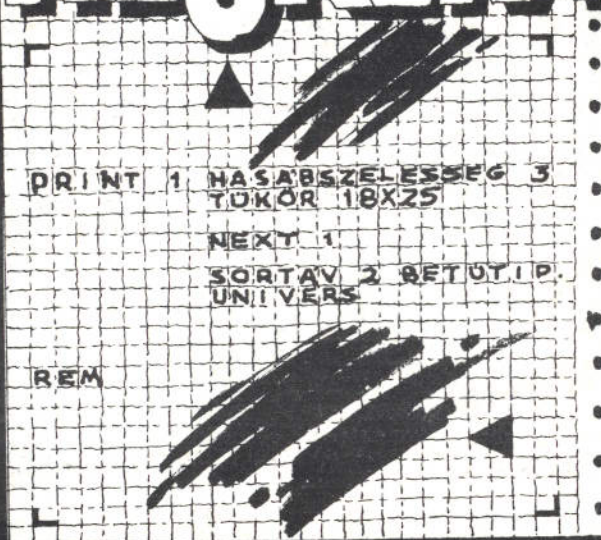


BIT-LET-ünk apró kis része csupán az ÖTLET-nek, s ily módon szerkesztőségünk is piciny szigete a hetilap szerkesztőségének. Mostanában azonban izgalmas, tanulmányozandó terepé vált a szerkesztőség a számítástechnikával foglalkozó újságíró számára. Az a nagy helyzet ugyanis – van szerencsénk tudatni a kedves olvasókkal –, hogy ezekben a napokban, hetekben forradalmi módon tör be a számítástechnika lapunk falai, sőt hamarosan lapjai közé. Történt ugyanis, hogy különböző csillagállások szerencsés összejátszása folyamánként Shanyo és Amicus számítógépek érkeztek, érkeznek szerkesztőségünkbe, amelyek minden valószínűség szerint nem egyszerű szobadíszek lesznek, hanem a lapkészítés mindennapi eszközei. Kollégáim és jómagam is rövidesen ezen billentyűzzük majd be cikkeinket, a tördelő ezen hívja elő az egyes oldalakra szánt anyagokat, s adja meg a hasábok, sorok, betűméretek milyenségére vonatkozó titokzatos utasításait, s az ily módon generált lemez kerül majd a nyomda ugyancsak korszerű számítógéppel vezérelt levilágító gépébe. Mondanom sem kell, hogy a számítástechnikával már megfertőzött szerkesztő minő izgalommal várja a nagy napot, amikor bejelentheti a hasábokon, hogy a következő oldalakon található számítástechnikai melléklet már a számítógéprendszer segítségével készült. A számítástechnikával megfertőzött szerkesztő persze azt is tudja, hogy nem két nap egy ilyen rendszer üzembe állítása, bejárata, s az sem öt perc míg mi fölhasználók, újságírók, gépirók, s különösen a legnehezebb munkát végző tördelők, megtanuljuk a gépek kezelését. Így hát egyelőre még az izgatott várakozás és készülődés perceit éljük, s a BIT-LET szerkesztője még mindemellett érdeklődéssel figyeli, hogy milyen is az a folyamat, amelyről eddig csak közvetett tapasztalatai voltak, de ilyen igaziak még nem. Egyszóval milyen is az, amikor egy munkahelyen mindenki tudja, hogy rövidesen testközelbe kerül majd a technika új csodájával a komputerrel, s tetszik nem tetszik, fölhasználóvá válik.



Apró észrevételeim talán érdekesek. Nem azért, mert egy szerkesztőség tapasztalatai, hanem mert bizonyára hasonlítanak a más munkahelyeken – hivatalokban, gyárakban – regisztrálható tapasztalatokhoz. Egy tény, a számítógép még ma is elbűvöl bennünket. Elbűvöl az egyszerű, kezdő fölhasználót. Tisztelettel nézünk rá, s valószínűleg még jó darabig idegenkedéssel vegyes tisztelettel figyeljük, hogy mit is művel, s hogy miért épp azt. Érdekes tapasztalat, hogy mindenféle ismeretterjesztő irodalmat naponta forgató kollégák számára is homályban marad a „hogyan kommunikál az ember a géppel, hogyan parancsol neki, hogyan tudja vele megértetni, hogy mit akar tőle” – kérdés. Ugy tünik ezt az alapkérdést sem az ismeretterjesztő irodalom, sem az alkalmi beszélgetések, de félek tőle, hogy az alkalmazói szintű ismereteket adni kívánó oktatás sem veszi elég komolyan, s nem kezeli alapkérdésnek. Hozzá kell tennem azt is, hogy a kérdésre nem könnyű egyszerűen, közérthetően válaszolni, s különösen nem sikerül ez a számítástechnikával hivatásszerűen foglalkozó, a legvulgárisabb alapkérdéseket kérdésnek már nem is érző szakembernek. Jellemző eset, hogy szerkesztőségünkben fél óra elegendő volt egy hozzáértő szakembernek, hogy a gép megérkezése alkalmából kíváncsian összesereglett újságíróhadnak olyan „magyarázva bemutatott” tartson, amellyel napokra sikerült megrémisztetnie, s elriasztania a gép környékéről is a kollégákat. És most? Most tart az izgatott kíváncsiság állapota. Ki kételkedéssel elegendő csodálattal nézi a gépet, s hallani sem akar róla, hogy valaha majd mellé üljön, s így aktív résztvevőjévé váljon egy új technológiának; mások már alig várják, hogy eljussanak tudományukban odáig, hogy önállóan is birtokukba vehessék a rendszert. Megint mások pedig a „jól bevált munkarendet és folyamatot” féltve próbálnak bennünket lebeszélteni. Remélhetőleg sikertelenül!

