

AJÁNLAT

Commodore-16

" " 64

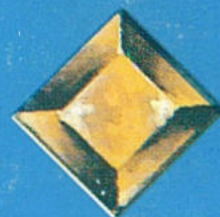
" " plus/4

ZX Spectrum

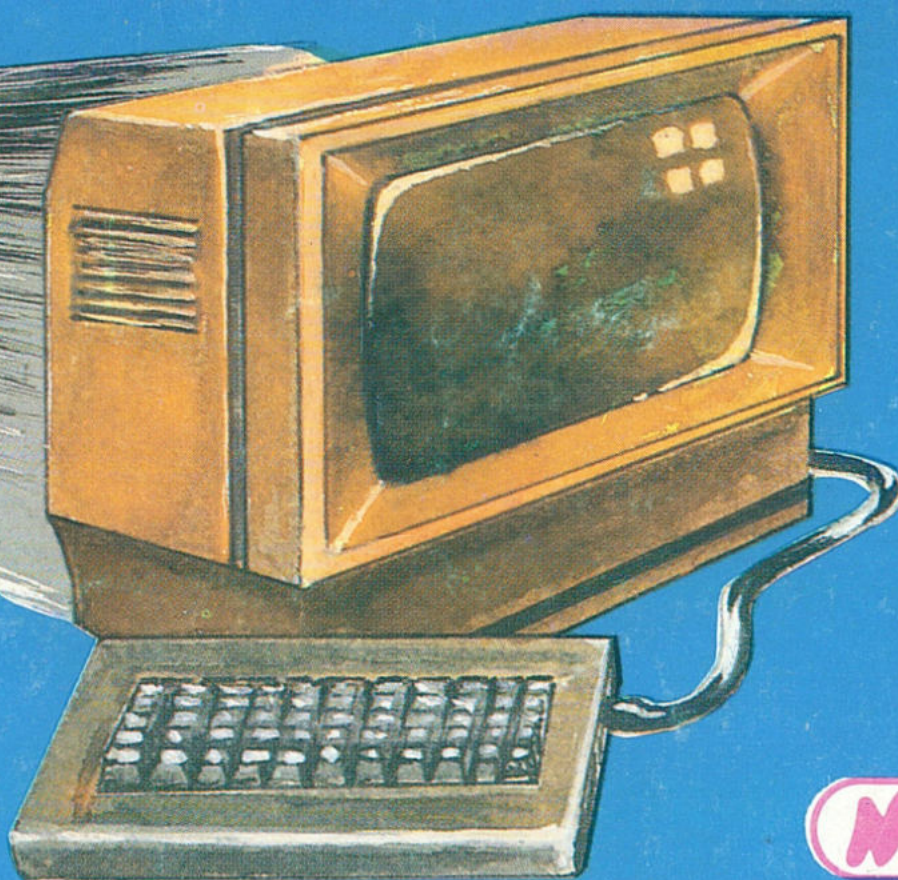
TV Computer

HT 1080 Z

ÚJ!



1987. I. félév



NOVOTRADE

TARTALOMJEGYZÉK

	oldal
Bevezető	2.
A Commodore Egyesületről	3-4.
Üzlethálózatunk	5-6.
A jelenleg kapható programok számítógép fajták szerinti jegyzéke	7-14.
A 2C Áruházban kapható termékek	15-24.
- Számítógépek és tartozékok	
- Hardver-kiegészítők	
- Felhasználói és segédprogramok C 64-re	
A kapható és előkészületben lévő programok leírása	25-86.

BEVEZETŐ

Egy számítógép programok nélkül olyan, mint egy lemezjátszó lemezek nélkül.

Ma óvatos becslések szerint minden 20. magyar család rendelkezik otthon számítógéppel. Vajon hánynak van a géphez "műsora", színvonalasan szórakoztató, jól használható "műsora"?

Úgy tudjuk kevésnek.

Azok, az elsősorban szórakoztató jellegű szoftverek (meg kell szoknunk a kifejezést) amelyek nyugatról származnak és "ilyen-olyan úton" kerültek a gépek mellé, inkább csak egy minőségi színvonalat határoznak meg, de nem elegendők ahhoz, hogy a komputereket igazán használhatóvá tegyék.

Mindez kihívás a magyar számítástechnika minden szakembere, vállalkozója számára.

Ha továbblapoz, Ön is láthatja, hogy elfogadtuk a kihívást.

Hozzá akarunk járulni, hogy a számítástechnikai kultúra terjedjen hazánkban is; növekedjen fel egy olyan generáció, amelyik számára a komputer nem misztikus ködfelhőből elő-elővillanó csoda, hanem természetes eszköz a munkában és otthon, mint ma a rádió, a televízió, a zsebszámológép.

Segíteni akarunk abban, hogy a szoftver már ma ugyanolyan áru legyen az üzletekben, mint a műsoros kazetta és a hanglemez. Ezért örömmel vesszük és elősegítjük, hogy minél nagyobb tömegben olcsó számítógép - hardver - kerüljön az üzletekbe. Teszünk annak érdekében is, hogy minél több magyar szoftver legyen olcsón a gépek mellett.

Reméljük, hogy kínálatunkban megtalálja azt amit keres.

Kívánjuk, hogy legyen elégedett használatával.

Gyerekek, felnőttek!
Órsök, rajok, csapatok, KISZ alapszervezetek!
Iskolák, tanszékek, klubok!
Művelődési házak, kultúrotthonok!
Gazdasági munkaközösségek, egyéb vállalkozások!
Vállalatok!

ITT A COMMODORE EGYESÜLET!

Mit nyújt Önnek az Egyesület? Az attól függ, hogy Ön melyik egyesületi páholyba kíván lépni. Amit mindenképp megkap az egyesülettől, az a naprakész informáltság Commodore ügyekben, némi bepillantás a jövőbe, s lehetőség a következő páholyba való átlépésre.

COMMODORE DEÁKPÁHOLY

- negyedévenként megküldött információs bulletin, friss Commodore hírekkel, új, itthon is kapható programok és könyvek listájával,
- pötyögő szolgálat, amely megkíméli a tagokat a pötyögéstől,
- ingyen apróhirdetési lehetőség a Commodore újságban
- különböző vásárlási kedvezmények

TAGSÁGI DÍJ: évente 116,- forint
fél évre 60,- forint

COMMODORE PLUSZPÁHOLY

- minden az előbbieken felsorolt szolgáltatás,
- havonta megküldött 36 oldalas Commodore újság, amely az angol Commodore Computing International és a nyugatnémet Data Welt lapokkal együttműködésben készül, havi 50 forintos vásárlási kedvezmény a Novotrade 2C boltjaiban
- szervizkedvezmények és egyéb pénzkímélő akciók

TAGSÁGI DÍJ: évente 1.264,- forint
fél évre 650,- forint

COMMODORE SZUPERPÁHOLY

- minden az előzőekben felsorolt szolgáltatás
- havonta 10 + 4 példány a Commodore újságból
- meghatározott, havonta változó cikkekből 10 % árengedmény a Novotrade 2C boltjaiban

TAGSÁGI DÍJ: évente 12.128,- forint
fél évre 6.100,- forint

Az Országos Commodore Egyesület igyekszik a jövőben tagjai részére tanácsadó szolgálatot is létrehozni és ellátni a Commodore felhasználók érdekvédelmi tevékenységét is.

HOGYAN LEHET ÖN IS EGYESÜLETÜNK TAGJA?

Ha befizeti az Ön által kiválasztott páholy tagdíját a Budapest, XIII., Visegrádi utca 7/b. alatti OTP fiókban vezetett MNB 217-98292, OTP 565-3610 számú számlára. Ezt megteheti személyesen vagy postán.



NOVOTRADE - 2 C ÁRUHÁZ

1136 Budapest, Balzac utca 35. Telefon: 402-954

ÁLLAMI KÖNYVTERJESZTŐ VÁLLALAT - NOVOTRADE 2C

Budapest:	Táncsics Könyvesbolt 1073 Lenin krt. 17.	Telefon:	422-178
	Műszaki Könyvárúház 1061 Liszt F. tér 9.	Telefon:	420-353

MŰVELT NÉP KÖNYVTERJESZTŐ VÁLLALAT - NOVOTRADE 2C

Békéscsaba:	Radnóti Miklós Könyvesbolt 5600 Tanácsköztársaság u. 2.	Telefon:	66-25-207
Debrecen:	Szak- és Ismeretterjesztő Könyvárúház 4024 Hunyadi u. 8.	Telefon:	52-23-237
Győr:	Pattantyús Á. Géza Szakkönyvesbolt 9021 Molnár F. u. 9.		
Kecskemét:	Könyvárúház 6000 Széchenyi-város Március 15. u. 3.	Telefon:	76-28-157
Miskolc:	Chip-kuckó 3530 Tanácsház tér 14.		
Pécs:	Zrinyi Miklós Könyvesbolt 7621 Jókai u. 25.	Telefon:	72-12-835
Szeged:	Tömörkény Könyvesbolt 6720 Lenin krt. 48.	Telefon:	62-21-453

Szolnok:	Szigligeti Könyvesbolt 5000 Ságvári krt. 35.	Telefon:	56-11-133
Szombathely:	Savaria Könyvesbolt 9700 Mártírok tere 1.	Telefon:	94-12-341
Veszprém:	Kölcsey Ferenc Könyvesbolt 8200 Cserhát u. 7.	Telefon:	80-12-084

SZATELLIT GEELKA SZERVIZ

Zalaegerszeg: 8900 Landorhegyi út 25-31.

MOBIL VIDEO SZAKCSOPORT

Kecskemét:	6000 Rákoczi út 26.	Telefon:	76-29-163
------------	---------------------	----------	-----------

AKADÉMIAI KIADÓ MAGISTER KÖNNYVESBOLTJA

Budapest:	1052 Városház u. 1.	Telefon:	382-402 382-440
-----------	---------------------	----------	--------------------

Programjaink kaphatók még

- a CENTRUM ÁRUHÁZakban,
- a SKÁLA ÁRUHÁZak computer sarkaiban

C 16, Plus/4 programok

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
MATEMATIKA - GEOMETRIA		48-54.
Abakusz	198.-	
Abraka-dabra	289.-	
Abszolútérték függvény	290.-	
Axonometria	350.-	
Bűvös kör	289.-	
Bűvös négyzetek	250.-	
Egyenletek grafikus megoldása	290.-	
Egyenlőtlenségek grafikus megoldása	290.-	
Elsőfokú függvények	290.-	
Ki jut az erdőbe?	289.-	
Kis professzor	299.-	
A kör	160.-	
Középpontos tükrözés	160.-	
A lineáris és az abszolút- érték-függvény	198.-	
Matematikai programcsomag (5., 8. oszt.)	2.600.-	
Másodfokú függvények	290.-	
Mértani hely	160.-	
Mi a közös?	178.-	
Oszthatóság	198.-	
Parabola	198.-	
Perspektíva	360.-	
Pithagorasz tétel	160.-	
Sinus - Cosinus	198.-	
Számépítő	198.-	
Tengelyes tükrözés	160.-	
Területszámítás	198.-	
Testábrázolás	320.-	
Thálesz tétele	160.-	

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
FÖLDRAJZ		37-38.
Európa	240.-	
Észak-Amerika	240.-	
Magyarország	240.-	
Szovjetunió	240.-	
BIOLÓGIA		34-35.
Emésztőrendszer	198.-	
Légzés	198.-	
Szívműködés	198.-	
Veseműködés	198.-	
FIZIKA		35-37.
Fizikai összefüggések	398.-	
Kalandozások a fizikában	466.-	
Logikai áramkörök	280.-	
Mozgások	269.-	
KÉMIA		44.
Kémiai reakciók I.	250.-	
Kémiai reakciók II.	250.-	
Az anyag változásai	250.-	
Periódusos rendszer	250.-	
Az ionok	250.-	
Az atom szerkezete	250.-	
Kémiai kötések azonos atomok között	250.-	
Kémiai kötések különböző atomok között	250.-	
Az oldatok	250.-	
A vegyjel	250.-	

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
MAGYAR NYELVTAN		
		44-48.
Egybeírjam? Különírjam? I.	250.-	
Helyhatározó	250.-	
Igekötők	250.-	
J vagy LY	198.-	
Kérdő és mutató névmások	250.-	
Teljes hasonulás I.	250.-	
Teljes hasonulás II.	250.-	
FELHASZNÁLÓI ÉS SEGÉDPROGRAMOK		
		60-66.
Assembler + Szimulátor	600.-	
Baselastic	299.-	
Bevezetés a BASIC nyelvbe	400.-	
Ez a Plus/4	400.-	
FORTH +	310.-	
Gépi kódú oktató	606.-	54.
Karakterszerkesztő	240.-	
3-Plus-1 magyarul	300.-	
Music 16	290.-	
Pandográf	199.-	
Rajztábla	293.-	
Szociometria	310.-	
Szövegszerkesztő	690.-	
Szuperturbó	301.-	
Tanrendező	990.-	
Tingó	398.-	
Turbó 15	198.-	
Turbó 16	250.-	
W nyelv	255.-	
IDEGEN NYELVEK		
		41-43.
Angol nyelvvizsga teszt	590.-	
Kinek? Minek?	250.-	
Ki nincs? Mi nincs?	250.-	
Kivel? Mivel? (oroszl nyelv)	250.-	
Német nyelvvizsga teszt	590.-	
Szótári alak	250.-	
Tud, nem tud	250.-	

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
ÉNEK-ZENE		35.
Akkordiskola	255.-	
TÖRTÉNELEM		55-57.
Mindennapi élet a feudális Európában	240.-	
JÁTÉKOK		70-77.
Amőba	250.-	
Betűpóker	221.-	
Betűrömi	178.-	
Bip-bip	198.-	
Breki	234.-	
Csodálatos Simon	255.-	
Forma-1	450.-	
Hidra	290.-	
A hős lovag	250.-	
Keresztcsere - Szoliter	279.-	
Kincsvadász	320.-	
Kőműves Kelemen	255.-	
Légicsata	199.-	
Marsall	280.-	
Menekülés	198.-	
Music 16	290.-	
4 + 4 sarok	290.-	
Parketta	255.-	
Pattinka	250.-	
Roll	239.-	
Sakk	198.-	
3 D Sakk	250.-	
Szerpentin	178.-	

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
Tányértorony	221.-	
TELEX - angol	198.-	
- francia	198.-	
- magyar	198.-	
- német	198.-	
Térbeli amőba	221.-	
TV Játék	210.-	
Verem	260.-	
3 vetület	250.-	

ZX SPECTRUM

Boiler House	300.-	83.
Caesar the Cat	250.-	79.
Catastrophes	200.-	79.
Chinese Juggler	250.-	79.
Futárposta	320.-	71.
Hetedhét ZX Spectrum	234.-	72.
A maci számol	250.-	51.
Művészlabyrinthus	250.-	83.
A tengeralattjáró	320.-	76.
Typography	500.-	65.

TV COMPUTER

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
FELHASZNÁLÓI ÉS SEGÉDPROGRAMOK		27.
Griff 3 dimenziós grafika	490.-	
MEMO adatkezelő program	400.-	
Szövegszerkesztő	600.-	
Gépírást tanító	390.-	
JÁTEKOK		28-30.
Forma-1	450.-	
Hamburger	320.-	
Kincskereső	270.-	
Mr. Alex	250.-	
8 Játék		
Kígyó, Béka, Labirintus		
Othello, Mastermind		
Zene-zene-zene	350.-	
Orgona	270.-	
Sakk - Cyrus II.	750.-	
Szánkóverseny	250.-	

HT 1080 Z

Kresz-teszt	4.800.-	58.
Tanrend 64 pr. csomag	6.500.-	65.

C 64 programok

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
--------------	----	------------------------------

JÁTÉKPROGRAMOK KAZETTÁN

78-83.

Amóba	250.-
Artic Swipreck	250.-
Bath Time	300.-
Bird Mother	350.-
Blooming Flower	250.-
Bowling	300.-
Bug Blitz	300.-
Catastrophes	250.-
Chaesar the Cat	300.-
Chinese Juggler	300.-
Code Breaker	300.-
Dancing Monster	250.-
Devil's Wheel	250.-
Ghost Hunt	250.-
Gun dogs	250.-
Hexagon	300.-
Hopping Elf	250.-
Kayak	250.-
Kis professzor	400.-
Photony	350.-
Save me	400.-
Scarabaeus	420.-
See Saw	300.-
S.O.S. Terrorist	400.-
Space Tunnel	300.-
Spatial Billiard	250.-
Stareggs	350.-
Traffic	400.-
White Viper	350.-
Woodpecker	250.-

Program neve	Ár	Leírása az alábbi oldalon
FELHASZNÁLÓI ÉS SEGÉDPROGRAMOK C 64-re lemezen		20-24.
Tartalomjegyzék visszaállító	3.000.-	
Házikó	1.000.-	
LUMIX	1.800.-	
BASIC PULI	3.500.-	
DBASIC VI.2.	9.800.-	
TEHNOR	30.000.-	
GMK programcsomag	40.000.-	
ISES	19.500.-	
MEMOBASIC	5.000.-	
Fordító programcsalád		
B - COMP /P/ = BASIC	7.000.-	
G - COMP /P/ = SUPERGRAPHIK 64	9.500.-	
S - COMP /P/ = Simon's BASIC	9.500.-	
Kisipari programok		
Adókiszámítás	600.-	
OTP kamatszámítás	1.000.-	
Kisipari pénztárkönyv	1.000.-	
Termékeladási kigyűjtés	1.000.-	
Raktárkészlet nyilvántartás	1.000.-	
Kalkuláció	1.000.-	
MEGACOP lemezmásoló	4.000.-	62.
Órarendszerkesztő	4.000.-	65.
Deltex szövegszerkesztő család		66.
IDEGEN NYELVEK		40-41.
Angol nyelvvizsga teszt lemezen	960.-	
kazettán	590.-	
Német nyelvvizsga teszt lemezen	960.-	
kazettán	590.-	
Angol szótár lemezen	1.200.-	
Szókinccstár lemezen	1.490.-	

A NOVOTRADE RT 2C ÁRUHÁZA ÁLTAL FORGALMAZOTT TERMÉKEK

COMMODORE 64 számítógép	20.200.- Ft
Floppy 1541	22.300.- Ft
Nyomtató	24.300.- Ft
/Sheikosha SP 180 VC/ Mágnesszalag egység	3.600.- Ft
/DATASETTE 1530/	

C 16-os TÁRBŐVÍTŐ

A mikrogép memóriáját 16 Kb-ról 64 Kb-ra bővíti. A bővített memóriaterület teljes egészében a felhasználó rendelkezésére áll.
Ára: 3.465.- Ft

GÉPTAKARÓ

C 64, C 16, Plus/4, 1541-es típusokra porvédő géptakarókat kínálunk.
Ára: 40.- Ft

BASIC EMLÉKEZTETŐ

A számítógépre helyezhető, tartalmazza a BASIC funkciókat, parancsokat, utasításokat, lemezkezelő parancsokat, színkódokat, nyomtató-vezérlő kódokat stb.
Ára: C 16-os 100,- Ft

OKTATÓTÁBLA SOR

A gép kezelését, programozását szolgáló oktatás demonstrációs eszközei.

