4
9 .KIN:DOKUMENTACIO	3	2/3	3/4	2	-	2	3	4	2.9
10 .KIN:EDITALAS	5	4	4	3	3	4	4	5	4.0
11 .KIN:A GEP PROGRAMNYELVE	3	3	3	3	3	2	2	3	2.7
12 .KIN:TANULHATOSAG	-	3/4	3/4	4	3/4	4	3	3	3.5
13 .KIN:EMBERKOZELSEG	5	3/4	3/4	4	4	3	3	3	3.6
+ 1 KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	5	3	3	5	3/4	3/4	3	3/4	3.7
ATLAG	4.1	3.4	3.5	3.6	3.3	3.5	3.4	3.7	3.6

tásokkal, hosszabb bíbelődés árán érhető el. A vélemény lényegében egyöntetű: nem is lenne olyan rossz, ha egyszerűbb lenne. De mivelhogy nem egyszerűbb... Ezt inkvizítoraink közül valaki így fogalmazta meg: a gép grafikai megoldása sok szempontból hátrányos, ezzel szemben lassú.

Hang – 3,9



Általánosságban a hangra is valami hasonló igaz, mint ami a képernyőkezelésnél megfogalmazódott: tulajdonképpen sokfélélt tud, csak túl bonyolult, és helyenként hibás. Érdekes, hogy talán ezeknél a tulajdonságoknál érzékelhető a legjobban, hogy ez a konstrukció még a kezdetektől származik, így néhány olyan tulajdonságát, amit akkor lelkesen üdvözöltünk, ma már hibának tartjuk – hiszen azóta szellemesebb, egyszerűbb, jobb megoldások születtek ugyanarra. Három hang- és egy zajcsatorna van a VC 20-ban, programozásuk kissé bonyolult, a hang a televízió hangszóróján szólal meg. Többen megjegyezték, hogy – mivel finoman nem szabályozható – gyakran ad hamis hangokat is. Hát hiszen, ha ezt Johann Sebastian tudta volna... Néhány célzás szólt arról is, hogy Junosztly típusú televízió ritkán szólal meg, de ez nem biztos, hogy a VC 20-as hibája.

Kazettás tárolás – 4,1



A géphez gyári magnetofon készült, amely nem helyettesíthető más, a kereskedelembe kapható kazettás magnetofonnal. Ennek az az oka, hogy a magnetofon maga formálja a jeleket, amit más készülékek nem tudnak. Igaz, kapható, létezik olyan kiegészítő kapcsolás, amivel ez megoldható, erről azonban inkvizítorainknak nincs információjuk. A gyári magnetofonról viszont szinte egyöntetű volt a vélemény, hogy strapabíró, megbízható. Csak az ára borsos kissé. A gép rendelkezik FILE-kezelő utasításokkal is, kezelés közben a képernyőn jelzi a magnó vezérlését és programellenőrzést is végez. Az egyetlen komolyabb hibája, hogy lassú.

Gépi kódú programozás – 2,7



Inkvizítoraink közül nem mindenki osztályozta ezt a kint, ugyanis többen nem használták gépi kódban. Ennek az oka, nemcsak inkvizítoraink lustaságában keresendő, hanem abban is, hogy mazochista legyen a talpán, aki a VC 20-at gépi kódban használja. Egyik inkvizítorunk szerint az alapgépet memóriabővítés és egyéb trükkök nélkül szinte lehetetlen így programozni. Jóleső hümmögés, bólogatás volt a többiek reakciója erre a véleményre, mint-hogy kiderült az, hogy nemcsak nekik nem sikerült. Egyetlen inkvizítorunk írt olyan segédprogramot, amellyel – bevallása szerint a gépi kódú programozás: „viszonylag egyszerű”. Nem ellenőriztük.

Megebizhatóság – 4,4



Általános vélemény, amit az osztályzat is igazol, hogy a gép megbízható, nemigen van vele probléma. Néha melegszi, de azért dolgozni hajlandó, a billentyűzettel sem volt baja még senkinek. Egy inkvizítorunk mondta csak, hogy néha elszáll a gép, és semmit sem hajlandó csinálni, de ez tipikusan az az eset, hogy ha a boltban ki lehetne cserélni egy gyári hibás készüléket, akkor nem lenne probléma. Csak az a bolt egy kicsit messze van. Felmerült az is, amit a Commodore 64-nél is megállapítottunk, hogy a tápegység kizárólag robbantással javítható, mert egybeöntött műanyag házba szerelték.

BRANYI LÁSZLÓ:

A gépkönyv csak egy kis füzet, melyben kevés van.

SZABÓ CSABA:

A tudásához képest magas az ára.

KADAS GÁBOR:

A gép kezelése könnyen megtanulható, ha az ember nem a hibás dokumentációt olvassa.



Billentőzet – 4,4



véleménye szerint a jó billentyűzetre.

Van akinek tetszik a formája és a színe, van akinek nem – de tulajdonképpen mindenki elégedett vele. Még az az inkvizítorunk is, aki saját meglehetősen érzékeny

Dokumentáció – 2,9



A Commodore 64-nél leírtuk a gyártó cég véleményét: „kérem, mi gépet gyártunk, nem pedig dokumentációt!” A megállapítás a VC 20-ra fokozottan igaz: a gépkönyv kevés, gyenge, helyenként hibás is, ráadásul magyar fordítása egyelőre nem jelent meg. Így inkvizítoraink ki-ki vérmérséklete szerint osztályozott, nyilván, akik már előzőleg dolgoztak 64-esen, azok mérgesebben. Van, aki szűkszavúan csak ennyit írt: „szép képek vannak benne”. Hát, nem nagy dicséret.

Editálás – 4,0



A gép editora azonos a C 64-esével, tehát teljes képernyő editálására van lehetősége (FULL SCREEN EDITOR). Ahogyan az osztályzat mutatja, ezzel alapvetően inkvizítoraink elégedettek, inkább csak néhány (gyanítjuk, Sinclair-hívő) vallja, hogy kissé bonyolult.

A gép programnyelve – 2,7



Hát nem valami hízelgő az osztályzat a Commodore cégnek. Hiányzik az ELSE, a SET, és RESET (pontkigyújtás), hiányzik a PRINT AT és meg lehetőségek csak POKE utasításokkal lehet elérni. Elkényeztetett programírói lelkünknek ez már egy kicsit sok. Vagyis kevés.

Tanulhatóság – 3,5



Lényegében ebben a kínban összefutnak a már említett különböző kisebb-nagyobb problémák. A bonyolult javítási lehetőség (editálás), a POKE utasítások használata, a rossz dokumentáció együtt eredményezik, hogy inkvizítoraink véleménye szerint nem könnyű a gép birtokbavétele. Igaz, valamenyen hozzátették, hogy „végül is sikerült, sőt megszerettem”, de azt is mindenki bevallotta, hogy nem ez volt az első gépe az életben. Márpedig amit gyakorlott programozó kis nehézségekkel sajátít el, az egy kezdő számára vér-verejtékes küzdelem. Ahhoz képest, hogy a VC 20 akkoriban kifejezetten kezdőknek készült, nem nevezhető sikeres konstrukciónak.

Emberközelség – 3,6



Szinte folytatni lehetne az előző gondolatort, a konstrukciós kiforratlanságok miatt az osztályzat nem igazán jó. Itt általában a kis memóriát és a BASIC hibáit említették újra, amiből talán az érzékelhető, hogy a VC 20 szinte kísérlet volt a 64-es előtt, hogy mit hogyan kell csinálni. Így azután nem minden sikerült tökéletesen, de azóta volt idő kijavítani.

Szubjektív vélemény – 3,7



Az előzők összegzése az általános vélemény, amelynek osztályzata meglepően rossz ahhoz képest, hogy ugyanakkor hányan mondták, írták azt, hogy végül is megszerették a gépet. Ennek az ellentmondásnak talán az lehet a magyarázata, hogy a még nem teljesen kiforrott konstrukció azért nem sikerült rosszul, bizonyítéka, hogy mennyi minden megmaradt belőle még a Commodore 64-esen is. Így tehát meg lehet kedvelni a gépet, de egy inkvizítor, ha egy kicsit ad magára, akkor igazán jó osztályzatot már nem ad egy őslényre. Így talán a VC 20-as lesz az egyike azoknak az első gépeknek, amelyet – jóleső érzéssel – hamarosan elfelejtünk...

HOZZÁSZÓLÁS

Tisztelt Szerkesztőség!

Önök két öngólt rúgtak a VIC-20-as számítógéppel kapcsolatban! Az egyik az, hogy csak az „erőszaknak engedve”, éves késéssel tűzték napirendre a gép tesztelését. A másik az, hogy IGYI! Nem akarom megbántani a Vallatóban résztvevőket, de a többségükről a véleményük (tévedéseik) alapján kitűnik, hogy néhány óránál többet nem ülték a VIC-20 előtt. Ilyen mélységű ismeretek alapján pedig nem illik megalapozott véleményt mondani egy gépről (aki nem tud arabusul...).

Felsorolnék néhány dolgot, amely kétségesse teszi a kapott osztályzatok egy részének megalapozott voltát.

1. kín: Miért változott meg az eddigi gyakorlat, hogy a külföldi árat osztályozzák? A vallatás ezzel a nem teljesen fair változtatással kezdődik.

(Ennek oka egyszerű. A legutóbbi nyugati leértékelés után olyan olló keletkezett a kinti és itthoni ár között, amely irreálissá tette volna a kinti végkiárúsítási ár osztályozását. S egyáltalán nem reális egy ilyen dömpingárat osztályozni, amely nem tükrözi a gép kinti árfekvését sem! – A szerk.)

2. kín: Ha a géphez minden periféria kapható (és kapható!), akkor miért kapott a gép hét 3-ast is?

3. kín: A leírtakkal ellentétben 22 karakter írható egy sorba! A Super Expander nevű programmal BASIC-ből is egyszerűen kezelhető a nagy felbontású grafika!

4. kín: A Super Expanderrel a hanggenerátor is egyszerűen kezelhető. A Junoszy tv-n a hang soha nem is fog megszólalni rendesen, mivel a gép modulátora PAL rendszerű, ezért csak kétnormás (PAL-SECAM) tv-vel kapunk színes képet és hangot! Ezt még egy Vallatónak is illene tudni!

5. kín: A kazettás tárolás sebessége

SZVETNIK ENDRE:

Könnyen kezelhető, bár editálásnál bele lehet gabalyodni.

SZÉKELY JENŐ:

A kezdőket gyakran becsapja.

TAMÁSI ANDRÁS:

Jó kazettával csak én hibáztam.

LANCSÁK ZOLTÁN:

Teljesen megbízható, bár egy kicsit melegszik.

GELLÉRI PÉTER:

A formatervezés kitűnő, de a tudása már nem annyira.





ugyanakkora mint a piacon kapható gépek 99%-ának! De ha ez valakinek nem elég, kapható olyan cartridge, amely ezt a sebességet a tízszeresére növeli! A kazettás tárolást huzamosabb ideje használók sem igen tudják, mi az, hogy LOAD ERROR! Valószínű, hogy a SPECTRUM, PRIMO, HT stb. felhasználói irigykedve sóhajtanak fel ennek hallatán!

6. kln: A hűmmögés inkább azért lehetett, mert a Vallatók nem tudták, hogyan lehet gépi kódban programozni a VIC-20-at. Mindenféle tárbővítés nélkül a VICMON nevezetű program segítségével nagyszerűen lehet gépi kódban programozni a gépet! Még hozzá úgy, hogy a bebillentyűzött mnemonikot rögtön ellenőrzi, lefordítja és elhelyezi a memóriában. Ideális eszköz egy kezdőnek, hogy megtanuljon gépi kódban programozni!

7. kln: A tápegység a „buherálók” ellen, életvédelmi szempontból van műgyantával kiöntve. Egyébként is miért kellene javítani? Nem szokott elromlani!

8. kln: A billentyűzetre kapott osztályzattal kapcsolatban csak annyit, hogy aki ebben a kategóriában ennél jobbat akar, annak azt kívánom, hogy egész életében csak ZX81 billentyűzetet nyomkodjon!

9. kln: A felhasználói kézikönyv valóban nem túl bőbeszédű, viszont létezik a VIC-20 programozói kézikönyv, amely sokkal részletesebb, megadja a memóriatérképet, sőt jó néhány interpreter rutin leírását, kezdőcímet is megadja, példákkal illusztrálva a használatot.

10. kln: Aki dolgozott már SCREEN EDITOR-os géppel, az tudja, hogy ennél kényelmesebb mód a szerkesztésre nincs. Nem éppen hízog a vallatókra, hogy a 4 (négy!) editorgomb használatába belebonyolódtak!

11. kln: A gép programnyelve teljes egészében megegyezik a Commodore 64 gépével, ezért kicsit csodálkozom, hogy ennyire rossznak találtatott. Sajnos nem tudtam rájönni arra, mit takar az a homályos utalás, hogy „meglehetősen sok funkciót csak POKE utasításokkal lehet elérni”. Az interpreterról

csak annyit, hogy az ilyen egyszerű és olcsó gépeknél nem teljesen tipikus például a file-kezelésnek az a széles köre, amit a VIC-20 tud (kazettás, disc, RS-232). Egyébként aki az eredeti interpreternál jobbat akar, annak rendelkezésére áll két olyan program (cartridge), amely kibővíti az utasítás készletét. Ez a PROGRAMMER'S AID és a SUPER EXPANDER.

12. kln: Az egész teszteléshez való hozzáállás és „hozzaértés” tükröződik ebben a pontban. A C 64-gyel teljesen megegyező editor bonyolultnak van titulálva, és állítólag „vér-verítékes küzdelem” kell a gép megismeréséhez. A vallatók okosabbak maradtak volna, ha nem vallatnak.

13. kln: A VIC-20-szal teljesen megegyező BASIC-kezelési lehetőségekkel rendelkező C 64-et annak idején a szakemberekből álló vallatók „túlságosan is emberközelit”-nek minősítették. Hát erről ennyit!

+1 kln: Az én kinom az, hogy nemcsak ezt az egy pontot értékelték szubjektíven a vallatók, hanem a többi 13-at is! Ha a VIC 20 azokra a funkciókra, amelyek teljesen azonosak a C 64-gyel, ugyanazt az osztályzatot kapná, mint annak idején a C64, akkor az átlaga máris 4,0 lenne, és akkor még az árról nem is beszéltünk!

Összegezve az eddigieket, az én szubjektív véleményem az, hogy ne a VIC-20-at felejtjük el, hanem a Vallatót! Minden eddigi morgások ellenére maradjon a BIT-LET hűségese olvasója. Szilvágyi Gábor 2092 Budakeszi, Arany J. u. 7. fsz. 3.

Az Ötlet 1985. március 28-i számában megjelent VC 20 vallatóhoz szeretnék hozzászólni. Szerintem több kinnál is hátránynak vették azt, amit a C 64-nél előnyként soroltak fel. (Nem voltam rest, és elővettem a C 64 vallatóját.) Az alábbiakban felsorolom azokat a kinnokat, melyekkel nem értek egyet (bár ez nem sokat jelent).

2. kln: perifériák. Ebben Önök is elismerik, hogy a VC 20-hoz minden csatlakozható és kapható, csakúgy, mint a C 64-

hez. Ebben a két gép megegyezik, mégis a VC 20 8 tizeddel kevesebbet kapott. Miért?

3. kln: képernyőkezelés. Tényleg nem kiváló. Egyébként azt írják, hogy finomgráfika „kizárólag POKE utasításokkal” érhető el. A C 64 alapgépén nem? Különböztet a kizárólagosságot is megkérdőjelezem, ugyanis a SUPER bővítő modul (VC 1211 A) 160x160-as felbontás érhető el, és egyszerűen kezelhető grafikai utasításokat is tud (pontrajzolás, törlés, körrajzolás, egyenesrajzolás-törlés, kifestés stb.). Az azonban igaz, hogy a C 64 hardver tekintetében kiforrottabb, többet tud. Ha a C 64-nél is az alapgépet osztályozták, hogy kaphatott 4,8-at?

Ha pedig azt bővítéssel vallatták (SIMON'S BASIC, SUPERGRAPHIC), akkor a VC 20-nál miért nem nézték meg a bővítéseket?

5. kln: kazettás tárolás. Ehhez csak annyit, hogy lassú (de kapható hozzá TURBO-modul, ami a 10-szeresére (!) gyorsítja a felvételeket, beolvasásokat), az azonban nem igaz, hogy a gyári magnó mással nem helyettesíthető. Mi két és fél éve SANYO-val használjuk, megbízhatóan. A discet pedig éppúgy kezeljük, mint a C 64.

6. kln: gépi kódú programozás. Ennél a kinnál az inkvizítorok azt osztályozták, hogy milyen fordítóprogramok kaphatók a géphez. (Egyébként a VC 20-hoz is lehet jót kapni!) Hogy lehet 1,4 jegy különbség a két processzor gépi kódú programozásában, holott azok szoftverkompatibilisek? Egy apróság: a C 64 alapgépet mennyivel könnyebb gépi kódban programozni?

7. kln: megbízhatóság. Miben megbízhatatlanabb a C 64-nél?

8. kln: billentyűzet. Ez bosszantott fel a legjobban. A C 64-nél csillagos ötöst akartak adni, a VC 20 4,4-et kapott, pedig a billentyűzetük egy az egyben ugyanaz! UGYANAZ!

10. kln: editálás. Önök is elismerik, hogy editora azonos a C 64-esével. Akkor miért kapott 4 tizeddel kevesebbet? És ki bonyolódhat bele? Ennél egyszerűbb, jobb javítási lehetőség nincs.

11. kln: a gép programnyelve. Hát ez tényleg nem jól! És a C 64 alapgépé? A programnyelvük azonos, mégis a VC 20 1,2-del rosszabbat kapott a C 64-nél! Miért?

12. kln: tanulhatóság. A C 64-nél írják: „...a gép felépítése, kezelése valóban olyan logikus és egyszerű, hogy még megfelelő használati utasítás nélkül is megérthető”. A VC 20-ra ez nem igaz? És miért bonyolult a javítási lehetőség? (Erről jut eszembe: ha ez bonyolult, akkor a HT 1080Z javítási lehetősége milyen?)

Az előzőekben felsorolt ellenvetésekkel nem azt akarom mondani, hogy a VC 20 olyan, mint a C 64. Nem, erről szó sincs! De ami a két gépen teljesen egyforma, azt miért nem egyformán osztályozták? Még akkor is, ha az inkvizítorok mások voltak!

Pintér Károly 4. osztályos tanuló 8000 Székesfehérvár, József Attila út 59.

A vádak súlyosak. Azonos dolgokat másként osztályozták az inkvizítorok a C 64-en és a VC 20-on. Nos, mindenre nincs mentesség. De az igazsághoz hozzátartozik, kedves olvasónk, hogy az azonosságok – s ez a leveléből

is kiderül – itt-ott csak majdnem azonosságok. A válasz másik része pedig ott van az Ön levelenek utolsó mondatában. Az inkvizítorok nem mindig ugyanazok, ezért az osztályzatok is hol szigorúbbak, hol enyhébbek. Sajnos ez Vallató rovartunk gyengéje. Sajnáljuk, mégis szeretjük ezt a rovatot betegségeivel, korlátaival együtt. De levele alapján úgy vesszük észre, bármilyen mérges most, azért titkon Ön is szereti a Vallatót!

Mivel VC 20 tulajdonos vagyok, lehetetlen, hogy tollat ne ragadjak vállatásának hatására.

Először is a hanggal kapcsolatban van egy észrevételem. A Junoszy televízió áthangolásával kiválóan szól azon is a VC 20. Sajnos ehhez bele kell nyúlni a televízióba (szakembernek), mivel azt nem Commodore gépekhez tervezték.

Másodszor a gépi kódú programozásával kapcsolatos felületes-vefátásukhoz kívánok szólni. Ez ügyben összehasonlítom a Z 80 gépi kódú programozásával.

1. Eleve egyszerűsíti a helyzetet, hogy a processzornak a veremtármutatón és programszámlálón kívül csak egy akkumulátora és két indexregisztere (XJ) van, továbbá a feltételregiszter, szemben a Z 80 regiszterkészletének tömegével (A, F, B, C, D, E, H, L, a másodregiszterek IX, IY).

Ami azonban nem teszi ügyetlenebbé a gépet, mivel a használható zéró-lapos címzési forma lehetővé teszi, hogy mindegyik 0-lapos memóriacímre REGISZTERKÉNT kezeljük, és így tulajdonképpen 256 (1) plusz regiszter birtokosainak érezhetjük magunkat!

2. A processzornak jóval kevesebb az utasításkészlete mint a Z 80 processzornak (152 db ismert utasítás + 32 db ismeretlen, szemben a Z 80 több mint 700 utasításával), ennél fogva könnyebben áttekinthető és megjegyezhető.

Sőt! Míg a Z 80 műveletet csak az akkumulátorral, a regiszterekkel a HL, IX, IY regiszterpárokkal képes végezni, a mi processzorunk a memória összes byte-jával képes műveletet végezni. Például ha a Z 80-nál az akkumulátorhoz hozzá akarjuk adni egy cím tartalmát, akkor először betöltjük a címet a HL regiszterpárba, majd következő utasításban hozzáadhatjuk az akkumulátorhoz a HL által mutatott cím tartalmát. Mi azonban egyetlen utasításban hozzá tudjuk adni az akkumulátorhoz bármelyik cím tartalmát

Z 80 LD HL, cím 6502: ADC cím
ADC A, (HL)

Igy a Z 80-nál szükségessé válik a regiszterekbe töltés – és a regiszterek közötti csereutasítások nagy számú megnövelése. Vagy itt vannak a Z 80 16 bites regiszterpárjai, amit mi kiválóan helyettesíthetünk egy zéró-lapos címzéssel.

Például hasonlítsuk össze az akkumulátor tartalmát az IX regiszterpár és egy

d eltolódás által mutatott cím tartalmával a Z 80 esetében:

CP (IX+d) (3 byte hosszú)
És hasonlítsuk össze a 6502 esetében:
CMP (z)+y (2 byte hosszú)

ahol z egy két byte-os cím első byte-jára mutat a zéró-lapon és az eltolódást az Y regiszter tartalma jelenti. Sőt, míg a Z 80-nál csak IX-szel tudjuk módosítani a zéró-lapos cím mindkét byte-ját, és az eltolódást jelző Y regisztert is!

Igy valójában úgy vetődik fel a kérdés, hogy a kétféle processzor közül melyik tud több 16 bites regiszterpárt használni. A Z 80 használja a BC, DE, HL, IX, IY regiszterpárt, a 6502 pedig felhasználhatja a zéró-lap 256 byte-ját „regiszterpárként”! (Azaz a 128-at.)

Nem csoda, ha a Z 80 memóriakezelése szegény, jócskán ki kell bővíteniük utasításkészletüket regiszterekbe töltő és memóriacímre töltő utasításokkal, ezért az a temérdek LD utasítás, annyira, hogy még többször töltőutasítás is szükségessé vált!

3. Megírtam egy DISASSEMBLER és egy ASSEMBLER programot VC 20-ra gépi kódban. Segítségükkel egyszerűsödött maguknak a kódoknak a fordítása is. Mivel a programok kb. 1–1 kbyte-osok, ezért legalább 1 kbyte-os gépi kódú anyagot tudok egyszerűen megírni a VC 20-ra!

4. Aki azt mondta, hogy a gépet memóriabővítés nélkül lehetetlen gépi kódban programozni, az nyilvánvalóan nem is értett hozzá. Amióta birtokomban van, memóriabővítés nélkül programozom gépi kódban.

Amiképpen lehet még az 1 K-s ZX81-et is gépi kódban programozni memóriabővítés nélkül, annál inkább lehet a VC 20-at. Elterjedt programozási forma, hogy gépi kódú anyagunkat egy BASIC sorban a REM utasításban tároljuk, kikeressük, hogy melyik memóriacímre helyezi az INTERPRETER, és onnan hívjuk meg gépi kódú szubrutinunkat. Másik forma, hogy DATA-ban tároljuk és programfutáskor kiküldjük az adatokat egy letiltott területre, ahol az INTERPRETER nem nyúl hozzá. Az előző formátum hátránya, hogy ki kell keresnünk a memóriából, hogy az INTERPRETER hová pakolta sorunkat, és így megállapítani, hogy melyik címet hívjuk meg, ami már kettőnél több gépi kódú szubrutin írásánál komoly gonddal és veszéllyel jár. A második formátum hátránya pedig a nagy helyfoglalás. Egyszer a DATA soraink foglalnak le a memóriában területet, másodszor pedig le kell tiltanunk egyéb szabad területet is, ahová küldjük a gépi kódú anyagunkat programfuttatáskor. A VC 20-nál mindkét formátum adott. Azonban én ajánlok két egyszerűbb és könnyen kezelhető programot, amellyel gépi kódú anyagunkat kazettára vihetjük és onnan pedig tetszőleges helyre beírhatjuk.

A lenti rövid programot futtatva először a „PRESS RECORD & PLAY ON TAPE” üzenet jelenik meg. Nyomjuk meg mind-

két billentyűt a kazettás magnón. Mikor megáll a magnó, a képernyőn a kérdőjel jelenik meg, várva a gépi kódú adatokat. Azokat szép sorjában adjuk be, legutoljára egy nullánál kisebb számot. Ha sok adatot viszünk be, időnként beindul a magnó, és kazettára kerül az anyagunk. Ilyenkor mindig várjuk meg, míg a kérdőjel megjelenik. Amikor beadtuk a legvégét jelző negatív számot, akkor két szám jelenik meg: az első egy ellenőrző szám, a gépi kódú anyagunk adatainak összege, a második pedig az adataink száma. Végül a programunk önmagát kitorlí a memóriából.

Ha most azt akarjuk, hogy a kazettára mentett gépi kódú anyagunkat a gépbe vigyük, üssük be a következő programot.

```
2000 INPUT "MELYIK CIMTOL":P
2001 POKE56,P/256:POKE55,PAND255:CLR
2002 OPEN1,1,0
2003 P=PEEK(55)+256*PEEK(56)
2004 INPUT#1,A
2005 POKEP,A
2006 K=K+A:N=N+1:P=P+1
2007 IFST=0THEN2004
2008 CLOSE1:PRINTK:N
2009 NEW
```

2000 sor: Tudnunk kell, hogy 3583 byte áll rendelkezésünkre, 4096–7679 címen. Tehát kezdő címünk bárhol elhelyezkedhet ezen a területen, természetesen hagyjunk helyet BASIC-programunknak is, amely 4096-os címen kezdődik.

2001 sor: Letiltja az INTERPRETER számára azt a területet, ahova anyagunkat helyezni szeretnénk.

2002 sor: Kéri, hogy kapcsoljuk be a PLAY gombbal, megindítja a magnót és beáll a kazettán levő adataink elejére.

2003 sor: A CLR utasítás törölte P értékét, de az 55–56 címen az tárolva van.

2004–2006 Beküldi összes adatunkat a meghatározott címtől kezdődően kazettáról a memóriába, számolja összegüket és darabszámukat. Ezt mindaddig csinálja, míg az adatok vége jelzést nem kapja kazettáról.

2008 Leállítja a magnót, kilrja az ellenőrzőszámot és adataink számát, itt ellenőrizhetjük, hogy rendben ment-e minden.

2009 ez törli BASIC-programunkat a memóriából.

Most tehát betöltöttük gépi kódú anyagunkat a gépbe, tudjuk, hol keressük, a többi terület teljesen szabad, betölthetjük oda azt a BASIC-programot, amivel gépi kódú szubrutinjainkat használni akarjuk. Maga a töltőprogram pedig semmiféle helyet nem foglal el, mivel kitorlódott.

5. Dokumentációval kapcsolatos észrevételem. Valóban csapnivalóan sovány információval látták el a gépet. Ez ügyben felajánlom saját információimat, amiket szereztem a gépről, mivel lefordítottam magamnak a teljes INTERPRETER anyagát.

Végezetül, véleményem szerint a VC 20 gépi kódú programozása nemcsak egyszerű, könnyen elsajátítható, de maga a nyelvezete is rendkívül ötletes. Gépi kódú programjaink némiképp gyorsabban is lehetnek azáltal, hogy akkumulátorunk közvetlen kapcsolatba kerülhet a memória összes byte-jával, és így nem kell azokat állandóan töltögetni ide vagy oda.

Tóth Kornél 1083 Leonardo da Vinci u. 29. fsz. 8.

```
1000 OPEN1,1,1:REM KAZETTAS CSATORNA MEGNYITASA
1001 INPUTA:IFAC0THEN1005:REM ADATOK KERESE,MIG NEGATIV ADAT NEM JON
1002 K=K+A:N=N+1:REM K=ADATOK OSSZEGE,N=ADATOK SZAMA
1003 PRINT#1,A:REM KAZETTARA IRAS
1004 GOTO1001:REM FOLYTATAS
1005 CLOSE1:PRINTK:N:REM KAZETTAS CSATORNA LEZARASA,K:N KIIRASA
1006 NEW:REM A PROGRAM KITORLESA A MEMORIABOL
```

SZUPER

BIT-LET

VIDEO-HI-FI SZAKÜZLET

BP. IX. ÜLLŐI ÚT 69.

**IBM-XT SZEMÉLYI
SZÁMÍTÓGÉPEK SZÁLLÍTÁSÁT
RÖVID HATÁRIDŐVEL
VÁLLALJUK!**

ÜZEMBE HELYEZÉS – SZERVIZ



**RAMOVILL
COMPUTER
SZAKÜZLET**

Bp. IX., Üllői út 69.
Telefon: 343-125
Telex: 22-6127

A Szuper BIT-LET végre lehetőséget teremtett arra, hogy felrúgjunk minden eddigi szabályt és ellentmondjunk saját magunknak. A VALLATÓ rovat ugyanis egyértelműen úgy fogalmazta meg alapelvét, hogy nem akarunk gépeket összehasonlítani, nem akarjuk a ZX 81-et a Commodore 64-hez viszonyítani, a kapott osztályzatok nem fejeznek ki rangsort – hanem kizárólag azt, hogy a saját kategóriájában, a saját lehetőségei között egy gép mit tud. Persze tudtuk, hogy a célkitűzés eleve kudarcra van ítélve, tudtuk, hogy inkvizítoraink nem tudják agyukból kitorögni egy másik gép emlékét és az átlagok kiszámítása után első dolgunk volt, hogy összehasonlítsuk a kapott jegyet előző gépekével. És titkolt reményeink között azért az is szerepelt, hogy olvasóink otthon egymás mellé tessék a Vallató számait és bizony összehasonlítsák a gépeket. Igazából magunk is alig vártuk a pillanatot, hogy elkészüljön az a táblázat, amelyikben az összes gép összes osztályzata szerepel. Íme itt van, értelmezéséhez azonban néhány dolgot nem árt tudatosítani.

	VC-20	COMMODORE 64	ZX-81	AIRCOMP	HT-1080 Z	ZX SPECTRUM	ABC-80	PRIMO
1 .KIN AR	2.4	(4.8)	4.2	4.2	3.6	(4.8)	---	4.1
2 .KIN PERIFERIAK	4.1	(4.9)	3.1	2.2	3.4	3.9	3.1	---
3 .KIN KEPERNYOKEZELES	3.2	(4.8)	2.7	4.4	3.2	4.5	3.2	4.3
4 .KIN HANG	3.9	(4.9)	1.6	3.3	4.6	3.6	3.5	3.6
5 .KIN KAZETTAS TAROLAS	4.1	3.8	2.4	3.7	3.6	(4.7)	3.4	3.9
6 .KIN GEPI KODU PROGRAMOZAS	2.7	4.1	2.9	(4.7)	4.5	4.4	3.2	3.2
7 .KIN MEGBIZHATOSAG	4.4	(4.6)	2.5	3.8	4.5	4.4	4.5	3.9
8 .KIN BILLENTYUZET	4.4	(5.0)	2.1	3.1	3.9	3.8	4.9	3.7
9 .KIN DOKUMENTACIO	2.9	2.4	4.3	2.4	2.2	(4.6)	3.2	2.9
10 .KIN EDITALAS	4.0	(4.4)	3.7	(4.4)	3.4	(4.4)	3.9	4.0
11 .KIN A GEP PROGRAMNYELVE	2.7	3.9	3.3	3.8	4.1	(4.6)	4.4	4.1
12 .KIN TANULHATOSAG	3.5	4.6	4.6	4.3	3.5	4.6	(4.8)	4.3
13 .KIN EMBERKOZELSEG	3.6	4.4	4.0	4.3	3.8	(4.9)	4.4	4.0
+1. KIN SZUBJEKTIV VELEMENY	3.7	(5.0)	4.3	4.2	4.0	4.9	4.3	4.0
ATLAG	3.6	4.4	3.2	3.8	3.8	(4.5)	3.9	3.9
+2. KIN SZERVIZ	---	---	---	---	5.0	---	---	---
+3. KIN SZOFTVER ELLATAS	---	4.4	---	---	---	4.9	---	---

1. KÍN: KIK IS AZOK AZ INKVIZÍTOROK?

Ez a táblázat nem tartalmazza az inkvizítorok névsorát, de az előző oldalakról kiderül, hogy az egyes gépeket más és más emberek vallatták. Ez az összehasonlító táblázat akkor lenne megfelelően egyértelmű és szubjektív, ha ugyanazok osztályozták volna az összes gépet. Végül is ez megszervezhető lenne, hiszen néhány szakembert kellett volna csak felkérni arra, hogy foglalkozzanak az egyes gépekkel, és utána adjanak osztályzatokat. Mi azonban inkább olyanokat választottunk inkvizítoraink, akik régóta gyűrnek egy-egy típust, így a megbízhatóságáról, tartósságáról és a gép finomságairól is vannak tapasztalataik. Ennek ellenére az a véleményünk, hogy 8-10 ember átlagolt véleménye már megfelelően objektív ahhoz, hogy nem ad hamis képet. Valószínű, hogy más inkvizítorok átlagvéleménye is – néhány tizedes eltéréssel – ugyanezt a sorrendet adná.

2. KÍN: MIFÉLE ÁRROL VAN SZÓ?

A Szuper BIT-LET Vallatóból kihagytuk az árakat, mert az eredeti megjelenés óta tetemesen változhattak. Az osztályzatokat azonban bent hagytuk. Nyilvánvaló, hogy ezek a megjelenés körüli állapotot tükrözik, de most utólag végignézzük mégis azt mondjuk, hogy nem irreálisak. Az osztályzatok. Az árak változatlanul irreálisak mindenféle vám-, jogszabály és árcsökkentés (?) ellenére is. Talán a Primo jelenléte okozhat valami pezsgést az állóárban, de ez egyelőre még nem érzékelhető.

3. KÍN: MÜLIK AZ IDŐ!

Ahogy inkvizítoraink sem lettek fiatalabbak az elmúlt két évben, ugyanúgy a ZX 81-es konstrukciója sem. Márpedig két év a számítógépek mai fejlődési üteme mellett bizony sokat jelent. Az általunk vallatott nyolc számítógéptípus közül kettő már teljesen eltűnt a piacon (ABC 80, AIRCOMP), lényegében a cégek feladták a küzdelmet, és beszüntették a gyártást. Két másik cég újabb típust dobott a piacra, ezáltal szüntette meg a gyártást (ZX 81, VIC 20), ezek azonban még kaphatók a piacon. A HT 1080Z abban a kivételben, ahogyan vallattuk, már nem rendelhető meg, az újabb típus még nem ismerjük. Lényegében változatlanul kapható a piacon három típus – és talán nem véletlen, hogy melyik három: a ZX Spectrum, a Commodore 64 és a Primo.

4. KÍN: A KÍNOK

Tanulságos végignézni a táblázatot soronként és oszloponként. Így utólag is megveregethetik a vállukat inkvizítoraink, nem tévedtek nagyokat; a táblázat lényegében tükrözi a mai technika állását és a világpiaci értéktételeket is. Nem vitás, hogy az általunk vizsgált kategóriában kimagasló két konstrukció a ZX Spectrum és a Commodore 64-es. A Spectrum átlagosztályzata jobb, a Commodore viszont a szubjektív megítélésben abszolút győztes, és több tulajdonságával került az élre. Felújíthatnánk a régi vitát, hogy melyik jobb, de inkább úgy érezzük, a küzdelem még nem dőlt el. Érdekes viszont, hogy miben és mely gépek tudtak betörni a legjobbak közé. Az ABC 80 – tanulhatósága egyértelműen a legjobb. Ezt különösen értékesnek tartjuk, hiszen a gépet éppen erre hozták létre: iskolai, tanuló számítógépnek. Aki tervezett már elektronikus áramkört, az tudja, hogy a számtalan kompromisszum között sokszor éppen a legfontosabb tulajdonság veszít az értékéből – így ez az eredmény nem lebecsülendő. Lelket melengető érzés, hogy egy magyar konstrukció két tulajdonságával is a legjobb lett: lelket fagyasztó, hogy pontosan arról az AIRCOMP-ról van szó, amelyik azóta a piaci harcok következtében kimúlt. Persze a két kín természete egy kicsit az okot is megvilágítja: a gépi kód és az editálás a számítógépek „agyának”, működési módszerének, a szoftvernek az elemei. A jó szoftver elkészítéséhez nem kell más, csak néhány jó szakember, akik ismerik a legjobb megoldásokat, és azokon még újítani is tudnak. Csak ez nem elég! A számítógépek gyártásához ipari háttér, alkatrészellátás, képzett szakmunkások kellenek, és reális, a piacon elfogadott ár. Úgy tűnik, az AIRCOMP ezeken bukott el, amivel pontosan modellezte a mai magyarországi ipar helyzetét.

5. KÍN: ELÉGEDETTEK LEHETÜNK?

A Vallató szándéka mindig az volt, hogy orientáljon felhasználót, számítógép-vásárlót, adjon információt arról, hogy az egyes felhasználási területekre melyik a jobban alkalmazható gép. Persze tudjuk, hogy a szakemberek nem tőlünk szerzik az információikat, de reménykedünk abban, hogy rövid idő alatt kialakul Magyarországon az a réteg, amely különböző céllal otthonra vásárol számítógépet. És számukra a Vallató segítség lehet. Minthogy ez a réteg még mindig nagyon szűk, ezt a reményünket még mindig nem veszítettük el.

Pogány György
a Vallató rovat vezetője

Gyakorlott inkvizitorainknak egy idő után elege lesz ugyanazokból a kínzó-eszközökből! Hát még abból, ha mindig ugyanolyan az, aki vagy ami a kínpadon van. Talán ez volt az egyik oka annak, hogy újfajta alany után néztünk. A másik – egy kicsit fontosabb – szempont, hogy lassan elfogynak a Magyarországon pillanatnyilag elismert, elterjedt, vallatásra érdemes mikroszámítógépek. Ugyanakkor végre nagy mennyiségben, már-már elterjedt a Spectrum Microdrive, ez a nagy hírveréssel beharangozott műszaki csoda, amiről többnyire a tulajdonosok is ellentmondó információkkal rendelkeznek. Így különös élvezettel, fogcsáttogtatva gyűltünk össze, hogy végre a különböző típusú alapgépek helyett egy kiegészítő berendezést, egy háttérmemóriát valathassunk.

GYÁRI ADATOK

Jobbára nincsenek. A gépkönyv semmiféle műszaki adatot nem tartalmaz, még a tárolókapacitást sem adja meg, aminek mint később kiderült, oka van, így az itt következő adatok inkább tapasztalati értékek.

Csatlakozási lehetőségei: két csatlakozóval rendelkezik, az egyikbe az Interface 1,

a másikba az esetleges második Microdrive kapcsolható.

Memóriakapacitása: az ígért 86 kbyte helyett 94 és 110 kbyte között.

Mérete: 95x85x45 mm

Súlya: 175 gramm (kazetta nélkül)

KÍNRENDSZER

Ez elsősorban nekünk, inkvizitoroknak okozott komoly kínokat. A személyi számítógépeknél jól bevált, már élvezetes kínok egy egészen más rendeltetésű eszköznél használhatatlannak bizonyultak. Kicsit úgy éreztük magunkat, mint azok a középkori inkvizitorok, akik jól bevált sötét sziklabörtönük mélyén egyszer csak azt a feladatot kapták, hogy vallassanak ki egy teknősbékát. A spanyolcsizma erre alkalmatlan. Így elsőként mi is új kínzóeszközök után néztünk. Nem volt könnyű.

Inkvizitoraink első lépésben megegyeztek abban, hogy a Microdrive önmagában nem vallatható, hiszen csak egy rendszer részeként működik. A Microdrive nem több, mint egy magnetofon. Kazetta és erősítő nélkül pedig egy magnó sem szólal meg. Tehát viszonylag gyorsan egyetértettünk abban, hogy a Vallatás csak úgy lehet eredményes, ha a Spectrum-Interface-Microdrive-kazetta rendszert vizsgáljuk, erre dolgozzuk ki a kínokat. Miután ezt közösen eldöntötték inkvizitoraink, rögtön

abban is egyetértettek, hogy ez így nem lesz jó, mert bizonyos részokről külön-külön érdemes beszélni. Mire megfelelően összehavartuk egymást, és az addig tisztán látókkal is sikerült elhíttatnunk, hogy sötétben tapogatóznak – a következő kínrendszert kínlódtuk ki.

Ára a nyugati piacon – 4,1



Minthogy a Microdrive közvetlenül nem kapcsolható az alapgéphez, ezért ebben az esetben természetesen, hogy az Interface 1 és a Microdrive együttes árát vizsgáltuk. A berendezések ára gyakorlatilag a fél évvel ezelőtti megjelenés óta nem sokat változott, jelenleg is 100 angol font körül van. (kb. 50 az Interface, és ugyanannyi a Microdrive). Néhány jól értesült inkvizitor hallott már olyan beszerzési forrásokról, ahol féláron kapható ugyanez, és – bár inkvizitoraink többsége az ilyen mendemondáknak nem hisz –, azért vallatásunk szünetében többen lopva feljegyezték annak a bizonyos álombeli bécsi boltinak a címét. Mindezekkel együtt, mint az a kapott osztályzatból kitűnik, a nyugati árral általában elégedett volt mindenki. A Sinclair cégtől megszokott alacsony árszínvonal nem változott, a berendezések elérhetőek, sőt ahhoz képest, hogy mit nyújtanak, a nyugati piacon olcsónak is ítélték. Az egyetlen hármás osztályzatot adó inkvizitor úgy ítélte meg, a műszaki színvonal alapján olcsóbb is lehetne: ő inkább üzletpolitikát sejt az ár mögött: egy potom árú alapgéphez drágább kiegészítő berendezéseket gyártanak. A gyártó szempontjából egyébként nagyon okos üzletpolitika.

Magyarországi ár – 2,7



A Bizományi Áruház elfogadott árait vettük alapul (Interface 20 ezer, Microdrive 25 ezer forint) és – szokás szerint – inkvizitoraink elégedettek voltak. Érdekes a szórása az osztályzatoknak, hiszen a kettes és a négyes között minden érdemjegy megtalálható. Miután a vérmesebbek számon kérték, hogy ki merészt négyest ad a magyarországi árra – kiderült, hogy a Sinclair típusú gépeknél lehet-



SZÉKELY JENŐ:

A kazettát kézbe véve az ember megesküszik rá, hogy ez nem működhet. De működik, s nem is akárhogyan!

GERŐ GÁBOR:

Jó, hogy sokféle plusz szolgáltatást tud!



KINPADON A ZX MICRODRIVE

séges kétféle megközelítés most is bejött. Akik egyszerűen a nyugati árakhoz viszonyítanak, felháborítóan tartják a magas átszámítási kulcsot. Akik azonban abból indulnak ki, hogy még így is ez Magyarországon a legolcsóbb – majdhogynem elérhető árú – gép, magasabb osztályzatot adtak. Így érthetőbb a két inkvizítor által adott négyes.

Kezelhetőség – 3,7



Ebben akiben az próbáltuk vizsgálni, hogy a teljes rendszer (számítógép – interface – háttérmemória) milyen egyszerűen használható, milyen gyorsan és könnyen érhető el programból vagy direkt utasítással. Mint az osztályzatból kitűnik, inkvizítoraink nem voltak elégedettek ezzel, volt aki így fogalmazott: „sok hókuszpókusz kell ahhoz, hogy egyáltalán megmozduljon”. A tény igaz, jó néhány csillagot és idézőjelet kell belülni, mire a Microdrive megtalál valamit, mégis van magyarázata a jobb osztályzatoknak is. Ezek az újonnan kifejlesztett eszközök egy meglehetősen bonyolult rendszer kiépítését is lehetővé teszik. Az Interface 1 konstrukciója olyan, hogy összesen 64 Spectrum számítógép összekapcsolására alkalmas, egy alapgéphez pedig maximálisan nyolc Microdrive köthető. Így érthetően bonyolultabb utasításokra van szükség, hogy a több lehetséges csatlakozás közül a gép mindig választani tudjon. Kétségtelen, elegánsabb megoldás lett volna, ha a egyszerűbb rendszer esetén egyszerűbb utasítással mozgatható a gép, de talán elnézhető ez a kis testi hiba. Érdekes adat, hogy Angliában éppen azért fogadták el iskolai számítógépnek a Spectrumot, mert ezt a bizonyos 64-es kiépítést lehetővé teszi. Így ugyanis – egy képernyőre dolgozva a tanár és a diákok közösen írhatnak programot, oktatási célokra tehát kiválóan megfelel. Örömteli hír lenne, ha ugyanezt a hazai iskolaszámítógépről is elmondhatnánk. Reménykedve néztek egymásra inkvizítoraink, amikor azt kérdeztük, van-e valakinek tapasztalata ilyen összekapcsolásról, sajnos azonban komolyabb szervező munkára lenne szükség ahhoz, hogy itthon ilyen mennyiségű gépet egyszer összeszedjenek. Talán majd egy másik vállalatnál...

Kompatibilitás – 4,3



Megközelítőleg hasonló kín sem szerepelt eddig soha Vallatónkban, aminek alapvető oka az, hogy a személyi számítógépek egymással egyáltalán nem kompatibilisek, tehát amilyen program az egyik gépen futtatható, azt a másikra át kell írni. Ez gyakran még az azonos típuscsaládba tartozó berendezéseknél is így van (ZX 81, Spectrum vagy VIC 20, Commodore 64). Az azonban jogos igény, hogy egy alapgép többféle háttérmemóriából azonos programokat be tudjon olvasni. Sajnos a Spectrum Microdrive konstrukciójánál ezt az igényt nem tudták kielégíteni. A régebben készült, normál kazettán tárolt programok nem olvashatók be a gépbe, csak akkor, ha az Interface 1-et és a Microdrive-t lekapcsoljuk. Így persze az átjátszás is meglehetősen bonyolult, programozói varázslatokat kell végezni ahhoz, hogy egy kazettán tárolt régebbi program Microdrive-ről futtatható legyen. Ennek ellenére a kompatibilitás magas osztályzatot kapott, ami talán annak az eredménye, hogy inkvizítoraink hozzáértő szakemberek, így a „programlopás” és -másolás összes fortélyát jól ismerik. Az egyszerű felhasználó azonban sokat szenvedhet ezzel.

A kazetta konstrukciója – 4,1



Sok találgatás előzte meg a Microdrive megjelenését. Voltak, akik biztosan tudták, hogy lemezt rejt az igazán „mikroszkopikus” méretű műanyag doboz. Mások speciális szalagot tippeltek. Ma már nem titok, hogy egy kitűnő minőségű szalagról van szó, de a kazetta konstrukcióját inkvizítoraink közül is csak egy ember ismerte. Ennek oka talán az, hogy a 2000 forintos kazettát szórakozásból nem szokás szétszedni. Szalagszakadás miatt került sor a tanulságos operációra, amely során kiderült, hogy kb. 5 méter hosszú végtelenített szalagot tartalmaz a kazetta. A végtelenítés rendszere nem különbözik a kisméretű, gyerekeknek készült filmnéző berendezésektől vagy – akik ezt jobban ismerik – az AKAI cég által bevezetett nyolcsávós Cartridge elnevezésű magnetofon-

kazettától. A szalag a fej előtt eltutva egy nagyobb átmérőjű dob külső palástján folyamatosan tekeredik, majd a dob belsejében alul, egyszer megtekerve kerül vissza a fejhez. Mindebből tehát kiderült, hogy a konstrukció nem új, nem különösen szellemes, ami mégis indokolja a magas osztályzatot, az inkább a méret. Ha néhány évvel ezelőtt egy számítástechnikusként azt mondták volna, hogy ötször öt centiméterben 100 kbyte elfér, nyilván kissé mulatságosnak találta volna a fantazmagóriát. A tény viszont tény, benne van. A kazetták között némi eltérés tapasztalható, amit inkvizítoraink többféleképpen magyaráznak, az egyik lehetséges indok az, hogy a szalaghossz nem pontosan egyforma minden kazettában. Néhány centiméteres eltérés már kbyte-okat eredményezhet. Két megjegyzés inkvizítorainktól a konstrukcióra vonatkozóan „zseniálisan egyszerű!” és „primitíven megbízhatatlan!”. Műszaki érdekesség, ami a kazettához kapcsolódik, de inkább a Microdrive intelligens voltát bizonyítja, hogy amennyiben véletlenül meggyűrődik a szalag valahol, arra a területre a drive automatikusan nem rögzít információt. Így esetleg egy-két kbyte-tal csökken a kapacitás, de biztosan jó a felvétel.

A kazetta ára a nyugati piacon – 3,2



(5 angol font volt a váltás idején. Azóta csökkent.) Az osztályzat nem valami fényes, ami azt jelenti, hogy a kazetta még kint is elég drága. Inkvizítoraink megegyeztek abban, hogy a konstrukció és a benne levő anyag nem indokolja a magas árat. Valószínűbb, hogy itt ügyes üzletpolitikáról van szó: olcsón vásárolhat bárki alapgépet, a perifériák már kicsit drágábbak, amiből pedig a legtöbb kell, tehát a kazetta ára indokolatlanul magas. Ez azért is bosszantó, mert természetesen ezt a típusú kazettát kizárólag a Sinclair cég készíti.

Kazetta magyarországi ára – 1,5



(2000 Ft) Az osztályzathoz sok kommentár nem kell, úgy látszik, a fentiekben leírt monopolista üzletpolitika itthon még eredményesebb. Bár valaki úgy fogalmazott, hogy „ez csak félreértés

NAGYLUCKAY LÁSZLÓ:

Szeretném,
ha minden
rajzasztalra
kerülhetne egy!

ILA LÁSZLÓ:

Régóta várt
eszköz,
kellemes vele
dolgozni!

BERTOLF JÓZSEF:

Szervizelése
sajnos
megoldhatatlan!

MIHÁLYFI JÁNOS:

A Commodore-nál
10-15-ször
gyorsabb!

ERDEI LÁSZLÓ:

Szeretném,
ha a Sinclair
kicsit
strapabíróbb
kivitelben is
gyártaná a gépet.
Mert aki
komolyabb munkára
akarja használni,
az csak akkor tegye,
ha forrón
szereti a gépet!

RAUSCHER ATTILA:

Többet
reméltem,
és többet is
ígérték!

LIPOVECZ IVÁN:

Szerintem
összemérhető
a komolyabb
rendszerekkel
is!

KUBISCH FERENC:

„Csoda, de
jól működik!”



A SPECTRUM MICRODRIVE
VALLATÁSÁNAK EREDMÉNYE

K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ÁTLAG
1. KIN:AR - NYUGATON	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4.1
2. KIN:AR - ITTHON	3	1	1	4	4	2	3	3	1	3	2.7
3. KIN:KEZELHETŐSÉG	3	3	4	4	4	4	4	3	1	4	3.7
4. KIN:KOMPATIBILITÁS	4	1	4	4	4	4	4	3	1	4	4.3
5. KIN:KAZETTA KONSTRUKCIO	4	4	3	4	4	4	3	3	3	5	4.1
6. KIN:KAZETTA ÁRA NYUGATON	4	3	4	4	4	3	4	2	2	4	3.2
7. KIN:KAZETTA ÁRA ITTHON	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1.5
8. KIN:RENDSZER MEGBIZH.	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3.7
9. KIN:DOKUMENTACIO	4	3	3	5	4	5	5	3	1	5	4.1
10. KIN:GYORSASAG	4	3	3	4	5	4	5	3	4	4	4.3
11. KIN:SZOLGÁLTATÁSOK	4	1	3	4	4	4/5	4	2	1	5	4.1
+ 1 KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	4	4	5	5	5	5	3	3	1	4	4.2
ÁTLAG	3.7	2.9	4.2	4.1	4.8	3.9	3.5	3.8	2.7	4.1	3.6

A rendszer megbízhatósága – 3,7



Ez ismét olyan téma, amit önállóan nem lehet vizsgálni, csak a hármas rendszert együtt. Alapvető probléma, amit többen felvetettek, hogy a felszerelt Interface 1 az alapgéppel együtt erősen melegszik. Hallottunk erre már zseniális műszaki megoldásokat (gyufásskatulyát kell alátenni, modernebbek radírgumit is használhatnak), de eddig még a Sinclair cég nem vásárolta meg ezeket a szabadalmakat. Másik gyakori hibalehetőség a csatlakozópontoknál adódik, ráadásul, ha egy csatlakozó eltörik, nem lehet újat 200 kilométeren belül beszerezni.

A géphez adott dokumentáció – 4,1



A gépkönyv kizárólag használati leírást tartalmaz. Inkvizítoraink véleménye szerint ez ahhoz éppen elég, hogy használni lehessen a berendezést, átlagfelhasználónak tehát megfelel. Aki komolyabban szeretne belepiszkálni a dolgokba, az viszont semmit nem tud meg, még alapvető műszaki adatok sincsenek feltüntetve. Hiába no, a Sinclair cég tud titkot tartani.

Gyorsaság – 4,3



Itt az adatok elérhetőségi sebességéről van szó, ami nem azonos az adatátviteli sebességgel. Tehát arról, hogy egy megadott programot vagy más rögzített információt milyen gyorsan talál meg a Microdrive. Többen szemrehányóan említették, hogy a tervezés időszakában nagyobb sebességet ígért a cég, a valóságos viszont a 7 másodperces maximális elérési idő. Az osztályzat mégis elég magas, hiszen ez még így is gyorsabb, mint például a Commodore-rendszer.

Szolgáltatások – 4,1



Azt igyekeztünk osztályozni, hogy a rendszer milyen lehetőségeket rejt magában, milyen szolgáltatásokat képes nyújtani. Inkvizítoraink elégedettek, hiszen ez a rendszer csúrájában, néha nehézkesen, de lényegében mindent tud, ami a komolyabb gépek. Ugyanakkor van

néhány specialitása is. A 64 Spectrum összekapcsolási lehetőségét már említettük, nem volt szó azonban még arról, hogy egy alapgéphez maximális nyolc Microdrive is köthető. A Sinclair cég ajánlása szerint három Microdrive-val végezhető kényelmesen az adatfeldolgozási feladatok, egyik inkvizítorunk véleménye szerint azonban ez nem jelent 300 kbyte háttérmemóriát, csak háromszor 100-at. Egyébként a nyolc microdrive-os kiépítésről senkinek nincs tapasztalata, ennyit egy helyen még senki sem látott.

Szubjektív vélemény – 4,2



Kommentár nem kell hozzá, inkvizítoraink többsége megszerette ezt az első látásra mulatságos, tudására nézve azonban bámulatos masinát. Valamennyien egyetértettek abban, hogy a Spectrum zseniális konstrukciója mellé törvényszerű volt kifejleszteni a gyors háttérmemóriát, és abban, hogy ezzel a gép lehetőségei nagymértékben növekedtek. A Sinclair cég ismét olyat csinált, ami olcsó, de a néhány hónapos tapasztalat alapján tisztességesen működik.

HOZZÁSZÓLÁS

Kedves Inkvizítoraink!

A Sinclair Microdrive kínzásakor, úgy látom, néhány dologról megfeledkeztek.

Helyes, hogy a Microdrive-ot az Interface 1-gyel együtt értékeltek. Azonban: miért nem vizsgáltátok a hálózati lehetőségeket? Nem kellett volna hozzá 64 gép – már kettővel is ki lehetett volna próbálni. Az Interface 1-be beépített RS 232 C típusú interface-ről pedig szót sem ejtettek! Pedig az együttes árát csak úgy lehet értékelni, ha tudjuk: egy Spectrumhoz az RS 232 C interface önmagában is 20–30 fontba kerül. (Segítségével printert, modemet és még sok más lehet a Spectrumhoz illeszteni.) Nagyon hiányoltam, hogy a file-kezelésről egy árva szó sem esett. Valóban mindent ugyanúgy tud a Microdrive mint egy floppy – vagy jobban? És végül: azt egyáltalán nem hiszem el, hogy a Microdrive-os gépbe ne lehetne kazettáról is programot beolvasni. Vagy



félreértettem volna a 4. kínban irottakat? Általában: jó, hogy új és még csak terjedő gépeket és perifériákat is kínoltak. De érdemes lenne ezt az alkalmat némi ismeretterjesztésre is felhasználni – esetleg a terjedős lelkizések rovására is.

Baráti üdvözléssel:
Szekfű András

Kazetta – Microdrive

Tisztelt Szerkesztőség!

Rovatukat mindig nagy érdeklődéssel olvasom, s miután több mint egy éve dolgozom ZX Spectrummal, két hónapja pedig a Microdrive-ot is használom, az utóbbi „Vallató”-jára különösen kíváncsi voltam. Vizsgálati szempontjaik – úgy hiszem – most is eléggé átfogóak, s ennek megfelelően véleményüket is árnyaltan érzem, amely többé-kevésbé az én eddigi tapasztalataimmal is meg egyezik, alapvető kérdést, a kazetta-Microdrive kompatibilitást kivéve. Önök szerint ui. a régebben kazettára írt programok csak akkor olvashatók be a gépbe, ha ezt megelőzőleg az Interface 1-et, ill. a Microdrive-ot lekapcsoljuk. Eltekintve attól, hogy a „lekapcsolás” szó feltételez egy „lekapcsolót”, ilyen pedig nincs beépítve, de az alapgép és a vizsgált perifériák szétválasztása is meglehetősen körülményes,

amennyiben az Interface 1 korrektül, az előírásoknak megfelelően van csatlakoztatva, ez az állítás nem felel meg a tapasztalataimnak. Mindegyik korábban írt programomát különösebb nehézség nélkül sikerült Microdrive kazettára átírnom, s semmilyen nehézséget nem tapasztaltam a Microdrive és a kazettás magnó egyidejű használatában. Tény, hogy a Microdrive mellett volt egy figyelmeztetés, hogy bizonyos programok kazettáról való beolvasásánál előfordulhatnak nehézségek, ha az Interface 1 csatlakoztatva van, de ezek elkerülhetők, amennyiben a LOAD utasítást egy NEW és ENTER utasítás előzi meg. A saját kedvező tapasztalatomat két kiváló, forgalomban levő program Microdrive-változata is megerősíti. A Masterfile-program egyidejű választási lehetőséget ad a kazettás magnóra vagy a Microdrive-ra történő adattárolásra, a Tasword Two szövegkezelő programot pedig a felhasználónak kell néhány BASIC sor megváltoztatásával Microdrive-ra alkalmassá tennie. Mindkettőt magnókazettán forgalmazták. Hogyan lehetne egyáltalán betölteni ezeket magnóról, s utána Microdrive kazettára kiírni, ha közben az Önök instrukciójának megfelelően a gépet ki kellene kapcsolni (hogy az Interface 1-et, ill. a Microdrive-ot kiiktassuk, ill. ismét csatlakoztassuk)? Egy ponton valóban nem kompatibilisek a korábbi programok:

amennyiben REM utasításban tárolt gépi kódú programsorokat tartalmaznak: ui. az Interface 1 és a Microdrive használata plusz 512 byte-ot foglal le az ún. gépi változók számára, tehát a BASIC programsorok gépi címezései ennyivel eltolódnak, a REM-ben tárolt utasításokat pedig az Interface címezései felülírják. De ez a gond sem a beolvasásnál jelentkezik, hanem a futtatásnál. Egyszerű BASIC programok esetében, vagy amennyiben a gépi kódú program a RAMTOP fölé lett címezve, kompatibilitási nehézség elvben nem fordulhat elő. Természetesen több részből álló programoknál, ha az újabb beolvasás(ok)ra maga a program ad utasítást, a magnóról történő beolvasás után a Microdrive-ra való kiírás előtt a megfelelő utasításokat értelemszerűen át kell írni. De ez a szintaxis és nem a kompatibilitás kérdése.

Tapasztalataim alapján: úgy vélem tehát, hogy a kompatibilitásra vonatkozó megállapítások túlzottan sommás, s ezért riasztólag hathat azokra, akiknek elég sok „átírnivaló” programjuk van. Bár kétségtelenül annyi gyorsabb Microdrive-val dolgozni, mint kazettás magnóval, hogy hosszú távon még az időmegtakarítást eredményez, ha netán újra be kell „pötyögni” egy programot.

Jeney Zoltán

FFGT

FLOPPYMAT FEJLESZTŐ GAZDASÁGI TÁRSASÁG

SOEMTRON, ASCOTA gépek kiváltására ÜGYVITELI CÉLRENDSZEREKET AJÁNL:

- olcsó ügyviteli célgépeken, bevált, olcsó programokkal,
- betanítással, 3 havi rendszerfelügyelettel,
- azonnali szállítással, országos szervizhálózattal

SZOLGÁLTATÁSAINK:

- nagy sebességű adathozzáférés – feldolgozás,
- kényelmes, megbízható üzemeltetés, gyors betanulás,
- moduláris kivitel, rugalmas kiépítési lehetőség,
- kapcsolati lehetőség más mikrogépekhez (pl.: COMMODORE C-64)
- széles körű referencialista, díjmentes szaktanácsadás,
- kívánságra helyszíni bemutatót tartunk, részletes árajánlatot küldünk.

Tagvállalatok:

ECONORG • SZÖVORG • VILATI

Felvilágosítással szolgál:

Krepler Károly 421-741 • Sólyom József 758-964 •
Szabó József 327-748



BIT-LET-ünkben egyszer egy gazdasági munkaközösségnek a ZX 81-hez gyártott jelfrissítő készülékét vizsgálták szerkesztőségünk szakértői, munkatársai. Utána több hasonló vizsgálatra invitáltak bennünket új hardverkiegészítéseket gyártó munkaközösségek, fejlesztők. Igazság szerint nem zárkozzunk el az ilyenfajta vallatásoktól, így hát szívesen fogadunk efféle invitálást, megkeresést. Annak jogát azonban főntartjuk magunknak, hogy az ajánlatok közül melyiket fogadjuk el. Alapelveként azonban leszögezhetjük, hogy döntésünket ilyenkor nem valamiféle szubjektív szempontok vezérlik, hanem annak mérlegelése, hogy az adott hardver mennyire tarthat számot közérdeklődésre, milyen széles felhasználói réteget érint, s hogy a probléma, amelyet a berendezés, kiegészítés megold, valóban probléma-e? Monori István villamosmérnök azzal keresett meg bennünket, hogy készítették egy hardvert, amely a HT 1080Z iskolaszámítógéphez készült, s amely nagy felbontású, színes grafikát képes produkálni. Kölsönkaputnk egyet e MICOLOR 01 névre hallgató berendezésből, és megvizsgáltuk.

A vizsgálatra összehívtott kis stábunkban volt a Tudományszervezési és Informatikai Intézet munkatársa, Mihályfi János – egyben az alábbi „értékelés” megfogalmazója – egy egyetemi hallgató, aki BIT-LET-ünk posta rovatának vezetője – Halász Péter –, és hogy az igazi felhasználók is képviselve legyenek, két középiskolás diák: Egri Tibor és Szabó Attila, a Kossuth Lajos Gimnáziumból. Jelen volt a vizsgálódáson a készülék készítője, Monori István is, s a kiegészítő szoftvert író Heiczman Viktor.

Az összeszerelés különösebb gond nélkül zajlott. Egyszerűen a bus csatlakozón keresztül kapcsolható össze a MICOLOR és a HT. Természetesen a HT monitor kivezetését ezúttal nem a tévéhez kell csatlakoztatni, hanem a kiegészítő hardverhez, s ennek a kivezetését kell azután a televízióhoz, illetve annak monitorbemenetéhez kapcsolni. Némi szomorúsággal vettük tudomásul, hogy a berendezés képszíneinek vizsgálatáról ezúttal le kell mondanunk, mert a masinából kijövő jel csak az RGB típusú bemenethez illeszkedik megfelelően, s a mi tévénknek csak videóbemenete volt. (Ez a tévében történő egyszerű átalakítással megoldható lett volna, de ezt az átalakítást ezúttal nem kívántuk elvégezni.) A konstruktőr megnyugtatót bennünket, hogy egyrészt az átalakítás nem komoly, nem is költséges, s a tévé egyéb funkcióit sem veszélyezteti, mert az átalakított gép kap egy egyszerű kapcsolót, amellyel kiválaszthatjuk a megfelelő funkciót: normál állás vagy a berendezés kívánta átalakított változat. Másrészt afelől is megnyugtattak bennünket, hogy a berendezés színei megfelelnek a mai színes-tévé-technika s az ipar színes-televízió-gyártási színvonalára adta lehetőségeinek. (Tapasztalatunk szerint a mikroszámítógépek igazán jó színlehetőségeinek kibontakozását, kihasználását sokkal inkább az utóbbi gátolja, mintsem a számítógép tudása. – A szerk.) A berendezés összerakása közben egy pillantást vetettünk annak külső alakjára is. Ez a szemlélés különösebb eredményt nem hozott, mivel a készülék eme első darabjának kivitele udvariasan fogalmazva egyszerű, kevésbé udvariasan: kivitel még nincs, csak doboz.

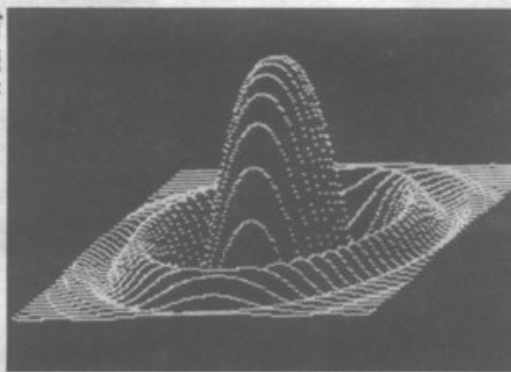
1. sz. kellemes meglepetés: az összeszerelés, szemlélődés és sajnálkozás – ugyanis a színek miatt – utána az első kellemes meglepetés következett. Megtudtuk ugyanis, hogy a készüléknek több funkciója van. Ha nem

kívánunk grafikát, akkor is érdemes és hasznos a készülék kapcsolása, ugyanis ez esetben 16 kbyte-os gépünk 48 kbyte-osra bővül. Azaz 32 K memóriabővítést tartalmaz a berendezés. Ezután még mindig újabb választási lehetőségünk van a grafikus használat esetén. a) A 48 kbyte-ból 16-ot használunk a grafikára – s négy színnel dolgozhatunk, a maradék 32 kbyte pedig megmarad használható memóriaterületnek.

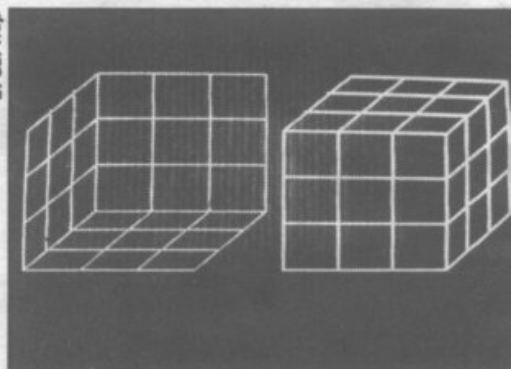
b) 32 kbyte-ot használunk a grafikára, ekkor már 16 színnel dolgozhatunk, s a maradék 16 kbyte használható memóriaterületünk. (A használandó színek számuktól függetlenül 256 árnyalat közül választhatók ki!)

Használati élmények: a berendezés úgy önmagában természetesen assemblerben, programozható. Ám hogy erre ne legyen szükség, Heiczman Viktor elkészítette azt a gépi kódú programcsomagocskát, amelynek a beolvasása után meglehetősen egyszerűen programozható grafikánk BASIC-ből. Hogy ennek mi a módja, s mennyire egyszerű, azt jól szemlélteti írásunk későbbi részében a bemu-

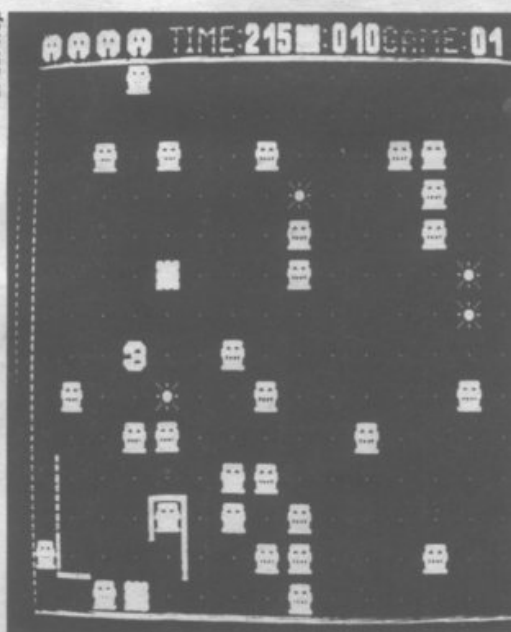
1. sz. kép



2. sz. kép



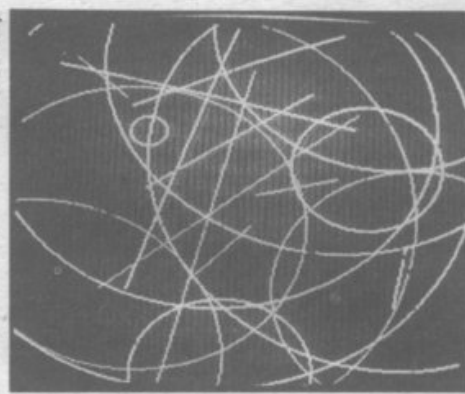
3. sz. kép



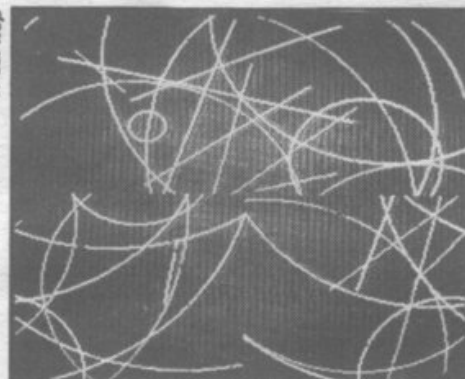
KÍNPADON A MICOLOR 01



4. sz. kép



5. sz. kép



tatott példaprogram és a hozzá tartozó ábra. Amit még tudni kell az érdeklődőknek, potenciális felhasználóknak, hogy az alfanumerikus és a grafikus képernyő váltása egy egyszerű kapcsolóval történik. A kettő keverésére tehát nincs lehetőség.