Ára:	C 64-es	3.650.- Ft
	C 16-os	3.000.- Ft
	C +4-es	2.700.- Ft
	Tv Computer	3.000.- Ft

COMPUTERÍTŐ

Elektrosztatikus feltöltődést levezető alátét. Ahol műanyag védőburkolatú személyi számítógépet és ezek perifériáit üzemeltetik, ott az elektrosztatikus feltöltődések által létrejövő rendszer-telen kisülések a mikroszámítógépet és a mágneses adathordozón tárolt adatokat egyaránt veszélyeztetik, sőt a gépen dolgozó embert is káros mellékhatásokkal terhelhetik. Mindezek kiküszöbölésére szolgál a COMPUTERÍTŐ.

Ára: szövetből 320.- Ft.
bőrből 450.- Ft.

ASZTAL

A mikrogép elhelyezését szolgálja. Egy monitor, egy nyomtató, egy alapgép és két lemezegység helyezhető el rajta. Alsó részében programlemezek, kazetták, kézikönyvek, leporelló stb. tárolható.

Ára: 4.992.- Ft

FLOTISZ

A lemezegység író/olvasófejének tisztítására szolgáló készlet.

Ára: 922.- Ft

HAJLÉKONY MÁGNESLEMEZEK

Az angol PARROT cég lemezeit kínáljuk.

A dupla írássűrűségű egyoldalas lemez ára: 150.- Ft.

A dupla sűrűségű kétoldalas lemez ára: 170.- Ft.

ANTENNAKÁBEL

C 64, C 16, Plus/4 és bármilyen televízió összekötésére alkalmas kábel.

Ára: 260.- Ft

VIDEÓKÁBEL

C 64, C 16, Plus/4 és a televíziók videobemenetére kapcsolható kábel.

Ára: 295.- Ft

MÁGNESLEMEZTÁROLÓ

Műanyag floppy tartó, mely 3 db mágneslemez tárolására alkalmas.
Ára: 62.- Ft

ADATKÁBEL

C 64, C 16, Plus/4 és a 1541-es floppy vagy C nyomtató összeköttetésére alkalmas kábel.
Ára: 295.- Ft

HARDVER-KIEGÉSZÍTŐK

FÉNYCERUZA

C-64 számítógéphez csatlakoztatható

Ára: 2.300.- Ft

MIDI-CRAFT

A hangszereket - szintetizátor, ritmusgép, visszhangosító, effektberendezések - melyeket mikroprocesszor vezérel a gyártók MIDI-vel látták el.

A megfelelő kábelekkel ezen az interfacen a hangszerek összekapcsolhatók.

Ára: 9.500.- Ft

V.24 /RS-232/ INTERFACE

Az interface segítségével lehetséges bármely V.24/RS-232/ interface-ű perifériának vagy számítógéphez való csatlakoztatása aszinkron módban pl: IBM PC, TMT nyomtató stb.

Ára: 6.900.- Ft

FE-NO MULTI SYSTEM

Használatának előnyei:

- azonnali szintű programbeolvasás
- korlátlan élettartam
- lemezegység kimélés
- tökéletes védelem másolás /lopás/ ellen
- használata minden eddigi eljárásnál egyszerűbb, mivel a gép bekapcsolása után menüvel jelentkeznek be.
- A számítógép bővítő csatlakozójára illeszthető
- felhasználói, fejlesztői és/vagy segéd programokat tartalmaz
- kapacitása 256 Kbyte, amelyből programonként 32 byte-nyi adminisztrációt foglal le a rendszer
- Tökéletes /hardverből megoldott/ védelmet biztosít a beégetett szoftvereknek. Az EPROM-ok tartalma más rendszerekben /vagy másik hasonló kártya számára/ felismerhetetlen.

Felhasználási területe:

- Vezetői szintű információs rendszerek alap-programjai számára gyors betöltés, azonnali elérés
- sűrűn használt programcserék pl: fejlesztői és szövegszerkesztő programok pillanatok alatti cserélése.

Az alapkártya ára: 3.850.- Ft

EPROMOK: 8 Kbyte 1.000.- Ft

16 Kbyte 1.500.- Ft

32 Kbyte 2.700.- Ft

/Kiepitéstől függően: 4.850-25.450 Ft-ig a programok értéke nélkül./

ZERO POWER 64 RAM DISK/BŐVÍTŐ

A készülékbe írt információt hosszú ideig megőrzi, a beépített NiCd cellák segítségével. Ideális eszköz a programok gyors mentésére és tárolására.

RAM DISK üzemmódban négy karakteres azonosítóval ellátott programokat helyezhetünk el RAM-ban, 9-es egység számon.

Ára: 19.800.- Ft

C C X

Centronics interface COMMODORE számítógéphez

Az interface segítségével a C-64, 116 és PLUS/4 típusú számítógépek soros buszára csatlakoztatható bármely centronics interface-ü nyomtató.

Az interface szoftver nélkül elvégzi a COMMODORE karakterkészlet és a standard ASCII karakterkészlet közötti konverziót.

Ára: 8.850.- Ft

TARTALOMJEGYZÉK VISSZAÁLLÍTÓ

Kitörölte, felülírta a tartalomjegyzéket?

Elvesztek a lemezen lévő programjai, sok munkával készült adat-állományai?

A RETURN OF DIR

viSSzaállítja mindezt és Ön ezentúl biztonságban tudhatja lemezét.

A program menüje:

1. Return of Dir
2. Dir módosítás
3. Lemeznév átírás
4. Kilépés

HÁZIKÓ

Ha Ön tudni akarja, hogy mire mennyit költ, milyen forrásokból származik a jövedelme, ezt eddig valószínűleg egy kis füzetben vezette. Amikor azonban azt szeretné megtudni, hogy mennyit költött ruházkodásra, élelemre vagy az autójára bizony elég sokat kell számolni hozzá. A HÁZIKÓ program segítségével könnyen megkaphatja a fenti információkat, de még többet is! Például az OTP számlájának havi/éves alakulását, tartozását, illetve követelését.

VILLAMOSTÁPEGYSÉGEK ÉS TÁPEGYSÉGTRANSZFORMÁTOROK MÉRETEZÉSE

A program lehetővé teszi, hogy a tápegységeket gyártók, felhasználók, tervezők és javítást végzők könnyen és egyszerűen méretezhessenek az igényeiknek megfelelő, különböző típusú stabilizálatlan tápegységeket- és tápegységtranszformátorokat.

A tápegységek lehetnek: egyutas, kétutas, kettős tápegységek vagy graetz kapcsolásuak.

A mágneslemez két fő programot tartalmaz:

1. Új tápegység és tápegységtranszformátorok tervezéséhez programot.
2. A meglévő tápegység és tápegységtranszformátor javításához szükséges programot.

LUMIX

Grafikus programcsomag fényceruza bemenettel

A programmal gyorsan és egyszerűen hozható létre a C-64 KEPERNYŐJÉN NAGY FELBONTÁSÚ /320x200/, SZÍNES /16 szín/ KÉP FÉNYCERUZA SEGÍTSÉGÉVEL. Minden rajzolás és funkció kiválasztás fényceruzával történik.

Jellemző funkciók és lehetőségek:

- a rajzok készítéséhez KÉT TELJES KÉPTÁR áll rendelkezésre,
- SZABADKÉZI rajzok készítése tetszőleges színekkel,
- egyszerűbb geometriai alakzatokat a program automatikusan generálja miután a fényceruzával kijelöltük,
- képernyőnagyítás,
- két képtér részleteinek összeszerkesztése,
- szöveg editor módban az ábrán tetszőleges színnel feliratok készíthetők a billentyűzet segítségével,
- bármelyik képtér tartalma lemezre menthető vagy a lemezről beolvasható.

BASIC PULI

Olyan kiegészítő a C-64-hez, mely alkalmazása esetén a számítógép programozása közben a programsor leütése után rögtön ellenőrzi a beadott sort szintaktikai szempontból.

FORDÍTÓPROGRAM CSALÁD

Mindennapi munkájában hasznos segítőtársra találhat a 6 fordítóprogramból álló BGS fordítóprogram család valamely tagjában.

Szolgáltatásai:

1. Simon's BASIC bővítés alatt futtatható BASIC programok fordítása.
2. Automatikus programcsomag forítási lehetőség MENÜ, OVERLAY technika alkalmazása esetén is /2 drive/.
3. SUPERGRAFHIK 64 programok fordítása fordítási direktívák segítségével.

4. A hibaiüzenetek magyar nyelvűek, és lehetőség van a hibát okozó BASIC utasítássor szerinti lokalizálására.

A fordítóprogramok 1, illetve 2 meghajtós /P=Professional/ kivitelben készültek.

DBASIC VI. 2.

A DBASIC adatfeldolgozási célra kifejlesztett interpreter.

Az interpreter jelentősen megnöveli a gép hatékonyságát:

- a használható RAM terület kibővül;
- a felhasználói program által elfoglalt terület lényegesen kisebb, mint a BASIC program esetén;
- numerikus mezők használata esetén a diszkette tárolási kapacitása több, mint kétszeres;
- a programok futási ideje jelentősen rövidül;

Az adatbáziskezelő szoftverekhez viszonyítva a DBASIC könnyen megtanulható és hatékonyabb, gyorsabb, feladatra orientált programok, programrendszerek készíthetők.

TECHNOR

Gépipari technológiai normaképző rendszer

A programcsomag forgácsoló technológiák normaidő tervezéséhez nyújt támogatást a felhasználónak, elsősorban technológusok részére.

Meghatározza az esztergálás, a marás, a fúrás, a fogazás, a köszörülés, a gyalulás-vésés műveletek normaidejét, megmunkálási időszükségletét.

A program periféria szükséglete: 2 db lemezegység.

Javasolt továbbfejlesztési lehetőségek:

- síkesztergálás és horizontál műveletek programozása,
- a teljes programcsomag adaptálása és információs rendszerré való kiszélesítése, IBM PC/XT kompatibilis számítógépre.

GMK PROGRAMCSOMAG

GMK-k, VGMK-k, és PJT-k részére

Bonyolult az ügyviteli munkája? Sok az adminisztráció? Lassú és nehézkes a nyilvántartása?

Az alábbi programokat ajánljuk Önöknek:

1. Tagi jövedelemfizetés
2. Nem tagi kifizetések
3. Vállalkozási szerződés
4. Vevőnyilvántartás - Számlázás

5. Könyvviteli ellenőrző
6. Belső árképzés, árajánlat
7. Szállító nyilvántartás - Átutalás

A program fejlesztője vállalja a folyamatos jogszabály figyelmet és a változások átvezetését a programokon.

KISIPARI PROGRAMOK

Adókiszámítás

Feladata, hogy a kisiparos a várható vagy tényleges adóalapja alapján az adóját kiszámítsa.

Az adóalapból kiszámítja a várható adót, az adó levonása után maradó jövedelmet, és a maradó jövedelem havi elosztását.

OTP kamatszámítás

Kisipari programcsomaghoz kiegészítés

A program feladata, hogy különböző időszakokra, különböző kamatos kamat számításokat végezzen. Menüből választhat a Felhasználó, hogy milyen feladatot akar megoldani.

Szolgáltatások:

- Kamat + összeg
- Kamat + összeg táblázat
- Kamatszámítás
- Kamattáblázat
- Kamatkülönbség + összeg
- Különbségkamat

Kisipari pénztárkönyv

Feladata /PM engedéllyel/ kisipari pénztárkönyv önálló vezetése, vagy a hagyományosan vezetett pénztárkönyv előkészítése, ellenőrzése, az adóbevallás gyors elkészítése.

A program a pénztárkönyv adatait havi bontásban, bevételre és kiadásra csoportosítva tárolja. Havonta 100-100 rovat kerülhet felvitelre.

Kalkuláció

A program feladata, hogy a kisipari termékek ár kalkulációját elvégezze.

Raktárkészlet nyilvántartó

Feladata, hogy a kisipari gyakorlatban előforduló anyagraktárak nyilvántartási munkáját elvégezze.

Termékeladási kigyűjtés

A program feladata, hogy a termékeladásokat, s az ezekből származó bevételeket összegezze és az összesítést a Raktárkészlet Nyilvántartás programhoz előkészítse.

Ises

Interaktív statisztikai kiértékelő programrendszer

Az ISES számos tudományos kutatás adatainak matematikai statisztikai kiértékelése, feldolgozása során leszűrődött tapasztalatokat foglalja egységes rendszerbe úgy, hogy a számítógépes ismeretekkel nem rendelkező kutató is nehézség nélkül elvégezheti adatainak kiértékelését.

A rendszer tervezésének egyik fő szempontja az volt, hogy a kutató mindig tökéletesen ura legyen az adatainak. Könnyen tudjon az adatokon módosítani, új változókat képezni, az adatokba betekintést nyerni. Egységes kezelési elvek szerint tudja az adatokat sokféleképpen, több szempontból feldolgozni.

A tervezés másik fő szempontja az volt, hogy a rendszer a szakirodalomban szabványossá vált algoritmusok szerint dolgozzon és ezek eredményeit a szokásos standardok megfelelően könnyen érthető formában írja le.

Memobasic

A program új string utasítások bevitelével kiküszöböli a string műveletek "szemetelését". Megduplázza a floppy kapacitását, lerövidíti a beolvasási időt a numerikus stringek tömörítésével. Lehetővé teszi a BASIC-ből eddig elérhetetlen területek gyors, kényelmes elérését. Overlay-nél is megőrzi az adatokat a memóriában.

A 2_C ÁRUHÁZBAN KAPHATÓ MÉG EBBEN AZ ISMERTETŐ FÜZETBEN TALÁLHATÓ ÖSSZES SZOFTVER.

DOMINO programépítő

A DOMINO egy új korszakot nyithat a számítástechnikával ismerkedők, sőt a haladók számára is. A használó ennek segítségével könnyen megtervezheti programját és csak a legkisebb építőköveket kell BASIC-ben megírnia. Ezek összerakásáról - "a vár felépítéséről" - a DOMINO gondoskodik, azaz a használó helyett "megírja" a teljes fordítható BASIC programot. A módosítás, átalakítás is ugyanilyen egyszerű: csak a hibásan működő "építőkövet" kell kijavítani vagy a tervet átszerkeszteni.

A DOMINO egy lépés ahhoz, hogy használója a számítástechnikában szakemberré váljon!

Szolgáltatásai:

- befogadja a programtervet,
- többféle szempontból ellenőrzi,
- képernyőn vagy nyomtatón grafikusán is megjeleníti,
- interpretál,
- létrehozza a tervet megvalósító BASIC programot.

DOMINO módszer: a programépítés fortélyai (Tankönyv)

A programépítés, azaz a strukturált programozás elvi alapjait, módszereit kezdőknek ismertető tankönyv, példákkal és gyakorló feladatokkal. A könyv a példákat és a feladatokat a DOMINO programcsomag alkalmazásával mutatja be.

Előkészületben, előjegyezhető:

Commodore plus/4 + VC 1541 lemezegységre	Irányár: 6.200.- Ft
Commodore plus/4 + Datasette kazettás egységre	Irányár: 1.500.- Ft
Commodore 64 + VC 1541 lemezegységre	Irányár: 6.500.- Ft
Dominó módszer /tankönyv/	Irányár: 130.- Ft

A szoftver terjesztési jogát a hazánkban is jól ismert DATABECKER cégtől importáltuk. Az NSZK-ban már hónapok óta nagy sikerrel forgalmazzák.

A program a legkorszerűbb eszközök használatával teszi könnyen és gyorsan elsajátíthatóvá a legérdekesebb funkciókat. Példaképpen soroljunk fel néhányat ezek közül.

Nyilvántartás létrehozása néhány egyszerű paraméter megadásával

Nyilvántartó karton megtervezése a képernyőn

Az adatbeviteli ellenőrzések beállíthatók

A nyilvántartás tetszőleges adatértékek alapján lekérdezhető

A nyilvántartás kinyomtatható, mégpedig többféle mező szerinti rendezettségben

A nyomtatási kép szintén a képernyőn megtervezhető



A DATAMAT Plus 128 indító menüje

FELHASZNÁLÓI ÉS OKTATÓ PROGRAMOK KAZETTÁN

GRIFF 3-dimenziós grafika

BASIC-ből hívható grafikus szubrutinyűjtemény. A 3-dimenziós grafikai rendszerben a rajzolás a cursor segítségével történik. Részletes leírással.

MEMO adatkezelő program

Tetszőleges - de egy adattáron belül azonos - szerkezetű rekordokból álló adathalmaz felépítésére és kezelésére szolgál. Az adatokat kiválogathatjuk, nyomtathatjuk, rendezhetjük, összegezhethetjük a megadott tulajdonságok szerint.

SZÖVEGSZERKESZTŐ

Szöveg gépelésére, javítására, nyomtatására alkalmas. A magyar ékezetes betűkészletet használja. A program a számítógép 64 karakteres (két színű) üzemmódjában dolgozik, így a képernyőn látható szövegformátum megegyezik a nyomtatón megjelenővel. Részletes leírással.

GÉPÍRÁST TANÍTÓ PROGRAM

A program segítségével akár otthon is elsajátítható a helyes, tíz ujjal való gépírás tudománya. Több egymásra épülő leckéből (bemutató és gyakorló részből) áll. A gyakorlatok kiértékelését is elvégzi. Részletes leírással.

KALANDOZÁSOK A FIZIKÁBAN - 6-8. OSZTÁLY

A program újszerű pedagógiai megközelítéssel dolgozik: a kalandjátékhoz hasonlóan a tanuló itt is minden pillanatban választás elé kerül, döntenie kell, és döntései helyességét a program igazolja. A kalandozás az általános iskolai fizika tananyag keretei között marad.

Az alábbi öt programból áll:

- szövegszerkesztő,
- formanyomtatvány kezelő,
- kalkulátor,
- formátumgeneráló,
- egyszerű adatbázis kezelő.

JÁTÉK PROGRAMOK KAZETTÁN

8 JÁTÉK

KÍGYÓ

Két személy játszhatja. Mindkét kígyó adott szabályok szerint mozoghat. Nyertes, aki ezeket nem szegi meg.

BÉKA

A játék célja, hogy békánkkal egyre messzebbre eljussunk az akadályokkal nehezített pályán.

LABIRINTUS

Cél: minél kevesebb lépésben kijutni a labirintusból, lehetőleg segítség nélkül. 1-2-3 személy játszhatja.

GOMBÓCFALÓ

Célja, hogy egy kígyóval az akadályokkal nehezített pályán minél több gombócot megegyünk.

AWARI

Kétszemélyes játék. Ellenfél a számítógép. Az győz, akinek több golyót sikerül összegyűjteni.

OTHELLO

Kétszemélyes társasjáték, választható erősségi fokozatban. Ellenfél a gép.

MASTERMIND

A gép által feladott négy elemű szinkonbinációt kell kitalálni.

ZENE-ZENE-ZENE

A program a gép hangzási lehetőségeinek bemutatására készült.

MR. ALEX

A képernyőt vízszintes csíkok osztják öt részre. A képen látható emberkét (Mr. Alex) kell feljuttatni akadályokon keresztül a legfelső szintre, vigyázva arra, hogy le ne essen.

SZÁNKÓVERSENY

A képernyőn megjelenő domboldalon fák és sziklák között kell szánkókkal egyre nehezebb pályákon célba érni.

SAKK - CYRUS II.

Változtatható játékerősségű sakkprogram, kezelési útmutatóval.

PACK-MAN

A játék lényege, hogy a játékos a PACK-MAN-nel a labirintus minden részét bejárja, kicselezzé a négy üldözőt.

KINCSKERESŐK

- A bányász gyémántokat keres. A bánya szelleme üldözi őt. A játék során kiderül ki az ügyesebb.

- A kincskereső egy létrarendszeren keresztül jut hozzá a kincshez. A kincseket őrző szellemmel kell megküzdenie.

ORGONA

A számítógép egy 2 manuális orgonaként használható. A hangszín, hangterjedelem változtatható.

FORMA-1 HUNGARORING

Aki képzeletben beül a képernyőn látható autóba, FORMULA 1-es versenyzőnek érzeheti magát. A pálya a Hungaroring vonalát követi.

HAMBURGER

Próbáld ki milyen hamburger-sütő lenne belőled. A pavilonod előtt sorban állnak a vevők. A grillsütő izzik, sülnek a húspogácsák. A joystick-kel irányíthatod a hamburger alkatrészeit - vízszintes mozgatásával jobbra-balra, előre tolásával megfordíthatod a zsemlet. A szóköz billentyűvel teheted a helyére. Ha elkészítettél egyet már viszik is és szaporodik a pénz. Ha nem igyekszel eléggé, az alapanyag szemétkébe kerülhet és ilyenkor veszteség ér.

Ne lepődj meg, ha a játék közben kedved támad néhány finom falatra, ezért legjobb, ha az elején magad mellé készíted. Fogyókúrázóknak nem ajánljuk.

GEO

Ügyességi játék, amelyben egyszerű síkbeli alakzatokat kell megfelelően elhelyezni a játéktéren.

ELŐKÉSZÜLETBEN

Játék programok

MAROKKÓ kazettán

A játéktértől (képernyő méretű téglalap) – ahol örök cirkálnak és bolyong a vad – bekerítéssel területeket kell elfoglalni, hogy a vad megadja magát.

ZENEBOVA kazettán

Kottaírás, zeneszerzés, lejátszás. –

A kész zenemű letárolható kazettára és bármikor lejátszható.

FLIPPER kazettán

A mechanikus flippert imitálja. A játékot 4 játékos játszhatja.

BRIDZS (ROM)

Csapatversenyszerű bridzs játékot szimulál. A négy játékos közül bármennyit tud helyettesíteni. Bridzs-tanárnak is kiválóan használható.

SPACE INVADERS (ROM)

A látványos játék során űrbeli lényekkel kell megküzdeni.

VÁR kazettán

A királykisasszonyt elrabolta a sárkány, a várában tartja fogva. Foglald el a várat, mentsd meg a királykisasszonyt.

TÁMADÁS + RÁADÁS kazettán

Támadás

– Idegen űrhajók támadják meg a földet. Meg kell semmisítened őket, különben azonnal elkezdik építeni városaikat.

Ráadás

- Kulcsokat kell összegyűjteni, minnél többet, minnél rövidebb idő alatt.

HOLDRASZÁLLÁS kazettán

A feladat űrhajóval leszállni más-más pályákon a holdra.

BÉKA kazettán

A folyón kell átjutni a békának a tulsó partra akadályok között.

CRAZY CANGAROO kazettán

A játékosnak a kenguru mozgásával a megjelenő ládák felhasználásával minnél több gyümölcsöt kell összeszednie. A gyűjtést a vadászok akadályozzák.

ROBI A POSTÁS kazettán

A játékos által irányított postásnak el kell juttatnia a leveleket a postaládákba. A kézbesítést gödrök, zuhanó tárgyak és kutyák akadályozzák.

ROBI A VADÁSZ kazettán

A játékos által irányított vadásznak minél több vadállatot kell elejtenie.

STAR WARS I. kazettán

Ellenséges űrhajókkal kell megküzdeni, miközben nem szabad a "halálgolyó" közelébe kerülni.

Felhasználói programok

VIDAS assembler kazettán

A Z80 assembly nyelvű programok szerkesztését, fordítását, tárolását, betöltését és futtatását teszi lehetővé.

DEBUGGER kazettán

A gépi kódú és/vagy assembly nyelvű programok írásához nyújt segítséget.

UPM operációs rendszer (ROM + lemez) 64 K

Alkalmas az ember-gép kapcsolat biztosítására, a perifériák magasszintű logikai kezelésére. Intelligens file-kezelést nyújt. Felülről kompatibilis a DIGITAL PESFARCE CP/M 2.2 operációs rendszerével.

FORTH lemezen

UPM operációs rendszer alatt működő programozási nyelv, egyben fordítóprogram és szövegszerkesztő.

SZÓTÁR kazettán

Angol nyelvű önfejlesztő, 500 szavas szótárprogram.

ÜGYVITEL PASCAL lemezen

UPM operációs rendszer alatt alkalmazható.

- Ügyviteli PASCAL nyelv és compiler,
- Szerkesztőprogramok,
- Standard modulkönyvtárak és modulok.

OKTATÓPROGRAMOK

FONTOS FIGYELMEZTETÉS! VALAMENNYI PLUS/4-ES PROGRAMUNK FUTTATHATÓ
64 KBYTE-RA FELBŐVÍTETT C-16-OS GÉPEN!

BIOLÓGIA

AUTOTRÓF NÖVÉNYEK C-64
(anyagforgalma és növekedése)

ÚJDONSÁG

A program a gimnáziumi biológia-tananyag kiegészítésére és a tanultak szimulációs kísérletekkel történő illusztrálására szolgál. A program elméleti áttekintéseket és az alábbi szimulációs kísérleteket tartalmazza:

- ásványi anyag felvétel és növekedés
- vízfelvétel és növekedés
- vízleadás és sztómamozgás

BIOLÓGIA FELVÉTELIZŐKNEK (SOROZAT)

ELŐKÉSZÜLETBEN

A teljes egyetemi felvételi anyagot magába foglaló programsorozat, melynek tagjai egyenként is megvásárolhatók. A témakörök feldolgozása alkalmassá teszi őket általános iskolai felhasználásra is.

A sorozat tagjai:

RENDSZERTAN	C-16, Plus/4
SEJTBIOLOGIA	C-16, Plus/4
AZ EGYEDEK ÖNFENNTARTÁSA	C-16, Plus/4
AZ EGYEDEK ÖNREPRODUKCIÓJA	C-16, Plus/4
AZ EGYEDEK ÖNSZABÁLYOZÁSA	C-16, Plus/4
ÖKOLÓGIA	C-16, Plus/4
GENETIKA	C-16, Plus/4
EVOLÚCIÓ	C-16, Plus/4
FELVÉTELI TESZT 1-2	C-16, Plus/4

Irányár: 250,- Ft (témakörönként)

VEGETATÍV SZABÁLYOZÁS (SOROZAT)

Az általános iskola 8. és a gimnázium 3. osztályának biológia-tananyagához kapcsolódó programok a belső szervek vegetatív szabályozását ismertetik.

VESEMŰKÖDÉS	C-16, Plus/4
SZÍVMŰKÖDÉS	C-16, Plus/4
LÉGZÉS	C-16, Plus/4
EMÉSZTÉS	C-16, Plus/4

ÉNEK-ZENE

AKKORDISKOLA C-16, Plus/4

A program több mint 100 különböző gitárakkordfogást mutat be, ismerteti azok felépítését, elnevezését, valamint ujjrendjét. Az anyag elsajátítása külön programrésszel ellenőrizhető. A mellékelt kísérfüzet a program használatán kívül zeneelméleti alapfogalmak leírását is tartalmazza, így teljesen kezdők is használhatják.

FIZIKA

MOZGÁSOK Plus/4

A mozgások, az átlagsebesség, a szabadesés és a rezgés fogalmának szemléletes bevezetésére és órai gyakoroltatására készült program.

FIZIKAI ÖSSZEFÜGGÉSEK 6-8. OSZTÁLY Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a teljes általános iskolai fizikatananyagot átfogja az előforduló összefüggésekre épülő feladatok segítségével. Egyaránt használható új anyag tárgyalásánál és összefoglalásnál.

A program újszerű pedagógiai megközelítéssel dolgozik: a kalandjátékhoz hasonlóan a tanuló itt is minden pillanatban választás elé kerül, döntenie kell, és döntései helyességét a program igazolja. A kalandozás az általános iskolai fizikatananyag keretei között marad.

FIZIKA: HŐTAN C-16, Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Az általános iskolában előforduló hőtani fogalmakat, folyamatokat bemutató és gyakoroltató program.

Irányár: 280.- Ft

LOGIKAI ÁRAMKÖRÖK C-16, Plus/4

A program segít a digitális technika alapelemeinek számító logikai kapuk (NEM, ÉS, VAGY, NEM-ÉS, NEM-VAGY) működését megérteni, használatát begyakorolni, analóg példa, definíció, szimbolikus rajzjel, igazságtábla felvételével.

OPTIKA Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Fénytani kísérleteket végezhetünk a képernyőn, amelyek alapján optikai törvények felismeréséhez, a képszerkesztés szabályainak megtanulásához, technikai alkalmazásokhoz juthatunk el.

Irányár: 300.- Ft

FIZIKAI MÉRÉSEK I-II. Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

A fizikai mérések célja mindig valamilyen törvény, összefüggés felfedezése. Ennek a folyamatnak a logikáját tanítja meg a program:

Az első részben kísérletezhetünk egy ismeretlen összefüggés adataival, ezeket megváltoztatva előbb-utóbb felismerjük a helyes fizikai összefüggést. A program tartalmaz számos kész feladatot, de megengedi a feladatok átfogalmazását is.

A második részben a mérési adatok alapján a megfelelő függvény megtalálására és ábrázolására kerül sor.

Irányár: 300.- Ft

A program tartalmazza az összes olyan fizikai folyamat szimulációját, amelyben az anyag atomos, molekuláris, egyszóval részecske - felépítése ad magyarázatot a jelenség értelmezésére. Néhány példa: hőmozgás (Brown-mozgás), gázok nyomása, halmazállapot-változások, elektromosság.

Irányár: 300.- Ft

FÖLDRAJZ

CSILLAGKÉPEK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program az általános iskolai 8. osztályos földrajz (csillagászati földrajzi alapismeretek) tananyag oktatását segíti, de hasznos segédanyag lehet más, középiskolai csillagászati tananyag oktatása során is. Eredményesen használhatják amatőr csillagászsakkörök - és azok is, akik "csak" meg szeretnék ismerni a csillagos eget.

A program megmutatja és ismerteti a hazánkból látható csillagképeket, magyar és latin nevükkel, valamint a fényes csillagokat, ködöket, extragalaxisokat. A program végén egy 100 kérdésből álló teszt ellenőrzi a megszerzett ismereteket.

HALLEY C-64

ÚJDONSÁG

Csillagászati szimulációs program, amely a felhasználó által megadott adatok alapján ábrázolja egyszerre több égitest mozgását.

KERESD A TÉRKÉPEN! (SOROZAT)

A felhasználó feladata egy-egy ország vagy földrész legfontosabb városainak (esetenként egy-egy város nevezetességeinek) bejelölése a képernyőn látható vaktérképre. A program nemcsak név szerint kérdezi az egyes városokat, hanem a város történelméből, kulturális és művészeti életéből, valamint iparából vett adatok alapján is kéri.

MAGYARORSZÁG	C-16, Plus/4
SZOVJETUNIÓ	C-16, Plus/4
ÉSZAK-AMERIKA	C-16, Plus/4
EURÓPA	C-16, Plus/4

A program lépésről lépésre haladva, grafikus illusztrációkkal színesítve ismerteti azokat a fizikai törvényszerűségeket, melyek szerepet játszanak a monszun kialakulásában. Tovább lépés előtt kérdésekkel ellenőrzi az elmondottak megértését, helytelen válasz esetén többféle rávezető magyarázatot ad. Foglalkozik a monszun környezetalakító szerepével és gazdasági jelentőségével is.

IDEGEN NYELV

SZÓKINCSTÁR +4

(20 nyelvű számítógépes szótár!) Plus/4, C-64

ÚJDONSÁG

Kazettás változat -

szótár-kazetták teljes szótáranyaggal:

Gimnázium angol I,II,/III,IV.

Gimnázium orosz I,II,/III,IV.

Gimnázium német I,II,/III,IV.

Általános iskola orosz

Általános iskola angol

Szótárlemezek előkészületben előjegyezhetőek.

A SZÓKINCSTÁR +4 program alkalmas angol, orosz, német, francia, olasz, spanyol, portugál, bolgár, román, szerb, ukrán, török, norvég, svéd, finn, dán, holland, cseh, szlovák, lengyel nyelvű szótárak létrehozására, utólagos szerkesztésére - törlés, javítás, bővítés - alfabetikus illetve a szópárok számértéke szerinti rendezésére, kikérdezésére, kinyomtatására. Lehetőség van egy szó jelentésváltozatainak feltüntetésére is. Gyakorlásnál a program bármelyik helyes jelentésváltozatot elfogadja. A szavak, kifejezések mögé magyarázatok, kiegészítések fűzhetőek. Ezek beírása válaszadáskor nem kötelező. (Ilyen kiegészítés lehet a szó idegennyelvi alakja után annak kiejtése - mivel a program fonetikai jeleket is tartalmaz.)

A nyomtatási lehetőség kihasználásával célszerű tematikus szótárakat (gazdasági, politikai, műszaki szókincs, "szleng"-szótár, anglicizmusok gyűjteménye, közmondások, stb.) létrehozni.

Programlemezes változat

ELŐKÉSZÜLETBEN

Irányár: 980.- Ft

ANGOL

BUMBLE-BEE C-64

ÚJDONSÁG

(Az International House Budapest - IHB - nyelviskola által fejlesztett program)

Angol szókincsfejlesztő nyelvoktató játék, mely három különböző játékmódban használható. A játék során szavakat kell kitalálni rokonértelmű meghatározások illetve egy rávezető mondat segítségével. A játékot Jolly Joker kérdések teszik érdekesebbé. A program 400 szót és ezek szinonímáit, definícióját és példamondatát tartalmazza. 7 éves kortól ajánljuk.

DRAGON'S DREAM C-64

ELŐKÉSZÜLETBEN

(IHB program)

Hét meséből álló angol nyelvű kalandjáték középfeladók nyelv-tanulók számára. Mind nyelvi, mind grafikailag gazdag és változatos. A kaland során a játékos párbeszédet egészít ki, találós kérdésekre keres választ, és - ha sikerrel járt - lehetősége nyílik, hogy megfejtse a sárkány álmát.

Irányár: 680.-Ft (lemezen)

EGY EMLÉKEZETES PÁRBESZÉD - ANGOL C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

(A DIALOGUE TO REMEMBER)

kazettás változat

ált.isk.szövegkazetta

gimn.I-II.szövegkazetta

gimn.III-IV.szövegkazetta

Az újszerű nyelvoktató program egyszerre alkalmas a helyesírás és nyelvtan gyakorlására, a szókincs és memorizálási készség fejlesztésére. Ugyanakkor - közvetett módon - a párbeszéd szerkesztését is oktatja.

Iskolai alkalmazásban használható feleltetésre, de sokféle játékos vetélkedésre is lehetőséget nyújt.

A felhasználó feladata a képernyőn megjelenő párbeszéd megtanulása, majd pontos visszaírása emlékezetből. Ehhez különböző segítségeket vehet igénybe: kérésére a gép az eredeti helyükre kiírja a szöveg kívánt sorait, mondatait vagy szavait, a szavak

első vagy utolsó betűit, kiválasztott betűk összes előfordulását, az összes írásjelet, szóközt stb.

A program angol nyelvű változata az általános iskolai és gimnáziumi angol tankönyvek dialógusait dolgozza fel különálló szövegkaszettákon.