A használat milyenségét elsősorban diákven-degeink tapasztalatai alapján minősítjük. Nos, ők kb. egy óra ismerkedés után már teljesen otthonosan dolgoztak a géppel, a legkülön-bözőbb formákat rajzoltatták, s a legképtelenebb ötletekkel álltak elő, amelyeket – ismerve őket – bizonyára meg is valósítottak volna, ha van rá néhány éjjelük és nappaluk. (De hát a berendezést csak kölcsön kaptuk, s ráadásul aludni is kell néha – még egy középiskolás-nak is.)

Lényeges „apróságok”: mind ez ideig „titkoltuk”, most már eláruljuk, mennyi is a felbontása a berendezésnek: 256x256 kép-pont. Hogy ez sok vagy kevés, ki-ki döntse el. Szerintünk elegendő ahhoz, hogy dolgoz-ni lehessen vele.

Ugyancsak lényeges dolog, hogy az úgyneve-zett képsíkok száma választás szerint egy vagy kettő. E képsíkok külön-külön és együtt is programozhatók. A képsíkok egyike tetsz-es irányba mozgatható. (Ráadásul a mozgatható képsík négy részre osztható, s e részek külön-külön is mozgathatók!) És végül két „apróság” a szakembereknek: 1. A sor és a kép visszafutása két bit segítségé-vel regisztrálható. 2. A képmemóriába való írás a képrögzítést nem zavarja – azaz a kép nem villog.

Két kevésbé lényeges apróság: A készüléknek beépített tápegysége van; a készülék méretei: 35x25x6 cm.

A közötti képekről és a programozás módjáról:

Az 1. sz. képen egy rövid BASIC program eredménye látható. Az egyenes és görbe vonalakat egyaránt tartalmazó ábra jól szem-lélteti a felbontás milyenségét, az ábra plasztikusságát.

A 2. sz. kép a képsíkok mozgását hivatott illusztrálni. Az itt látható két vetület ugyanis összecsisztatható, s ez esetben a kocka teljes térhálójá látható. A 3. sz. fotón egy kész játékprogram látható. Ez sok mindent bizo-nyít! És végül az utolsó két fotóról és a hozzá-juk tartozó programlistáról: ezt a programocs-kát amolyan demonstrációs céllal írtuk első-sorban a két jelenlévő diák közreműködésével. Természetesen a program csak az említett gépi kódú segédprogram használatával műkö-dik. Amint látható, ez a segédprogram a HT 1080Z BASIC-jének diszkezelő utasításait használja grafikus utasításként. Ez pillanat-nyilag jó megoldás, hiszen drive-illesztés leg-feljebb fehér hollóként fordul elő az iskola-számítógéphez. (Ezzel együtt, a jövőre is gon-dolva, jobb megoldást is el tudtunk volna képzelni.) Az utasítások jelentése a követ-kező:

– PUT (képernyő törlése)
– GET (pont rajzolása)

– OPEN (egyenes rajzolása)
– FIELD (kör rajzolása)

A szükséges paramétereket POKE utasítással kell a memóriába elhelyezni.

Ez a program véletlenszerű egyeneseket és köröket rajzol és mozgatja a képsíkot. Sorba menve: a 7-es sorban történik a színregiszte-rek feltöltése, a szükséges színek kódokat a 130-as sorból olvassa ki programunk. A 8-as sor-ban a mozgatható képsíkot alapállapotba helyezzük. A 9-es sorban töröljük a két képsí-kot, s a POKE 37761,0 vagy a 37761,255 je-löli, hogy melyik képsíkot lehet törölni. A 10-es sorban történik véletlenszerűen az egyenes, a kör rajzolása vagy a képsíkcúszta-tás funkcióra való ugrás. A 20–24-es sorban rajzoltatjuk meg az egyeneseket. A program véletlenszerűen kiválaszt két végpontot (X1, Y1 és X2, Y2) és egy színt (SZ), majd ezek értékének megfelelően megrajolja az egye-nesset az OPEN utasítás hatására.

A 30–35-ös sorokban a körrajolás történik az előzőhöz hasonló módszerrel. A 100–120 sorok a képsík mozgását végzik. Az OUT 12,9128–I a bal, illetve jobb félkép függőleges eltolásának mértékét adja meg. Az OUT 130,I és OUT 131,64–I pedig a felső, illetve az alsó félkép vízszintes mozgását végzi. A két fotó, amely a program futtatása során

készült, illusztrálja a képsíkok elmozdulását is, hiszen a két kép elkészülése közben újabb grafikai elemek nem kerültek a képernyőre, csak éppen elmozdítottuk vízszintes irányba az egyik képsíkot. (Ha megfigyelik, jól látható a kép közepén az a vízszintes „vonal”, amelynek mentén az elmozdulás megtörtént.) Úgy gondoljuk, egyelőre ennyit epp elég tudni olvasóinknak a MICOLOR 01 használatáról. Már így is van némi lelkiismeretfurdalásunk. Lehet ugyanis, hogy túlságosan felcsigáztuk diákok és tanárok fantáziáját, s ugyanakkor egyelőre nem nagy a valószínűsége, hogy túl sok helyen lehetne ott a közeljövőben ez a berendezés.

S mert minden vállalatunk végén szokott lenni úgynevezett szubjektív vélemény, engedte-sék meg, hogy ezúttal is legyen legalább annyi, hogy a MICOLOR 01 egyéb erőnei, könnyű és egyszerű használhatósága mellett legfőbb erőnye, hogy elkészült. Hogy mire képes – jó lenne, ha erre a gyakorlat adna választ, maguk a diákok és a tanárok lehetné-nek a legfőbb tesztelők – mielőbb.

Fenti vállalatot hónapokkal ezelőtt közöltük először a BIT-LET-ben. Azóta történt egy és más a MICOLOR háza táján. Először is eladtak belőle kb. 30 db-ot. Másodszor is a gyártók fölkészültek a 64 kbyte-os HT meg-jelenésére. Harmadszor is – s ez külön öröm – a gyártók megfogadtak néhány, a vállalatson elhangzott észrevételt. Monori István kére-sünkre néhány sorban összefoglalta a legfon-tosabb MICOLOR színű híreket.

1. A MICOLOR 01 működik a 64 kbyte-os HT géppel is: A régi HT-vel 64 kbyte-ra, az új HT-val 96 kbyte-ra nő a memóriaterület.

2. Az eredeti és a grafikus kép programból, vagy a két SHIFT billentyű egyidejű lenyo-másával kapcsolható át, tehát megszűnt a vállalatson kifogásolt mechanikus kapcsoló.

3. Elkészült egy grafikus programcsomag, amely a normál BASIC parancsokhoz hason-lóan egyszerű rajzadási lehetőségeket teremt. Szolgáltatásai a C 64-es gépet támogató programokhoz hasonló.

– Pont, kör, egyenes rajzolása;

– Szöveg megjelenítés, nagyítás X, Y irány-ban, dőlésszög beállítása;

– Változtatható karaktergenerátor, ékezetes betűk, cirill betűk (pl. orosz–magyar szótár készítése);

– Négyféle területfeltöltő utasítás.

4. Külön kimenetet készítettünk ORION, il-letve VIDEOTON színes televíziókhöz.

5. Kiseb lett a méret és esztétikusabb a kivitel.

Záróded: mindennemű reklámetikai meg-gondolás mellett, alatt és fölött szerkesztősé-günk önkímélés és közvetítés helyett inkább e helyütt közli, hogy a berendezés megrendel-hető Monori Istvánnál – Budapest 1165 Géza u. 15/B. (Ára: 15 000 forint)

```
10 FOR I=160 TO 175 : READ W : OUT I,W : NEXT
20 FOR I=128 TO 131 : OUT I,0 : NEXT
30 POKE 32761,0 : PUT : POKE 32761,255 : PUT
40 Q=RND(50) : IF Q<3 THEN 120 ELSE A=INT(RND(2)) : ON A GOTO 50,80
50 X1=RND(255) : X2=RND(255) : Y1=RND(255) : Y2=RND(255)
60 POKE 32742,X1 : POKE 32740,Y1 : POKE 32746,X2 : POKE 32744,Y2 : OPEN
70 GOTO 40
80 X=RND(255) : Y=RND(255) : RA=RND(128) : SZ=4*INT(RND(3))
90 POKE 32740,SZ
100 POKE 32726,X : POKE 32724,Y : POKE 32728,RA : FIELD
110 GOTO 40
120 FOR I=0 TO 128 : OUT 128,I : OUT 129,128-I : FOR W=0 TO 30 : NEXT W,I
130 FOR I=0 TO 64 : OUT 130,I : OUT 131,64-I : FOR W=0 TO 30 : NEXT W,I
140 GOTO 20
150 DATA 0,0,0,0,35,35,35,35,110,110,110,110,255,255,255,255
```

benchmark

Számítógépes újságokban gyakran olvashatunk titokzatos „BENCHMARK” programokról, amelyeknek általában csak a futási idejét közlik. A magyar olvasók, ha hozzá is jutnak ezekhez a lapokhoz, legtöbbször értetlenül állnak a közölt időadatok előtt, nem tudván mire vélni azokat.

Mi is az a „BENCHMARK”? Evvel az összefoglaló névvel egy nyolc BASIC programból összeállított sorozatot értenek, amelyek különböző számítógépek és BASIC-interpreterek (fordítóprogramok) sebességének összehasonlítására szolgálnak. Maga a kifejezés két angol szó összevetéséből származik (bench-munkapad, mark-jel), és nem is valami számítógépes „futóverseny” lebonyolítása, hanem csak a relatív sebességek becslése.

Ezeket a programokat már 1977–78-ban összeállították, és azóta használják őket. Voltak közben kísérletek más időmérő programok bevezetésére is, de a legelterjedtebb ez a nyolc BENCHMARK program lett.

A sorozat úgy van felépítve, hogy minden program az öt megelőzőtől csak egy utasításban különbözik. Kivétel ezalól a nyolcas, amelyik a leggyakoribb transzcendens függvények vizsgálatára szolgál, és teljesen különáll a többitől. A másik hét program segítségével néhány jellegzetes BASIC utasítás végrehajtási idejét mérhetjük. Ugyanis, ha két egymás utáni, program futási idejét kivonjuk egymásból, megkapjuk annak az utasításnak a végrehajtási idejét, amelyben a kettő különbözik. A könnyebb mérhetőség érdekében a gép minden utasítást egyszer hajt végre. Például ha a 3. futási idejéből kivonjuk a 2.-ét, megkapjuk, hogy mennyi idő alatt csinál a gép 1000 olyan értékadó utasítást, mint amilyen a 3. program 140 sorában látható. Természetesen ezekkel az adatokkal óvatosan kell bánni. A BENCHMARK programok csak a leggyakoribb BASIC utasításokat vizsgálják, azokat amelyek minden gépen megtalálhatók. Ezek alapján nem lehet

összehasonlítani pl. a grafikai utasításokat, pedig ezek a személyi számítógépes alkalmazások nagy részénél meghatározó szerepet játszanak. Gondoljunk például a játékprogramokra, amelyekbe a mozgó ábrák lehelnek lelket! Az ilyen „extra” utasításokkal foglalkozó tesztprogramok megjelenésére még remény sincs, mivel a különböző gépeken akkora eltérések vannak, hogy eleve lehetetlen az összehasonlítás. Tehát a BENCHMARK időknak csak addig van jelentőségük, míg a programok nem használnak túl sok, az adott gépre korlátozott utasítást.

Más probléma is van! A BENCHMARK sebességek nemcsak a gép elektronikájától, hanem a BASIC interpretertől is függenek. Olyan gépeknél, ahol lehetőség van a BASIC interpreter kicserélésére egy jobban megírt interpreterrel esetleg sokkal jobb eredményt érhetünk el. Másik lehetőség a BASIC compiler használat. Ezek olyan fordítóprogramok, amelyek a bonyolultabb nyelveknél és nagyobb számítógépeknél megszokott módon egyszerre fordítják le az egész BASIC-programot gépi nyelvre. Az így keletkezett gépi kódú programot futtatják azután. Ez természetesen sokkal gyorsabb az interpreteres változatnál, ahol a gép futás közben soronként bibelődik a fordítással. Ilyen compiler még a ZX 81-hez is kapható! Akár nagyságrendekkel is javulhat a gép sebessége.

Tehát semmiképpen sem érdemes a BENCHMARK idők alapján választani számítógépet, még ott sem ahol erre lehetőség van! Azonban, ha figyelembe vesszük ezeket az időket, akkor a program kritikus lassú részeinek a gondos átirásával értékes percekkel esetleg napokkal csökkenthetjük az idegtépő várakozás perceit. Végül a PERSONAL COMPUTER WORLD táblázata és saját méréseink alapján közöljük néhány itthon is ismert személyi számítógép BENCHMARK időit.

Zoletnik Sándor

BM 1	BM 2	BM 3	BM 4
100 REM Benchmark 1	100 REM Benchmark 2	100 REM Benchmark 3	100 REM Benchmark 4
110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"
120 FOR K=1 TO 1000	120 K=0	120 K=0	120 K=0
130 NEXT K	130 K=K+1	130 K=K+1	130 K=K+1
140 PRINT "E"	140 IF K<1000 THEN 130	140 A=K/K*K+K-K	140 A=K/2*3+4-5
150 END	150 PRINT "E"	150 IF K<1000 THEN 130	150 IF K<1000 THEN 130
	160 END	160 PRINT "E"	160 PRINT "E"
		170 END	170 END
BM 5	BM 6	BM 7	BM 8
100 REM Benchmark 5	100 REM Benchmark 6	100 REM Benchmark 7	100 REM Benchmark 8
110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"
120 K=0	120 K=0	120 K=0	120 K=0
130 K=K+1	130 DIM M(5)	130 DIM M(5)	130 K=K+1
140 A=K/2*3+4-5	140 K=K+1	140 K=K+1	140 A=K^2
150 GOSUB 190	150 A=K/2*3+4-5	150 A=K/2*3+4-5	150 B=LOG(K)
160 IF K<1000 THEN 130	160 GOSUB 220	160 GOSUB 230	160 C=SIN(K)
170 PRINT "E"	170 FOR L=1 TO 5	170 FOR L=1 TO 5	170 IF K<1000 THEN 130
180 STOP	180 NEXT L	180 M(L)=A	180 PRINT "E"
190 RETURN	190 IF K<1000 THEN 140	190 NEXT L	190 END
200 END	200 PRINT "E"	200 IF K<1000 THEN 140	
	210 STOP	210 PRINT "E"	
	220 RETURN	220 STOP	
	230 END	230 RETURN	

GÉPTÍPUS	BM1	BM2	BM3	BM4	BM5	BM6	BM7	BM8
ABC 80	1.1	2.3	11.1	12.1	12.6	17.7	23.9	136.0
APPLE II	1.3	8.5	16.0	17.8	19.1	28.6	44.8	107.0
APPLE III	1.7	7.2	13.5	14.5	16.0	27.0	42.5	75.0
BBC micro	1.0	3.1	8.2	8.7	9.1	13.9	21.4	51.0
COMMODORE 20	1.4	8.3	15.5	17.1	18.3	27.2	42.7	99.0
COMMODORE 64	1.6	9.7	18.3	20.3	21.8	31.5	49.5	115.9
COMMODORE CBM 8032	1.7	10.0	18.4	20.3	21.9	32.4	51.0	119.0
IBM Personal Computer	1.5	5.2	12.1	12.6	13.6	23.5	37.4	35.0
Hewlett Packard HP 85	1.8	3.8	16.3	16.5	17.7	30.0	44.8	127.0
Hewlett Packard HP 125	1.7	5.0	12.5	12.5	14.0	26.0	40.0	60.0
Tandy TRS-80 Color Comp.	2.0	11.3	22.2	23.9	27.0	41.5	61.1	130.0
Tandy TRS-80 Modell II	1.0	5.0	13.0	13.0	14.0	23.0	35.0	60.0
TRS-80 Modell I. Level II	2.7	11.6	28.0	28.5	31.3	51.9	81.0	117.0
ZX-81 (FAST üzemmód)	4.5	6.9	16.4	15.8	18.6	49.7	68.5	229.0
Sinclair Spectrum	4.8	8.7	21.1	20.4	24.0	55.3	80.7	253.0
Sharp MZ80B	0.6	4.5	8.5	11.5	13.0	19.0	27.5	50.0
Sharp MZ80K	1.4	9.4	16.3	22.5	25.4	36.8	51.1	102.0
Sharp MZ80A	1.5	9.2	16.4	22.8	25.6	37.7	55.0	101.0
Sharp PC3201	4.0	13.5	35.5	35.5	38.5	67.0	108.0	250.0
Casio fx9000	2.5	9.0	24.0	24.0	26.0	42.0	60.0	365.0
Atari 400/800	2.3	7.4	19.9	23.2	26.8	40.7	61.5	431.0
Texas TI 99/4A (alap)	3.0	9.0	24.0	24.8	26.2	61.9	84.6	384.0
Texas TI 99/4A (bővített)	6.5	18.5	40.0	40.1	42.0	98.4	140.3	240.0
Aircomp 16 (lassú)	2.0	10.0	19.5	21.0	23.0	26.5	57.0	75.0
Aircomp 16 (gyors üzem)	0.7	4.0	8.0	8.0	9.5	15.0	23.0	30.0
HT 1080Z iskola-számítógép	3.0	11.5	27.0	28.0	32.0	52.0	80.0	120.0
M08X	1.9	8.2	21.8	22.4	23.7	39.8	64.7	114.8
Proper 8	3.0	8.2	21.8	22.4	23.7	42.1	68.0	124.0
Proper 16	1.9	5.0	12.0	12.2	13.1	22.0	35.4	33.3
SIMON '68	0.92	2.88	8.51	8.61	10.8	13.3	21.2	41.3
PRIMO	1.6	7.7	18.5	19.2	21.1	33.6	51.6	82.9
Sinclair QL	1.97	5.36	9.46	9.27	11.92	24.06	42.58	21.03
Commodore 16	2.00	9.91	18.35	19.11	21.42	35.02	55.61	101.37



INFORMÁCIÓTECHNIKAI VÁLLALAT

VÁLLALJUK:

a korszerű elektronikus rendszerű
ÍRÓGÉPEK,
SZÁMOLÓGÉPEK,
PÉNZTÁRGÉPEK,
GYORSMÁSOLÓGÉPEK,
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEK,
KISZÁMÍTÓGÉPEK,
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI RENDSZEREK
üzembe helyezését,
garanciális és garanciaidőn túli javítását

Központ:
Budapest V., Bécsi u. 8.
Levél cím:
1369 Budapest, Pf.: 314
Telefon: 184-899.
Telex: 22-4381, 22-6841

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

A népszerűségnek sokféle kétes fokmérője van. Am van egy kétségtelenül elfogadott mérce, s ez a paródia. Ha valamiről paródia készül, akkor azon legalább van mit parodizálni. Így hát nagy örömmel szereztünk róla tudomást, hogy a Műszaki Egyetem Kipufogó című satirikus kiadványában megjelent egy számítástechnikai melléklet, amelyben bizonyos jelek, megtevesztő stílusjegyek és effélék arra a téves gondolatra engednek következtetni, hogy valami módon mi magunk vagyunk a múzsa. Hogy mi az igazság, győződjön meg erről saját szemüleg. Olvassák a Kipufogó mellékelt mellékletét!

A KIPUFOGÓ SZÁMITÁSTECHNIKAI MELLÉKLETE

HÍROLDAL

Az Országos Oktatástechnikai Központ által kiírt – eredetileg mintegy 50 főre tervezett – tanfolyamra 18 000 egyetemista, közép- és általános iskolai diák jelentkezett. A nagyfokú túljelentkezés oka az, hogy a hirdetés szövegébe sajnálatos hiba csúszott és így jelent meg: „LÓGÓ tanfolyam...”

„A keletiek újabb trükkje...” – kommentálta a Byte magazin az Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság döntését, melyben feloldották a nyugatra irányuló mikroelektronikai exporttilalmat. Az USA kormánya máris a belföldi piac védelmét szolgáló importkorlátozó intézkedéseket fontolgat.

Az I. László Gimnázium Számítógépes Szakiskolájának tagjai 1984. 03. 25-én 17.38-kor a budapesti telefonhálózaton keresztül egy számunkra ismeretlen számítógépes hálózattal kerültek kapcsolatba. Hazánkban ez volt az első ilyen jellegű illegális behatolás.

„Ó, azok a magyar mikrogépek...!” – hümögött elismerően Mr. Clive Sinclair a Sinclair Research Ltd. szellemi atyja, mikor legutóbbi budapesti tanulmányútja alkalmával megismerkedett a HT 00 WC School-computerrel.

A Telefongyár megkezdte a Magyarországon hiánycikként ismert mikronyomatók sorozatgyártását. Az ütemes termelést nehezíti, hogy a gyár anyagellátási osztálya és a Hungarovin közt még nem született megállapodás a gép egyik legfontosabb alkatrészének, a deva-igényes nyugati importból származó menetes orsónak az elosztását illetően.



VALLATÓ

Tiszteelve a hagyományokat, mi is kínpadra vontuk az egyik legelterjedtebb és legnépszerűbb mikroszámítógépet. Mivel a HT-00 School-computer magyar gyártmány, ezt láttuk aktuálisnak kiszájkálni lapunkban. Álláspontunk, hasonlóan testvérlapunkéhoz, a BIT-LET-hez, nekünk is a következő: nem egymáshoz hasonlítjuk a gépeket, hanem azt próbáljuk osztályozni, hogy a saját kategóriájában, a saját árértékért mit nyújt egy-egy mikroszámítógép.

KÍNRENDSZER:

A Vallató kiértékelése közben, éreztük, hogy a HT-00 sok helyen kilóg a kínrendszer szempontjaiból, nehéz osztályozni! Nem véletlen! Ahogyan a HT konstrukciójú más gépek is kilógnak a világ összes jól bevált, kiforrott szerkezetű gépei közül – úgy feszegeti forradalmi, zseniális újításaival a mi kínrendszerünket is a HT-00. De ez már kiderül a Vallatásból.

Ar

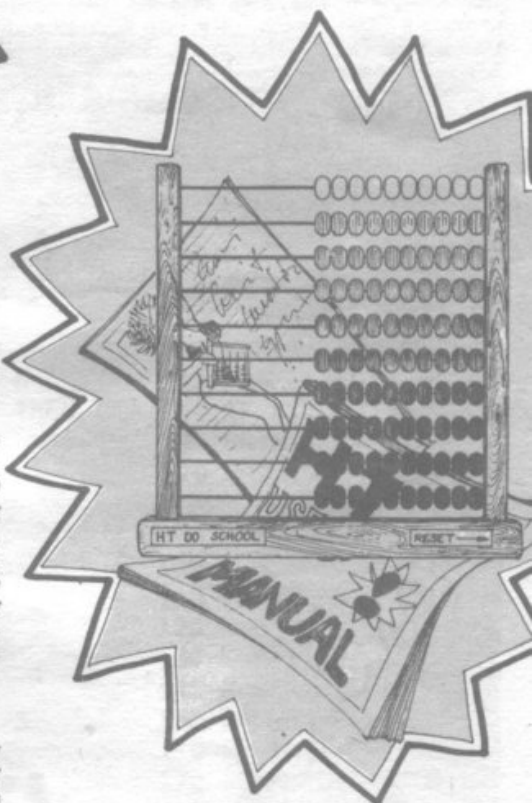


Többféle apró különbséggel bíró fajtáját ismerhettük meg a HT-00 típusnak, de árban (olcsóságban) persze veri a világhírű mikroszámítógépeket. Gyártóink közel ezred részére csökkentették az előállítás költségeit pl. a világhírű ZX 81-hez képest.

Perifériák



A többféle kivitel első sorban itt jelentkezik, a HT-00/d pl. cserélhető, színes memória-egységekkel rendelkező, igen modern kiépített gép. Az alapgéphez több közvetlen csatlakozási lehetőség létezik. Igen sokféle módon illeszthetők a géphez a különböző perifériák. Összeköthető nyomtatóval, lemez-



egységgel, kazettás magnóval, televízióval. Az összeköttetés megvalósítása is igen sokféle módon történhet, ezt a rendelkezésre álló kötőanyag határoolja le. Történhet damillal (horgászok előnyben), spagival, lánccal stb.

Képernyőkezelés

3 KÍN

A képernyő kezelhetősege rendkívüli, a memóriaegységek megfelelő színkombinációja fantasztikus képek összeállítására alkalmas (a HT-00/d - cserélhető memóriaegységes kivitel, képalkotási variációs lehetőségei rendkívül széles körűek.) A gép kialakításának szintén rengeteg változata létezik; Az új géptulajdonosok kézzel, de a gyakorlottabb kezelők lábbal, orral, sőt nyelvvel is képesek kezelni a gépet. A képernyő háromdimenziós kivitele óriási távlatokat nyit a világtalan számítógépkezelők számára.

Hang

4 KÍN

A gép hangja gyári előállítás után igen egysíkú, a fából készült memóriaegységekből többnyire egyféle kattogó hang nyerhető, de ügyes felhasználó a fa memóriaegységeket könnyűszerrel kicserélheti csont, üveg, fém (ez a legcélszerűbb) részekre, amelyekből már igen szép hangzásokat lehet kihozni. Egy zenei érzékkel megáldott kezelő pl. különböző nagyságú és tömörségű fém memóriaegységekből felépített HT-00-n eljátszotta a Bociboci tarka kezdetű nótát is.

Kazettás tárolás

5 KÍN

A pótmemóriaegységek tárolására mindenféle (fa, műanyag, fém) kazetta alkalmas. Egy láfelményes felhasználó a különböző tároló kazettákat tartalmuknak megfelelő anyagból készítette és megfelelő színűre festette, melyből katalógus nélkül közvetlen úton következethet a tartalmukra.

Megbízhatóság

6 KÍN

Bátran állíthatjuk, hisz többen úttörő becsület szavukat adták, hogy a HT-00 kezelés közben hamis eredményt még soha nem mutatott gépi hibából esedően. Igaz, egyik olvasónk panaszkodott, hogy egy átprogramozás alkalmával a memóriaegységek százfélére gurultak, de ez minimális kezűgyességének tudható be. Azonban - és ez is a HT-00 sokoldalúságát bizonyítja - a fakedzőeknek is találtunk megoldást: A memóriaegységek alakja a működést nem befolyásolja, így az ügyetlenebbje használjon kocka alakú memóriaegységeket.

Billentyűzet

7 KÍN

Mint azt már említettük, a géphez csatlakoztatható perifériák rendkívül széles skálán mozognak. Így - bár a gépen billentyűzet nincs - sokféle billentyűzethez kapcsolható. A zongorán pl. a kottatartón remekül elfér, így egy tehetségesebb kétkézű zongorista egyidejűleg működtetheti kedvenc zeneszerszámát és a mikrogepet is.

Dokumentáció

8 KÍN

A gép gyártása Magyarországon igen széles körben folyik, azonban magyar nyelvű szakirodalom a géppel kapcsolatosan még nem jelent meg. Egy-két igen jó nyelvérzékkel megáldott fordítónk értesüléseket szerezhetett az Abakuszocsnaja Gazéta című lapból, mely a Zavód Mechanicsnava Mikrokomputera nevű gyár szakembereivel tart állandó kapcsot.



latot. Egyes meg nem erősített források szerint az albán Gojovok Löklek cég többoldalas ismertetőt adott ki a HT-00 típusról, de ezt sajnos ipari kémeinknek nem sikerült beszerezniük. (A kintiek beutazási, a bentiek kiutazási engedélyt nem kaptak.)

Edítélás

9 KÍN

Mint tudjuk, ez átszerkesztést, törlést, módosítást jelent. Ezt a HT-00 gyártói igen egyszerű módon oldották meg. A gép, főiskájában 90 fokkal jobbra vagy balra elfordítva, automatikusan kinullázza az eddig bevitteteket. Így a program átszerkesztése azonnal előlről kezdődhet. Egyes szakberkekben a gépet e különleges tulajdonsága következtében a „gravitációs nullázású” jelzővel emlegetik együtt.

Tanulhatóság

10 KÍN

Általában nagyon jól tanulható gépnek tartják, és ezt az is bizonyítja, hogy a szomszéd 3 éves gyermeke, aki ráadásul lány, már most képes egyszerűbb programok futtatására a HT-00-n.

Emberközelség

11 KÍN

Az igen sok dicsérő szó alátámasztja az általános véleményét: a gép igen barátságos jószág, még senkit nem harapott meg. Igaz, egyik felhasználónknak már becsípte az ujját, de az a véletlenek összjátéka eredményeképp következett be, ugyanis hárman nyúltak egyszerre a géphez. És az utóbbi eset is csak emberközelségét bizonyítja, hisz egyszerre hárman is kényelmesen elférnek a közelében.

Szubjektív vélemény

12 KÍN

A főszerkesztő szerint szubjektív véleményünk annyira szubjektív, hogy közlését egyáltalán nem tartja érdemlegesnek.

GÉPNYERŐ

Folytatva hagyományainkat, ezúttal a kínpadra vont HT-00 WC gépek közül kettőnek keressük leendő gazdáját. Mert mi ilyen nagyvonalúak vagyunk.

A feladat a következő:

lapozzon az 5. oldalra, nézze meg az oldal számot, majd sokáig gondolkodjon rajta. Megfejtésül egy számot kell beküldenie; ha nagyobb, akkor mi nyertünk. Rajta hát, a felkínált két mikroszámítógép türelmetlenül várja, hogy gazdát cseréljen.

POSTA



„Ham - let” jeligére: Az ön által leirt Yorick fantáziánévű RAM-egység kapacitása feltehetőleg GIGABYTE nagyságrendű lehet, de elavult. Ne vegye meg!

A XI. kerületi úttörőknek: Megértjük tanácsalanságotokat. Javaslataink: az őr s nevét változtassátok meg SOM-ról ROM-ra, az indulótok pedig legyen a CHIP, CHIP, CHÓKA kezdetű dal.

„Biztos rossz!” jeligére válaszunk a következő: Ne keseredjen el, semmi baja a gépnek! Az utasításait akkor sem hajtja végre, ha azokat kiabálva adja, és sajnos látni sem lát, így hiába írja le és tartja elé. A gép nem süket és nem vak. Kezelése a megfelelő programnyelv alapján lehetséges.

„Baj van!” jeligének megnyugtatósul üzenjük: Bizakodjék! Egyszer a férje is meg fogja unni, és akkor ismét önnel tölti az éjszakát. Ez egyébként sem szí nít házasságtörésnek, főleg ha biztos abban, hogy a számítógépen kívül éjszakánként mással nem foglalkozik a férje.

„Felhőborító” jeligére: Felhőborodása alaptalan! A BASIC szót angolosan nem úgy kell ejteni.

„Ideges” jeligére: Egyszerűbb, ha kikapcsolja a gépet, amikor valami nem sikerül, mert a GOTO THE BACK SIDE utasítást úgysem tudja értelmezni.



„ZZXX 8811” jeligére: Ön téved! A szellemkép nem a gép hibája. A jelenséget a display mellett álló üres konyakos üveg okozhatja.

„Nem tudok angolul” jeligének azt javasoljuk, hogy legalább a programnyelvet sajátítsa el, ha használni akarja a gépet. Sajnos még a magyar HT 1080Z sem ért magyarul.

„Kiváncsi” jeligének üzenjük: Ne higgyen a barátnőjének, biztos csak ugratni akarja! Olyasmire a legdrágább nyugati gyártmányú mikrogepek sem képesek.

„Félek” jeligére: Ne féljen! Bármennyit is játszik vele, semmiképp nem okoz impotenciát, legalábbis mi nem tudunk a számítógép használatának ilyen következményeiről.

„Manapság a legtöbb iskolában a Számítógéppel segített oktatás kifejezés azt jelenti, hogy a számítógéppel tanítatják a gyerekeket. Úgy is mondhatnánk, hogy a számítógépet használják a gyerek programozására. Az én elképzelésemben a gyerek programozza a számítógépet, és miközben ezt teszi, egyfelől urává válik az egyik legmodernebb és leghatalmasabb technológiának, másfelől bensőséges kapcsolatba kerül a természettudománnyal, a matematikával, az intellektuális modellépítés legmélyebb alapeszméi közül is néhányával.”

Seymour Papert (MIT)

MIÉRT LOGO?

Amikor végre eldőlt, hogy Magyarországon is számítógépekkel szerelik fel a középfokú iskolákat, rövid és nem túlságosan nyilvános vita folyt arról, hogy a központi program keretében beszerzendő (sőt: gyártandó) iskolaszámítógépek melyik számítógéppel használnak. Mint tudjuk, „kiütéssel” győzött a BASIC, melyet valóban a legtöbb személyi számítógépen használnak. Komoly javaslatként merült fel még a PASCAL, azonban ennek hívei végül is vereséget szenvedtek. Szerencsére a számítógépek a beléjük épített nyelven kívül programként bevitt más nyelveken is használhatók. Így ma már egyre több BASIC-alapú mikrogéphez is lehet venni más nyelvet, főleg PASCAL-t, LOGO-t és FORTH-ot. Nem kell tehát lezártnak tekintenünk az iskolákban tanítandó számítógéppel nyelvű ügyét. A BASIC mellett szólt (elterjedtségén kívül), hogy könnyen megtanulható nyelv. Ez azonban nem pontosan így van. Könnyű a BASIC azoknak, akik már elsajátítottak egyfajta matematikai gondolkodást és elvonatkoztatási készséget. Sok gyerekről ez még a középiskola 3–4. osztályában sem mondható el. Aki megpróbált gyereket tanítani BASIC-re, emlékeztet rá, hogy néhány kiemelkedő képességű gyerektől eltekintve, mennyi nehézségbe ütközik a nyelv elsajátítása, és milyen kevés sikerélményt jelent a tanulása a gyerekek nagy hányadának. Komoly ellenérve a szakembereknek a BASIC-kel szemben, hogy rossz programozási stílusra szoktat (de legalábbis nem szoktat jó stílusra). Mi sem csábítóbb a gyerek (sőt a felnőtt) számára, mint durr bele alapon írni BASIC programot. A rossz struktúrájú programoknál gyakran már egy nap is elég, hogy maga a készítő se értse, mit is akart előző nap. A hátrányosabb helyzetű (szakközépiskola, szakmunkásképző), valamint a fiatalabb (általános iskolás) gyerekek számára ezek a problémák még súlyosabbak. Sajnos, reális a veszély, hogy a gyerekek egy része kudarként és kényszerként élje át a számítógép-oktatást, és kilépve az iskolából, gyorsan elfelejtse a megemésztetlen, számára idegen tananyagot. Hogy ez milyen szomorú perspektíva (a gyakorlati károkon túl), azt csak az éli át igazán, aki tudja: lehet gyerekeket – már 4–5 éves kortól! – úgy tanítani számítógép-használatra, hogy az élményt jelent számukra, hogy nem felejtik el, hogy – ha másként nem, gondolkodásmódjukban – egész életükre nyoma marad. De mi lehet a BASIC alternatívája? Sokan ajánlják a PASCAL nyelvet, mely logikus felépítésével, szigorú követelményeivel szinte kényszeríti a programozót az alapos átgondolásra, a jó programozási stílusra. Sajnos, elvontsága miatt a PASCAL-lal ugyanolyan, sőt súlyosabb problémák adódnak a kezdeti szakaszban (és ismét a hátrányos helyzetű, illetve a fiatalabb gyerekeknél is), mint a BASIC-kel. Talán ez is közrejátszott abban, hogy felmerült a kifejezetten pedagógiai célra létrehozandó számítógéppel nyelv ötlete. Milyen tulajdonságokkal kell egy ilyen nyelvnek rendelkeznie? Segítse elő a problémamegoldó gondolkodás helyes módszereinek kialakulását és rögzítését; legyen könnyű az elsajátítása gyerekek számára is, jutalmazza sikerélménnyel a kezdettől fogva: ösztönözze és könnyítse

meg a későbbiekben más számítógéppel nyelvek elsajátítását.

Úgy tűnik, hogy ezeket a célokat eddig leginkább a LOGO számítógép-nyelvet létrehozó munkacsoportnak sikerült elérnie. A LOGO-t a hatvanas-hetvenes években fejlesztették ki Amerikában, a Massachusetts Institute of Technology kutatói, Seymour Papert vezetésével. Ma már számos mikrogépre is kifejlesztették – kapható például az Apple, a Texas Instruments TI 99/4A, a Sinclair Spectrum, a Commodore 64 valamint a TRS 80 változat. Bizonyos alapelvei (és pedagógiai előnyei) pedig egyszerűen „szimulálhatók” bármely nyelven, így BASIC-ben vagy PASCAL-ban is.

A TEKNŐSBÉKA TITKA

A LOGO legszellemesebb újítása a teknősbéka, a teknőc. (Angolul: TURTLE.) A teknőc kedves állat, minden gyerek ismeri, szívesen azonosulnak vele. A gyerek számára a LOGO program kezdetben azt jelenti, hogy egy teknőcnek ad utasításokat, hogy az mit csináljon. Az oktatási laboratóriumokban olyan teknőc is van, mely valóságos guruló szerkezet, és a program szerint ide-oda mozog, vonalat húz maga mögött egy papíron. A kisgépeken azonban a teknősbékát legtöbbször egy nyíl jelzi a képernyőn, és ez mozdul el a program utasításai szerint. Már a négyéves gyerekek is megérti és elfogadja, hogy az ott a teknőc orra; és a gimnazista is elfogadja, élvezi a teknőc irányításának lehetőségét. Az orrával jelölt teknőcnek tehát helye van a képernyőn és iránya is van: amerre az orra mutat, arra felé indul el, ha parancsot kap. Ezen túl, teknőcünknek van egy tolla is, ha elmozdul, „ezzel” egy vonalat húz. A leg egyszerűbb LOGO program tehát valahogy így néz ki:

ELŐRE 60

– és ha ezt beadjuk a gépbe, a teknőc „előremegy 60 teknőclépést”. Az eredmény egy 60 egységnyi hosszú egyenes a képernyőn.

A teknőc természetesen fordulni is tud. A teknőc-négyzet programja tehát:

ELŐRE 60

JOBBRA 90 (ezt fokban adjuk meg)

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ELŐRE 60

JOBBRA 90

Ez azonban így fantáziátlan és unalmas. Az ISMÉTLÉS utasítással egyszerűsíthetjük:

ISM 4

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ISM VÉGE

Sőt, hogy bármikor bárhova tudjunk négyzetet rajzolni, a teknőcöt megtaníthatjuk a négyzetre (azaz megírjuk a „négyzet” procedúrát, eljárát) és attól kezdve csak elő kell hívunk a tudományát. A procedúrát az ELJÁRÁS szóval kezdjük, nevet adunk neki, hogy máskor is meghívhasuk, és a VÉGE szóval zárjuk le:

ELJ NÉGYZET

ISM 4

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ISM VÉGE

VÉGE

Könnyen belátható a teknőc-mértan alapelve, a „teljes teknőc teorema”: a teknőc akkor tér vissza eredeti helyére és irányába, ha fordulatának összege 360 fok (vagy annak többszöröse). Egyenlő oldalú sokszögnél tehát a 360 fokot egyszerűen elosztjuk az oldalak számával. Papert egyik gyereke, Pamelának példája:



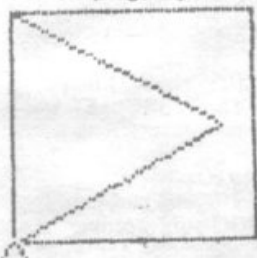
ELJ HÁROMSZÖG
ISM 3
ELŐRE 60
JOBBRA 120
ISM VÉGE
VÉGE

Pamela azonban házat akart rajzolni, ezért úgy okoskodott, hogy a ház = négyzet+háromszög.

ELJ HÁZ
NÉGYZET
HÁROMSZÖG
VÉGE

(Azaz: a procedúrák egymáshoz kapcsolásával új procedúrát létesíthetünk. Most már csak a HÁZ-at kell meghívni.)

Pamela programja azonban nem házat rajzol:



Papert hangsúlyozza, hogy a LOGO környezetben a hiba nem baj, nem kudarc, hanem felfedezésszerű élmény: jó, hát EZ lett belőle? Vajon miért? (Aki idáig eljutott az olvasásban, bizonyára tanácsot is tud adni Pamelának, hogy javítsa ki HÁZ eljárását...)

LOGO LOGIKA

Nincs helyünk konkrétan tovább ismertetni a LOGO nyelv részleteit, talán a lényeg ennyiből is világos. BASIC-ben dolgozó olvasóink próbálják meg a házprogramot megírni gépük BASIC-jében! Azonnal rá fognak jönni, hogy a LOGO mennyivel emberközelibb, gyerekközelibb nyelv. Természetesen az itt nem ismertett parancsaival a LOGO ugyanúgy tudja a matematikai és logikai műveleteket, a feltételes elágazásokat stb. mint a többi számítógépnelv. Nem játékszer tehát, hanem azokkal egyenértékű magas szintű nyelv, csak éppen mindenkinek megközelíthető nyelvtannal.

A LOGO megközelítésmódja arra tanít, hogy a nagy problémákat bontsuk fel kisebbekre, ezeket oldjuk meg, és illesszük össze a végső megoldássá. (Azaz: létesítsünk procedúrákat és szubprocedúrákat.) Aki LOGO-ban tanul, programozási logikát tanul elsősorban, és csak másodsorban egy konkrét nyelvet. Éppen ezért, a LOGO-n edzett gyerek igen könnyen tanul meg más számítógépnyelvet. A hozzáértő olvasónak feltűnhet a LOGO szerkezeti hasonlósága a PASCAL-hoz: LOGO-ból egyenes út vezet a PASCAL-ba, de a BASIC-be is. Viszont az a tanuló, aki LOGO után lép át BASIC-be, nem úgy fog hozzáfogni a BASIC programhoz, hogy leül és beüti: 10 LET A=0; hanem előbb végiggondolja, hogy mit akar, eljárásokat tervez stb. Nyitva áll előtte az út a strukturált programozáshoz, a maga és mások által is megérthető programokhoz, a jó programozási stílushoz. Reméljük, hogy a fentiekkel sikerült felkelteni pedagógus és gyakorló szülő olvasóink érdeklődését. A továbbiakban megmutatjuk, hogyan lehet a LOGO nyelv néhány érdekességét megvalósítani (szimulálni) a Sinclair Spectrum BASIC-jében.

CSM = CSINÁLD MAGAD

A CSM-LOGO nem versenyezhet a LOGO nyelv profi változataival, de ez nem is célja. Mit tud és mit nem tud? Tudja a teknőc-

grafikát, tudja a teknőcöt közvetlen parancsokkal irányítani vagy programmal, ismételhető módon vezérelni. A CSM-LOGO rekurzív, azaz egy-egy eljárás újra „meghívhatja” saját magát. Nagy hátránya a profi változatokhoz képest, hogy lassú, mivel BASIC nyelven írtuk, nem gépi kódban. A BASIC-ben írt programot azonban minden Spectrum-tulajdonos olvasónk megértheti, mert nemcsak a listát közöljük, hanem azt is, hogyan működik. CSM-LOGO változatunkban nincsen listafeldolgozás, ami az igazi LOGO-ban alapvető. De egyelőre, az első változatban nincsen benne feltételes elágazás sem (lásd a BASIC-ben: IF-THEN), nincsenek változók és nem végez számtani-logikai műveleteket sem. Miért írtuk, hogy egyelőre? Azért, mert CSM-LOGO-nk építőköve elven épül (bikkfanyelven: moduláris szerkezetű), azaz minden olvasónk saját ízlése és szükségletei szerint bővítheti. Az első változat tehát csak az alap, belefér a 16 K-s Spectrum tárolójába is. A bővített változatokhoz (ld. később) már a 48 K-s memóriára lesz szükség.

A CSM-LOGO SZERKEZETE

Ha végiggondoljuk, mit kell „tudnia” nyelv-programunknak, többé kevésbé világosan előttünk áll kívánatos szerkezete is. Kell egy bemeneti rész, ahol PARANCSAINKAT (azonnali végrehajtás) vagy ELJÁRÁSAINKAT (későbbi végrehajtás külön parancsra) beadhatjuk a gépbe. Az eljárásokat a gépnek tárolnia is kell, hiszen többször akarjuk használni őket. A CSM-LOGO az eljárásokat a P\$ nevű string változóban tárolja. De tárolnunk kell az eljárások neveinek „tartalomjegyzékét” is, tehát hogy melyik eljárás hol található a P\$ stringen belül. A bemeneti részt bohókás nagyravágyással a komoly gépekhez hasonlóan mi is SZERKESZTŐ-nek (magyarul editor...) fogjuk nevezni.

Parancs-programjainkat és eljárás-programjainkat a gépnek le kell fordítania a maga számára. Ha azt parancsoljuk: ELŐRE 60, a gépnek „értelmeznie” kell, hogy az ELŐRE parancs nyomán rajzolni kell egy egyenes vonalat, és a „60” azt jelenti, hogy ez a vonal 60 egység hosszú lesz. Készül tehát egy FORDÍTÓ programrészünk (interpreter). Ez három alrészből épül fel: a BEHATÁROLÓ megkeresi a programban a szavak – számok határait, majd ha talált egy szót, akkor továbbadja azt azonosítónak. Az AZONOSÍTÓ megkeresi, hogy hányadik utasításról vagy eljárásról van szó. (Ha nem találja, közli a használatával, hogy nem ismeri a... parancsot). Végül a költői nevű VÉGREHAJTÓ elvégzi, amit a parancs kíván, és azután visszalép a BEHATÁROLÓ részhez a következő végrehajtandó parancsért. Ha ilyen nincs (azaz VÉGE volt) akkor visszatérünk a SZERKESZTŐ részbe, várva az új tennivalókat.

A CSM-LOGO grafikai célú programnyelv. Kell tehát bele egy olyan rész, mely könnyen és egyszerűen rajzol. Fentebb, a 3. részben azzal cukkoltuk a BASIC-ben dolgozó kollégákat, hogy próbálják csak meg a ház-rajzó programot megírni BASIC-ben. Most leleplezzük önmagunkat: a CSM-LOGO-ban is Sinclair BASIC utasítások fogják megrajzolni a megrajzolnivalókat, „csak” éppen ezeket előre beépítjük a CSM-LOGO nyelvbe, tehát a használatnak a részletekkel már nem kell törődnie. Lesz tehát a programnak egy RAJZOLÓ része is. Ennek lényege a VONALHÚZÓ, és csatlakozik hozzá a NYÍLRAJZOLÓ és a NYÍLTÖRLŐ. Teknőcünknek ugyanis orra van (egy kis nyílhegy), ebből látjuk, HOL van és MERRE néz. Ha a teknőcöt elindítjuk valamerre, akkor ezt az orrot le kell törölnünk

a képernyőről, és a megérkezés után az új helyen és új irányban ismét ki kell rajzolnunk. Végül általában bármiféle programnak kell egy INDÍTÓ rész, ahol a változók megkapják kezdő értékeiket, a tömbváltozókat kijelöljük (deklaráljuk), stb. A CSM-Logóban kétféle indításunk lesz: a HIDEGINDÍTÓ üresen indul, a MELEGINDÍTÓ viszont megtartja addig írott LOGO-eljárásainkat. A MELEGINDÍTÓ a HIDEGINDÍTÓN belül egy rész

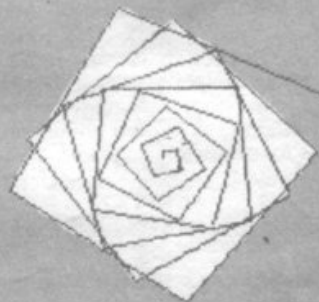
ELJ SZIROM
ELŐRE 30
JOBBRA 180
SZIROM
VEGE

ELŐRE 40
SZIROM



ELJ SPIRAL : OLDAL : SZOG : UJRA
ORNE
ISM : UJRA
ELŐRE : OLDAL
JOBBRA : SZOG
LEGYEN : OLDAL : OLDAL + 3
ISMVEGE
VEGE

VALTOZOK SPIRAL



ELJ SPIRAL : OLDAL : SZOG : UJRA
ORNE
ISM : UJRA
ELŐRE : OLDAL
JOBBRA : SZOG
LEGYEN : OLDAL : OLDAL + 2
ISMVEGE
VEGE

ELJ VALTOZOK : OLDAL : SZOG : UJRA
LEGYEN : OLDAL 3
LEGYEN : SZOG 90
LEGYEN : UJRA 20
VEGE

VALTOZOK SPIRAL



VALTOZOK
LEGYEN : SZOG 117 SPIRAL



VALTOZOK
LEGYEN : SZOG 85 SPIRAL



A CSM-LOGO FELÉPÍTÉSE:

RAJZOLÓ
NYÍLTÖRLŐ
VONALHÚZÓ
NYÍLRAJZOLÓ
FORDÍTÓ
BEHATÁROLÓ
AZONOSÍTÓ
VÉGREHAJTÓ
SZERKESZTŐ
(A VÉGREHAJTÓ EGYES SZUBRUTINJAI)
INDÍTÓ
HIDEKINDÍTÓ
MELEGINDÍTÓ
(Ha a CSM-LOGO-t már LOGO-ban írhattuk volna, ezek lennének az eljárások...)

A CSM-LOGO I. VÁLTOZATA

E sorok írója meglehetősen utálja a program-sorok mechanikus „bepötyögését” a számítógépbe. Talán más is így van ezzel. Ezért a CSM-LOGO programot ugyan közöljük elejétől végéig, de javasoljuk, hogy sorait NE egytől tízezerig írják be a gépbe, hanem abban a sorrendben, ahogy az alábbiakban a szöveg javasolja. Igyekszünk úgy felépíteni a programot, hogy már nagyon hamar „csináljon valamit”. A kezdeti primitív szerkesztet azután fokozatosan gazdagítjuk a LOGO-tudománnyal.

A SZERKESZTŐ RÉSZ

A programnak ez a része végtelen hurkot alkot: ha elvégezte a dolgát, visszatér a kezdethez, új feladatot vár, nem áll le. (1000, 1190). Az A\$ stringbe gyűjtjük először a beadott programsorokat, és a SORSZ változó tartalmazza azt a SORSZÁmot, ahová a képernyőn a következő programsort kilíratjuk. (1010, 1020).

A program sorait a B\$ string tárolja (1100), amíg be nem kerülnek a program P\$-jába. Ha ki akarunk lépni a LOGO végtelen hurkából BASIC-be, akkor S-et adunk be. (1105). Ha üres stringet adtunk be, azaz csak megnyomtuk az ENTER billentyűt, soremelés történik. (1110).

Az 1120 szóközt tesz utána, az 1142 az éppen beadott sort a többihez adja. Az 1135 helyet csinál a képernyőn, az 1140 kilírja a LOGO programsort és „sort emel”.

Ha VÉGE parancsról van szó, akkor továbbengedi a vezérlést, de ha nincs még vége, és nem is eljárásról van szó, akkor az 1144 visszaküldi 1100-ba. Az 1130, 1133, 1137, 1138 sorok a kiírt programképet szebbé teszik.

Az 1141. sor levágja a B\$ elejétől a (főlegesen) szóközöket. Ha ELJÁRást írtunk, az 1125 sor beállít egy SORHOSSZ változót, parancsnál erre nincs szükség, mert azt nem tároljuk. Ha egy eljárás utolsó sorát beírtuk, az 1150 sor boldogan felismeri, hogy VEge az eljárásnak, és intézkedik.

Folytassuk a PARANCS-kezelő résszel. (1300)

A 1310 elteszi a P\$ végének címét későbbre. Azonban a P\$-t még nem deklaráltuk! El kell tehát kezdenünk az INDÍTÓ rész (9000-től) kidolgozását. (9010, 9080)

A következők megértéséhez néhány szót szólnunk kell a „verem” működési elvéről.

A VEREM

A CSM-LOGO verme hasonlóan működik, mint a Sinclair BASIC-beli GOSUB utasít-

tásé. Érdemes tehát elolvasni a gépkönyv 5. fejezetét! Röviden arról van szó, hogy a verem „legtetején”, azaz az éppen legnagyobb sorszámu változóban a V () tömbváltozón belül (9030) ott őrzí a gép a KÖVETKEZŐ elvégzendő feladatának CÍMÉT, azaz a helyét a P\$ programtárolóban. A VM változó (a veremmutató) mondja meg, hogy éppen melyik sorszámu az érvényes cím. Ha a gép ELVÉGZETT egy feladatot, akkor mintegy kipipálja, azaz leveszi a címet a verem tetejéről. Ilyenkor a VM értéket eggyel csökkenti. Ha viszont új feladatba fog, mielőtt a régit befejezte volna, ráteszi a verem tetejére az új címet, és eggyel növeli a VM értéket. Világos? (Nem szégyen bevallani, ha még nem világos. Reméljük, hogy a FORDÍTÓ rész működésének leírása során ez is érthetővé válik.)

Az PARANCS részhez tehát írjuk hozzá az 1320, 1330, 1340, 1350 és 1390 sorokat. Az 1305. sor célja később derül ki. Építőköckek elvünknek megfelelően most arra törekszünk, hogy CSM-LOGO programunk mielőbb működjen – valahogy. Ezért az ELJÁRÁS rész kidolgozását későbbre hagyjuk, és csak az 1700 sort írjuk be, valamint egy biztonsági sort: 1710 RETURN

A fordítás kezdete: a behatároló

100 REM FORDITO

110 IF VM = 0 THEN RETURN: REM Ha nincs feladatcím a veremben, akkor nincs mit csinálni, vissza kell térni a Szerkesztő-be. 200 REM BEHATÁROLÓ – Itt keressük meg az utasítások végét a programban.

205 LET I\$ = ""

210 LET V\$ = "NEMVEGE": REM A Vége-utasítás alapvetően különbözik a többitől: Utána már nincs mit tenni. Ezért a V\$ lesz a „VÉGE-zászló”, itt „felcsapjuk”. Mint látni fogjuk, a 230. sor mindig megvizsgálja, „le van-e csapva”.

220 FOR I = V(VM) TO LEN P\$

240 NEXT I

Ez a FOR-NEXT hurok a verem tetején megadott kezdőcímtől kezdve a program végéig (amit a LEN P\$ mutat) végig megvizsgálja a P\$ tartalmát. Szóközt keres, mert az a tagoló-elemünk. (Ld. a 230 sor.)

Ezért olyan fontos a CSM-LOGO nyelvtanában, hogy minden utasítás vagy számjegy (paraméter) után tegyük ki a szóközt. A FOR-NEXT hurokban a 230 sor tehát addig „keres”, amíg szóközre nem lel. Ha talált szóközt, akkor már tudja: ami az indulás és a szóköz között van, az a keresett szó. Ezt az íppel megiegt szót beteszi az I\$ string-változóba.

A 230 sor megértéséhez tegyük fel, hogy a következő CSM-LOGO programot adtuk be a P\$-ba:

ELORE 60 VEGE

1234567891234

Amint látjuk, ez a P\$ a végén lévő kötelező szóközzel együtt 14 betűnyi hosszú. Ez esetben a veremmutató VM = 1 és az általa jelölt első veremhelyen V(1) = 1, mivel a feladat a legelső betűnél kezdődik, az E-nél. A 220-as FOR-NEXT tehát I = 1-nél kezd, és I = 6-nál találja meg az első szóközt. Most működésbe lép a 230-as sor, és az I\$ értéke a P\$ 1 és I-1 közötti, azaz 1 és 5 közötti része lesz. Azaz I\$ egyenlő lesz az „ELORE” stringgel. A verem tetején az értéket most lecseréljük I+1-re, azaz 7-re, mivel a következő feladat a 7-nél kezdődik, „valami” értelmezése lesz. A vezérlés most átkerül az AZONOSÍTÓ részbe, és ha onnan visszajövet a V\$ tartalma az lesz, hogy „VEGE”, akkor visszamegy a FORDÍTÓ elejére. Ott kiderül, hogy van-e még feladatcím a veremben. Ha nincs, azaz ha VM = 0, akkor vissza lehet érni a Szerkesztőbe új feladatért. 290 STOP: REM Ha minden rendben lesz,

erre a sorra sose lesz szükség. De ha mégsem, akkor hibás program nem fut bele valami másba, hanem itt megáll. Hogy a rák a vetésre ne menjen...

Az utasítás-AZONOSÍTÓ

500 REM AZONOSITO (520, 550, 560, 565.)

550 LET I\$ = I\$ + "-" 7 szóköz: LET I\$ = I\$ (TO 7): REM I\$ hosszát 7-re szabjuk, hogy összehasonlítható legyen a 7 betűs hosszúságú fenntartott szavainkkal

560 FOR A = 1 TO 30: IF I\$ = F\$(A) THEN GO SUB (700+A): RETURN: REM Ha teljesül, akkor fenntartott szót talált, és elindul a VÉGREHAJTÓ részbe.

565 NEXT A: REM Ha a 13. értéknél sem talál, akkor tovább keres az ELJÁRÁSOK között

570 REM ELJÁRÁSOK – egyelőre ki-maradnak

595 PRINT AT 20,0: "Nem ismerem a "I\$: parancsot!" : LET V\$ = "VEGE": LET VM = 0: RETURN: REM Ha nem találta meg sehol, akkor ezt közli.

Az utasítás-VÉGREHAJTÓ

E rész feladata, hogy a fentiekben beazonosított elemi CSM-LOGO utasításokat BASIC-ben végrehajtsa. Az 560 sor küldi a megfelelő helyre a vezérlést.

700 REM VÉGREHAJTÓ (és a 701-729 sorok.)

A FOK-változó a teknős irányát tárolja. A 10-70. sorok BASIC szubrutinjait (nyíltöröl, vonalhúzó, nyílráajzó), mivel elvi jelentőségük csekély, helyhiány miatt nem kommentáljuk.

Felhívjuk a figyelmet a 705-706-707 sorokra, amelyek az ISMétlést végzik. Itt ugyanolyan veremszerkezettel találkozunk, mint korábban az utasítások végrehajtásánál. A veremmutatót és számlálót a 9550, 9560 és 9570 sorok deklarálják. Ahhoz, hogy használatba-vehessük programunkat, már csak a 9000-9800 sorokat kell beütnünk, illetve amelyek még hiányzik közülük. (Ez az INDÍTÓ blokk.)

Mielőtt elindítanánk RUN 9000-rel, okvetlenül mentsük ki GO TO 9800-zal és ellenőrizzük a kimentést. CSM-LOGOnk utasításait a 9060. sorban láthatjuk, de ne feledjük: egyelőre még nem mind működik! De a korábban leírt négyzetrajzolást már kipróbálhatjuk. Az egyes sorokat külön-külön adjuk be, minden sor után megnyomjuk az ENTER billentyűt.

A CSM-LOGO most még mindent azonnal végrehajt, tárolható programot nem használ. Nem ismeri fel az ELJÁRásokat. A következőkben lépésenként fejlesztjük tovább a programot, hogy tudjon többet és legyen kényelmesebb.

A II. VÁLTOZAT: ELJÁRÁSOK

Most hozzákezdhetünk a tulajdonképpeni ELJÁRÁS szubrutin kidolgozásához. Az első sorunk, a 1700 REM ELJARAS már megvan. A rákövetkező, 1710-es sort természetesen töröljük, illetve újat (1720) írunk helyette, amely megkeresi az eljárásra utaló első szó (az „ELJARAS” vagy rövidítve „ELJ”) utáni első szünetet. Ha megvan, ezt a főlegesen részt „levágjuk” az A\$ munkaváltozónk elejétől és továbbmegyünk 1730-ra.

Ez bizony bonyolult sor, de igen fontos! Először megkeresi ismét a szóközt, és ezáltal behatárolja az eljárás nevét. Ezt a nevet beteszi a B\$ munkaváltozóba. Az eljárás címe az E tömbváltozó soronkövetkező (ld. ELJSZAMA) rekeszébe kerül. Figyeljük meg, hogy a cím az eljárás neve utáni első LOGO-parancs első betűjének címe! Az eljárás neve ugyanis nem parancs, a LOGO parancsnévt


```

1 REM ASM-LOGO 7.
2 REM
3 REM HA-eljarással. A "Legye
n" helyett "ELJÁRAS" irandó!
4 REM
5 REM © SZÉKFU ANDRÁS 1984
6 REM
7 REM SOLARSOFT - INTEGRAL
8 REM
9 GO TO 9000
10 REM
11 IF ORR=0 THEN RETURN
12 LET XP=COS (OLDRAD-2.5): LE
T YP=SIN (OLDRAD-2.5)
13 PLOT X,Y
14 DRAW INVERSE 1;XP*5,YP*5
15 PLOT X,Y
16 LET XP=COS (OLDRAD+2.5): LE
T YP=SIN (OLDRAD+2.5)
17 DRAW INVERSE 1;XP*5,YP*5
18 RETURN
19 REM
20 LET RAD=DG*PI/180
21 LET XP=COS RAD: LET YP=SIN
RAD: REM XPLUSZ,YPLUSZ
22 IF PP=1 THEN PLOT X,Y
23 IF PP=0 THEN PLOT INVERSE 1
;X,Y
24 IF X+XP*TL>250 OR X+XP*TL<5
THEN LET TL=TL-50N TL: BORDER
0: BORDER 7: GO TO 26
25 IF Y+YP*TL>170 OR Y+YP*TL<5
THEN LET TL=TL-50N TL: BORDER
0: BORDER 7: GO TO 26
26 IF PP=1 THEN DRAW XP*(TL-1)
,YP*(TL-1)
27 LET X=X+XP*TL: LET Y=Y+YP*TL
L
28 RETURN
29 IF ORR=0 THEN RETURN: REM
30 LET RAD=DG*PI/180
31 PLOT X,Y
32 LET OLDRAD=RAD
33 LET XP=COS (OLDRAD-2.5): LE
T YP=SIN (OLDRAD-2.5)
34 DRAW XP*5,YP*5
35 PLOT X,Y
36 LET XP=COS (OLDRAD+2.5): LE
T YP=SIN (OLDRAD+2.5)
37 DRAW XP*5,YP*5
38 RETURN
39 REM
40 IF VM=0 THEN RETURN
41 REM
42 LET IS=""
43 LET US="NEMVEGE"
44 FOR I=U(VM) TO LEN PS
45 IF PS(I)="" THEN LET IS=PS
(U(VM)) TO I-1: LET U(VM)=I+1: G
O SUB AZONOSITO: IF US="VEGE" TH
EN GO TO FORDITO
46 NEXT I
47 STOP
48 REM
49 DIM P(6): REM PARAMETEREKNE
K URESEN
50 LET PAR=1: REM HANYADIK PAR
.KOVETKEZIK?
51 IF LEN PS<I+1 THEN RETURN
52 IF (PS(I+1)<"") AND PS(I+1)
>"/") THEN GO TO 344: REM VALTO
ZO VAGY SZAM
53 IF PAR>1 THEN LET PAR=PAR-1
: RETURN: REM NINCS PAR.
54 RETURN
55 GO SUB VALTOZO: IF PS(I+1)=
"" THEN GO TO 350: REM
56 IF PAR>3 THEN RETURN: REM
TOBB PAR. MAR NEM LEHET
57 REM SZAMKERESO
58 LET CS=""
59 IF LEN PS<=I THEN RETURN
60 IF (PS(I+1)<"") AND PS(I+1)
>"/") THEN LET CS=CS+PS(I+1): LE
T I=I+1: GO TO 380: REM NUMBER(P
PARAMETER)
61 IF CS<>"" THEN LET P(PAR)=U
AL CS: LET U(VM)=I+2: LET I=I+1:
LET PAR=PAR+1: REM PARAMETER ER
TEKE
62 GO TO 330
63 REM
64 IF IS="" OR IS="" THEN RE
TURN
65 LET IS=IS+"": LET I
=IS( TO 7)
66 FOR A=1 TO 30: IF IS=FS(A)
THEN GO SUB 700+A: RETURN: REM
FENNTARTOTT SZO
67 NEXT A
68 REM ELJARASOK
69 FOR A=1 TO ELJSZAMA: IF IS=
E(A, TO 7) THEN LET VM=VM+1: LE
T U(VM)=E(A,1): LET US="VEGE": R
ETURN: REM ELJARAST TALALT
70 NEXT A
71 PRINT AT 20,0;"NEM ISMEREM
A": IS;" PARANCST!": LET US="VE
GE": LET VM=0: RETURN
72 REM
73 GO SUB PARVALT: LET TL=P(1)
: GO SUB 10: GO SUB 20: GO SUB 4
5: RETURN: REM ELORE
74 GO SUB PARVALT: LET TL=-P(1)

```

```

): GO SUB 10: GO SUB 20: GO SUB
45: RETURN: REM MATRA
75 GO SUB PARVALT: GO SUB 10:
LET DG=DG-P(1): GO SUB 45: RETUR
N: REM JOBBRA
76 GO SUB PARVALT: GO SUB 10:
LET DG=DG+P(1): GO SUB 45: RETUR
N: REM BALRA
77 GO SUB PARVALT: LET RSP=RSP
+1: LET R(RSP)=I+1: LET U(RSP)=P
(1)-1: RETURN: REM ISMERLES
78 IF U(RSP)>0 THEN LET I=R(RS
P)-1: RETURN: REM ISMERLES
79 LET RSP=RSP-1: RETURN: REM
80 LET US="VEGE": LET U(VM)=0:
LET VM=VM-1: RETURN: REM VEGE
81 GO SUB 2200: RETURN: REM
LEGYEN (ERTEKADAS)
82 GO SUB PARVALT: PRINT P(1):
RETURN: REM IRD
83 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
P(1)=P(1)+P(2): LET P(2)=0: LET
PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
84 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
P(1)=P(1)-P(2): LET P(2)=0: LET
PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
85 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
P(1)=P(1)*P(2): LET P(2)=0: LET
PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
86 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
P(1)=P(1)/P(2): LET P(2)=0: LET
PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
87 LET ORR=1: GO SUB 45: RETUR
N: REM ORRAT KIDUGJA
88 GO SUB 10: LET ORR=0: RETUR
N: REM ORRAT BEHUZZA
89 GO SUB 2000: RETURN: REM P
ROGRAM
90 GO SUB 2100: RETURN: REM C
IMEX (ELJARASOK)
91 GO SUB PARVALT: INK P(1): G
O SUB 45: RETURN: REM TINTA
92 GO SUB PARVALT: PAPER P(1):
CLS: GO SUB 45: RETURN: REM P
APIR
93 GO SUB PARVALT: GO SUB 2300
: LET PAR=2: GO SUB 330: GO SUB
2400: RETURN: REM HA
94 GO SUB 9510: RETURN: REM K
OZEP
95 CLS: FOR A=1 TO 30: PRINT
F(A): NEXT A: PRINT "
TOVABB" : FLASH 1: "*"
: PAUSE 0: CLS: GO SUB 45: RETU
RN: REM SOS
96 LET PP=1: RETURN: REM TOLL
97 LET PP=0: RETURN: REM TOLL
NE
98 CLS: GO SUB 45: RETURN: R
EM SZIVACS
99 GO SUB 9000: RETURN: REM F
ELEJT
100 GO SUB 2200: RETURN: REM
LEGYEN (ERTEKADAS)
101 GO SUB PARVALT: BORDER P(1)
: RETURN: REM KERET
102 REM
103 IF PS(I+1)<>"" THEN RETURN
104 LET UKEZD=I+2: LET I=I+2
105 IF PS(I)<>"" THEN LET I=I+
1: GO TO 814
106 LET BS=PS(UKEZD TO I-1): LE
T BS=BS+"": LET BS=BS( TO
7)
107 LET BS=BS+"": LET BS
=BS( TO 7)
108 LET U(VM)=I+1: REM A VERMET
IS AT KELL TENNI A VALT.MOGE!
109 IF PAR>3 THEN RETURN: REM
TOBB VALTOZO MAR NEM LEHET
110 FOR B=1 TO ELJSZAMA
111 FOR C=1 TO VAL E(B,6)
112 LET UNCIM=C*7+2
113 IF BS=E(B,UNCIM) TO UNCIM+5
) THEN LET P(PAR)=E(B,C+1): LET
PAR=PAR+1: GO TO 880: REM MEGTAL
ALTA ES KERESI A KOV.VALTOZOT
114 NEXT C
115 NEXT B
116 RETURN

```

Építs ki olyan rendszert,

amelyet hülyék is használni tudnak –

csak hülyék fogják használni!

(A Shaw-elv)

nem ismeri. (Nincs a 9560 sorban felsoroltak között.) Ezután a B\$-t feltöltjük szóközökkel, hogy meglegyen az előírt 7 betűs hossza (ha nem lenne meg), majd a feltöltött B\$-t ismét „levágjuk” pontosan 7 betű hosszúságúra. Ez már beillik az E\$ tömbváltozó soronkövetkező hétbetűnyi helyére. Ide azonban több nevet már nem rakhatunk, azért az ELJSZAMA mutatót megnöveljük 1-gyel. Üssük be a 1722, 1724, 1732, 1734, 1740 sorokat is. A 1750 sorral a program „megjegyezte” magának az eljárást és visszatér a SZERKESZTŐ-be.

Figyeljük meg, hogy amikor eljárást határozzunk meg, a LOGO nem végzi el „magától” az eljárásban megadottakat, hanem új utasításra vár. Ha azt akarjuk, hogy végezze is el, ezután meg kell hívunk az eljárás nevét (most már az ELJARAS nélkül!) – akkor végrehajtja az eljárást. Ehhez azonban az AZONOSITO részbe be kell építenünk az eljárások azonosítóját. (570, 580, 585)

Az 580. sor tehát végigkutatja az eljárások neveit az E\$ tárolóban 1-től az ELJSZAMA-val jelölt legutóbbiig bezárólag. Ha megtalálja ezek között a keresett (I\$) nevet, akkor eggyel megnöveli a VM veremmutatót, és a veremnek erre az új helyére elrakja, mint a következő feladat címét, az eljárás kezdőcímét. Átállítja a V\$ igen/nem típusú változóját és visszatér.

Ha nem talált eljárásnevet, az azt jelenti, hogy semmit sem tudott az illető keresett szóval azonosítani. Ilyenkor közli velünk a már korábban beírt 595. sor, hogy nem ismeri az adott szövegű parancsot, és visszatér a szerkesztőbe. Többnyire neki van igaza, és rájövünk, hogy valamit rosszul csináltunk, pl. hibásan írtunk be egy parancsot vagy meghívtunk egy eljárást, amit még nem határoztunk meg...

Ha már idáig eljutottunk, CSM-LOGOnk már „komoly” programfeladatokra is alkalmas. Tiszteljük meg tehát azzal, hogy nevet adunk neki:

```
1 REM BIT-LET CSM-LOGO
2 REM
3 REM © SZEKFU ANDRAS 1984
4 REM
```

5 GOTO 9000:REM – Arra az esetre, ha valaki egyszerű RUN-nal akarja elindítani a programot egy leállítás után.

Játsszunk el egy kicsit a programmal. Mint korábban ígértük, a CSM-LOGO „rekurzív” nyelv, azaz egy eljárás meghívhatja önmagát is. Ezt már most is kipróbálhatjuk. Igaz, egyelőre az így keletkező vég nélküli („farkába harapó kígyó”) programokból csak a Spectrum „BREAK” billentyűjével tudunk kilépni, de hát ez rajzolásnál nem olyan nagy bűn. Írjuk be soronként a következő eljárást:

```
ELJ SZIROM
ELORE 30
JOBBRA 163
SZIROM
VEGE
```

Majd hívjuk meg ezt az eljárást esetleg úgy, hogy előtte rajzoljunk egy szárat is virágunknak:

```
ELORE 40
SZIROM
```

Az ELORE 40 sor meghúzza a szárat. Utána meghívjuk a SZIROM eljárást. Ez szintén előremegy 30 teknőclépést, utána visszafordul. Azért 163 fokot választottunk, mert a 180-ból fennmaradó 17 fok csak 360 lépés után tér vissza önmagába, viszont közel áll a 15 fokhoz, amely már 24 lépés után megteszi ezt. (Tessék kipróbálni 15 fokkal is, azaz 180–15=165 fokos fordulással!) Ahogy megtörtént a 163 fokos fordulat, a program ismét önmagával találkozik: újra

elkezd a SZIROM nevű műveletsort. Elvileg így végnélkül írná egymás mellé a virág-sziromokat. Gyakorlatilag ennek a verem mérete határt szab. (Hogy miért, azon ki-ki gondolkozzék kicsit saját maga! És hogy hogyan szab határt, azt tessék türelemmel kivárni!) De aki nem várja ki és unja már a sziromokat, a BREAK-kel, mint mondtuk, bármikor megállíthatja a programot. Utána, ha csak nem akarja elveszteni a SZIROM eljárást, „melegindítást” javasolunk, azaz GOTO 9500. Ha az addig rajzoltakat sem kívánja elveszteni olvasónk, akkor „még melegebb” indítással bekapcsolódhat egyenest a szerkesztő részbe: GOTO 1000.

Házi feladat kezdőknek: rajzoljon házat! Készítsen külön procedúrát (eljárást) az alapra, a tetőre, az ablakra, az ajtóra, kösse össze ezeket megfelelő teknőcmozgásokkal (emlékezzék a TOLLNE parancsra, amitől a

teknőc nem húz nyomot, és a TOLL parancsra, amitől újra nyomot húz!) A sok kis eljárás végeredményeként hozza létre a HÁZ (bocsánat: HAZ) nevű szupereljárást, amely önmagában elkészíti a teljes házat!

Középhaladóknak ezentúl azt is javasoljuk, hogy bővítsék ki a CSM-LOGO utasításkészletét a leggyakoribb parancsok (pl. ELORE, JOBBRA stb.) kétbetűs változatával. Segítségül annyit, hogy a 9060-as DATA sorba kellene az új, rövidebb változatokat is elhelyezni. Ha csak ezeket kívánja, amit kevésbé javaslok, akkor lecserélheti egyszerűen a hosszúakat rövidekre. Ha viszont megtartja a hosszúakat is, akkor a rövideket a DATA sor végére kell rakni. Az új parancsokat a VÉGREHAJTÓ részben a 729. utáni sorokba lehet elhelyezni. (Ha csak egy meglévő rövidítünk, akkor az új helyre is változtatlanul odaeditálhatjuk a régi sor mását.)



ÚJ UTASÍTÁSOK: VÁLTOZÓKAT A CSM-LOGOBA!

A CSM-LOGO III. változatában 30 utasításnak van hely, azaz 30 fenntartott szó. A 9060. sorban a szavak sorrendjét is átalakítottuk. A gyakrabban használt utasítások kerültek előbbre. Az utasítások sorrendje mindig azonos a végrehajtó blokkon (700–729) belüli programsorokéval, hiszen a végrehajtás során ennek alapján ugratjuk oda a vezérlést.

Az új utasítások a következők:

LEGYEN – a változók értékadója. LEGYEN :OLDAL 30

Érdemes rövidített alakban is beépíteni ("LE"), mert gyakran használjuk.

IRD = kiírja a változó értékét. IRD :OLDAL (kiírja:30)

+, -, *, / – műveleti jelek. ELORE :OLDAL + 5 (előtte-utána szóköz kötelező). Változók értékét pedig így módosíthatjuk: LEGYEN :OLDAL :OLDAL+2 (a BASIC-hez szokott olvasónak szokatlan, de nincs közte "=").

PROGRAM – kiírja a LOGO-programot (P\$).

CIMEK – kiírja az eljárások címeit; neveit, változóit.

TINTA – a teknőc vonalának színe. TINTA 1 (kék vonal).

PAPIR – a háttér színe.

KERET – a keret színe.

SOS – segítség oldal. Felsorolja az utasításokat.

HA – feltételes elágazás. Most még nem működik. Lásd később!

16 K-s Spectrum-tulajdonosok vigyázat! A változók bevezetése 16 K-s gépben csak úgy lehetséges, ha minden REM-et kiírtanak, és ES (10,29)-re valamint V(20)-ra írják át a két legnagyobb tömbváltozót.

Amint a fenti példákban láthatták, a CSM-LOGO-ban a változók neve elé mindig oda-

tapasztunk (ez esetben szóköz nélkül!) egy kettőspontot. A változó neve maga, akár a Spectrum BASIC-ben, csak betűvel kezdődhet, de tartalmazhat számot. Szóköz viszont nem lehet benne. Tehát:

:PONTSZAM } – ezek mind nyelvtanilag helyesek

:PONT1 }
:PONT2A }

:1.PONT } – ezek a CSM-LOGÓban hibásak.

:HIBA.PONT }

ÚJ LEHETŐSÉGEK: ÉLJEN A SPIRÁL!

Mi újat tud ezeken a CSM-LOGO? Írjuk be például a következő LOGO-parancsot:

ELJARAS SPIRAL :OLDAL :SZOG :UJRA ORRNE

ISM :UJRA

ELORE :OLDAL

JOBBRA :SZOG

LEGYEN :OLDAL :OLDAL + 2

ISMVEGE

VEGE

ELJARAS VALTOZOK :OLDAL :SZOG :UJRA

LEGYEN :OLDAL 3

LEGYEN :SZOG 90

LEGYEN :UJRA 20

VEGE

Először hívjuk meg a VALTOZOK eljárást. Látni fogjuk, hogy a változók tényleg meg-

kapták a kívánt értékeket. Utána hívjuk meg a SPIRAL eljárást is! Az 1. ábrán látható rajzot kapjuk. SZIVACS-csal töröljük le,

KÖZEP-pel vigyük a teknőcot középre, LEGYEN :SZOG 117-tel adjunk új értéket a

:SZOG változónak, és SPIRAL-lal indítsuk el újra az eljárást! (Lásd az ábrát).

Ameddig nincsen még IF-THEN (HA-AKKOR) típusú feltételutasításunk, addig az ismétlések számának (:UJRA változó) szabályozásával dönthetjük el, hogy SPIRAL-t akarunk. Ne feledjék el, hogy a LOGO

(a PASCAL-hoz hasonlóan) szigorúbban kezeli a változókat mint a BASIC. Minden változót valamely ELJARAS első sorában deklarálnunk kell, különben a program nem fogadja el a LEGYEN értékadó utasítást, hanem közli,

hogy A... VALTOZO NINCSEN DEKLARÁLVA. BASIC-hez szokott reflexeinknek ez eleinte szokatlan lesz, de programozási stílusunk okvetlen javulni fog a ránk kényszerített rendszeretettől. Ezért is mondják, hogy a LOGO gyerek és felnőtt számára a komolyabb programozás (és a PASCAL, a PROLOG, a LISP) előszobája.

Utána a paraméter sorszámát 2-re módosítjuk, és ezúttal a PARVALT rutin középsőbe ugrunk (330), hogy kiderüljön, mihez is hasonlítja a relációjel az első paraméter értékét. Ezzel tehát feltételezett reláció. Tehát ha a fentebb említett példásor futásakor az :OLDAL változó éppen a 4 értéket vette fel, akkor itt már az :OLDAL = 3 rész a változó konkrét értékével szerepel, tehát így: 4=3.

Tudjuk, a feltételes elágazás lényege éppen az, hogy az itt következő műveletet a LOGO csak akkor hajtja végre, ha a fenti egyenlőség IGAZ. A végrehajtás-nem végrehajtás a CSM-LOGO-ban azt jelenti, hogy HAMIS esetben a program a rákövetkező utasítással folytatja, tehát kihagyja a HA-utáni első utasítást. És ezért kell a HA sor végére egy külön jel: innen tudja meg a program, hogy meddig kell ugrania, ha a feltétel nem igaz, hanem HAMIS. Ezért a 2400–2440 sorok megkeresik a HA sor végén a zárójel, és ennek címét elteszik a ZCIM nevű BASIC változóba. (Ha nem találunk zárójel, akkor hibajelentést írunk.) Ha megvan a zárójel címe, következik a tulajdonképpeni döntés, a „HA-művelet”. (2450–2470) A 2460. sor a példánkban szereplő 4=3 relációt egyetlen stringgé alakítja, majd a Sinclair BASIC adta

lehetőséggel élve, a VAL utasítással kiértékeli. Ha a reláció hamis, mint példánkban, akkor ez az érték 0 lesz, és ilyenkor a LOGO program végrehajtási sorrendjét átirányítja a zárójel után következő (tehát már nem feltételes) újabb utasításra. Ha viszont a reláció igaz volt, akkor végrehajtodik a zárójel ELŐTTI utasítás. Ha a feltétellel bonyolultabb feladatot vezérlünk, ajánlatos ebből egy külön ELJARAST írni, és azt hívni meg a HA-val kezdődő sorban.

Sajnos a 16 K-s Spectrummal rendelkező olvasóinktól itt már búcsút kellett vennünk. Ha netán sikerül is az összes REM elhagyásával és egyéb trükkökkel belezsúfolni a 9 K-ba (hiszen a képernyőn kívül ennyi marad a 16-ból) a CSM-LOGO 7. változatát, igazából nem éri meg, mert nem marad hely a P\$-nak azaz maguknak a LOGO-programoknak. A 48 K-s Spectrum-tulajdonosok persze még fejleszthetik a programot, például hibajavítási rutinokkal (hogy ne kelljen a hibás részeket elejétől újra írni) vagy a LOGO-programok külön kimentésének lehetőségével. (Ez utóbbihoz tudni kell, hogy a Spectrum csak dimenzionált stringet tud a DATA utasítással kimenteni, tehát a mi P\$-ünket nem. Kimentés előtt tehát – ha van még helyünk – dimenzionálni kell egy LEN P\$ hosszúságú másik stringváltozót és azt lehet kimenteni. De ki kell mentenünk az eljárások neveit és címeit is.)

Se az említett fejlesztési ötletekkel, se magával a CSM-LOGO különböző változataival nem azt céloztuk meg, hogy a nagy szoftvercégek gépi kódban írott profiprogramjaival konkuráljunk. A csináld magad, az együttgondolkodás öröme volt a célunk. Ezért itt külön is megköszöni a szerző azoknak a BIT-LET-olvasóknak érdeklődését, akik segítségével, javaslataikkal, jogos bírálatukkal az első közlések idején megkeresték vagy akik a CSM-LOGO alapján más gépekre hasonló programokat írtak. Azoknak viszont, akik nem kívánnak ennyi programsort beírni gépükbe, de mégis meg akarják szerezni a CSM-LOGO-t maguknak vagy gyermekeiknek, változatlanul rendelkezésre áll az IN-TEGRAL Gm (1013 Bp., Lánchíd u. 15. fsz. 2. tel.: 360-406), ahol a CSM-LOGO a 48 K-s Spectrumra, illetve egy szerényebb, kevesebbet tudó változat a 16 K-s ZX 81-re, 279 Ft-ért utánnvétellel megrendelhető, (kérjük a géptípust megjelölni!) vagy telefonos megbeszélés alapján személyesen átvethető.

A FELTÉTELES ELÁGAZÁS: HA

A BIT-LET-ben közölt CSM-LOGO még nem tartalmazott feltételes elágazást, azaz a BASIC IF-THEN-jéhez hasonló utasítást. Nem véletlenül, ugyanis a CSM-LOGO program belső szerkezete (főleg az, hogy a LOGO-programot egyetlen, dimenzionálatlan stringváltozóban tároljuk – P\$ –) kissé megnehezíti az elágazás szellemes megoldását. Kísérletképpen egy kis szépséghibával azonban megkerestük a nehézségeket és az itt közölt 7. sz. CSM-LOGO változatban már működik a feltételes elágazás. A kis szépség-hiba annyit, hogy a HA utasítás nyelvtana a következő:

HA :OLDAL = 3 VEGE) – ahol a zárójel (SYMBOL SHIFT 9) kötelező a sor végén.

Hát ez bizony nem valami elegáns megoldás. El is tér a LOGO-nyelv „profi”-változataitól. Azonban a CSM-LOGO szerkezeti logikáján belül maradván, jobb egyelőre nem jutott eszünkbe. Ismét mondjuk: a CSM jelentése – csináld magad! Tehát kíváncsian várjuk hogy az olvasók közül eszébe jut-e valakinek elegánsabb megoldás a feltételes elágazásra. Addig is lássuk, hogyan működik ez.

Ha az AZONOSITO "HA" utasítást találta, a 721. sorba küldi a vezérlést. Innen a PARVALT eljárásra ugrik a program, hogy átvegye a HA utáni változó vagy szám értékét.

A 2300–2350-es sorok kiemelik a HA utasítás után következő relációjelet (az = jelen kívül használható a <, >, <=, >=, <> is).



FOTOELEKTRONIK ISZ

Szövetkezetünk **SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEK**,
Hi-Fi, videó, fotó és egyéb műszaki cikkek
adás-vételével foglalkozik!

KÍNÁLATUNKBÓL:

Commodore 16, 116, 64, 128, +4, 720, PC 10, PC 20
Spectrum 48 K, Spectrum +, Sinclair QL számítógépek,
Commodore SFD 1001 1 MB, Commodore, 8250 LP,
IBM PC XT, IBM PC AT konfigurációk,
irodatechnikai készülékek.

Egyes készülékekre garanciát biztosítunk!

A megrendeléseket rövid átfutási idővel teljesítjük!

Igény esetén lízing szervezését is vállaljuk!

Szaküzleteinket Budapesten és vidéken egyaránt megtalálja!



IPARI SZÖVETKEZET

SZAKÜZLETEINK:

Budapest: I., Fő u. 37/c. 159-869 • V., Magyar u. 1. 178-854 • V., Múzeum krt. 19. 173-043 • V., Váci u. 23. 183-240 •
VI., Szív u. 38. • VII., Akácfa u. 59. 222-278, 217-131 • VIII., Baross tér 6. 134-116 • VIII., József krt. 40. 131-478
• IX., Ráday u. 9. 176-093 • XI., Móricz Zs. körtér 7. 868-787 • XIII., Rajk L. u. 46/b 299-604 • XIV., SUGÁR – Őrs
vezér tér 836-567 •

Vidéken: Debrecen, Szabó I. altb. tér 6. 52-12-068 • Eger, Széchenyi u. 5. • Győr, Bem tér 1. 96-12-802 • Kaposvár,
Füredi u. 24. 82-15-351 • Miskolc, Korvin O. u. 5. 46-38-965 • Pécs, Fő tér 14. 89-24-402 • Pécs, Jókai u. 5.
72-14-302 • Székesfehérvár, Széchenyi u. 15/a 22-18-228 • Szombathely, Tolbuhin u. 33. 94-18-277 •

ÖTLETEK PROGRAMOK

FILMC SINÁLÓ

A digitális technika egyre újabb és újabb területeket hódít meg. Ilyen például a filmgyártás. Olvashattuk a sajtóban, hogy az Egyesült Államokban elkészült az első számítógép segítségével készített, egész estét betöltő film, a TRON. Láthattunk a televízió egyik közelmúltbeli HÉT c. műsorában részleteket egy számítógépes animációs filmből. Ebből azt is megtudhattuk, hogy a berendezés, melyen az ilyen film előállítható, megrendre és igen bonyolult.

Igy hát jogos kétkedéssel csóválhatja az olvasó a fejét a cikk címének olvastakor, hogy jön ide a ZX 81? Pedig nincs tévedés! Az alábbiakban részletesen ismertetünk egy mozgófilm-előállító programot Sinclair ZX 81-re, mellyel bárki elkészítheti saját rajzfilmjét. Természetesen a grafika egyszerű lesz, amilyen egyszerű a ZX 81 állóképes félgrafikája, a színvilágától továbbra is el leszünk zárva, és a „film” hossza is korlátozott (legfeljebb 62 képkocka), de ezeken a korlátokon belül a mozgás teljesen szabad lesz, érdemes a programot kipróbálni!

Mielőtt elmondanánk, hogy is kell a programot használni, nézzük meg, hogyan kell a számítógépbe betölteni.

A program alapvetően BASIC-ben íródott, három rövid gépi kódú rutin felhasználásával. A gépi kódú rutinokat a program 1. sorának REM utasítása tartalmazza. A program betöltését célszerű ennek a sornak a beírásával kezdeni. A betöltést az 1. listán látható segédprogram segítségével végezhetjük el legegyszerűbben. Ennek első sora egy 73 db. számjegytartalmazó REM utasítás.

Ha a programot RUN-nal elindítjuk, a 2. lista kódjait be-POKE-olhatjuk a REM-be. Ha jól végeztük az adatok megadását, a képernyőn visszakapjuk a 2. listát (baloldalt a RAM címét, jobboldalt a kódot tartalmazza).

A program ellenőrzésképp összeadja a bevitt adatokat, és ha jól dolgoztunk, az ellenőrzési összegnek 7650-nek kell lennie. Ha most a töltőprogramot újra kilistázzuk, azt tapasztaljuk, hogy a 1. sora megváltozott, mégpedig a 3. lista 1. sorával fog megegyezni. Ez is volt a célunk, előállítottuk a tulajdonképeni programunk végleges 1. sorát a gépi kódú szubrutinokkal.

Ezután a segédprogram 20–180 sorszámu sorát kitöröljük és beírjuk a főprogram (3. lista) többi BASIC utasítását. Ha készen vagyunk a program betöltésével, célszerű átmásolni kazettára. A másolást GOTO 3-mal vagy RUN-nal indítjuk. Így a visszaolvasás során a program a betöltés után automatikusan elindul.

A program beolvasása a számítógép gépkönyve szerint történjék. Legalább 16 K memória szükséges a használatához, 16 K memória esetén a gép bekapcsolása után LOAD „MOZI”-t billentyűzünk, majd a magnetofon elindítása után „NEW LINE”-t nyomunk meg. Ha a gép memóriája 16 K-nál nagyobb, úgy előbb a RAMTOP rendszerváltozót kell előállítani az alábbi utasításokkal, pl. 64 K memória esetén:

POKE 16388, 255

POKE 16389, 255



NEW LOAD „MOZI”

A program betöltés után automatikusan elindul, és felírja a címet, valamint az adott memóriánál szerkeszthető leghosszabb film képeinek számát. (16 K esetén 14 kép, 64 K esetén 62 kép). Ha nagyobb memória esetén is csak 14 képet ír ki a program, akkor elfelejtettük a RAMTOP-ot előállítani. Ilyenkor a műveleteket előlről kell kezdeni.

Ha ismét megnyomunk egy gombot, a képernyőt a program kitörli, és a kép kialszik néhány másodpercre. Miután kivilágosodik, az egész kép üres lesz, csak a bal alsó sarokban fog egy inverz (fekete alapon fehér) „U” kurzor villogni. A program most működésben van. A kurzor, nemcsak U, hanem K, A, G is lehet, ezek különböző üzemmódokat jelölnek, amelyet azért fontos tudni, mert az egyes üzemmódokban az egyes billentyűk funkciója más. Az alábbiakban ezeket ismertetjük:

[U] – átlátszó, „üveg” üzemmód

A kurzort a nyilakkal mozgatva a képernyő eredeti tartalmát nem változtatja meg. Olyan, mintha a kurzor egy különálló kocka volna, és ezt az ablakon végighúznánk, a mögötte levő képet csak pillanatnyilag takarja.

A billentyűk funkciója:

- NEW LINE átvált [K] üzemmódba
- SHIFT 5 (←): a kurzort balra mozgatja
- SHIFT 6 (↓): a kurzort lefelé mozgatja
- SHIFT 7 (↑): a kurzort felfelé mozgatja
- SHIFT 8 (→): a kurzort jobbra mozgatja
- SHIFT 9 (GRAPHICS): átvált [G] üzemmódba
- SHIFT NEWLINE (FUNCTION): átvált [A] üzemmódba
- BREAK: megszakítja a program futását.

[G] – grafikus üzemmód

Ebben az üzemmódban a nyilakkal jelölt gombok hatástalanok, csak azt lehet vezérelni, hogy milyen grafikus karakter legyen a villogó kurzor helyén a képernyőn.

- SHIFT 1–8: } A megfelelő félgrafikus
- SHIFT Q–Y: } jelre vált a kurzor
- SHIFT A–H: } alatt

- 0: üres karaktert (SPACE-t) ír a kurzor alá
- SHIFT 0: fekete négyzetet ír a kurzor alá
- U: átvált [U] üzemmódba
- NEWLINE: átvált [K] üzemmódba
- SHIFT NEW LINE (FUNCTION): átvált [A] üzemmódba
- BREAK: leállítja a program futását.

[A] - alfanumerikus üzemmód

A nyílak hatástalanok itt is. - A billentyűk feketével jelölt (SHIFT nélküli) karakterét nyomtatja a képernyő soronkövetkező helyére (jobbra, ill. a sor végén a következő sor első karakterébe). Vigyázni kell, mert kb. 1 s múlva a le nyomott billentyű ismételi!

- SHIFT 9: átvált [G] üzemmódba
- NEW LINE: átvált [K] üzemmódba
- BREAK: megszakítja a program futását.

[K] - rajzoló üzemmód

- SHIFT 5-8: A megfelelő nyíl irányába mozog a kurzor, és az új helyre írja a karaktert, „otthagyja a nyomát”. Ha a beállított karakter SPACE (üres karakter), a kurzor mozgatása a rádiózásnak felel meg.

- SHIFT 9: átvált [G] üzemmódba
- SHIFT NEW LINE (FUNCTION): átvált [A] üzemmódba
- U: átvált [U] üzemmódba
- V: törli a teljes képernyőt („CLS”)
- N: a képet inverzére változtatja, vagyis a fehér alapon fekete karakterből fekete alapon fehér karaktereket csinál
- S: a képernyőn látható képet átmásolja a kívánt filmkockába („SAVE”)
- J: a megadott filmkockát visszamásolja a képernyőre („LOAD”)
- R: a megadott számú képkockából álló filmet leforgatja annyiszor egymás után, ahogy a felhasználó kívánja („RUN”)
- Z: átmenti a filmet szalagra.

A szalagamentés előtt a program kéri a film FILE-nevét, majd megáll, és a képernyőn megjelenő felirat utasítása szerint kell a magnetofont elkészíteni és a programot újraindítani.

1. lista

```

1 REM 123456789012345678901234567890123
4567890123456789012345678901234567890123
57890123456789012345678901234567890123
20 DIM A$(73)
30 LET A$=16514
40 LET S=0
50 FOR I=1 TO 73
60 INPUT B;TAB 10;B
70 PRINT A;TAB 10;B
80 LET S=S+B
90 LET A$(I)=CHR$(B)
100 LET A=A+1
110 NEXT I
120 PRINT "ELLENORZESI OSSZEG:"
130 PRINT S
140 LET A=16514
150 FOR I=1 TO 73
160 POKE A, CODE A$(I)
170 LET A=A+1
180 NEXT I

```

Ha valami hiba történne a másolásban, és ezt észrevesszük közben, a magnót le kell állítani, visszacsévélni, a programot pedig vagy a BREAK gombbal leállítani és a képernyő előző utasítása szerint újraindítani, vagy megvárni, míg megjelenik az [U] kurzor.

Ekkor az ismertett módon a program segítségével jussunk el a másolásig: ([U] → [K] → [Z])

Ha a filmet vissza akarjuk játszani, akkor az új FILE-névvel kell betölteni a programot a számítógépbe.

Fontos figyelmeztetés: **SOHA NE HASZNÁLJON RUN VAGY CLEAR PARANCST**, mert a program nem fog működni, és az elkészült film megsemmisül!

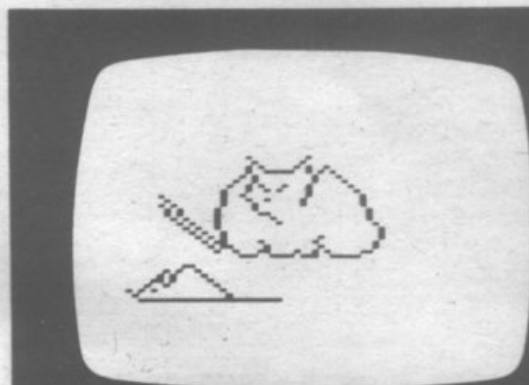
A fentiekén kívül a program mindig kiírja, hogy milyen adatot vár, vagy mit kell tennie a kezelőnek.

A program működését célszerű példákon begyakorolni, és csak utána hozzákezdeni egy hosszabb munkához. A gyakorlat sok hasznos ötletre vezet rá a felhasználót.

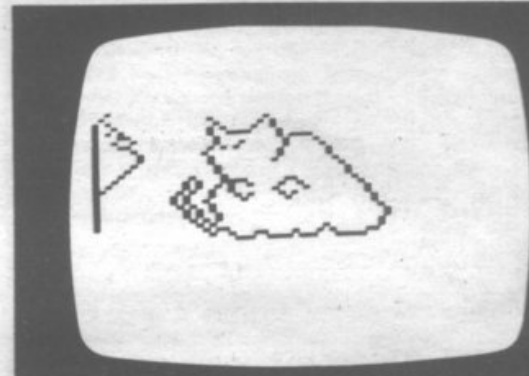
Hogyan működik a program?

Az alapelv igen egyszerű. Az eddigiekből kiderült, hogy nagy része egy egyszerű állóképszerkesztő program, amelyhez hasonlót csaknem minden új számítógép-tulajdonos ír magának.

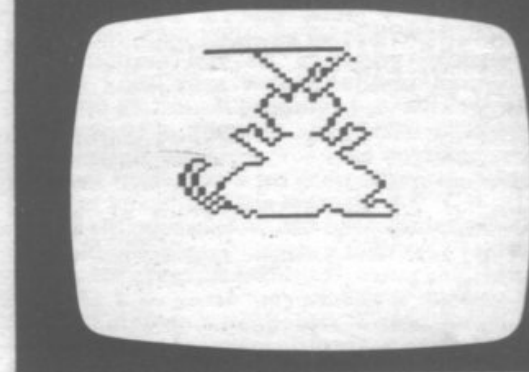
Ebből úgy lesz mozifilm, hogy az egymás után következő fázisképeket állóképként megszerkesztjük, majd a képeket



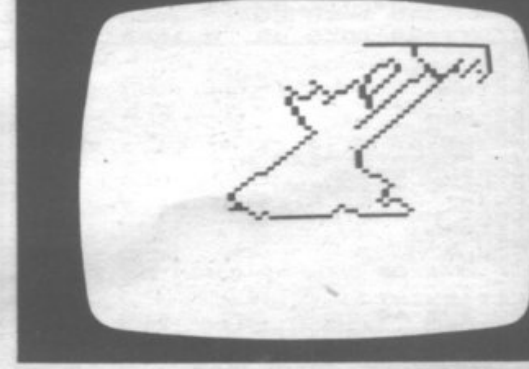
1



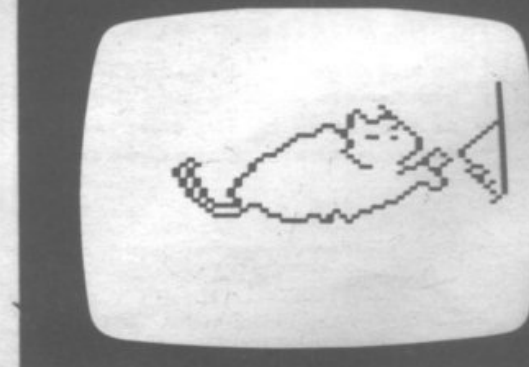
2



3



4



5

```

1 REM EERND7:4 LEN 7:CHR$
2 NOT 4 LPRINT 7:GOSUB 7:RETU
3 4 SLOW TAN GOSUB 77RND EERND:
0:GOSUB 77RND TAN E7RN
0:GOSUB 77RND GOSUB 77RND TAN E7RN
77RND TAN
3 SAVE "MOZG"
4 GO TO 100
5 IF INKEY$="" THEN GO TO 5
6 RETURN
40 LET X$(I,1)=X$(I,1)
41 POKE 16507,PEEK 16402
42 POKE 16508,PEEK 16403
43 RETURN
50 LET D=PEEK 16507
51 LET E=PEEK 16508
52 LET DD=16507
53 LET EE=16508
54 RETURN
100 PRINT AT 3,7;"MOZGOKEP SZER
KESZTO:"
110 PRINT "
-----
120 PRINT TAB 13;"PROGRAM"
130 PRINT TAB 13;"-----"
140 PRINT AT 10,9;"KESZITETTE,
C 15: PRINT AT 13,10;"KABOLDY PET
ER 160 PRINT AT 18,12;"* 1984 *"
170 LET Q=-1
180 LET B$=""
190 DIM X$(1)
200 LET SUB=3000
210 LET NKEP=INT ((RATOP-100-E
L 220) / 2)
230 PRINT AT 20,2;"A KESZITHETO
KEPEK SZAMA:";NKEP
240 GO SUB 5: REM
250 DIM X$(NKEP,21*33)
260 FOR J=1 TO NKEP
270 PRINT AT 1,0;J;"'KEPKOCKA"
280 GO SUB 2500: REM
290 NEXT J
300 LET Z$=""
310
320
330
340 SLOW
1010 LET X=0
1020 LET Y=21
1030 LET K$=""
1040 PRINT AT Y,X;K$
1050 LET NN=SIN PI
1060 LET C$=INKEY$
1070 PRINT AT Y,X;B$
1080 LET C$=INKEY$
1090 IF C$="" THEN GO TO 1130
1100 LET A=CODE C$
1110 GO SUB (Q+1000+5000+3*A)
1120 LET TO=1050
1130 LET NN=SIN PI
1140 GO TO 1050
1200 REM COPY
1210 CLS
1220 PRINT AT 5,4;"A KESZ FILMET
ATHASOLJUK",TAB 12;"KAZETTARA"
1230 PRINT AT 10,4;"A FILM FILE
NEUVE:
1240 INPUT T$
1250 PRINT T$
1260 PRINT AT 18,0;"INDITSA EL A
MAGNOT FILE UZEM- MODBAN E
S BILLENTYUZZON "GOTO
1270 "-ET, MAJD ""NEULINE""-T"
1280 STOP
1290 INPUT T$
1300 GO SUB 3570
1310 LET Q=-1
1320 GO TO 1000
1700 REM
1720 LET K$=""
1730 LET Q=-1
1740 RETURN
1750 REM
1760 LET B$=C$
1770 IF X<=30 THEN GO TO 1900
1800 IF Y<=20 THEN GO TO 1860
1810 RETURN
1820 LET Y=Y+1
1830 LET X=0
1840 RETURN
1850 LET X=X+1
1860 RETURN
1870 REM LOAD
1880 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;"H
NYAD IK KOCKAT HOZZA AT?"
1890 GO SUB 2500
1900 RAND USR 16568
1910 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;J;
" KOCKAT MASOLTUK AT"
1920 RETURN
1930 REM CIM
1940 INPUT J
1950 IF J<1 OR J>NKEP THEN GO TO
1960
1970 LET I=INT J
1980 GO SUB 40
1990 RETURN
2000 REM SAVE
2010 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;"H
NYAD IK KOCKABA MASOLJA?";
2020 GO SUB 2500
2030 RAND USR 16549
2040 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;J;
" KOCKABA MASOLTA";
2050 RETURN
2060 LET DFILE=PEEK 16396+256*PE
EK 16397
2070 LET VARS=PEEK 16400+256*PEE
K 16401
2080 LET ELINE=PEEK 16404+256*PE
EK 16405
2090 LET RATOP=PEEK 16388+256*P
EEK 16389
2100 RETURN
2110 REM RUN
2120 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;"H
NYAD IK ALLJON A FILM?"
2130 INPUT I
2140 IF I<1 OR I>NKEP THEN GO
TO 3520
2150 PRINT AT 21,0;Z$;AT 21,1;"H
NYAD IK JATSSZUK LE A FILMET?";
2160 INPUT J
2170 IF J<1 OR J>100 THEN GO TO
2180
2190 LET II=INT II
2200 LET I=1
2210 GO SUB 40

```

[illegible]

2. lista

16514	42	16527	48	16540	237	16553	42	16566	64	16579	237
16515	12	16528	4	16541	35	16554	12	16567	201	16580	176
16516	64	16529	198	16542	13	16555	64	16568	42	16581	0
16517	35	16530	128	16543	121	16556	14	16569	123	16582	237
16518	14	16531	24	16544	254	16557	181	16570	64	16583	99
16519	21	16532	2	16545	0	16558	6	16571	14	16584	123
16520	6	16533	214	16546	32	16559	2	16572	181	16585	64
16521	32	16534	128	16547	228	16560	237	16573	6	16586	201
16522	126	16535	215	16548	201	16561	176	16574	2	ELLENŐRZÉSI	
16523	229	16536	193	16549	237	16562	19	16575	237	ÖSSZEG:	7650
16524	197	16537	225	16550	91	16563	237	16576	91		
16525	254	16538	35	16551	123	16564	83	16577	12		
16526	118	16539	16	16552	64	16565	123	16578	64		

4. lista

16514	30	ORG	16514
16514	40	LD	HL, (16396)
16517	50	INC	HL
16518	60	LD	C, 22
16520	70	LD	B, 32
16522	80	LD	A, (HL)
16523	90	PUSH	HL
16524	100	PUSH	BC
16525	110	CP	118
16527	120	JR	NC, C3
16529	130	ADD	A, 128
16531	140	JR	C4
16533	150	SUB	128
16535	160	RST	16
16536	170	POP	BC
16537	180	POP	HL
16538	190	INC	HL
16539	200	DJNZ	C2
16541	210	INC	HL
16542	220	DEC	C
16543	230	LD	A, C
16544	240	CP	0
16546	250	JR	NZ, C1
16548	260	RET	
16549	270	LD	DE, (16507)
16553	280	LD	HL, (16396)
16556	290	LD	C, 25
16558	300	LD	B, 3
16560	310	LDIR	
16562	320	INC	DE
16563	330	LD	(16507), DE
16567	340	RET	
16568	350	LD	HL, (16507)
16571	360	LD	C, 25
16573	370	LD	B, 3
16575	380	LD	DE, (16396)
16579	390	LDIR	
16581	400	NOP	
16582	410	LD	(16507), HL
16585	420	RET	
16586	430	END	

szép sorban a program X\$ változójába lerakjuk. A film visszajátzásakor az ilyen módon előre elkészített „képkockákat” másoljuk vissza gyors egymásutánban a képernyőre.

A ZX 81-nél a képernyőn látható képet a RAM memória Display File nevű része írja el. Ez a memóriaterület a D-FILE rendszerváltozóban tárolt címmel kezdődik, és a képernyőn pillanatnyilag látható karakterek kódját tartalmazza sorfolytonosan, minden sor végén egy NEW LINE-karaktert. Így a Display-File hossza $21 \times 33 = 693$ byte.

A Display-File helye a ZX 81-ben kötött. A változók helye azonban sok mindentől függ egy programon belül is. (Megváltozik, ha törölünk vagy beírunk, vagy új BASIC-sort, vagy változót hívtunk be stb.) Ezért mielőtt az X\$ változóba a képet be- vagy kiírnánk, a program megkeresi az X\$ string-tömb helyét a memóriában. Ezt a műveletet a 40-es sornál kezdődő szubrutin hajtja végre. A rendszerváltozókat pedig a 3000-es sornál kezdődő szubrutin kérdezi le (ez utóbbi más programokban is jól használható!).

Aláítható és a háttérben (X\$-ben) levő kép helyének meghatározása után az átmásolást két rövid gépi kódú szubrutin végzi el a Z80 assembly nyelv LDIR utasítása segítségével. A harmadik gépi kódú szubrutin a teljes kép inverzre fordítását végzi el. A nyomtatható karakterek kódjai a ZX81-ben 0–63 közé esnek, az inverz karaktereké 128-cal több, mint a normál karaktereké, és kódjuk 128 és 191 közé esik. A rutin ezt a szabályt használja ki. A képernyőn megvizsgál minden karakterkódot és ha 128-nál kisebb, 128-at ad hozzá, ha 128-nál nagyobb, 128-at levon belőle.

A BASIC program eléggé rugalmas ahhoz, hogy teret hagyjon az olvasó további ötleteinek megvalósításához. Így például könnyen megoldható sprite-ok definiálása és mozgatása

álló háttér előtt, több sprite, ill. szabadon mozgó figura mozgatása egymás fölötti síkokban stb., stb.

A kész „film” lejátszásához nincs szükség a program képszerkesztő rutinjaira, így az elkészítés után ezek a programrészek törölhetők, és új BASIC sorokkal helyettesíthetők. Csak arra kell ügyelnünk, hogy RUN vagy CLEAR utasítást ne adjunk ki, és ne dimenzionáljuk át az X\$ string változót, mert akkor a film megsemmisül.

Végül azok számára, akik járatosak az assembler nyelvben, közöljük a gépi kódú rutinok assembler-listáját (lásd: 4. lista).

Jó szórakozást!

dr. Kaboldy Péter

ZENÉS ZX

A program segítségével házi számítógépünket kis szintetizátorként használjuk. A gép megszólaltatásához a „MIC” ki-menetjelét kell felerősíteni.

A program gépi kódú, és BASIC részekből áll. Elkészítéséhez felhasználtam egy ZX 81-re írt hanggeneráló szubrutint. A gépi kódú rész betöltése a következő oldal alján lévő „Beszélő ZX” című program 1–6. sorának segítségével történik oly módon, hogy az első REM sorba összesen 401 darab „Z” karaktert, a program 2-es sorában pedig 16593 helyére 16658-at írunk. Ezt a programot futtatva írjuk be az 1. számú táblázat hexadecimális számait.

Ezután ezt a programot az 1-es sor kivételével töröljük ki, illetve egyidejűleg gépeljük be a következő oldalon levő főprogramot. Ha ezzel elkészültünk, akkor adjuk ki a RUN 500 parancsot. Az 1-es gomb lenyomásával megkezdhetjük a II. számú táblázat alapján a hangolást. A számpárok beírása után írunk két 0-t, ezzel a program visszatér a választási lehetőségekre. Az 5-ös lenyomásával tudjuk szokásos módon rögzíteni a programot. A billentyűzet alsó két sora zongoraként használható a szintetizátor üzemmódban. Így a gép két oktávot fog át a

I. táblázat

CD	BE	02	44	4D	51	14	CA
82	40	DB	09	57	AF	06	0C
5F	D5	CD	BD	07	7E	FE	1D
CA	BD	40	4E	06	00	21	13
41	09	7E	32	E4	40	CD	BF
40	C1	DB	09	67	AF	DB	0C
6F	B7	ED	42	C2	82	40	C5
C3	A8	40	C1	C9	21	FF	02
01	00	00	ED	5B	E4	40	E5
D3	FF	CD	DB	40	DB	FE	CD
DB	40	E1	B7	ED	52	30	EF
C9	2A	E4	40	37	ED	42	30
FB	C9	FA	00	2A	10	40	01
08	00	09	23	7E	FE	00	28
14	FE	FF	C8	32	E4	40	23
4E	E5	C5	CD	BF	40	C1	E1
0D	20	F6	18	E6	23	4E	3E
FF	3D	20	FD	0D	28	DC	18
F6							

A számítógépprogram nem kívánságaid,

hanem utasításaid szerint működik!

II. TÁBLÁZAT

[illegible]

```

10 PRINT "A BILLENTYU KODJA?"
20 INPUT A
30 PRINT A
40 PRINT "A HANGMAGASSAG?"
50 INPUT B
60 IF B=0 THEN GOTO 500
70 POKE 16659+A,B
80 CLS
90 GOTO 10
100 STOP
150 FAST
160 RAND USR 16514
170 GOTO 500
300 CLEAR
310 LET X$=""
330 PRINT "A HANGMAGASSAG?"
340 INPUT B
350 PRINT B
360 LET X$=X$+CHR$ B
370 IF B=255 THEN GOTO 500
380 PRINT "AZ IDO?"
390 INPUT B
400 LET X$=X$+CHR$ B
410 CLS
420 GOTO 330
450 FAST
460 RAND USR 16614
500 SLOW
505 PRINT
510 PRINT "      LEHETŐSÉGEK: "
520 PRINT
530 PRINT "1. HANGOLAS"
540 PRINT "2. SZINTETIZATOR"
550 PRINT "3. DALLAM BEÍRÁSA"
560 PRINT "4. DALLAM LEJÁTSZÁSA"

```

```
565 PRINT "5. MEGORZES"  
570 LET Z$=INKEY$  
580 IF Z$="" THEN GOTO 570  
585 CLS  
590 GOTO (VAL Z$-1)*150  
600 SAVE "SZINTETIZATOR"  
610 GOTO 500
```

A számítógép megbizhatatlan.

de az ember még inkább.

(Gilb megbízhatatlansági törvényeiből)

A BILLENTYŰ KÓDJA	A HANG- MAGASSÁG	A BILLENTYŰ KÓDJA	A HANG- MAGASSÁG
63	255	27	126
56	241	25	112
61	227	49	112
41	214	228	106
40	202	15	99
59	191	24	93
44	180	226	88
39	170	23	83
45	160	216	78
51	151	19	73
47	142	22	69
50	134	18	65
14	126	21	61
48	126	26	61
225	119		

SHIFT segítségével. Az egyes lenyomásával kapjuk vissza a választási lehetőségeket.

A klaviatúra felső két sora tetszés szerint hangolható, és az alsó két sor megváltoztatható. A billentyűkódot a PRINT CODE utasítással kaphatjuk meg. (Pl. PRINT CODE "A"=38). A hangmagasság 1-től 255-ig változhat, a legmélyebb hangot jelöli a 255.

A választási lehetőségek között a 3-as és 4-es gomb egy dallam beírására és lejátszására szolgál. Kompozíciókat a programmal együtt meg is őrizhetjük. A dallam beírásakor a hangmagasságot és az időtartamot egy 1 és 254 közötti egész számmal adhatjuk meg. Ha 0-t írunk hangmagasságként, akkor a megadott időegység hosszúságú szünetet kapunk. Ha 255-öt írunk (hangmagasságként), akkor ez a dallam beírásának végét jelzi.

Uzonyi Tamás

BESZÉLŐ ZX

Hiszik vagy nem hiszik, Csillag Péter megtanította a ZX 81-et beszélni! Hogy hogyan, ez kiderül, ha elolvassák az alábbiakat.

A BIT-LET 3. számában olvashattuk, hogyan lehet a ZX 81-et zenére bírni. ZX 81-ünk azonban ennél sokkal többre is képes. Tetszőleges hanghatásokat (beszéd, zene stb.) képes memóriájában elraktározni, és azt bármikor megismételni. A program gépi kódban íródott, amely néhány BASIC sorral van kiegészítve. A gépi kódú részt a 0 REM sor tartalmazza. Ennek betöltése a program első részének futtatásával történik. Figyelem! A programot 1 kB-os gépbe írjuk be, különben az nem fog a tárbán elférni. A betöltőprogram első sorába a REM után 80 db;Z betűt írunk. Ennek helyére kerül majd a gépi kódú program. A hexadecimális számokat egyesével írjuk be a táblázat alapján. Ezután töröljük ki a 2–6. sorokat, írjuk be a POKE 16510,0 és FAST parancsokat, majd a programot vegyük fel kazettára. A program futtatásához csatlakoztassuk

[illegible]

gépünkhöz a 16 kB-os memóriát, írjuk be sorrendben a következő parancsokat:

POKE 16388, 0
POKE 16389, 66
NEW

majd olvassuk be a kazettára felvett programot. Az eltárolandó jelet a számítógép EAR feliratú aljzatán keresztül vesszük be. Ez célszerűen egy kazettára felvett szöveg legyen. A program RUN-nal indul, ekkor kb. 15 másodpercig tart a beolvasás. Közben a képernyőn hasonló csíkokat kell látnunk, mint amikor programot töltünk be. Ezután a gépi MIC kimenetére csatlakoztassunk egy erősítőt, s nyomjunk meg egy tetszőleges gombot. Az erősítőben meg kell szólalni az eltárolt hangnak. A hangminőség természetesen nem valami csodálatos. Röviden talán így lehetne jellemezni: „ért-hető”.

Végül néhány információ azoknak, akik programomat tovább szeretnék fejleszteni. A 16532–16562 címeken található a beolvasó, a 16563–16593 címeken a visszajátszó programrész. A 16533–16534, illetve 16564–16565 címeken található 4200H címtől kezdődik a betöltött hang tárolása. A 16559 és 16590 címeken található 80H jelzi a tároló végét. Mind a két programrészlet tartalmaz egy-egy időhúzó ciklust. Ezeknek hosz-

80	80	80	A8	9B	80	A8	B8
A1	B1	B1	A6	AC	80	80	80
76	76	21	00	42	1E	00	37
CB	13	38	0D	DB	FE	17	38
02	D3	FF	06	19	10	FE	18
EF	73	23	7C	FE	80	20	E5
C9	21	00	42	5E	37	CB	13
28	0F	30	04	DB	FE	18	02
D3	FF	06	19	10	FE	A7	18
ED	23	7C	FE	80	20	E5	C9

szát a 16550 és 16581 címeken található byte-ok állítják be. Ezeknek átírásával gyorsíthatjuk vagy lassíthatjuk a gépben tárolt hang lejátszását, valamint módosíthatjuk a tárolt hangminta hosszát.

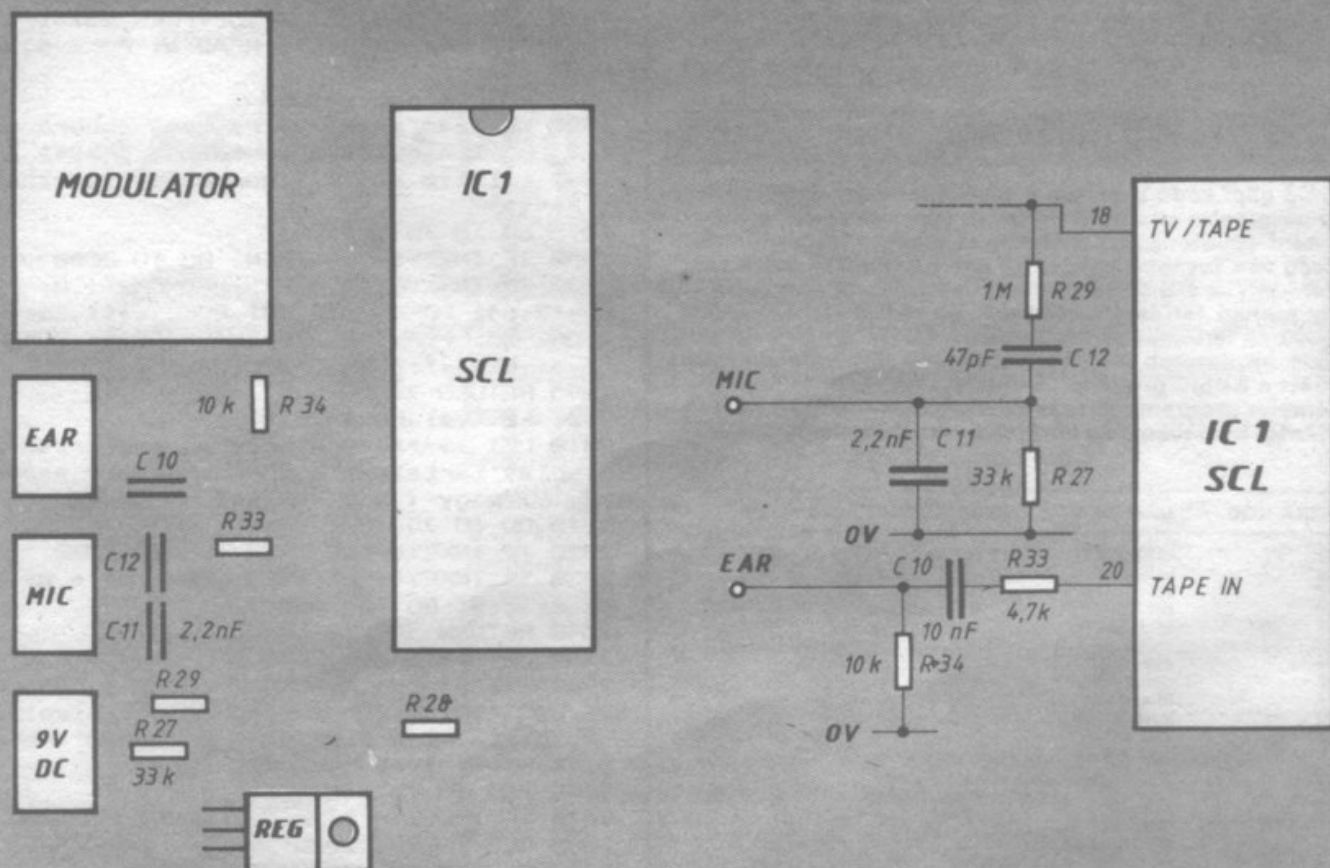
BIZTONSÁGI KAPCSOLÁS

Jelentkezett nálunk egy gm, kölcsönös előnyökkel járó üzletet ajánlva. Nekik jól jön egy kis publicitás, olvasóinknak pedig jól jön az a kis hasznos ötlet, amit közölni kívánnak. Íme tehát a MICROTEAM GM (Bp. XVI., Gelléri A. E. u. 40/a) ajánlata a ZX 81 kazettás tárolásának megbízhatóságát növelő kapcsolási rajz.

A ZX 81-es gépek kazettás tárolásának megbízhatósága sajnos javításra szorul. Az itt leírt egyszerű módosítás után, melyet bárki saját maga is elvégezhet, számottevően jobb eredményre számíthatunk. A módosítás mind a kimeneti, mind a bemeneti áramköröket érinti. A MIC jelű csatlakozóra az SCL 16-os lábán megjelenő jel van kivezetve egy osztón keresztül, mely osztót az R29 jelű 1 M Ω -os, a C12

jelű 47 pF-os, valamint az R27 jelű 1 k Ω -os ellenállás és a C11 jelű 47 nF-os kondenzátor alkotja. A magnó felé menő jel szintjét olyan módon változtatjuk meg, hogy az osztó alsó tagjának impedanciáját megnöveljük. Az R27 új értéke 33 K, C11 új értéke 2,2 nF.

Az EAR csatlakozóra érkező jelet az R34 jelű 220 Ω -os ellenállás a kellenél jobban lecsökkentheti. Ezt az ellenállást cseréljük ki 10 k Ω -osra, így a számítógép bemeneti érzékenysége javulni fog. A beültetési rajz részlete a nálunk legelterjedtebb ISSUE 1 sorozatra érvényes. Az itt leírt módosítással kapcsolatban, vagy más ZX 81-et, illetve ZX Spectrumot érintő kérdésben bárkinek készséggel adunk tanácsot, hardver javításokat vagy ezt a módosítást gyorsan elvégezzük.

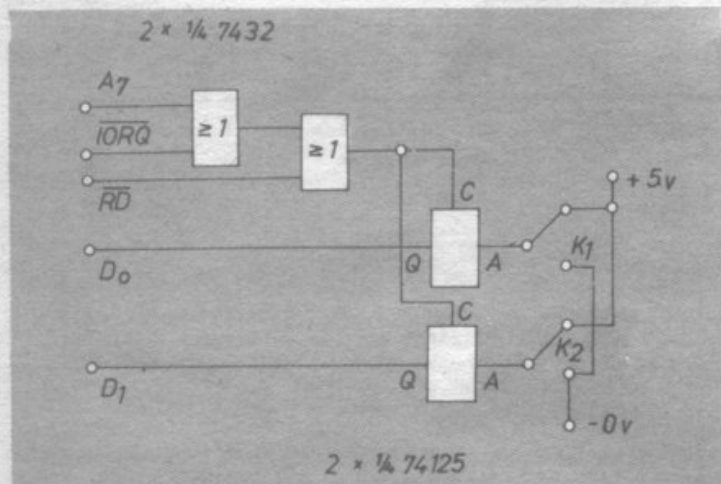


INPUT PORT ZX-HEZ

A BIT-LET-ben a Hardverötlek között megjelent egy leírás, hogyan lehet ZX-szel két jelfogót vezérelni. Az alábbiakban szeretném megmutatni, hogyan lehet a ZX-be bevinni automatikusan adatokat.

A számítógéphez kapcsolhatunk külső érzékelőket, melyek adatai a gépbe kerülnek, és a program ezeket felhasználja. A bemenő és kimenő kapu egyidejű használatával tetszés szerinti folyamatokat vezérelhetünk.

Az adat-BUS-ra vezérelt ismétlő kapuval kell csatlakoznunk, állandó kapcsolat esetén sem zavarja a BUS működését. (74 125)



A kapcsolási rajzon egy két bites input port látható, de mivel az IC-ben 4 kapu van, egyszerűen kiterjeszthető négy bitre. Az információk beolvasása ZX 81 esetén a következő gépi programmal történhet: 219, 127, 6, 0, 79, 201, melyet szokásos módon az első REM sorba írunk be.

A kapcsolók állásának leolvasása ZX 81-nél:

LET T = 255 - USR 16514 utasítással történhet.

Spectrum esetén erre a programra nincs szükség, elegendő a LET T = 255 - IN 127 utasítás.

T értéke 1, 2 vagy 3 aszerint, hogy a kapcsolók közül az 1-es, 2-es vagy mindkettő be van kapcsolva, illetve 0, ha egyik sincs bekapcsolva.

Futó László

ASSEMBLER RUTIN

Ez a rövid gépi kódú program a tévéképernyőn levő ábrákat tudja jobbra-balra eltolni. A program specialitása még, hogy pixelenként (pontonként) mozdítja el a tévéen látható ábrát. Lehetőség van továbbá arra, hogy ami a képernyő egyik szélén kitolódik, az a másikon visszajöjjön. A program a RAM bármely szabad területére tölthető. Az oldalt látható listán én a 30000-es tárcímet választottam.

Ez a lista ne ijesszen meg senkit, az ennek megfelelő gépi kódú részt a BASIC program „megírja”.

Az assembler program beírásához valamilyen EDITOR rutinra van szükség, különben elég körülményes a hexadecimális szá-

CÍM	HEXA-KÓD	mnemonic	HEXA-KÓD	mnemonic
30000 21	FF 57	ld hl, 22527	21 00 40	ld hl, 16384
30003 06	CO	ld b, 192		
30005 37		scf		
30006 3F		ccf		
30007 16	20	ld d, 32		
30009 CB	16	rr (hl)	CB 1 E	rr (hl)
30011 2B		dec hl	23	inc hl
30012 15		dec d		
30013 7A		ld a, d		
30014 20	F9	jr nz, 30009		
30016 38	03	jr c, 30021		
30018 10	F1	djnz 30005		
30020 C9		ret		
30021 3F		ccf		
30022 C5		push bc		
30023 01	20 00	ld bc, 32		
30026 09		add hl, bc	ED 42	sbc hl, bc
30027 CB	C6	set 0, (hl)	CB FE	set 7, (hl)
30029 ED	42	sbc hl, bc	09	add hl, bc
30031 C1		pop bc		
30032 18	FO	jr 30018		

mokat átszámítani. Ehhez a beírásához szeretnék segítséget nyújtani az alábbi programmal. Ez a program olyan, mint a papírtörülköző: felhasználás után eldobható.

Miután beírtad a BASIC programot, a RUN paranccsal indítsd el, válaszolj a kérdésekre, ezután láthatod, mire képes ez a SCROLL rutin. Ezek után BREAK-kel lehet megállítani a programot. NEW-val lehet törölni a BASIC programot. A gépi kódú rész persze megmarad. Ezt a 48 kbyte-os gépen az alábbi programmal próbáltam ki:

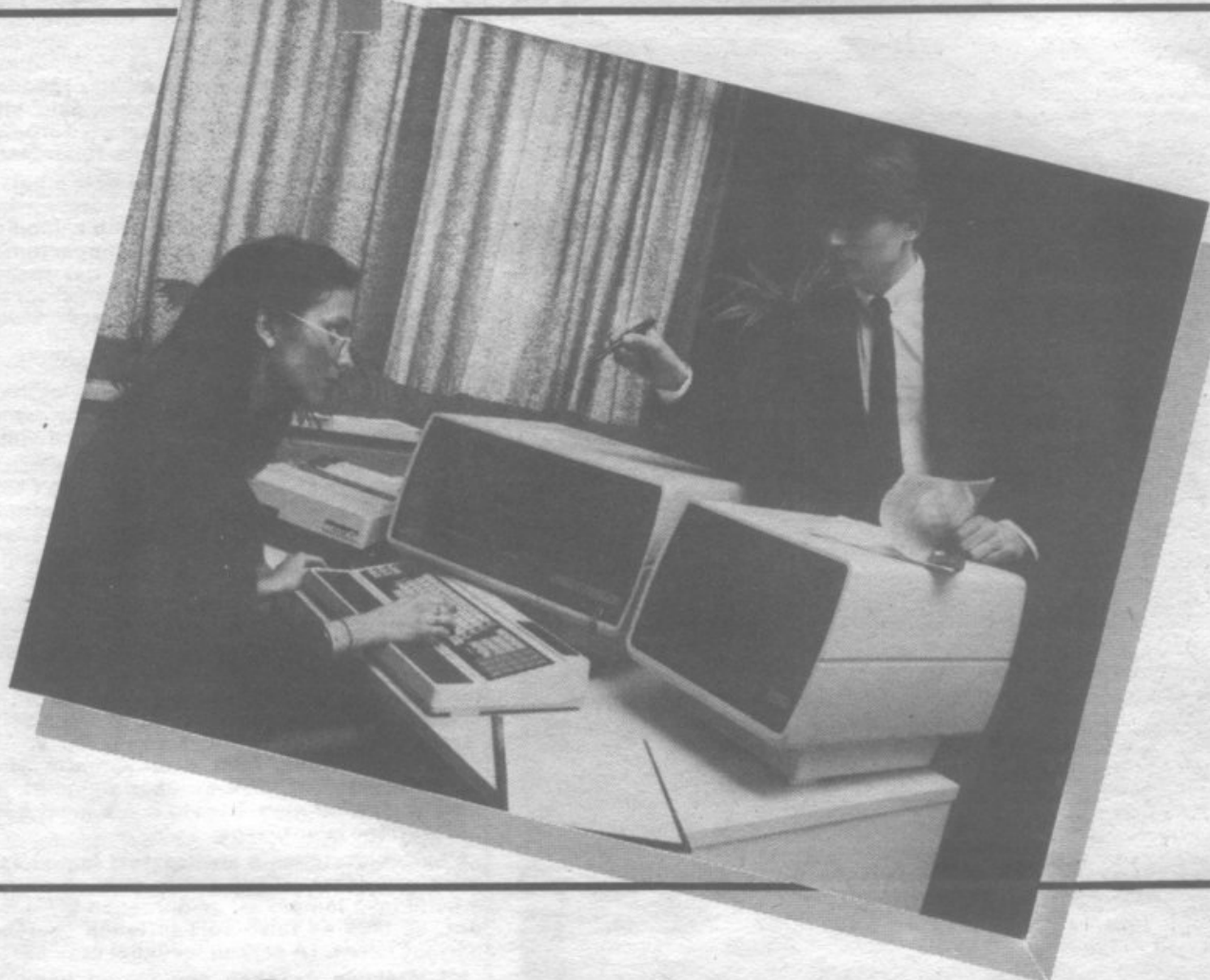
```
10 CIRCLE 126, 87, 87
20 RANDOMIZE USR 65501
30 GOTO 20
```

Szenttornyai László

```
0>DATA 30,8,33,31,71,6,8,55,63,22,32,
203,22,43,21,122,32,249,55,63,197,1,224,
0,237,66,193,16,234,29,123,32,225,201
10 DATA 33,255,87,6,192,55,63,22,32
20 DATA 203,22,43,21,122,32,249,56
30 DATA 3,16,241,201,63,197,1,32,0
40 DATA 9,203,198,237,66,193,24,240
50 POKE 23756,0: POKE 23617,0
55 DATA 237,66,203,254,9
60 LET valahova=1000
70 LET a$="***** Ha 16 Kbyte-os Spect
rumod van,akkor nyomd meg a { Z } gombot
,ha 48 Kbyte-os akkor a { X } gombot! **
****"
```

```
75 RESTORE : FOR n=23263 TO 23296: REA
D a: POKE n,a: NEXT n
80 FOR n=1 TO LEN a$
90 PRINT AT 0,31;a$(n)
95 GO SUB valahova
120 LET a=USR 23263: NEXT n: GO TO 75
1000 IF INKEY$="z" THEN LET x=32730: GO
TO 1040
1010 IF INKEY$="x" THEN LET x=65500: GO
TO 1040
1020 RETURN
1040 CLEAR x
1050 LET x=PEEK 23730+256*PEEK 23731+1
1055 FOR m=x TO x+33: READ a: POKE m,a:
NEXT m
1060 LET valahova=1000
1070 LET a$="***** Balra vagy jobbra mo
duljon el a display tartalma? ***** A {
B } illetve a { J } gombokkal felelhets
z. ****"
1075 GO TO 75
1080 IF INKEY$="b" THEN GO TO 2000
1090 IF INKEY$="j" THEN POKE x+1,0: POK
E x+2,64: POKE x+10,30: POKE x+11,35: RE
STORE 55: FOR f=26 TO 30: READ a: POKE x
+f,a: NEXT f: GO TO 2000
1095 RETURN
2000 LET valahova=2020
2010 LET a$="***** A program megtartsa a
display tartalmát a SCROLL alatt? *****
{ I } vagy { N } *****"
2015 GO TO 75
2020 IF INKEY$="i" THEN GO TO 2050
2030 IF INKEY$="n" THEN POKE x+16,0: PO
KE x+17,0: GO TO 2050
2040 RETURN
2050 LET valahova=2070
2060 LET a$="** A SCROLL rutin a RANDOMI
ZE USR "+STR$ x+" paranccsra egy pixellet
mozditja el a display-t a megadott modo
n. *****"
2065 GO TO 75
2070 IF INKEY$="" THEN RETURN
2080 CLS : LIST 2000
2090 RANDOMIZE USR x
2100 GO TO 2090
```


Computerta



A népszerű TAP-34 továbbfejlesztett, helyi adatfeldolgozásra jól alkalmazható új változata a

TAP-34/M PROFESSZIONÁLIS SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉP

biztosítja a TAP-34 operációs rendszer, valamint a CP/M-mel kompatibilis VDOS rendszer futtatását. Így minden, a régi berendezésre írt felhasználói program változtatás nélkül használható az új berendezésen.

Műszaki paraméterek:

Vezérlő egység: ● 8080 mikroprocesszor

● 64 kbyte RAM ● 4 kbyte PROM

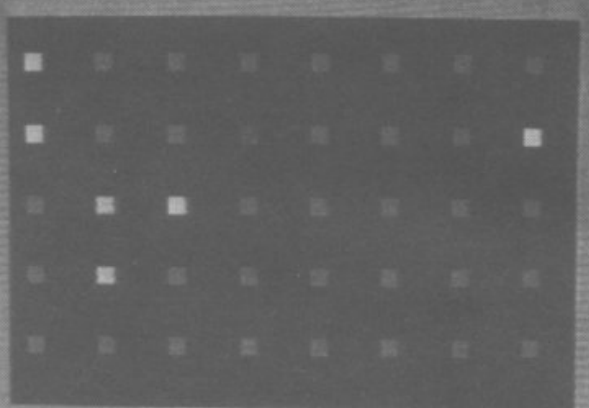
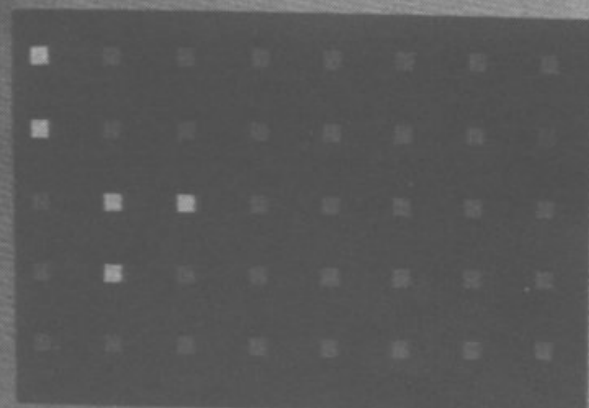
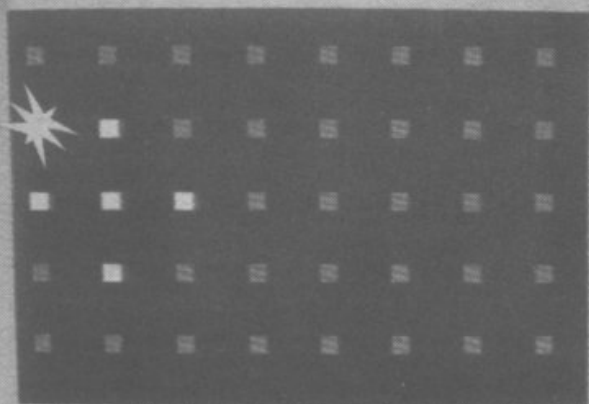
Perifériák:

- 12"-os képernyő, 25 sor, 80 karakter
- hall generátoros billentyűzet, alfanumerikus, numerikus és szerkesztő-billentyűk,
- TMT-120 nyomtató,
- hajlékony mágneslemezek (max. 4 db 600 kbyte kapacitású, egyszeres és kétszeres írássűrűsége alkalmas),
- soros adatátviteli csatorna (CCITT V. 24)
- általános célú párhuzamos interface.



TELEFONGYÁR 1143 Budapest, Hungária körút 126-132.

BÜVÖS LÁMPÁCSKÁK



Igazán nehéz dologra vállalkoztunk, amikor elhatároztuk, hogy egy rövid kis játékprogramot közlünk a ZX Spectrumhoz. A dolog nehézségét az tudja fölmérni igazán, aki ismeri a Spectrumhoz kapható, s ily módon legalábbis a legmegszállottabb gyűjtők körében nálunk is fellelhető játékkönyveket. Egyik cselesebb, mint a másik, ráadásul a gép grafikus lehetőségeit is a legmesszebbmenőkig kihasználják ezek a „profi” játékok. Sajnos, bele kellett törődnünk, hogy mi legfeljebb jó amatőr munkát tudunk fölkinálni.

Nem is a megvalósíthatósággal volt a baj, hanem a zseniális ötlet hiányzott. Először ugyan korcsolyás télapók cikáztak az agyunkban, meg Horatius újabb kalandjain törtük a fejünket, de végül is győzött a harcos opportunizmus, s egy kevésbé látványos, de kivitelezhető ötlet megvalósítása mellett döntöttünk. Követtük a hazai játékipar jól bevált irányzatát, s egyszerű, de nagyszerű logikai játék kidolgozásával bíztuk meg Király Zolit.

Játékunk a jól hangzó „büvös lámpácskák” nevet kapta. Látványosan nagyon egyszerű feladat elé állítja a játékost, ám a gyakorlati próba során kiderül, hogy nem is olyan könnyű dolog néhány lámpácskánkba életet lehelni.

A játékosnak először arra a kérdésre kell válaszolnia, hogy „a” vagy „b” variánssal akar-e játszani. („a” és „b” jelentéséről később.) Majd azt kell elhatároznunk, hogy hány alkalommal hány lámpácskát akarunk kirajzoltatni képernyőnkre. (A vízszintes oldalon 2–15, a függőlegesen pedig 2–10 között lehet ez a szám.)