A lemezes változat C-16, Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Irányár: 970.- Ft

JENNY THE SEAL C-64

ÚJDONSÁG

(IHB program)

A játék központi figurája egy kis fóka, Jenny, akiről egyszerű, angol nyelvű történeteket kell megfejteni. Az első szakasz ügyességi játék: a színes labdák – amelyeket Jennynek el kell kapnia – szavakká változnak. A második részben az eltalált szavakból – különböző segítségekkel – mondatokat kell felépíteni. Miután a játékos az összes mondatot megfejtette, azok sorba rendezésével összeáll a történet.

ANGOL NYELVVIZSGA TESZT C-64, C-16, Plus/4

(IHB program)

Az állami nyelvvizsgabizottság által kiadott hivatalos tesztgyűjtemények számítógépes változatai eredményesen segítik az intenzív nyelvtanulást és a felkészülést a középfokú nyelvvizsgára.

VERB HUNTER C-64

ÚJDONSÁG

Az angol rendhagyó igék alakjait játékosan gyakoroltató program többszáz igével.

ANGOL SZÓTÁR C 64 lemezen

Az angol szótár segítséget nyújt a szókincs fejlesztésében, illetve karbantartásában.

A magyar ékezetes karakter és a COMMODORE billentyűvel írható fonetikus karakterek segítségével lemezre menthető a magyar jelentés és a fonetikus átírás.

Lehetőség van a kifejezések visszakerdezésére angolul, magyarul.

FRANCIA

LE OU LA C-64

ÚJDONSÁG

Hímmemű vagy nőnemű? A francia főnevek nyelvtani nemének megtanulását könnyíti meg a program játékos formában.

NÉMET

DER, DIE, DAS C-64

ÚJDONSÁG

Hímmem, nőnem vagy semlegesnem? A német főnevek nyelvtani nemének megtanulását könnyíti meg a program játékos formában.

RATSEL Plus/4

ÚJDONSÁG

A középszintű német nyelvtudást igénylő játékos oktatóprogram keresztrejtvények megoldásával gyakoroltatja a nyelvet.

NÉMET NYELVVIZSGA TESZT C-64, C-16, Plus/4

(IHB program)

Az állami nyelvvizsgabizottság által kiadott hivatalos tesztgyűjtemények számítógépes változatai eredményesen segítik az intenzív nyelvtanulást és a felkészülést a középfokú nyelvvizsgára.

SZÓKINCSTÁR C 64 lemezen

Az idegen szókinccs képzésének és gyakorlásának eszköze. A programmal szótárakat készíthetünk 20 gyakori európai és világnyelven, tartalmukat a program kikérdezi és a válaszokat pontozza. A szótárakat mintegy 400-1200 adatpárig bővíthetjük, tartalmukat rendezhetjük, módosíthatjuk, listázhatjuk a képernyőn illetve ki-nyomtathatjuk.

OROSZ

ALANYESET C-16, Plus/4

A program a 6. osztályos oroszkönyv anyagát követve röviden ismerteti az alanyeset kérdéseit, hím-, nő- és semlegesnemű alakjait. Ezután a tanulók egyre nehezedő feladatok megoldásával gyakorolják az alanyeset használatát egyes- és többesszámban. A szabályosan képzett alakok mellett foglalkozunk a legfontosabb rendhagyó formákkal is.

KINEK?, MINEK? C-16, Plus/4

A program a 6. osztályos oroszkönyv alapján (48-55. oldal) rövid nyelvtani áttekintést ad az orosz főnevek részeshatározós esetéről egyes és többes számban, majd a tanulók egyre nehezedő feladatok megoldásával a részes eset felismerését, magyarra fordítását gyakorolhatják. Később magyar szavak, kifejezések orosz megfelelőjének megkeresése, ragok kiválasztása, s végül hiányos orosz szöveg helyes kiegészítése következik.

KI NINCS?, MI NINCS? C-16, Plus/4

A program témája az orosz tagadás kifejezése birtokos esettel a 6. osztályos tankönyv (73-76., 82. oldal) alapján. Rövid nyelvtani áttekintés után a tanulók feladatok megoldásával tehetik alaposabbá ismereteiket. Módot ad a személyes névmások birtokos esetének használatára is. A feladatok a legegyszerűbb esetfelismeréstől haladnak - a ragok kiválasztásán át - az orosz szöveg megfelelő kifejezésekkel való kiegészítéséig.

KIVEL-MIVEL C-16, Plus/4

Az oktatóprogram az általános iskolák 6. osztályos orosznyelv anyagából a KIVEL?, MIVEL? eszközhatározó eset témakörével foglalkozik. Rövid magyarázat után a tanuló feladatok megoldásával gyakorolhat.

SZÁMNEVEK ÉS FŐNEVEK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program témája az orosz főnevek és számnevek kapcsolata a 7. osztályos orosz tankönyv alapján. Vázlatos nyelvtani emlékeztető mutatja be, melyik számnév után milyen esetben áll a főnév.

A feladatok az egyszerűbb, több közül választott válasz, és az önálló beírás módszerével gyakoroltatják a számnév mellett álló főnév mondatbeli használatát.

A programokba épített új játékos segítőeszköz: a BETŰFORGATÓ, amelynek segítségével a tanulók választhatnak a teljes orosz ábécé betűkészletéből anélkül, hogy ismerniük kellene az orosz betűk elhelyezkedését a billentyűzeten. Néhány "forgatás" után szinte észrevétlenül megtanulják az orosz ábécét, s ez később, a szótárhasználatnál igen nagy segítséget jelent.

SZÓTÁRI ALAK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 7. osztályos oroszkönyv (60-61. oldal) alapján áttekintést ad a főnévi igenév szótári alakjáról, lehetséges végződéséről. Gyakorolható a múlt idejű és visszaható igék főnévi igenevének képzése.

TÁRGYESÉT

ÚJDONSÁG

A 7. osztályos oroszkönyv alapján készült program témája az orosz főnevek tárgyesete egyes- és többesszámban.

Röviden ismerteti a tárgyeset kérdéseit, hím-, nő- és semleges-nemű alakjait. Egyre nehezedő feladataink mondatkörnyezetben gyakoroltatják az élő és élettelen főnevek és tulajdonnevek tárgyesetét.

TUD, NEM TUD C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A 6. osztályos oroszkönyv alapján (83-86. oldal) készült program ismerteti az orosz nyelv három fontos "tud" jelentésű igéjét, azok eltérő jelentésváltozatait:

1. tud, ismer valakit, valamit
2. tud valamit csinálni, mert megtanulta
3. tud valamit csinálni, fizikailag képes rá
4. tud valamit csinálni, van rá lehetősége

KÉMIA

BOSZORKÁNYKONYHA Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Az általános iskolában tanult vegyületek, elemek, kémiai folyamatok világában kalandozhatunk. A cél egy előre kigondolt vegyület megtalálása. A kalandjátékhoz hasonlóan a tanuló itt is állandóan választás elé kerül, döntenie kell, s döntései helyességét a gép igazolja.

Irányár: 300.-Ft

KÉMIA 7. OSZTÁLY (PROGRAMCSOMAG) C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

AZ ANYAG VÁLTOZÁSAI

AZ OLDATOK

A VEGYJEL

AZ ATOM SZERKEZETE

A PERIÓDUSOS RENDSZER

AZ IONOK KIALAKULÁSA

KÉMIAI KÖTÉSEK AZONOS ATOMOK KÖZÖTT

KÉMIAI KÖTÉSEK KÜLÖNBÖZŐ ATOMOK KÖZÖTT

KÉMIAI REAKCIÓK I. (Egyesülés és bomlás)

KÉMIAI REAKCIÓK II. (Redoxi és protolitikus reakciók)

MAGYAR NYELVTAN, MAGYAR IRODALOM

EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? (SOROZAT)

A programsorozat a magyar helyesírás egyik legnehezebb területével, az összetett szavak egybeírásának logikájával foglalkozik. A program a meglehetősen összetett témakörben lépésről lépésre haladva, az elért tudásszintet folyamatosan ellenőrizve vezeti végig a felhasználót, bőséges lehetőséget adva a gyakorlásra és az önellenőrzésre is.

EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? I. Plus/4, HT 1080Z

ÚJDONSÁG

Alárendelő összetételek (tárgyas, határozós, birtokos jelzős)

EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? II. Plus/4, HT 1080Z

ÚJDONSÁG

Alárendelő összetételek (minőségjelzős)

Tematikus felosztás:

1. Melléknévi igenévi előtagú szószerkezetek (pl. kutatóintézet, olvasó diák, aludttej, kelendő portéka)
2. Anyagnévi előtagú összetételek (pl. alumíniumedény, vasbeton oszlop)
3. Színárnyalatokat kifejező szószerkezetek (pl. sötétkék, halványzöld)
4. Népnévi előtagú szerkezetek (pl. franciasaláta, svédasztal, bolgárkertészet)
5. Összetételek, amelyekben az utótagot az előtagban jelölt dologhoz hasonlítjuk (pl. sziklaszilárd, habkönnyű)

EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? III. Plus/4, HT 1080Z
Egybeírásra készítő okok

ÚJDONSÁG

A programsorozat harmadik darabja a különféle jelölt és jelöletlen összetételek egybeírására készítő okokat ismerteti, értelmezi, alkalmazásukat gyakoroltatja, és természetesen módot nyújt az önellenőrzésre is.

A program elősorban a jelentésváltozás, mozgószabály, képzett illetve továbbképzett utótagú szerkezetek, csonkított előtagú összetételek témakörével foglalkozik.

ELŐKÉSZÜLETBEN:

IV. Mellérendelő összetételek

V. Alárendelő összetételek (alanyi, mennyiségjelzős)

Irányár: 250.-Ft (témakörönként)

FŐNÉVI IGENÉV C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 6. osztályos nyelvtan anyagát követve rövid áttekintést ad a főnévi igenév képzéséről, tulajdonságairól, használatáról. Feladataink az -ás, -és képzős főnevek főnévi igenévvel történő helyettesítését, a változó tövű igékből való igenévképzést, a hasonló végződésű szavak szófaji különbözőségét gyakoroltatják.

A programcsomag egy háromszor hat napra tervezett, napi 30-40 percnyi gyakorlást igénylő önképző tanfolyam anyagát tartalmazza. Segítségével nemcsak az olvasás válik gyorsabbá, hanem a szöveg-megértés is javítható. (3 kazetta)

HASONULÁS I. C-16, Plus/4

Az általános iskola 5. osztályának magyarnyelvtan-anyagából a -val, -vel és -vá, -vé névszórágok "v" hangjának teljes hasonulásával foglalkozik a program. A témát rövid illusztrációkkal és magyarázattal ismerteti, majd feladatokkal gyakoroltatja.

HASONULÁS II. C-16, Plus/4

A program az általános iskola 5. osztályának magyarnyelvtan anyagából az igékkel és az "az", "ez" mutató névmás toldalékos alakjaiban előforduló teljes hasonulással foglalkozik. A magyarázatok és a feladatok alkalmat adnak a helyesírás tudatos gyakorlására is.

HATÁROZÓI IGENÉV C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 6. osztályos nyelvtan anyagát követve a határozói igenév képzésével, mondatbeli szerepével, helyes és helytelen használatával foglalkozik. A feladatok megoldása során bőven nyílik alkalmunk helyesírási és nyelvhelyességi kérdések tudatosítására, a helyes határozói igenévhasználat gyakoroltatására, az igen elterjedt, magyartalan igenévhasználat tudatos kerülésére.

HELYHATÁROZÓ C-16, Plus/4

A program a 7. osztályos nyelvtankönyv (49-54. oldal) anyagát követve áttekintést ad a helyhatározó szerepéről, három irányt jelző kérdéseiről, kifejezési lehetőségeiről: ragos névszó, névutós névszó, határozószó. Az elért eredményt pontszámértékelés mellett dicsérő, illetve elmarasztaló zenei és grafikai elemek jelzik.

HOGYAN ÍRJUK HELYESEN: J vagy LY? C-16, Plus/4

Aligha akad olyan magyar kisdíák, aki helyesírási tanulmányai kezdetén ne érezné úgy: lehetetlen megtanulni, mikor kell "j", mikor "ly". Ám aki sokat játszik az erről szóló oktatóprogrammal, szinte észrevétlenül győzi le a lehetetlent.

IGENÉVRAGOZÁS C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 6. osztályos nyelvtankönyv alapján ismerteti a főnévi igenév személyragos alakjait, s útmutatást ad használatukra vonatkozóan. A feladatok gyakoroltatják a ragozást, tudatosítják a személyragos és a rag nélküli főnévi igenevek jelentésbeli különbségét.

IGEKÖTŐK C-16, Plus/4

A program a 6. osztályos nyelvtankönyv anyagát követve áttekinti az igekötők sokféle szerepét. Ismerteti az igekötők helyesíráásával kapcsolatos tudnivalókat. A tanuló rövid nyelvtani áttekintés után feladatokat kap.

KÉRDŐ ÉS MUTATÓ NÉVMÁSOK C-16, Plus/4

A program a 6. osztályos nyelvtankönyv (65-68. oldal) alapján ismerteti a kérdő és a mutató névmás szerepét, főnévi, melléknévi és számnévi alakjait. Gyakoroltatja e névmások különféle alakjainak felismerését, önálló használatát. A kedvcsináló, játékos gyakorlatok ismert rejtvénykérdéseket tartalmaznak.

MELLÉKNÉVI IGENÉV C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 6. osztályos nyelvtankönyv anyagát követve rövid áttekintést ad a melléknévi igenév képzéséről, a folyamatos, befejezett és beálló melléknévi igenév jellemzőiről. A gyakorlatok a három igenév fajta képzésével, a hasonló igealakoktól való megkülönböztetésével, szófaji átalakulási problémáival foglalkoznak. A programokba épített új játékos segítőeszköz a BETŰFORGATÓ, amelynek segítségével a tanulók a teljes magyar ékezetes ábécé készletéből játékosan állíthatják össze a válaszokat, anélkül, hogy az ékezetes betűknek a billentyűzeten való elhelyezkedését ismerniük kellene.

A program a teljes felső tagozatos nyelvtani anyaghoz kapcsolódóan példamondatok segítségével gyakoroltatja az összetett mondatok elemzését.

Irányár: 300.-Ft

SZÓFAJOK Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Több száz szóról dönthetjük el e program segítségével – felelés és gyakorlás üzemmódban –, hogy milyen szófajba sorolható. Feltétlenül ajánlható az általános iskolai tanuláshoz.

Irányár: 300.-Ft

MATEMATIKA

ABAKUSZ C-16, Plus/4

A klasszikus számolóeszköz számítógépes változata. A golyók száma soronként 2-16 lehet, így segítségével a bináristól a hexadecimálisig minden számrendszerben szemléletesen lehet számolni.

BŰVÖS NÉGYZETEK C-16, Plus/4

A program játékosan segíti elő a pozitív, negatív, egész és racionális számokkal való műveletek elsajátítását. Az 5. osztály matematika tananyagában szereplő bűvös négyzetek számítógépes feldolgozása fejleszti a tanulók számolási készségét.

DIENES PROFESSZOR JÁTÉKAI (SOROZAT)

A magyar származású matematikus, Dienes Zoltán Pál ötletei alapján készült sorozat programjai a gyermekek természetes ösztöneire, kíváncsiságára építve, játékot kínálva tanítanak. A változatos játékhelyzetek megoldása közben a tanuló matematikai, logikai szabályokat ismer fel, s a játékban azonnal alkalmazhatja is őket.

BŰVÖS KÖR C-16, Plus/4

Egy egyszerű dallam vonalának emelkedését, illetve ereszkedését megfigyelve kell kártyalapokat kirakni a "bűvös körbe". Sikeres megoldás esetén újabb és újabb dallamokkal játszhatunk.

KI JUT AZ ERDŐBE? C-16, Plus/4

Gyerekek indulnak az iskolából a szabadba. Cél az, hogy az előre kiválasztottakat – bizonyos logikai szabályok alapján – az erdőbe, a többieket máshová kalauzoljuk. Ezt az úton lévő kapuk "beprogramozásával" tehetjük meg.

ABRAKA-DABRA C-16, Plus/4

A logikus gondolkodást és vizuális memóriát fejlesztő program. A játékfigurákat ábrázoló színes kártyák közül az "összetartozó" kártyákat kell kiválasztani bizonyos szabályok alapján.

MI A KÖZÖS? C-16, Plus/4 (Bevezetés az Abraka-dabrához.)

Ez a program szervesen kapcsolódik az Abraka-dabra című játékhoz. Az abban látható kártyák és figurák segítségével a legkisebbeket is felkészíti az Abraka-dabra számukra bonyolult szabályrendszerére. A "Mi a közös?" című programot már 5-6 éves kortól, a többi Dienes-programot a 8-14 éves korosztály számára ajánljuk.

EGYENLETEK GRAFIKUS MEGOLDÁSA Plus/4

ÚJDONSÁG

A program az általános iskolák 7. osztályos matematika tananyagához kapcsolódik. Segítséget nyújt egyenletek megoldásához grafikonok segítségével. Tartalmazza a tananyagban előforduló összes egyenlettípus grafikus megoldását. A feladatok előtt bemutató példákon nyomon követhetjük a megoldás logikáját. Lehetőség van egy-egy feladat megismétlésére más adatokkal is.

EGYENLŐTLENSÉGEK GRAFIKUS MEGOLDÁSA Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a 7. osztályos általános iskolai matematika tananyagból a nyitott mondatok megoldását gyakoroltatja grafikonok segítségével. (Tankönyv 42-48. oldal.)

FÜGGVÉNYEK

ABSZOLÚT ÉRTÉK FÜGGVÉNYEK C-16, Plus/4

Ajánlott a 12-14 éves korosztálynak.

A program választhatóan végzi:

- a függvényábrázolást,
- a grafikon alapján történő hozzárendelési utasítások gyakoroltatását.

A választásnak megfelelően az adott témát bemutató jelleggel ismerteti a tanulóval. A program felöleli az e témában előforduló függvénytípusok ismeretanyagát.

ELSŐFOKÚ FÜGGVÉNYEK C-16, Plus/4

A program az általános iskolák 6-7-8. osztályos matematika tananyagából gyakoroltatja és ellenőrzi az elsőfokú függvények minden változatát.