Döntésünk alapján a képernyőn megjelenik az általunk választott számú lámpácska. Közülük egy sem világít az induló állásban. Feladatunk éppen az, hogy valamennyibe életet leheljünk. Ez a következőképpen történik: A billentyűzeten levő négy nyíl (5, 6, 7, 8) segítségével bármelyik lámpácskát kiválaszthatjuk. A kiválasztást az mutatja, hogy a megfelelő lámpácska villogni kezd. Ha helyben vagyunk, semmi más nem kell tennünk, mint megnyomni a SPACE vagy az 1-es szám billentyűjét. Erre azonban nemcsak a kiválasztott lámpácska gyullad meg, hanem... – s most következik az „a” és „b” variáns jelentősége.

„a” játék esetében a kiválasztott lámpa és függőleges, valamint vízszintes irányú szomszédai is meggyulladnak. Tehát a belül levő lámpáknál ez önmagán kívül még négy szomszédot, az alsó és felső sorban levők esetében pedig hármat-hármat jelent. (A sarkon levőknél csak kettőt.)

„b” játékban azonban egy fokkal bonyolultabb a helyzet. Képzeljük el, hogy a téglalap alaprajzú játéktábla szemközti széleit egymáshoz hajlítjuk. Olyan az egész, mint egy úszógumi vagy autóbelső. Ily módon tehát a szélen levő lámpácskáknak is mindig négy szomszédja lesz! (Erre szokták mondani, hogy „hoppá”.)

Ez így önmagában még nem tenné túl nehézé a játékot, csak-hogy amilyen lámpácskát meggyújtottuk, el is oltathatjuk. Ha ugyanis olyan lámpa van a kiválasztott és szomszédai közt, amelyik már ég, akkor ez bizony elalszik. A lámpácskák tehát mindig az ellenkezőjükre változnak.

Jól példázza a játék lényegét az itt látható három képernyőfotó. Az 1. számú alaphelyzetből indulunk. Amint látjuk, a bal oldali lámpácskák különböznek mindegyiktől. Ez jelzi, hogy „öt” választottuk. A 2. képen láthatjuk, hogy mi történik a SPACE gomb megnyomása után az „a” játékban, s a 3. képen pedig, hogy mi a „b” játékban. A kiválasztott lámpácskák szomszédai közül az, amelyik világított, elalszik, amelyik pedig nem volt meggyújtva, fölgyullad.

A program beírásához két rövid használati utasítás. Az egyik a fekete-fehér tévével rendelkezőknek szól. Javasoljuk, hogy a jobb láthatóság érdekében a 40-es sorba BO = 7, PA = 0, BR = 0, S1 = 4, S2 = 7, S3 = 7 adatokat írják be. A másik apróság az ékezetes betűkkel kapcsolatos. A program ismeri az „Á, Ő, Ű” betűket, sajnos a nyomtatónk nem. Azt javasoljuk, hogy az 5-6-7-es sorok leírása után futtassuk le a programot, s akkor már használhatjuk ezeket a betűket. Például ahol a szövegben „Ő” betű kell, ott átváltunk grafikus üzemmódba, s úgy nyomjuk le az „O” betűt. Hasonlóan kaphatunk az „A”-ból „Ä”-t, vagy az „U”-ból „Ü”-t.

És még egy. Tudjuk, hogy nem szép ilyet feltételezni olvasóinkról, de ha mégis föl akarják adni a játékot, csak nyomják meg az „f” billentyűt. Mire a gép megkérdezi majd, hogy akarják-e előlről kezdeni. Ha igent válaszolnak, akkor ugyanazt a mezőt kapják vissza kiinduló helyzetben, ha nem, még mindig két lehetőségük van. Vagy új adatokat adva folytatják a játékot, vagy elmennek inkább aludni.

Szép álmokat!


```

10 REM ( KESZITETTE KIRALY ZOLTAN 1983-BAN.
)
20 DATA 40,40,16,40,0,16,68,124,56,68,68,68
,68,68,124,68,68,68,124,124,68,0,0,0
30 FOR I=0 TO 7: READ A,B,C: POKE USR "u"+I
,A: POKE USR "o"+I,B: POKE USR "a"+I,C: NEXT
I
40 LET B0=6: LET PA=0: LET BR=1: LET S1=3:
LET S2=7: LET S3=6
50 DIM X(5)
60 DIM Y(5)
70 BORDER B0: PAPER PA: BRIGHT BR: INVERSE
1: CLS
80 DEF FN W(X,Y)=ATTR (C+N*X,B+M*Y)-8*INT (
ATTR (C+N*X,B+M*Y)/8)
90 INK S3: PRINT AT 10,7;"BUVOS LAMPACSKAK"
100 INPUT "AZ 'A', VAGY A 'B' VALTOZATTAL A
KARSZ JATSZANI?";Z$
110 IF Z$<>"A" AND Z$<>"a" AND Z$<>"B" AND
Z$<>"b" THEN GO TO 100
120 LET P=0: INPUT "A HOSSZABB OLDAL?";Q$: G
O SUB 600: IF Q<2 OR Q>15 OR KK=1 THEN GO TO
120
130 LET P=Q
140 INPUT "A ROVIDEBB OLDAL?";Q$: GO SUB 600
: IF Q<2 OR Q>10 OR KK=1 THEN GO TO 140
150 LET M=INT (32/P): LET B=15-(P+1)/2*M
160 LET N=INT (22/Q): LET C=10-(Q+1)/2*N
170 CLS: INK S1: FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO Q
180 PRINT AT C+N*J,B+M*I;" ": NEXT J: NEXT I
: LET CX=1: LET CY=1
190 LET O=FN W(CX,CY): INK O: PRINT FLASH 1
:AT CX*N+C,CY*M+B;" "
200 LET A$=INKEY$: IF A$="" THEN GO TO 200
210 IF A$="F" OR A$="f" THEN GO TO 300
220 IF A$=" " OR A$="1" THEN GO TO 400
230 IF A$="5" OR A$="8" THEN GO TO 200
240 PRINT AT CX*N+C,CY*M+B;" "
250 LET A=VAL A$
260 LET CX=CX+(A=6)*(CX<Q)-(A=7)*(CX>1): LET
CY=CY+(A=8)*(CY<P)-(A=5)*(CY>1): GO TO 190
300 INPUT "ELOLOROL AKAROD KEZDENI?";A$: IF A
$(1)="I" OR A$(1)="i" THEN GO TO 170
310 INPUT "AKARSZ TOVABB JATSZANI?";A$: IF A
$(1)="I" OR A$(1)="i" THEN GO TO 100
320 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0: INVERSE 0:
INK 0: CLS: STOP
400 FOR I=1 TO 5: LET X(I)=CX+(I=5)-(I=4): L
ET Y(I)=CY+(I=2)-(I=3): NEXT I
410 IF Z$="A" OR Z$="a" THEN GO TO 460
420 LET X(4)=X(4)+(X(4)<1)*Q
430 LET X(5)=X(5)-(X(5)>Q)*Q
440 LET Y(2)=Y(2)-(Y(2)>P)*P
450 LET Y(3)=Y(3)+(Y(3)<1)*P
460 FOR I=1 TO 5
470 IF X(I)<1 OR X(I)>Q OR Y(I)<1 OR Y(I)>P
THEN GO TO 490
480 INK S1+S2-FN W(X(I),Y(I)): PRINT AT X(I)
*N+C,Y(I)*M+B;" "
490 NEXT I
500 FOR I=P TO 1 STEP -1: FOR J=Q TO 1 STEP
-1
510 IF FN W(J,I)<>S2 THEN GO TO 190
520 NEXT J: NEXT I
530 PRINT INK S3: FLASH 1:AT 20,5;"GRATULAL
OK, SIKERULT!!!"
540 GO TO 310
600 LET KK=0: IF LEN Q$=0 OR LEN Q$>2 THEN
GO TO 630
610 LET Q$=("0"+Q$)(LEN Q$ TO )
620 IF Q$>"0" AND Q$<"99" AND Q$(2)="" AND
Q$(2)<="9" THEN LET Q=VAL Q$: RETURN
630 LET KK=1: RETURN
9999 SAVE "lampa" LINE 10

```

TÁVKAPCSOLÓ

ZX-es körökben a központi téma legtöbbször a gép bővíthetősége. A most bemutatott kapcsolási rajz egy kétbites output port, mellyel két magnetofont (vagy bármilyen más kisfeszültségű fogyasztót) lehet a programunkból vezérelni. A kapcsolóelemek miniatűr 9 V-os relék. A kazettás magnetofonok távirányításához még a legolcsóbb típusok is megfelelnek.

Az output port a CPU sínén, a 127-es port-címen található, melyet a ZX működése közben egyébként nem használ.

ZX 81 esetén a mozgatáshoz egy ötbyte-os gépi kódú programrész szükséges, mely a szokott módon (lásd BIT-LET 1. szám) az első REM sorba kerül. Két utasítást kell ezután használni, ha meg akarjuk változtatni vezérlőnk állapotát:

POKE 16515,x

RAND USR 16514

Az ötbyte-os program decimális értékei:

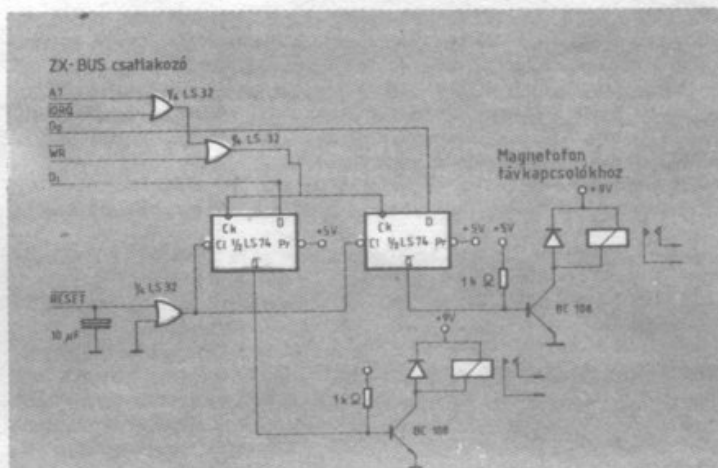
62, 0, 211, 127, 201

SPECTRUM-nál egyszerűbb az életünk:

OUT 127,x

Ha x értéke 1, 2, 3, akkor rendre az első, második vagy mindkét magnetofont bekapcsolja, vagy x lehet 0, s ekkor mindegyiket kikapcsolja számítógépünk.

Rauscher Attila

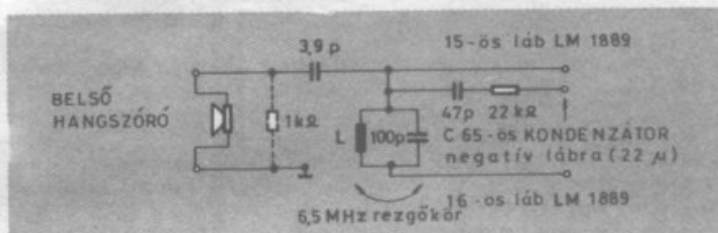


SPECTRUM-HANG

A TV-HANGSZÓRÓN KERESZTÜL

A ZX Spectrum hangját sokan csak a beépített hangszórón szokták hallgatni, bár lehetőség van arra is, hogy a MIC csatlakozó jelét erősítőre vezessük, és így külső hangszóróra kapcsoljuk.

Az alábbiakban közölt áramkör segítségével a hangot az antennajelre keverhetjük, és így már nemcsak a képet, de a hangot is a televízió kérszélén fogjuk kapni, ugyanúgy, mint a Commodore számítógépnél.



A Spectrumba épített LM 1889 típusú „videó-IC” alkalmas a hangjel fogadására is, de ezt a gyári gépeknél nem használják ki; az IC 15-ös lábára +12 V-ot kapcsolnak. Válasszuk le a 15-ös lábat a +12 V-os feszültségről, és kössük be a rajznak megfelelően. A kapcsolásban található rezgőkört 6,5 MHz frekvenciára kell hangolni a tekercs vasmagjának finombeállításával. A hangolást úgy végezzük el, hogy a televízió hangszóróján zajminimumot kapjunk.

A számítógép belső hangszóróját akár ki is kapcsolhatjuk, de ebben az esetben a helyére egy 1 kohm-os ellenállást kell beforrasztani.

Bankó Miklós MICROTEAM GM

FÉNYKÉPEZŐGÉP

A személyi számítógépek egyik legvonzóbb sajátága az egyszerű és „gyors” grafika. Ennek élvezetéhez nyújtunk egy kis segítséget, elsősorban a HT adottságokat figyelembe véve. Az 1. sz. program 45.–46. sorában vannak az ábra kódjai. A rajz minden egyes „pontjáról” közöljük, merre van az előzőhöz képest.

A	B	C
H	<input type="checkbox"/>	D
G	F	E

Tehát DFA jelentése: egyet jobbra, egyet lefelé, egyet balra fel (azaz ugyanóda jutottunk vissza!).

A számok segítségével rövidíthetünk, 6H jelentése: H H H H H H (vö. EDIT parancs). U betű felemeli a „tollat”, majd ismét utána következő két betűt nyom nélkül teljesíti, majd ismét rajzol. Tehát a 45. sor első karakterei hatására (U6D7F) ábránk a (6.7) pontban kezdődik.

Ha egy kép nem fér el kényelmesen egyetlen DATA sorban, csillag segítségével újabb sorban folytatható.

Az említett karakterek értelmezése a program lényege:

203 — * -ot keres, hatására újabb adatot olvas.

205 – a számokat ismeri fel, természetesen többjegyűeket is.
600 – képernyőn kívülre írás ellen véd.

620 – ún. dupla pontokat rajzol.

100–110 sorokban az A–H betűknek megfelelő elmozdulásvektorok koordinátáit olvassuk be. Ez sokkal gyorsabb rajzolást eredményez, mint az IF-es esetszétválasztás.

Ha végrehajtjuk a 2. programban látható módosításokat, akkor az ábra 90° egész számú (véletlen) többszöröseivel elforgatva jelenik meg. Érdekes megfigyelni a képernyő torzítását! Idővel ezt ki fogjuk védeni.

Aki az eddigieket érti, elgondolkodhat az alábbiakon:

1. Próbáljuk az ábrát nagyítani – feltéve, hogy a nagyítás is „ráfér” a képernyőre!

2. Lehet-e 45° (páratlan) többszöröseivel is forgatni? Próbáljuk ki!

3. A 46. sor elején FGFGFGFG-t próbáljuk 5(FG)-vel rövidíteni! Nem könnyű, és nem is mindig érdemes.

4. További képek készíthetők, ha négyzethálós papír segítségével kicséréljük a 45–46. sorokat. (A 3. listában közülük két ábra ködolt. Érdekes kipróbálni!) Közlünk azonban egy olyan programot is, ami ezt lényegében automatikusan elvégzi. Aki azonban akarja, próbálja a programot maga megírni. (Érdekes feladat.)

Ha beírjuk a 4. programot, a következőképpen dolgozhatunk: Rajzunkat négyzethálós papír helyett egy átlású fóliára készítsük, amit a képernyőre kell feszíteni (cellux). Ezután egy „pontot” kell végigvezetni a rajz vonalai alatt. A pont nyomát a gép jelzi, és megjegyzi, majd ezt a kívánt string-alakban kódolja.

Konvenciók: – a Vezérlés

U I O

J ☐ K billentyűkkel

történik. Jobban kézre esnek, mint az A-H betűk (210-217. sorok).

4U jelentése ismét UUUU (205. sor).

R betű felemeli a „tollat”, illetve visszateszi: a következő pont már eszerint látszik vagy sem (RESET). Kiinduló állás – felemelt toll. R benyomása – rajzol, R újbóli benyomása – toll ismét fel stb. (201-es sor).

V hatására a pont mozgása véget ér, kódolás következik, majd a képernyőn megjelennek az A-H és U betűket, valamint a számokat tartalmazó stringek. (Ezeket az 1. program természetesen könnyedén értelmezi.)

T betűvel az utolsó pont(ok) törölhető(k) a képernyőről, és persze a memóriából is. Evvel csínján kell bánni, ugrásba (R váltás) soha ne töröljünk bele!

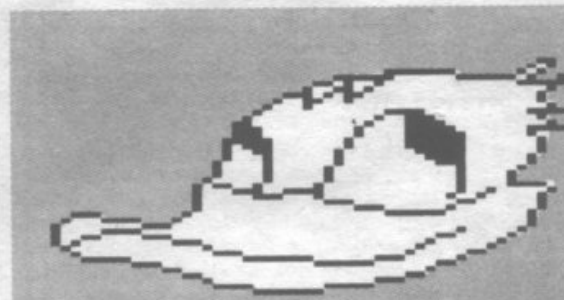
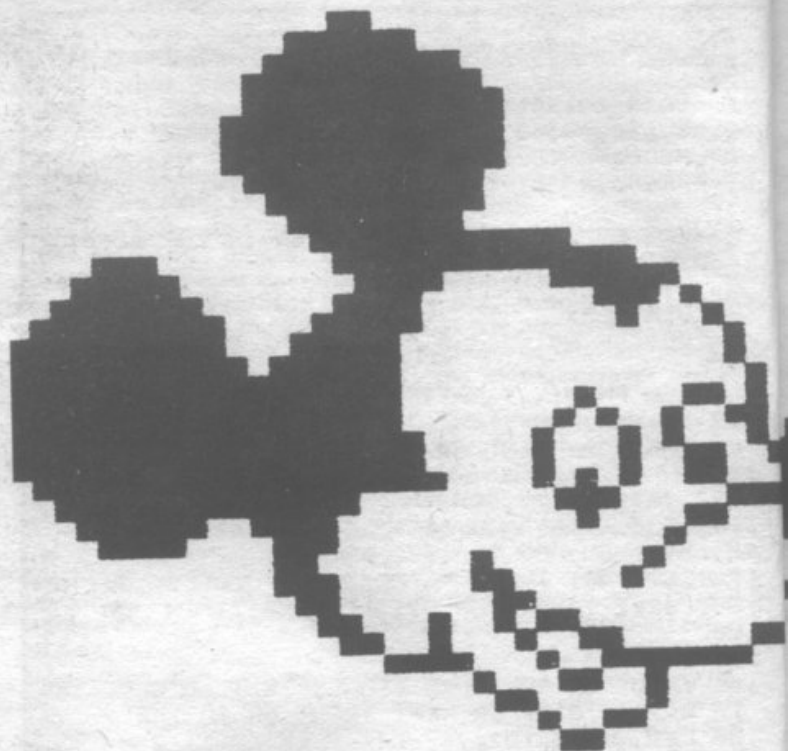
Ezek alapján tehát a program használata:

1. Tegyük a rajzos fóliát a képernyőre – segít a képmező sarkait jelző három pont (50-es sor).

2. Mozgassuk a pontot egy vonal alá (betűk, illetve számok).
(Vigyázzunk, mert induláskor a pont a képernyő bal felső sarkában van. Tehát befelé hozzuk!)

3. R benyomása után a mozgatók már nyomot hagynak. Megrajzolunk egy összefüggő darabot, majd ugrás után (R) újabb darab következhet stb.

4. Ha elégedettek vagyunk a művünkkel, V betűt megnyomva már csak a gépnek van dolga. 10–100 mp alatt megjelennek a stringek, amelyeket a DATA-kba írva bármikor reprodukálható az ábra. Kis gyakorlattal „bármí” elkészíthető.



1. sz. program

```

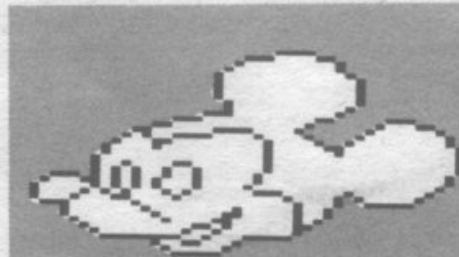
1 CLS
3 CLEAR 1000
4 N=10
5 X9=63:Y9=47:X8=0:Y8=0:F1=(X9-X8)/2:F2=(Y9-Y8)/2
8 DATA -1,0,1,1,1,0,-1,-1
9 DATA -1,-1,-1,0,1,1,1,0
45 DATA"U6D7FD"E7D2BC2DCDE02C8C2DEDCDEF2DC2EDEF26HF2G*
46 DATA"FGFGFGFGFGF4HG5HG6HG4HAH7ABA2C28CBA3D28U1D11
2DA3DA2D8DU5D7BEFG7FG6FU18D218H3GFGH2G2G9F"
100 FOR I=1 TO 8:READ V(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 8:READ F(I):NEXT I
155 READ A$
180 CLS
200 FOR J=1 TO LEN(A$)
202 A=ASC(MID$(A$,J,1)):IF A=85 THEN .500
203 IFA=42 THEN READA$:GOTO 200
205 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 240
218 MA=A-64
217 FOR I=1 TO F:X=X+V(MA):Y=Y+F(MA)
218 GOSUB 600
230 NEXT I
235 F=0
240 NEXT J
295 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 295
299 END
499 *****UGRA'S (FELEMELT TOLL)*****
500 J=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))
505 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 500
510 MA=A-64:X=X+F*V(MA):F=0
520 J=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))
525 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 520
530 MA=A-64:Y=Y+F*F(MA):F=0
580 GOSUB 600
599 GOTO 240
600 IF ABS(X-F1)>F1 OR ABS(Y-F2)>F2 THEN 690
620 SET(X*2,Y):SET(X*2+1,Y)
690 RETURN

```


PROGRAMAJÁNLAT HT1080Z

2. sz. program

```
11 DATA 0,0,47,0,47,47,0,47
100 FOR I=1 TO 8:READ V1(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 8:READ F1(I):NEXT I
120 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT I
170 FO=RND(4)-1
172 FOR I=1 TO 8:I1=I+2*FO:IF I1>8 THEN I1=I1-8
174 V(I)=V1(I1):F(I)=F1(I1):NEXT I
180 X=X(FO):Y=Y(FO)
```

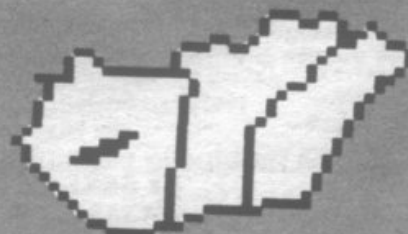


3. sz. program

```
55 DATA "U8D36F2E4DE2DEDED2E3DE6DC4DC2DCD2CD2CD5C2BC28CA3H2B2CBC2B8B3D3A3D2AB2CB
G3H3CBH3G5HA6HG4HGH2GH4GFGFG3FG2F2G4F3G2HA3HA2H2G3FE2CDC3DE2DE2D2DE6DE5DC2D4CD
CU3D7B2GH2G5HA2HA2H2A2HG2HAHAHU4D1FBC7B8BAU7D12FBC2BC28CBC*"
56 DATA "B3C3D4E10FGU0D6B5B8A6FA6BA6FA5BU15H6F3B8B4FA3BU7D6B3F4C3F5C"
50 DATA "U4D26FDE3HG5DF5HE4DG2HEF3EDE5DCDCD3CFGF3GHA2H2FEDED2CD3CBU1H2F3DCDBDCHB
2DBHA2DC3HA13D2G3HA4D2CD18HC18DB18HC17DB17HB17DB18HC9DA8HC6DA4HC2DU13H5F5DA4HA4D
A3HA3DC4HB5DC6HB7DC8HB9DB9HB9DA8HB8DA7HC5DHAH*"
51 DATA "U4H2FGDF2HF2DF2HF2DFHFD3FHB4HG4DU3H1FHAHGH3GFG3F2GE2DED3EU1D4BCEG2A2B2C
2E2FU8H0FBEB8CAHGCU3D5BECBHF"
```

4. sz. program

```
3 CLEAR 500
5 X9=63:Y9=47:X8=0:Y8=0:F1=(X9-X8)/2:F2=(Y9-Y8)/2
8 DATA 0,-1,1,0,0,-1,1,-1,1
9 DATA -1,0,0,0,1,1,-1,-1,1
10 DATA A,H,G,B,"",F,C,D,E
20 DIM X(500),Y(500)
21 DIM T$(30)
40 CLS
50 SET(127,0):SET(127,47):SET(0,47)
51 X=0:Y=0
100 FOR I=1 TO 9:READ V(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 9:READ F(I):NEXT I
120 FOR I=1 TO 9:READ B$(I):NEXT I
180 R=1
200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 200
201 IF A$="R" THEN R=3-R
202 IF A$="U" THEN 400
205 A=ASC(A$):IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 200
210 MA=A-72:IF A=44 THEN MA=9
214 IF A=85 THEN MA=8
215 IF A=84 THEN 800
216 IF MA>9 OR MA<1 THEN 250
217 FOR I=1 TO F:X=X+V(MA):Y=Y+F(MA)
218 IF ABS(X-F1)>F1 OR ABS(Y-F2)>F2 THEN X=X-V(MA):Y=Y-F(MA):GOTO 247
220 SET(2*X,Y):SET(2*X+1,Y)
225 IF W=1 THEN RESET(X1*2,Y1):RESET(X1*2+1,Y1):X1=X:Y1=Y
230 IF R>1.2 AND(X-X(K)<>0 OR Y-Y(K)<>0) THEN K=K+1:X(K)=X:Y(K)=Y:W=0
240 IF R<1.2 THEN X1=X:Y1=Y:W=1
245 NEXT I
247 F=0
250 GOTO 200
399 '*****KO'DOLA'S*****
400 PRINT@576," ";
402 B=5:X=X(1):Y=Y(1):A$="U"+MID$(STR$(X),2,3)
403 A$=A$+"D"+MID$(STR$(Y),2,3)+"F"
410 FOR I=2 TO K
412 IF ABS(X(I)-X)>1.1 OR ABS(Y(I)-Y)>1.1 THEN 500
415 A=(X(I)-X)*3+Y(I)-Y+5:IF A=5 THEN 450
420 X=X(I):Y=Y(I):IF A=8 THEN F=F+1:GOTO 450
430 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
440 A$=A$+B$(B):B=A:F=1
442 IF LEN(A$)>20 THEN N=N+1:T$(N)=A$:A$=""
450 NEXT I
460 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
465 A$=A$+B$(A)
470 N=N+1:T$(N)=A$
471 FOR I=1 TO N:PRINTT$(I),:NEXT I
490 END
499 '*****UGRA'S KO'DOLA'SA *****
500 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
502 A$=A$+B$(B)
505 X=X(I)-X:Y=Y(I)-Y:A$=A$+"U"+MID$(STR$(ABS(X)),2,3)
510 C$="D":IF SGN(X)<-.5 THEN C$="H"
520 A$=A$+C$+MID$(STR$(ABS(Y)),2,3)
530 C$="F":IF SGN(Y)<-.5 THEN C$="B"
540 A$=A$+C$:X=X(I):Y=Y(I):F=1:B=5
550 A=0
590 GOTO 450
799 '*****TO:RLE'S*****
800 FOR I=1 TO F
810 X=X(K):Y=Y(K):RESET(X*2,Y):RESET(X*2+1,Y)
820 K=K-1:NEXT I
830 X=X(K):Y=Y(K):F=0
840 GOTO 200
900 FOR I=1 TO K:PRINTX(I),Y(I),:NEXT I
910 RETURN
```



NEM KÉSETT EL?

A gazdálkodásban munkaeszköze lehet az IBM KOMPATIBILIS PROPER 16
professzionális személyi számítógép

— SEGÍT —

a tartalmasabb, rendezettebb, pontosabb és gyorsabb információ nyújtásában!

A különböző szintű vezetők közti munkamegosztásban!

A fokozottabb ellenőrzés megvalósításában!

Helyi számítógépes hálózat kiépítésében, amely megtartja személyi jellegét,
de biztosítja a kiterjesztett erőforrások közös használatát.

12 terminálig alacsonyabb áron nyújt nagyobb teljesítményt, mint egy miniszámítógép!

Az SZKI-től vásárolt gépeiből helyi hálózatot és rendszert nyithat!

RENDKÍVÜL JÓ ÁR/TELJESÍTMÉNY VISZONY

PROPER 16 W	742 000 FT
--------------------	-------------------

PROPER 16 MEGA	999 500 FT
-----------------------	-------------------

PROPER 16 M	391 000 FT
--------------------	-------------------

HELYI HÁLÓZAT TAGJAKÉNT

VILÁGSZÍNVONALÚ PERIFÉRIÁK
RGB 144 SZÍNES MONITOR, RADIX 200 NYOMTATÓ, LT 880 PLOTTER
NINCS SZÜKSÉG KÜLÖN SZEMÉLYZETRE,
KÜLÖN GÉPTEREMRE, KLIMATIZÁLÁSRA
NAGYGÉPES KAPCSOLAT
RÖVID SZÁLLÍTÁSI HATÁRIDŐ!
REGIONÁLIS SZERVIZHÁLÓZAT: SCILCO

EZ A MA TECHNIKÁJA!

Szki 

 Sci-L

 Scitel

Információ:
1011 Bp. I., Iskola u. 10.

Telefon: 260-000

SÍCSEL

Sokat vitatkoztunk barátainkkal, hogy lehet-e BASIC nyelven gyors játékprogramot írni. Ennek eldöntésére készítettem ezt a játékot. A program 1983 nyarán Zánkán készült az úttörőtáborban, az ott üdülő úttörők nagy örömére.

A program BASIC nyelven fut, de azért van benne egy kis csafintás is. Ez az ami miatt úgy érzem, helye van a BIT-LET-ben.

A képernyő egy pályát ábrázol, az akadályokat a gép mozgatja, a szízt pedig a játékos. A szíz a képernyőn áll, a háttér mozog mögötte felfelé. Így az a látszat, hogy a szíz jön lefelé a lejtn. A szízt a < gombbal balra, a > gombbal pedig jobbra lehet mozgatni. A pályát kétoldalt vonal zárja le, alulról pedig akadályok lépnek be, amelyeket ki kell kerülni. Akár a fallal, akár egy akadállyal történő ütközés hiba. Ekkor megáll a játék, és az ütközés helyét villogó pont jelzi. Rövid idő után a játék onnan folytatódik, ahol az ütközés történt. Összesen 9-szer lehet ütközni, ezután a játéknak vége van. Vége van akkor is, ha egy játékos 1000 „métert” tud kevesebb mint kilenc ütközéssel megtenni. Ekkor a gép gratulál a játékosnak. Ezt azért tettem bele a programba, mert alapvetően hibásnak tartom az olyan játékprogramot, ahol a játékos csak veszíthet. Ezzel elkerülhető, hogy a játékos a sikerélmény reményében újabb és újabb próbálkozásra sarkallja, és ne tudja abbahagyni a játékot.

A programban sok olyan fogás van, amely gyorsítja a BASIC futását. Ezek a gyorsítások a következők:

- ahol csak lehet, egész számokat használunk;
- a leggyakrabban használt változót a táblázat elejére teszi a BASIC, így a futás közben hamarabb találja meg;
- a PRINT TAB helyett használjuk a PRINT @ utasítást, ez sokkal gyorsabb;
- ne használjunk konstansokat, helyette tegyük be ezeket

valamilyen változóba. (Ezt a fogást a program jobb áttekinthetősége érdekében nem alkalmaztam.).

Ezek a fogások sok BASIC-ben érvényesek. A következők csak a HT1080 Z és TRS 80 gépre igazak:

- annak érdekében, hogy a szíz mozgatható és az akadályok mozgatható ne hátráltassa egymást, külön módszert alkalmaztam, s a képernyőt direkt módon kezelem. (Erről már jelent meg cikk a BIT-LET-ben.) Az akadályokat az a hatás mozgatja, hogy ha a képernyő utolsó pozíciójába írok, akkor a teljes képernyő egy sorral feljebb ugrik. Ezért lehetett gyors játékprogramot írni, hiszen így azt lehet mondani, hogy gépi kódú program mozgatja a figurákat. Ez a 90-es sorban történik.

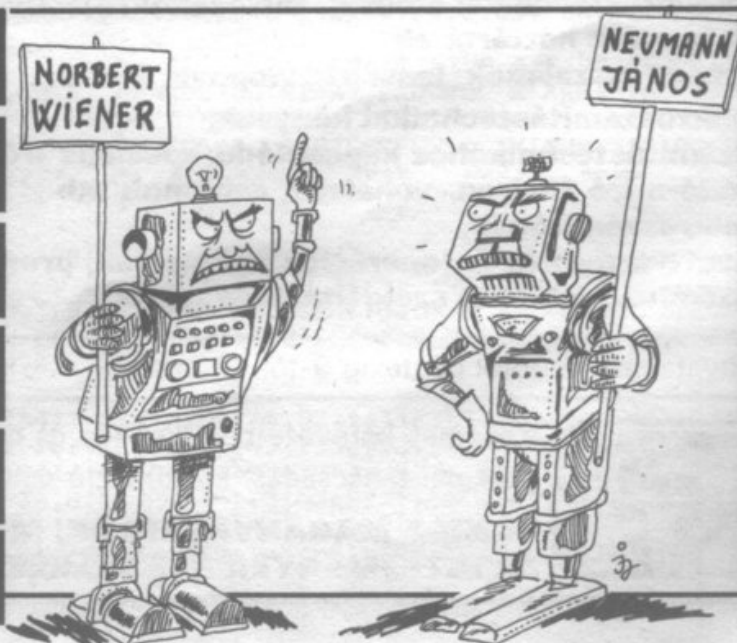
- az INKEY\$ rutin helyett a klaviatúrát is PEEK-utasítással érem el. (Erről is jelent meg már cikk.) Erről tehát nem kívánok semmi részletet írni. Van valami, ami azonban még nem jelent meg egyik újságban sem. Ez pedig az, hogy a program sehol sem használja az eredeti BASIC klaviatúra rutint, tehát ki lehet tiltani. Ezzel jelentősen gyorsul a program, mivel a BASIC minden egyes utasítás után végignézi az összes bilentyűt, s ez igen sok időt vesz igénybe. A kitiltást a következő utasítással lehet elérni: POKE 16406,82 FIGYELEM! Ezt az utasítást csak programból lehet kiadni, mert ezután már semmi utasítást nem fogad a BASIC a klaviatúrától, tehát a programot nem tudjuk elindítani. (Megjegyzem, a BREAK gombot sem fogadja el. Titkosítási lehetőség.) Ezzel ellentétes hatású a POKE 16406,227. Ezzel ismét működőképes a klaviatúra. Ezt a két utasítást célszerű a program elejére és végére beilleszteni. A program ezen kívül példát mutat arra is, hogyan lehet villogó karaktert vagy szöveget létrehozni.

Remélem sok tanulsággal szolgál ez a kis program, és kellemes perceket okoz azoknak, akik vállalják a néhány sor begépelését a gépbe. Kellemes időtöltést kíván:

Trüger Gábor

```

10 CLEAR:DEFINT A-Z:CLS
20 PRINT:PRINT"IDE IRHATO BE A HASZNALATI UTASITAS, ES A JATEKSZABALY"
30 IFPEEK(14432)<>1THEN30
40 CLS:P=1590C:N=100:U=9:FORL=20TC120:FORR=0TO9
50 IFPEEK(14368)=64THENP=P+1:GOTO65
60 IFPEEK(14368)=16THENP=P-1
65 IFPEEK(14368)=32THENGOSUB500
70 POKEP,42:IFRND(N)<LTHENPRINT@960+RND(59),"####";
80 IFL=119THENPRINT@960,"CEL-CEL-CEL-CEL-CEL";:PRINT@1004,"CEL-CEL-CEL-CEL-CEL";:L=L+1:R=4:N=32767
90 PRINT@1023,"!!";:NEXTR,L
100 FORI=0TO5:PRINT@535,"GRATULALCK, GYOZTEL !";:FORK=0TO80:NEXTK:PRINT@535,STRING$(19," ");:FORK=0TO50:NEXTK,I:CLR:GOTO20
500 FCRI=0TO5:POKEP,255:FORK=0TO50:NEXTK:POKEP,32:FORK=0TO50:NEXTK,I
510 IFP<=15872THENP=P+1
520 IFP>=15935THENP=P-1
530 U=U-1:IFU>0THENRETURN
540 PRINT@450,STRING$(192," ");:PRINT@460,"TUL SOKAT UTKOZTEL, EZERT KIESTEL A JATEKBOL";
550 PRINT@532,"EDDIG"(L-2C)*10"METERT TETTEL MEG":CLR:FCRI=0TO1000:NEXTI:GOTO20
    
```



TV DÖMPING

Egy iskolaszámítógépes kiállításon mutatta be nagy sikerrel Theisz György székesfehérvári tanár azt az egyszerű kis szerkezetet, amely tanárok öröme lett országshoz. Ez a kis jószág lehetővé teszi, hogy a HT1080Z géphez szinte korlátlan mennyiségű tv-t csatlakoztassunk. Nosza, megkértük Theisz Györgyöt, hogy tegye közzé lapunkban, hogyan készíthető el ez a hasznos szerkezet.

A megoldás azon alapszik, hogy számítógépünk olyan hatalmas antennajelét biztosít a tv-készüléknek, hogy az büntetlenül leosztható, illetve csillapítható.

Ez tehát lehetővé teszi az antennajel passzív, ellenállásos hálózattal való elosztását. A mellékelt kapcsolási rajzról látható, hogy igen egyszerű, alkatrészt alig tartalmazó áramkörrel van szó. Mindig ahány készüléket csatlakoztatunk az elosztó segítségével a számítógéphez, annál eggyel több ellenállásra van szükség, melyek értéke:

$$R = \frac{n-1}{n+1} Z_0$$

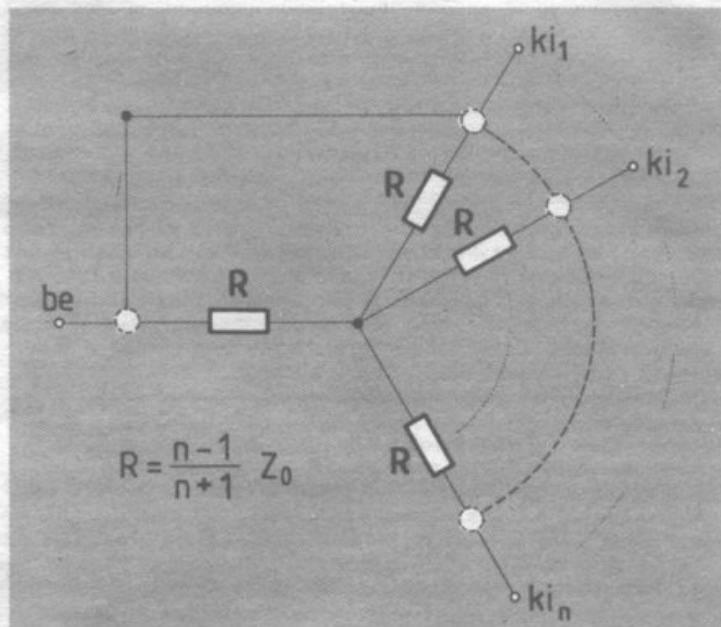
ahol $Z_0 = 75$ ohm. Mivel az illesztés nem túlságosan fontos hogy pontos legyen, így a gyakorlatban jól megfelelnek az alábbi értékek: 4 tv-ig $R = 47$ ohm, 5-8 között 56 ohm, e fölött 68 ohm. Így a gyári adatok szerint a számítógép mintegy 30-100 (!) tv-készüléket képes antennajellel ellátni.

Megjegyzendő, hogy az elosztó használat a képmínőséget némileg még javítja is, ugyanis a megfelelően (kb. 20 dB-lel) csillapított antennajel a tv-vevő optimálshoz közeli kivezérést eredményezi.

Természetesen nem szükséges az összes kialakított kimenetet használnunk, ugyanis kevés készülék esetén az antennajel nagysága, sok készülék esetén a pontosabb illesztés biztosít megfelelő képet.

Az áramkör elkészítése igen egyszerű. Merev lapra (pl. fóliás lemezre) erősítsünk fel a vevők és a számítógép számára

egy-egy koaxiális tv-antennacsatlakozó-aljat! Ezek hidegpontját forrasszuk csillagkapcsolásban! A csillagpontot ne csatlakoztassuk sehova! Az ellenállásokat minél rövidebb kivezetéssel szereljük, használjunk jó minőségű, axiális kivezetésű, kisméretű (legfeljebb negyedwattos) ellenállásokat! Az elosztó szerelésre egyébiránt nem nagyon kényes a viszonylag alacsony frekvencia miatt. A tv-készülékekhez szabványos csatlakozódugóval szerelt koaxiális kábelrel csatlakozunk!



SPECIÁLIS IGÉNY – SPECIÁLIS SZAKÜZLET

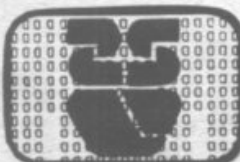
ÁPISZ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
SZAKÜZLET

BUDAPEST XI., BUDAFOKI ÚT 7. TELEFON: 665-503
A SZÁMÍTÁSTECHNIKA-ALKALMAZÁSI
VÁLLALATTAL KÖZÖS BOLTBAN

- számítástechnikai médiák, tartozékok,
- mágneses háttértárak
(mágnesszalagok, lemezek, floppyk, festékszalagok),
- mikroszámítástechnikai könyvek,
- számítástechnikához kapcsolódó speciális íróeszközök,
fóliára író filciron, vonalzók, sablonok stb.,
- mikroszámítógép,
- szoftvertermékek (operációs rendszerek, programok),
- számítástechnikai szolgáltatások.

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-től 17 óráig.



Kellemes környezetben, kedden és csütörtökön
szakmai tanácsadás, konzultáció délután 2 és 5 óra között!

**MIND A MAGÁNVÁSÁRLÓK, MIND A VÁLLALATOK,
AZ INTÉZMÉNYEK RENDELKEZÉSÉRE ÁLLUNK!**

LABIRINTUS

Szabó Gál András szentendrei másodikos gimnazista olvasónk küldte be a következő programot. Nem állítjuk, hogy problémátlan a program, de nagyon szívesen közöljük. Néhány ügyes programozási trükköt tartalmaz, s mint ilyen, „játékosan tanít”. Jó tanács: vigyázzunk, hogy még véletlenül se menjen ki a bábu a képernyőről!

Sokan akik HT-ra írnak játékprogramot, leggyakrabban a SET és a RESET utasítást használják. Ennél van egy kényelmesebb és gyorsabb megoldás, a POKE. A 15360-as memóriacím-től kezdődik a képernyőmemória. Tehát ha azt írjuk be, hogy POKE 15360,143 akkor a képernyő bal felső sarkában megjelenik egy sötét pont [CHR\$(143)]. Az ütközéseket is könnyebben tudjuk ellenőrizni. Erre szolgál a PEEK (jelentése: bekukucskálni, benézni). Vagyis ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy a képernyő 500. pozíciójában mi van, akkor csak azt kell beírunk, hogy PRINT PEEK (15360+500) és akkor megtudjuk. A program ezt próbálja meg szemléltetni.

A játék maga az 5-16. sorig tart.

5. sor: 200 db pontot tesz ki véletlenszerűen

6. sor: a képernyő jobb alsó sarkába teszi ki a „kis házat” (ide kell majd eljutni)

7. sor: a PEEK (14350) kicsit hasonlít az INKEY%-ra, csak annyi a különbség, hogy az INKEY%-nál minden lépésnél le kell nyomni a gombot, így viszont nem. Hátránya viszont, hogy az IF-nél nem a betűt kell beírni, hanem annak a kódját (nem az ASCII-kódról van szó). Így az i 2-nek, a j 4-nek, az m 32-nek és a k 8-nak felel meg (a 2 hatványai).

8-11. sor megnézi, hogy mit nyomtunk le, a bábunk jelenlegi pozícióját eggyel odébbteszi, és a lépések számához is hozzáad egyet, majd csipog egyet.

14. sor: ellenőrzi, hogy nem mentünk-e neki semminek. De ha mégis ütközünk, akkor durrant, és az ütközések számát növeli a 18. sorban.

15. sor: arra ügyel, hogy ki ne menjünk a képernyőről, ellenkező esetben kellemetlen dolgok történhetnek. (Kíthet próbálni a 15-ös sort IF nélkül.) Jó tanács: de csak azután, miután fölvevük magnóra, vagy kijátszottuk magunkat.

A program ennyi. A maradék már csak sallang.

A fontosabb változónevek:

CC a display memória kezdete (15360)

A az a 14350-es memória címértéke

X a bábu pillanatnyi pozíciója a képernyőn

L lépések száma

U az ütközések száma

A játék lényege, hogy úgy kell átvergődnünk ezen a labirintuson, hogy 5 ütközésnél kevesebb legyen, és a bal felső sarokból átjussunk a jobb alsó sarokba.

```

1 REM SZABO GAL ANDRAS SZENTENDRE
2 CLS
3 PRINT:PRINT:PRINTTAB(25)*" HELLO *":PRINTTAB(16)"KERED A JATEK SZABALYOKAT?"
4 A$=INKEY$:IFA$="I" THEN GOSUB 23 ELSE IF A$="N" THEN 5 ELSE 4
5 CLEAR 1000:CLS:FORI=1 TO 200:POKERND(1023)+15360,127:NEXT:CC=15360
6 POKE 16381,187:POKE16379,183
7 LETA=PEEK(14350)
8 IFA=2THENPOKECC+X,128:X=X-64:L=L+1:GOSUB 22
9 IFA=32THENPOKECC+X,128:X=X+64:L=L+1:GOSUB 22
10 IFA=4THENPOKECC+X,128:X=X-1:L=L+1:GOSUB 22
11 IF A=8THEN POKECC+X,128:X=X+1:L=L+1:GOSUB 22
12 PRINT@50,L;" LEPESE";
13 IF15360+X=16380THEN17
14 IF PEEK(15360+X)=127 THEN GOSUB 18
15 IF15360+X<16383THENPOKE15360+X,ASC("O")
16 GOTO 7
17 PRINT@8*64+10,"===`` GYOZELEM ``===":GOSUB 31:FORI=1 TO20:PRINT@1019,CHR$(
183);"O":CHR$(187);:FORP=1TO10:NEXTP:PRINT@1019," "":FORK=1TO17:NEXTK:NEXTI:G
OTO 19
18 U=U+1:PRINT@992,U;" UTKOZES";:IFU=5THENPRINT:PRINT"=== A JATEKNAK VEGE ==="
:GOTO 19ELSEOUT 31,7:OUT30,7:FORH=15TO0STEP-1:FORG=0TO40:NEXTG:OUT31,8:OUT30,H:
OUT31,6:OUT30,31:NEXTH:RETURN
19 OUT31,7:OUT30,254:OUT31,8:OUT30,15:OUT31,0:FORI=1TO8:FORD=255TO1STEP-7:OUT30,
D:NEXTD,I
20 PRINT:PRINT@9*64+15,"UJ JATEK (I,N)?"
21 A$=INKEY$:IFA$="I"THENGOSUB34ELSEIFA$="N"THENCLS:PRINT@8*64+15,"=== VISZLAT =
==":OUT30,100:FORL=1TO10:NEXT:OUT30,0:ENDELSE 21
22 OUT 31,7:OUT30,248:OUT31,8:OUT30,15:OUT31,0:OUT 30,120:FORI=1TO4:NEXT:OUT30,0
:RETURN
23 CLS:A$=" ** LABIRINTUS **:GOSUB30:PRINT:A$="ELTEVEDTEL
EGY SURU ERDOBEN.HA KI AKARSZ JUTNI AZ ERDOBOL A KEP-":GOSUB30:A$="ERNYO JOBB
ALSO SARKABA-KELL ELJUTNOD A BABUDDAL 'O'. "":GOSUB30
24 A$="LEHETOLEG MINNEL KEVESEBB UTKOZESSEL. (MAXIMUM 5)":GOSUB 30:PRINT:PRINT:A
$="==== "":GOSUB 30
25 A$=" IRANYITAS: I M BILLE
J K
NTYUK SEGITSEGEVEL TORTENIK":GOSUB 30
26 PRINT:A$="----- J O J A T E K O T -----":GOSUB 30:PRINT:A$="A PROGRAM 1984
FEBRUARJABAN KESZULT SZENTENDREN":GOSUB 30
27 PRINT:A$="NYOMJ LE EGY BILLENTYUT HA ELOLVASTAD !":GOSUB 30
28 IFINKEY$=""THEN28
29 GOTO 5
30 FORSZ=1 TO LEN(A$):PRINTMID$(A$,SZ,1):FORT=1TO10:NEXTT,SZ:RETURN
31 DATA203,180,161,203,180,161,152,135,126,152,135,126,101,101
32 DIMH(14):FORI=1TO14:READH(I):NEXT
33 FORI=1TO14:OUT 30,H(I):FORT=1TO100:NEXTT:NEXTI:OUT 30,0:RETURN
34 A$=STRING$(63,191):B$=STRING$(63,128):PRINTCHR$(28):FORI=1 TO 16:PRINTA$:OUT3
0,I*6:NEXT:FORI=1TO16:OUT30,255-I*6:PRINT0$:NEXT:OUT 30,0:RUN 5

```


BELSŐ ARITMETIKAI FÜGGVÉNYEK

$x = ak$, szögek esetén radián

Átszámítások: $\text{rad} \leftarrow \text{fok} \cdot \pi / 180$; $\text{fok} \leftarrow \text{rad} \cdot 180 / \pi$

$\lg(x) \leftarrow \ln(x) / \ln(10)$; $10^x = e^{x \cdot \ln(10)}$

$\pi = 3,14159265358979$ $e = 2,71828182845905$

SIN (x)	sin x	LOG (x)	ln x
COS (x)	cos x	EXP (x)	e^x
TAN (x)	tg x	ABS (x)	x
ATN (x)	arc tg x	SQR (x)	\sqrt{x}
FIX (x)		csontkít	
INT (x)	x egész részét adja (az eredmény valós)		
CINT (x)	x egész részét adja (az eredmény egész típusú)		
CSNG (x)	egyszeres pontosságúvá alakít		
CDBL (x)	kétszeres pontosságúvá alakít		
SGN (x)	előjel függvény: -1, ha $x < 0$; 0, ha $x = 0$; 1, ha $x > 0$		
RND (x)	$x = 0$: egyszeres pontosságú véletlenszámot ad a (0, 1) intervallumban $x = i$: 1 és i közötti egész számot állít elő		

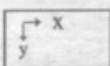
STRINGEKEL KAPCSOLATOS FÜGGVÉNYEK

ASC(sk)	első karakter ASCII kódját adja
CHR\$(sk)	ASCII kód alapján karaktert ad ($0 \leq sk < 255$)
LEN(sk)	string hosszát adja
LEFT\$(sk, ak)	string bal oldali része (ak db.)
MID\$(sk, ak1, ak2)	string közepéből vág ki (az ak1. karaktertől kezdve ak2 db.-ot)
MID\$(sk, ak)	string jobb oldali része (ak.-tól)
RIGHT\$(sk, ak)	string jobb oldali része (ak db.)
STRING\$(i, {ASCII kód})	adott karakterből i hosszúságú stringet állít elő ($i = 0, \dots, 255$)
STR\$(ak)	stringgé alakít
VAL(sk)	numerikus értéké alakít

GRAFIKUS FUNKCIÓK

$x = ak1$, oszlopok száma 0, ..., 127

$y = ak2$, sorok száma 0, ..., 47



CLS	a képernyő tartalmának törlése
SET(x, y)	fehér téglalap kerül az x,y helyére
RESET(x, y)	a fehér téglalapot törli az x,y helyen
POINT(x, y)	a függvény értéke -1, ha az x,y helyen van fehér téglalap; 0, ha nincs

HIBAÜZENETEK

1 NF FOR nélküli NEXT	13 TM típuskeverés
2 SN szintaktikai hiba	14 OS stringterület kicsi
3 RG GOSUB nélküli RETURN	15 LS a string túl hosszú
4 OD nincs több adat	16 ST túl összetett stringműv.
5 FC hibás függvényutasítás	17 CN CONT-tal nem folytatható
6 OV túlcsordulás	18 NR hiányzó RESUME
7 OM nincs több tárolóhely	19 RW RESUME, hiba nélkül
8 UL nem létező sor	20 UE nem kiírató hiba
9 BS indextúllépés	21 MO operandus hiányzik
10 DD már dimenzionált	22 FD hiányos file
11 /0 nullával osztás	
12 ID hibás felhasználás	

BASIC-UTASÍTÁSOK

ÉRTÉKADÁS

[LET] { $av = ak$
 $sv = sk$ }

TÖMB MÉRTEKEZÉSE

DIM vn(i1[,i2,...,in])

PRINT [TAB (ak)][K][i]... képernyőre írás

RANDOM az RND (x) függvény véletlenszámtól kezdődik

BE- ÉS KIÍRATÁSI UTASÍTÁSOK

LPRINT	sornyomtatóval ír i. képernyőpozícióra íratás ha i1. sor ($0 \leq i1 \leq 15$) i2 oszlopába ($0 \leq i2 \leq 63$) akarunk íratni, akkor $i = 64 \cdot i1 + i2$ ($i = 0, \dots, 1023$)
PRINT @ i,k...	kiíratás formátum szerint
PRINT [@i,] USING sk...	adatbevitel billentyűzetről
INPUT [sc;]v...	adatok tárolása a pr.-ban
DATA c...	olvasás a DATA-ból
READ v...	DATA elejére állás
RESTORE	
PRINT # - {1, 2}, k...	kazettára írás
INPUT # - {1, 2}, v...	kazettáról beolvasás
REM	megjegyz. elhely. a pr.-ban

A PRINT kulcsszó ?-lel, a REM '-al rövidíthető.

VÉGREHAJTÁS VEZÉRLÉSE

GOTO u	ugró utasítás
ON ak GOTO u1, u2, ...	elágazó ugró utasítás
GOSUB u	alprogramra ugrás
ON ak GOSUB u1, u2, ...	elágazó alprogr. ugrás
RETURN	alprogr. vége, visszatérés
IF k [THEN] {u1} [ELSE] {u2}	feltételes utasítás
FOR aev = ak1 TO ak2 [STEP ak3]	
NEXT [aev]...	ciklusszervezés
ON ERROR GOTO u	hiba esetén ugrik, ha $u > 0$
RESUME [{u}]	pr. végrehajtás folytatása
ERROR i	i kódú hiba szimulálása
STOP	programfutás megszakítása
END	programfutás megszakítása

Minden utasítás – az INPUT és az INPUT# kivételével
használható parancsként is.

SPECIÁLIS FUNKCIÓK

i = 0, ..., 32767	
/1 = 15360, ..., 32767	
/2 = 0, ..., 255	
PEEK(i)	i-edik byte értékét adja
POKE /1, /2	/1-edik byte-ba /2 értékét írja
FRE(s)	stringek számára szabad byte-ok száma
FRE(av)	memória szabad byte-jainak száma
MEM	memória szabad byte-jainak száma
ERL	hibás sor számát tartalmazza
ERR	ERR = (hibakód - 1) * 2
INKEY\$	utolsó INKEY\$, ill. INPUT után legutoljára leütött karakter, ha ilyen nincs: ""
VARPTR(evn)	változó értékének kezdőcímét adja a memóriában

SPECIÁLIS FUNKCIÓK

INP (i)	az i. bemenetről olvas egy byte-ot $i = 0, \dots, 255$
OUT i1, i2	az i1. kimenetre kiírja i2-t $i1, i2 = 0, \dots, 255$
POS (k)	a kurzor aktuális helye
USR (k)	meghívja a $256 \cdot (16527) + (16526)$ címen kezdődő gépi rutint

SPECIÁLIS BILLENTYŰK, GOMBOK

RESET	a gép alapállapotba kerül, a memória nem törlődik
VIDEO CUT	váltás széles karakterekre és vissza
PAGE	széles karakter esetén váltás a képernyő bal, ill. jobb felére
F1	áram a magnónak
BREAK	programvégrehajtás megszakítása
SHIFT/BREAK	_____ + a kurzor villogásának be-, ill. kikapcsolása
CLEAR	képernyő tartalmának törlése + visszaállítás sűrű (64 kar./sor) írásmódra (új gépeknél, ha a bőv. be van kapcs.: CLEAR/BREAK)
NEW LINE	aktuális sor, ill. adatbevitel vége
←	1 karakterrel visszalép és töröl
SHIFT/←	aktuális sor törlése
→	kurzort a következő nyolcad elejére állítja
SHIFT/→	átállítás ritka (32 kar./sor) írásmódra
↓	kurzort a következő sor elejére viszi
SHIFT/↓	a köv. billentyű kódját 64-gyel csökkenti
SHIFT/@	futás, ill. listázás felfüggesztése (folytatás: tetsz. bill., kiv. BREAK)
SPACE	betűköz

Új gépnél, ha a bővítés be van hívva:

CLEAR/betű	A,E,O,U,a,e,o,u betűből Á,É,Ő,Ü,á,é,ő,ü betűt csinál
-------------------	---

NÉHÁNY ASCII KÓD

8	← kódja, 1 karakterrel visszalép és töröl
9	→ kódja
10	soremelés
13	NEW LINE kódja, új sort kezd
23	váltás ritkított írásmódra
24	1 karakterrel visszalép
25	1 karakterrel előre lép
26	1 sorral lejjebb lép
27	1 sorral feljebb lép
28	kurzor a bal felső sarokba + sűrű írásmód
29	kurzor az aktuális sor elejére
30	törli a kurzortól jobbra eső sorrészt
31	törli a kurzor mögötti képernyőrészt
32	szóköz
34	"
48	0
65	A
97	a
127	pepita karakter
128-191	grafikus kódok

kód-128-at kettes számrendszerbe írva megkapjuk, hogy melyik kis téglalap világít:

1	2
4	8
16	32

192-255

kód-192 db. betűköz

NÉHÁNY CÍM

HEX.	DEC.	HEX.	DEC.
7FFF	32767	3BFF	15359
42E9	17129	3800	14336
42E8	17128	35FF	13823
4000	16384	3000	12288
3FFF	16383	2FFF	12287
3C00	15360	0000	0

16544-16545	BASIC stringterület kezdőcíme
16548-16549	BASIC program kezdőcíme (17129)
16551-16552	a billentyűzet-puffer kezdőcíme
16559	aktuális változó típusjelzője (2 – egész, 3 – string, 4 – valós, 8 – dupla pont.)
16561-16562	BASIC munkaterület teteje
16607-16608	SYSTEM-ben betöltött gépi kódú program kezdőcíme
16633-16634	skalártáblázat kezdőcíme
16635-16636	vektortáblázat kezdőcíme
16637-16638	BASIC feletti szabad tár kezdőcíme

Billentyűzet:

BIT	TÁRCÍM							
	14337	14338	14340	14344	14352	14368	14400	14464
0	@ \	H h	P p	X x	ø	8 (NEW LINE	SHIFT
1	A a	I i	Q q	Y y	1 !	9)	CLEAR	
2	B b	J j	R r	Z z	2 "	: *	BREAK	
3	C c	K k	S s		3 #	; +	↑	
4	D d	L l	T t		4 \$, <	↓	
5	E e	M m	U u		5 %	- =	←	
6	F f	N n	V v		6 &	. >	→	
7	G g	O o	W w		7 '	/ ?	SPACE	

Hang:

Szabályozás: OUT 31,i1 : OUT 30,i2
az i1. regisztert i2-re állítja

Regiszterek:

0 – „A” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
1 – „A” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
2 – „B” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
3 – „B” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
4 – „C” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
5 – „C” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
6 – zajgenerátor (0-31)
7 – keverő: ha a 0., 1., 2. bit 0: „A”, „B”, „C” csat. eng. ha a 3., 4., 5. bit 0: „A”, „B”, „C”-re zaj kev. a 6. és 7. bitet állítsuk 1-re!
8,9,10 – „A”, „B”, „C” hangerő szab. (0-15, 16: burk. g. alapj.)
11,12 – a burkológörbe generátor finom és durva szab. (0-255)
13 – burkológörbe hullámformájának kiválasztása (0-15)

SOFTinvest

SZOFTVERKERESKEDELMI ÉS FEJLESZTÉSI BETÉTI TÁRSULÁS

1024 Budapest II., Petrezselyem u. 6. Levélcím: Budapest, Pf. 51. 1525. (KSH címén)

Telefon: 358-530/866 és 499 mellék, 351-950, 351-972

A SOFTINVEST a betétesek – három főhatóság és hét jelentős számítástechnikai vállalat – betéti tőkéjével önálló jogi személyként, vállalati gazdálkodási rendben működő szervezet, amelyet 1985. január 1-jével alapítottak.

Tevékenységi körének középpontjában a szoftver mint termék áll, részletesen:

- kész szoftvertermékek forgalmazása,
- közös kockázatú fejlesztések finanszírozása,
- ügynöki feladat ellátása (többirányú kapcsolatok létrehozása),
- nagyobb projektek menedzselése, fővállalkozásban,
- tanácsadás (hardver, szoftver és szervezési szolgáltatás kiválasztására).

A SOFTINVEST által forgalmazott IBM PC/XT és azzal kompatibilis számítógépeken használható

Alkalmazói szoftverek:

- főkönyvi és folyószámla könyvelési rendszer
- készletgazdálkodási rendszer,
- bér- és munkaügyi rendszer,
- állóeszköz nyilvántartási rendszer.

Fejlesztői szoftverek:

● dACCESS III. A SOFTWARE '86 ELSŐDÍJAS TERMÉKEI

Szabványos dBASE III. fájlokat és indexeket kezelő host-nyelvi relációs adatbáziskezelő rendszer. Fájlmánipulációs szolgáltatásai megegyeznek a dBASE III. megfelelő szolgáltatásaival. (Host-nyelv: BASIC, C, FORTRAN stb.)

● **FWINDOW** Használatával látványosan felgyorsítható a képernyő-kommunikáció, kényelmesebbé válik az ablakkezelés. (Szolgáltatásai tetszőleges programból érhetők el.)

● **VIEWS** Az operációs rendszer felhasználó-orientált kiterjesztése. Szolgáltatása a komplex szövegszerkesztéstől, a kvázi-grafikus ábrageneráláson, a legkorszerűbb nyomtatási szolgáltatáson keresztül a nagyméretű virtuális képernyőkezelésig terjed. A VIEWS hidat teremthet bármely felhasználói vagy rendszerprogramban megjelenő képernyők között, akár előre programozottan is.

● **ELTPAINT** Tetszőleges programból hívható eszköz grafikai ábrák megjelenítésére, elmentésére, kinyomtatására.

● **MicFORTH** Elsősorban az ügyviteli adatfeldolgozási alkalmazásokat támogatja. Tartalmazza a FORTH-79, FIG-FORTH, MVP-FORTH és a STRING-FORTH szavait, továbbá screen-editor, lebegőpontos számábrázolást, FORTH adatbáziskezelőt, hibakeresőt és javító programokat (a program tetszés szerinti helyen megszakítható.)

COMMODORE 64-re írt fejlesztőrendszerek:

● MAX-FORTH – A SOFTWARE '86 díjazott termékei

A C 64 hardver erőforrásait magas szinten rugalmasan éri el. Több mint egy programozási nyelv: komplett fejlesztőrendszer. Ebben a rendszerben írt programok futási ideje szokatlanul gyors.

● **CINKA** Alkalmazás-generátor. Használatával töredékére csökken az alkalmazás-fejlesztések időigénye.

COMMODORE 610-es, 720-as gépekre:

● főkönyvi és folyószámla könyvelési rendszer

● COMMODORE-ROBUST matematikai modellek vagy közönséges differenciál-egyenletek paramétereinek becslésére.

VT20, VT20/A, VT20/IV-re:

● munkaügyi és bérelszámolási programrendszer,

● gyors diszkmásoló

● BASED képernyőorientált szövegszerkesztő Basic nyelvű programok írásához és belövéséhez.

MO8X-re:

● KALK21 kalkulációs táblázatkezelő program,

● HEXASORT gyors rendezőprogram.

CSB-807 általánosan használható alkalmazásgenerátor

MO8X, VT20/A és VT/IV, TZ-80, MULTICENTER, COMMODORE 64-re,

amelynek segítségével programozói munka nélkül létrehozhatók és karbantarthatók, valamint a legváltozatosabb szempontok szerint lekérdezhető egyszerű és bonyolult nyilvántartások.



SORTÖRLÉS

Az ABC 80 számítógépen a BASIC forrásorok csak egyesével törölhetők. Hosszabb programrészek törlésekor fásztó a sorszámok begépelgetése. A mellékelt közölt programmal két sorszám közötti BASIC sorok egyszerre „kigyilkolhatók”. A program kis mértékben függ attól, hogy milyen ellenőrző összegű ABC 80-on akarják futtatni. Az ellenőrző összeg a BASIC interpreter byte-jainak az összege, és az ABC 80 alapegységen, a billentyűzet alatt található meg. Pl. CHEKSUM: 11273

Az alábbi program a 11273 ellenőrző összegű ABC 80 gépeken futtatható, a CHECKSUM 10042 ellenőrző összegű gépeken a programban aláhúzott byte-ok helyére 1CH-t kell beírni. Azt, hogy ettől eltérő ellenőrző összegű gépeknél hogyan lehet megkeresni a beírandó byte-ok értékét, a működési leírás tartalmazza.

A programot a beírás és az adott gépnek megfelelő módosítás elvégzése után célszerű kazettára elmenteni. A programot a RUN utasítással egyszer le kell futtatni. A sortörüléshez szükséges Z80 gépi kód az ABC 80 tárának legfelső 128 byte-jára kerül. Ezután az ABC 80 kikapcsolásáig a sortörölő rutin bármikor használható, a

; CALL (—128)
utasítással. (Ez egyenértékű a CALL (65408) utasítással, csak 1 karakterrel rövidebb, és könnyebben megjegyezhető.) A rutin kiírja, hogy ő a sortörölő, majd két szám begépelését kéri:

LINE DELETE

TYPE # 1, # 2:

Válaszul a törölendő tartomány határain lévő sorszámokat kell megadni. Ha valamelyik sorszám nem található meg a programban, akkor ERR 6 hibajelzést ad a rutin. Túl nagy, vagy hibás sorszámok hatására ERR 31-es hibajelzés keletkezik. Ha helyesen történt a sorok megadása, akkor egy pillanat alatt lezajlik a sorok törlése, és a BASIC interpreter visszakapja a vezérlést.

ABCD

```
100 REM ===LINE DELETE LOADER===
110 DATA 21,D8,FF,01,18,00,CD,0B
120 DATA 00,21,40,FE,E5,01,78,00
130 DATA CD,05,00,E1,E7,CD,1E,18
140 DATA 38,58,D5,7E,FE,2C,20,52
150 DATA DF,CD,1E,18,38,4C,7E,FE
160 DATA 0D,20,47,EB,D1,E5,A7,ED
170 DATA 52,38,3F,CD,39,0F,20,38
180 DATA E3,EB,CD,39,0F,20,31,5E
190 DATA 16,00,19,E5,EB,2A,1E,FE
200 DATA 23,A7,ED,52,44,4D,E1,D1
210 DATA ED,80,1B,ED,53,1E,FE,C9
220 DATA 4C,49,4E,45,20,44,45,4C
230 DATA 45,54,45,0D,0A,54,59,50
240 DATA 45,20,23,31,2C,23,32,3A
250 DATA D7,86,D7,9F,VEGE
260 A%=65408% : HX='0123456789ABCDEF'
270 READ QX : IF QX='VEGE' THEN 300
280 POKE A%,(INSTR(1%,HX,LEFT$(QX,1%))-1%)*16%+INSTR(1%,HX,RIGHT$(QX,2%))-1%
290 A%=A%+1% : GOTO 270
300 END
```

HOGY MŰKÖDIK?

Azok számára, akik nem csak használni akarják a sortörölő rutint, hanem a működése is érdekli őket, a 2. ábra tartalmazza a lefordított program listáját. A fordítás ABC 80-on készült. A szabványos formától való egyetlen eltérés az, hogy az "EQU" direktívában szereplő szimbólumok után áll " : ". A gépi rutin két részből áll: az első rész a szövegkiírást és a sorok bevitelét végzi, a második rész pedig a tényleges törlést. Mindkét részben az ABC 80 BASIC interpreterben szereplő szubrutinok hívására is sor kerül. Először ezeknek a szubrutinoknak a leírását adjuk meg:

000BH, WRITE szövegkiíró szubrutin

INPUT:

HL a bemeneti puffer kezdetére mutat

BC a megengedett maximális sorhosszúságot tartalmazza

OUTPUT:

Az input pufferbe beolvasott karakterek, amelyeket

CR (0DH) zár.

181 EH, ASC12 számkonvertáló szubrutin

INPUT:

HL a szöveg kezdetének címe,

BC a szöveg hossza.

0005H INPUTL, sorbeolvasó szubrutin

INPUT:

HL a bemeneti puffer kezdetére mutat,

BC a megengedett maximális sorhosszúságot tartalmazza.

		;ADDRESS OF ABC80 ROUTINES	
000B=		WRITE: EQU 0BH	;WRITE TEXT
0005=		INPUTL: EQU 05H	;INPUT LINE
0F39=		FINDLIN: EQU 0F39H	;FIND LINE
181E=		ASC12: EQU 181EH	;CHARO INT CO
		;ADDRESS OF ABC80 SYSTEM VARIABLES	
FE1C=		B0FA: EQU 0FE1CH	;BEGINNING OF BASIC ADDR.
FE1E=		EOFP: EQU 0FE1EH	;END POINTER OF BASIC PROGRAM
FE40=		INPB: EQU 0FE40H	;INPUT LINE BUFF
		;EQUATES	
000D=		CR: EQU 0DH	;CURSOR RETURN
000A=		LF: EQU 0AH	;LINE FEED
		;-----	
		;INPUT PART	
		;-----	
		;READ LINE#1 & LINE#2 TO REGISTERS	
		;DE & HL	
		;PRINT PROMPT	
FF80	21D8FF	LD HL,MSG1	;MESSAGE ST.ADDR
FF83	011800	LD BC,MSG1E-MSG1	;LENGTH
FF86	CD0B00	CALL WRITE	
		;INPUT ONE LINE	
FF89	2140FE	LD HL,INPB	;BUFFER ST. ADD.
FF8C	E5	PUSH HL	;SAVE IT
FF8D	017800	LD BC,120	;MLINE LENGTH
FF90	CD0500	CALL INPUTL	;INPUT LINE
FF93	E1	POP HL	;RESTORE BUFF S.
		;READ IN LINE#1 & LINE#2	
FF94	E7	RST 20H	;READ A NONSPACE
FF95	CD1E18	CALL ASC12	;READ I2 TO DE
FF98	3858	JR C,ERR31	;OVERFLOW
FF9A	D5	PUSH DE	;SAVE LINE#1
FF9B	7E	LD A,(HL)	;CHECK DELIMITER
FF9C	FE2C	CP ',	;COMMA?
FF9E	2052	JR NZ,ERR31	;NO:ERROR
FFA0	DF	RST 18H	;YES:READ NEXT
			;NONSPACE CHAR
FFA1	CD1E18	CALL ASC12	;READ I2 TO DE
FFA4	384C	JR C,ERR31	;OVERFLOW
FFA6	7E	LD A,(HL)	;CHECK TERMINATR
FFA7	FE0D	CP CR	;CURSOR RETURN?
FFA9	2047	JR NZ,ERR31	;NO:ERROR
FFAB	EB	EX DE,HL	;HL=LINE#2
FFAC	D1	POP DE	;DE=LINE#1

„Ha a táj meg a térkép

nem egyezik meg,

akkor a táj szerint kell eljárni!”

(Svéd katonai közmondás)

OUTPUT:

Az input pufferbe beolvasott karakterek, amelyeket CR (0DH) zár.

181EH, ASC12 számkonvertáló szubrutin

INPUT:

HL a számot ASCII karakterek formájában tartalmazó puffer címe.

OUTPUT:

CY hibajelző flag, akkor billen be, ha a szám érvénytelen (pl. „VVV”) vagy túlságosan nagy (pl. „111111”).

Hiba esetén HL értéke változatlan.

DE a beolvasott 2 byte-os egész szám.

Helyes számbeolvasás esetén a HL a számot határoló karakterre mutat (pl. „123,” esetén a „,”-re).

0F39H, FNDLIN BASIC sorszámkereső szubrutin

INPUT: DE a keresett sorszám.

OUTPUT:

Z értéke igaz, ha keresett sort megtalálta.

HL a keresett sorszámú sor kezdőcímét tartalmazza.

0020H, RST 20H karakterolvasás szóközpont elhanyagolásával

INPUT: HL puffermutató.

OUTPUT:

HL a szóköztől eltérő karakterre mutat.

A a szóköztől eltérő karaktert tartalmazza.

Flag-ek az A-nak megfelelően beállítva

0018H, RST 18H karakterolvasás, szóközpont elhanyagolásával, a puffermutató előzetes növelésével.

I/O: lásd RST 20H.

0010H, RST 10H hibajelző szubrutin.

Az RST 10H után szereplő byte-ban 80H + A kijelzendő hiba számának kell állnia. A hibajelzést a BASIC interpreter végzi. És ez még nem minden! A sortörő a fenti szubrutinokon kívül még két rendszerváltozót és egy rendszerpuffert is használ: BOFA a BASIC program kezdőcímét tartalmazó szó (két byte), EOFP a BASIC program végére mutató szó.

INPB az INPUTLINE BASIC utasításban használt bemeneti puffer.

Ennyi előzetes után rátérhetünk a program ismertetésére. Az első rész az ún. „INPUT PART”, a fenti szubrutinok használatával a HL és a DE regiszterekbe teszi a két beolvasott számot. Érdekesebb a második rész, az ún. „PROCESSING PART”. Itt történik meg az input adatok helyességének a vizsgálata (ti. $LINE1 \leq LINE2$ fennáll-e), illetve annak a vizsgálata, hogy léteznek-e a BASIC programban a megadott sorszámú sorok. Ha a sorok léteznek, akkor a sortörő rutin megkeresi a LINE2 után következő BASIC sor címét. Az ABC 80-nál ez igen egyszerűen történhet, ugyanis a BASIC sorok szerkezete a következő:

a ₁	b ₁	c ₁	d ₁	a ₂	b ₂	c ₂	d ₂	...
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----

ahol a₁ a sor hossza (1 byte), b₁, c₁ a sor sorszáma (két byte) d₁ a BASIC sor tartalma. Így tehát a LINE2 kezdőcíméhez a LINE2 hosszát hozzáadva megkapható a következő sor címe is. Ezek után már csak a LINE2-t követő sortól az EOFP által mutatott byte-ig terjedő területen lévő byte-okat kell átmozgatni a LINE1 által mutatott területre, és az új programnévnek megfelelően fel kell újítani az EOFP tartalmát.

A VÁLTOZÓ BYTE-OK

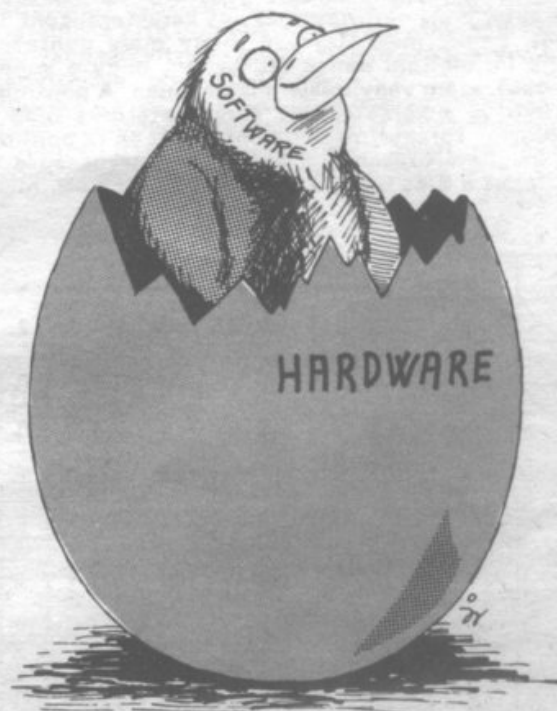
A leírás első részében említettük, hogy eltérő ellenőrző összegű gépeknél megváltozhat a program. Ennek az az oka, hogy az FNDLIN és az ASC12 rutinok az interpreter változattól függően más-más címen kezdődhetnek. Az alábbiakban megadjuk, hogy a rutinok milyen byte-okkal kezdődnek:

0F39H (3897) FNDLIN, 2AH, 1CH, FEH
181EH (6174) ASC12, 7EH, 11H, 00H

A SZÜKSÉGES ELJÁRÁS:

1. A PEEK utasítással megkeresni a szubrutinok kezdőcímét.
2. A kezdőcím alsó byte-ját hexadecimális számmá kell alakítani.
3. Az így kapott két hexadecimális számjegyet az aláhúzott byte-ok helyett kell beírni.

Közreadta: **Liposky Gábor**



		;-----	
		;PROCESSING PART	
		;-----	
		;DELETE LINES LYING BETWEEN LINE#1	
		; (REG DE) & LINE#2 (REG HL)	
		;CHECK LINE#'S	
FFAD	E5	PUSH HL	(1)
FFAE	A7	AND A	
FFAF	ED52	SBC HL,DE	;LINE#2<LINE#1?
FFB1	383F	JR C,ERR31	;YES:ERROR
		;CALL FNDLIN ;LINE#1 FOUND?	
FFB3	CD390F	CALL FNDLIN	;LINE#1 FOUND?
FFB6	2038	JR NZ,ERR6	;NO:ERROR
FFB8	E3	EX (SP),HL	;SV LIN1 ADDR
FFB9	EB	EX DE,HL	
FFBA	CD390F	CALL FNDLIN	;LINE#2 FOUND?
FFBD	2031	JR NZ,ERR6	;NO:ERROR
		;COMPUTE NEXT LINE ADDRESS	
FFBF	5E	LD E,(HL)	
FFC0	1608	LD D,0	
FFC2	19	ADD HL,DE	;ADD DISPL.
FFC3	E5	PUSH HL	(2)
		;MOVE LAST PART OF PROGRAM	
FFC4	EB	EX DE,HL	
FFC5	2A1EFE	LD HL,(EOFP)	
FFC8	23	INC HL	;01 MUST BE
		;MOVED TOO	
FFC9	A7	AND A	
FFCA	ED52	SBC HL,DE	;LEN OF LASTPART
FFCC	44	LD B,H	
FFCD	40	LD C,L	
FFCE	E1	POP HL	;NEXT LINADD(1)
FFCF	D1	POP DE	;LIN1 ADDR (0)
FFD0	EDB0	LDIR	
FFD2	1B	DEC DE	
FFD3	ED531EF1	LD (EOFP),DE	;POINTS TO 01
FFD7	C9	RET	
		MSG1: DEFM 'LINE DELETE'	
FFD8	4C494E		
	452044		
	454C45		
	5445		
FFE3	0D	DEFB CR	
FFE4	0A	DEFB LF	
FFE5	545950	DEFM 'TYPE #1,#2:'	
	452023		
	312C23		
	323A		
FFF0=		MSG1E: EQU 0	
FFF0	D7	ERR6: RST 10H	
FFF1	86	DEFB 80H+6	
FFF2	D7	ERR31: RST 10H	
FFF3	9F	DEFB 80H+31	
		END	

KARAKTERCSERE

A Primo számítógép számos – eddig még nem ismert – tulajdonsággal rendelkezik. Ezek közül az alábbiakban egy olyan lehetőséggel foglalkozunk részletesen, amely minden bizonnyal sok Primo-felhasználó érdeklődésére tarthat számot.

Aki már kipróbálta a Primót, tapasztalhatta, hogy a képernyőn a normál karaktereken túl aláhúzott, invertált és nyújtott – dupla szélességű – karakterek is megjeleníthetők. Lehetséges még alsó, ill. felső indexbe írni, sőt a Primo még arra is képes, hogy a karakterek az óramutató járásával ellentétes irányban 90°-kal elforgatva jelenjenek meg. Új jeleket is létrehozhatunk úgy, hogy több karaktert egymásra írunk. (Pl. az = és a / egymásra írásával megjeleníthető a ≠ karakter). A Primo az első olyan hazai személyi számítógép, amely képes a magyar nyelv valamennyi ékezetes kisbetűjének és az ékezetes nagybetűk egy részének megjelenítésére.

A felsorolt számos lehetőségen túl a Primo-képernyő kezelése azt is megengedi, hogy a felhasználó új, a gép által még ismeretlen karaktereket hozzon létre, melyek definíciójuk után a szabványos jelekhez hasonlóan alkalmazhatók. Mivel 128 különféle karakter definíciójára van mód, így pl. megoldható, hogy a Primo még hiányzó ékezetes nagybetűket, cirill betűs szövegeket vagy görög betűket alkalmazó képleteket, esetleg valamely játékprogramban szükséges különleges figurákat jelenítsen meg. Annak érdekében, hogy e lehetőséget kihasználhassuk, vizsgáljuk meg részletesebben, hogy is jelenik meg egy karakter a számítógéphez kapcsolt tv képernyőjén.

A Primo képernyője 256x192 pontból álló négyzetháló. A 49 152 pont bármelyike a többbitű függetlenül világosra, ill. sötétre változtatható. A pontokból összeállított kép megjelenítését a Primo megfelelő áramkörei végzik. A kontraszt megjelenítésén túl a hardver semmilyen segítséget nem nyújt a működő program számára. Nincs karakter – RAM, nincs hagyományos karaktergenerátor – ROM. A képernyőn megjelenő karaktereket a számítógép program pontonként rajzolja be a négyzethálóba. Ez a megoldás ugyan jelentősen megnöveli a képernyőkezelő program feladatait, de lehetővé teszi a Primo képernyő áramköreinek egyszerűsítését, valamint a bevezetőben már említett számos különleges lehetőség egyszerű megvalósítását.

A Primo normál méretű karakterei vízszintesen 5, függőlegesen 8 pont kiterjedésűek. Az 5x8 pont egy 6x12 pontból álló mezőben helyezkedik el, így egyidőben 16 sorban, soronként 42 karakter jeleníthető meg. A karakter a rendelkezésre álló mezőben az 1. ábrán látható módon helyezkedik el. Mint látható, a karakter jobb oldalán elhelyezkedő 6. oszlop üresen áll, ez biztosítja a szomszédos karakterek elválasztását. Az 1. és 10–12. sorok az egymás alatt, ill. fölött álló karakterek közötti üres területet jelképezik. Amikor a képernyőkezelő program egy karaktert a képernyőre rajzol, kikeresi a Primo ROM-jában elhelyezkedő karaktergenerátor területéről a megfelelő karakter pontmintázatát. Ez egy karakterenként 8 byte-os terület, amely meghatározza, hogy mely pontokat kell kigyújtani, ill. eloltani annak érdekében, hogy a képernyőn a kívánt betű, szám vagy írásjel megjelenjen. A pontmintázat minden byte-ja a karakter egy sorát határozza meg. Mint említettük, egy karaktermező 6 pont széles és 12 pont magas. Egy sor meghatározásához a byte 6 bitje szükséges tehát. Az 1. oszlopot a 6-os bit, a 2. oszlopot az 5-ös bit, míg az 5.

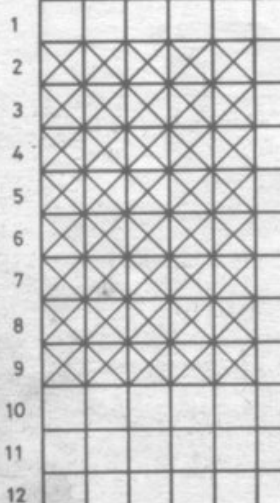
oszlopot az 1-es bit jelképezi. (A byte bal szélső bitje a 7-es, jobb szélső bitje a 0-ás sorszámu). A megmaradt két bit – 7-es és 0-ás – speciális célokat szolgál.

Ha az 1. sort meghatározó byte 7-es bitjében 1 áll, a karakter ún. süllyesztett betű. Ilyen pl. az y vagy a j. Az ilyen karaktereket a képernyőkezelő program a 6x12 pontból álló mezőben nem a 2. sortól, hanem a 4. sortól kezdve jeleníti meg. Ennek megfelelően a karakter legalsó sora a mező 11. sorába kerül. Ezzel a megoldással elértük, hogy egy nyomtatott vagy írott szöveghez hasonlóan a süllyesztett karakterek egyes részei az írásvonal alá nyúlva jelenhetnek meg, de ezek a karakterek nem igényelnek 8 byte-nál hosszabb pontmintázatot. A karakter további sorait meghatározó byte-ok 7-es bitjének értéke közömbös.

A 7-es bithez hasonlóan a 0-ás bitet is speciálisan értelmezi a képernyőkezelő program. Ezzel a bittel jelezzük a program számára, hogy kirajzolta már a karakter legalsó sorát, nem kell újabb sort meghatározó byte-ot kiolvasni a karaktergenerátor területéről. Ez a megoldás – amely lehetővé tette a képernyőkezelő program egyszerűsítését – azt a további előnyt is nyújtja, hogy 8 pontnál magasabb karaktereket is alkalmazhatunk. Így pl. több soron átnyúló integráljel is megjeleníthető. Ez úgy oldható meg, hogy a karakter nyolcadik sorát reprezentáló byte 0-ás bitjében is 0-át írunk, így a program nem fejezi be a karakter megjelenítését, hanem további sorokat rajzol mindaddig, amíg a karakter végét jelző bitben 1-et nem talál. Ezzel a megoldással élve azonban a speciális karakter kódját követő kódot – kódokat – elveszítjük, hiszen az azok megjelenítéséhez szükséges pontmintázatot tároló 8 byte-os mezőt – mezőket – a speciális karakter pontmintázata részének tekinti a képernyőkezelő program.

A karaktergenerátor szervezése lehetővé teszi, hogy két egymás mellé írt jel összefüggő alakzatot alkosson. Ez annak köszönhető, hogy míg a pontmintázat 6 pont széles, maga a karakter tipikusan csak a bal szélső 5 pontot foglalja el. Ha ebben a 6. oszlopban is van a karakternek értékes pontja, nem lévén már elválasztó mező, a szomszédos karakterek egybefolynak. Az előzőekben leírtak figyelembevételével vizsgáljuk meg pl. az A betű képét megadó 8 byte-os karaktergenerátor-mező felépítését és az egyes byte-ok decimális értékét (2. ábra). A karaktergenerátor-mező felépítésének megismerése után vizsgáljuk meg, hogyan lehetséges az újonnan definiált karakterek alkalmazása. Ezt végső soron az teszi lehetővé, hogy a képernyőkezelő program a 128–255 decimális kódú karakterek pontmintázatát meghatározó karaktergenerátor-mező kezdőcímét a RAM tárolóterületen őrzi. Így e mező kezdőcíme szabadon változtatható. Ha az ismertett szabályok figyelembevételével pl. a BASIC programterületen létrehozunk egy, az új karakterek pontmintázatát tartalmazó karaktergenerátor területet és a RAM megfelelő címére – 16459–16460 – elhelyezzük ezen terület kezdőcímét, akkor a képernyőkezelő program a 128–255 kódú karakterek képét erről a helyről fogja megjelenítéskor kiolvasni. Most, hogy megismertük a karaktergenerálást, alkalmazzuk tudásunkat a gyakorlatban! Defináljunk egy karaktert, amely egy lovat, s rajta egy lovat ábrázol! A pontmintázat tervezésekor hamar beláthatjuk, hogy kielégítő ábrát csak 6 pontnál szélesebb, 8 pontnál magasabb alakzat esetén kaphatunk. A korábbiakban már láthattuk, hogy a Primo felhasználója ezt a problémát könnyen megszüntetheti. Nem egy karaktert kell tehát definiálni, hanem kettőt, melyek közül az egyik az ábra bal, míg a másik a jobb felét ábrázolja, és mind-

1 2 3 4 5 6



1. ábra

2. ábra

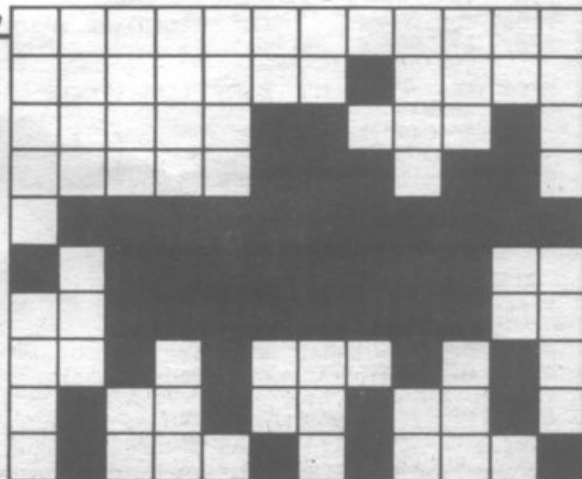
3. ábra

bit

bit	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	0	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	1

16
56
84
68
124
68
68
69

decimális érték




```

100 'Lóverseny Tiszai Tamás '84.1
110 C=0 : V%=0
120 DIM K%(12) : C=VARPTR(K%(0)) 'Tárcím
130 '128-129 és 130-131 kód definiálása
140 POKE C,0,0,2,2,62,94,30,20,36,35,0,0,0,0,0
145 POKE C+16,0,32,68,108,126,120,120,20,36,35
150 POKE 16459,C-256*INT(C/256),INT(C/256)
160 DIM LO%(5) 'Lovak pozíciója
170 FOR C=0 TO 5 : LO%(C)=3 : NEXT C
180 PRINT CHR$(12)CHR$(2)CHR$(4)" Lóverseny "CHR$(18)CHR$(20)
190 PRINT $4,41,"C" : PRINT $7,41,"E" : PRINT $10,41,"L"
200 FOR C=35 TO 160 : SET (248,C) : NEXT C
210 FOR C=1 TO 5 : PRINT $2*C+1,0,C;CHR$(128)CHR$(130) : NEXT C
220 POKE 16443,PEEK(16443)AND127 'NMI tilos
230 RANDOM : PRINT CHR$(6) 'Előtörítés
240 FOR C=0 TO 500 : NEXT C
250 GOSUB 360 : GOSUB 360 : BEEP 50,400
260 'Lovak mozgása
270 V%=RND(5) : IF V%=0 THEN 270
280 PRINT $2*V%+1,LO%(V%),CHR$(5)" "CHR$(21)CHR$(128)CHR$(130)
290 BEEP 50+10*V%,3 'Mozgás hangja
300 LO%(V%)=LO%(V%)+1%
310 IF LO%(V%)<>39 THEN 270 'Tovább!
320 PRINT $14,8,"Győzött a"V%". pályán futó ló!"
330 FOR C=0 TO 2000 : NEXT C : PRINT CHR$(22);
340 POKE 16443,PEEK(16443)+128 : OUT 0,PEEK(16443) 'NMI mehet!
350 GOTO 170 'Következő futam indítása
360 BEEP 50,50 : FOR C=0 TO 100 : NEXT C : RETURN
370 END 'Lóverseny

```

két karakternek a szokásos 8 pontnál magasabbnak kell lennie. A kitűzött célt megvalósító egy lehetséges alakzat pl. 12x10 pontból álló, a 3. ábrán látható megoldás lehet. Az ábrának megfelelő karaktergenerátor-mező decimális kódjai a következők:

bal oldal	jobb oldal
0, 0, 2, 2, 62, 30, 20, 36, 35	0, 32, 68, 108, 126, 120, 120, 20, 36, 35

Az ábra bal oldalát jelképező karakter kódjának válasszuk a 128-as kódot. Mivel a definiált ábra 8 pontnál magasabb, ez azt eredményezi, hogy a definícióval a 129-es kódot is elfoglaltuk, így az ábra jobb oldalát a 130-as kód képviselheti, amely természetesen a 131-es kódot foglalja még el. Ezek után a teljes ábrát leíró karaktergenerátormező a következő:

0, 0, 2, 2, 62, 94, 30, 20, 36, 35, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 32, 68, 108, 126, 120, 120, 20, 36, 35.

(A 11-16. pozícióban álló 6 db 0 a 129-es kódú karakterterület fel nem használt 6 byte-nyi része. E byte-ok megadása azért szükséges, hogy a képernyőkezelő program a 130-as kódú karakter elejét megtalálhassa, vagyis minden karakterkódhoz 8 byte-nyi területet kell definiálni még akkor is, ha azt ténylegesen nem is használjuk ki. Ez alól csak az utolsóként definiált karakter kivétel, amelynek nem használt sorait jelképező byte-ok definiálása természetesen nem kötelező.)

Az elkészített ábra programbeli definiálását és alkalmazását szemlélteti az alábbi egyszerű bemutató program:

A program 120-as sorában álló DIM utasítással lefoglalt K% tárolja majd a definiált karakterek pontmintázatát. A C skalár változó a karaktergenerátor-mező kezdőcímét tárolja.

Ha az új karakterek pontmintázatát tároló karaktergenerátor-mezőt egy BASIC tömbváltozóban – jelen esetben a K% vektorban – helyezzük el, akkor a program helyes működésének érdekében biztosítani kell, hogy a tömb kezdőcímének meghatározását végző VARPTR függvény alkalmazása után a programban korábban még nem használt skalár változó már ne szerepeljen. Egy ilyen változó megjelenése ugyanis azt eredményezi, hogy megváltozik a tömbváltozók tárolón belüli kezdőcíme, tehát a képernyőkezelő program nem képes a karaktergenerátormezőt megtalálni.

Ezt a problémát úgy szüntethetjük meg, hogy a program elején – mint a 110-es sorban is látható – egy fiktív értékadásban felsoroljuk a programban alkalmazott valamennyi skalár változót. A karaktergenerátor-mező feltöltése a 140-es sor-

ban történik meg. A 150-es sorban levő POKE utasítás állítja be a 128-255 kódú karakterek karaktergenerátor mezejének kezdőcímét tartalmazó rendszerváltozót a megfelelő értékre. (Ezzel egyidejűleg a Primo felhasználói kézikönyve 3. mellékletében 128-151 kódok alatt szereplő karaktereket a gép „elfelejti” mindaddig, amíg a RESET gombot meg nem nyomjuk. Ekkor viszont az általunk definiált karakterek szűnnek meg a program újabb futtatásáig.) A program 220-as és 340-es sorában álló utasítások hatásának ismertetésére egy későbbi cikkben térünk vissza. (Az említett sorok a programból akár el is hagyhatók.) Ha viszont szerepelnek a programban, akkor a RESET gomb időszakosan hatástalanná válik. Ezért – most nem részletezett okokból – az egyébként végtelen ciklusban futó programot a BRK gombbal csak akkor szakítsuk meg, amikor éppen befejeződött egy futam. (Ellenkező esetben a RESET gomb aktivizálása nem történik meg.)

A mintaprogram megfelelő részeinek megértése után bármely Primo-felhasználó saját programjában is eredményesen alkalmazhat újonnan definiált karaktereket, melyek érdekesebbé, gazdagabbá tehetik elkészített programjaikat.

Tiszai Tamás

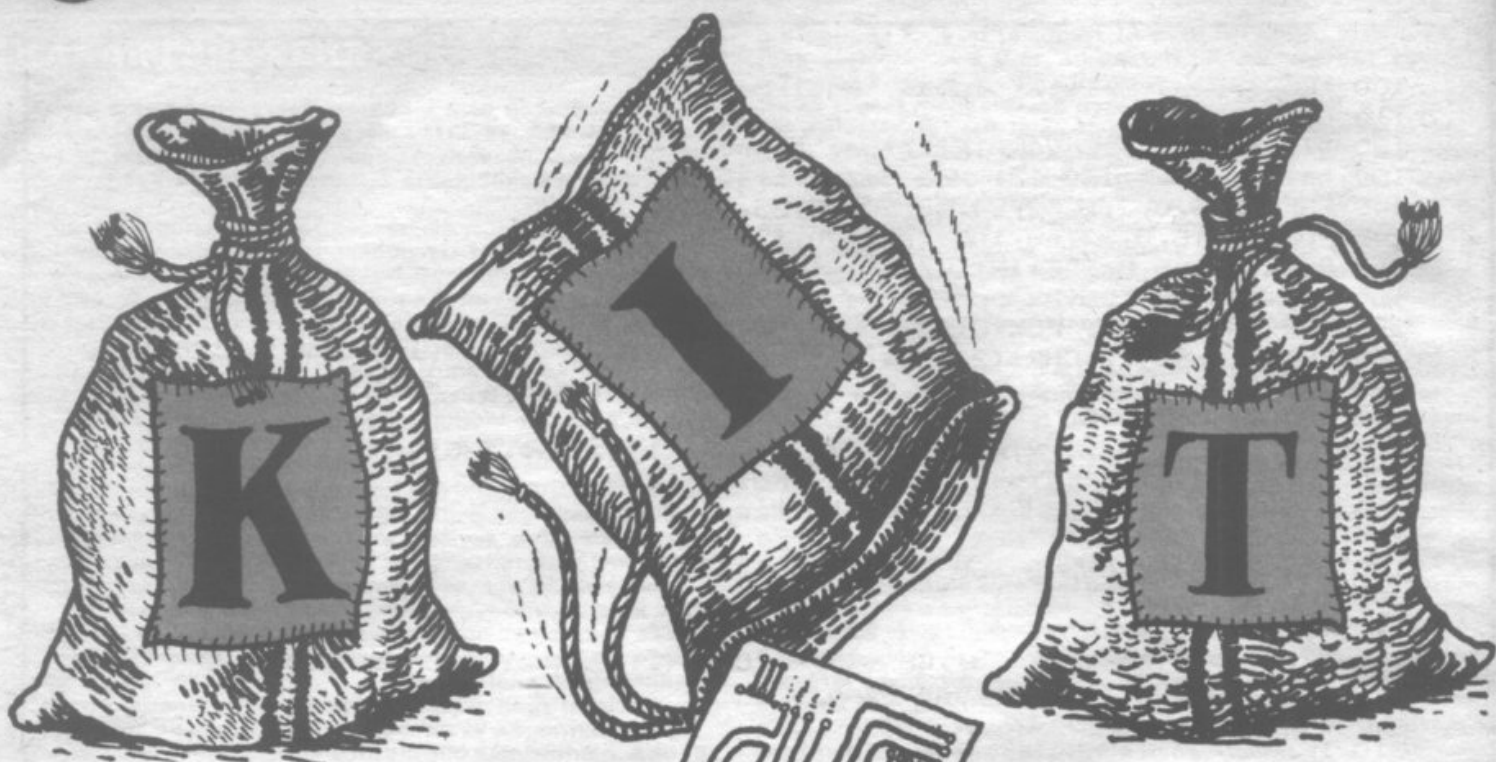
Amikor elraktározol valamit

a gép memóriájában,

raktározd el saját memóriádban,

hogy hova tetted!

(Leo Beiser első számítógép-axiómája)



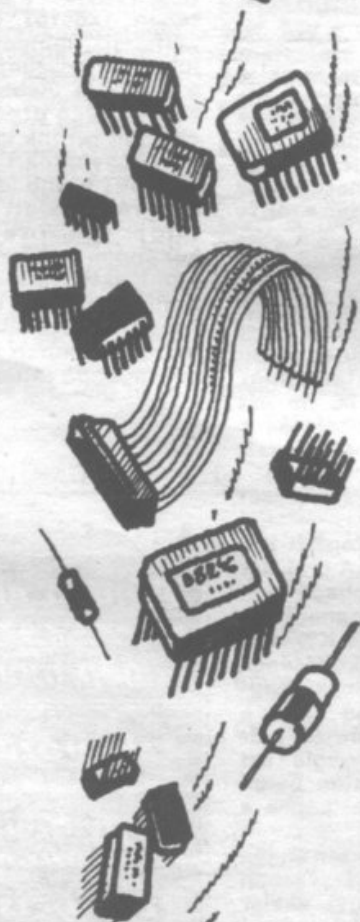
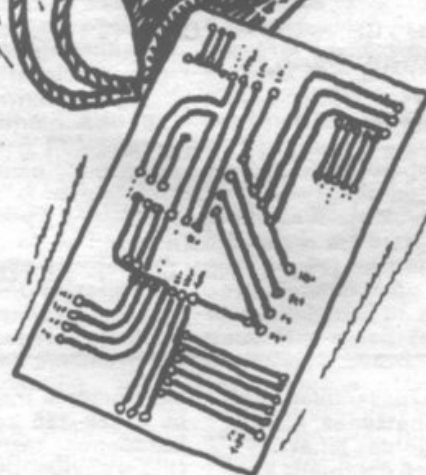
KIT – angol szó – jelentése: cőkmók, készlet, felszerelés. Mikroszámítógépes körökben a szó közismert, bár valószínűleg az eredeti jelentés ismerete nélkül. Azokat a csomagokat nevezik így, amelyek egy-egy számítógép megépítéséhez szükséges anyagokat, alkatrészeket tartalmazzák. A szónak már csak azért sincs magyar megfelelője, mert mind ez ideig ilyen KIT-ben építhető számítógép nem volt hazánkban. Magyar megfelelőt ugyan mi sem találtunk a szónak – nem is nagyon kerestünk –, viszont „megtaláltuk” az első, majd nem KIT-ben építhető magyar számítógépet. Konstruktöre: Lukács József és Lukács Endre.

VALLOMÁS

Amikor az első számítógépemet konstruáltam, még élénken élt bennem egy, azóta már nem létező amerikai cég, az OHIO SCIENTIFIC példája. Hogy mi lett velük? Tönkrementek, más nagy cégek felvásárolták. Hogy miért? Ez volt az a vállalkozás, amelyik 1978-ban 300 dollárért kínált egészen kitűnő számítógépet CHALLENGER néven (akkor a többiek, az APPLE, TANDY, COMMODORE még mind 700 dollár fölött voltak!)

En elfogadtam a CHALLENGER ki-hívását, és elhatároztam, hogy a magyar ifjúságnak is megpróbálom megteremteni az elérhető számítógép lehetőségét. Magunkat – mert mindehhez lelkes és fáradhatatlan kollégára az öcsém személyében találtam, elneveztük HOMELAB-nak, és munkához láttunk valóban Házi Laboratóriumunkban.

Ha az első gép még nem is, de az 1982 tavaszán elkészült második típus már megfelelt azoknak a követelményeknek, melyet magunk elé állítottunk. A történet innentől kezdődően ismert. Az eredmény kb. 200 gép. A fele a HCC klubban megépített **HOMELAB II.**, a másik fele pedig az AIRCOMP 16 névre keresztelt BOSCOOP-PERSONAL gyártmány. A gép forgalmi ára 27 000 forint lett, amiről meg kellett állapítanom: túl sok ahhoz, hogy egy magamfajta diák a magnóra félretett pénzéből megvehesse.



A HOMELAB III ezért készült el 1983 nyárra. Ez a második gép mindenféle tapasztalatait összegezve, az akkori alkatrész kínálatot is figyelembe véve 10 ezer forint alatti alapgépet jelentett. A tapasztalatokhoz az is hozzátartozott, hogy sajnos állami gyártó cég még a legjobb indulat mellett sem tudja majd teljesíteni az általam kitűzött árat, így elsősorban saját gyártásra gondoltam. A korábbi gép hasznát alkatrészbe, dobozba, billentyűzetbe fektetve vártam, hogy kirukkolhassak a masinával. Ehelyett az történt, hogy a pénzem elfogyott, és hiába volt 100 gépre való RAM-om, NAND kaput nem raktároz-tam, márpedig a végén már a legelemibb alkatrészeket sem lehetett beszerezni; arról nem is beszélve, hogy ami akkor még filléres Tungsram-gyártmány volt, az most nyugati, és ötször annyiba kerül. Keserűen kellett rá-döbennem, hogy ebből így nem lesz semmi, így én is az OHIO SCIENTIFIC sorsára jutok, bár engem itt egyáltalán nem a kíméletlen konkurenciaharc tesz tönkre.

Elhatároztuk tehát, hogy nem takargatjuk tovább immáron bölcsődés korúvá csepegtetett gyermekünket. Ha nem lehet belőle gép, legyen belőle KIT. Méghozzá magyar KIT. Olyan, amihez a vevő kénytelen beszerezni az alkatrészeket. Jól működő hivatalos csatorna híján turistaút, kiküldetés, esetleg segítőkész rokon jöhet számításba a hazai kiskereskedelem mellett. Ennek persze meglesz az az előnye, hogy senki nem tudja majd egyszerre megterhelni a pénztárcáját, tehát ez tényleg zsebpénzből építhető-építhető gép lesz. En csak arra vállalkozom, hogy az építéshez szükséges leírás, nyomtatott áramköri lemez (NYÁK), a doboz és a billentyűzetet biztosítom, és EPROM-ba égetem a BASIC interpretert. Ez talán nem túl sok, de a hiányzó rész egy gép esetében lelkesedéssel kipótolható. Tulajdonképpen így született meg a HCC-ben a korábbi 100 gép is, és a klub részt vállalt ebből az akcióból is. A HOMELAB szekció vállalta, hogy amennyire szűkös lehetőségeiből telik, bábáskodik a HOMELAB III fölött is. EPROM égetéssel, élesztési tapasztalatokkal, információkkal segítik majd az építkezők munkáját, és a készülő szoftvereknek is fórumot biztosítanak.

ÉS MIT TUD A GÉP?

Úgy terveztük, hogy lehetőleg mindent tudjon vagy tudhasson a megfelelő bővítésekkel. Maga a nyák olyan, hogy statikus és dinamikus memória egyaránt kerülhet bele, így a gép 2 K-tól 64 K-ig tartalmazhat RAM-ot. Lehetséges, hogy valaki 2 K-val indul, és ahogy nőnek az igényei (és lehetőségei) bővíti a gépet, pusztán újabb IC-k beépítésével. A címkeosztás tetszőlegesen programozható, így RAM-nak is és a rendszerprogramot tároló EPROM-nak is többféle alkatrész használható (2716, 2732, 2764, 6116, 4116, 4164 stb.). CMOS-RAM (pl. 6116, 5516) használata esetén „nem felejtő” RAM-ot is lehet csinálni. A NYÁK-on elhelyezhető 2. gombakku kb. fél évig kitart. Most lássuk a displayt. Egy kép 32 sorból áll, és soronként 32 vagy 64 betű lehet. Ezt néhány átkötéssel fixen lehet beállítani vagy egy kapcsolóval átkapcsolhatóvá lehet tenni. Mi a 64 betűs változatot ajánljuk, de ez jó minőségben csak videóbemenetről működik. A legtöbb tranzistoros tv-nél egész egyszerű kihozni egy videóbemenetet, de gondolva azokra, akik nem akarnak kótórászni tv-jükben, van egy modulátor is a NYÁK-on. Sajnos beépített teljes grafika nincs, de cserébe a karakterkészletet úgy próbáltuk megválasztani, hogy a magyar betűkön túl tartalmazzon egy kvázigrafikus karakterkészletet és egyéb grafikus jeleket is, amivel koordináta-rendszert, oszlopdiagramot, digitális idődiagramot, nyulat, kuttyát, vitorlást stb. lehet rajzolni. A billentyűzet hardverje 8x10-es mátrixot bír el. Mi ebből csak 60 gombot használtunk fel. Ebben benne vannak a magyar betűk, független cursor-mozgatások, és két funkció gomb is. Így a SHIFT megmarad a nagybetű/kisbetű váltásnak, míg a funkció gombbal meghatározott jelek vagy szövegek hívhatók elő az egyes billentyűkkel.

Kazettás magnó természetesen kapcsolható a géphez, és a beolvasó elektronikája nagy- és kisjelű magnókhoz egyaránt alkalmas. Nem esett még szó róla, pedig fontos: van a gépben egy PIO is. Ez a felhasználó által tetszőlegesen programozható, így a nyomtató lekezelésén túl bármilyen 16 bites mérésre, vezérlésre stb. felhasználható, vagy játék-bemenetnek alkalmas.

A gép áramellátását egy 5 V max. 800 mA stabilizált tápegység biztosítja. Ezt egyelőre mindenkinek magának kell megoldani.

A hardverhez tartozik az is, hogy a memória-felosztást adó PROM-címgenerátor egyszerű kétféle kiosztásra is beégethető, és ez programból átkapcsolható. Ez biztosítja, hogy 64 K esetén a ROM helyén eltűnő memória a másik lapon elérhető, ill. ezzel lehet megoldani CP/M fogadásának előfeltételét, a csupa RAM felosztást. A CP/M már működik a gépen, de nem elégedtünk meg ezzel. Most úgy próbáljuk átalakítani, hogy további 64 K RAM-mal a rendszer lényegesen felgyorsuljon. (Hogy floppy honnan lesz hozzá azt nem tudom!)

Van a HOMELAB III-hoz egy beszélő bővítés is. Ezt a géphez csatlakoztatva a gép tetszőleges BASIC-ben beprogramozott vagy beírt magyar szöveget ki tud mondani, sőt még hangsúlyozni is képes a mondatokat. Alkatrészigénye minimális, egy chip kivételével minden megkapható hozzá itthon is.

Színes grafikai bővítést nem szándékozunk építeni hozzá, ellenben a klubtagok már látták működni az 512x256-os fekete-fehér grafikát. Előbb-utóbb ebből is KIT lesz, de erre még várni kell.

eltérések akadnak, hiszen mások a gép lehetőségei, de a kompatibilitás (felülről) biztosított.

A HOMELAB II (AIRCOMP 16) programjai kazettáról gond nélkül beolvashatók és futtathatók. Emiatt a kompatibilitás miatt itt most nem is részletezem az alap BASIC tulajdonságait. Viszont ismertetném az új utasításokat és lehetőségeket. Bevezettük az INKEY és INKEY\$ változókat, és a REM utasítást. Ezeket eddig, csak kicsit körülményesen lehetett pótolni. A BEEP új utasítás elfűtöli a mőgéje írt stringet. Egy-egy karakter, egy-egy hangnak felel meg, és 32-féle ritmus is beállítható, akár menet közben is.

Bevezettük a CUR X, Y-t is ami a PRINT-ben és INPUT-ban a cursort a képernyő tetszőleges pontjára állítja. A PRINT és a LIST printer is tud kezelni.

A MON új utasítás MONITOR-parancsokat hajt végre a BASIC-ben. A MON után írt stringet monitorparancsként végrehajtja, és visszatér a BASIC-be. A MONITOR egyébként a „hagyományos” HOMELAB MONITOR kiegészítve a nyomtatót kezelő rutinokkal. Ezekon kívül két további utasítást láttunk el operandussal. Az egyik a RESTORE A, amelyik az A-adik sorban elhelyezett DATA utasításra állítja vissza a READ olvasó-mutatóját. A másik a NEW utasítás, ahol meg lehet adni azt a decimális memóriacímét,

ahonnan a BASIC-programot felépíti a rendszer. A PLOT utasítás viszont szűkült. Mivel csak kvázigrafika van, 128x96-os felbontás érhető el vele. A BASIC-en kívül már elkészült a Bővített Monitor és Assembler, a dupla pontosságú aritmetika, és a Bővített BASIC.

A BASIC bővítés hexadecimálisan és binárisan is számol, van benne kerekítő függvény, MIN, MAX, FRA függvény, és a számok formattált kiírása is lehetséges. Egyszerre több független program is lehet a gépben, lehet programokat összeilleszteni, és VERIFY parancs is van.

Az ASSEMBLER egy egyszerű, de nagyon jól használható, sorról sorra és oda-vissza fordító assembler, a duplapontos pedig 16 jegyre képes számolni.

Láttunk már a gépen működni FORTH-ot és szimbolikus Assemblert is, és hamarosan ezek is standard programbővítések lesznek. Megjelent már az első program füzet is, ami a klubtagok, és az országban elszórt lelkes Homelabosok programjait tartalmazza.

MI KELL HOZZÁ?

Hát az attól függ. Mint a hardver leírásból látható, ez nem egy merev gép. Itt az alkatrészigény a kitűzött céltól függ. Ezek szerint a 2, 16 és 64 K-s kiépítések alkatrész-költsége durván 3000, 4500 és 9000 Ft. Hangsúlyozni kell azonban, hogy

A HOMELAB 3 kulcsszó-készlete

ABS()	AND	ASC()	ATN()
BEEP	CALL	CHR\$()	CONT
COS()	CR	CUR	DATA
DIM	END	EXP()	EXT
FOR	FRE()	GOSUB	GOTO
HM	IF	INKEY	INKEY\$
INPUT	INT()	LEN()	LFT\$()
LIST	LOAD	LOG()	MID\$()
MON	NEXT	NEW	NOT
ON	OR	PEEK()	PI
PLOT	POINT()	POKE	POP
PRINT	READ	REM	RESTORE
RETURN	RGH\$()	RND()	RUN
SAVE	SGN()	SIN()	SQR()
STEP	STR\$()	TAN()	THEN
TO	USR()	VAL()	

A HOMELAB 3 magyar szókészlete

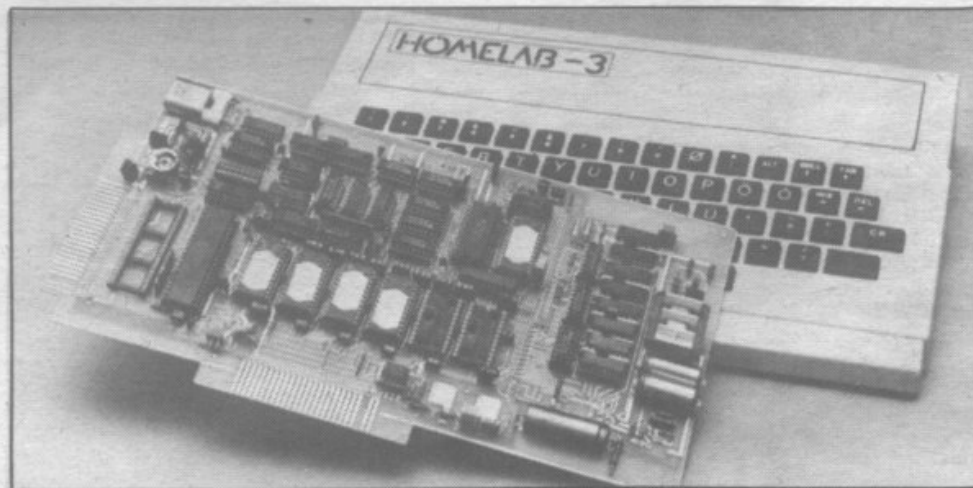
ABSZ()	ÉS	KOD()	ATG()
HANG	REND	JEL\$()	TOVABB
COS()	SZIN	HELY	ADAT
TÖMB	VÉGE	EXP()	BÖV
CIKLUS	TÁR()	ALPROG	FOLYT
LEG	HÁ	GOMB	GOMB\$
KÉRDEZ	EGÉSZ()	HOSSZ()	BAL\$()
LISTA	TÖLT	LN()	KÖZ\$()
MONITOR	KÖV	ALAP	NEM
ELAG	VAGY	VESZ()	PI
RAJZ	PONT()	TESZ	KILÉP
IR	OLVAS	MEGJ	ÁLLIT
VISSZA	JOBBS()	VÉL()	RAJT
TÁROL	SIGN()	SIN()	GYÖK()
LÉPÉS	SZÖV\$()	TG()	AKKOR
AMIG	GÉPI()	ÉRTÉK()	

A SZOFTVER

A gép alapszoftverje tulajdonképpen meg-
egyezik a korábbi gép BASIC-jével. Persze

SZUPER

HOMELAB



terheltek. Nem esett szó eddig a billentyűzet-ről. Itt sajnos valódi jó megoldás híján több változat is lehetséges.

1. Sikerül beszerezni 60 db nyomógombot. Ekkor a megfelelő mátrixot összehuzalozva 100%-os megoldáshoz jutunk. Vigyázat! A mechanikus nyomógomb itt jobb, mint a Hall-generátoros. Ez utóbbinál a mátrix megvalósításához további hardver is szükséges.

2. Fóliatasztatúra, melynek a NYÁK-lemeze és öntapadós borítása rendelkezésre áll, viszont ezek összeállítását az ezzel foglalkozó cégek túl drágán vállalják. Így marad a kísérletező kedv a fent említett anyagokból.

3. Gumimembrános-vezetógumis tasztatúra. ezek az árak legalább $\pm 50\%$ -os hibával

Ez egy saját fejlesztésű billentyűtípus, és a fröccsöntött dobozzal együtt a SPECTRUM-hoz hasonló megoldást ad.

ÉS MIBE FOG KERÜLNI?

A KIT-et is több változatban kínáljuk. Az itt felsorolt tételek külön-külön is igényelhetők.

- | | |
|--|-----------------|
| 1. alap-NYÁK+dokumentáció+alapszoftver beégetés: | 1500 Ft. |
| 2. Fóliatasztatúra NYÁK és öntapadós borító: | 800 Ft. |
| 3. gumimembrános billentyű+doboz (ez csak együtt működik): | 1800 Ft. |

- | | |
|---|-----------------|
| 4. Assembler program (2K) beégetés | 400 Ft. |
| 5. Bővített Basic (2K) beégetés | 400 Ft. |
| 6. Duplapontos aritmetika (4K) beégetés | 400 Ft. |
| 7. CP/M illesztőkártya (+ rendszerlemez) | 3000 Ft. |
| 8. Beszélő kártya + programbeépítés (8 K) | 3000 Ft. |

Mindezeket a részegységeket Kardos József kiskereskedő boltjában megkaphatják.

3. Érdeklődni és a klub munkájába bekapcsolódni a kedd esti összejöveteleken lehet. Belvárosi Művelődési és Ifjúsági Ház HCC HOMELAB Klub

Budapest V., Molnár u. 9.

Összejövetelek minden kedden 18–21 óráig.

BIZTATÓ

Az eddig elkészült kb. 300 gép éledése viszonylag simán ment, kizárólag az összeszerelési hibák kijavítására korlátozódott. Pontos, körültekintő építés esetén beállítandó, behangolandó alkatrészek nincsenek, minden biztonságosan működik.

Végezetül hadd fejezzem be még egy személyes gondolattal. Szeretném ha egy-két év múlva egy középiskolás úgy kezdené a cikket: „Jó volt az a HOMELAB III. de én már tudok egy jobbat!”

ELEKTRON

ALKATRÉSZ BÖNGÉSZDE

ÉRDEMES MEGTEKINTENI ÁRUKÍNÁLATUNKAT!

Híradástechnikai alkatrészek és tartozékok gazdag választékával várják szakembereink a kedves vásárlókat!

- | | |
|---|--|
| ● félvezetők (memóriák, uP, TTL, IC-k, tranzistorok stb.) | ● mikrokapcsolók |
| ● RC elemek | ● különféle híradástechnikai csatlakozók |
| ● forrasztástechnikai cikkek | ● tartozék jellegű alkatrészek |
| ● trafók | ● vezetékek |

Az egyedi megrendeléseket rövid határidőn belül teljesítjük.

KÖZÜLETEKET IS KISZOLGÁLUNK!

Cím: ALKATRÉSZ ELEKTRON BÖNGÉSZDE Budapest IX., Mihálkovics u. 23.
EGYSZERŰEN MEGKÖZELÍTHETŐ: metróval a Nagyvárad térig Telefon: 137-611
Nyitva: hétfő, kedd, szerda, péntek: 8.30–17-ig. Csütörtök: 9.30–18-ig, szombaton: ZÁRVA

**KÜLÖNBÖZŐ SZÁMÍTÓGÉPEIT, PERIFÉRIÁIT
HÁLÓZATBAN AKARJA MŰKÖDTETNI?**

megoldja problémáját a

COBUS

LOKÁLIS HÁLÓZAT ÉS A

LANPBOX

ÁLTALÁNOS CÉLÚ LOKÁLIS HÁLÓZATI CSATOLÓ

A független külső csatoló alkalmazásával a már meglévő számítógépek és perifériák egyetlen hálózatba kapcsolhatók.

COBUS

LOKÁLIS HÁLÓZAT

Az általános célú lokális hálózati csatolók összeköttetésére modern csomagkapcsolt lokális hálózati technológiát használjuk.

JELLEMZŐI:

- CSMA/CD hálózatvezérlési eljárás, gyors ütközésfeloldással,
 - csomagkapcsolásos adatátvitel,
 - 1 Mbit/sec átviteli sebesség,
 - hurok nélkül busz hálózati architektúra,
- 600 méteres kábelszakaszokból épített max. 1000 m kábelhossz,
 - lehetséges csatoló szám hálózatonként 99,
 - az átviteli közeg 75 Ohmos TV-kábel.

LANPBOX

ÁLTALÁNOS CÉLÚ LOKÁLIS HÁLÓZATI CSATOLÓ

Kapcsolatot teremt az egy épületen belüli, egymással nem kompatibilis berendezések között.

Biztosítja számítógépportok és perifériák megosztott használatát.

Kétféle kiépítés:

- nyolc V. 25 soros aszinkron és két párhuzamos port,
- két V. 24 soros aszinkron és egy párhuzamos port.

Az aszinkron portok karakterformátuma és -sebessége portonként változó.

A hálózati szoftver PAD (X. 28) jellegű, illetve adatszállítási szintű szolgáltatásokat nyújt. Helyi, illetve távoli hálózati felügyeleti, konfigurálási és vizsgálati szolgáltatások.

Beépített hálózati interface.

FEJLESZTŐ: MTA SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS AUTOMATIZÁLÁSI KUTATÓ INTÉZET

További részletes felvilágosítást ad: Széll Zoltán. Tel.: 202-604

MTA-SZTAKI COSY Műszaki Fejlesztő Leányvállalat

Budapest XIII., Tisza utca 8. Levélcím: 1365 Budapest 5 Pf. 690



SZAKKÖRÖKNEK!

BEVEZETŐ

1. ROM és RAM	91
2. Hová írjuk a gépbe a gépi kódú programunkat?	92
3. Gépi kódú program beírása	92
4. A CPU regiszterei	93

GÉPI KÓDÚ UTASÍTÁSOK

AZ LD utasítások	93
PUSH és POP utasítások	96
DJNZ — ciklusszervezés	96
Aritmetikai és logikai műveletek	97
1. 16 bites INC és DEC	97
Mintaprogram	
2. 8 bites INC és DEC	99
FLAGEK	
3. Összeadó és kivonó utasítások	100
8 bites összeadás: ADD, ADC	
8 bites kivonás: SUB, SBC	
4. Összehasonlítás: CP	102
5. Logikai műveletek: AND, OR, XOR	102
6. 16 bites összeadás és kivonás	102
Ugró utasítások (elágazások): JP és JR	103
Szubrutin hívás	103
CALL és RETURN	
Restart: RST	
Bit-műveletek	105
BIT SET, RES	
Rotálás, shiftelés	
Blokkmozgatás, keresés	106
A Z80 és a külvilág kapcsolata	108
Input, output	
Interrupt	
Csereutasítások	109
Egyéb utasítások	109

KÓDTÁBLÁZAT

108

SORVEZETŐ

A személyi számítógépek megjelenésétől kezdve egyre többen jutnak gép közelébe, tanulnak, játszanak. Sokan megismerkednek a BASIC nyelvvel, programokat írnak. Az elkészült programok gyakran más hatást keltenek, mint amit a tervezőjük megálmodott, pl. szembántóan villódzva változnak az ábrák, vagy csigalassúsággal mozognak a versenyautók. Ilyenkor nem mindig nyilvánvaló, hogy programozási ügyetlenség, a számítógép fogyatékosága vagy a BASIC korlátjai okozták a kellemetlen meglepetést. Saját magunk és kedvenc gépünk tudásába vetett hit hamar kimondatja: **gépi kódban kell megírni a programokat**, de legalábbis egy részét. Ezt a véleményt az is erősíti, hogy a közkezdelt látványos játékprogramok többsége gépi kódban készült.

Nemegyszer hallottam már, hogy a gépi kód „magasabb szintű”, mint a BASIC. Ez persze nézőpont kérdése. Lehet, hogy valaki egy zsák alkatrészt magasabb szintű kiszolgálásnak tekint, mint egy kész autót, mondván: többféle összeépítési stb. lehetőség van benne. De a számítástechnikai szaknyelv a BASIC nyelvet mondja magasabb szintűnek, mert használatával rengeteg rabszolgamunkától, gépies tevékenységtől mentesülünk, nagyobb hatáskörű, átfogóbb utasításokat adhatunk, mint gépi kódban. A technikai részletek kérdése a BASIC-programozó előtt rejtve maradnak. S hozzá kell még tennem: a BASIC nyelv éppen csak hogy rászolgál a „magasabb szintű programnyelv” megnevezésre.

Éppen egyszerűsége miatt sikerült aránylag kis méretű memóriákba belepréselni azt a tudást, amire a gépnek szüksége van a BASIC nyelv megértéséhez, de se szeri, se száma a legalább ilyen fejlett programnyelveknek. Valószínűleg többen kaptak már más programozási nyelvhez kazettát kasszámítógépükhöz. Semmi technikai akadály nincs annak, hogy ezeket a BASIC-hez hasonlóan a gépbe beépítve árujják.

A gépi kódú programozással kapcsolatban tisztában kell lennünk az-
al, hogy több nehézséggel jár, mint a BASIC használata. Igaz ugyan, hogy egy jó assembler-editor birtokában megszabadulhatunk a gépi kódú programozással járó kényelmetlenségek jelentős részétől – de azért ránk is jut még bőven. Mindenekelőtt sok olyan adatot kell tudnunk gépünkről, amelyek a BASIC-használók számára lényegtelenek. Esetleg a gép áramköreiről (IC-iről), kivitelezéséről is pontosabb ismeretekre lesz szükségünk.

Milyen előnyöket várhatunk a gépi kódú programozástól?

Elsősorban azt, hogy a gépünk minden beépített hardver lehetőségét kihasználhatjuk. Ez általában a gép és a külvilág közötti kapcsolattartás vonatkozásában jelentős. Egyes programjaink valóban gyorsabbak lesznek – de gépi kódban is könnyű ügyetlen, lassú programot írni. Gépi kódban megtehetjük, hogy egyes résztevékenységek megoldására számunkra kedvezőbbnek tűnő utat választunk, mint a BASIC interpreter tervezői tették.

De semmiképp se feledjük: **a gépi kód nem csodaszor!**

ZX81 gépünk gépi kóddal ingerelve sem fog 16 színű finomgrafikás képernyőt adni. Ne fűzzünk hozzá csalfa reményeket – de akinek van kedve, ideje, jöjjön! Lássuk a medvét!

Leírásunkban a Z80 mikroprocesszorról lesz szó.

Nem, nem nyomdhabí! Valóban Z80, és nem ZX80 vagy 81 – azok személyi számítógépek – igaz, mindkettő Z80-nal működik, az a lelke. De Z80-nal dolgozik a ZX Spectrum és a HT 10802 is. Ez azt jelenti, hogy ezeknek a gépeknek közös a gépi kódú nyelve. Ugyanezt a nyelvet „beszéli” az AIRCOMP, a Boscoop gépe is, meg a nemrég megjelent PRIMO. Ez azt jelentené, hogy ha már a BASIC programok nem csereberélhetők e gépek között, legalább a gépi kódú programok átvehetők? Sajnos, a gépek is úgy vannak ezzel, mint az emberek: lehet, hogy egy nyelvet beszélnek, de attól még előfordul, hogy mindenki mást akar mondani – vagy ami még rosszabb, ugyanaz a szó vagy mondat egy más környezetben más eredményez, más jelent. A továbbiakból ennek is kiderül az oka.

Maga a Z80 mikroprocesszor egy elég nagy tudású, sok műveletet ismerő „számítógép”. Még saját belső memóriája is van, igaz csak 208 bit (nem byte!), amit a programozó közvetlenül használhat. Egyik gyártójának leírása szerint 158 műveletet ismer, de birtokomban van egy olyan lista is, amelyben 694 utasítás szerepel – s még ez sem teljes: két sorozatot „nem hoztak nyilvánosságra”. A ZX81 és Spectrum kézikönyvekben levő lista 256 sorban tartalmaz 1–3 utasítást. Most melyik kiadványnak van igaza? Az elírásoktól eltekintve, talán mind-egyiknek. Bizonyos utasításcsaládot az egyik lista egynek számol, a másik pedig tételesen felsorolja. De ez egyben jó hír a gépi kódot tanulóknak: ügyes csoportosításban egyszerre nagy „családot” lehet megjegyezni.

Kívülről nézve a Z80 egyetlen, nem is olyan nagy méretű IC: kb. 5,3 cm hosszú, 1,5 cm széles, 40 lába van. Belsejében egy kis szilícium-lapocskán néhány tízezer tranzisztornak megfelelő kapcsolás található. Az ember azt hinné, hogy ez a sok kapcsolási elem épp hogy elfér a tokban – de nem így van! Az IC tulajdonképpen más okokból ilyen nagy kívülről (pl. hőleadás, meg a lábak is szabványfoglalatba

csatlakoznak stb.): az a bizonyos „morzsa” fél négyzetcentiméter sincs!

Miért van 40 láb? Ezek közül kettő a tápfeszültség (5 V), egy az úgynevezett órajel (néhány millió „négyyszög jel” másodpercenként). 16 lábon küld ki olyan jeleket, amiből a hozzá kapcsolódó, pl. a memória-áramkörök megtudják, melyik rekeszükkel akar dolgozni a Z80, 8 lábon zajlik a rendszeres adatcsere. A többi kivezetéseken fontos vezérlőjeleket ad/vesz a mikroprocesszor. Például meg kell mondja: memória vagy input/output egység az, amivel foglalkozni akar, írni vagy olvasni szándékozik stb.

A Z80 mikroprocesszor másodpercenként néhány milliónál nagyobb vizsgálja a lábain levő feszültségértéket (ezek jelentik számára a külvilág ingerét), s a következő pillanatokban ezektől függően végzi tevékenységét. Ennek eredményeként egyes kivezetésein „magas” (több mint 2,4 V), vagy „alacsony” (max. 0,4 V) feszültség jelenik meg.

Amikor bekapcsoljuk a gépünket, vagy amikor megnyomjuk a RESET gombot, a Z80 egy erre szolgáló lábán érzékeli: most törölnie kell regisztereit (kis belső memóriarekeszeit), többek között az úgynevezett „programlépés-számlálót” (PC: Program Counter). Ez számunkra azért érdekes, mert a Z80 minden utasítás végrehajtása után a következő tevékenységbe kezd:

A PC tartalmát a 16 címvezetéken a kapcsolódó áramkörök tudomására hozza, megfelelő vezetékein bejelenti, hogy memóriából akar olvasni, majd egy kicsit vár. Ezalatt a memória-áramkör (IC) felébredhet, tudomásul veszi, hogy hozzáfordultak, érzékeli, hogy író vagy olvasó műveletet kell végeznie, s azt is, hogy melyik rekeszéről van szó – ezt mondja meg a 16 címvezeték. Induláskor a Z80 állapota azt jelenti, hogy a 0 című memóriarekesz tartalmát kérdezi. Ennek megfelelően a memória áramkör a 8 adatvezetékre írja a 0 című rekeszének tartalmát. Most ismét a Z80-on a sor: ezt a jelet mint az elvégzendő utasítás kódját értelmezi, s hozzákezd annak végrehajtásához. A továbbiak természetesen attól függenek, hogy mi volt a beolvasott kód. Akit érdekel, hogy gépen mi is ez az első kód, kérdezze meg gépét:

PRINT PEEK (0)

Természetesen most nem alacsony és magas feszültségértékek jelennek meg a képernyőn, hanem egy 0–255 közötti egész szám. De ez már a BASIC tulajdonsága – pontosabban a PEEK függvényé – amely a memóriarekeszek tartalmát mindig úgy jelzi ki, mintha az egész számot jelentene, a 0–255 számkörből. Arról persze szó sincs, hogy a Z80 ebbe belekeveredne: ő most utasítást vár, akként is értelmezi a beolvasott jelet. Persze a BASIC-ben is lehetne egy olyan függvény, amely nem szám, hanem utasítás-értelmezésben fejt vissza a beolvasott jelet, sőt azt ki is írhatná ékes magyar nyelven, de ez nem szokás. Nekünk persze ez most hiányzik. Mások is jártak már így – meg is írtak már nem egy olyan programot, amely ha nem is magyarul, sőt nem is angolul, de legalább angol rövidítésekkel kiírja, hogy mit jelent az egyes memóriarekeszekben levő kód, ha utasításkódnak tekint a processzor. Az ilyen programokat nevezik DISASSEMBLER-nek. Egy ilyen program tehát gépi kódról az angol rövidítéseket használó ASSEMBLER-re fordít. Ez már közelebb áll az emberhez, meg lehet szokni. Egy disassembler birtokában sokat tanulhatunk a profi programozóktól, elleshetjük műhelytitkaikat, megfejtjük – időnként elég fáradságos munkával – hogyan dolgozik a gépünk, saját gépi kódú próbálkozásainkat egy ASSEMBLER-EDITOR program segíthet a géppel megértetni. Akinek ilyen programok nem állnak rendelkezésére, azok is követhetik sorozatunkat. Elmondjuk majd, hogy ilyen csodaprogramok nélkül, egyszerű eszközökkel – igaz, egy kicsit több munkával – hogyan közölhetjük gépünkkel gépi kódú utasításainkat.

1. ROM ÉS RAM

Már említettük, hogy a Z80 mikroprocesszort a kivezetésre adott „magas”, ill. „alacsony” feszültségszintekkel lehet a kívánt művelet elvégzésére ösztökélni. Azt, hogy ezek a vezérlőjelek a megfelelő pillanatban a megfelelő értéket vegyék fel, a Z80-hoz kapcsolt memória-IC-k biztosítják. Ehhez természetesen ezeket a memória-IC-eket megfelelően elő kell készíteni. A BASIC értelmező programjával nincs is semmi gondunk: ezt az IC gyártásakor „beégették” az erre alkalmas ROM-ba. A ROM betűszó: Read Only Memory = csak olvasható memória. Az elnevezés arra utal, hogy ez a memóriatípus olvasható, de pl. programból nem írhatunk bele – egyszerűen nincs felkészítve arra, hogy tartalmát megváltoztathassuk. Előnyös tulajdonsága, hogy ki-kapcsoláskor sem felejt el a beégett programot. Elég bekapcsolni a berendezést, és a gép máris „érti” a megfelelő (esetünkben: a BASIC) nyelvet.

Saját gépi kódú programjainkat nem tervezzük ilyen halhatatlannak: megelégszünk azzal, hogy ha begépelés, esetleg kazettáról való betöltés után futtatható. Ezért RAM típusú memóriába írjuk – ugyanúgy, ahogy a BASIC értelmező is RAM-ba írja BASIC programunkat vagy a különböző változókat. A RAM is betűszó: Random Access Memory = véletlen elérésű memória. Az elnevezés egészen más szempontokat

tükröz, mint a ROM neve: azt hangsúlyozza, hogy ha akarom, kiolvashatom belőle pl. a 713. rekesz tartalmát anélkül, hogy az előtte álló 712 memóriarekeszt kiolvassam. Számunkra is lényeges ez a tulajdonság, de az is, hogy írni lehet bele. Ért olyan utasítást, hogy pl. a 713. rekesz tartalmát írja át 85-re. Ilyenkor a régi tartalom visszavonhatatlanul elvész.

Az eddigiekből legalábbis gyanús lehet: a gépi kódú program írójának tudnia kell, hogy mely memóriarekeszek tartoznak ROM, ill. RAM típusú áramkörökhöz. Ez így is van! Ezért a leggyakoribb géptípusokhoz az 1. táblázatban megadjuk ezeket a címeket. Látható, hogy a címeket kétféleképpen is leírtuk: tízes és tizenhatos számrendszerben. Majd később meglátjuk, melyik mikor használható.

	ROM	RAM
HT 1080Z	0000-35FF (0-13824)	3C00-7FFF (15360-32767)
ZX81 alapgép	0000-1FFF (0-8191)	4000-43FF (16384-17407)
ZX81+16KRAM	0000-1FFF (0-8191)	4000-7FFF (16384-32767)
Spectrum 16K	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
Spectrum 48K	0000-3FFF (0-16383)	4000-FFFF (16384-65535)
Primo 16K	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
AIRCOMP-1	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
AIRCOMP-32	0000-3FFF (0-16383)	4000-C3FF (16384-50175)

Itt említem meg, hogy a K az 1024 jele a számítástechnikában. Így $58 K = 58 \cdot 1024 = 59392$, $64 K = 64 \cdot 1024 = 65536$. Tekintve, hogy a memóriák címezését 0-tól szokás kezdeni, 64 K RAM a 0-65535 címek használatát teszi lehetővé.

2. Hová írjuk a gépbe a gépi kódú programunkat?

Sajnos nem elég a RAM címeket ismernünk – azt is tudnunk kell, hogy ezek közül melyiket használhatjuk szabadon, és melyiket használja a gép, pontosabban a BASIC. Ebben is eltérnek a gépek. Kialakult azonban néhány olyan módszer, amely megfelelő módosítással csaknem minden gépen alkalmazható, és a gépi kódú rész(ek) a BASIC-kel együtt használhatók.

Talán az a legszimpatikusabb változat, mikor a BASIC-kel közöljük: a RAM bizonyos részéhez nem nyúlhat. Ez a kedvelt módszer egyes

gépeknél kellemetlenebbé válik, ha a nagy fáradtsággal összehozott gépi kódú programot kazettára akarjuk menteni: a BASIC esetleg komolyan veszi, hogy ehhez a területhez semmi köze – nem is hajlandó SAVE-elni.

Egy másik módszer: a gépi kódú programot REM utasításokba írjuk be, általában egyszerű segédprogram segítségével. Ha van kész segédprogramunk, kis mértékben pótolja a már korábban említett ASSEMBLER-EDITOR-t. Ha nincs, gépünk memóriatérképét, kódtáblázatát és programtárolását ismerve megírhatjuk. Balogh Györgyi cikkére (l. az Ötlet 1984. március 1. (88.) számában) és a számtalan hozzászólásra gondolva ez nem lesz reménytelenül nehéz feladat. Mi is közlünk néhány géphez ilyen programot a következőkben. A REM-ben tárolt gépi kódú részt a programmal együtt gond nélkül lehet kazettára kivinni, ill. onnan beolvasni. Esetleg a hibák javítására felhasználhatjuk a BASIC-sorok javítására szolgáló lehetőségeket. Ügyelnünk kell azonban arra, hogy egyes számítógépek szerkesztéskor akaratunktól függetlenül is módosítják a REM sorokat! Ugyan-csak problémát okozhat az is, hogy ha a gépi kódú rész pl. a 130 REM...

programsorba kerül, akkor minden olyan változtatás, amely kisebb sorszámú BASIC programsorra vonatkozik, a memóriában eltolhatja (előrebb vagy hátrébb helyezheti) a gépi kódú utasításokat. Ez bizonyos esetekben kellemetlen hibák forrása lehet. Ezért az 1 REM, sőt a 0 REM sorba írunk elsősorban. Az sem előnyös, hogy programunk listázásakor automatikusan megjelenik (elég érthetetlen formában) a gépi kód nyoma.

Egy harmadik módszer szerint a gépi kódú programot egy BASIC program alakítja ki egy karakterváltozóban vagy egy tömbben. Ügyelni kell arra, hogy értékadásnál általában nemcsak a szóban forgó változó változtatja értékét, hanem esetleg a többi változó is előrébb/hátrébb kerül a memóriában. Ezt a nehézséget úgy lehet kiküldeni, hogy ha a gépi kódú programrészt tároló változó kialakítása előtt egyetlen más változónak sem adunk értéket. A meglehetősen bonyolult eljárás egyetlen előnye: a BASIC listán nem jelenik meg, s (idegen számára) nem is olyan könnyű megállapítani, hogy hol van a program, melyik változó rejt.

Láthatjuk tehát: a gépi kódú program helyének kiválasztása általában kompromisszumokkal jár. Tegyük fel, hogy döntöttünk, vagy kaptunk egy-két jó tanácsot, és rászántuk magunkat: a felsorolt lehetőségek közül melyiket válasszuk. De a lényeg hátra van: mi lesz maga a gépi kódú program?