A program választhatóan végzi:

- a függvényábrázolást és
- a grafikon alapján történő hozzárendelési utasítások gyakoroltatását.

MÁSODFOKÚ FÜGGVÉNYEK C-16, Plus/4

A program az általános iskolák 8. osztályos és a középiskolák 1. osztályos matematika tananyaga alapján ismerteti, gyakoroltatja a témakörben előforduló összes függvénytípus ábrázolását és transzformációját.

FÜGGVÉNYTRANSZFORMÁCIÓK (SOROZAT)

A programsorozat alkalmas különböző függvények transzformációinak bemutatására (egy koordináta-rendszerben több grafikon is megjeleníthető), gyakorlására, illetve a transzformációk felismerésének ellenőrzésére.

PARABOLA

C-16, Plus/4

LINEÁRIS ÉS ABSZOLÚT ÉRTÉK FÜGGVÉNY

C-16, Plus/4

SINUS ÉS COSINUS FÜGGVÉNY

C-16, Plus/4

Amit a számítógép tudhat a függvények elemzéséről, ábrázolásáról, transzformációról stb, azt ebben a programban mind megtaláljuk. Éppen ezért az alsó tagozattól az egyetemig egyaránt használható.

GEOMETRIAI ALAPISMERETEK (SOROZAT)

Az általános iskolai geometria-tananyaghoz kapcsolódó programsorozat a következő témák szerint mutat be egyes geometriai alapfogalmakat.

TENGELYES TÜKRÖZÉS	C-16, Plus/4
KÖZÉPPONTOS TÜKRÖZÉS	C-16, Plus/4
MÉRTANI HELY	C-16, Plus/4
A KÖR	C-16, Plus/4

GEOMETRIAI TRANSZFORMÁCIÓK TVC

ELŐKÉSZÜLETBEN

Ebben a programban megtalálhatjuk az általános iskolai tananyagban előforduló összes geometriai transzformációt. Tetszőleges rajz elkészítése után tanulmányozhatjuk az általunk választott transzformációt (eltolás, tükrözések, elforgatás, hasonlóság) illetve ezek tulajdonságait. A feleltető üzemmód a tanultak visszakérdésére alkalmas.

Irányár: 300.- Ft

A KIS PROFESSZOR C-16, Plus/4, C-64

Kisiskolásoknak szánt színes, látványos program a négy alapművelet iskolai és otthoni gyakoroltatására.

KOMBINATORIKA C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program játékos feladatok segítségével alakítja ki a felhasználóban a permutáció, kombináció és variáció fogalmát.

A MACI SZÁMOL ZX Spectrum

Matematikai oktatóprogram 1-2. osztályos tanulók részére.

MATEMATIKA PROGRAMCSOMAG (5-8. OSZTÁLY) Plus/4, TVC ÚJDONSÁG

A három kazettából álló programcsomag a teljes általános iskolai tananyag lefedésére törekszik. Áttekinthető szerkezetű, könnyen kezelhető, minden osztályban, minden témakörben alkalmazható.

(TVC számítógépre előkészületben)

Irányár: 2.500.- Ft

MATEMATIKAI SOROZATOK 5-8. Plus/4 ÚJDONSÁG

Több nehézségi fokozatban játszható fejtörő a matematikai sorozatok világából. Egyre nehezebb a sorozatszabály, a sorozat elemeinek kitalálása. Segítségként rajzos, zenés ábrákat kérhetünk a sorozatelemekről.

MATEK-S.O.S. C-16, Plus/4 ÚJDONSÁG

A MATEK-S.O.S. program összetett számításhoz feladatok megoldásához nyújt segítséget a felhasználónak az általános iskola 5. osztályától a gimnázium IV. évfolyamáig. Alkalmazási területe igen sokoldalú: terület-, felszín- és térfogatszámítás, távolság- és szögszámítás (Pithagorasz tétel, szögfüggvények, kerületi szögek), vektorok, fizikai és kémiai feladatok.

A MATEK-S.O.S. program a feladatmegoldás több funkcióját magára vállaló és automatizáló mesterséges intelligencia.

Segítséget nyújt a feladat helyes algoritmusának megtalálásában, a probléma adatai, változói és segédváltozói közti teljes és ellentmondásmentes hivatkozási rendszer kialakításában, és teljesen megkíméli a felhasználót a rutinszerű számítási feladatoktól.

A program pedagógiai haszna a feladatmegoldás segítésén, a problémamegoldó gondolkodásmód fejlesztésén túl az, hogy a tanulók iskolai éveik alatt értelmes kapcsolatba kerülnek egy olyan alkalmazói programmal, amely az általuk ismert problémakörben hasznosítható.

MÁR A RÉGI GÖRÖGÖK IS TUDTÁK... (SOROZAT)

A programsorozat tagjai sok ábrával illusztrálva körüljárják azokat a geometriai tételeket, összefüggéseket, amelyeket már több évezred óta ismer az emberiség. Emellett ismertetést adnak a tételt felfedező tudós életéről, tevékenységéről.

PITAGORÁSZ TÉTELE C-16, Plus/4

THALÉSZ-TÉTEL C-16, Plus/4

OSZTHATÓSÁG C-16, Plus/4

Az általános iskolai matematika tananyaghoz szorosan kapcsolódó program halmazelméleti alapokon vezeti be az oszthatóság fogalmát. A 13 kis egységből álló, könnyen kezelhető program új ismereteket közöl, szemléltet, gyakoroltat. Az általános iskola több osztályában használható.

SEJTAUTOMATÁK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A népszerű, sokféleképpen megvalósított számítógépes játék valamennyi fajtájának összefoglalása. Magában foglalja a legismertebb (Conway-féle) szabályrendszert is, de a felhasználó által meghatározott szabályok szerint is működtethető.

SZÁMÉPÍTŐ C-16, Plus/4

A program az összetett számok felépítését, azaz a törzstényező felbontást érteti meg, és gyakoroltatja játékos formában.

SZÁMORSZÁGOK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

(ismerkedés a számrendszerekkel)

A program különböző (2-10) számrendszerekben történő eligazodása, a számrendszerek közti átszámítások gyakorlását segíti világos, könnyen érthető formában.

Kétféle számolást gyakoroltat: 10-esből más, szabadon választható számrendszerbe, illetve megfordítva.

Bemutató és feladatmegoldó részen kívül a felhasználó kívánságára a gép maga is elvégzi tetszőleges számok átszámítását megadott számrendszerekben.

Külön kiemelkedő, új vonása a programnak a képernyőbe "beépített" ZSEBSZÁMOLÓGÉP, amely a program által megkívánt bonyolultabb számításokat is könnyen, gyorsan elvégezhetővé teszi.

TERÜLETSZÁMÍTÁS C-16, Plus/4

A 16 egységből álló program a területszámítás fogalmának bevezetése után az általános iskolában tanult összes síkidom területének kiszámítását szemlélteti, értelmezi, gyakoroltatja.

TÉRGEOMETRIA (SOROZAT)

E programok minden korábbinál hatékonyabban segítik a háromdimenziós képalkotási képesség és a perspektivikus látásmód kialakítását. Ábrázoló geometria és rajz iskolai és szakköri oktatásához ajánljuk minden korosztálynak.

AXONOMETRIA C-16, Plus/4

Térgeometriai alakzatok rajzolására, illetve ezek különböző transzformációinak (elforgatás, eltolás, nagyítás), vetületeinek látványos bemutatására alkalmas program.

PERSPEKTÍVA C-16, Plus/4

Az AXONOMETRIA című programban alkalmazott térgeometriai szerkesztési és transzformációs módszerek ezúttal a perspektivikus ábrázolás oktatásának szolgálatában.

TESTÁBRÁZOLÁS C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program segítségével tetszőleges oldalszámú hasáb és gúla rajzolható, majd az x, y, z tengelyek körül elforgatható, nagyítható, kicsinyíthető, eltolható. Mivel a gép a testek nem látható éleit is kirajzolja (szaggatott vonalakkal), így kiválóan alkalmas a térlátás fejlesztésére. A programot a középiskolai és felsőfokú ábrázoló geometria oktatáshoz ajánljuk.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

GÉPI KÓDÚ OKTATÓ C-16, Plus/4

A 17 részből álló programcsomag a 7501-es mikroprocesszor Assembly (gépi kódú) programozását tanítja meg.

A Gépi kódú oktatóhoz ajánlott kiegészítő szakirodalom:

ERDŐS ZOLTÁN: Rendszerváltozók és I/O címek.

"MIKROSZÁMÍTÓGÉPEK" oktatósorozat

A Tudományszervezési és Informatikai Intézet, az Országos Oktatástechnikai Központ, valamint a Magyar Filmgyártó Vállalat együttműködésével elkészült 16 részes sorozat a mikroszámítógépek felépítésével, működésével, kezelésével és felhasználásával kapcso-

latos ismeretek mellett bemutatja a BASIC nyelvű programozás technikáját, a programtervezés, készítés, ellenőrzés módszereit és gyakorlati tanácsokkal segíti a számítástechnikával, programozással ismerkedők első lépéseit. A sorozat készítői - oktatási, számítástechnikai és filmes szakemberek - arra törekedtek, hogy a világos előadásmód és a szemléletes képi illusztráció minden korosztály számára egyszerűvé tegye a komoly szakmai ismeretek elsajátítását.

A "Mikroszámítógépek" című oktatósorozat az azonos című kísérőkönyvvel együtt VHS rendszerű videokazettán, 16 mm-es filmen, illetve 326 db 24x36-os keretezett dián kerül forgalmazásra.

Az oktatósorozatot a Művelődési Minisztérium a számítástechnika iskolai oktatására javasolta.

TÖRTÉNELEM

ÉVEZREDEK sorozat Plus/4

ÚJDONSÁG

A 30 különálló programot tartalmazó programcsomag az általános iskolák 5-8. osztályos történelem-tananyagát dolgozza fel a tankönyvek tematikáját követő felépítésben. Minden egyes program egy-egy elv alapján 4 részre tagolódik. Az első rész a tantárgyi minimumot felölelő ismeretanyagot tartalmazza, a második rész célja a tanultak rögzítése az ismeretek, események közti összefüggések felismertetésével. A harmadik rész a tantárgyi optimumot öleli fel, a negyedik pedig a tantárgy iránt különösen érdeklődő tanulók ismereteinek a tantervi anyagot meghaladó bővítésére ad lehetőséget. A feladatokat a számítógép grafikus lehetőségeit kihasználó térképek és ábrák színesítik.

A sorozat elkészült darabjai:

1. Emlékszel még? (5. osztályos év eleji ismétlés)
2. Őskor
3. Élet az ókori Keleten
4. Hogyan éltek az ókori görögök?
5. Képek a római történelemből
6. Népünk történetének kezdete
7. Visszatekintő (5. osztályos év végi összefoglaló)
8. Emlékszel még? (6. osztályos év eleji ismétlés)
9. Mindennapi élet a feudális Európában
10. A feudalizmus kialakulása hazánkban

11. Hazánk a feudalizmus virágkorában
12. A feudalizmus hanyatlása Európában
13. Harcok a törökök és a Habsburgok ellen
14. Visszatekintő (6. osztályos év végi összefoglaló)
15. Emlékszel még? (7. osztályos év eleji ismétlés)
16. A világ képe a XVIII. században. A nagy francia forradalom
17. A reformkor és előzményei hazánkban
18. Forradalom és szabadságharc Magyarországon 1848–49.
19. A kapitalizmus kibontakozása és a nemzetközi munkásmozgalom
20. A kapitalizmus kibontakozása Magyarországon
21. Az imperializmus kibontakozása
22. Visszatekintő (7. osztályos év végi összefoglaló)

ELŐKÉSZÜLETBEN:

23. Emlékszel még? (8. osztályos év eleji ismétlés)
24. A Nagy Októberi Szocialista Forradalom
25. Az 1918–19-es forradalmak története
26. Az ellenforradalmi rendszer Magyarországon
A fasizmus Németországban
27. A második világháború
28. A két világrendszer kialakulása
A szocializmus győzelme hazánkban
29. Visszatekintő (8. osztályos év végi összefoglaló)
30. Emlékszel még? (Négy év anyagának rendszerező ismétlése)

Irányár: 240.-Ft (témakörönként)

KULTÚRTÖRTÉNETI KRONOLÓGIA C-16, Plus/4, C-64

ÚJDONSÁG

A mintegy tíz részre tervezett programsorozat egy időskála ábra segítségével igazít el a kultúrtörténeti korszakokban. Szemléletesen megjeleníti a különböző események, kultúrtörténeti fordulópontok (műalkotások, felfedezések, stb.) és kiemelkedő személyiségek életének egymáshoz viszonyított időbeli elhelyezkedését. Billentyűvezérléssel mozgatva az időskálát, megtudhatjuk többek között:

Ki uralkodott Magyarországon, amikor Magellán körülhajózta a Földet?

Buda török kézen volt-e, amikor megfestették a Sixtus-kápolna freskóit?

A XVI. SZÁZAD

A sorozat első része a 6. osztályos történelem tananyagot kiegészítő egyetemes kultúrtörténeti áttekintés, Mátyás halálától

a Bocskai felkelés befejezéséig (mintegy 100 személyiséget ill. eseményt dolgoz fel).

A sorozat előkészületben lévő tagjai: Az athéni kultúra virágkora

A Római Birodalom a császárság idején

A középkor kezdeti szakasza

A honfoglalás kora

Az Árpád-házi királyok

Károly Róberttől Mátyásig

A XVII. század

A XVIII. század

A Nagy Francia Forradalomtól az 1848-as forradalmakig

Az 1848-as forradalmaktól az I. világháborúig

EGYÉB

DYSLEXIA KORREKCIÓS PROGRAMCSOMAG(4 program) Plus/4 ELŐKÉSZÜLETBEN

Dyslexiának nevezzük az - általában ép intelligenciájú - gyermekeknél tartósan fellépő olvasási, írási, helyesírási zavarokat. A dyslexiás gyermekeknek az olvasás-írás elsajátításához kevés az átlagos gyermekek számára a tantervben kijelölt tanulási idő és gyakorlási anyag.

A dyslexiás gyermekek számáról pontos, reprezentatív felmérés nem készült. A probléma értelmezésétől is függően különböző szerzők 2-12%-os arányt mutatnak ki. Az a tény, hogy az általános iskolát elvégzett tanulók 35%-ának olvasási készsége nem felel meg az alapkövetelményeknek, a magasabb arányt látszik igazolni.

A programcsomag célja, hogy a számítógép lehetőségeit kihasználva sokoldalú, szórakoztató gyakorlási lehetőségekkel segítséget nyújtson az olvasási nehézségekkel küzdő gyermekek számára.

Alkalmazható iskolai egyéni és csoportos gyakoroltatásra, valamint otthoni önálló felhasználásra.

A programcsomag négy különálló, de egymással összefüggő programból áll:

1. Vizuális észlelés fejlesztése
2. Térbeli tájékozódás (tér, irány) fejlesztése
3. Emlékezet fejlesztése
4. Absztrakciós készségek fejlesztése

Irányár programonként: 240.- Ft

KRESZ-TEST HT 1080Z

A KRESZ-TEST programcsomag a Közlekedési Minisztérium, az Országos Közlekedésbiztonsági Tanács és a Közlekedési Főfelügyelet egyetértésével a hatályos jogszabályoknak és a KRESZ rendelkezéseinek megfelelően készült. A programcsomag két részből áll. Az első blokk 7 szöveges tesztprogramban 140 tesztfeladatot tartalmaz. A tesztfeladatok a közlekedési szabályokon kívül felölelik a legfontosabb műszaki és vezetéstechnikai ismereteket is. A második programblokk 8 grafikus programban 160 közlekedési szituációt jelenít meg. Minden tesztfeladatnál négy válaszlehetőség van. Hibás válasznál a szöveges feladatok esetében rávezető magyarázat jelenik meg a képernyőn, míg a grafikus gyakorlatoknál a hibás megoldást "megfelelő" hangeffektus is jelzi. A program végrehajtása a helyes felelet kiválasztása után folytatódhat. Az összes feladat megoldását követően lehetőség van az elhibázott feladatok átismétlésére.

KRESZ+4 Plus/4

ÚJDONSÁG

A programcsomag a KRESZ legfontosabb szabályainak elsajátítását könnyíti meg játékos formában. A csoportos és egyéni felhasználásra egyaránt alkalmas programcsomag négy programot tartalmaz:

KRESZ 1: Az alapvető fogalmakat tanítja meg. Szemléletes, mozgó ábrákkal mutatja be a közlekedési rendőr jelzéseit.

KRESZ 2: A legfontosabb közlekedési táblákat, útburkolati jeleket valamint a közlekedési lámpák jelzéseit tanítja egyszerű magyarázatokkal.

KRESZ 3: Az útkereszteződésekben előforduló elsőbbségi szituációkkal foglalkozik. A program elején választhatunk GYAKORLÁS és VETÉLKEDŐ közül. A GYAKORLÁS üzemmódban magyarázatok jelennek meg, VETÉLKEDŐ esetén minden játékos nyolc kérdést kap, és a program számolja a helyes válaszokat. Helyes megoldások után a járművek elhagyják a kereszteződést.

KRESZ 4: Izgalmas kerékpáros játék, egy bonyolult, közlekedési táblákkal, lámpákkal, vasúti átjárókkal, valamint kiszámíthatatlanul közlekedő járművekkel és gyalogosokkal nehezített labirintusban kell a játékosnak a szabályok betartása mellett minél hamarabb célhoz érni. Segítségül kérheti a térképet, amelyen a cél és a pillanatnyi tartózkodás helye látható. Két nehézségi fokozatban, billentyűzetről és joystick-ről is vezérelhető. Az Országos Közlekedésbiztonsági Tanács közreműködésével készült programcsomagot elsősorban 8-14 éves gyerekeknek ajánljuk.

(A C-64-es változat ELŐKÉSZÜLETBEN)

Irányár: 980.- Ft

ORVOSDIAGNOSZTIKAI OKTATÓPROGRAM C-64

ÚJDONSÁG

1. Tanulói változat: a lemezen található autoimmun adatbázissal 37 autoimmun betegség 28 tünetcsoportba sorolt 300 tünetének oktatására szolgál. A program három üzemmódban működik:
 - a/ adott betegség tüneteinek kiválasztása 300 lehetséges tünet közül;
 - b/ a betegség meghatározása anamnesztikus tünetek alapján további tünetek segítségével;
 - c/ beadott tünetek alapján a gép meghatározza a diagnózisok valószínűségét.
2. Fejlesztői változat: segítségével hasonló méretű (maximum 40 betegség + 300 tünet) diagnosztikai adatbázisok hozhatók létre öt fő lépésben:
 - a/ fő adatok megadása (adatbázisazonosító, adatbázisnév, betegségek száma, tünetek száma, almenük (tünetcsoportok) száma
 - b/ almenük megadása (melyik főmenühöz - anamnézis, szervek - tartozik), almenü neve

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

ALFA 610 Commodore 610
ALFA 720 Commodore 720

Általános adatfelvivő- és lekérdezőrendszer kartonnyilvántartások kiváltásához. A felhasználó a kartont lemásolja a képernyőre, kitölti adatokkal, és máris választ kaphat olyan kérdésekre, amelyekre a papírkartonokból szinte lehetetlen volna. A programcsomaggal 15 féle nyilvántartás kezelhető.

ASSEMBLER + SZIMULÁTOR C-16, Plus/4

Gépi kódban programozók számára mindkét program nélkülözhetetlen. A 4 Kbyte terjedelmű Assembler a gép BASIC editorát használja. A Szimulátor lehetővé teszi gépi kódú programok futtatását lépésről lépésre, vagy folyamatosan. Követhető az egyes regiszterek és egy, a felhasználó által megadott memóriacím állapota. A képernyő bármikor átkapcsolható a futó programról kijelzésre és vissza.

BASELASTIC C-16, Plus/4

Basic programok tömörítésére és összefűzésére alkalmas segédprogramok.

BOTTICELLI Plus/4

ÚJDONSÁG

Rendkívül sokoldalú grafikai program, amely a Plus/4 nagyfelbontású grafikai üzemmódjában működik, és tartalmazza a legjobb rajzolóprogramok valamennyi funkcióját. Két egymástól független rajzlapon dolgozhatunk (rajzrészleteket átmásolhatunk egyikről a másikra), majd az elkészült rajzot a program kívánságra karakterekké alakítja. A programban egy egyszerű karakter-szerkesztő is található.

A nagyfelbontású üzemmódban készült grafikák tömör, karakteresített formában építhetők be a felhasználó saját programjába.

Az egyre népszerűbbé váló FORTH programozási nyelv C-16 és Plus/4 gépen futó kazettás változata, amely egyaránt használható kazettás magnóhoz vagy 1541-es drive-hoz kapcsolt gépeken.

Bővített hibavédelmi rendszere és a hozzá tartozó részletes, tankönyv szintű leírás programozási ismeretek elsajátítására és felhasználói programok írására is alkalmassá teszi.

Kompatibilis az iskolákban terjesztett C-FORTH V.1.5-tel és lefutathatók rajta az oktatási intézményekben HT1080Z-re megtalálható FORTH programok is.

Irányár: 620.- Ft

FORTH+ C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A FORTH+ legfőbb erényei közül a bővíthetőséget, a struktúrált, igen hatékony és tömör tárgykódot, a beépített szerkesztőt és az assemblert kell kiemelni. A C-FORTH-nál valamivel egyszerűbb felépítésű és olcsóbb, igen eredményesen alkalmazható segédprogram.

3 PLUS 1 MAGYARUL Plus/4

A program alkalmassá teszi a Plus/4-est a magyar ábécé betűinek használatára a beépített 3-PLUS-1 szoftver működtetésekor.

HEADJUST C-16, Plus/4

A HEADJUST program felhasználásával függőlegesbe állítható a COMMODORE 16-os és Plus/4-es számítógépekhez vásárolt 1531-es kazettás egység feje. A program használatával megszűnnek a beolvadási gondok.

KARAKTERSZERKESZTŐ C-16, Plus/4

A gép karakterkészletének átszerkesztésére alkalmas, könnyen kezelhető segédprogram. A kiindulásul felhasználható 2256 karakterből nemcsak különböző betűtípusok, hanem számos, más programba beépíthető rajz is készíthető, mivel egyszerre 52 karakterből álló mezőben szerkeszthetünk.

MEGACOP SFD-1001 C-64
Teljes lemezmásoló

Az SFD 1001 lemezegység biztonságos felhasználását hátráltatta, hogy nem létezett olyan lemezmásoló, amely megbízhatóan és elfogadható időn belül képes lett volna teljes lemezt lemásolni. E program segítségével egy megabájtnyi adat kb. 30 perc alatt átmásolható! Ha a lemezen ennél kevesebb adat van, a másolás ideje az adatok mennyiségével arányosan csökken.

MAGYAR ABC C-16

A program szoftver útján módosítja a számítógép karakterkészletét, és lehetővé teszi magyar ékezetes betűk megjelenítését 1 illetve 2 Kbyte-os terjedelemben.

MUSIC-16 C-16, Plus/4

A programban egy átlagos zeneszerkesztő program szinte valamennyi funkciója megtalálható, a C-16 szűk memóriakapacitása ellenére. Zenei ismeretek birtokában saját dallam szerkeszthető vele egy vagy két szólamban, de egy kotta pontos lemásolásával bárki muzsikálásra bírhatja a számítógépet.

NYELVI TESZTKÉSZÍTŐ Plus/4

ÚJDONSÁG

E program segítségével orosz és több európai nyelven készíthetünk nyelvtani vagy más, tetszőleges tartalmú, kazettára vagy lemezre kimenthető tesztet, amelyet a tesztelő üzemmódban azonnal ki is próbálhatunk. A billentyűhasználat a tesztkészítés illetve a tesztelés során egyszerű és egyértelmű (például a teljes cirill betűkészlet egyetlen gombnyomással előhívható).

OSZTÁLYFŐNÖKI PROGRAMCSOMAG Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

Célja: a tanulók értékelésével kapcsolatos tanári adminisztrációs munkák megkönnyítése, tárgyilagosabbá, pontosabbá tétele. Az egyes programok tanulónkénti nyilvántartásokat tartalmaznak, összesítik és elemzik a hiányzásokat, tantárgyankénti értékeléseket adnak, folyamatosan rögzítik a tanulmányi eredményeket. A felvett adatok alapján következtetni lehet a tanulás folyamatosságára, így a programok segítséget nyújthatnak például a tanulmányi ösztöndíjak odaítélésében vagy a jutalmak elosztásában is.

Irányár: 750.- Ft

A programrendszert nemcsak tanároknak, hanem minden iskolai vagy iskolán kívüli közösség vezetőjének ajánljuk. A szociometriai eljárás univerzálisan alkalmazható, mivel e probléma közös: a nagycsoporton belül milyen kisebb közösségek, párok alakultak ki, és kik azok, akik magányosak, egyedül maradtak. Ha ezekre a kérdésekre a csoport vezetője nem tudja a választ – nem tudja megfelelően vezetni, irányítani, orientálni csoportja tagjait. A SZOCIOMETRIA programrendszer a mérések eredményeit táblázatosan közli. A megjelenítés képernyőn és sornyomtatón is történhet. A vizsgált közösségek adatai lemezen vagy kazettán rögzíthetők. A program használati leírása konkrét kérdőíveket is tartalmaz az alábbi csoportokra vonatkozóan:

- osztályközösségek, tanulócsoporthok
- sport- és kulturális egyesületek
- kisdobos- és úttörőcsapatok.

SZÖVEGSZERKESZTŐ C-16, Plus/4

A program a hagyományos szövegszerkesztő szoftverek csaknem minden funkcióját ismeri. Áttekinthető, könnyen kezelhető, a C-16-os memóriakorlátai lényegében csak az egyszerre feldolgozható szöveg hosszúságában mutatkoznak meg: ez a C-16-os változatban 170 képernyősor, ami egy közepes hosszúságú levélnek felel meg. A Plus/4-es változat 1318 sornyi (kb. 30 gépelt oldal) szöveget képes egyszerre kezelni. A megszerkesztett szöveg mind kazettára, mind mágneslemezre kimenthető és kinyomtatható.

SZUPERTURBÓ Plus/4

A programok és adatok (szekvenciális file-ok) betöltését és kimentését 15-szörösére gyorsító segédprogram.

A rendszer - kiépítettségétől függően - 1 - 64 tanuló egyidejű ki-kérdezését és a válaszok azonnali értékelését valósítja meg a számítógéphez kapcsolt interface és a válaszadó egységek segítségével. Jól alkalmazható a magyarázat, de különösen az ellenőrzés, gyakoroltatás fázisában, növelve az oktatási folyamat hatékonyságát, és csökkentve a pedagógus adminisztratív teendőit.

Felhasználási lehetőségei:

1. FELELTETÉS, TESZTELÉS - KÉRDÉSEK BEÍRÁSA, KIMENTÉSE

A program betöltésére lemez vagy kazetta egyaránt alkalmas, a kérdések megjelenítése más eszközzel is lehetséges (írás-vetítő, diavetítő), ekkor a számítógép csak a válaszok értékelését, rendszerezését, a statisztikai adatok kiszámítását végzi.

2. FOLYAMATELLENŐRZÉS, FOLYAMATIRÁNYÍTÁS

3. SZÁMÍTÓGÉPES SZAVAZÁS

4. CSOPORTOS JÁTÉK, VETÉLKEDŐ

A rendszer a következő egységekből áll: (Az árak nem véglegesek, csupán tájékoztató jellegűek.)

1 db interface (illesztőegység) + szoftver	3000.- Ft
válaszadó egység 1-8 db vásárlása esetén	700.- Ft/db
9-16 db vásárlása esetén	600.- Ft/db
16 db feletti vásárlás esetén	550.- Ft/db

RAJZTÁBLA C-16, Plus/4

A program alkalmas sokszínű nagyfelbontású ábrák (térképek, oktatóképek, grafikus programrészletek) kényelmes, gyors megtervezésére és elkészítésére. Az elkészült képernyőábrák lemezre vagy kazettára kimenthetők, és saját programokba beépíthetők.

Iskolai ÓRARENDSZERKESZTŐ C-64

Az iskolai órarend elkészítése hosszadalmas, fáradságos és sok hibalehetőséget magában hordozó tevékenység. A rendszer ezt a munkát teszi könnyebbé és pontosabbá. A felvitt adatok tárolása mágneslemezen történik, az adatok könnyen és gyorsan módosíthatók. Segítségével elkészíthető az osztály és a tanárok órarendje a kabinetbeosztással együtt. A szükséges adatok beírása után ha bármelyik táblázatban (osztály-, tanári órarend, kabinetbeosztás) ütközések keletkeztek, a rendszer erre figyelmeztet. Használata nem igényel semmilyen számítástechnikai ismeretet. A felhasználó és a gép közötti kapcsolat menürendszer segítségével valósul meg.

TANREND 64 HT 1080Z/64K

Komplex órarendkészítő és adatbáziskezelő interaktív rendszer. Sornyomtató nélkül is teljes értékű feldolgozásra képes, használata a dokumentációs munkát teljessé teszi.

A programcsomag használata lehetővé teszi:

- a teljes iskola (minden osztály) órarendjének elkészítését,
- a tanárok beosztását a külön elfoglaltságok figyelembevételével,
- a megkülönböztetett termek (tornaterem, szaktermek, előadók, stb) beosztását.

A feldolgozás menetét részletes dokumentáció írja le. A csomaghoz mellékelünk egy 16 osztályos, 30 tanárral számoló bonyolult órarend adatait tartalmazó kazettát. A dokumentáció és az adatkazetta segítségével elsajátítható a programok használata. A programcsomag része egy univerzális interaktív adatbáziskezelő lekérdező program, mely személyi (tanár) nyilvántartásra és raktárnyilvántartásra egyaránt alkalmas. A kazettára írt adatokat legfeljebb 10 paraméterrel kezeli, tetszés szerint csoportosítja, rendezzi. Felhasználása az órarend elkészítésében opcionális.

TANRENDEZŐ Plus/4

ÚJDONSÁG

A program a betáplált feltételeknek megfelelően automatikusan elkészíti az iskola órarendjét, ugyanakkor lehetőség van az utólagos 'kézi' módosításra is. Háttértárként lemezmeghajtó és magnó egyaránt alkalmazható.

TIPOGRAPHY ZX Spectrum

12 különleges karakterkészlet.

TINGO (TINY LOGO) C-16, Plus/4

A TINGO gyerekek számára készült grafikus programnyelv, a LOGO nyelv C-16-os változata. A kis memóriakapacitás miatt csupán 11 utasítással dolgozik, de ez is számos lehetőséget ad rajzok készítésére. A nyelv elsajátítását jelentősen megkönnyíti a mellékelt munkafüzet.

TURBO 15 C-16

A program segítségével 15-ször gyorsabbá válik az adatok kimentése és betöltése, ugyanakkor a betöltés biztonsága nem csökken.

TURBO 16 C-16, Plus/4

Nagyságrendekkel gyorsabb adatforgalom biztosítása, visszatöltéskor segédprogramot nem igényel. Használata során nem csökken a BASIC memóriaterület. MONITOR üzemmódból is tárolhatók a programok.

VIDEOTON ASSEMBLER TVC

ÚJDONSÁG

Mint közismert, a TVC-ben normál körülmények között nincs mód a BASIC-től különböző nyelven programozni. Gépi kódú programokat csak a POKE utasítás körülményes használatával lehet írni. A gép ezen hiányosságát szünteti meg az assembler program, melynek segítségével a legbonyolultabb gépi kódú programokat is emberközeli módon írhatjuk meg.

W-NYELV C-16, Plus/4

Alapfokú programozást oktató, magyar nyelvű utasításokat használó program, amely kisiskolások számára különösen ajánlott, mivel idegen kifejezések megtanulása nem nehezíti a programozói gondolkodás kialakulását.

DELTEX szövegszerkesztő család

DELTEX PRINT C-64

Nyomtatók: MPS 801, MPS 802, MPS 803, GP 100.

DELTEX EPSON 2.3. és 3.3.

DELTEX S 6010 (Program + interface) C-64
Nyomtató: ROBOTRON S 6010 elektronikus írógép

DELTEX S 6011 (Program + interface) C-64
Nyomtató: ROBOTRON S 6011 elektronikus írógép

DELTEX S 6125 (Program + interface) C-64
Nyomtató: ROBOTRON S 6125 elektronikus írógép

DELTEX S 6120 (Program + interface) C-64
Nyomtató: ROBOTRON S 6120 elektronikus írógép

DELTEX PRINT

kezeli az MPS 801, MPS 802, MPS 803, GP 100 nyomtatót.

Használatával rendelkezésre áll a világszerte ismert és használt EASY SCRIPT szövegszerkesztő valamennyi utasítása teljes magyar karakterkészlettel. A program mellé külön karakterszerkesztő is tartozik, amellyel lehetővé válik szinte bármelyik nemzet betűkészletének elkészítése és használata. Kívánságára a program lehetőségei szerinti karakterkészletet a program árának 10%-áért elkészítjük és ezzel együtt szállítjuk. A DELTEX PRINT az első olyan szövegszerkesztő, amely a magyar írógép szabványnak megfelelő billentyű elhelyezést is tartalmazza. A DELTEX PRINT-et ajánljuk mindazoknak, akik gépírást tanultak.

DELTEX EPSON 2.3., 3.3.

A C 64 számítógépre írt EASY SCRIPT szövegszerkesztő jelentősen kibővített, és magyar ékezetes, valamint görög karakterkészlettel ellátott változata. A 2.3. változat az EPSON RX, FX, LX sorozatú nyomtatókhoz készült, míg a 3.3. az FX sorozatú nyomtatókon még plusz cirill karakterkészlettel is rendelkezik. A karakterek átdefiniálására szolgál egy új utasítás, melynek segítségével egy azonosított karaktert könnyen és gyorsan igényeinknek megfelelően módosíthatunk. A program kiemelkedő szolgáltatása a szövegen végzett műveletek programozhatósága, ez az ún. LEARN-RUN szisztéma.

A szövegszerkesztő használatával lehetőség nyílik, hogy pl. a KOALA programmal szerkesztett ábrák beépíthetők és nyomtathatók legyenek a szerkesztett szövegen belül is.

ELŐNYÖK:

- magyar ékezetes karakterek
- görög és felhasználói karakterkészlet
- programozott szövegszerkesztés
- direkt vezérlőkarakterek kiküldése
- grafikus ábrák nyomtatása
- fejléc-lábjegyzet váltogatása
- szövegfile-ok listázása a képernyőre
- egyéb ékezetes EASY file-ok leolvasása
- az EPSON nyomtatók összes kiírási módjának használata.

A DELTEX S 6011, S 6125 és S 6120 szövegszerkesztő rendszer nem írógép a számítógépeseknek, hanem számítógép a gépíróknak.

A DELTEX ROBOTRON család előnyei:

- A C-64 billentyűzetén kétféle betűkiosztás (jól gépelőknek írógép, mindenki másnak könnyen megjegyezhető commodore billentyű kiosztás)
- A C-64 és a ROBOTRON írógép közötti kétirányú adatforgalom.
- A szövegszerkesztés végezhető mind a C-64, mind az írógép oldalon is.
- A szövegbevitel az írógépen két módon történhet papírra írással együtt, illetve álló fej mellett csak a monitorba történő írással is.
- Az írógép egy billentyű megnyomásával leválasztható a rendszerről, ekkor az eredeti ROBOTRON funkciók használhatók.
- Angol és magyar képernyő üzenetek.
- A szövegszerkesztő beépített tanuló üzemmódban mikroprogramozható.
- Három különböző kóddal szerkesztett és tárolt állományok betöltése (0-DELTEX, 1-régi NOVOEASY, 2-eredeti EASY kód betöltése)

- Váltott oldalú lapszámzás

- Turbós programbetöltés.