3. Gépi kódú program beírása

Már említettük: a HT és a Sinclair gépek BASIC-ból nem értik a gépi kódot. De kihasználjuk, hogy a memóriának is, a Z80 mikroprocesszornak is mindegy, hogy amikor beleírunk, mire gondolunk: számra, karakterre, utasításra, tv-képre stb. Ha egy memória rekeszt azért olvas el a Z80, mert utasításkódot vár, akkor azt annak is fogja értelmezni. Ha tehát egy táblázatból rájövünk, hogy pl. a HT 1080Z BASIC-e az LD B,C gépi kódú utasítást, az A karaktert és a 65 egész számot (bizonyos feltételek esetén) egyformán tárolja, akkor a LD B,C utasítás memóriába írására akár a POKE... 65 utasítás, akár az A karakter bevitelére megfelel. Nézzünk ezekre gép-egy példát!

Balogh Györgyi idézett cikkéből világos, hogy ha a HT 1080Z gépen egy program első sora

10 REM

akkor a REM utáni 3. pont a 17 136 memóriacímen tárolódik, ha csak nem bűvészkedtünk előzőleg a géppel. Ezt bemutathatjuk egy POKE 17136,65 utasítással. Így egyben azt is látjuk: a 65 egész számot a POKE ugyanúgy kódolja, mint a BASIC interpreter az A betűt. Ha most még bebetetnénk gépünket, és azt mondanánk neki, hogy a 17136 címen egy gépi kódú program kezdődik:

SYSTEM NEW LINE
/ 17136 NEW LINE

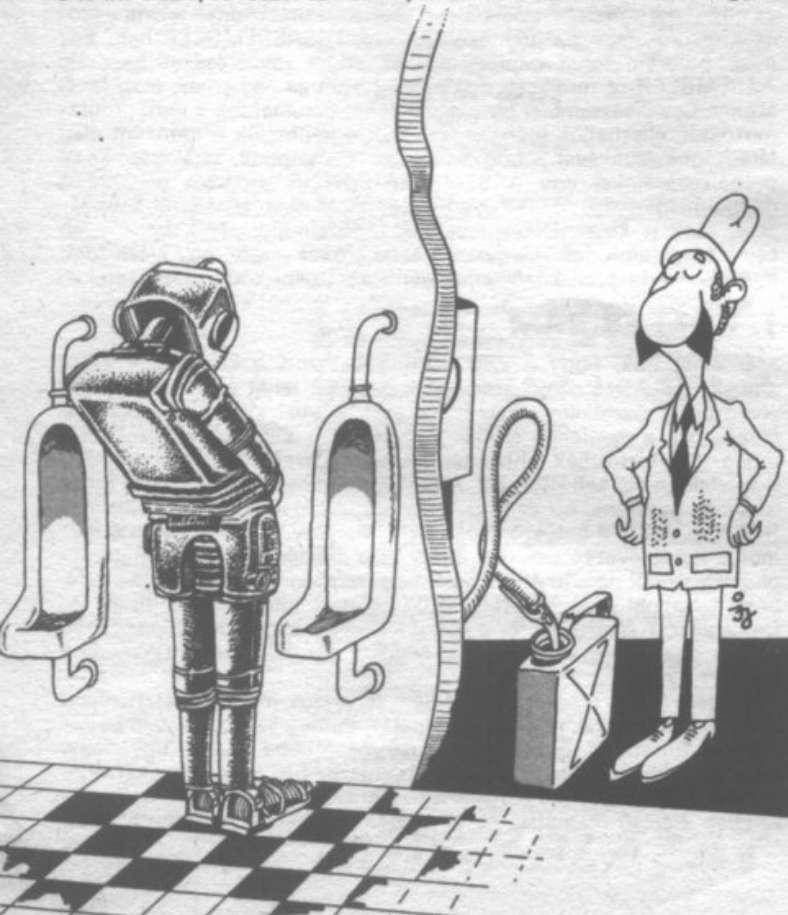
akkor számára ez nem 65-öt, nem A betűt, hanem egy LD B,C gépi kódú utasítást jelentene. De persze ennek a „gépi kódú program”-nak (micsoda nagyképűség!) se füle, se farka: ne csodálkozzunk tehát, ha hibajelzést kapunk.

Persze, ha nem 65-öt, hanem 201-et írunk, akkor már lehet némi reményünk: ez a gépi kódú RETURN utasítást. A SYSTEM-mel mégis megakadunk. (Aki akarja, erőltesse:

10 REM
20 POKE 17136,201
30 POKE 16526,240
40 POKE 16527,66
50 Z =USR (0)
60 ? "KESZ"

is ugyanezt a gépi kódú rutint indítja, de most a RET jó helyre küld vissza.)

Ne essünk tévedésbe! Ami itt le van írva, az egy BASIC program, legfeljebb a benne levő POKE utasítások címei miatt a szokásosnál több ismeretet tételez fel. Az a gépi kódú rész, amiről szó volt: egyetlen-



egy byte, mégpedig a 17136-os memória-rekeszbéli gépi kódú RET. Ez a BASIC program írásakor még nem volt ott, a 20 jelű sor tette bele a RUN után. Nézzük meg, mi lett belőle (LIST)!

A 30 és 40 sor a 16526, 16527 rekeszekbe teszi a 17136 számot, 256-os számrendszerben (számoljunk utána: $240 + 256 \cdot 66 = 17136$). Azért ide, mert a BASIC interpreter részletes leírása szerint a BASIC program az USR függvény megtalálásakor ezen a helyen nézi meg, hogy hol kezdődik a gépi kódú programrész. Az 50. sor szerepe: a USR függvény indítása. Lehetne PRINT USR(0) is, csak a függvényekre vonatkozó helyesírást (szintaktikai szabályokat) kell betartanunk, a Z változónak semmi egyéb szerepe nincsen. A 60. sor a kísérletező kedvűek megnyugtatóására szolgál: a gép és gépi kódú rész lefuttatása után visszatalált a BASIC programba, s folytatta annak végrehajtását (természetesen úgy, hogy egy bizonyos értéket beletett a Z változóba).

Érdemes ezt a primitív programot jól megérteni, mert más gépi kódú utasításokat „pókolva” a 10 REM.....-be, akármilyen (rövid) gépi kódú zsongénket futtatni tudja. Aki óvatos, vigye ki kazettára, még futtatás előtt. Így ha lemerevedik, meghal a rendszer kísérletezés közben, még ezt a pár sort sem kell ismét legépelni. Hosszabb programoknál ez feltétlenül megéri az időt.

ZX81 és Spectrum-használók is szeretnek az első REM-ben tárolni gépi kódú programot. A semmitmondó 10 REM.....

azonos lehet minden gépre, a memória-címet a kézikönyvek alapján meg lehet határozni. (Egy teljesen leírt programot találhat a kedves olvasónk a 97. oldalon.)

4. A CPU regiszterei

Ahhoz, hogy a gépi kódú utasításokat helyesen értelmezzük, a Z80 CPU (Central Processor Unit=központi feldolgozó egység) felépítéséről is tudnunk kell egyet-mást. Már említettük: van néhány (208) bit belső memóriája, ami számunkra hozzáférhető. Ez a belső memória általában 8 bites szervezésű, de egyes részei gyakran 16 bites regiszterekként működnek, néhány bit pedig csaknem minden utasítás szempontjából önálló életet él. Szokásos szakirodalmi megnevezésüket az ábra mutatja. Ugyanonnak leolvashatjuk a bitek számát is: az ábra a regisztereket jelző téglalapok méretével érzékelteti, hogy 8 vagy 16 bites regiszterről van szó. Pl. a B vagy az I 8 bites, a BC, SP, PC, A'F' stb. 16 bites.

Hangsúlyozni szeretném: a Z80 ezeket az elnevezéseket egyáltalán nem ismeri, kizárólag a gépi kódú utasításokat érti! Az itt használt jelöléseknek pl. a gépi kódú utasítások kikeresésekor van szerepe – akár magunk nézzük meg egy táblázatból, akár egy EDITOR-ASSEMBLER program keres a saját adataiból. Sokkal könnyebb az ember számára megjegyezni, hogy DEC H (decrement H=csökkentés

a H regiszterben levő számot eggyel), mint azt, hogy 37 (tizenhatos számrendszerben: 25). Pontosabban: egy-egy utasítás esetén talán ez nem így van – de gondoljuk meg: 0-tól 255-ig minden egész szám egy-egy utasítást is jelent, s ezeket mind „oda-vissza” kellene tudni, melyik milyen utasítást jelent. Ezért mi is használni fogjuk ezeket az elnevezéseket.

Az ábrán látható, hogy van pl. egy B jelű 8 bites regiszter. Erre elég sok utasítás vonatkozik, ugyanúgy a C jelű (szintén 8 bites) regiszterre. Van azonban néhány olyan utasítás is, amelynek végrehajtása során a BC regiszterpár együtt dolgozik, mint egy 16 bites regiszter. Ilyen együttműködési hajlamot mutat még D és E, H és L, IX_H és IX_L, IY_H és IY_L, és néha A és F. Más összekapcsolás (pl. A és H) nem lehetséges. Ezt a szoros kapcsolatot jeleztük az egyes regiszterpárok esetén az ábrán. Az IX és IY esetén meg kell mondani: szokás szerint ezeket mindig 16 bites regiszterekként használjuk, a ZILOG kiadású Z80 processzorok azonban értik a regiszterek felső, ill. alsó felére adott utasításokat is.

A regiszterek között van néhány speciális feladatot ellátó regiszter. Ilyen pl. az I, amelynek felhasználásával gyors, hatékony gépi kódú programot írhatunk az úgynevezett interrupt (megszakítás-kérés) jelek feldolgozására. Az IC két lába tud ilyen jeleket fogadni. Ezeket a jeleket küldheti egy másik egység, pl. egy printer vagy egy diszk-meghajtó, de jelezhet vészhelyzetet, tápfeszültség-kimaradást.

Az R regiszter a dinamikus RAM-ok (gyors, de nagyon feledékeny írható/olvasható memória IC-k) csatlakoztatását könnyíti meg: a felfrissítő (refresh) jelek képzésében játszik szerepet. (Csak a hardver iránt is érdeklődőknek: a dinamikus RAM-ok összes rekeszét működtetni kell, másodpercenként jó néhányszor, hogy ne sérüljön meg a bennük tárolt információ. A felfrissítő ciklus alatt egy rekeszt kiolvasnak, majd rögtön visszaírják az erre tervezett áramkörök. Az R regiszter mutatja, hogy melyik rekesznél tart ez a felfrissítő tevékenység. Szerencsére ezt az egész feladatot ellátja a hardver, programozáskor nem is érezzük, ugyanis a CPU mindig olyankor ad frissítő jelet a RAM-oknak, amikor ő maga az utasítások dekódolásával van elfoglalva, tehát úgysem tudná értelmesen használni a külső memóriákat.)

A PC a már korábban is említett Program-Counter, program-lépésszámláló. Ez a regiszter tartalmazza annak a külső memóriarekesznek a címét, ahonnan a CPU a következő utasítást be fogja olvasni. Ha a CPU beolvas egy byte-ot, a PC értékét eggyel növeli – így az ismét a következő címre mutat. Még ha egy utasítás több byte hosszúságú, akkor is minden egyes byte beolvasása után automatikusan növekszik a PC-beli érték.

Az SP a Stack Pointer, a veremtár-mutató. Egy nagyon fontos adattárolási technikában jut szóhoz – de erről majd később.

GÉPI KÓDÚ UTASÍTÁSOK

Az LD-utasítások

Eddig csupán egyetlen gépi kódú utasítás, a RET szerepelt, melynek kódja 201 (=C9 a tizenhatos számrendszerben). REM sorba beírva a ZX 81-en TAN, a Spectrumon <> jelenik meg helyette.

Most rátérünk a Z80 mikroprocesszor egyik legnagyobb utasításcsaládjára, a LD utasításokra. Az LD a Load (=töltsd be) szó rövidítése. Több személyi számítógépen van ilyen feliratu billentyű – ahhoz azonban ennek a gépi kódú utasításnak lényegében semmi köze. A ZX 81 vagy Spectrum LOAD gombja a LOAD BASIC utasítást jelenti: tölts be magnóról egy programot. Itt, a LD gépi kódú utasításban szintén arról van szó, hogy valahonnan valamit be kell tölteni – de ez sohasem periféria, hanem egy külső vagy belső memóriarekesz. Emlékeztetünk arra, hogy a Z80 processzorban beépített regiszterek (memóriarekeszek) vannak, továbbá 64 K-s memóriát tud kezelni. Az LD utasítások segítségével lehet átvinni egy külső memóriarekesz tartalmát egy belsőbe vagy viszont, és ilyen utasításokkal oldható meg a belső regiszterek közti adatátadás. Végül: egy megadott értéket egy megadott külső vagy belső rekeszbe szintén LD utasításokkal írhatunk be. Nézzük részletesen! Kezdjük talán azzal, hogyan is tudunk megadott számot írni valamely külső vagy belső memóriarekeszbe!

A belső rekeszek közül az A, B, C, D, E, H, L regiszterekbe lehet közvetlenül betölteni egy megadott számot. Jele:

LD r,n

ahol r a fenti hét regiszter bármelyike lehet, n pedig 0–255 egész szám. Pl. a C regiszterbe 71-et írni a

LD C, 71

utasítással lehet. Ezt ilyen formában persze csak mi értjük, meg az ASSEMBLER programunk (ha van), a Z80 nem. De rögtön számára is érthető lesz, ha

B	BC	C	B' C'
D	DE	E	D' E'
H	HL	L	H' L'
A	AF	F	A' F'
IX _H	IX	IX _L	
IY _H	IY	IY _L	
SP			
PC			
I	R		



LOGIKAI ÁLLAPOT ANALIZÁTOR



FOK-GYEM gyártmányú Logikai állapot analizátor mikroprocesszoros és szinkron rendszerek funkcionális vizsgáló műszere, felhasználható bármely digitális rendszer, kombinációs hálózat, szekvenciális hálózat, sínrendszer működésének tesztelésére.

A készülék szolgáltatásai az alábbiak:

- a bemenetekre kapcsolt jeleket logikai „0” és „1” megkülönböztetéssel kvantálja max. 10 MHz órajelfrekvenciával,
- a kvantálást a készülék külső (EXT) vagy belső órajel hatására végzi el, az órajel homlokánál,
- a 32 bemeneti csatornán érkező TTL, ECL stb. szintű impulzussorozatból a készülék a kiválasztott logikai állapot sorozat szakaszát tárolja, saját display egységén megjeleníti. A jelfelvételi tárr hossza 1024 bit csatornánként.

A készülék kialakítása a triggerelési lehetőségek szempontjából optimális. A felhasználó bármely programhurokban fellelhető hardver- vagy szoftverhibát könnyen be tud határolni. Kiemelkedő triggerfunkciók: triggerszámlálás, „OR” trigger, szekvenciális trigger, „RANGE” trigger, EXT trigger és programozható TRIGGER DELAY. A készülék 8 bemeneti csatornán glitch-figyelő és memorizáló áramkörrel rendelkezik, így az egyes óraintervallumokon belüli nem kívánt impulzusok, hazárdok, többszörös jelátmenetek kimutathatók. A tárolt jelsorozat a beépített display egységén megjeleníthető. Lehetséges a tárolt szavak, állapotok kijelzése bináris, hexadecimális, decimális formában. A mérés, jelfelvétel körülményeinek, a megjelenítés módjának előírására klaviatúra szolgál. A display egységén megjelennek a jelfelvétel, a trigger, időmérés, címmegjelenítés stb. lehetsé-

ges feltételei, s a felhasználó a megfelelő nyomógomb lenyomásával közli döntését. A készülék bemeneti pontjai tetszőleges hálózatok, integrált áramkörök kivezetéseire könnyen csatlakoztathatók, mini mérőfejek segítségével. A bemeneti egység széles komparációs tartományt, nagy bemeneti érzékenységet, kis terhelést biztosít a felhasználó számára. A vizsgálandó logikai hálózatnak, rendszernek a specifikált környezetben működnie kell. A megfelelő működésről a felhasználó gondoskodik. A vizsgálandó hálózatra kapcsolt berendezés képernyőjén megjelenített adatok segítségével könnyen nyomon követhető a vizsgált eszköz helyes vagy rossz működése...

Finommechanikai és Elektronikus
Műszergyártó Szövetkezet
Budapest XI., Karinthy Frigyes út 22
1052. Pf.: 55

10 REM

20 POKE 16514,14
30 POKE 16515,71
40 POKE 16516,201
50 PRINT USR 16514

formában közöljük vele egy ZX 81 gépen. A 16514 ZX 81 specialitás: a REM utáni első byte címe. HT 1080Z gépen 16514 stb. helyett 17134 stb. kell írni, és az 50 sortól:

50 POKE 16526,238
60 POKE 16527,66

70 PRINT USR (0)

Megfigyelhetjük a LD r,n utasítás sajátosságait: a memóriában 2 byte-ot foglal el. Az elsőből kiderült, hogy LD utasításról van szó, sőt az is, hogy pont a C regiszterbe kell tölteni a következő memóriarekeszben található byte-ot. Ebből persze már az is következik, hogy a többi hat belső regiszterbe már nem a 14, hanem más-más kód tölt be! Itt és a hasonló jellegű utasításoknál az egyes regiszterek esetén a következő számokat kell venni:

A B C D E H L
7 0 1 2 3 4 5

Ezeket a számokat is r-rel jelölve, a LD r,n kódja

8r+6 ←első byte
n ←második byte

Igy adódott LD C, n-re 8·1+6=14, és pl. LD B, n-re 6.

Feltűnő, hogy a 6 szám kimaradt. Pedig „é!” a 8·6+6=54 kód!

Jelentése:

LD (HL),n

Ez is LD utasítás, de ez nem belső regiszterbe, hanem a külső memória egy rekeszébe küldi az n-et – mégpedig oda, ahova a HL regiszterpár mutat. Ha pl. a HL tartalma 3C00=15360, akkor az n-et a 15360-as memóriarekeszbe írja be. Ezt a HT 1080Z gépen rögtön észrevesszük: a képernyő bal felső sarkában jelenik meg az n kódú grafikai jel vagy karakter (lásd: HT használati útmutató, 24. oldal: a tv-képernyőn megjelenítendő jeleket a 3C00–3FFF memóriarekeszek tartalmazzák). Ahhoz, hogy ezt kipróbálhassuk, természetesen előbb a HL regiszterpárba kell töltenünk a 15360-at. Meg tudjuk oldani:

Helyet biztosítunk a gépi kódú programnak

LD C,

71

RET

A gépi kódú program indítása BASIC-ből

Felírjuk a gépi kódú program kezdő címét az előírt rekeszekbe: 17134, 256-os számrendszerben.

A gépi kódú rutin indítása.

Az ellenőrizhetőség kedvéért a szükséges BASIC-sorokat is leírjuk:

38 } LD H,60

60 }

46 } LD L,0

0 }

54 } LD (HL), 71 ←G betű kódja

71 }

Az ellenőrizhetőség kedvéért a szükséges BASIC-sorokat is leírjuk:

15 POKE 17134,38 ←4·8+6 LD H, 60

20 POKE 17135,60

25 POKE 17136,46 ←5·8+6 LD L, 0

30 POKE 17137,0

35 POKE 17138,54 ←6·8+6 LD (HL), 71

40 POKE 17139,71

45 POKE 17140,201 ← RETURN

a 10 és az 50–70 sorok változatlanul maradnak. Vigyázzunk, a

10 REM

szorban legalább 7 db pont legyen!

A program indításakor a cursor nem állhat az alsó sorokban, mert akkor a „READY” megjelenésekor az automatikus SCROLL kitolja a képernyőről a G betűt. Talán legegyszerűbb a RUN parancs kiadása előtt törölni a képernyőt.

Ez a példa mutatja, hogy a LD r,n és a LD (HL),n utasítások alkalmazásával tetszőleges külső memóriarekeszbe beírhatjuk a kívánt byte-ot. Van azonban a fentini egyszerűbb út is: a HL regisztertábla a 3C00 egyetlen utasítással is beírható:

LD HL, nn

melynek kódja 33. Az nn azt jelzi, hogy most két byte-ot kell megadnunk, hiszen a H és L regiszter összevontan is két byte-ot tartalmaz.

A példánkhoz szükséges változat

LD HL, C300 vagy LD HL, 15360

Természetesen az ASSEMBLER-rel – és a tisztelt olvasóval – illene közölni, hogy mikor kell tízes, mikor tizenhatos számrendszerben érteni az LD-nél leírt számot. Az egyes assembler programok használati útmutatói leírják, hogy pl. \$ vagy # stb. jelekkel jelezhetjük választásunkat. Itt a leírásban pedig a tizenhatos (=hexadecimális) számrendszert a szám mögé írt H jellel jelöljük. Hangsúlyozni kívánjuk azonban hogy akár

LD HL,C300H akár LD HL, 15360

szerepel a leírásban, a memóriába kerülő gépi kódú változat azonos lesz!

SORVEZETŐ

Példánknál maradvá:

Utasítás	Kódja	Karakter	megfelelője
tíz	tizenhatos	HT,	ZX 81
számrendszerben	számrendszerben	Spectrum	
LD HL, 3C00H	33 21H 0 00H 60 3CH	!	5 space W

Fontos megfigyelnünk, hogy a kétbyte-os adatot a Z80 úgy várja, hogy előbb az alacsonyabb, azután a magasabb helyiértékű byte-ot kell leírunk. Ez a mikroprocesszor tervezőinek döntéséből következik, nem kell megérteni, csak következetesen betartani. Megjegyzését segítheti, hogy ily módon a programot tároló memóriában a nagyobb helyiértékű byte nagyobb címre kerül.

A kétbyte-os betöltő utasítás alkalmazásával 4 helyett csak 3 memóriarekeszre van szükségünk az utasítások tárolására. Az sem lényegtelen, hogy a kétbyte-os betöltő mintegy 3%-kal gyorsabb. Szerencsére nemcsak a HL, hanem még a BC, DE, SP, IX és IY regiszterekbe is betölthetünk egyszerre 2 byte-ot, az alábbiak szerint:

Utasítás	Kód	tíz
hexadec.		
LD BC, nn	01H	1
LD DE, nn	11H	17
LD HL, nn	21H	33
LD SP, nn	31H	49
LD IX, nn	DDH 21H	221 33
LD IY, nn	FDH 21H	253 33

Például a 17 töltése az IX 16 bites regiszterbe:

LD IX, 17 = LD IX, 0011H

Kódolása: 221 33 17 0 tíz } számrendszert
DDH 21H 11H 00H tizenhatos } használva

Mint látjuk, a 0 értékű „felső byte” (nagyobb helyiértékű byte) nem hagyható el: az LD IX, ... mindenképpen „lenyeli” a mögötte álló 2 byte-ot, azt a betöltendő 2 byte-ként értelmezve. Remélhetőleg a korábbi példák alapján világos: BC, DE, HL és SP esetében összesen 3 byte, IX és IY esetén 4 byte az utasítás helyigénye a memóriában. A betöltendő 2 byte az utasítás utolsó két byte-ja. Az IX-re ill. IY-ra vonatkozó utasítás a HL-re vonatkozóból úgy jött létre, hogy eléje került egy DDH ill. FDH „prefix” (=előválasztó).

Érdemes felfigyelni a

LD HL, nn (kódolása: 33 nL nH)

és a

LD (HL), n (kódolása: 54 n)

utasítások közti különbségekre. Így leírva ugyan elég nagy a hasonlóság, de jelentésük nagyon is eltérő. Ismétlésül:

LD HL, nn

a HL belső regiszterpárba tölti az nn kétbyte-os adatot;

LD (HL), n

pedig a HL által kijelölt külső memóriarekeszbe tölti az egybyte-os n adatot. A zárójel éppen azt jelenti, hogy nem a HL-re, hanem a HL által kijelölt helyre vonatkozik az utasítás. Ezt a jelöléstechnikát más esetekben is alkalmazza a Z80 leírása.

Ilyen például az

LD A, (nn) kódolása 58 n n

3AH

LD (nn), A kódolása: 50 n n

32H

egy byte-ot töltő és

LD rp, (nn) kódolása: 237 16-rp+75 n n

LD (nn), rp kódolása: 237 16-rp+67 n n

két byte-ot töltő utasítások, ahol rp a regiszterpár kódja:

0 1 2 3

BC DE HL SP

Jelentésüket a következő példák jelzik:

Ha pl. a

16396-os memóriarekesz tartalma 80,

16397-es memóriarekesz tartalma 70,

vagyis a 16396–397 memóriarekeszekben a

70-256+80=18 000

számot tároljuk, akkor az

LD A, (16396) az A akkumulátorba tölti a 16396 memóriarekesz tartalmát, a 80-at.

LD (16396), A a 16396-as memóriarekeszbe tölti az A akkumulátor tartalmát, a 80-at. (Áttöltés után az eredeti helyen változatlanul megmarad az érték, így inkább átmásolásról van szó!) Emlékeztetőül: a két utasítás konkrét alakjai:

Utasítás	Decimális	Hexadecimális
LD A, (16396)	58 12 64	3AH 0CH 40H
LD (16396), A	50 12 64	32H 0CH 40H

hiszen $12 + 256 \cdot 64 = 16396$.

A fenti utasításokban A helyére nem kerülhet más belső regiszter! Az előbbi feltevések mellett

LD HL, (16396) (kódolása: 237 107 12 64
EDH 6BH 0CH 40H)

a 16396–16397 memóriarekeszek tartalmát, 18000-at viszi a HL regiszterpárba.

LD (16396), HL (kódolása: 237 99 12 64
EDH 63H 0CH 40H)

a HL tartalmát viszi a 16396–16397 memóriarekeszekbe.

A jelölés következetes: a LD utáni első helyen mindig a „hova” kérdésre kapunk választ, a második helyen a „mit” kérdésre adódik a felelet. A zárójel szerepét, használatát gondosan figyeljük meg! A HL regiszterpár kitüntetett szerepű, vele kapcsolatban több olyan utasítás létezik, amelyeknek nincs közvetlen megfelelője a többi regiszterpárra. Egy ilyen különlegesség, hogy a fenti 4 byte-os utasítás helyett egy gyorsabb, 3 byte-os verzió is létezik

LD HL, (nn) kódolása 42 n n

ill.

LD (nn), HL kódolása 34 n n

értelemben. De ilyen rövidebb kódolása csak rp=HL esetben van, a többi regiszterpárnál az előbbi teljes verziót kell használni. Viszont HL esetében vétek lenne a memóriát és az időt pocskolni. Egy jó ASSEMBLER mindig észreveszi, ha pont a HL-ről van szó.

A HL-re vonatkozó rövidebb alak lehetővé teszi, hogy az IX ill. IY-ra vonatkozó prefix alkalmazásával ezekre a regiszterekre szóló utasításokat írjunk:

LD IX, (nn) kódolása 221 42 n n

LD IY, (nn) 253 42 n n

LD (nn), IX 221 34 n n

LD (nn), IY 253 34 n n

Kódoláskor mindig vigyázzunk az nn-et alkotó két byte helyes (fordított) sorrendjére!

Javasoljuk az Olvasóknak, hogy készítsenek 16×16-os táblázatot, és az eddig szereplő utasításokat írják be a hexadecimális kódjuknak megfelelő helyre. A prefixet tartalmazó (IX, ill. IY-ra vonatkozó ill. 237-tel kezdődő) utasításokat érdemes egy-egy külön táblázatba gyűjteni. Ha föliára írjuk, a lapok egymásra helyezéseével a prefixek hatását szemléltethetjük. De akár közönséges papírlapra írva is – nagyon jól látszik az egy lapra kerülő utasításcsoportok logikája.

Az eddigi utasításokban mindig szerepelt egy egy- vagy két byte-os szám. A következő LD utasításokban ilyen nem találunk!

Az

LD r, r'

utasítások az r' regiszter tartalmát átmásolják az r regiszterbe. r és r' értéke egyaránt 0–7 lehet, ugyanúgy, mint az előzőekben:

A B C D E H L (HL)

7 0 1 2 3 4 5 6

Az utasítás kódolása:

$8 \cdot r + r' + 64$.

tehát pl. LD C, D kódja $8 \cdot 1 + 2 + 64 = 74$, ez az utasítás a D regiszter tartalmát másolja át a C-be. Szabályos pl. a LD E, E utasítás is, de a LD (HL), (HL) verziót ne használjuk! Ez ugyanis az egyetlen kivétel: kódja, a 118, a HALT (állj meg!) utasítást jelenti: a mikroprocesszor felfüggeszti tevékenységét, amíg kívülről egy interrupt jelet nem kap. A többi variációval azonban szabadon kísérletezhetünk, a

LD (HL), r

és

LD r, (HL)

jelzéseket is beleértve.

Az LD utasítások bő családjának végéhez közeledve megemlíthetjük még a következőket:

Egy byte-ot töltő utasítások:

LD A, (BC) kódja: 10 ill. 0AH

LD (BC), A kódja: 2 ill. 02H

LD A, (DE) kódja: 26 ill. 1AH

LD (DE), A kódja: 18 ill. 12H

LD I, A kódja: 237 71 ill. EDH 47H

LD A, I kódja: 237 87 ill. EDH 57H
 LD R, A kódja: 237 79 ill. EDH 4FH
 LD A, R kódja: 237 95 ill. EDH 5FH
 Két byte-ot töltő utasítások:
 LD SP, HL kódja: 249 ill. F9H
 LD SP, IX kódja: 221 249 ill. DDH F9H
 LD SP, IY kódja: 253 249 ill. FDH F9H

További hat LD utasítást – formai okok miatt – az „Egyéb utasítások” között sorolunk fel.

PUSH és POP utasítások:

Rendkívül fontosak a

LD rp, (SP) és (POP)
 LD (SP), rp (PUSH)

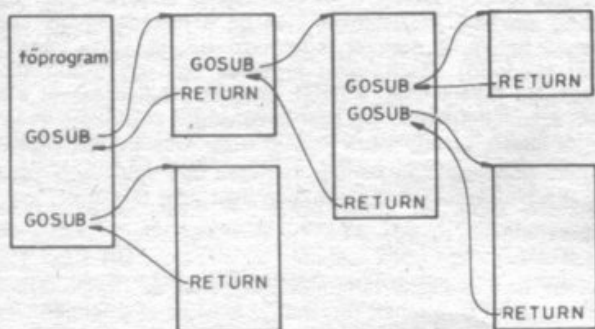
(rp: regiszterpár: AF, BC, DE, HL, IX, IY) típusú utasítások, de elnevezésük eltér az eddigiektől: az előbbieket POP, az utóbbiakat PUSH jelöli.

Működésüket érdemes részletesen követni.

A PUSH és a POP utasítások segítségével kényelmesen kezelhetjük az úgynevezett stack-memóriát: a PUSH az adatok beírására, a POP a kiolvasásra való. A stack nem egy újabb memória-gyártmány, hanem az adattárolás egy lehetséges megszervezését jelenti. Ami a szó eredeti jelentését illeti, az angol szótárban „stack: boglya, kazal, asztal, (fa)rakás” található. Mire is gondoljunk most?

Amikor a BASIC-ben szubrutint hívunk (GOSUB), az interpreter (=a BASIC-et értelmező program) köteles megjegyezni ennek helyét, hogy ha majd RETURN utasításhoz ér, a megjegyzett helytől (a GOSUB utáni első utasítástól) tudja folytatni programunk futtatását. Ezt úgy modellezhetjük, hogy a megjegyzendő címet felírjuk egy cédulára. Ha a program futása során újabb GOSUB-hoz érünk, mielőtt RETURN-re lépnénk, akkor egy újabb cédulát helyezünk az előzőre, s a felsőre ráírjuk az újabb visszatérési címet – most már csak ez látható. Ha viszont RETURN utasításhoz érünk, elolvassuk a legfelső visszatérési címet, majd eldobjuk a legfelső cédulát. Így akár több száz RETURN-nel le nem zárt szubrutinhívás is megjegyezhető, csak közben elég magasra nő a cédularakás. Így már érthető a stack elnevezés – és azon sem lepődünk meg különösebben, hogy magyarul veremtárról szokás beszélni: a ez szóképzést is visszatükrözi, hogy a verem előbb-utóbb betelik, ha mindig csak belerakjuk a cédulákat anélkül, hogy ki is vennénk.

A stack (veremtár) esetében nagyon fontos, hogy nem a legrégebbi, hanem ellenkezőleg, a legújabb cédula az, amit először elolvassunk! A RETURN-nél ez a BASIC definíciója szerint szükséges: először mindig a legutoljára megkezdett szubrutin fejeződik be (mint a zárójelekénnél!).



A RETURN utasítások egy része szándékosan áll a szubrutint jelző téglalap belsejében, ezzel is hangsúlyozva, hogy a RETURN csak a végrehajtás sorrendjében az utolsó utasítás a szubrutinon belül, helyileg állhatnak mögötte programsorok, és pl. egy kisebb sor-számmra mutató GOTO lehet a legelső programsor. (Gondoljuk meg, mit jelent, ha a szubrutin utolsó sora STOP vagy END!)

Természetesen nem csak szubrutinhívással kapcsolatos visszatérési címeket, hanem tetszőleges egyéb adatokat is beírhatunk a stack-területre – csak arról nem szabad elfelejtenünk, hogy kiolvasáskor fordított sorrendben tudjuk azokat elérni. A PUSH és POP utasítások pontos alakja és kódjaik a következők:

Utasítás	Tízes	Kód Hexa	Utasítás	Tízes	Kód Hexa
PUSH AF	245	F5	POP AF	241	F1
PUSH BC	197	D5	POP BC	193	C1
PUSH DE	213	D5	POP DE	209	D1
PUSH HL	229	E5	POP HL	225	E1
PUSH IX	221 229	DD E5	POP IX	221 225	DD E1
PUSH IY	253 229	FD E5	POP IY	253 225	FD E1

Példaként a PUSH HL és a POP HL utasítás működését írjuk le (SP a stackpointer):

PUSH:

1. SP=SP-1
2. LD (SP), H
3. SP=SP-1
4. LD (SP), L

POP:

1. LD L, (SP)
2. SP=SP+1
3. LD H, (SP)
4. SP=SP+1

A négy ütem lefutása mindkét esetben automatikus! Maga az utasításkód egyetlen byte – viszont a végrehajtáskor két byte-ot másol át a stackpointer által mutatott helyre ill. helyről kezdve. Továbbá megfelelően módosítja a stackpointer értékét is, hogy az készen álljon a következő PUSH vagy POP vezérlésére. Éppen az SP regiszter módosítása miatt a PUSH és a POP nem tisztán LD típusú utasítás, hanem annál összetettebb.

Ha nem a HL regiszterpárra vonatkozik a PUSH ill. POP, akkor H helyére a magasabb, az L helyére az alacsonyabb helyiértékű regiszter lép: AF esetén A számít a magasabbnak.

A PUSH és a POP utasítások segítségével hozzáférhető lesz az F regiszter is, amelyre nincs is más LD típusú utasítás. PUSH AF; POP BC után F tartalma C-be kerül, míg PUSH BC; POP AF hatására C tartalma betöltődik F-be.

Megjegyezzük még, hogy mindegyik említett személyi számítógép használna veremtárat, ezért az SP veremtármutató már a BASIC feléledésekor megfelelő kezdőértékkel rendelkezik. Így minden különösebb előkészület nélkül használhatjuk a PUSH és POP utasításokat, csak arra kell vigyázni, hogy a memória be ne teljen. Természetesen az SP át is állítható nekünk tetsző területre, pl. az LD SP, ... utasítások valamelyikével – ilyenkor célszerű az eredeti értéket elmenteni, s a gépi kódú rész befejezése előtt visszatölteni, hogy a BASIC-be visszatérve folytatódhasson a program futása.

DJNZ — ciklusszervezés:

Most megismerkedünk egy nagyon hasznos utasítással, amelynek segítségével könnyen lehet ciklust szervezni. Ez egy speciális feltételes ugró utasítás, jele

DJNZ dis

ahol dis egy byte-ot jelent, amely megmutatja, hogy a feltételek teljesülése esetén hová kell ugrani. (DJNZ=Decrement B+Jump if not zero; csökkentsd a B regiszter tartalmát és ugorj, ha nem zéró, dis=displacement: elmozdítás.) Maga az utasítás két byte-ot foglal el a memóriában: az első a kód, 16 (=10H), ez jelzi, hogy DJNZ utasításról van szó; a második byte a dis érték tárolására szolgál (hogy hogyan, arra hamarosan visszatérünk).

Hogyan működik a DJNZ utasítás? Természetesen először is magát az utasítást olvassa el a CPU, mind a két byte-ot, tehát a PC (program lépcsőszámláló), a dis után következő byte-ra mutat. Az utasítás végrehajtásakor a CPU először is eggyel csökkenti a B regiszter tartalmát, majd ezután megvizsgálja, hogy a B nulla-e vagy sem. Ha a B=0, akkor a PC értéke nem változik, ezért a program futása a dis utáni byte-on folytatódik. Ha azonban B≠0 a csökkentés után, akkor a PC tartalmához a CPU hozzáadja a dis úgynevezett kettes komplementjét. Ez azt jelenti, ha

00 ≤ dis ≤ 127, akkor

PC=PC+dis,

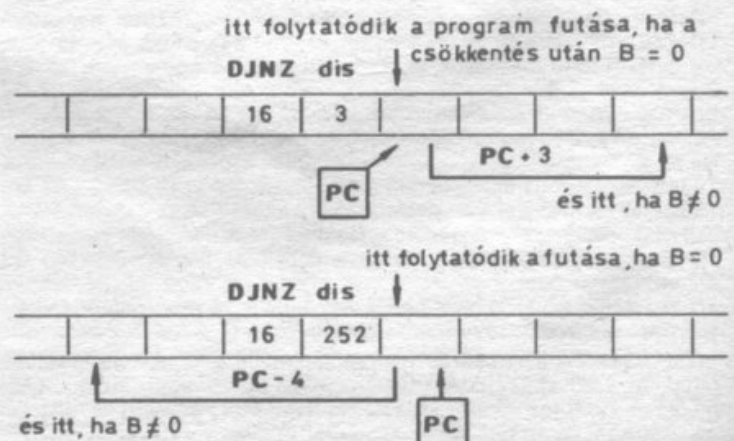
ha pedig 128 ≤ dis ≤ 255, akkor

PC=PC+dis-256

vagyis a dis legnagyobb helyiértékű bite szabja meg, hogy a PC értéke növekszik vagy csökken.

A képlet azt jelzi, hogy ha dis helyére 1–127 kerül, akkor előre ugrunk a programban, ha pedig 128–255, akkor visszafelé, a dis utáni első byte-hoz képest.

Nézzünk két példát, amely gépi kódú programot tartalmazó memória-részletet szemléltet:



SORVEZETŐ

A most következő ábráról leolvasható, hogy milyen számot kell írni a dis helyére, ha csak néhány lépésnyit akarunk előre vagy hátra ugrani:

			DJNZ	dis						
251	252	253	254	255	0	1	2	3	4	5
FB	FC	FD	FE	FF						
-5	-4	-3	-2	-1						

Hogy az ábra alá írt három sor közül melyiket kell használni, az attól függ, hogy milyen EDITOR-ASSEMBLER programunk van. Természetesen az a legkényelmesebb, ha az editor megengedi címke használatát, s maga számítja ki a dis értékét. Ha gépi kódú programunkat POKE utasításokkal írjuk be, mindig a 0-255 számokat kell használnunk. (Esetleg, ha megengedett, negatív számokat.) A DJNZ utasítással kapcsolatban tudnunk kell, hogy ha B=0 a DJNZ végrehajtása, tehát már a csökkentés előtt, akkor az első ütemben B=255 lesz (a „kivonás” eredményeként), tehát B=0, vagyis a program a dis-nek megfelelő helyen fog folytatódni.

Nézzük meg, hogyan lehet ciklust szervezni a DJNZ utasítás segítségével!

Először is a ciklusmag (az ismétlődő rész) elé egy

LD B, n

utasítást írunk, ahol n-től függ, hogy hányszor fut el a ciklus. Itt n értéke 0-255 egész szám lehet. A ciklusmag mögé kerül a DJNZ utasítás:

LD B,n

DJNZ dis

ahol dis értékét úgy kell megválasztani, hogy B=0 esetén a ciklusmag első byte-járól folytatódjon a program futása. Ha például a ciklusmag 5 byte hosszúságú, akkor DJNZ -7 (=DJNZ 249) lesz a megfelelő, hiszen a PC már a dis utáni byte-ra mutatott, s ezért a „DJNZ” és a „dis” byte-okat is át kell ugrani visszafelé.

Ha az n értéke 1-255, akkor a ciklusmag n-szer fut le. Ha azonban n=0, akkor a DJNZ utasítás már említett sajátossága miatt az első lefutáskor B értéke 255 lesz, azaz nemcsak, hogy nem fejeződik be azonnal a ciklusmag futtatása, hanem még 255-ször, összesen tehát 256-szor kerül sor a ciklusmag végrehajtására!

Megemlíthjük, hogy

LD B, n

DJNZ -2

n-szer lefutó üres ciklus, hiszen DJNZ -2 (=DJNZ 254) magára a DJNZ utasításra ugrat. Ha n > 0, akkor ez a

FOR I = n TO -1 STEP -1: NEXT I

BASIC-utasításnak felel meg, amit (inkább

FOR I=1 TO n: NEXT I

alakban) gyakran felhasználunk várakozásra, a program lassítására. Most hozzánk az aritmetikai és logikai műveletekhez. Ezekből is van jó néhány. Ennek ellenére: még szorozni sem tud a CPU! Hát akkor hogyan működnek a BASIC-ben az alapműveletek? Úgy, hogy az ezután következő elemi műveletek segítségével megírták mind-egyiknek a programját! Nem hangzik valami biztatóan – de ha már hozzáférünk a gépi kódhoz, folytassuk!

Aritmetikai és logikai műveletek

1. 16 bites INC és DEC utasítások

Először is az INC művelettel ismerkedünk meg. Ez a jelölés az increment (= növekedés) szó rövidítése; itt pontosabban az 1-gyel való növelésről lesz szó. INC HL tehát azt jelenti, hogy a HL regiszterpár tartalmához (mint 16 biten ábrázolt kettes számrendszerbeli pozitív egész számhoz) 1-et ad a CPU. Az INC párja a DEC (decrement = csökkentés): DEC HL regiszterpár értékét 1-gyel csökkenti. A 16 bites regiszterek közül a következőkre működnek:

Művelet	Kódja		Művelet	Kódja	
	Tíz	Hexa		Tíz	Hexa
INC BC	3	03 H	DEC BC	11	0BH
INC DE	19	13 H	DEC DE	27	1BH
INC SP	51	33 H	DEC SP	59	3BH
INC HL	35	23 H	DEC HL	43	2BH
INC IX	221 35	DD 23 H	DEC IX	221 43	DD 2BH
INC IY	253 35	FD 23 H	DEC IY	253 43	FD 2BH

Mintaprogram

Most egy példával szemléltetjük az INC HL működését. Vegyük alapul a következő assembler programot:

LD HL, kép

LD A, kód

LD (HL), A

RET

Ha „kép” a display (képernyő) memória egy helyének címe, „kód” pedig egy képernyőn megjeleníthető jel kódja, akkor programunk a „kép” címre teszi a „kód” jelet, vagyis megfelel a

POKE kép, kód

BASIC utasításnak. Ha most a fenti helyett a

LD HL, kép

LD A, kód

LD (HL), A

INC HL

LD (HL), A

RET

programot futtatjuk, akkor a „kép” és a „kép”+1 címen is megkapjuk a „kód”-nak megfelelő jelet. Ha többször megismételnénk a most beszúrt utasításpárt, még több jelet kapnánk a képernyőn, egymás után. Ezt azonban meg ne tegyük a világért se! Erre való a DJNZ. Nézzük csak:

Utasítás	Kód
decimális	hexadecimális
LD HL, kép	
LD A, kód	
LD B, n	
LD (HL), A	119 77H
INC HL	35 23H
DJNZ -4	{ 16 10H
	{ 252 FCH
RET	201 C9H

A kódokat csak a négy utóbbi utasítás esetén írtuk ki, ez is elég a DJNZ működésének megértéséhez. A DJNZ végrehajtásakor a PC a 201-es kódú RET (return) utasításra mutat. Ha B=0, akkor innen 4-et lép visszafelé, vagyis ismét az LD (HL), A utasítás kerül sorra. Igen ám, de az első lefutás óta már volt egy INC HL, vagyis a HL tartalma most eggyel több, mint előzőleg, ezért most az A-ban őrzött kód a kép+1 pozícióba kerül. A ciklusmag az LD (HL), A és INC HL utasításokból áll, ezek ismétlődnek n-szer. De a HL mindig eggyel előrébb mutat, s így n db egymás utáni helyen jelenik meg a képernyőn a jel.

Ítt az ideje, hogy elméletileg vizsgált programunkat futtassuk. Meg is tesszük, mégpedig a HT 1080Z, PRIMO, Spectrum és a ZX 81+16 K RAM esetére közöljük a teljes programot. A négy gépen a betöltés és a gépi kódú rész négy különböző változatot jelent, mutatva, hogy a gépek program- és képtárolása eltérő. Mégis megpróbáltuk a közös elemeket hangsúlyozni, s olyan programot adni, amelyik minimális változtatással mind a négy gépen futtatható. Ne csodálkozzanak hát az egyes gépek jó ismerői, ha egyszerűsíteni tudják a most következő programot: az „ügyetlenkedés” hol egyik, hol másik gép kedvéért történik. Ezek után lássuk a BASIC programot:

10 REM

20

30 FOR I = CIM TO CIM+12

40 PRINT I,

50 INPUT X

60 POKE I,X

70 NEXT I

80 CLS

90 PRINT

100 PRINT

110

120 PRINT "KESZ"

A 20-as és 110-es sort gépenként írjuk le:

HT 1080Z és PRIMO

20 L = PEEK (16548):H = PEEK (16549):CIM = 256 * H + L + 5

SPECTRUM

20 L = PEEK 23635:H = PEEK 23636:CIM = 256 * H + L + 5

ZX 81 + 16 K RAM

20 CIM=16514

HT 1080Z

110 POKE 16526, L:POKE 16527, H:PRINT USR (0)

ZX 81 + 16 K RAM és SPECTRUM

110 PRINT USR CIM

PRIMO

110 PRINT CALL (CIM)

MA BIZTOSÍTJUK A HOLNAP TECHNIKÁJÁT!

A MŰSZERTECHNIKAI KISSZÖVETKEZET AZ ALÁBBI
MIKROSZÁMÍTÓGÉP TÍPUSAIT AJÁNlja AZ ÉRDEKLŐDŐK FIGYELMÉBE:

MULTI CENTER

- 8 MUNKAHELY • 256 K RAM • HÁTTÉRTÁR WINCHESTER

MXT

- IBM XT KOMPATIBILIS SZÁMÍTÓGÉP

MXT-M

- IBM XT KOMPATIBILIS MULTITERMINÁLOS SZÁMÍTÓGÉP

MULTI WS

- VME BUS KOMPATIBILIS TÖBB PROCESSZOROS, TÖBB MUNKAHELYES
CAD/CAM RENDSZER

TRANSMIC-8

- HORDOZHATÓ SZÁMÍTÓGÉP

TZ-80

- ASZTALI SZÁMÍTÓGÉP • STANDARD OPERÁCIÓS RENDSZEREK
ÉS PROGRAMCSOMAGOK HASZNÁLATA.
- VÁLLALJUK KULCSRAKÉSZ RENDSZEREK SZÁLLÍTÁSÁT
EGYEDI IGÉNYEK SZERINT

SZÁMÍTÓGÉPEINKET, SZOFTVEREINKET MEGTEKINTHETIK,
MEGVÁSÁROLHATJÁK, LÍZINGELHETIK COMPUTER BOLT-UNKBAN.
1075 BUDAPEST, MAJAKOVSKIJ U. 1/D. TEL.: 423-423
NYITVA: H-P. 9-17 ÓRÁIG.

Futtatáskor ezek a BASIC programok „pókolják” be a gépekbe a gépi kódú programunkat. Mindegyikük tízes számrendszerben kéri a gépi kódú utasítások kódját. A 10–70 sorok egy általános érvényű betöltő programot alkotnak: más gépi kódú program esetén csak a 30 sor végén álló 12 számot kell kicserélni a betöltendő program hosszánál eggyel kevesebbre (mi most egy 13 byte-os programot töltünk be, ezért szerepel 12), és a 10 sorba kell elegendő pontot írni. A CIM változó a 10 REM utasítás első pontjának címe, innen kezdve töltődik be a gépi kódú program, amelynek indítása (futtatása) mindegyik gép esetén a 110-ból történik. A 120 szemlélteti: a gépi kódú program lefutott, s a vezérlés szerencsésen visszakérült a BASIC programba. A 80, 90 és 100 sorok általában feleslegesek, de most a betöltendő programunk a képernyő első 1–2 sorába ír – ehhez biztosítanak helyet a képernyőn. A betöltő programokat RUN-nal indítva 13 számot kérnek inputként. Az első három a géptől függ:

	HT 1080Z	PRIMO	Spectrum	ZX 81+ 16K RAM
1.	33	33	33	42
2.	1	1	1	12
3.	60	232	64	64

A további tíz szám már közös: 35, 62, 33, 6, 16, 119, 35, 16, 252, 201. Vigyázat: a futtatás megkezdése után már mindenféle zűrkökre számíthatunk (pl. a 10 REM... többé már nem listázható, s a SAVE [CSAVE] paranccsal is gondjaink lehetnek). Ezért ajánlatos még az első RUN előtt kazettára menteni a betöltő BASIC programot. Mit fogunk látni, ha mindent hibátlanul végeztünk el? A 9 utolsó utasítást visszafajtvá, a gépi kódú rész jelentése: LD A,33; LD B, 16; LD(HL),A; INC HL; DJNZ -4; RET vagyis 16 db 33-as kódú jel látható a képernyő legfelső sorában. Azért ott, mert az első négy byte oda állított be HL kezdő értékét. LD HL,n : INC HL, ill. ZX 81-nél LD HL, (nn): INC HL. A kialakuló HL érték:

	HT 1080 Z	PRIMO	SPECTRUM	ZX 81
HL	15362	59394	16386	D-FILE+1

ahol D-FILE a 16396, 16397 memóriarekeszekben tárolt cím. Ezeket a számokat az egyes gépek leírása alapján választottuk ki. GOTO 80-nal mindegyik gépen újra futtatható a gépi kódú program, nem kell még egyszer betölteni. LIST 20, ill. LIST 20- hatására az első sor kivételével listázhatók, sőt, ZX 81-nél a teljes lista olvasható. A POKE CIM+5, kód

vagy
POKE CIM + 7, db
után
GOTO 80

hatására a kód-nak megfelelő db-számú jelet kapjuk. Ez HT 1080 Z és ZX 81 esetén a karakterkódra vonatkozik. (33 a felkiáltójel, ill. az 5 számjegy kódja), a Spectrum és a PRIMO esetében pedig a finom grafika szabályainak megfelelő pontsorozathoz jutunk. (33 = 32+1, tehát byte-onként 2 pont, a 32 és az 1 helyiértékű pozíciókban.) Ha a kód és db értéket többször is változtatni akarjuk

25 GOTO 80
beszúrása után egyszerűen RUN-nal indíthatjuk programunkat. Vigyázzunk arra, hogy a ZX81-nél 16 KRAM esetén a D-FILE címen, továbbá a sorok végén kötelezően NEW LINE karakter áll: oda tehát ne írjunk semmilyen más jelet! (Írhatunk – majd meglátjuk, hogy eltorzul a kép – kikapcsolás nélkül aligha ússzuk meg!). Itt jegyezzük meg, hogy a 4.byte-ként írt 35, azaz INC HL kizárólag a ZX 81 számára volt fontos, a többi gépnél csak az egyformaság kedvéért szerepelt, hiszen nem zavarta a működést. Így az első három gépnél megtehetjük, hogy a tíz „közös” lépésként az alábbiakat adjuk meg: 62, 33, 6, 16, 119, 35, 60, 16, 251, 201.

(ZX 81-nél a betöltő programban írjunk 12 helyett 13-at) s akkor az eredeti 4 első byte után befér a mostani tíz is). Most már különböző jeleket kapunk a képernyőn! Ennek oka természetesen a 60-as kódú utasítás beszúrása, melynek jelentése: INC A, vagyis: növel meg eggyel az A regiszter tartalmát!

Mielőtt visszatérnénk a Z80 utasítások ismertetéséhez megjegyezzük, hogy a betöltő BASIC programok

10 REM
20 (mint az előző változatban)
30 POKE CIM, 33
40 POKE CIM +1,1

50 POKE CIM +2,60

módon is átírhatók. Így kicsit többet kell gépelnünk, de ismételt RUN-ra sem lesz probléma, és a SAVE (CSAVE) menti a gépi kódú program kódjait is. Ez persze megoldható READ/DATA technikával, ahol van. Érdekességgé megemlíthetjük, hogy a PRIMO gépen egyszerűen

10 REM
20 (mint az előzőekben)
30 POKE CIM, 33, 1, 232, 62, 33, 6, 16, 119, 35, 60, 16, 251, 201
40 CLS: PRINT: PRINT: PRINT CALL (CIM) "KESZ"
írható és futtatható.

2. 8 bites INC, DEC utasítások

A 16 bites INC és DEC utasítások után most a 8 bites INC és DEC utasításokat ismertetjük:

Utasítás:	Kódja:	Flagok: C Z P/V S N H
INC r	8·r+4	· ↑ V ↑ 0 ↑
INC (IX+d)	DDH 34 H ill. 221 52	· ↑ V ↑ 0 ↑
INC (IY+d)	FD H 34 H ill. 253 52	· ↑ V ↑ 0 ↑
DEC r	8·r+5	· ↑ V ↑ 1 ↑
DEC (IX+d)	DDH 35 H ill. 221 53	· ↑ V ↑ 1 ↑
DEC (IY+d)	FD H 35 H ill. 253 53	· ↑ V ↑ 1 ↑

Az r értéke 0–7 lehet, az LD utasításoknál megszokott módon, vagyis az egyes regiszterek számozása:

A B C D E H L (HL)
7 0 1 2 3 4 5 6

Tehát INC C kódja 8·1+4=12, DEC (HL) kódja 8·6+5=53 a tízes számrendszerben. Emlékeztetünk rá:

DEC HL a HL regiszterpárban tárolt 16 bites számot csökkenti eggyel; DEC (HL) a HL regiszterpárban tárolt számot változatlanul hagyja, hanem ezt a számot mint memóriacímét értelmezve az illető memóriarekesz tartalmát csökkenti eggyel.

A HL-re vonatkozó utasításkód elé kiírva a 221, ill. 253 utasításkódot az eddigi szokásnak megfelelően, IX-re ill. IY-ra vonatkozó utasítást kapunk. Ezek az utasítások azonban nem 2, hanem 3 byte-osok, pl.: INC (IX+d), ha d=C2H, akkor a programtárban:

DDH 34H C2H, vagyis
221 52 194

alakban tárolható. A d a DJNZ kapcsán megismert dis szerepét játssza: a processzor az IX regiszter tartalmának változatlanul hagyásával kiszámítja az IX+d összeget, majd ezt memóriacímeként értelmezve növeli a-szóban forgó memóriarekesz tartalmát.

FLAGEK:

A kódok felsorolásánál újdonság a „Flagek” rovat. Az előzőekben már említettük, (93. old.), hogy a Z80 processzornak van egy F jelű regisztere. A PUSH és POP utasításoknál (96. old.) szó volt az F regiszter eléréséről. Mostani utasításainkban azonban nagyon fontos szerephez jut az F regiszter: az INC végrehajtása során nemcsak az utasításban kijelölt regiszter ill. memóriarekesz tartalma változik, hanem az F egyes bitjei is. Ezeket a biteket mint jelzőket (flag= zászló) használják egyes utasítások. Korábban azért nem emlegettük, mert – a 16 bites INC és DEC utasításokat is beleértve – az eddig ismertetett utasítások nem módosították az F biteit (szigorúan nézve: az LD A, I és az LD A, R kivételek, módosítják a flageket). Az F regiszter 8 bitje közül 6 bit kapott nevet a Z 80 leírásban.

7	6	5	4	3	2	1	0
S	Z	X	H	X	P/V	N	C

S: Sign (előjel)
Z: Zero (nulla)
H: Half carry (BCD átvitel)
P/V: Parity / Overflow (paritás/túlcsordulás)
N: kivonás
C: Carry (átvitel)

Két bit funkcióját az eredeti INTEL leírás nem közli.

Az utasításkódok táblázatában a · azt jelenti, hogy az illető bit nem változik a művelet elvégzése során, ↑ jelöli, hogy a bit értéke a művelet végeredményétől függ, 0 ill. 1 pedig azt, hogy a bit értéke a végeredménytől függetlenül 0, ill. 1 lesz.

A P/V oszlopban a V arra utal, hogy ez a bit a művelet végzése során túlcsordulásjelző szerepet tölt be. Ennek jelentéséről, valamint egyéb előforduló jelölésekről később lesz szó (l. 102. old.).

Az egyes flagek jelentését, felhasználását részletekben ismertetjük.

PÁTRIA NYOMDA NYOMTATVÁNYELLÁTÓ KIRENDELTSÉG



ÜGYVITELI MUNKÁJÁT MEGKÖNNYÍTI HA VÁLLALATUNK TERMÉKEIT HASZNÁLJA!

Nyomtatványellátó Kirendeltségünk ajánlata:

- ➔ Szabványos és szabványtól eltérő **ügyviteli nyomtatványok** hagyományos és önátíró kivitelben
- ➔ Számítógépekhez **leprellők** széles választékban
- ➔ Különböző **egyedi nyomtatványok** kigyártatása
- ➔ Műszaki célokat szolgáló **diagramok** és **regisztrálók**, lap és tekercs kivitelben, **telextekercsek**
- ➔ Különféle **jegyek** készíttetése kívánság szerint:
 - tombolák
 - ruhatárjegyek
 - belépők különböző rendezvényekre
 - kulturális rendezvények – színház, mozi, kiállítás, múzeum – belépőjegyek
 - sportrendezvények, uszodák belépőjegyei, bérletei
 - automatagépek tekercskivitelű jegyei

SZOLGÁLTATÁSAINK IGÉNYBEVÉTELEVEL A KORSZERŰ ÜGYVITELI MUNKA ALAPJAIT BIZTOSÍTHATJA!

Szabványnyomtatványok és jegyek megrendelhetők:

Áruforgalmi osztály

Budapest V., Szent István tér 4. I. emelet

Tel.: 173-133, 173-188, 173-293

Levélcím: Budapest, Pf. 564. 1374

Egyedi nyomtatványok, diagramok megrendelhetők:

Vevőszolgálat

Budapest XIII., Radnóti M. u. 15/b. · Tel.: 400-202

giszter biteit, köztük a Carry flaget is: ha az összeg 256, vagy annál több, C flag=1, ha 0-255 közötti az eredmény, C flag=0. Az ADD és ADC segítségével most már akár öt byte-os (vagy még hosszabb) természetes számokat is összeadhatunk.

Első összeadandó: 1. byte 2. byte 3. byte 4. byte 5. byte
ADC ADC ADC ADC ADD

Második összeadandó: 1. byte 2. byte 3. byte 4. byte 5. byte

Az összeadást a legalacsonyabb helyiértékű byte-okkal kell kezdeni ADD utasítással (azért ADD, és nem ADC, hogy a C flag korábbi állapotát – amely most az összeadás szempontjából zavaró lenne – nehogy figyelembe vegye). Ezután helyiérték szerint növekvő irányba haladva sorra számítjuk a megfelelő helyiértékű byte-ok összegét – most már ADC-vel, mely az átviteleket folyamatosan figyelembe veszi. Természetesen csak (!) olyan számokat adhatunk össze, amelyeknek összege is elfér 5 byte-on. A C flag ugyan jelzi, ha ennél nagyobb a végeredmény – de mit kezdünk egy ilyen jelzéssel?

A gépi kódú összeadó program tényleges megírását Olvasóinkra hagyjuk. Javasoljuk, hogy először jelöljék ki az összeadandók, ill. az összeg helyét a memóriában: döntsék el, hogyan helyezik el helyiérték szerint a byte-okat: növekvő csak csökkenő sorrendben: HL, IX, ill. IY segítségével, s milyen megozástással jelölik ki az éppen összeadandó byte-okat. A kapcsoló BASIC programot azok is megírhatják, akik a gépi rutin megírásába még nem mernek belevágni: e BASIC program feladata lehet az adatok bekérése (INPUT), az ötbyte-os tárolás megoldása, a gépi rutin indítása, a végeredmény (az összeg és esetleg a flagek) kijelzése (PRINT).

A 8 utasítás hatását szemléltető pprogram használatakor megfigyelhetjük, hogy összeadással a V túlszordulásjelző (Overflow) flag akkor lesz 1, ha a végeredmény 128 vagy annál több. Szerepe tehát hasonló, mint a Carry flagé. Ez a V flag akkor jelentős, hogy egy byte-on +127, -128 közti előjeles egész számokat tárolunk, és ezekkel számolunk.

8 bites kivonás: SUB, SBC

Ez a két utasítás az ADD és ADC pontos megfelelője kivonás esetére. Itt az A regiszter tartalmából kivonhatjuk A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d) ill. nn bármelyikét. Az utasítás kódja a megfelelő ADD, ill. ADC utasítás kódjánál 16-tal több, pl.

SUB C kódja 145 ill. 91H
SBC A, (HL) kódja 158 ill. 9EH
SBC A, (IX+d) kódja 221 158 d ill. DDH 9EH d

A flagek kezelése – az N kivételével – azonos az ADD-nál leírtakkal. Az N értéke SUB vagy SBC elvégzése után mindig 1. (Az N flaget a BCD, azaz a binárisan kódolt decimális számokkal végzett műveleteknél használhatjuk – de erről majd később.)

4. Összehasonlítás: CP

A CP s utasítás szintén A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d), (IY+d) ill. n bármelyikére vonatkozhat. A konkrét formák kódjai az ADD ugyanolyan formájú változatánál érvényes kódokból kapható 56 hozzáadásával. A CP s utasítás végrehajtásakor a mikroprocesszor ugyanúgy állítja be a flageket, mintha ugyanazokkal az adatokkal SUB utasítást hajtott volna végre – de sem az A, sem az s tartalma nem változik meg. Ennek megfelelően a C és a Z flag hordozza a „végeredményt”:

	ha	A < s	A = s	A > s
eredmény				
C flag	1	0	0	0
Z flag	0	1	1	0

Ami a jelölést illeti, ha pl. s a konkrét esetben a (HL), akkor tábláztunkban A < (HL) azt az esetet jelzi, amikor az A regiszter tartalma kisebb, mint a (HL) címen álló memória-rekesz tartalma. A Z, ill. C flag értékét a később sorra kerülő feltételes ugró utasításokkal és feltételes szubrutin hívásokkal vehetjük figyelembe.

5. Logikai műveletek: AND, OR, XOR

A 100. oldalon közölt programban még van három úgynevezett logikai művelet. Végrehajtásuk mindig az akkumulátor és egy másik egybyte-os adat között történik, a „végeredmény” az A-ba kerül, és a flagek is beállítódnak az eredménynek megfelelően. Mint a 190-es sornál látszik, a fenti műveletek kódja az ADD utasítás megfelelő alakjának kódjából 32, 48, ill. 40 hozzáadásával keletkezik (ld. a kódtáblázat is, 108. old.)

Az egyes műveletek jelentése: a két egybyte-os adat között bitenként kerül végrehajtásra az előírt logikai művelet. Átvitel egyik helyiértékről másikra nincs. A bitenkénti műveletvégzés szabálya:

egyik adat bite	másik adat bite	művelet	eredmény
0	0	AND XOR OR	0 0 0
0	1	AND XOR OR	0 1 1
1	0	AND XOR OR	0 1 1
1	1	AND XOR OR	1 0 1

A flagek kezelése:	C	Z	P/V	S	N	H
AND	0	↑	P	↑	0	1
OR	0	↑	P	↑	0	0
XOR	0	↑	P	↑	0	0

Itt új a P jelölés. Ez azt jelenti, hogy e három művelet esetén a P/V flag paritás flagként működik: értéke akkor 1, ha a végeredmény (A tartalma) páros darabszámú "1" bitet tartalmaz, és 0, ha páratlan darabszámú.

A többi jól bemutatja a közölt program. Javasolom, hogy az adatokat írjuk fel kettes számrendszerben, végezzük el az előírt műveleteket, és hasonlítsuk össze azzal, amit a program mutat. Figyeljük meg a flagek működését is! Néhány feladat elvégzése nem nagy idő, és megéri, mert BASIC-ben is hasznosítható fogásokat tanulunk belőle!

6. 16 bites összeadás és kivonás:

Kétbyte-os számok összeadása nem gond: arra kész gépi kódú utasítások vannak! Most az ADD utasításnak 3 alakja van:

ADD HL, ss kódja 16*ss+9
ADD IX, pp kódja 221 16*pp+9
ADD IY, rr kódja 253 16*rr+9

ahol ss a BC, DE, HL, SP jele 0, 1, 2, 3. Kódolással, pp és rr lényegében ugyanez, de 2 az IX, illetve IY kódja lesz a második helyen is. Tehát ADD IX, IY nem létezik, de ADD IX, IX vagy ADD IY, IY igen. Ez az ADD utasítás sem veszi figyelembe a C flag korábbi állapotát, de a végeredménytől függően beállítja! Ezzel automatikusan folytathatjuk a több byte-os számok összeadását. Ezt még tovább könnyíti az

Utasítás: Kódja:
ADC HL, ss 237 16*ss+74
(EDH)

utasítás, (ss értékei, mint az előbb), amely figyelembe veszi a C flag előző állapotát. Kódja 237 16*ss+74, tehát két byte az utasítás kódja is. Itt a végeredmény mindig a HL regiszterpárban keletkezik.

Az eddigiekben kívül még egy 2 byte-os (16 bites) műveletet ismer a Z80: ez az

SBC HL, ss Kódja 237 16*ss+66

szintén 2 byte a kód maga is, és a végeredmény kötelezően a HL-be kerül. Még érdekesebb, hogy nincs C flag nélküli változata. (Ez azt jelenti, hogy alkalom adtán a C flaget külön utasítással nulláznunk kell a kivonás megkezdése előtt.)

A felsorolt műveletek hatása a flagekre:

	C	Z	P/V	S	N	H
ADC A, s	↑	↑	V	↑	0	↑
ADD xx, yy	↑	↑	↑	↑	0	↑
ADC HL, ss	↑	↑	V	↑	0	↑
SBC HL, ss	↑	↑	V	↑	1	↑

A ? azt jelöli, hogy a szóbanforgó bit nem definiált.

Ha a program beválik,

akkor változtatni kell rajta!

(A programozás törvényeiből)

SORVEZETŐ

Ugró utasítások (elágazások). JP és JR

A különböző programozási nyelvekben – így a BASIC-ben is – nagyon fontos szerepük van a feltételes és feltétel nélküli ugró utasításoknak, szubrutinhívásoknak. Most ezek Z80 gépi kódú megfelelőiről lesz szó.

Feltétel nélküli ugró utasítások:

Utasítás	Tízes	Kódja	Hexadecimális
JR dis	24	18H	
JP nn	195	C3H	
JP (HL)	233	E9H	
JP (IX)	221 233	DDH E9H	
JP (IY)	253 233	DFH E9H	

Az utóbbi négy könnyen érthető: Jump=ugorj (ugyanaz, mint a GOTO) a megadott címre. A címet vagy magában a programban írjuk le; JP nn, vagy HL, IX, IY regiszterpár valamelyikében előállítottuk/tároltuk, és most már csak hivatkozunk rá. A JP nn forma tehát 3 byte helyet foglal el a memóriában: az utasítás kódját + 2 byte helyen az utasítás címét. Ne felejtjük el: először az alacsony, azután a magas helyiértékű byte kódolandó! Pl:

JP AE08H kódolása: C3, 08, AE ill. 195,8,174.

A JR dis forma működése egy kicsit összetettebb. A teljes utasítás (mind a két byte) beolvasása után a Z80 processzor a dis tartalmát hozzáadja a programlépés-számláló PC regiszterpár értékéhez (ugyanolyan értelmezéssel, ahogy azt a DJNZ dis kapcsán már részletesen leírtuk (l. a 96. oldalon)), és az így kapott címen folytatódik tovább a program. Így persze csak +129/-126 lépéssel távolodhatunk el a JR utasítás memóriabeli helyétől – de nem 3, hanem csak 2 byte szükséges a kódoláshoz. És ne felejtjük: sok kicsi sokra megy: ezer ugró utasításnál már csaknem 1 Kbyte a megtakarítás! Ami a végrehajtási sebességet illeti: kiemelkedően leggyorsabb a JP (HL), a többi ennek 2–2,5–3-szorosa.

Feltételes utasítások:

Utasítás	Tízes	Kódja	Tizenhatos	Ugrás, ha...
JP NZ, nn	194	C2H		Z flag=0
JP Z, nn	202	CAH		Z flag=1
JP NC, nn	210	D2H		C flag=0
JP C, nn	218	DAH		C flag=1
JP PO, nn	226	E2H		P/V flag=0
JP PE, nn	234	EAH		P/V flag=1
JP P, nn	242	F2H		S flag=0
JP M, nn	250	FAH		S flag=1
JR C, dis	56	38H		C flag=1
JR NC, dis	48	30H		C flag=0
JR Z, dis	40	28H		Z flag=1
JR NZ, dis	32	20H		Z flag=0

Látható, hogy a feltétel csak 4 flag valamelyikének 0 vagy 1 értéke lehet. Ebből arra következtethetünk, hogy a BASIC interpreterek (a Z80 mikroprocesszoros gépeken) az IF utasításban leírható számtalan feltétel teljesülésétől, ill. nem teljesülésétől függően a fent említett flagek valamelyikét állítják be, majd azt tesztelik (vizsgálják).