A DELTEX S 6011, S 6125, S 6120 szövegszerkesztő rendszer

- Commodore 64 számítógépből,

- VC 1541-es lemezmeghajtóból,

- ROBOTRON S 6011, S 6125, illetve S 6120 elektronikus írógépből,

- DELTEX S 6011, S 6125, illetve S 6120 interface-ből és

- DELTEX S 6011, S 6125, illetve S 6120 szövegszerkesztő programból áll. Ha rendelkezik Commodore 64-es számítógéppel és

ROBOTRON S 6011, S 6120, illetve S 6125-ös elektronikus írógéppel,

akkor a két berendezés összekötéséhez szükséges interface és a program 19.700.- Ft-ba kerül. Ha mindezeket meg kell vennie, akkor

is Magyarország legolcsóbb szövegszerkesztőjét ajánljuk, amely tulajdonságaiban más típusokkal egyenértékű.

BASIC V7.0 bővítés CARTRIDGE-ban

ELŐKÉSZÜLETBEN

A Commodore Plus/4 utasításkészletén felül további 100 BASIC parancsot tartalmazó kiterjesztés. Az új utasítások a következő kategóriákba sorolhatók:

- szoftver úton megvalósított SPRITE-ok és hozzájuk kapcsolódó kezelőutasítások

- programszerkesztő utasítások

- sztringműveletek

- aritmetikai függvények

- lemezegységre vonatkozó utasítások

- vezérlésátadó utasítások

- grafikus utasítások

- hanggenerátor-vezérlő utasítások

- beépített kazetta- és lemezturbó.

Irányár: 1.500.- Ft

JÁTÉKOK

ALMATÚRA C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

Egy almákkal teleszórt útvesztőben kell a megevett almáktól egyre növekvő kukacot végigvezetni. A cél a 16 pálya teljes "almátlanítása".

AMÓBA C-16, Plus/4

Az AMÓBA játékprogram az ismert amóba játék számítógépes változata, 16x16-os méretű négyzettáblán. A játék célja öt szomszédos saját jel elhelyezése a táblán vízszintes, függőleges vagy átlós irányban, illetve az ellenfél (a gép) ilyen törekvésének megakadályozása.

AROMO, A FÉKEZHETETLEN AGYVELEJŰ NYÚL Plus/4

ÚJDONSÁG

A játék négy vadász és egy nyúl küzdelme a képernyőre rajzolt hagyományos sakktáblán. A vadászok célja a nyuszi bekerítése, aki megpróbál kibújni üldözői gyűrűjéből. A játékos választhat a vadászok vagy a nyuszi irányítása között, sőt játék közben is szerepet cserélhet. Elsősorban a 6-12 éves korosztály részére nyújt alkalmat a kombinatív gondolkodás játékos fejlesztésére.

BETŰPÓKER C-16, Plus/4, ZX Spectrum

Logikai játék: a számítógép által elrejtett értelmes szót vagy értelmetlen betűsorozatot (nehezebb változat) kell kitalálni a lehető legkevesebb találgatással.

BETŰRÖMI C-16, Plus/4, ZX Spectrum

Véletlenszerűen megjelenő betűkből értelmes, pontos helyesírású szavakat kell előállítani a géppel vagy egymással játszó játékosoknak. Idegen nyelvek gyakorlására is alkalmas.

BIP-BIP C-16, Plus/4

Kétszemélyes területfoglalós játék. A program sebessége változtatható, alkalmazkodik a játékos ügyességéhez.

BREKI C-16, Plus/4

A kétszemélyes játék a béka és a kígyó küzdelme. A béka az erdei tóba szeretne beugrani. A kígyót irányító játékosnak a békát kell elkapnia, illetve a vízbe jutását megakadályoznia.

CSODÁLATOS SIMON C-16, Plus/4

Büsméd király népét szárazság és szomjhalál fenyegeti, mert Nagyságos Tódor úr rátelepedett a Kurufity tartomány vizét adó csapra. Csodálatos Simon vállalja, hogy 14 veszélyes csarnokon és egy szoroson keresztüljutva elpusztítja a gonosz Nagyságos Tódor urat és megnyitja az életet adó vízcsapot.

FLOPP C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A játékos egy űrhajóst irányít a képernyőn; feladata a fontos adatokat tartalmazó floppykat megszerezni. A floppykat szeszélyesen mozgó robotok őrzik, ezek kijátszásával viheti küldetését sikerre.

FORMA-1 HUNGARORING C-64, Plus/4, TVC

ÚJDONSÁG

Aki képzeletben beül a képernyőn látható autóba, FORMULA 1-es versenyzőnek érezheti magát. A pálya a Hungaroring vonalát követi. Kapható: a Centrum áruházakban is.

FUTÁRPOSTA ZX-Spectrum

Térjünk vissza gondolatban azokba az évekbe, amikor a légiposta továbbítása még bátor emberek életveszélyes vállalkozása volt, amikor a pilóta még jórészt magára hagyatva, néhány kezdetleges műszer segítségére támaszkodva dacolt a viharokkal, az útjába kerülő magas hegyekkel, a fogyó üzemanyaggal, amikor pillanatonként kellett döntenie, és egy rossz döntés az életébe kerülhetett. Ebben a játékban mi is átéljük mindezeket az izgalmakat. A magabiztos pilóták rögtön gépbe szállnak. Az óvatosak azonban előbb próbára tehetik földrajzi ismereteiket, mégpedig - választott nemzetiségüktől függően - magyar, orosz, angol vagy német nyelven. És nem elég a repülés minden veszélye: a jó pilótának a pénzére is figyelnie kell! Ez a játék kihívás minden bátor szív és tudni vágyó elme számára!

HETEDHÉT ZX Spectrum

A kazetta a HETEDHÉT ZX SPECTRUM című könyv külön megvásárolható melléklete. A könyv és a kazetta segítséget nyújt a módszeres hibakeresés elsajátításában is. A kazetta egy BASIC nyelven írt, magyarázatokkal ellátott játékprogramot is tartalmaz.

HIDRA C-16, Plus/4

A játék elve "életjáték" néven már régóta ismert. Az olyan közkedvelt táblás játékokkal rokon, mint pl. a sakk, az anőba, a malom, a dáma stb. Ezekről azonban lényegesen különbözik abban, hogy gyakorlati megvalósítása számítógép nélkül nem lehetséges. A programot jellegénél fogva 1,2,3,4 játékos is játszhatja, sőt a játékosok száma játszma közben is többször változhat. A játék során az veszít, akinek a HIDRÁJA eltűnik a tábláról.

A HŐS LOVAG C-16, Plus/4

Hagyományos kalandjáték. A játékos mesés helyzetekben választás elé kerül, döntése határozza meg az események további menetét.

KERESZTCSERE - SZOLITER C-16, Plus/4

Izgalmas agytorna - két hasonló logikai játék egy kazettán. A képernyőn látható különböző színű és formájú alakzatokat meghatározott szabályok szerint kell átrendezni.

KINCSVADÁSZ Plus/4

A nyughatatlan régész ismét kincsekre vadászik! Egy félig égett fáklya imbolygó fényénél sötét barlangnyílásba ereszkedik le, homályos termekben, középkori kínzókamrákban, pókhálóval bevont boltívek alatt bolyong, titokzatos oltárok feliratait betűzgeti, keskeny sziklapárkányon araszolva próbál biztonságba kerülni kígyók, óriásdenevérek és ismeretlen szörnyek elől. De elszántan folytatja útját, amíg meg nem találja és felszínre nem hozza letűnt birodalmak rég elfeledett nevű uralkodóinak páratlan értékű kincseit.

Az általunk irányított piros színű terepjáróval ki kell jutnunk a körbefalazott területről. Saját erőből képtelenek vagyunk áttörni a falon, ehhez az ellenséges kék színű hernyótalpas terepjárók faltörő képességét kell kihasználni.

KŐMŰVES KELEMEN C-16, Plus/4

A szellemes logikai játék Kőműves Kelemenjének feladata: a választott nehézségi fokozatnak megfelelő sebességgel hulló síkidomokat a földre érkezés előtt úgy mozgatni illetve forgatni, hogy belőlük összefüggő fal képződjön. A mai Kőműves Kelemen már nem bánja, ha minél tovább épül a fal: annál jobban gyarapodik a jövedelme.

LÉGICSATA C-16, Plus/4

Egyszerű repülésszimulációs program, amelyben a sikeres repülésen kívül a légtérben felbukkanó ellenséges gépek megsemmisítése is cél.

MARSALL - C-16, Plus/4

Kétszemélyes stratégiai táblás játék. A játék történelmi csatákat idéz, az ellenfelek ismert hadvezérek nevében irányíthatják seregeiket.

MEMÓRIA C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A hagyományos memóriajáték gépi megvalósítása 2-9 játékos számára. Az összetartozó kártyákat a jó megfigyelőképesség segít mielőbb összepárosítani.

MENEKÜLÉS C-16, Plus/4

Figyelmet, összpontosítást, gyors döntést igénylő ügyességi játék. Egy labirintusban elszórt sajtokat az egérnek úgy kell összeszednie, hogy elkerülje az életét veszélyeztető macskákat.

A 4 + 4 sarok című program két játékot tartalmaz; mindkettő a bűvös kocka rendezéséhez hasonló izgalmas logikai feladat elé állítja a játékost. Lényege ennek is a keveréssel létrehozott rendezetlenség megszüntetése az elforgatott sarkok helyreforgatásával, de a kocka ebben a játékban nem kis elemi kockákra oszlik, hanem az egyik játékban a sarkok forgathatók el (60 fokkal), a másikban az élek (180 fokkal).

NEWTON ALMÁJA C-16, Plus/4, C-64, Spectrum

ÚJDONSÁG

VERSENY!

Jó megfigyelőképesség, logikus gondolkodás, kombinációs készség és némi szerencse kell a programban előforduló feladatok megoldásához. Aki elsőként küldi be a helyesen megfejtett kulcsmondatot, értékes jutalomban részesül! A versenyen mindenki azonos feltételekkel indulhat, ugyanis az előjegyzett programkazettákat azonos időben postázzuk az ország egész területére.

ROLL C-16, Plus/4

A ROLL új típusú, eleve számítógépre készült logikai játék, amelyben különféle geometriai alakzatban elhelyezett lapocskákat kell szín szerint rendezni adott forgatási szabályok szerint. Játszható egyedül türelemjátékként, vagy párban, versenyszerűen.

PARKETTA C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A program matematikai tételeket gyakoroltat szórakoztató logikai játék formájában. A játékos(ok)nak parketta mintázatú pályán kell eljutni adott pontból meghatározott helyre a tengelyes és középpontos tükrözés szabályai szerint. Mindezt a lehető legkevesebb lépésszámmal és a legrövidebb idő alatt kell elérnie.

PATTINKA C-16, Plus/4
(logikai és ügyességi játék)

A játék célja egy mozgó figura eltérítése a pályán elhelyezett tükrökkel úgy, hogy az elkaphassa a képernyő különböző pontjain feltűnő számokat (0-9), miközben elkerüli az életét veszélyeztető akadályokat. A figura útvonalát megváltoztató tükrök elhelyezése gyors helyzetfelismerést kíván. A pályán lévő tükrök meghatározzák a figura további mozgását. A játékot egy személy játszhatja, hat növekvő nehézségű pályán.

SAKK C-16, Plus/4

Ajánlott: Kezdő és középhaladó sakkozók számára.

3-D SAKK Plus/4, ZX-Spectrum

A program a közkedvelt kétdimenziós sakkjáték térbeli változata 4x4x4 elemű kockarácson. A bábuk - 8 gyalog, 2 futó, 4 huszár, 1 vezér, 1 király - az eredeti sakkjáték analógiájára, de mindig elemi kockán belül mozognak. Hasonlóan az eredeti játékhöz, az ellenfél kezdő síkját elérő gyalog bármilyen, már kiütött bábura cserélhető. A program a lépések helyességét folyamatosan ellenőrzi, a sakk- és a matthelyzetet jelzi.

SZEMIRÁMISZ C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A képernyőn szépen ápolt francia kertek tűnnek fel sorra; ezekben kell a színes virágokat összegyűjteni, repkedő lövedékek közepette. Ha egy pályán sikerült minden jelet összeszedni, automatikusan jön a következő. Tizenhat pálya van, ha a játékos mindegyiken túljutott, akkor újra az elsőt adja a gép.

SZERPENTIN C-16, Plus/4

Véletlenszerűen elszórt csillagokat kell gyors billentyű- vagy joystick-kezeléssel lesöpörni. A képernyő kitisztítása után a játék a következő szinten folytatódik.

ÚRPÓK C-16, Plus/4

ÚJDONSÁG

A játékban a képernyőn megjelenő Úrpókot, valamint a pókot védő bástyákat és harcosokat kell lelőni.

TÁNYÉRTORONY C-16, Plus/4

A Hanoi-torony egyszerűsített változata. A játékosnak különböző színű és méretű tányérokból kell rendezett tornyot építenie forgatási műveletek sorozatával.

TELEX C-16, Plus/4

A TELEX sorozat egyes darabjai a logikus gondolkodás elősegítése mellett szókincsfejlesztő gyakorlást tesznek lehetővé magyarul és idegen nyelveken.

A feladat: legfeljebb hatbetűs szavak kitalálása betűtöredékekből.

MAGYAR TELEX
ANGOL TELEX
NÉMET TELEX
FRANCIA TELEX
SPANYOL TELEX
OLASZ TELEX

A TENGERALATTJÁRÓ ZX-Spectrum

A nyílt tengeren járőröző tengeralattjáró ellenséges hajórajra bukkan. Megközelíti és a felszínre emelkedve felveszi a harcot a konvojjal. Az egyenlőtlen küzdelemben gyorsnaszádokkal, repülőgép-anyahajókkal és azokról felszálló repülőkkal kell szembeállnia. Ha vállalod a kapitány szerepét, nehéz harc vár rád! Kívívhatod a győzelmet, de előfordulhat, hogy sérült hajóval és megfogyatkozott legénységgel vissza kell térned támaszpontodra. Ha ugyan van visszatérés.

TÉRBELI AMÓBA C-16, Plus/4

A klasszikus, négyzetrácsos papíron játszható játék háromdimenziós változata, kombinatív készséget, térlátást fejleszt.

TV JÁTÉK C-16, Plus/4

A már klasszikusnak számító videó-teniszjáték számítógépes változata. Játshatja egy vagy két játékos, változtatható méretű és számú ütővel, különböző sebességű labdákkal.

VEREM Plus/4

Gyors helyzetfelismerő készséget igénylő játék, amely egyszerre teszi próbára a logikát és az ügyességet.

3 VETÜLET C-16, Plus/4

Bizonyított tény, hogy - eltérő mértékben ugyan - a térlátás fejleszhető. Ennek minden korosztály számára vonzó formáját valósítja meg a program. A játék célja sötét és világos négyzetes hasábokból felépülő oszlopok axonometrikus képének összeállítása három vetületi képük (bal-, elől- és felülnézet) alapján.

JÁTÉKPROGRAMOK KAZETTÁN

AMÓBA C 64

Az ismert játék 16 x 16 mezőn játszható számítógépes változata. A komputer aktív ellenfél. A játéknak több nehézségi fokozata van.

ARTIC SHIPWERCK (Az úszó jégtábla) C 64

A jégtáblán hajótöröttek várják, hogy felvegye őket a mentőhajó. A billegő jégtáblát joystick vezérelt mammut egyensúlyozza, hogy az emberek bele ne essenek a jeges vízbe.

BATH TIME (A hattyú és a halacska) C 64

A medencében egy hattyú és egy halacska úszik. 6-6 nyíláson folyik ki illetve be a medencébe a víz. Ha a medence megtelik vízzel a hattyú elúszik, az üres medencében a hal elpusztul. A játékosok a joystickkel leállíthatják vagy megindíthatják a víz áramlását.

BIRD MOTHER (Madármama) C 64

A madármamának a felülről lehulló gallyakból kell építenie a fészket. Vigyázni kell a gallyakkal együtt lehulló kövekre, amelyek agyonüthetik a madarat. Később a felépült fészkekben kikelnek a fiókák, akiket az anyjuknak meg kell tanítania repülni illetve a támadó madártól megvédenie (joystick vezérléssel).

BLOOMING FLOWER (Nyíló virágok) C 64

A játékosnak meg kell öntöznie az ágyásokat, amelyeken az öntözés hatására kinőnek a virágok. Három oldalról süt a nap egyszerre. A joystick vezérelt kertésznek öntöznie kell a virágokat és a veteményest. Figyelni kell, hogy a virágok ki se száradjanak és túl se locsoljuk. Néha megváltozik a napsütés iránya, ilyenkor nagyon figyelni kell, nehogy elszáradjanak a növények.

BOWLING C 64

Négy nehézségi fokon bővíthető a tekegolyó. A bábuk felállítása amerikai rendszerű. Az eredményt a csapos táblára írja fel.

BUG BLITZ (Riskuer) C 64

Egy kihalt planétán, számtalan veszély közepette irányítja űrhajóját a játékos. Feladata: megtalálni a bolygó mélyébe vezető utat, leereszkedni, és a barlangokban elpusztítani az ellenséges lényeket.

CATASTROPHES (Katasztrófák) C 64, ZX Spectrum

A játékosok szerződéses kötelezettségüket teljesítő építési vállalkozók. 6 munkanap alatt fel kell építeniük minél magasabb és minél erősebb épületeket, amelyek mindenféle elemi csapásnak ellenállnak a tenger közepén álló kis szigeteken. Munkájukat joystick vezérelte helikopterekkel végzik úgy, hogy az egyes elemeket egy úszó csónakról kell leemelnie és úgy építeni a házat. Időnként előre nem látható, váratlanul bekövetkező katasztrófák (szélvihar, földrengés, villámcsapás, árvíz) gátolják a munkát.

CAESAR THE CAT (Cézár a macska) C 64, ZX Spectrum

A játék egy éléskamrában játszódik. Az egerek cincognak a polcokon és megdézsmálják az élelmiszert. A joystick vezérelt macska feladata, hogy úgy fogja el őket, hogy közben le ne verjen semmit a polcokról. Az elkapott egereket a számítógép által véletlenszerűen generált kijáratokon kell minél gyorsabban kivinni.