A relatív ugrások (JR) kódja mindig 2 byte, (a második a már többször említett dis), a teljes alak viszont mindig 3 byte. Itt nincs JP (HL) típusú gyors és rövid változat.

Az ugró utasítások működése:

Az ugró utasítások – bármilyen meglepő első pillantásra – tulajdonképpen LD (Load!) típusú utasítások. Mint tudjuk, gépi kódban mindig az az utasítás következik, amelyiknek a címe az utasításkód beolvasásának megkezdése pillanatában a PC regiszterpárban található. Ezért úgy kell pl. a 40 000 címre ugrani, hogy PC-be 40 000-et töltsünk. Ezt teszi a JP mindegyik változata, s – némi számolás után – a JR utasítások is. A feltételes utasításnál csak annyi az eltérés, hogy ha az utasításkóddal kifejezett feltétel nem teljesül, akkor a teljes utasítás (tehát mind a 2 vagy 3 byte beolvasása után) a PC tartalma változatlanul marad. Ez gyakorlatilag azt jelenti: ha a feltétel nem teljesül, a program az ugróutasítás után közvetlenül következő memóriacímre, – ha viszont teljesül a feltétel, a kijelölt memóriacímre folytatódik. A PC régi tartalmát sehol sem jegyzi fel a processzor, az elvész. Ezek szerint a JP és JR különböző fajtáit ugyanúgy használhatjuk, mint a GOTO és IF utasításokat BASIC-ben. A feltételek (a megfelelő flagek) beállítása a már részletezett ADD, ADC, SUB, SBC és INC, DEC utasításokkal történhet egyelőre (esetleg a szintén említett PUSH-POP technikával). Később még lesz szó olyan utasításokról,

amelyek hatással vannak a flagek állapotára. Itt most csak annyit szögezzünk le: a JP és JR utasítások egyike sem állít flaget – habár a feltételes változatok felhasználják a flagek pillanatnyi értékét.

Szubrutin hívás

CALL és RETURN

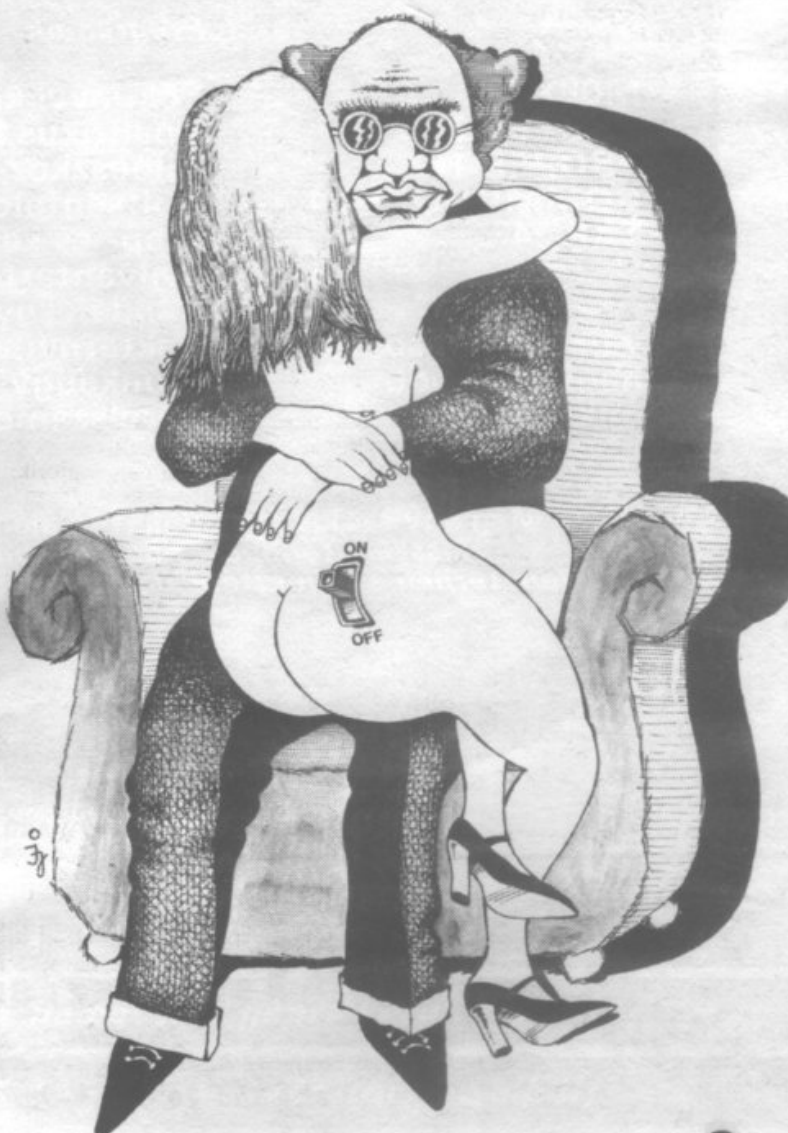
Utasítás	tízes	Kódja	tizenhatos	Feltétel
CALL nn	205	CDH		nincs
CALL NZ, nn	196	C4H		Z flag = 0
CALL Z, nn	204	CCH		Z flag = 1
CALL NC, nn	212	D4H		C flag = 0
CALL C, nn	220	DCH		C flag = 1
CALL PO, nn	228	E4H		P/V flag = 0
CALL PE, nn	236	ECH		P/V flag = 1
CALL P, nn	244	F4H		S flag = 0
CALL M, nn	252	FCH		S flag = 1

A felsorolt szubrutin hívások memóriaiigénye 3–3 byte. A második és harmadik helyen – a JP-utasításokhoz hasonlóan – a kétbyte-os cím áll: először alacsony, azután a magas helyiértékű byte. A feltételek is ugyanazok lehetnek, mint a JP-nél. A nagyfokú hasonlóság magyarázata: a Call végrehajtása nagyon hasonlít a JP végrehajtásához, csak most a CPU feljegyezi a stackben, hogy honnan ugrik el. Tehát a CALL nn működése:

1. A Z80 beolvassa a Call-utasítás mindhárom byte-ját; a PC ekkor már a következő byte-ra mutat (az ábra a CALL 0C2FH utasítást mutatja, 0CH = 12; 2FH = 47):

CALL 205	n 47	n 12		
-------------	---------	---------	--	--

szubrutin kezdőcíme ↑
PC



SZUPER

BIT-LET

KISVÁLLALATOK, SZÖVETKEZETEK, TÁRSULÁSOK

*Nincs elég munkaerő? Elvégzik a munkát a gépek!
Dolgozzon mini vagy személyi számítógépekkel.
Az ezekhez szükséges programokat tőlünk készen
megkaphatja!*

*A programokat az Ön kívánságaira, egyéni szükséglete szerintire
alakítjuk, azok kezelésére a munkatársait betanítjuk és rövid át-
futási idő alatt az eredményt garantáljuk*

Gépek

M08X
PROPER 8
PROPER 16
COMMODORE 64
TAP 34

valamint hasonló
nagyságrendű
mikrogépek

Programok

Főkönyvi könyvelés
Analitikus könyvelés
Állóeszköz-nyilvántartás
Költségfelosztás
Alap- és segédanyag-
nyilvántartás
Rendelésnyilvántartás
Raktárnyilvántartás
Munkaügy
Bérelszámolás

(Főkönyv)
(Könyvel)
(Á. eszköz)
(Üzi)

(Anyag)
(Rendel)
(Raktár)
(Munka)
(Bér)

*Még egy szolgáltatásunkat felajánljuk: korlátozott mennyiségben
kisszámítógépeket bérbe adunk, programokkal együtt!
Nem terheli a fejlesztési alapot, a bérleti díj „költségből” fizethető!!!*

PRODUKTORG
SZERVEZÉSI VÁLLALAT

1251 Budapest, Fő u. 68.
Számítástechnikai Fejlesztési és Kisszámítógép Alkalmazási Iroda
Tel.: 350-169, 154-090/323 vagy 661 mellék.

SORVEZETŐ

2. A processzor a PC tartalmát elmenti a stackbe (tehát a SP tartalma is változik: kettővel csökken);
 3. A processzor a PC-be tölti a programban szereplő szubrutin címet (az ábrán: OC2FH);
 4. Folytatódik a program futása, a PC-ben levő címtől.
- A feltételes CALL-utasításoknál a 2. és 3. lépés csak akkor hajtódik végre, ha a feltétel teljesül.
- Látható, hogy a CALL nn a GOSUB ... pontos megfelelője. A feltételes szubrutin hívások BASIC párja: IF feltétel THEN GOSUB... Már ebből is sejthető, hogy a RETURN BASIC utasításnak is lesz gépi kódú párja. Van is, mégpedig:

Utasítás	tízes	Kódja	Feltétel
		tizenhatos	
RET	201	C9H	nincs
RET NZ	192	C0H	Z flag = 0
RET Z	200	C8H	Z flag = 1
RET NC	208	D0H	C flag = 0
RET C	216	D8H	C flag = 1
RET PO	224	E0H	P/V flag = 0
RET PE	232	E8H	P/V flag = 1
RET P	240	F0H	S flag = 0
RET M	248	F8H	S flag = 1

Valamennyi utasítás egybyte-os. A feltétel nélküli RET utasítás a BASIC RETURN utasítás pontos megfelelője: a stackbe legutoljára eltett címen folytatódik a program futása. Ez a cím általában CALL utasítással került a stackbe, de nem mindig: egy PUSH utasítással eltett cím ugyanúgy megfelel. Persze, ha egy adatot felejtünk a stackben, a processzor azt is címként fogja értelmezni, ha egy RET utasítás végrehajtásakor találja meg!

Restart utasítások: RST

Ezek tulajdonképpen speciális szubrutin hívó utasítások: kódjuk egyben byte, és végrehajtási idejük is mindössze egyharmada a többi szubrutin hívásnak. Ennek ára: a szubrutin kezdőcíme kizárólag 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48 vagy 56 lehet csak.

Utasítás	tízes	Kódja	tizenhatos
RST p	199+p	ill.	C7+p

ahol p kizárólag az előbb felsorolt szubrutin címek valamelyike lehet.

Bit-műveletek: BIT, SET, RES

A Z80 CPU lehetővé teszi, hogy a hozzákapcsolt külső memória (ROM, RAM, ...) tetszőleges bitjének inverzét egyetlen műveleti lépésben a Z flagbe másoljuk. Ugyanez elérhető a CPU 7 db belső egybyte-os regiszterével kapcsolatban is:

Utasítás	Kód	Flagek
	Decimális	Hexadecimális
BIT b,r	203	CBH
	$64+8*b+r$	01

Itt b értéke 0-7 lehet, b jelöli a 2^b helyiértékű bitet. Az r értéke 0-7 lehet, jelentése: B, C, D, E, H, L, (HL), illetve A. Pl. az E regiszter (jele 3) 32 helyiértékű, 5. bitje inverzének Z flagbe másolásakor $64+8*5+3 = 107$, tehát BIT 5, E kódja 203, 107, vagyis CBH 6BH.

Ha a HL regiszterpár tartalma 5E4CH, akkor a memória 5E4CH című byte-jának 2. (4 helyiértékű) bitje inverzének Z flagbe másolásakor $64+8*2+6 = 86$, tehát BIT 2, (HL) kódolása 203 86, ill. CBH 56H.

Mint látjuk, ezek az utasítások kétbyte-osak. Az utasítás kódjának fenti első felírásakor a „hexadecimális” oszlopban a második byte-ot bitenként (tehát kettes számrendszerben!) tüntettük fel. (Nem következetes, de talán jobban érthető.) (HL) helyett, szokás szerint, szerepelhet (IX+d), ill. (IY+d) is. Az átirási technika a szokásos, de mégis részletesen kiírjuk, mert a végeredmény szokatlan: négybyte-os utasításokról van szó (sok hűhó egy bitért?):

BIT b, (IX+d) kódolása decimálisan:

221 203 d 70+8-b

hexadecimálisan:

DDH CBH d 01...110

BIT b, (IY+d) kódolása decimálisan:

253 203 d 70+8-b

hexadecimálisan:

FDH CBH d 01...110

Vigyázzunk! a 221, 203 prefixek sorrendje kötött (és persze a többi byte sorrendje is kötelezően a feltüntetett!).

Gondolom, azt a Tisztelt Olvasó már régen kitalálta, hogy mire jó egy bit inverzének Z-be másolása! Természetesen: Z-től függő ugró (JP, JR, CALL, RET) utasításban hasznosíthatjuk. Vagyis további 1-2-3 byte-os utasításokkal elérhetjük, hogy a program futása a memória vagy az előírt regiszter tetszőleges bitjének értékétől függjön. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a Z flag akkor lesz 1, ha a kért bit (tesztelt) bit 0 - teljesen úgy, mint a korábbi utasításoknál: a Z flag azt jelzi, ha az eredmény nulla.

Ha a $64+8*b+r$ kódokat 128-cal megnöveljük ($196+8*b+r$), akkor a SET utasítást kapjuk, amely a memória, ill. az előírt regiszter megfelelő bitjét 1-re állítja. Ha viszont $64+8*b+r$ helyére $128+8*b+r$ kerül, a megfelelő bit törlődik (RES=reset), a bit 0 lesz.

A SET és RES utasítások nem változtatják meg a flagek állását.

Rotálás, shiftelés:

Már korábban említettük, hogy a Z80 mikroprocesszor összeadáson (ADD, ADC) és kivonáson (SUB, SBC) kívül csak a „növel meg eggyel” (INC) és a „csökkentsd eggyel” (DEC) számtani műveleteket ismeri. Szorozni, osztani általában nem tud. Tud azonban 2-vel szorozni és osztani. Ez a kettes számrendszerben nagyon könnyű:

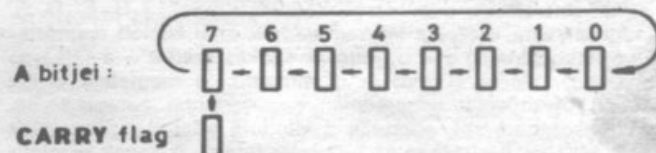
$$\begin{array}{r} 00101100 \\ 44 : 2 = 00010110 \\ 00101100 \\ 44 : 2 = 01011000 \end{array}$$

Látjuk: a számjegyeket egy helyiértékkel balra, illetve jobbra kellett eltolni. A szorzás/osztás szempontjából a legnagyobb/legkisebb helyiértékben álló „1” számjegy gondot okoz. Az ezekre vonatkozó döntéseinket be kell építenünk gépi kódú programjainkba.

A Z80 tervezői többféle, némileg eltérő jobbra/balra eltolási utasítást definiáltak. Ezek, aránylag természetes módon, három csoportba sorolhatók:

I. Az akkumulátorra vonatkozó egybyte-os utasítások:

RLCA (Rotate Left circular accumulator), amely balra tolja el az A akkumulátor bitjeit, az alábbi diagram szerint.



Az ábrából látható, hogy az A egyetlen bitje semvész el: a 0-6. pozícióban levők eggyel magasabb helyiértékre kerülnek, az eredeti 7. bitről pedig két másolat is készül: az egyik a 0. pozícióba kerül, a másik a Carry flagbe. Ez az utasítás jól használható, ha egy byte minden egyes bitjére külön-külön van szükségünk. A vizsgálandó byte-ot betöltjük az A regiszterbe, majd egy RLCA következik. Ezzel az eredeti 7. helyiértékű bit a C flagbe kerül. Ezt egy C flag szerinti feltételes ugró vagy szubrutinhívó utasítással hasznosítva külön-külön leírhatjuk a 0, ill. 1 bit esetén szükséges programrészletet. Ezután visszaugorva az RLCA utasításra, feldolgozhatjuk a következő bitet. A nyolc bit feldolgozásáig (amit pl. egy DJNZ utasítással számolhatunk) az A regiszter minden bitje 8-szor toródik el balra, így pontosan visszakerül eredeti helyére. Ezek szerint visszaállt az A regiszter eredeti tartalma, a vizsgálandó byte. Ha erre szükségünk van, külön memória- és időráfordítás nélkül rendelkezésünkre áll a programunk folytatásakor.

Az első csoportba még három utasítás tartozik:

RLA (Rotate left accumulator)

RRA (Rotate right accumulator)

RRCA (Rotate right circular accumulator)

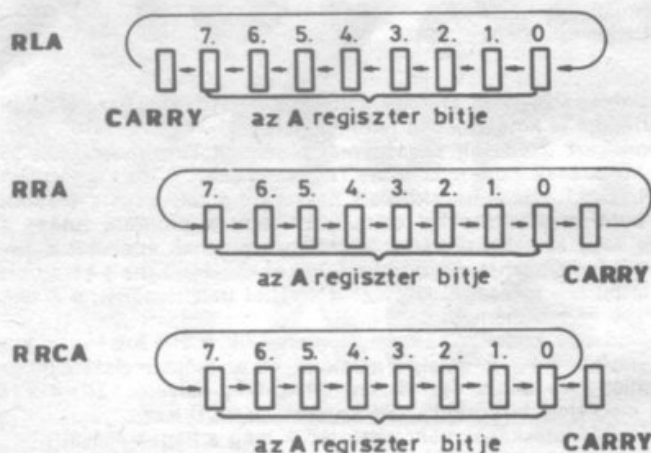
Bármely program,

ha egyszer gépre kerül, elavult!

(A programozás törvényeiből)

SZUPER BIT-LET

Ezek diagramja:



Látható, hogy az RLA és az RRA utasításokban a Carry bit úgy viselkedik, mintha az A. 8. bitje lenne. Az RLCA és az RRCA esetében a bitek körforgásában csak az A regiszter bitjei vesznek részt, a Carry bit pedig – a forgási iránytól függően – a legnagyobb, illetve legkisebb helyiértékű bit másolata lesz.

Kódolásuk:

Utasítás	Tízes	Kód	Hexa	Flagek	C	Z	P/V	S	N	H
RLCA	7		07H	↑	0	0
RLA	23		17H	↑	0	0
RRA	31		1FH	↑	0	0
RRCA	15		0FH	↑	0	0

Azt már az előzőekből is tudtuk, hogy a C flag (Carry-bit) értéket kap a művelet végzése során. A táblázatból az is látszik, hogy a Z (zero), P/V (paritás-túlcsodulás) és a S (signum-előjel) bit (flag) értéke változatlan marad, az N és a H bit pedig törlődik.

II. csoport: regiszterekre, memóriára vonatkozó eltolási műveletek: Az ide sorolt műveletek, a szokásos kódolás szerint, a B, C, D, E, H, L, A regiszterekre, illetve a HL regiszterpár által kijelölt memóriarekeszre vonatkozhatnak, s – ugyancsak szokás szerint – a (HL)-es változat (IX+d), illetve (IY+d)-re is működik, a megfelelő prefix használatával. A művelet végeredménye ugyanabba a regiszterbe, ill. memóriarekeszbe kerül, ahonnan a kiinduló adatot a processzor vette (tehát amit az utasításban az s helyére írtunk). A flagek kezelése egységesen:

C Z P/V S N H
↑ ↑ P ↑ 0 0

E műveletek mindegyikénél már a regiszterekre vonatkozó változat is két byte-os: az első byte 203 (=CBH), a második a regisztertől és a művelettől függ:

Művelet:	Kódja:	Rövidítés magyarázata:
RLC s	203 s	Rotate left circular
RL s	203 16+s	Rotate left
RRC s	203 8+s	Rotate right circular
RR s	203 24+s	Rotate right
SLA s	203 32+s	Shift left
SRA s	203 40+s	Shift right
SRL s	203 56+s	Shift right, logical

Emlékeztetőül: s „értéke”:

regiszter A B C D E H L (HL), (IX+d), (IY+d)

s 7 0 1 2 3 4 5 6

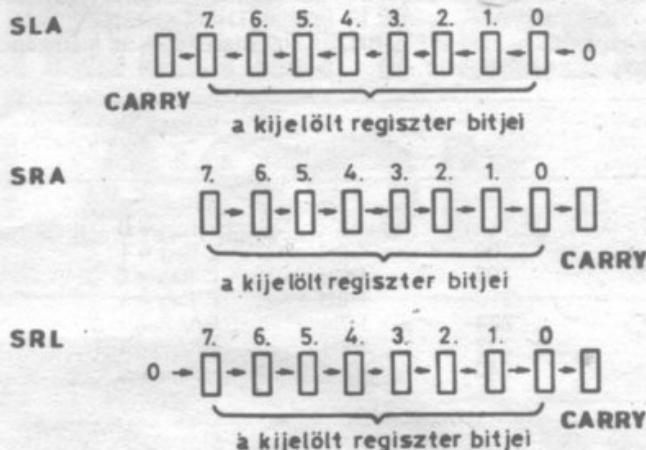
Példaként néhány konkrét utasítás és kódolása:

RLC B	203 0	ill. CBH 00H
RL (HL)	203 22	ill. CBH 16H
RRC (IX+7)	221 203 7 14	ill. DDH CBH 07H 0EH
RR (IY-5)	253 203 251 30	ill. FDH CBH FBH 1EH

Látható, hogy az (IX+d), (IY+d)-re vonatkozó utasításoknál először jön az IX, ill. IY jele, a DD, ill. FD prefix, ezután a CB, ami szintén prefix jellegű, majd a d értéke, s végül a negyedik byte-ból derül ki, hogy melyik eltolási műveletről van szó.

Az első négy művelet ugyanúgy mozgatja a Carry flag és a kijelölt

regiszter biteit, mint a hasonló nevű A-ra vonatkozó első csoportbeli utasítás. Ez azt jelenti, hogy pl. RLCA és RLC A (kódjaik: 7, illetve 203, 7) csak a Z, P/V és S flageket kezelik másként, egyébként ugyanaz a hatásuk (természetesen ez a kicsi eltérés pl. egy RET NZ, vagy JR Z, dis utasítás alkalmazásakor döntővé válik!). A három shift (eltolás) művelet diagramja:



Ez az ábra is mutatja, hogy SLA tükörképe SRL, és nem SRA. Az SRA és SRL éppen a legnagyobb helyiértékű bit kezelésében tér el: SRL törli, SRA változatlanul hagyja azt.

III. csoport: félbyte-os mozgató utasítások:

Ebbe a csoportba mindössze két utasítás tartozik:

Utasítás	Kódolása	Rövidítés magyarázata:
RLD 237 111 ill.	EDH 6FH	Rotation left digit
RRD 237 103 ill.	EDH 67H	Rotation right digit

Az A akkumulátor és a (HL) által kijelölt memóriarekesz tartalmát mozgatják, 4–4 bitet együtt.

Diagramjuk:



Flagek kezelése:

C Z P/V S N H
↑ P ↑ 0 0

Ez hasonlít a második csoportéhoz, de a Carry bit nem változik meg. E két utasítás az úgynevezett BCD kódolású számbázis alkalmazása esetén tesz jó szolgálatot.

Blokkmozgatás, -keresés:

A következő 8 utasítással könnyen megoldható kisebb-nagyobb memóriaterületek átmásolása, vizsgálata:

Utasítás	Tízes	Kódja	Tizenhatos	Flagek kezelése	C	Z	P/V	S	N	H
LDI	237 160	EDH A0H		↑	0	0
LDIR	237 176	EDH B0H		0	0	0
LDD	237 168	EDH A8H		↑	0	0
LDDR	237 184	EDH B8H		0	0	0
CPI	237 161	EDH A1H		↑	↑	↑	↑	↑	1	↑
CPIR	237 177	EDH B1H		↑	↑	↑	↑	↑	1	↑
CPD	237 169	EDH A9H		↑	↑	↑	↑	↑	1	↑
CPDR	237 185	EDH B9H		↑	↑	↑	↑	↑	1	↑

Az utasítások jelentését egyenként, részletesen megadjuk:

LDI (Load, increment – betöltés növeléssel)

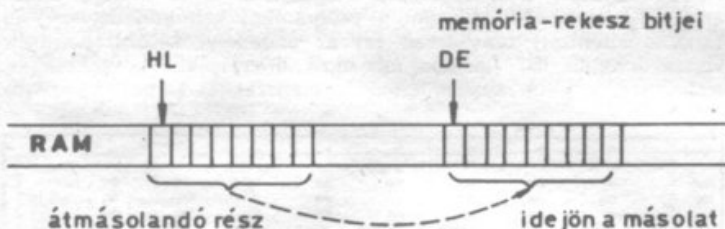
Az LDI utasítás végrehajtásakor a CPU megnézi, hogy mi a HL-regiszterpár és a DE regiszterpár pillanatnyi értéke, és a memória (HL) címen levő byte-ját átmásolja a (DE) címre. Ezután a HL és DE regiszterpár értékét eggyel növeli, a BC regiszterpár értékét eggyel csökkenti. Ha most a BC értéke 0, akkor a P/V flag is, egyébként ez a flag 1 lesz.

LDD (Load, decrement – betöltés csökkentéssel)

Az LDD utasítás az LDI párja: csaknem ugyanúgy működik, de most a HL és DE értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel a processzor. A BC csökkentése és a flagok kezelése is változatlan.

Hogy mi ennek az egésznek az értelme?

Ha egy ROM rutint némileg át akarunk alakítani, általában átmásoljuk a RAM-ba, s ott végezzük el az átalakítást. De ha a képernyő egy darabját mozgatni akarjuk, akkor is a memória egy részletét kell új helyre átmásolni:



Az eredeti helyen a memóriatartalom változatlanul megmarad. A másolás egy módja:

LD HL, honnan kezdődjön a másolás

LD DE, hová kerüljön a másolat

LD BC, hány byte-ot akarunk átmásolni

LDI

JP PE,...

Emlékeztetünk rá, hogy a JP PE,... utasítás azt jelenti, hogy csak akkor ugorjon a megadott címre, ha a P/V flag 1. Természetesen, a programba a ... helyére pontosan be kell írni az LDI utasítás memóriabeli kezdőcímét.

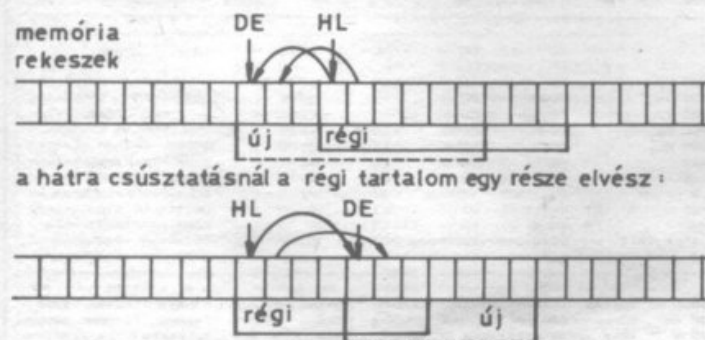
Már ez sem tűnik túl bonyolultnak: örülünk, hogy a HL és DE növelését az LDI automatikusan elvégzi. Így a következő LDI utasítás már a következő byte-ot másolja a következő címre. Sőt, a BC automatikus csökkentése miatt a P/V flag akkor lesz először 0, ha elfogytak az átmásolandó byte-ok.

Még ezt a programrészt is lehet egyszerűsíteni! Pontosan erre szolgál az LDIR utasítás: ez kerül majd az LDI és a JP PE,... helyére.

LDIR (Load, increment, repeat – töltsd, növelj, ismételd!)

Az LDI-nél leírt működést azzal kell kiegészíteni, hogy ha a BC tartalma nem lett 0, az LDIR az újonnan kialakult HL, DE, BC értékekre ismét végrehajt egy LDI utasítást. Ez azt jelenti, hogy mire az LDIR ciklus lejár, a teljes kijelölt memória rész átmásolódik, a BC értéke és a P/V flag biztosan 0 lesz. Ha az átmásolandó memóriaterület még részben sem fedti a kijelölt új memóriaterületet, az LDIR gond nélkül használható. A Z80-at nem érdekli, hogy DE tartalma kisebb vagy nagyobb, mint HL tartalma: vagyis előre-hátra könnyedén áthelyezhetjük a memóriarész tartalmát.

Ha azonban átfedés van a régi és új memóriaterület között, csak az egyik irányba problémamentes az átmásolás.



A programozók legjobban

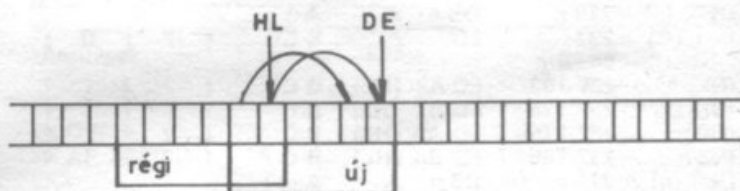
a káromkodás nyelvét ismerik!

(Troutman posztulátumaiból)

Ha ezt betűkkel, szöveggel szemléltetjük, talán még érthetőbb; 6 betű hátraírása:

ELVESZ
1. ELVESZ
2. ELVELZ
3. ELVELV
4. ELVELVE
5. ELVELVEL
6. ELVELVELV

Ezért jó, hogy az LDIR-nek van egy párja, az **LDDR (Load, decrement, repeat – töltsd, csökkentsd, ismételd!)**. Ez az utasítás az LDD-nél leírtakat ismétli, amíg csak a BC 0 nem lesz. Ekkor a P/V is 0, és pontosan BC memóriarekeszt másolt át. Az LDDR utasításnál a régi és az új terület végét töltjük be a HL ill. DE regiszterpárokkal:



Úgy kell választanunk az LDIR és LDDR között, hogy minden byte-ról előbb készüljön másolat, mint felülíródna. Ugyanezen elvek szerint választunk az LDI és LDD között. De mikor használjuk azokat, hiszen az LDIR és LDDR „összkomfortosabb”? Ha például a byte-okat nemcsak áthelyezni kell, hanem vizsgálni, esetleg egyes byte-okat kicserélni vagy beszúrni egyes jelek után/helyett egy bytesorozatot, akkor az ismétlés nélküli utasítások lesznek segítségünkre. **CPI (Compare, increment – összehasonlítás, növeléssel)**

Az utasítás végrehajtása egy

CP HL

INC HL

DEC BC

utasítássorozatnak felel meg, eltérő flag kezelése

1. összehasonlítja az A regiszter tartalmát a (HL) memóriarekeszben levő byte-tal. Ha egyenlőek, a Z flag 1 lesz, egyébként 0;

2. 1-gyel növeli HL értékét;

3. 1-gyel csökkenti BC értékét. Ha most BC=0 lett, akkor P/V értéke 0, egyébként 1 lesz.

CPD (Compare, decrement – összehasonlítás, csökkentéssel)

Minden ugyanúgy történik, mint CPI-nél, de most INC HL helyett DEC HL utasítást hajt végre a CPU, vagyis HL értékét eggyel csökkenti. A BC csökkentése és flagok állításának szabálya változatlanul megmarad.

CPIR (Compare, increment, repeat – összehasonlítás növeléssel, automatikusan ismételve)

A processzor először végrehajt egy CPI utasítást, majd megnézi, hogy a P/V flag=0 vagy Z flag=0 teljesül-e. Ezek bármelyikének (vagy mindkettőnek) teljesülése a CPIR végrehajtásának befejezését jelenti, egyébként újabb CPI következik, stb. Kevésbé technikai megfogalmazásban: a processzor a (HL) címen kezdve, a memóriában levő byte-okat (pontosabban: legfeljebb BC darabot) egyenként összehasonlítja az A regiszterrel. Ha egyezőt talál (Z flag=1), áttér a CPIR után következő utasítás végrehajtására. Ilyenkor BC tartalma alapján megállapítható, hogy (HL)-tól kezdve hányadik byte egyezik A-val, HL alapján pedig azt, hogy ez hol van a memóriában.

Ha a memória tartalma (HL)-tól kezdve BC rekeszen keresztül egyszer sem lesz A-val egyenlő, a processzor akkor is befejezi a vizsgálatot, de most a megálláskor BC=0, amit a P/V flag=0 is jelez.

Természetesen az is lehet, hogy pontosan a BC-edik (tehát az utolsó előírt) összehasonlítás járt eredménnyel, ilyenkor Z flag=1 és P/V=0 egyaránt teljesül.

Ezért CPIR után érdemes először a Z flaget vizsgálni (hogy volt-e egyezés, pl. JR Z, JP Z vagy CALL Z), majd a BC=0 feltételt tesztelni (P/V vizsgálata).

Ezek után természetes, hogy a **CPDR (Compare, decrement, repeat – összehasonlítás csökkentéssel, automatikusan ismételve)**

utasítás mindössze abban tér el CPDR-től, hogy HL értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel. Az alkalmazás szempontjából ez azt jelenti, hogy CPDR előlőlről hátra, CPDR hátulról előre keres a memóriában.

Gyakorlásul írjunk programot, amely kikeresi az ERROR szót gépünk ROM-jából!

A Z80 és a külvilág kapcsolata

Input, output

Először is le szeretném szögezni, hogy a „külvilág” itt csak azt jelenti, hogy a CPU más áramkörökkel tart kapcsolatot. Ezek az áramkörök lehetnek a számítógép belsejében (többnyire így is van), de lehetnek a készüléken kívül is. A Z80 64K=65536 „külső” egységet, perifériát tud megkülönböztetni. Ezeket a címvezetékeken kiadott jellel különbözteti meg ugyanúgy, mint a memóriarekeszeket. Az írás és az olvasás is elég hasonló módon zajlik le elvileg, mint a memóriánál. A memória, illetve periféria áramkörök úgy ismerik fel, hogy melyikükről van szó, hogy egy-egy speciális vezetéken (MREQ ill. I/O) a CPU ezt külön jelzi.

Utasítás	Kódolás	Rekesz	Periféria	Flagek						
Tízes	Hexa	I/O	cím	C	Z	P/V	S	N	H	
IN A, (n)	219 n	DB n	A	An
IN r, (C)	237	ED .. r	BC	BC	.	†	P	†	0	†
	64+8-r									
INI	237 162	ED A2 (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
INIR	237 178	ED B2 (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
IND	237 170	ED AA (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
INDR	237 186	ED BA (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
OUT (n), A	211 n	D3 n, A	An	An
OUT (C), r	237 65+8-r	ED .. r	BC	BC
OUTI	237 163	ED A3 (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
OTIR	237 179	ED B3 (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
OUTD	237 171	ED AB (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?
OTDR	237 187	ED BB (HL)	BC	BC	.	†	?	?	1	?

Az IN A, (n) utasítás végrehajtásakor a CPU a 256-A+n perifériáról olvas be. Ez azt jelenti, hogy az A regiszter tartalma kerül a címbusz felső nyolc bitjére, az utasításban szereplő n pedig a címbusz alsó nyolc bitjére. Ezután a CPU jelzi, hogy perifériáról akar olvasni, majd vár egy picit (ennek mértékét a hardver leírásból lehet ismerni), hogy a periféria megadhatta a válaszbyte-ot az adatbuszon, s az így kapott byte-ot elhelyezi az A regiszterben.

Az IN r, (C) utasítás végrehajtásakor az a különbség, hogy a BC regiszterpár tartalma lesz a periféria-cím, r értéke A, B, C, D, E, H, L és (HL) lehet, a szokásos kódolás szerint. Megemlíttük, hogy (HL) esetén a HL tartalma nem változik, csak a flageket állítja be a CPU. Ez jól használható akkor, ha egyszerre csak egy bitet viszünk át, mint pl. a ZX 81, Spectrum vagy HT1080Z kazettakezelése esetén.

Az OUT A, (n) és OUT (C), r utasítások végrehajtási logikája hasonló, csak a CPU nem beolvassa, hanem az adatbuszra kiküldi az adatot.

Ami az IN r, (C) és az OUT (C), r utasítást illeti, a jelölésben ugyan C szerepel, de a cím-buszon mindkét esetben BC jelenik meg. Minthogy a gyakorlatban egy byte is elég a perifériák megkülönböztetésére, a megfelelő logikai áramkörök gyakran csak az alsó byte-ot figyelik. Ilyen gépfelépítés esetén, a rendszer szempontjából a B regiszter tartalma közömbös.

A visszamaradó nyolc utasítás hasonló logikát követ, mint a LDI, ...LDDR utasítás négyese. Az előbbi táblázatból kiolvashatjuk, hogy a periféria-címet minden esetben BC adja, és a (HL) rekeszre vonatkozik az input, ill. output utasítás. A kiadott byte-okat most is BC számolja, a BC csökkentése és a HL változtatása automatikusan történik: HL tartalmát INI, INIR, OUTI és OTIR esetén növeli, a másik négy esetben csökkenti a CPU minden egyes utasítás végrehajtásakor. INIR, INDR, OTIR és OTDR az INI, IND, OUTI és OUTD automatikus ismétlését jelenti, amíg a B 0 nem lesz.

Mégegyszer hangsúlyozzuk, hogy ezen utasítás-csoport használatához részletesen kell ismernünk számítógépünk felépítését (pl. ZX 81 ill. Spectrum esetén az ULA működését).

Interrupt

Mint a bevezetőben már említettük, a Z80 CPU-nak két olyan kivezetése is van, amely működésének megszakítására szolgál. Ezek egyikeként működése programból letiltható. A letiltható megszakítást

maszkolható interruptnak, a másikat nem maszkolható interruptnak nevezzük. (Az előbbi szokás egyszerűen interruptnak nevezni.)

Ha a CPU nem maszkolható megszakítás kérést érzékel, akkor a folyó gépi kódú utasítás befejezése után a PC tartalmát elteszi a stackbe, a PC-be 0066H-t tölt. Ez azt jelenti, hogy egy CALL 0066H utasítást hajt végre a megfelelő elektromos impulzus hatására. Pontosabban ilyenkor még az interrupt flip-flop tartalmát is beállítja. A 0066H címen kezdődően kell leírni azt a programrészletet (szubrutint), amit a nem-maszkolható megszakítás kérés érzékelésekor a CPU végrehajtani köteles. Ezt a szubrutint a RET utasítás egy módosított változata, a RETN zárja le. Ez az előbb említett flip-flopok helyes kezelését biztosítja. Végrehajtásakor a program futása ott folytatódik, ahol az interrupt kérés észlelésekor tartott.

Ha a CPU maszkolható megszakítás kérést kap, ezt csak akkor veszi figyelembe, ha ez engedélyezve van. A gép bekapcsolásakor a RESET hatására a maszkolható megszakítás-kérés mindig tiltott, annak figyelembevételét mindig programból kell engedélyezni EI (enable interrupt) utasítással. Ezt az engedélyt később bármikor visszavonhatjuk DI (disable interrupt) utasítással. Ha szükséges, akárhányszor ki-be kapcsolhatjuk a megszakítás-kérés engedélye-

	A	B	C	D	E	H	L	(HL)
ADD A,	87	98	81	92	83	94	85	96
ADC A,	8F	99	89	9A	8B	9C	8D	9E
AND	A7	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6
BIT 0,	CB47	CB48	CB41	CB42	CB43	CB44	CB45	CB46
BIT 1,	CB4F	CB49	CB49	CB4A	CB4B	CB4C	CB4D	CB4E
BIT 2,	CB57	CB58	CB51	CB52	CB53	CB54	CB55	CB56
BIT 3,	CB5F	CB59	CB59	CB5A	CB5B	CB5C	CB5D	CB5E
BIT 4,	CB67	CB68	CB61	CB62	CB63	CB64	CB65	CB66
BIT 5,	CB6F	CB69	CB69	CB6A	CB6B	CB6C	CB6D	CB6E
BIT 6,	CB77	CB78	CB71	CB72	CB73	CB74	CB75	CB76
BIT 7,	CB7F	CB79	CB79	CB7A	CB7B	CB7C	CB7D	CB7E
CP	8F	88	89	8A	8B	8C	8D	8E
DEC	30	85	80	15	10	25	20	35
INC	3C	84	8C	14	1C	24	2C	34
IN r, (C)	ED78	ED48	ED48	ED58	ED58	ED68	ED68	-
LD A,	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	7E
LD B,	47	48	41	42	43	44	45	46
LD C,	4F	49	49	4A	4B	4C	4D	4E
LD D,	57	58	51	52	53	54	55	56
LD E,	5F	59	59	5A	5B	5C	5D	5E
LD H,	67	68	61	62	63	64	65	66
LD L,	6F	69	69	6A	6B	6C	6D	6E
LD (HL),	77	78	71	72	73	74	75	-
LD (IX+d),	DD7dd	DD8dd	DD7dd	DD8dd	DD7dd	DD8dd	DD7dd	-
LD (IY+d),	FD7dd	FD8dd	FD7dd	FD8dd	FD7dd	FD8dd	FD7dd	-
OR	87	88	81	82	83	84	85	86
OUT (C),	ED79	ED49	ED51	ED59	ED61	ED69	-	-
RES 0,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
RES 1,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
RES 2,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
RES 3,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
RES 4,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
RES 5,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
RES 6,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
RES 7,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
RL	CB17	CB18	CB11	CB12	CB13	CB14	CB15	CB16
RLC	CB07	CB08	CB01	CB02	CB03	CB04	CB05	CB06
RR	CB1F	CB18	CB19	CB1A	CB1B	CB1C	CB1D	CB1E
RRC	CB0F	CB08	CB09	CB0A	CB0B	CB0C	CB0D	CB0E
SBC A,	8F	98	99	9A	9B	9C	9D	9E
SET 0,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
SET 1,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
SET 2,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
SET 3,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
SET 4,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
SET 5,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
SET 6,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
SET 7,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
SLL	CB27	CB28	CB21	CB22	CB23	CB24	CB25	CB26
SRA	CB2F	CB28	CB29	CB2A	CB2B	CB2C	CB2D	CB2E
SRL	CB3F	CB38	CB39	CB3A	CB3B	CB3C	CB3D	CB3E
SUB	97	98	91	92	93	94	95	96
XOR	AF	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB

	AF	BC	DE	HL	SP	IX	IY
ADD HL,	-	09	18	29	38	-	-
ADD IX,	-	0089	0019	-	0039	0029	-
ADD IY,	-	F089	F019	-	F039	-	F029
ADC HL,	-	ED4A	ED5A	ED6A	ED7A	-	-
SBC HL,	-	ED42	ED52	ED62	ED72	-	-
DEC	-	88	18	28	38	0028	F028
INC	-	83	13	23	33	0023	F023
LD r, rnn	-	01nnnn	11nnnn	21nnnn	31nnnn	0021nnnn	F021nnnn
POP	F1	C1	D1	E1	-	00E1	F0E1
PUSH	F5	C5	D5	E5	-	00E5	F0E5
LD r, rnn	-	ED48nnnn	ED58nnnn	ED68nnnn	ED78nnnn	0028nnnn	F028nnnn
LD (nn), r	-	ED43nnnn	ED53nnnn	ED63nnnn	ED73nnnn	0023nnnn	F023nnnn

	Z	NC	C	NC	H	P	PE	PO
CALL nn	C0nnnn	C1nnnn	C2nnnn	C3nnnn	F0nnnn	F1nnnn	E0nnnn	E1nnnn
JP nn	C3nnnn	C4nnnn	C5nnnn	D0nnnn	F3nnnn	F4nnnn	E3nnnn	E4nnnn
JR n	18nn	28nn	29nn	38nn	-	-	-	-
RET	C9	C8	C8	D8	F8	F8	E8	E8

	0	1	2	3	4	5	6	7
RST	C7	CF	07	0F	E7	EF	F7	FF restart utasítások

	nűv.	nűv+ism.	csőKK.	csőKK+ism.
CP	ED81	ED81	ED88	ED88 blokkban Keresés
LD	ED88	ED88	ED88	blokk másolás
OUT	ED83	ED83	ED88	blokk output
IN	ED82	ED82	ED8A	blokk input

	I	R	(nn)	(BC)	(DE)	(HL)
LD A,	ED57	ED5F	3Annnn	0A	1A	7E A-ba másolás
LD B,	ED47	ED4F	32nnnn	02	12	77 A-ból másolás

SORVEZETŐ

zését. Azt, hogy engedélyezett interrupt-jel érkezésekor mi történjen, programból befolyásolhatjuk. A CPU ugyanis három különbözőképpen képes az interrupt kezelésére. Ezeket az IM0, IM1, IM2 utasításokkal választhatjuk ki.

IM0 (interrupt mode 0)

Ennél az üzemmódnál, a megszakítást kérő egység az adat-buszon tetszőleges Z80 utasítást adhat a processzornak.

IM1 (interrupt mode 1)

Ennél az üzemmódnál a megszakítás-kérés egy 0038H címre vonatkozó szubrutinhívással egyenértékű, a flip-flopok kezelésétől eltekintve. A szubrutin végét RETI jelzi.

IM2 (interrupt mode 2)

Ez az üzemmód teszi lehetővé a legváltozatosabb választékonységeket. Előkészítésként az I regiszterbe kell töltenünk a kiválasztott szubrutin cím-táblázat kezdőcímének felső nyolc bitjét. A megszakítás-kérés elfogadásakor a periféria szolgáltatja a szubrutin-cím táblázat címének alsó nyolc bitjét (ez célszerűen páros szám legyen). Az így kialakuló címen kell megadni a szubrutin kezdő címét.

nn	(IX+d)	(IY+d)	C Z P/V S N H	
CBnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 V 0 0 0	hozzáadás A-hoz
CEnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 V 0 0 0	hozzáadás A-hoz CARRY-val
EBnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 P 0 0 1	AND művelet A-val
-	00Cdd46	F0Cdd46	0 0 7 7 0 1	a 0. bit tesztelése
-	00Cdd4E	F0Cdd4E	0 0 7 7 0 1	az 1. bit tesztelése
-	00Cdd56	F0Cdd56	0 0 7 7 0 1	a 2. bit tesztelése
-	00Cdd5E	F0Cdd5E	0 0 7 7 0 1	a 3. bit tesztelése
-	00Cdd66	F0Cdd66	0 0 7 7 0 1	a 4. bit tesztelése
-	00Cdd6E	F0Cdd6E	0 0 7 7 0 1	az 5. bit tesztelése
-	00Cdd76	F0Cdd76	0 0 7 7 0 1	a 6. bit tesztelése
-	00Cdd7E	F0Cdd7E	0 0 7 7 0 1	a 7. bit tesztelése
FEnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 V 0 1 0	összehasonlítás A-val
-	003dd	F03dd	0 0 V 0 1 0	csökkentés 1-gyel
-	003dd	F03dd	0 0 V 0 0 0	növelés 1-gyel
-	-	-	0 0 P 0 0 0	input adott regiszterbe
3Enn	007dd	F07dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás A-ba
6Enn	004dd	F04dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás B-be
8Enn	004dd	F04dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás C-be
16nn	005dd	F05dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás D-be
1Enn	005dd	F05dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás E-be
86nn	006dd	F06dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás H-ba
2Enn	006dd	F06dd	0 0 0 0 0 0	átmásolás L-be
36nn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmásolás (HL)-be
0036ddnn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmásolás (IX+d)-be
F036ddnn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmásolás (IY+d)-be
F6nn	00Bdd	F0Bdd	0 0 P 0 0 0	OR művelet A-val
-	-	-	0 0 0 0 0 0	output adott regiszterből
-	00Cdd00	F0Cdd00	0 0 0 0 0 0	a 0. bit törlése
-	00Cdd0E	F0Cdd0E	0 0 0 0 0 0	az 1. bit törlése
-	00Cdd16	F0Cdd16	0 0 0 0 0 0	a 2. bit törlése
-	00Cdd1E	F0Cdd1E	0 0 0 0 0 0	a 3. bit törlése
-	00Cdd26	F0Cdd26	0 0 0 0 0 0	a 4. bit törlése
-	00Cdd2E	F0Cdd2E	0 0 0 0 0 0	az 5. bit törlése
-	00Cdd36	F0Cdd36	0 0 0 0 0 0	a 6. bit törlése
-	00Cdd3E	F0Cdd3E	0 0 0 0 0 0	a 7. bit törlése
-	00Cdd46	F0Cdd46	0 0 P 0 0 0	A-CARRY rotálása balra
-	00Cdd4E	F0Cdd4E	0 0 P 0 0 0	A rotálása balra
-	00Cdd56	F0Cdd56	0 0 P 0 0 0	A-CARRY rotálása jobbra
-	00Cdd5E	F0Cdd5E	0 0 P 0 0 0	A rotálása jobbra
OEEnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 V 0 1 0	Kivonás A-ból - CARRY
-	00CddC6	F0CddC6	0 0 0 0 0 0	a 0. bit feltöltése
-	00CddCE	F0CddCE	0 0 0 0 0 0	az 1. bit feltöltése
-	00CddD6	F0CddD6	0 0 0 0 0 0	a 2. bit feltöltése
-	00CddDE	F0CddDE	0 0 0 0 0 0	a 3. bit feltöltése
-	00CddE6	F0CddE6	0 0 0 0 0 0	a 4. bit feltöltése
-	00CddEE	F0CddEE	0 0 0 0 0 0	az 5. bit feltöltése
-	00CddF6	F0CddF6	0 0 0 0 0 0	a 6. bit feltöltése
-	00CddFE	F0CddFE	0 0 0 0 0 0	a 7. bit feltöltése
-	00Cdd26	F0Cdd26	0 0 P 0 0 0	shiftelés balra aritm.
-	00Cdd2E	F0Cdd2E	0 0 P 0 0 0	shiftelés jobbra aritm.
-	00Cdd36	F0Cdd36	0 0 P 0 0 0	shiftelés jobbra logik.
DEnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 V 0 1 0	Kivonás A-ból
EEEnn	00Bdd	F0Bdd	0 0 P 0 0 0	XOR művelet A-val
JELHATÁROZÁS				
hozzáadás HL-hez	I	CCF	3F	CARRY átállítás
hozzáadás IX-hez	I	CPL	2F	A bitenkénti negálása
hozzáadás IY-hez	I	DAA	27	A decimális kiigazítása
hozzáadás IY-hez	I	DI	F3	m. interrupt letiltása
hozzáadás HL-hez +CARRY	I	DJNZ d	10dd	B csökkentés, ugrás, ha poz.
Kivonás HL-ből -CARRY	I	EI	F8	m. interrupt engedélyezése
csökkentés 1-gyel	I	EX DE, HL	E8	DE - HL csere
növelés 1-gyel	I	EX HF, AF	80	HF - A-F' csere
nn betöltése reg.párba	I	EXX	09	BC-DE / DE-HE / HL-HL' csere
átmásolás a stack-be	I	EX (SP), HL	E3	(SP) - HL csere
átmásolás a stack-ből	I	EX (SP), IX	DDE3	(SP) - IX csere
átmásolás (nn)-ből rp-be	I	EX (SP), IY	FDE3	(SP) - IY csere
átmásolás rp-ből (nn)-be	I	HALT	76	interrupt jelis vár
	I	IMB	ED46	interrupt mód 0 beállítás
	I	IMI	ED46	interrupt mód 1 beállítás
	I	IME	ED5E	interrupt mód 2 beállítás
szubrutin hívás	I	IN A, (n)	0Bnn	input A-ba
ugras adott címre	I	JP (HL)	E9	HL másolása PC-be
relatív ugrás utasítás	I	JP (IX)	DD09	IX másolása PC-be
return	I	JP (IY)	FDE9	IY másolása PC-be
	I	LD SP, IX	DDF9	IX másolása SP-be
	I	LD SP, IY	FDF9	IY másolása SP-be
	I	LD SP, HL	F5	HL másolása SP-be
	I	NEG	ED44	A = 256-A
	I	NOZ	80	"nincs művelet"
F/V paritás/tulcsordulás	I	OUT (n), A	03nn	output A-ból
S signum flag	I	RETI	ED4D	interrupt-rutinból return
N Kivonás jellegű művelet	I	RETN	ED45	NMI-rutinból return
A half carry flag	I	RLA	17	A-CARRY rotálása balra
	I	RRA	1F	A-CARRY rotálása jobbra
1. a flag feltöltődik	I	RLCA	07	A rotálása balra
0. a flag törlődik	I	RRCa	0F	A rotálása jobbra
0. a flag beállítódik	I	RLD	ED5F	A-(HL) felbontás, balra
0. a flag változatlan	I	RRO	ED5F	A-(HL) felbontás, jobbra
7. a flag "nem definiált"	I	SCF	37	CARRY flag feltöltése

Utasítás	Tíz	Kódja	Hexa
EI	251		FBH
DI	243		F3H
IM 0	237 79		EDH 46H
IM 1	237 86		EDH 56H
IM 2	237 94		EDH E5H
RETI	237 77		EDH 4DH
RETN	237 69		EDH 45H

Ezek az utasítások a flageket nem állítják. Már korábban említettük, hogy a HALT utasítás hatására a CPU addig vár, amíg interrupt jelet nem kap.

Csereutasítások

A bevezetőben említettük, hogy a Z80 CPU-nak A', F', ... H', L' jelű regiszterei is vannak. Ezek kizárólag a most következő csereutasításokkal érhetők el.

EX AF, AF': ez az utasítás az AF és az A'F' regiszterpárok tartalmát cseréli fel.

EXX: ez az utasítás a BC, DE, HL regiszterek tartalmát cseréli fel a B'C', D'E', H'L' regiszterek tartalmával. E két csereutasítás végrehajtási ideje nagyon rövid, ezért előszeretettel használják gyors interrupt szubrutinokban. További csereutasítások is vannak, ezeket is tartalmazza a következő táblázat.

Utasítások	Tíz	Kódja	Hexa
EX DE, HL	235		EBH
EX AF, AF'	8		08H
EXX	217		D9H
EX (SP), HL	227		E3H
EX (SP), IX	221 227		DD E3H
EX (SP), IY	253 227		FD E3H

Ezek az utasítások az EX, AF, AF' kivételével a flageket nem változtatják meg.

Egyéb utasítások

DAA: az A akkumulátor tartalmát BCD formának megfelelően kiigazítja a H és N flagek értékének figyelembevételével.

CPL: (complement accumulator): az A regiszter bitjeit ellenkezőre váltja át.

NEG (negate accumulator): az A tartalmának kettes komplementjét képezi. Értéke eggyel több, mint CPL eredménye.

CCF (complement carry flag): a carry flaget ellenkezőjére váltja át.

SCF (set carry flag): 1-et rak a carry flagbe.

Megjegyezzük, hogy a carry flag törlését SCF után adott CCF utasítással vagy pl. OR A utasítással érhetjük el.

NOP (no operation): a CPU regiszterei, flagei nem változnak, de „végrehajtása” ugyanannai időt igényel, mint pl. a LD r, 'r' utasításé. Időzítési feladatoknál vagy programjavításnál használjuk.

Utasítás	tíz	Kódja	hexa	C	Z	P/V	S	N	H
DAA	39	27H		↑	↑		P	↑	↑
CPL	47	2FH		1	1
NEG	237 68	EDH 44H		.	.	.	V	↑	↑
CCF	63	3FH		0	?
SCF	55	37H		1	0
NOP	0	00H	

Végül hat LD utasítást közlünk, amelyek jelölismódjuk miatt nem szerepeltek a megfelelő fejezetben. Azóta megismerkedtünk ezekkel a jelölésekkel, reméljük, hogy most már önmagukért beszélnek.

Utasítások	Tíz	Kódja	Hexa
LD (IX+d), r	221 112+r d		DDH 70+r d
LD (IX+d), n	221 54 d n		DDH 36 d n
LD (IY+d), r	253 112+r d		FDH 70+r d
LD (IY+d), n	253 54 d n		FDH 36 d n
LD r, (IX+d)	221 70+8-r d		DDH 46+8-r d
LD r, (IY+d)	253 70+8-r d		FDH 46+8-r d

Ezek az utasítások sem állítják a flageket.



S



Z



O



T



A



R

AD konverter (vagy analóg digitál átalakító): folytonos elektromos jeleket kódokká alakító készülék.

AI (mesterséges intelligencia) gép: a számítógépek következő nemzedéke.

alfanumerikus karakterek: betűk, számok.

analóg digitál átalakító: folytonos elektromos jeleket időben és mértékben meghatározott egységekre bontó készülék.

ASSEMBLER: a gépi kódhoz közel álló számítógépes nyelv **beolvasási biztonság**: hogy milyen eséllyel sikerül a kazettára kivitt programot a memóriába visszajátszani

berendezés-orientált áramkör: speciális feladatra (berendezéshez) készített egyedi (vagy kis szériás) áramkör

beszédszintetizátor: olyan szerkesztő, ami a gép mondani valóját „emberi hangon” közli, felolvassa

bit: egy kettes számrendszerbeli helyiérték (0 vagy 1)

byte: 8 bitből álló memória-„egység”

botkormány: lásd joystick

bővítés: kiegészítő hardver csatlakoztatása

busz-csatlakozó: a központi egység adat- és címvonalaira való csatlakozás helye

cursor (ejtsd körször): a következő nyomtatás vagy adatbevitel helye a képernyőn

DEBUGGER: program más programok „belövésére” azaz ellenőrzésére és a hibák javítására

DEF FN: függvényt definiáló BASIC-utasítás

DELETE (ejtsd dilit): sorok törlését lehetővé tévő parancs

DRAW (ejtsd dró): grafikai funkciók ellátásának megkönnyítésére szolgáló BASIC-utasítás

editálás: utasítások „átszerkesztése”, törlése, kiegészítése, módosítása

elektroncső: hagyományos elektronikus jelerősítő alkatrész

ELSE (ejtsd elsz): az „IF” feltételes utasítás másik ága, az utána következő utasítás akkor hajtódik végre, ha a feltétel nem teljesül

EPROM: átprogramozható (égetéssel) csak olvasható memória

felbontóképesség: hogy hány sorban és oszlopban lehet pixeleket rajzolni

félgrafikus képernyő: alkalmi megfogalmazása annak, hogy a gép billentyűzete bizonyos grafikai jelek felvitelére alkalmas **fényceruza**: olyan, a számítógéppel összekapcsolt „ceruza”, amely a géphez kapcsolt megjelenítő adott pontjához érintve a pont koordinátáit a gép memóriájába továbbítja

fényesség: a Spectrumon a kiírt jelek és a háttér fényességének különbsége (kontrasztja) kétféle értékre állítható be **file kezelés**: logikailag összetartozó adatok halmazának kezelése a számítógép által

FLASH (ejtsd fles): karakterek, feliratok villogtatására szolgáló utasítás. (A Spectrumnál minden kiírást is villogtathatunk ennek segítségével.)

floppy (disc): hajlékony lemez, amelyre mágneses elven adatokat rögzíthetünk

fordítóprogram: olyan program, amely a BASIC-programot lefordítja a gép saját nyelvére

frekvencia: hangmagasság

frekvenciataromány: „hangterjedelem”. (Utóbbi két szónak sok más értelmezése is lehetséges.)

félvezetős: az integrált áramkörök alapanyaga többnyire szilícium vagy germánium

FULL SCREEN EDITOR: az egész képernyőn javíthatjuk vele programot tetszés szerint változtatva a sorokat

gépi kód: a gép saját nyelve, a BASIC-utasításokat először erre fordítja le, csak azután tudja végrehajtani

grafikus karakterek: ezek a jelek, amelyekkel egyszerű ábrák rajzolhatók a képernyőre

hanggenerátor: a gép programozható „hangképző szerve”

IF: a BASIC-ben (és más nyelvekben) az egyik feltételes utasítás séma első szava (az angol szó jelentése: ha) **integrált áramkör**: egyetlen (rendszerint félvezetős) darabból, speciális technológiával kialakított, miniatürizált áramkör **intelligens terminál**: önálló feladatok végzésre is alkalmas terminál

interface (ejtsd interfész): más gépekhez vagy perifériákhoz való kapcsolódási lehetőség

joystick (ejtsd dzsojstik): mozgatható kar, amely jelet ad a gépnek, így például játékoknál figurák több irányú mozgására alkalmas

karakter: a gép által megjeleníthető, előre rögzített jelkészlet valamelyik eleme

kimenő jelszint: a magnóból „kimenő” elektromos jel átlagos erőssége

karakterpozíció: egy „leütésnyi” hely a képernyőn (vagy sornymotatón)

képdigitalizáló: az optikai jeleket bit-sorozattá alakítja át

katalógus áramkör: nagy sorozatban gyártott, szabványos, olcsó (integrált) áramkör

know-how (ejtsd nóhau): technológiai, szervezési vagy más, a gyártásnál felhasználható ismeret

INKEY\$: BASIC-függvény, értéke az éppen lenyomott billentyűnek megfelelő karakter

lapozás: olyan technika, amellyel választhatóan több (a HT-nél két „fél”) képernyő jeleníthető meg

lemezmeghajtó (floppy drive): a számítógép mágneslemezes háttértárolásának műszaki eszköze

licence: engedély mások által kifejlesztett gyártási technológiák felhasználására

maszk: integrált áramkörök készítéséhez szükséges fotósablom **mátrixnyomtató**: speciális nagy sebességű nyomtató

memória: adatok és programok tárolására szolgáló egység

memóriabővítés: a géphez csatlakoztatható külön memória (RAM)

MERGE (ejtsd mördzs): olyan utasítás, amelynek segítségével új programokat tudunk beolvasni a régi kitörlése nélkül

mikroprocesszor: (CHIP) a mikrogép „lelke”, a gép működését vezérlő integrált áramkör

monitor: az az üzemmód, amelyben gépi kódú programokat lehet bevenni a gépbe és azokat ellenőrizni

nagy felbontású grafika: ha a gép a képernyőn sok pontot tud külön megjeleníteni

négyszögjel: állandó erősségű hangimpulzusok és szünetek váltakozása

nyomtató = printer: a számítógép által vezérelt „írógép”

ON: egy feltételes utasítástípus kulcsszava a BASIC-ban

ON ERROR GOTO: olyan BASIC-utasítás, amely a program futása közben előforduló hibák kivédésének segítségét szolgálja

output port (ejtsd autput port): kimeneti csatorna, amelyen át különböző perifériák vezérelhetők

párhuzamos interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol egyidőben sok információ oda-vissza továbbításra van lehetőség

periféria: a géphez csatlakoztatható megjelenítő, tároló és adatbeviteli eszközök

pixel: a grafikus utasítások által megjeleníthető legkisebb egység (pont vagy kis négyzet)

plotter: rajzgép

POKE: olyan BASIC-utasítás, amely lehetővé teszi, hogy a gép bármelyik byte-jának értéket adjunk

POP: utasítás, amellyel közvetlenül kivethetünk egy értéket egy speciális memóriából

printer: (lásd nyomtató)

PRINT AT: BASIC-ben kiírás a képernyő adott helyére.

PRINT USING (ejtsd print juzing): BASIC kiíró utasítás a kiírási formátum (például számjegyek száma, előjelek, kezdő 0-ák stb.) megadására

program: feladat végrehajtására összeállított utasítássorozat
RAM (angol betűszó): a gépet használó számára teljesen hozzáférhető (felülírható és kiolvasható) memóriaterület
RENUMBER (ejtsd rinámber): automatikus újraszámozás
RESET (ejtsd riszet): utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely „felgyújtott” pontját kikapcsolhatjuk
reset (ejtsd riszet): –gomb segítségével a „megzavarodott” gép ismét alaphelyzetbe állítható
ROM: (angol betűszó) csak kiolvasható memóriaterület, amely a gép programozhatóságát biztosító „tudásanyagot” tartalmazza

RS 232: soros adatátvitelre szolgáló szabványos kimenet
SAVE (ejtsd széjv): olyan parancs, amellyel programokat és adatokat kazettán vagy mágneslemezen lehet tárolni
sebesség: adott idő alatt végrehajtott elemi utasítások száma

SCREEN \$: (ejtsd szkrin): olyan függvény a Spectrumnál, amely megadja, hogy a képernyő adott helyén milyen karakter áll

SET: utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely pontját „felgyújthatjuk”

SHIFT: olyasmi, mint az írógépen a betűváltó

soros interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol csak egyféle információ egyidejű továbbítására van lehetőség

soros kapcsolás: nem párhuzamos, tehát nem teszi lehetővé a perifériák egyidejű működtetését

szilícium: félvezető elem

szintaxis: a programíráshoz vonatkozó formai szabályok összessége

szoftver: mindaz, ami a gépbe „beleírható”

TAB: BASIC-ben a kiírásnál előre megadható oszlopsorszám
tápegység: a hálózati feszültséget a berendezés szükségleteinek megfelelő mértékűre és típusúra átalakító berendezés

terminál: nagyobb számítógépek adatvégállomásai, innen lehet „kommunikálni” a géppel

TRACE (ejtsd trész): annyi mint nyomkövetés. Olyan parancs, amely egy program végrehajtása közben lehetővé teszi, hogy kövessük, hol tart épp a program.

tranzisztor: félvezetőből készült jelerősítő alkatrész

VERIFY (ejtsd verifáj): BASIC-parancs a kazettára vagy diszkra kivitt program ellenőrzésére, az eredetivel való összevetés révén

A SZUPER BIT-LET az ÖTLET számítástechnikai melléklete, a BIT-LET retrospektív kiadásának, amely a BIT-LET első 12 számára épül, de néhány későbbi anyagot is tartalmaz. • Szerkesztette: Angyalosi László • A szerkesztésben közreműködött: Halász Péter, Király Zoltán, Török Turul, Székely Jenő • Művészeti szerkesztő: Pribelszky Pál • Tördelő: Domokos Imre • Fotók: Gál Imre

SZINORG

SZERVEZŐ-FEJLESZTŐ

LEÁNYVÁLLALAT

ÉGSZI

IBM PC-XT

SZÁMÍTÓGÉPEK

BÉRBEADÁSA,

LÍZINGJE,

BŐVÍTETT

VÁLTOZATBAN

IS.

Címünk:

SZINORG LEÁNYVÁLLALAT

Budapest XI., Barók Béla út 152.

Telefon: 460-724 Kerkusa Sándor



SZUPER**BIT-LET**

BIT-LET-ünk jó hagyományai közé tartoznak a pályázatok. Volt már harmadgépnyerő, félgépnyerő, HT-nyerő, gépnyerő. Primo-nyerő, Micolor-nyerő, kétgépnyerő. Szuper BIT-LET-ünkben sem maradhat ki a pályázat tehát. Ezúttal Lukács József engedett szelíd rábeszélésünknek, s ajánlott föl pályázó kedvű olvasóinknak egyet a KIT-ként bevezetett HOMELAB 3 gépből. Megkíméljük azonban a szerencsés nyertest az építkezés gyötrelmeitől, s Lukács József készen adja majd át a gépet.

A feladat megoldásait 1986. május 31-ig lehet beküldeni az ÖTLET szerkesztőségének címére – Budapest 1986. Kérjük, hogy a Gépnyerő szelvényt a boríték külsejére szíveskedjenek fölragasztani!

Gépnyerő

HOMELAB 3**SZUPER BIT-LET**

FELADAT:

Börönd Ödön és családja gyakran mennek nagyobb utazásra, s ilyenkor természetesen minden holmijukat bőröndökbe rakják, amikről azt kell tudni, hogy hatalmas nagyok, de elég gyengék; így 1–1 bőröndbe tetszőlegesen sok dolog kerülhet, ha az összsúlyuk nem több 6 kg-nál.

Ödön sohasem hajlandó részt venni a pakolásban. A felesége szívesen pakol, de csak akkor, ha egy héttel előbb megkapja a bepakolandó dolgok listáját (a súlyok feltüntetésével), ilyenkor azonban mindig képes minimális számú bőröndbe berakni az elvitelre szánt holmikat. (Itt és a továbbiakban feltesszük, hogy egyik holmi sem nehezebb 6 kg-nál.)

Ödön fia, Benedek, képes 2 óra alatt bepakolni, ha a holmik valahová le vannak rakva szépen sorban. A következő eljárást követi Benedek: sorba rakja az összes bőröndöt, aztán mindig megfogja a következő holmit, s megnézi, befér-e az első bőröndbe. Ha nem, akkor megy tovább, s végül az első olyan bőröndbe rakja, amelyikbe már belefér. Ha minden holmit elrakott, akkor az üresen maradt bőröndöket visszarakja a helyére. (Bőröndéknek rengeteg bőröndjük van, így mindig marad üres.)

Börönd Ödön lányának, Rebekának, egy délelőtt kell a bepakoláshoz; ugyanis ő először sorba rakja a holmikat, előre a legnehezebbet, s i. t., utoljára a legkönnyebbet. Majd ezután ugyanazt csinálja, amit az öccse, Benedek.

Ha adott egy L lista (azaz súlyok sorozata, mivel mint láttuk, a pakolásnál csak a holmik súlya lényeges), akkor ezt a „listát” a mama M(L), Benedek B(L), Rebeka R(L) db bőröndbe tudja elpakolni; világos, hogy ha ismerjük a listát, akkor M(L), B(L), és R(L) kiszámítható, s persze általában nem lesznek egyenlők.

KÉRDÉSEK:

1. Bizonyítsuk be, hogy akármilyen holmisorozat esetén Rebeka is és Benedek is kevesebb bőröndbe pakol, mint a mama által felhasznált bőröndök számának a kétszerese. Azaz lássuk be, hogy tetszőleges L lista esetén:
 $B(L) < 2 \cdot M(L)$; $R(L) < 2 \cdot M(L)$
2. Adjuk meg holmiknak (ill. súlyoknak) egy olyan sorozatát, melyet a mama 3, Benedek és Rebeka viszont 4 bőröndbe tud bepakolni. Azaz egy olyan L1 listát kérünk, melyre:
 $M(L1) = 3$; $B(L1) = R(L1) = 4$
3. Adjunk meg olyan holmi- (súly-) sorozatot, melyet a mama és Benedek 2, Rebeka viszont 3 bőröndbe pakol. Tehát olyan L2 lista kell, melyre:
 $M(L2) = B(L2) = 2$; $R(L2) = 3$
4. Végül kérünk egy olyan holmi- (súly) sorozatot, amelyet a mama és Rebeka 6, Benedek viszont 10 bőröndbe pakol. Itt tehát olyan L3 listát kérünk, melyre:
 $M(L3) = R(L3) = 6$; $B(L3) = 10$

SZUPER BIT-LET GÉPNYERŐ



Ezt a szelvényt szíveskedjenek
 fölragasztani
 a megfűtést tartalmazó borítékra.
 Beküldési határidő: 1986. május 31.