CHINESE JUGGLER (Kínai tányérforgató) C 64, ZX Spectrum

A színpadon elhelyezett asztalokról a kínai zsonglőrnek fel kell emelnie az ott elhelyezett tányérokat és a joystick segítségével a színpadon álló botokra felrakni. A tányérok pörgése fokozatosan lelassul, ezért a zsonglőrnek időközben újra és újra meg kell azt forgatnia.

CODE BREAKER C 64

Egy elvarázsolt várost kell megmenteni a rontástól, a városon átfutó vonatok ügyes irányítása által.

DANCING MONSTER (Táncoló szörnyeteg) C 64

A képernyőn táncoló szörnyetegről táncolás közben le kell lőni a joystick segítségével a szarvat, a füleit, a farkat és egyéb részeit. Egy testrésze 4 alkalommal lehet lőni, sikertelenség esetén a korábban eltávolított testrészek is visszanőnek. Ha a szörnyeteket megfosztjuk az összes testrészeitől "jutalmul" átváltozik gyönyörűséges királylánnyá.

DEVIL'S WHEEL (Ördögkerék) C 64

A játékos által irányított anyamedvének minél több mézet kell szereznie bocsai számára. A játéktér a medvebarlang előtti tisztás, ahol egy faoduban található a méz. Körülötte körpályákon röpködnek a méhek. A medve csak akkor tud hozzájutni a mézhez, ha valamennyi méhet a saját haladási körpályáján utoléri és akkor az utolért méh leesik. Vigyázni kell arra is, hogy az anyamedvét ne-hogy túlságosan megcsípkedjék a méhek.

GHOST HUNT (Szellemvadászat) C 64

Éjfél van, a szellemek órája. Az óra 12-őt üt és elkezdődik a szellemek tánca. A játék célja, hogy a fel-alá repkedő szellemeket a képernyőn - joystick vezérelte - célkereszttel le kell lőni és visszavinni a temetőbe. Ha meghatározott időn belül ez sikerül, úgy a szellemek örömtáncot járnak a győztes ünneplésére.

GUN DOGS (Vadászkutyák) C 64

A folyó felett repülő madarakat kell lelőnie a parton álló vadásznak (2 játékos esetén vadászoknak). A vadászkutyák a lelőtt kacsákat a parton levő dobozokba hordják. A kutyák átúszhatják a folyót, amelyen azonban akadályok kerülnek útjukba.

HEXAGON C 64

Stratégiai-logikai, táblás játék szimulációja 2, 3 vagy 4 játékos számára.

HOPPING ELF C 64

A toronyóra belsejében élő manó feladata a harang megszólaltatása különböző akadályok leküzdése árán.

KAYAK C 64

Két játékos által játszható kajak-szlalom. Az optimális eredmény eléréséhez a játékosoknak össze kell hangolniuk az evezést.

PHOTONY (azaz Lézerharc a tükörerdőben) C 64

Idegen űrhajó érkezett a fény birodalmába FOTONIÁBA és a tükörerdőben száll le. Fotonia lakói felfegyverzett robotokat küldenek az űrhajó elűzésére. Mivel a harc tükörerdőben folyik, a lézer által kilövellt fénysugár a tükrökön megtörik, az visszaverődve halad tovább, ahogy az optika törvényei előírják.

SAVE ME BRAVE KNIGHT (Ments meg hős lovag) C 64

A játék célja megmenteni a szörnyűséges boszorkány várából az elrabolt királylányt. Ehhez be kell jutni a várba úgy, hogy az ajtón himbálózó lakat kulcslyukát kell a joystick vezérelte dárdával eltalálni. Ezután végig kell lovagolni a vár folyosóján boszorkányok és griffmadarak támadása közepette. Így juthatunk el a vár belső udvarába, ahol a lángot lehelő hétfejű sárkányt kell legyőzni.

SEE-SAW (Libikóka) C 64

A játékos a kicsi, kék élőlényt irányítja joystickjével. A vár fekete ura kövekkel dobálja a libikókán egyensúlyozó kis élőlényt. A játékosnak - illetve a kis lénynek - be kell jutnia a várba, hogy társait kiszabadítsa. Ezt úgy teheti meg, ha a lezuhanó kövek erejét kihasználva úgy helyezkedik el, hogy be tudjon repülni a várba.

SCARABAEUS C 64

Egy szörnyekkel és titkokkal teli kincseskamra felderítése a játékos célja.

S.O.S. TERRORIST C 64

A játék kezdetén a számítógép generálja egy képzeletbeli város térképét. A továbbiakban a játék ehhez a térképhez kötődik. (A generálható térképek száma 8000 körül van). Így nehezen képzelhető el, hogy bárki is képes legyen emlékezetre hagyatkozva játszani. A játékos 3 eszközt tud felhasználni: rendőrautót, hajót és helikoptert. Feladat, hogy a város térképét, mely előre a képernyőn nem jelenik meg, felderítsék. A térképen felderített vagy felderítetlen objektumokat bármikor terrorista támadás érheti. Támadáskor a terroristákat le kell a joystickkel löni.

SPACE TUNNEL C 64

Az űrhajósnak egy négyoldalú alagutcn keresztül haladva minél távolabbi bolygókat kell felderíteni, kövek és lézersugarak záporában.

SPATIAL BILLIARD (Térbeli billiárd) C 64

A játék egy három dimenziós "billiárdasztalon" játszódik. A zöld golyókat az "asztal" közepén levő lyukba kell irányítani a többi golyó segítségével.

STAREGGS (Csillagtojások) C 64

Szörnyek kelnek ki egy idegen galaxis tojáskeltetőjében, amelyek meg akarják semmisíteni a Földet. A joystick vezérelte űrhajósnak meg kell védenie a Földet az ellenséges űrhajó megsemmisítésével, illetve azzal, hogy a tojáskeltetőben kelő tojások kikelését megakadályozza. A csillagtojásokba vissza kell ütügetni a kikelő szörnyeket vagy a már kikelőket kell lönie.

TRAFFIC (Forgalom) C 64

A feladat egy város forgalmi lámpáinak szabályozása úgy, hogy ne keletkezzen dugó. A joysticket mozgatva kurzor jelzi a képen, hogy melyik kereszteződésben lehet a lámpát állítani. A játékban 4 féle jármű van: motorkerékpár, autó, teherautó, kamion. Minden a valószínűségnek megfelelően lassít, gyorsít, követési illetve féktávolságot tart. Vigyázat a "dugó" elkerülendő, ami igencsak nehéz feladat.

WHITE VIPER C 64

Az elrabolt hercegnőt öt különböző kalandorozaton keresztül kell megmenteni.

BRIDGE ZX Spectrum

Bridge a számítógéppel, aki kívánság szerint 2-3-4 személyt tud helyettesíteni. ACOL vagy Standard American licitrendszerben lehet licitálni.

BOILER HOUSE (Kazánház) ZX Spectrum

A kazángépésznek meg kell akadályoznia, hogy túlnyomás következtében valamelyik és így az egész kazán felrobbanjon. A kazángépészt a joystick segítségével jobbra vagy balra mozgathatjuk a kazánok előtt. Felmászhathat a létrákra, valamint eltolhatja azokat.

MŰVÉSZLABIRINTUS ZX Spectrum

Területfoglalós logikai játék két játékos számára.

SPECTROFON ZX Spectrum

A program lényege, hogy bárki zenei előképzettség nélkül saját dallam illetve hangjegysor felhasználásával zenét írhat.

TRILOG ZX Spectrum

Háromdimenziós logikai játék.

WOODPECKER C 64

A játékos egy harkály mozgását irányítja. Célja: megmenteni egy fa életét a belsejében, üregek labirintusában tanyázó élősködőktől.

ELŐKÉSZÜLETBEN

HOT AIR BALLON C 64

Vadászat különböző állatokra nyolc országon keresztül egy hőléggömbön gondolájából.

INTERVIEW C 64

Egy vezető szoftver cég igazgatójához kell bejutni állásügyben. Útközben különböző akadályokat kell leküzdeni. Ha sikerül, a játékos megkapja az állást.

STARSHIP ANDROMÉDA C 64

A játékos az űrhajó parancsnokaként felderítést végez az űrben, majd az idegen bolygót elérve különböző akadályokat kell leküzdenie.

SPITFIRE 40 C 64

A legendás második világháborús vadászgép tökéletesen élethű szimulációja. A repülésen kívül légcsatát is lehet vele vívni.

TOUR DE FRANCE C 64

A világhírű kerékpáros verseny szimulációja. A 16 franciaországi útszakaszon folyó verseny programja sokáig előkelő helyen szerepelt a szoftver-világranglistán.

WILD WEST C 64

Angol nyelvű grafikus kalandjáték. Nyelvtanulók figyelmébe: a játékban a kívánt cselekvés mindig 3 válaszból választható ki.

GOLF CONSTRUCTION SET (Golf játék) C 64

A program segítségével megtervezhetjük a saját elképzelésünknek megfelelő golfpályát, amelyet aztán azonnal birtokba is vehetünk. A játék során gyakorolhatunk vagy tétre menő mérkőzéseket vívhatunk.

CASINO (Kaszino) C 64

Négy különböző szerencsejátékot játszhatunk (félkarú rabló, rulett, 21, baccara), miközben a maffia üldöz bennünket, hogy a pénzünket és az életünket elvegye.

A világ leghíresebb kaszinóiban próbálhatunk szerencsét.

CHESS PLUS (Sakk) C 64

A program az elmúlt 100 év 100 leghíresebb játszmáit tartalmazza. A játékos választhat, hogy a tetszése szerint választott játszma lépéseit figyeli, elemzi, vagy az adott partit egyik résztvevőként lejátszhatja. Ez utóbbi esetben a gép kívánságra jelzi a parti eredeti lépéseit.

CROSSROADS (Kereszteződések) C 64

A játékos autóbuszokat vezet. Meg kell állnia a megállóknál, ahol az utasok le- és felszállnak. Közben figyelnie kell a következő buszra, nehogy összeütközzenek. Az a játékos a győztes, aki a legtöbb utast szállítja el. A pontokat a program viteldíjban számítja. Mi választhatunk a különböző kereszteződési alakzatok (X, Y, T) közül, és a forgalmi helyzetet gyalogátkelőhely és KRESZ táblák teszik valóságosá.

JIMMY THE SELF-MADE-MAN (Jimmy a sikerember) C 64

A játék célja, hogy egy árukkal megrakott üzletet vezessünk a lehető legjobban. Így figyelniük kell az áru megrendelésére és beérkezésére, valamint arra, hogy a vevőkkel a lehető legudvariasabban kell bánnunk. A játéknak 5 szintje van - játékbolt, ruhabolt, könyvesbolt, elektronikai bolt, számítógépbolt -. Az újabb szintre akkor léphetünk, ha a kezdő pénzünket megdupláztuk. Magunk dönthetünk arról, hogy munkánk segítésére számítógépet, vagy egy segédet kívánunk-e alkalmazni, a nyereségünk összegéről, és természetesen arról, hogy milyen árut tartunk az üzletben. A saját vállalkozásunkba belebukhatunk, vagy meggazdagodhatunk.

CULTURE VULTURES (Kultúr keselyűk) C 64

A játék ötletét az 1983-as Szépművészeti Múzeumbeli betörés adta. A játékos egy 3 emeletes 81 teremből, 6 folyosóból, és 4 liftből álló múzeumot véd. A játékos 3 őrt irányít azért, hogy megakadályozzon betöréseket. Fizetése attól függ, hogy milyen hatékonyan végzi a munkáját.

PNEUMATIC HAMMERS (Légkalapácsok) C 64

A történet a Sziklás hegységben játszódik. Az épülő kutatóbázist - amely a hegységben található arany kibányászására épül - komolyan veszélyeztetik a hibásan működő légkalapácsok.

A játék hőse helikopterrel leszáll a bázis tetejére, feladata, hogy a légkalapácsokat kikapcsolja. Ehhez a központi kapcsolót kell megjavítania. A kar kicserélése csak aranyból lehetséges, de ehhez meg kell találni a megfelelő méretű aranytömböt.

Fizika számítógéppel C-16, Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

A 380 oldalas könyv segítséget nyújt a számítógépek alkalmazásához fizikaórán didaktikai és módszertani kérdések megválaszolásával. Mintegy 50 oktató és demonstrációs programot tartalmaz, részletes használati útmutatóval, tárgyalja a közölt oktatóprogramok órai alkalmazásának pedagógiai kérdéseit.

Irányár: 390.- Ft

Gépi kódú programozás kezdőknek és haladóknak C-16, Plus/4

ELŐKÉSZÜLETBEN

A könyv első része lényegében tankönyv. Azoknak szól, akik még nem rendelkeznek semmiféle előismerettel a gépi kódú programozás terén. Használatával lépésről lépésre elsajátítható a 8501-es processzor assembly nyelve és a programfejlesztés technikája. A második rész rendszerezett információkat tartalmaz a C-16-os és Plus/4-es számítógépekről és részletesen tárgyalja azok valamennyi programozási lehetőségét. Ez a rész már csak azoknak szól, akik már szereztek némi gyakorlatot a gépi kódú programozás terén, és szeretnék megismerni a ritkábban használt fogásokat is.

Irányár: 260.- Ft

ÚJDONSÁGAINK

Program neve	Ár
AUTOTRÓF NÖVÉNYEK	720.-
FIZIKAI ÖSSZEFÜGGÉSEK 6-8. OSZTÁLY	398.-
CSILLAGKÉPEK	420.-
HALLEY (C-64 kazetta)	440.-
HALLEY (C-64 lemez)	540.-
A MONSZUN	240.-
SZÓKINCSTÁR	580.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.angol 1-2.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.angol 3-4.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.orosz 1-2.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.orosz 3-4.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.német 1-2.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. gimn.német 3-4.	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. ált.isk.orosz	240.-
SZÓKINCSTÁR szótárkaz. ált.isk.angol	240.-
BUBLE-BEE (C-64 kazetta)	420.-
BUBLE-BEE (C-64 lemez)	680.-
EGY EMLÉKEZETES PÁRBESZÉD kazetta	350.-
EGY EMLÉKEZETES PÁRBESZÉD gimn.angol 1-2. (szöv.k)	320.-
EGY EMLÉKEZETES PÁRBESZÉD gimn.angol 3-4. (szöv.k)	320.-
JENNY THE SEAL (C-64 kazetta)	420.-
JENNY THE SEAL (C-64 lemez)	680.-
VERB HUNTER	350.-
LE OU LA	350.-
DER, DIE, DAS	350.-
RATSEL	420.-
SZÁMNEVEK ÉS FŐNEVEK	250.-
TÁRGYESÉT	250.-
EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? II.	250.-
EGYBEÍRJAM? KÜLÖNÍRJAM? III.	250.-
FŐNÉVI IGENÉV	250.-
GYORSOLVASÁS	420.-
HATÁROZÓI IGENÉV	250.-
IGENÉVRAGOZÁS	250.-
MELLÉKNÉVI IGENÉV	250.-
NAGY FÜGGVÉNYÁBRÁZOLÓ	320.-
KOMBINATORIKA	290.-
MATEMATIKA SOROZATOK 5-8.	290.-
MATEK-S.O.S.	280.-
SEJTAUTOMATÁK	290.-
SZÁMORSZÁGOK	240.-

Program neve	Ár
EMLÉKSZEL MÉG? (5. oszt. év eleji ismétlés)	240.-
ŐSKOR	240.-
ÉLET AZ ÓKORI KELETEN	240.-
HOGYAN ÉLTEK AZ ÓKORI GÖRÖGÖK?	240.-
KÉPEK A RÓMAI TÖRTÉNELEMBŐL	240.-
NÉPÜNK TÖRTÉNETÉNEK KEZDETE	240.-
VISSZATEKINTŐ (5. osztály évvégi ismétlés)	240.-
EMLÉKSZEL MÉG? (6. osztály év eleji ismétlés)	240.-
A FEUDALIZMUS KIALAKULÁSA HAZÁNKBAN	240.-
HAZÁNK A FEUDALIZMUS VIRÁGKORÁBAN	240.-
A FEUDALIZMUS HANYATLÁSA EURÓPÁBAN	240.-
HARCOK A TÖRÖKÖK ÉS A HABSBERGOK ELLEN	240.-
VISSZATEKINTŐ (6. osztály év végi összefoglaló)	240.-
EMLÉKSZEL MÉG? (7. osztály év eleji ismétlés)	240.-
A VILÁG KÉPE A XVIII. SZÁZADBAN. A NAGY FRANCIA FORRADALOM	240.-
A REFORMKOR ÉS ELŐZMÉNYEI HAZÁNKBAN	240.-
FORRADALOM ÉS SZABADSÁGHARC MAGYARORSZÁGON 1848-1849	240.-
A KAPITALIZMUS KIBONTAKOZÁSA ÉS A NEMZETKÖZI MUNKÁSMOZGALOM	240.-
A KAPITALIZMUS KIBONTAKOZÁSA MAGYARORSZÁGON	240.-
AZ IMPERIALIZMUS KIBONTAKOZÁSA	240.-
VISSZATEKINTŐ (7. osztály év végi összefoglaló)	
KULTÚRTÖRTÉNETI KRONOLÓGIA	295.-
KRESZ+4	980.-
ORVOSDIAGNOSZTIKAI OKTATÓPROGRAM	8.600.-
BOTTICELLI	960.-
NYELVI TESZTKÉSZÍTŐ	380.-
VIDEOTON ASSEMBLER	420.-
ALMATÚRA	290.-
AROMO, A FÉKEZHEZETLEN AGYVELEJŰ NYÚL	240.-
FLOPP	290.-
FORMA 1 (C-64)	450.-
KITÖRÉS	290.-
MEMÓRIA	300.-
NEWTON ALMÁJA	320.-
SZEMIRÁMISZ	370.-
ÚRPÓK	320.-
MIKROSZÁMÍTÓGÉPEK OKTATÓSorozAT	
VHS videokazettán + 5 könyv	6.275.-
16 mm-es film + 5 könyv	19.075.-
diasorozat + 5 könyv	9.012.-
DELTEX PRINT	6.000.-
DELTEX ROBOTRON S 6011, S 6125	
SZÖVEGSZERKESZTŐ	19.700.-