Bepakolandó holmik:
 1–1 ilyen csomag előre elkészítve 1 egység
 L = (4 kg; 4,5 kg; 5 kg; 1 kg; 2 kg)



SORVEZETŐ

2. A processzor a PC tartalmát elmenti a stackbe (tehát a SP tartalma is változik: kettővel csökken);
 3. A processzor a PC-be tölti a programban szereplő szubrutin címet (az ábrán: OC2FH);
 4. Folytatódik a program futása, a PC-ben levő címtől.
- A feltételes CALL-utasításoknál a 2. és 3. lépés csak akkor hajtódik végre, ha a feltétel teljesül.
- Látható, hogy a CALL nn a GOSUB ... pontos megfelelője. A feltételes szubrutin hívások BASIC párja: IF feltétel THEN GOSUB... Már ebből is sejthető, hogy a RETURN BASIC utasításnak is lesz gépi kódú párja. Van is, mégpedig:

Utasítás	tízes	Kódja	Feltétel
		tizenhatos	
RET	201	C9H	nincs
RET NZ	192	COH	Z flag = 0
RET Z	200	C8H	Z flag = 1
RET NC	208	DOH	C flag = 0
RET C	216	D8H	C flag = 1
RET PO	224	EOH	P/V flag = 0
RET PE	232	E8H	P/V flag = 1
RET P	240	FOH	S flag = 0
RET M	248	F8H	S flag = 1

Valamennyi utasítás egybyte-os. A feltétel nélküli RET utasítás a BASIC RETURN utasítás pontos megfelelője: a stackbe legutoljára eltett címen folytatódik a program futása. Ez a cím általában CALL utasítással került a stackbe, de nem mindig: egy PUSH utasítással eltett cím ugyanúgy megfelel. Persze, ha egy adatot felejtünk a stackben, a processzor azt is címként fogja értelmezni, ha egy RET utasítás végrehajtásakor találja meg!

Restart utasítások: RST

Ezek tulajdonképpen speciális szubrutin hívó utasítások: kódjuk egyben byte, és végrehajtási idejük is mindössze egyharmada a többi szubrutin hívásnak. Ennek ára: a szubrutin kezdőcíme kizárólag 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48 vagy 56 lehet csak.

Utasítás	tízes	Kódja
		tizenhatos
RST p	199+p	ill. C7+p

ahol p kizárólag az előbb felsorolt szubrutin címek valamelyike lehet.

Bit-műveletek: BIT, SET, RES

A Z80 CPU lehetővé teszi, hogy a hozzákapcsolt külső memória (ROM, RAM, ...) tetszőleges bitjének inverzét egyetlen műveleti lépésben a Z flagbe másoljuk. Ugyanez elérhető a CPU 7 db belső egybyte-os regiszterével kapcsolatban is:

Utasítás	Kód	Hexadecimális	Flagek
	Decimális		C Z P/V S N H
BIT b,r	203	CBH	† ? ? 0 1
	$64+8*b+r$	01 $\begin{smallmatrix} b \\ r \end{smallmatrix}$	

Itt b értéke 0–7 lehet, b jelöli a 2^b helyiértékű bitet. Az r értéke 0–7 lehet, jelentése: B, C, D, E, H, L, (HL), illetve A, Pl. az E regiszter (jele 3) 32 helyiértékű, 5. bitje inverzének Z flagbe másolásakor $64+8*5+3 = 107$, tehát BIT 5, E kódja 203, 107, vagyis CBH 6BH.

Ha a HL regiszterpár tartalma 5E4CH, akkor a memória 5E4CH című byte-jának 2. (4 helyiértékű) bitje inverzének Z flagbe másolásakor $64+8*2+6 = 86$, tehát BIT 2, (HL) kódolása 203 86, ill. CBH 56H.

Mint látjuk, ezek az utasítások kétbyte-osak. Az utasítás kódjának fenti első felírásakor a „hexadecimális” oszlopban a második byte-ot bitenként (tehát kettes számrendszerben!) tüntettük fel. (Nem közvetlen, de talán jobban érthető.) (HL) helyett, szokás szerint, szerepelhet (IX+d), ill. (IY+d) is. Az átrási technika a szokásos, de mégis részletesen kiírjuk, mert a végeredmény szokatlan: négybyte-os utasításokról van szó (sok hűhó egy bitért?):

BIT b, (IX+d) kódolása decimálisan:

221 203 d 70+8*b

hexadecimálisan:

DDH CBH d 01...110

BIT b, (IY+d) kódolása decimálisan:

253 203 d 70+8*b

hexadecimálisan:

FDH CBH d 01...110

b

Vigyázzunk! a 221, 203 prefixek sorrendje kötött (és persze a többi byte sorrendje is kötelezően a feltüntetett!).

Gondolom, azt a Tisztelt Olvasó már régen kitalálta, hogy mire jó egy bit inverzének Z-be másolása! Természetesen: Z-től függő ugró (JP, JR, CALL, RET) utasításban hasznosíthatjuk. Vagyis további 1–2–3 byte-os utasításokkal elérhetjük, hogy a program futása a memória vagy az előírt regiszter tetszőleges bitjének értékétől függjön. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a Z flag akkor lesz 1, ha a kért bit (tesztelt) bit 0 – teljesen úgy, mint a korábbi utasításoknál: a Z flag azt jelzi, ha az eredmény nulla.

Ha a $64+8*b+r$ kódokat 128-cal megnöveljük ($196+8*b+r$), akkor a SET utasítást kapjuk, amely a memória, ill. az előírt regiszter megfelelő bitjét 1-re állítja. Ha viszont $64+8*b+r$ helyére $128+8*b+r$ kerül, a megfelelő bit törlődik (RES=reset), a bit 0 lesz.

A SET és RES utasítások nem változtatják meg a flagek állását.

Rotálás, shiftelés:

Már korábban említettük, hogy a Z80 mikroprocesszor összeadáson (ADD, ADC) és kivonáson (SUB, SBC) kívül csak a „növeked meg eggyel” (INC) és a „csökkenj egyvel” (DEC) számtani műveleteket ismeri. Szorozni, osztani általában nem tud. Tud azonban 2-vel szorozni és osztani. Ez a kettes számrendszerben nagyon könnyű:

$$\begin{array}{r} 00101100 \\ 44 : 2 = 00010110 \\ 22 \end{array}$$

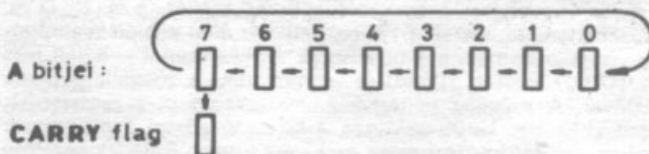
$$\begin{array}{r} 00101100 \\ 44 : 2 = 01011000 \\ 88 \end{array}$$

Látjuk: a számjegyeket egy helyiértékkel balra, illetve jobbra kellett eltolni. A szorzás/osztás szempontjából a legnagyobb/legkisebb helyiértékben álló „1” számjegy gondot okoz. Az ezekre vonatkozó döntéseinket be kell építenünk gépi kódú programjainkba.

A Z80 tervezői többféle, némileg eltérő jobbra/balra eltolási utasítást definiáltak. Ezek, aránylag természetes módon, három csoportba sorolhatók:

I. Az akkumulátorra vonatkozó egybyte-os utasítások:

RLCA (Rotate Left circular accumulator), amely balra tolja el az A akkumulátor bitjeit, az alábbi diagram szerint.



Az ábrából látható, hogy az A egyetlen bitje sem vész el: a 0–6. pozícióban levők eggyel magasabb helyiértékre kerülnek, az eredeti 7. bitről pedig két másolat is készül: az egyik a 0. pozícióba kerül, a másik a Carry flagbe. Ez az utasítás jól használható, ha egy byte minden egyes bitjére külön-külön van szükségünk. A vizsgálandó byte-ot betöltjük az A regiszterbe, majd egy RLCA következik. Ezzel az eredeti 7. helyiértékű bit a C flagbe kerül. Ezt egy C flag szerinti feltételes ugró vagy szubrutinhívó utasítással hasznosítva külön-külön leírhatjuk a 0, ill. 1 bit esetén szükséges programrészletet. Ezután visszaugorva az RLCA utasításra, feldolgozhatjuk a következő bitet. A nyolc bit feldolgozásáig (amit pl. egy DJNZ utasítással számolhatunk) az A regiszter minden bitje 8-szor tolódik el balra, így pontosan visszakerül eredeti helyére. Ezek szerint visszaállt az A regiszter eredeti tartalma, a vizsgálandó byte. Ha erre szükségünk van, külön memória- és időráfordítás nélkül rendelkezésünkre áll a programunk folytatásakor.

Az első csoportba még három utasítás tartozik:

RLA (Rotate left accumulator)

RRA (Rotate right accumulator)

RRCA (Rotate right circular accumulator)

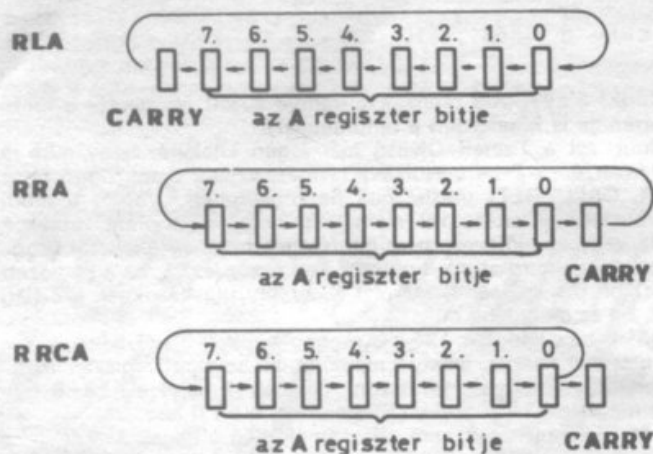
Bármely program,

ha egyszer gépre kerül, elavult!

(A programozás törvényeiből)

SZUPER BIT-LET

Ezek diagramja:



Látható, hogy az RLA és az RRA utasításokban a Carry bit úgy viselkedik, mintha az A 8. bitje lenne. Az RLCA és az RRCA esetében a bitek körforgásában csak az A regiszter bitjei vesznek részt, a Carry bit pedig – a forgási iránytól függően – a legnagyobb, illetve legkisebb helyiértékű bit másolata lesz.

Kódolásuk:

Utasítás	Tízes	Kód	Hexa	Flagek C Z P/V S N H
RLCA	7		07H	↑ . . . 0 0
RLA	23		17H	↑ . . . 0 0
RRA	31		1FH	↑ . . . 0 0
RRCA	15		0FH	↑ . . . 0 0

Azt már az előzőekből is tudtuk, hogy a C flag (Carry-bit) értéket kap a művelet végzése során. A táblázatból az is látszik, hogy a Z (zero), P/V (paritás-túlsodulás) és a S (signum-előjel) bit (flag) értéke változatlan marad, az N és a H bit pedig törlődik.

II. csoport: regiszterekre, memóriára vonatkozó eltolási műveletek: Az ide sorolt műveletek, a szokásos kódolás szerint, a B, C, D, E, H, L, A regiszterekre, illetve a HL regiszterpár által kijelölt memóriarekeszre vonatkozhatnak, s – ugyancsak szokás szerint – a (HL)-es változat (IX+d), illetve (IY+d)-re is működik, a megfelelő prefix használatával. A művelet végeredménye ugyanabba a regiszterbe, ill. memóriarekeszbe kerül, ahonnan a kiinduló adatot a processzor vette (tehát amit az utasításban az s helyére írtunk). A flagek kezelése egységesen:

C Z P/V S N H
↑ ↑ P ↑ 0 0

E műveletek mindegyikénél már a regiszterekre vonatkozó változat is két byte-os: az első byte 203(=CBH), a második a regisztertől és a művelettől függ:

Művelet:	Kódja:	Rövidítés magyarázata:
RLC s	203 s	Rotate left circular
RL s	203 16+s	Rotate left
RRC s	203 8+s	Rotate right circular
RR s	203 24+s	Rotate right
SLA s	203 32+s	Shift left
SRA s	203 40+s	Shift right
SRL s	203 56+s	Shift right, logical

Emlékeztetőül: s „értéke”:

regiszter	A	B	C	D	E	H	L	(HL), (IX+d), (IY+d)
s	7	0	1	2	3	4	5	6

Példaként néhány konkrét utasítás és kódolása:

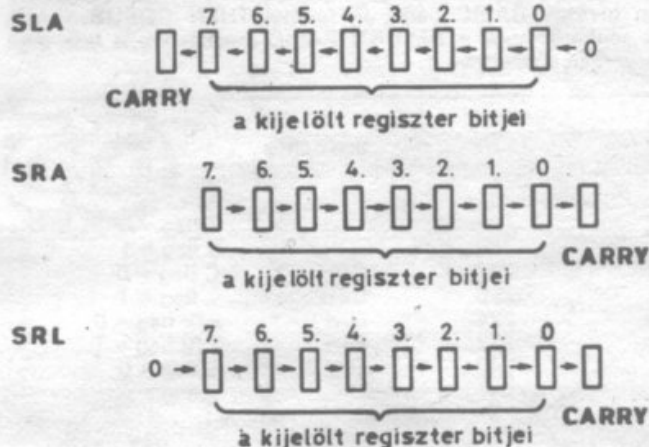
RLC B	203	0	ill. CBH 00H
RL (HL)	203	22	ill. CBH 16H
RRC (IX+7)	221	203	7 14 ill. DDH CBH 07H 0EH
RR (IY-5)	253	203 251 30	ill. FDH CBH FBH 1EH

Látható, hogy az (IX+d), (IY+d)-re vonatkozó utasításoknál először jön az IX, ill. IY jele, a DD, ill. FD prefix, ezután a CB, ami szintén prefix jellegű, majd a d értéke, s végül a negyedik byte-ból derül ki, hogy melyik eltolás műveletről van szó.

Az első négy művelet ugyanúgy mozgatja a Carry flag és a kijelölt

regiszter biteit, mint a hasonló nevű A-ra vonatkozó első csoportbeli utasítás. Ez azt jelenti, hogy pl. RLCA és RLC A (kódjaik: 7, illetve 203, 7) csak a Z, P/V és S flageket kezelik másként, egyébként ugyanaz a hatásuk (természetesen ez a kicsi eltérés pl. egy RET NZ, vagy JR Z, dis utasítás alkalmazásakor döntővé válik!).

A három shift (eltolás) művelet diagramja:



Ez az ábra is mutatja, hogy SLA tükörképe SRL, és nem SRA. Az SRA és SRL éppen a legnagyobb helyiértékű bit kezelésében tér el: SRL törli, SRA változatlanul hagyja azt.

III. csoport: félbyte-os mozgató utasítások:

Ebbe a csoportba mindössze két utasítás tartozik:

Utasítás	Kódolása	Rövidítés magyarázata:
RLD 237 111 ill.	EDH 6FH	Rotation left digit
RRD 237 103 ill.	EDH 67H	Rotation right digit

Az A akkumulátor és a (HL) által kijelölt memóriarekesz tartalmát mozgatják, 4–4 bitet együtt.

Diagramjuk:



Flagek kezelése:

C Z P/V S N H
↑ ↑ P ↑ 0 0

Ez hasonlít a második csoportéhoz, de a Carry bit nem változik meg. E két utasítás az úgynevezett BCD kódolású számbázis alkalmazása esetén tesz jó szolgálatot.

Blokkmozgatás, -keresés:

A következő 8 utasítással könnyen megoldható kisebb-nagyobb memóriaterületek átmásolása, vizsgálata:

Utasítás	Tízes	Kódja	Tizenhatos	Flagek kezelése C Z P/V S N H
LDI	237	160	EDH A0H	↑ . . . 0 0
LDIR	237	176	EDH B0H	. . . 0 . 0 0
LDD	237	168	EDH A8H	↑ . . . 0 0
LDDR	237	184	EDH B8H	. . . 0 . 0 0
CPI	237	161	EDH A1H	↑ ↑ ↑ ↑ 1 ↑
CPIR	237	177	EDH B1H	↑ ↑ ↑ ↑ 1 ↑
CPD	237	169	EDH A9H	↑ ↑ ↑ ↑ 1 ↑
CPDR	237	185	EDH B9H	↑ ↑ ↑ ↑ 1 ↑

Az utasítások jelentését egyenként, részletesen megadjuk:

LDI (Load, increment – betöltés növeléssel)

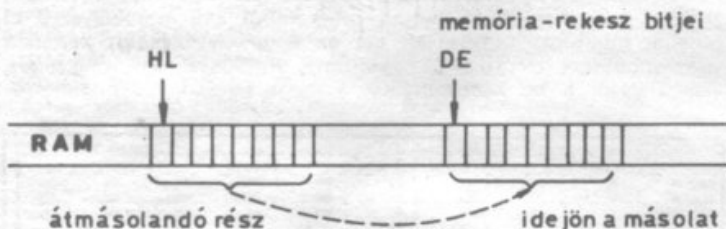
Az LDI utasítás végrehajtásakor a CPU megnézi, hogy mi a HL-regiszterpár és a DE regiszterpár pillanatnyi értéke, és a memória (HL) címen levő byte-ját átmásolja a (DE) címre. Ezután a HL és DE regiszterpár értékét eggyel növeli, a BC regiszterpár értékét eggyel csökkenti. Ha most a BC értéke 0, akkor a P/V flag is, egyébként ez a flag 1 lesz.

LDD (Load, decrement – betöltés csökkentéssel)

Az LDD utasítás az LDI párja: csaknem ugyanúgy működik, de most a HL és DE értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel a processzor. A BC csökkentése és a flagek kezelése is változatlan.

Hogy mi ennek az egésznek az értelme?

Ha egy ROM rutint némileg át akarunk alakítani, általában átmásoljuk a RAM-ba, s ott végezzük el az átalakítást. De ha a képernyő egy darabját mozgatni akarjuk, akkor is a memória egy részletét kell új helyre átmásolni:



Az eredeti helyen a memóriatartalom változatlanul megmarad. A másolás egy módja:

LD HL, honnan kezdődjön a másolás

LD DE, hová kerüljön a másolat

LD BC, hány byte-ot akarunk átmásolni

LDI

JP PE,...

Emlékeztetünk rá, hogy a JP PE,... utasítás azt jelenti, hogy csak akkor ugorjon a megadott címre, ha a P/V flag 1. Természetesen, a programba a ...helyére pontosan be kell írni az LDI utasítás memóriabeli kezdőcímét.

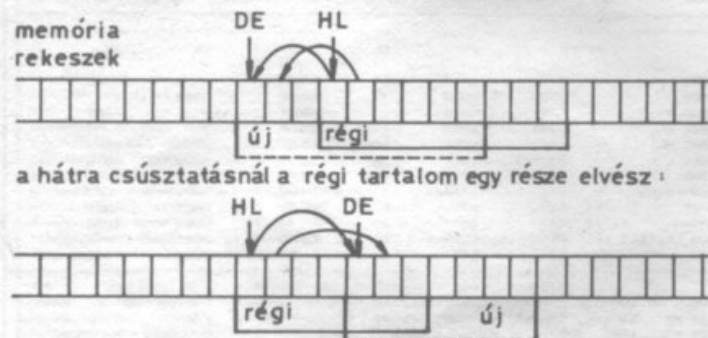
Már ez sem tűnik túl bonyolultnak: örülünk, hogy a HL és DE növelését az LDI automatikusan elvégzi. Így a következő LDI utasítás már a következő byte-ot másolja a következő címre. Sőt, a BC automatikus csökkentése miatt a P/V flag akkor lesz először 0, ha elfogytak az átmásolandó byte-ok.

Még ezt a programrészt is lehet egyszerűsíteni! Pontosan erre szolgál az LDIR utasítás: ez kerül majd az LDI és a JP PE,... helyére.

LDIR (Load, increment, repeat – töltés, növelés, ismételd!)

Az LDI-nél leírt működést azzal kell kiegészíteni, hogy ha a BC tartalma nem lett 0, az LDIR az újonnan kialakult HL, DE, BC értékekre ismét végrehajt egy LDI utasítást. Ez azt jelenti, hogy mire az LDIR ciklus lejár, a teljes kijelölt memóriarész átmásolódik, a BC értéke és a P/V flag biztosan 0 lesz. Ha az átmásolandó memóriaterület még részben sem fedti a kijelölt új memóriaterületet, az LDIR gond nélkül használható. A Z80-at nem érdekli, hogy DE tartalma kisebb vagy nagyobb, mint HL tartalma: vagis előre-hátra könnyedén áthelyezhetjük a memóriarész tartalmát.

Ha azonban átfedés van a régi és új memóriaterület között, csak az egyik irányba problémamentes az átmásolás.



A programozók legjobban

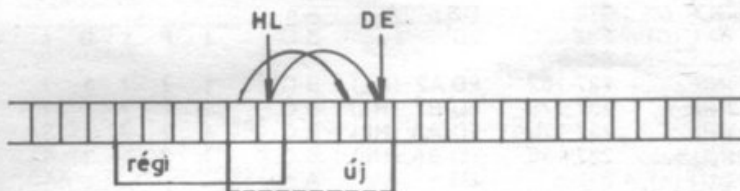
a káromkodás nyelvét ismerik!

(Troutman posztulátumaiból)

Ha ezt betűkkel, szöveggel szemléltetjük, talán még érthetőbb; 6 betű hátraírása:

ELVESZ
1. ELVESZ
2. ELVELZ
3. ELVELV
4. ELVELVE
5. ELVELVEL
6. ELVELVELV

Ezért jó, hogy az LDIR-nek van egy párja, az **LDDR (Load, decrement, repeat – töltés, csökkentés, ismételd!)**. Ez az utasítás az LDD-nél leírtakat ismétli, amíg csak a BC 0 nem lesz. Ekkor a P/V is 0, és pontosan BC memóriarekeszt másolt át. Az LDDR utasításnál a régi és az új terület végét töltjük be a HL ill. DE regiszterpárokkal:



Úgy kell választanunk az LDIR és LDDR között, hogy minden byte-ról előbb készüljön másolat, mint felülíródna. Ugyanezen elvek szerint választunk az LDI és LDD között. De mikor használjuk azokat, hiszen az LDIR és LDDR „összkomfortosabb”? Ha például a byte-okat nemcsak áthelyezni kell, hanem vizsgálni, esetleg egyes byte-okat kicserélni vagy beszűrni egyes jelek után/helyett egy bytesorozatot, akkor az ismétlés nélküli utasítások lesznek segítségünkre. **CPI (Compare, increment – összehasonlítás, növeléssel)**

Az utasítás végrehajtása egy

CP (HL)

INC HL

DEC BC

utasítássorozatnak felel meg, eltérő flag kezelése

1. összehasonlítja az A regiszter tartalmát a (HL) memóriarekeszben levő byte-tal. Ha egyenlőek, a Z flag 1 lesz, egyébként 0;

2. 1-gyel növeli HL értékét;

3. 1-gyel csökkenti BC értékét. Ha most BC=0 lett, akkor P/V értéke 0, egyébként 1 lesz.

CPD (Compare, decrement – összehasonlítás, csökkentéssel)

Minden ugyanúgy történik, mint CPI-nél, de most INC HL helyett DEC HL utasítást hajt végre a CPU, vagyis HL értékét eggyel csökkenti. A BC csökkentése és flagek állításának szabálya változatlanul megmarad.

CPIR (Compare, increment, repeat – összehasonlítás növeléssel, automatikusan ismételve)

A processzor először végrehajt egy CPI utasítást, majd megnézi, hogy a P/V flag=0 vagy Z flag=0 teljesül-e. Ezek bármelyikének (vagy mindkettőnek) teljesülése a CPIR végrehajtásának befejezését jelenti, egyébként újabb CPI következik, stb. Kevésbé technikai megfogalmazásban: a processzor a (HL) címen kezdve, a memóriában levő byte-okat (pontosabban: legfeljebb BC darabot) egyenként összehasonlítja az A regiszterrel. Ha egyezőt talál (Z flag=1), áttér a CPIR után következő utasítás végrehajtására. Ilyenkor BC tartalma alapján megállapítható, hogy (HL)-tól kezdve hányadik byte egyezik A-val, HL alapján pedig azt, hogy ez hol van a memóriában.

Ha a memória tartalma (HL)-tól kezdve BC rekeszen keresztül egyszer sem lesz A-val egyenlő, a processzor akkor is befejezi a vizsgálatot, de most a megálláskor BC=0, amit a P/V flag=0 is jelez.

Természetesen az is lehet, hogy pontosan a BC-edik (tehát az utolsó előírt) összehasonlítás járt eredménnyel, ilyenkor Z flag=1 és P/V=0 egyaránt teljesül.

Ezért CPIR után érdemes először a Z flaget vizsgálni (hogy volt-e egyezés, pl. JR Z, JP Z vagy CALL Z), majd a BC=0 feltételt tesztelni (P/V vizsgálata).

Ezek után természetes, hogy a **CPDR (Compare, decrement, repeat – összehasonlítás csökkentéssel, automatikusan ismételve)**

SZUPER BIT-LET

utasítás mindössze abban tér el CPDR-től, hogy HL értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel. Az alkalmazás szempontjából ez azt jelenti, hogy CPDR előlőrlő hátra, CPDR hátulról előre keres a memóriában.

Gyakorlásul írjunk programot, amely kikeresi az ERROR szót gépünk ROM-jából!

A Z80 és a külvilág kapcsolata

Input, output

Először is le szeretném szögezni, hogy a „külvilág” itt csak azt jelenti, hogy a CPU más áramkörökkel tart kapcsolatot. Ezek az áramkörök lehetnek a számítógép belsejében (többnyire így is van), de lehetnek a készüléken kívül is. A Z80 64K=65536 „külső” egységet, perifériát tud megkülönböztetni. Ezeket a címvezetékeken kiadott jellel különbözteti meg ugyanúgy, mint a memóriarekeszeket. Az írás és az olvasás is elég hasonló módon zajlik le elvileg, mint a memóriánál. A memória, illetve periféria áramkörök úgy ismerik fel, hogy melyikükről van szó, hogy egy-egy speciális vezetéken (MREQ ill. $\overline{\text{IORQ}}$) a CPU ezt külön jelzi.

Utasítás	Kódolás Tízes	Rekesz Hexa	Peri- fériák I/O	Flagek C Z P/V S N H
IN A, (n)	219 n	DB n A	A n	.
IN r, (C)	237 64+8-r	ED .. r	B C	↑ P ↑ 0 ↑
INI	237 162	ED A2 (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
INIR	237 178	ED B2 (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
IND	237 170	ED AA (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
INDR	237 186	ED BA (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
OUT (n), A	211 n	D3 n A	A n	.
OUT (C), r	237 65+8-r	ED .. r	B C	.
OUTI	237 163	ED A3 (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
OTIR	237 179	ED B3 (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
OUTD	237 171	ED AB (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?
OTDR	237 187	ED BB (HL)	B C	↑ ? ? ? 1 ?

Az IN A, (n) utasítás végrehajtásakor a CPU a 256·A+n perifériáról olvas be. Ez azt jelenti, hogy az A regiszter tartalma kerül a címbusz felső nyolc bitjére, az utasításban szereplő n pedig a címbusz alsó nyolc bitjére. Ezután a CPU jelzi, hogy perifériáról akar olvasni, majd vár egy picit (ennek mértékét a hardver leírásból lehet ismerni), hogy a periféria megadhatta a válaszbyte-ot az adatbuszon, s az így kapott byte-ot elhelyezi az A regiszterben.

Az IN r, (C) utasítás végrehajtásakor az a különbség, hogy a BC regiszterpár tartalma lesz a periféria-cím. r értéke A, B, C, D, E, H, L és (HL) lehet, a szokásos kódolás szerint. Megemlíti, hogy (HL) esetén a HL tartalma nem változik, csak a flageket állítja be a CPU. Ez jól használható akkor, ha egyszerre csak egy bitet viszünk át, mint pl. a ZX 81, Spectrum vagy HT1080Z kazettakezelése esetén.

Az OUT A, (n) és OUT (C), r utasítások végrehajtási logikája hasonló, csak a CPU nem beolvassa, hanem az adatbuszra kiküldi az adatot.

Ami az IN r, (C) és az OUT (C), r utasításról illeti, a jelölésben ugyan C szerepel, de a cím-buszon mindkét esetben BC jelenik meg. Minthogy a gyakorlatban egy byte is elég a perifériák megkülönböztetésére, a megfelelő logikai áramkörök gyakran csak az alsó byte-ot figyelik. Ilyen gépfelépítés esetén, a rendszer szempontjából a B regiszter tartalma közömbös.

A visszamaradó nyolc utasítás hasonló logikát követ, mint a LD, ... LDDR utasítás négyese. Az előbbi táblázatból kiolvashatjuk, hogy a periféria-címet minden esetben BC adja, és a (HL) rekeszre vonatkozik az input, ill. output utasítás. A kiadott byte-okat most is BC számolja, a BC csökkentése és a HL változtatása automatikusan történik: HL tartalmát INI, INIR, OUTI és OTIR esetén növeli, a másik négy esetben csökkenti a CPU minden egyes utasítás végrehajtásakor. INIR, INDR, OTIR és OTDR az INI, IND, OUTI és OUTD automatikus ismétlését jelenti, amíg a B 0 nem lesz.

Mégegyszer hangsúlyozzuk, hogy ezen utasítás-csoport használatához részletesen kell ismernünk számítógépünk felépítését (pl. ZX 81 ill. Spectrum esetén az ULA működését).

Interrupt

Mint a bevezetőben már említettük, a Z80 CPU-nak két olyan kivezetése is van, amely működésének megszakítására szolgál. Ezek egyikeként működése programból letiltható. A letiltható megszakítás

maszkolható interruptnak, a másikat nem maszkolható interruptnak nevezzük. (Az előbbi szokás egyszerűen interruptnak nevezni.)

Ha a CPU nem maszkolható megszakítás kérését érzékel, akkor a folyó gépi kódú utasítás befejezése után a PC tartalmát elteszi a stackbe, a PC-be 0066H-ot tölt. Ez azt jelenti, hogy egy CALL 0066H utasítást hajt végre a megfelelő elektromos impulzus hatására. Pontosabban ilyenkor még az interrupt flip-flop tartalmát is beállítja. A 0066H címen kezdődően kell leírni azt a programrészletet (szubrutint), amit a nem-maszkolható megszakítás kérés érzékelésekor a CPU végrehajtani köteles. Ezt a szubrutint a RET utasítás egy módosított változata, a RETN zárja le. Ez az előbb említett flip-flopok helyes kezelését biztosítja. Végrehajtásakor a program futása ott folytatódik, ahol az interrupt kérés észlelésekor tartott.

Ha a CPU maszkolható megszakítás kérését kap, ezt csak akkor veszi figyelembe, ha ez engedélyezve van. A gép bekapcsolásakor a RESET hatására a maszkolható megszakítás-kérés mindig tiltott, annak figyelembevételét mindig programból kell engedélyezni EI (enable interrupt) utasítással. Ezt az engedélyt később bármikor visszavonhatjuk DI (disable interrupt) utasítással. Ha szükséges, akárhányszor ki-be kapcsolhatjuk a megszakítás-kérés engedélye-

	A	B	C	D	E	H	L	(HL)
ADD A,	87	88	81	82	83	84	85	86
ADD B,	8F	89	89	8A	8B	8C	8D	8E
AND	A7	A8	A1	A2	A3	A4	A5	A6
BIT 0,	CB47	CB48	CB41	CB42	CB43	CB44	CB45	CB46
BIT 1,	CB4F	CB49	CB49	CB4A	CB4B	CB4C	CB4D	CB4E
BIT 2,	CB57	CB58	CB51	CB52	CB53	CB5C	CB5D	CB5E
BIT 3,	CB5F	CB59	CB59	CB5A	CB5B	CB5C	CB5D	CB5E
BIT 4,	CB67	CB68	CB61	CB62	CB63	CB64	CB65	CB66
BIT 5,	CB6F	CB69	CB69	CB6A	CB6B	CB6C	CB6D	CB6E
BIT 6,	CB77	CB78	CB71	CB72	CB73	CB74	CB75	CB76
BIT 7,	CB7F	CB79	CB79	CB7A	CB7B	CB7C	CB7D	CB7E
CP	8F	88	88	8A	8B	8C	8D	8E
DEC	3C	05	0D	15	1D	25	2D	35
INC	3C	04	0C	14	1C	24	2C	34
IN A, (C)	ED78	ED48	ED48	ED58	ED58	ED68	ED68	-
LD A,	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	7E
LD B,	4F	48	41	42	43	44	45	46
LD C,	4F	48	49	4A	4B	4C	4D	4E
LD D,	57	58	51	52	53	54	55	56
LD E,	57	58	59	5A	5B	5C	5D	5E
LD H,	67	68	61	62	63	64	65	66
LD L,	6F	68	69	6A	6B	6C	6D	6E
LD (HL),	77	78	71	72	73	74	75	-
LD (IX+),	DD77dd	DD78dd	DD71dd	DD72dd	DD73dd	DD74dd	DD75dd	-
LD (IY+),	FD77dd	FD78dd	FD71dd	FD72dd	FD73dd	FD74dd	FD75dd	-
OR	87	88	81	82	83	84	85	86
OUT (C),	ED79	ED41	ED49	ED51	ED59	ED61	ED69	-
RES 0,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
RES 1,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
RES 2,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
RES 3,	CB8F	CB89	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
RES 4,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
RES 5,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
RES 6,	CB97	CB98	CB91	CB92	CB93	CB94	CB95	CB96
RES 7,	CB9F	CB99	CB99	CB9A	CB9B	CB9C	CB9D	CB9E
RL	CB17	CB18	CB11	CB12	CB13	CB14	CB15	CB16
RLC	CB07	CB08	CB01	CB02	CB03	CB04	CB05	CB06
RR	CB1F	CB18	CB19	CB1A	CB1B	CB1C	CB1D	CB1E
RRC	CB0F	CB08	CB09	CB0A	CB0B	CB0C	CB0D	CB0E
SBC A,	9F	98	99	9A	9B	9C	9D	9E
SET 0,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
SET 1,	CB8F	CB88	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
SET 2,	CB07	CB08	CB01	CB02	CB03	CB04	CB05	CB06
SET 3,	CB0F	CB08	CB09	CB0A	CB0B	CB0C	CB0D	CB0E
SET 4,	CB87	CB88	CB81	CB82	CB83	CB84	CB85	CB86
SET 5,	CB8F	CB88	CB89	CB8A	CB8B	CB8C	CB8D	CB8E
SET 6,	CB07	CB08	CB01	CB02	CB03	CB04	CB05	CB06
SET 7,	CB0F	CB08	CB09	CB0A	CB0B	CB0C	CB0D	CB0E
SLA	CB27	CB28	CB21	CB22	CB23	CB24	CB25	CB26
SRA	CB2F	CB28	CB29	CB2A	CB2B	CB2C	CB2D	CB2E
SRL	CB3F	CB38	CB39	CB3A	CB3B	CB3C	CB3D	CB3E
SUB	97	98	91	92	93	94	95	96
XOR	AF	AB	AB	AB	AB	AC	AD	AE

	AF	BC	DE	HL	SP	IX	IY
ADD HL,	-	09	19	29	39	-	-
ADD IX,	-	DD09	DD19	-	DD39	DD29	-
ADD IY,	-	FD09	FD19	-	FD39	-	FD29
ADC HL,	-	ED4A	ED5A	ED6A	ED7A	-	-
SBC HL,	-	ED42	ED52	ED62	ED72	-	-
DEC	-	08	18	28	38	DD28	DD28
INC	-	03	13	23	33	DD23	DD23
LD r, ynn	-	01nnnn	11nnnn	21nnnn	31nnnn	DD21nnnn	DD21nnnn
POP	F1	C1	D1	E1	-	DD21	DD21
PUSH	F5	C5	D5	E5	-	DD25	DD25
LD r, (nn)	-	ED48nnnn	ED58nnnn	ED68nnnn	ED78nnnn	DD28nnnn	DD28nnnn
LD (nn), r	-	ED43nnnn	ED53nnnn	ED63nnnn	ED73nnnn	DD23nnnn	DD23nnnn
CALL nn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn
JP nn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn	CDnnnn
JR n	18nn	28nn	28nn	38nn	38nn	-	-
RET	CB	CB	CB	CB	CB	CB	CB
RST	8	1	2	3	4	5	6
	C7	CF	D7	DF	E7	EF	FF
	nőv. nőv+ism. csőkk. csőkk.+ism.						
CP	ED41	EDB1	ED49	EDB9	blokkban keresés		
LD	ED48	EDB8	ED49	EDB9	blokk másolás		
OUT	ED43	EDB3	ED49	EDB9	blokk output		
IN	ED42	EDB2	ED49	EDB9	blokk input		
	I	R	(nn)	(BC)	(DE)	(HL)	
LD A, *	ED57	ED5F	3Annnn	8A	1A	7E	A-ba másolás
LD *, A	ED47	ED4F	32nnnn	82	12	77	A-ból másolás

SORVEZETÓ

zését. Azt, hogy engedélyezett interrupt-jel érkezésekor mi történjen, programból befolyásolhatjuk. A CPU ugyanis három különbözőképpen képes az interrupt kezelésére. Ezeket az IM0, IM1, IM2 utasításokkal választhatjuk ki.

IM0 (interrupt mode 0)

Ennél az üzemmódnál, a megszakítást kérő egység az adat-buszon tetszőleges Z80 utasítást adhat a processzornak.

IM1 (interrupt mode 1)

Ennél az üzemmódnál a megszakítás-kérés egy 0038H címre vonatkozó szubrutinhívással egyenértékű, a flip-flopok kezelésétől eltekintve. A szubrutin végét RETI jelzi.

IM2 (interrupt mode 2)

Ez az üzemmód teszi lehetővé a legváltozatosabb választékonyságokat. Előkészítésként az I. registerbe kell töltenünk a kiválasztott szubrutin cím-táblázat kezdőcímének felső nyolc bitjét. A megszakítás-kérés elfogadásakor a periféria szolgáltatja a szubrutin-cím táblázat címének alsó nyolc bitjét (ez célszerűen páros szám legyen). Az így kialakuló címen kell megadni a szubrutin kezdő címét.

nn	(IX+d)	(IY+d)	C Z P V S N H	
C6nn	D0B6dd	F0B6dd	0 0 V 0 0 0	hozzáadás A-hoz
C6nn	D0B6dd	F0B6dd	0 0 V 0 0 0	hozzáadás A-hoz CARRY-val
E6nn	D0A6dd	F0A6dd	0 0 P 0 0 1	AND művelet A-val
-	D0C6dd46	F0C6dd46	0 0 7 7 0 1	a 0. bit tesztelése
-	D0C6dd4E	F0C6dd4E	0 0 7 7 0 1	az 1. bit tesztelése
-	D0C6dd56	F0C6dd56	0 0 7 7 0 1	a 2. bit tesztelése
-	D0C6dd5E	F0C6dd5E	0 0 7 7 0 1	a 3. bit tesztelése
-	D0C6dd66	F0C6dd66	0 0 7 7 0 1	a 4. bit tesztelése
-	D0C6dd6E	F0C6dd6E	0 0 7 7 0 1	az 5. bit tesztelése
-	D0C6dd76	F0C6dd76	0 0 7 7 0 1	a 6. bit tesztelése
-	D0C6dd7E	F0C6dd7E	0 0 7 7 0 1	a 7. bit tesztelése
F6nn	D0B6dd	F0B6dd	0 0 V 0 1 0	Százezereslétűs A-val
-	D035dd	F035dd	0 0 V 0 1 0	csökkentés 1-gyel
-	D034dd	F034dd	0 0 V 0 0 0	növelés 1-gyel
-	-	-	0 0 P 0 0 0	input adott regiszterbe
3Enn	D07Edd	F07Edd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás A-ba
8Enn	D046dd	F046dd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás B-be
8Enn	D04Edd	F04Edd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás C-be
16nn	D056dd	F056dd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás D-be
1Enn	D05Edd	F05Edd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás E-be
26nn	D066dd	F066dd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás H-ba
2Enn	D06Edd	F06Edd	0 0 0 0 0 0	átmáskolás L-be
36nn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmáskolás (HL)-be
D036ddnn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmáskolás (IX+d)-be
F036ddnn	-	-	0 0 0 0 0 0	átmáskolás (IY+d)-be
F6nn	D0B6dd	F0B6dd	0 0 P 0 0 0	OR művelet A-val
-	-	-	0 0 0 0 0 0	output adott regiszterből
-	D0C6dd86	F0C6dd86	0 0 0 0 0 0	a 0. bit törölése
-	D0C6dd8E	F0C6dd8E	0 0 0 0 0 0	az 1. bit törölése
-	D0C6dd96	F0C6dd96	0 0 0 0 0 0	a 2. bit törölése
-	D0C6dd9E	F0C6dd9E	0 0 0 0 0 0	a 3. bit törölése
-	D0C6ddA6	F0C6ddA6	0 0 0 0 0 0	a 4. bit törölése
-	D0C6ddAE	F0C6ddAE	0 0 0 0 0 0	az 5. bit törölése
-	D0C6ddB6	F0C6ddB6	0 0 0 0 0 0	a 6. bit törölése
-	D0C6ddBE	F0C6ddBE	0 0 0 0 0 0	a 7. bit törölése
-	D0C6dd16	F0C6dd16	0 0 P 0 0 0	A+CARRY rotálás balra
-	D0C6dd06	F0C6dd06	0 0 P 0 0 0	A rotálás balra
-	D0C6dd1E	F0C6dd1E	0 0 P 0 0 0	A+CARRY rotálás jobbra
-	D0C6dd0E	F0C6dd0E	0 0 P 0 0 0	A rotálás jobbra
D6nn	D09Edd	F09Edd	0 0 V 0 1 0	Kivonás A-ból - CARRY
-	D0C6ddC6	F0C6ddC6	0 0 0 0 0 0	a 0. bit feltöltése
-	D0C6ddCE	F0C6ddCE	0 0 0 0 0 0	az 1. bit feltöltése
-	D0C6ddD6	F0C6ddD6	0 0 0 0 0 0	a 2. bit feltöltése
-	D0C6ddDE	F0C6ddDE	0 0 0 0 0 0	a 3. bit feltöltése
-	D0C6ddE6	F0C6ddE6	0 0 0 0 0 0	a 4. bit feltöltése
-	D0C6ddEE	F0C6ddEE	0 0 0 0 0 0	az 5. bit feltöltése
-	D0C6ddF6	F0C6ddF6	0 0 0 0 0 0	a 6. bit feltöltése
-	D0C6ddFE	F0C6ddFE	0 0 0 0 0 0	a 7. bit feltöltése
-	D0C6dd26	F0C6dd26	0 0 P 0 0 0	shiftelés balra aritm.
-	D0C6dd2E	F0C6dd2E	0 0 P 0 0 0	shiftelés jobbra aritm.
-	D0C6dd3E	F0C6dd3E	0 0 P 0 0 0	shiftelés jobbra logik.
D6nn	D096dd	F096dd	0 0 V 0 1 0	Kivonás A-ból
EEnn	D0AEdd	F0AEdd	0 0 P 0 0 0	XOR művelet A-val

	CCF	3F	CARRY átvitelése
	CPL	2F	A bitenkénti negálás
hozzáadás HL-hoz	DAA	27	A decimális kilagsztása
hozzáadás IX-hoz	DI	F3	m. interrupt letiltása
hozzáadás IY-hoz	DJNZ d	10dd	B csöKK.ugrás. ha poz.
hozzáadás HL-hoz *CARRY	EI	F8	m. interrupt engedélyezése
Kivonás HL-ből -CARRY	EX DE,HL	E8	DE - HL csere
csöKKentés 1-gyel	EX AF,AF'	08	AF - A/F' csere
növelés 1-gyel	EOX	09	BC-BC'/OE-OE'/JHL-JHL' csere
nn betöltése reg.párba	EX (SP),HL	E3	(SP) - HL csere
átmásolás a stack-be	EX (SP),IX	DEE3	(SP) - IX csere
átmásolás a stack-ből	EX (SP),IY	FDE3	(SP) - IY csere
átmásolás (nn)-ből rp-be	HLAT	76	interrupt jelés vár
átmásolás rp-ből (nn)-be	IMB	ED46	interrupt mdd 0 beállítás
	IMI	ED56	interrupt mdd 1 beállítás
	IME	ED5E	interrupt mdd 2 beállítás
szubrutin hívás	IN A,(n)	DBnn	input A-ba
ugrás adott címre	JP (HL)	E9	HL másolása PC-be
relatív ugró utasítás	JP (IX)	DEE9	IX másolása PC-be
return	JP (IY)	FDE9	IY másolása PC-be
	LD SP,IX	DDF9	IX másolása SP-be
	LD SP,IY	PDF9	IY másolása SP-be
	LD SP,HL	F9	HL másolása SP-be
C carry flag	NEG	ED44	A = 256-A
Z zero flag	NOP	06	"nincs művelet"
P/V paritás/tulcsordulás	OUT (n),A	D3nn	output A-ból
S signum flag	RETI	ED4D	interrupt-rutinból return
N kivonás jellegű művelet	RETN	ED45	NRU-rutinból return
H half carry flag	RLA	17	A*CARRY rotálása balra
	RRA	1F	A*CARRY rotálása jobbra
1 a flag feltöltődik	RLCA	07	A rotálása balra
0 a flag terelődik	RACA	0F	A rotálása jobbra
0 a flag beállítódik	RLD	ED8F	n-(HL) rdi/bjtás balra
1 a flag változtat	RWD	ED87	n-(HL) rdi/bjtás jobbra
7 a flag "nem definiált"	SCF	37	CARRY flag feltöltése

Utastítás	Tízes	Kódja	Hexa
EI	251		FBH
DI	243		F3H
IM 0	237 79		EDH 46H
IM 1	237 86		EDH 56H
IM 2	237 94		EDH E5H
RETI	237 77		EDH 4DH
RETN	237 69		EDH 45H

Ezek az utasítások a flageket nem állítják.
Már korábban említettük, hogy a HALT utasítás hatására a CPU addig vár, amíg interrupt jelet nem kap.

Csereutasítások

A bevezetőben említettük, hogy a Z80 CPU-nak A', F', ... H', L' jelű regiszterei is vannak. Ezek kizárólag a most következő csereutasításokkal érhetők el.

EX AF, AF': ez az utasítás az AF és az A'F' regiszterpárok tartalmát cseréli fel.

EXX: ez az utasítás a BC, DE, HL regiszterek tartalmát cseréli fel a B'C', D'E', H'L' regiszterek tartalmával. E két csereutasítás végrehajtási ideje nagyon rövid, ezért előszeretettel használják gyors interrupt szubrutinokban. További csereutasítások is vannak, ezeket is tartalmazza a következő táblázat.

Utasítások	Tízes	Kódja	Hexa
EX DE, HL	235		EBH
EX AF, AF'	8		08H
EXX	217		D9H
EX (SP), HL	227		E3H
EX (SP), IX	221 227		DD E3H
EX (SP), IY	253 227		FD E3H

Ezek az utasítások az EX, AF, AF' kivételével a flageket nem változtatják meg.

Egyéb utasítások

DAA: az A akkumulátor tartalmát BCD formának megfelelően kiigazítja a H és N flagek értékének figyelembevételével.

CPL: (complement accumulator): az A regiszter bitjeit ellenkezőre váltja át.

NEG (negate accumulator): az A tartalmának kettes komplementjét képezi. Értéke eggyel több, mint CPL eredménye.

CCF (complement carry flag): a carry flaget ellenkezőjére váltja át.

SCF (set carry flag): 1-et rak a carry flagbe.
Megjegyezzük, hogy a carry flag törlését SCF után adott CCF utasítással lehet elvégezni.

Megjegyezzük, hogy a carry flag töltését SET után adott SET utasítással vagy pl. OR A utasítással érhetjük el.

NOP (no operation): a CPU regisztereit, flagjeit nem változtat, de „végrehajtás” ugyanannal időt igényel, mint pl. a LD r, r' utasításé. Időzítési feladatoknál vagy programjavításnál használjuk.

Utasítás	Kódja		C	Z	P/V	S	N	H
	tízes	hexa						
DAA	39	27H	↑	↑	P	↑	.	↑
CPL	47	2FH	1	1
NEG	237	EDH	↑	↑	V	↑	1	↑
CCF	63	3FH	↑	.	.	.	0	?
SCF	55	37H	1	.	.	.	0	0
NOP	0	00H

Végül hat LD utasítást közlünk, amelyek jelölésmódjuk miatt nem szerepeltek a megfelelő fejezetben. Azóta megismerkedtünk ezekkel a jelölésekkel, reméljük, hogy most már önmagukért beszélnek.

Utastások	Tízes	Kódja	Hexa
LD (IX+d), r	221 112+r d		DDH 70+r d
LD (IX+d), n	221 54 d n		DDH 36 d n
LD (IY+d), r	253 112+r d		FDH 70+r d
LD (IY+d), n	253 54 d n		FDH 36 d n
LD r, (IX+d)	221 70+8-r d		DDH 46+8-r d
LD r, (IY+d)	253 70+8-r d		FDH 46+8-r d

Ezek az utasítások sem állítják a flageket.



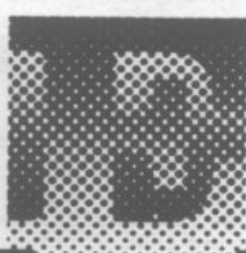
S



Z



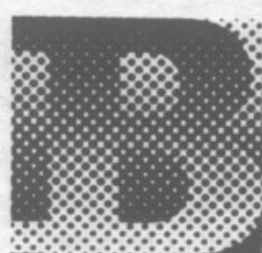
O



T



A



R

AD konverter (vagy analóg digitál átalakító): folytonos elektromos jeleket kódokká alakító készülék.

AI (mesterséges intelligencia) gép: a számítógépek következő nemzedéke.

alfanumerikus karakterek: betűk, számok.

analóg digitál átalakító: folytonos elektromos jeleket időben és mértékben meghatározott egységekre bontó készülék.

ASSEMBLER: a gépi kódhoz közel álló számítógépes nyelv **beolvasási biztonság:** hogy milyen eséllyel sikerül a kazettára kivitt programot a memóriába visszajátszani

berendezés-orientált áramkör: speciális feladatra (berendezéshez) készített egyedi (vagy kis szériás) áramkör

beszédszintetizátor: olyan szerkezet, ami a gép mondani-valóját „emberi hangon” közli, felolvassa

bit: egy kettes számrendszerbeli helyiérték (0 vagy 1)

byte: 8 bitből álló memória-„egység”

botkormány: lásd joystick

bővítés: kiegészítő hardver csatlakoztatása

busz-csatlakozó: a központi egység adat- és címvonalaira való csatlakozás helye

cursor (ejtsd körzör): a következő nyomtatás vagy adat-bevitel helye a képernyőn

DEBUGGER: program más programok „belövésére” azaz ellenőrzésére és a hibák javítására

DEF FN: függvényt definiáló BASIC-utasítás

DELETE (ejtsd dilít): sorok törlését lehetővé tévő parancs

DRAW (ejtsd dró): grafikai funkciók ellátásának megkönnyítésére szolgáló BASIC-utasítás

editálás: utasítások „átszerkesztése”, törlése, kiegészítése, módosítása

elektroncső: hagyományos elektronikus jelerősítő alkatrész

ELSE (ejtsd elsz): az „IF” feltételes utasítás másik ága, az utána következő utasítás akkor hajtódik végre, ha a feltétel nem teljesül

EPROM: átprogramozható (égetéssel) csak olvasható memória

felbontóképesség: hogy hány sorban és oszlopban lehet pixeleket rajzolni

félgrafikus képernyő: alkalmi megfogalmazása annak, hogy a gép billentyűzete bizonyos grafikai jelek felvitelére alkalmas

fényceruza: olyan, a számítógéppel jelek kábelcsatlakozó „ceruza”, amely a géphez kapcsolt megjelenítő adott pontjához érintve a pont koordinátáit a gép memóriájába továbbítja

fényesség: a Spectrumon a kiírt jelek és a háttér fényességének különbsége (kontrasztja) kétféle értékkel állítható be

file kezelés: logikailag összetartozó adatok halmazának kezelése a számítógép által

FLASH (ejtsd fles): karakterek, feliratok villogtatására szolgáló utasítás. (A Spectrumnál minden kiírást is villogtathatunk ennek segítségével.)

floppy (disc): hajlékony lemez, amelyre mágneses adatokat rögzíthetünk

fordítóprogram: olyan program, amely a BASIC-programot lefordítja a gép saját nyelvére

frekvencia: hangmagasság

frekvenciatartomány: „hangterjedelem”. (Utóbbi két szónak sok más értelmezése is lehetséges.)

félvezető: az integrált áramkörök alapanyaga többnyire szilícium vagy germanium

FULL SCREEN EDITOR: az egész képernyőn javíthatjuk vele programot tetszés szerint váltogatva a sorokat

gépi kód: a gép saját nyelve, a BASIC-utasításokat először erre fordítja le, csak azután tudja végrehajtani

grafikus karakterek: ezek a jelek, amelyekkel egyszerű ábrák rajzolhatók a képernyőre

hanggenerátor: a gép programozható „hangképző szerve”

IF: a BASIC-ben (és más nyelvekben) az egyik feltételes utasítás séma első szava (az angol szó jelentése: ha) **integrált áramkör:** egyetlen (rendszerint félvezető) darabból, speciális technológiával kialakított, miniatürizált áramkör **intelligens terminál:** önálló feladatok végzésre is alkalmas terminál

interface (ejtsd interfész): más gépekhez vagy perifériákhoz való kapcsolódási lehetőség

joystick (ejtsd dzsojsztik): mozgatható kar, amely jelet ad a gépnek, így például játékoknál figurák több irányú mozgására alkalmas

karakter: a gép által megjeleníthető, előre rögzített jelkészlet valamelyik eleme

kimenő jelszint: a magnóból „kimenő” elektromos jel átlagos erőssége

karakterpozíció: egy „leütésnyi” hely a képernyőn (vagy sornyomtatón)

képdigitalizáló: az optikai jeleket bit-sorozattá alakítja át

katalógus áramkör: nagy sorozatban gyártott, szabványos, olcsó (integrált) áramkör

know-how: (ejtsd nóhau) technológiai, szervezési vagy más, a gyártásnál felhasználható ismeret

INKEY\$: BASIC-függvény, értéke az éppen lenyomott billentyűnek megfelelő karakter

lapozás: olyan technika, amellyel választhatóan több (a HT-nél két „fél”) képernyő jeleníthető meg

lemezmeghajtó (floppy drive): a számítógép mágneslemezes háttértárolásának műszaki eszköze

licence: engedély mások által kifejlesztett gyártási technológiák felhasználására

maszk: integrált áramkörök készítéséhez szükséges fotósabl

mátrixnyomtató: speciális nagy sebességű nyomtató

memória: adatok és programok tárolására szolgáló egység

memóriabővítés: a géphez csatlakoztatható külön memória (RAM)

MERGE (ejtsd mördzs): olyan utasítás, amelynek segítségével új programokat tudunk beolvasni a régi kitörlése nélkül

mikroprocesszor: (CHIP) a mikrogép „lelke”, a gép működését vezérlő integrált áramkör

monitor: az az üzemmód, amelyben gépi kódú programokat lehet bevenni a gépbe és azokat ellenőrizni

nagy felbontású grafika: ha a gép a képernyőn sok pontot tud külön megjeleníteni

négyzöggjel: állandó erősségű hangimpulzusok és szünetek váltakozása

nyomtató = printer: a számítógép által vezérelt „írógép”

ON: egy feltételes utasítástípus kulcsszava a BASIC-ban

ON ERROR GOTO: olyan BASIC-utasítás, amely a program futása közben előforduló hibák kivédésének segítségét szolgálja

output port (ejtsd output port): kimeneti csatorna, amelyen át különböző perifériák vezérelhetők

párhuzamos interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol egyidőben sok információ oda-vissza továbbítására van lehetőség

periféria: a géphez csatlakoztatható megjelenítő, tároló és adatbeviteli eszközök

pixel: a grafikus utasítások által megjeleníthető legkisebb egység (pont vagy kis négyzet)

plotter: rajzgép

POKE: olyan BASIC-utasítás, amely lehetővé teszi, hogy a gép bármelyik byte-jának értéket adjunk

POP: utasítás, amellyel közvetlenül kivehetünk egy értéket egy speciális memóriából

printer: (lásd nyomtató)

PRINT AT: BASIC-ben kiírás a képernyő adott helyére.

PRINT USING (ejtsd print juzing): BASIC kiíró utasítás a kiírási formátum (például számjegyek száma, előjelek, kezdő 0-ák stb.) megadására

program: feladat végrehajtására összeállított utasítássorozat
RAM (angol betűszó): a gépet használó számára teljesen hozzáférhető (felülírható és kiolvasható) memóriaterület
RENUMBER (ejtsd rinámber): automatikus újrásorszámozás
RESET (ejtsd riszet): utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely „felgyújtott” pontját kikapcsolhatjuk
reset (ejtsd riszet): – gomb segítségével a „megzavarodott” gép ismét alaphelyzetbe állítható
ROM: (angol betűszó) csak kiolvasható memóriaterület, amely a gép programozhatóságát biztosító „tudásanyagot” tartalmazza

RS 232: soros adatátvitelre szolgáló szabványos kimenet
SAVE (ejtsd széjv): olyan parancs, amellyel programokat és adatokat kazettán vagy mágneslemezen lehet tárolni
sebesség: adott idő alatt végrehajtott elemi utasítások száma

SCREEN \$: (ejtsd szkrin): olyan függvény a Spectrumnál, amely megadja, hogy a képernyő adott helyén milyen karakter áll

SET: utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely pontját „felgyújthatjuk”

SHIFT: olyasmi, mint az írógépen a betűváltó

soros interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol csak egyféle információ egyidejű továbbítására van lehetőség

soros kapcsolás: nem párhuzamos, tehát nem teszi lehetővé a perifériák egyidejű működtetését

szilícium: félvezető elem

szintaxis: a programíráshoz vonatkozó formai szabályok összessége

szoftver: mindaz, ami a gépbe „beleírható”

TAB: BASIC-ben a kiírásnál előre megadható oszlopsorszám
tápegység: a hálózati feszültséget a berendezés szükségleteinek megfelelő mértékűre és típusúra átalakító berendezés

terminál: nagyobb számítógépek adatvégállomásai, innen lehet „kommunikálni” a géppel

TRACE (ejtsd trész): annyi mint nyomkövetés. Olyan parancs, amely egy program végrehajtása közben lehetővé teszi, hogy kövessük, hol tart épp a program.

tranzisztor: félvezetőből készült jelerősítő alkatrész

VERIFY (ejtsd verifáj): BASIC-parancs a kazettára vagy disckre kivitt program ellenőrzésére, az eredetivel való összevetés révén

A SZUPER BIT-LET az ÖTLET számítástechnikai melléklete, a BIT-LET retrospektív külöнкиadása, amely a BIT-LET első 12 számára épül, de néhány későbbi anyagot is tartalmaz. • Szerkesztette: Angyalosi László • A szerkesztésben közreműködött: Halász Péter, Király Zoltán, Török Turul, Székely Jenő • Művészeti szerkesztő: Pribelszky Pál • Tördelő: Domokos Imre • Fotók: Gál Imre

SZINORG

SZERVEZŐ-FEJLESZTŐ

LEÁNYVÁLLALAT

ÉGSZI

IBM PC-XT

SZÁMÍTÓGÉPEK

BÉRBEADÁSA,

LÍZINGJE,

BŐVÍTETT

VÁLTOZATBAN

IS.



Címünk:

SZINORG LEÁNYVÁLLALAT

Budapest XI., Bartók Béla út 152.

Telefon: 460-724 Kerkusa Sándor

SZUPER**BIT-LET**

BIT-LET-ünk jó hagyományai közé tartoznak a pályázatok. Volt már harmadgépnyerő, félgépnyerő, HT-nyerő, gépnyerő. Primo-nyerő, Micolor-nyerő, kétgépnyerő. Szuper BIT-LET-ünkben sem maradhat ki a pályázat tehát. Ezúttal Lukács József engedett szelíd rábeszélésünknek, s ajánlott föl pályázó kedvű olvasóinknak egyet a KIT-ként bevezetett HOMELAB 3 gépéből. Megkíméljük azonban a szerencsés nyertest az építkezés gyötrelmeitől, s Lukács József készen adja majd át a gépet.

A feladat megoldásait 1986. május 31-ig lehet beküldeni az ÖTLET szerkesztőségének címére – Budapest 1986. Kérjük, hogy a Gépnyerő szelvényt a boríték külsejére szíveskedjenek fölragasztani!

Gépnyerő

HOMELAB 3

SZUPER BIT-LET

FELADAT:

Bőrönd Ödön és családja gyakran mennek nagyobb utazásra, s ilyenkor természetesen minden holmijukat bőröndökbe rakják, amikről azt kell tudni, hogy hatalmas nagyok, de elég gyengék; így 1-1 bőröndbe tetszőlegesen sok dolog kerülhet, ha az összsúlyuk nem több 6 kg-nál.

Ödön sohasem hajlandó részt venni a pakolásban. A felesége szívesen pakol, de csak akkor, ha egy héttel előbb megkapja a bepakolandó dolgok listáját (a súlyok feltüntetésével), ilyenkor azonban mindig képes minimális számú bőröndbe berakni az elvitelre szánt holmikat. (Itt és a továbbiakban feltesszük, hogy egyik holmi sem nehezebb 6 kg-nál.)

Ödön fia, Benedek, képes 2 óra alatt bepakolni, ha a holmik valahová le vannak rakva szépen sorban. A következő eljárást követi Benedek: sorba rakja az összes bőröndöt, aztán mindig megfogja a következő holmit, s megnézi, befér-e az első bőröndbe. Ha nem, akkor megy tovább, s végül az első olyan bőröndbe rakja, amelyikbe már belefér. Ha minden holmit elrakott, akkor az üresen maradt bőröndöket visszarakja a helyére. (Bőröndeknek rengeteg bőröndjük van, így mindig marad üres.)

Bőrönd Ödön lányának, Rebekának, egy délelőtt kell a bepakoláshoz; ugyanis ő először sorba rakja a holmikat, előre a legnehezebbet, s i. t., utoljára a legkönnyebbet. Majd ezután ugyanazt csinálja, amit az öccse, Benedek.

Ha adott egy L lista (azaz súlyok sorozata, mivel mint láttuk, a pakolásnál csak a holmik súlya lényeges), akkor ezt a „listát” a mama M(L), Benedek B(L), Rebeka R(L) db bőröndbe tudja elpakolni; világos, hogy ha ismerjük a listát, akkor M(L), B(L), és R(L) kiszámítható, s persze általában nem lesznek egyenlők.

KÉRDÉSEK:

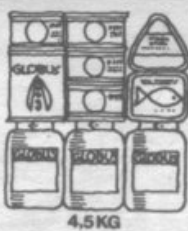
1. Bizonyítsuk be, hogy akármilyen holmisorozat esetén Rebeka is és Benedek is kevesebb bőröndbe pakol, mint a mama által felhasznált bőröndök számának a kétszerese. Azaz lássuk be, hogy tetszőleges L lista esetén:
 $B(L) < 2 \cdot M(L)$; $R(L) < 2 \cdot M(L)$
2. Adjuk meg holmiknak (ill. súlyoknak) egy olyan sorozatát, melyet a mama 3, Benedek és Rebeka viszont 4 bőröndbe tud bepakolni. Azaz egy olyan L1 listát kérünk, melyre:
 $M(L1) = 3$; $B(L1) = R(L1) = 4$
3. Adjunk meg olyan holmi- (súly-) sorozatot, melyet a mama és Benedek 2, Rebeka viszont 3 bőröndbe pakol. Tehát olyan L2 lista kell, melyre:
 $M(L2) = B(L2) = 2$; $R(L2) = 3$
4. Végül kérünk egy olyan holmi- (súly) sorozatot, amelyet a mama és Rebeka 6, Benedek viszont 10 bőröndbe pakol. Itt tehát olyan L3 listát kérünk, melyre:
 $M(L3) = R(L3) = 6$; $B(L3) = 10$

SZUPER BIT-LET GÉPNYERŐ



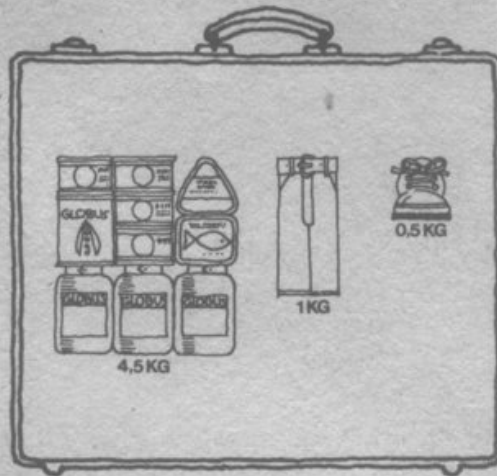
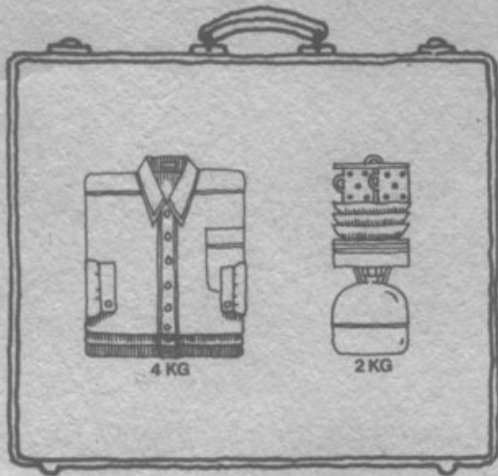
Ezt a szelvényt szíveskedjenek
fölragasztani
a megfajtott tartalmazó borítékra.
Beküldési határidő: 1986. május 31.

Bepakolandó holmik:
1-1 ilyen csomag előre elkészítve 1 egység
L = (4 kg; 4,5 kg; 5 kg; 1 kg; 2 kg)

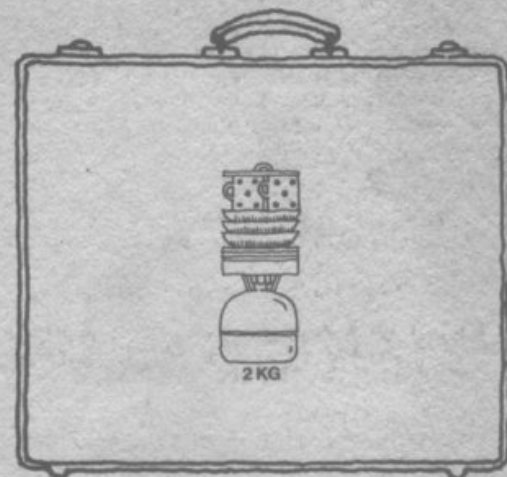
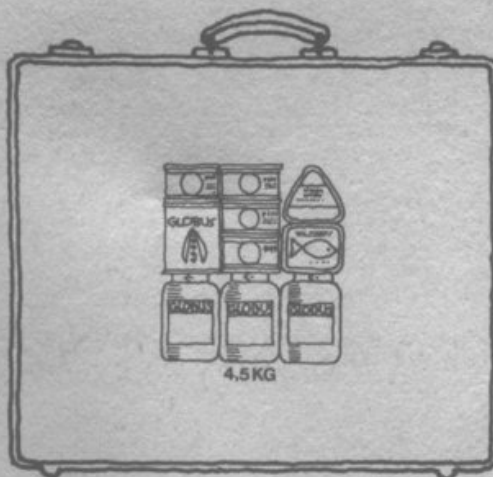


GÉPNYERŐ

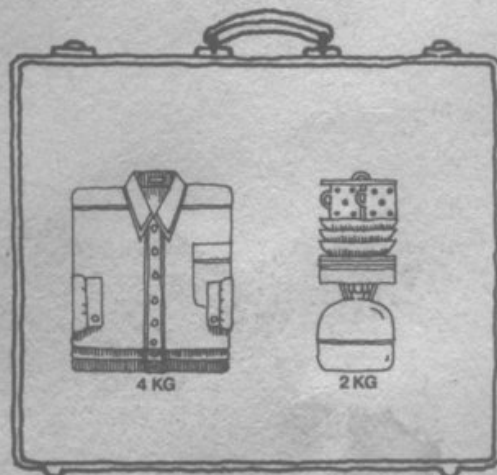
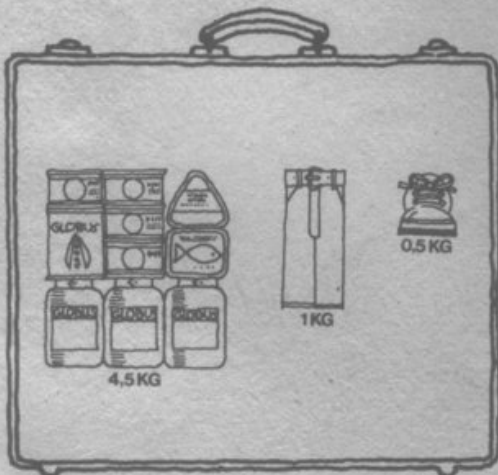
A mama így pakol:
tehát $M(L) = 2$



Benedek így:
tehát $B(L) = 3$



Rebeka pedig így:
tehát $R(L) = 2$



D-100

UNIVERZÁLIS

MÁTRIXNYOMTATÓ

**LEGMEGBÍZHATÓBB, LEGOLCSÓBB,
LEGGYORSABB**

ÁRA: 57 700 FORINT



**SZÁMÍTÁSTECHNIKA-
ALKALMAZÁSI
VÁLLALAT**

BP. XI. KERÜLET, VAHOT U. 6.

**KERESKEDELMI IRODA
ELEKFI KRISZTINA
TELEFON: 668-011/194
TELEX: 22-6269**