Angyalosi László

BELÜLRŐL

- 26 **Híroldal** – egy új Commodore-csoda képével és adataival.
- 28 **C16-C16-C16-C16** – olvasóink követelésének engedve hasznos anyagokat közlünk a C16-os gép használói számára: úgymint: egy táblázat a C16 interpreter állapotváltozásairól, és a leíró bitek helyéről, egy görberajzoló program.
- 30 **Vallató hozzászólás** – egy olvasónk a Commodore előnyös és kevésbé előnyös tulajdonságairól olyan keményeket mond, hogy azt már mi sem állhatjuk szó nélkül.
- 31 **Tegyük meg a második lépést is** – egy országszerte ismert középiskolai tanár véleménye és tapasztalatai a számítógépes „legalapismeretek” oktatásáról.
- 32 **Micolor-nyerő** – visszatérünk a fordítójáték programjára, s közöljük a legjobb megoldást.
- 36 **Hardverletlek** – egy gm jóvoltából ki-ki megépítheti Commodore-jához maga a joystick-jét.
- 36 **Programbörze és program-cserebere** – kínálat pénzért a börzében, s kínálat programért a csereberében.
- 37 **Sorvezető** – akinek van nyomtatója a HT-hez, az megtudhatja, hogy hogy „jönnek ki” a nyomtatóra is az ékezetes betűk.
- 37 **Tábor** – felhívásunk nyomán ismét egy nyúlfarknyi beszámoló a nyári táborozásokról.
- 38 **Szoftverletlek**: 1. két POKE-os trükk a HT-hez, 2. Programok újraindítása RESTORE-ral és RESET-tel Commodore-n, 3. Apró észrevételek a Primo-ról.
- 39 **Posta** – hosszú és érdekes magyarázattal arról, hogy hogyan lehet egy pontot rajzolni a képernyőre HT-val ASSEMBLER-ben.
- 40 **POSTA** – egy táblázat azoknak, akik nem tudják, hogy melyik vezérlő karaktert hogyan kell bevinni a C-64-be.
- 40 **Kétség-nyerő** – a szakköri pályázat második, nagy feladata.

MÍRHOLDAL

Supermosó

Szuper intelligens mosógépet jelentetett meg a piacon az olasz Candi cég. A gép mielőtt hozzálatna a textíliák mosásához, a következő vizsgálatokat végzi el: a belerakott ruhák színben és anyagban miként térnek el egymástól, eresztik-e a színüket, a kiválasztott mosási program megfelel-e a mosnivalók jellegének. Vizsgálódásai befejeztével a gép „élő” szóval közli háziasszonyával, hogy mi a teendő.

Fogpótlás

Új fogat bárkinek, kevesebb mint egy óra alatt. Ezt tudja ajánlani Francois Duret francia fogorvos, miután munkába állította tízévi kutatómunkájának eredményét. Új munkaeszközének miniatűr videokamera néhány másodperc alatt háromdimenziós felvételt készít a beteg állkapcsáról és fogoráról. Az így nyert adatokat egy szerszám-géppel összekapcsolt számítógéphez táplálják. A gép az új pótfogat rövid idő alatt elkészíti.

Öntözőmű

Számítógép vezérli Kirgizia legnagyobb öntözőrendszerének működését. A több ezer hektáron történő vízelosztás a géphez táplált program alapján folyik: a számítógép szabályozza a zsilipek nyitását, zárását, a különböző vízfogyasztók igényeinek összeegyeztetését. A gyakorlati eredmények azt mutatják, hogy a számítógép igénybevitelével, mintegy a felére csökkenthető a földek öntözésére szükséges víz mennyisége.

Országos játék

A KISZ KB Középiskolai és Szakmunkás-tanuló Tanácsa rendezésében októberben indult a középiskolások egyéni országos szórakoztató számítógépes játéka. Az iskolai versenyeken legjobban szerepelt diákok a megyei versenyeken mérhetik össze tudásukat. Az országos döntőre jövő év tavaszán kerül sor.

Beszélőgép

Lapunk korábbi számaiban megismert, Kitten építhető Homelab 3 számítógép új változatát állította ki Homelab 4 néven a gyártó Color Ipari Szövetkezet Dombóvár és a fejlesztő Homelab Gmk, a BNV D épületében a Kereskedelmi Kamara standján. A gép valódi nyomógombos billentyűzettel 16 és 64 K-s változatban tápegységgel együtt kapható 15 400 és 17 600 Ft-os áron. A vásáron bemutatották a gép CP/M-es floppy-bővítést is. A Homelab 4 külön érdekessége, hogy kínálnak hozzá hangosan és elég jól érthetően magyarul beszélő bővítést is, amely elsősorban vakok számára lehet hasznos segédeszköz.

Okos telefonok

A mikroprocesszorral és memóriával ellátott hitelkártyák gyártói még csak a próbahasználatok eredményeit várják, de a Multimil nevű texasi cég már új telefonkészülék-típusokat kezdett forgalmazni. A készülékek technológiáját Európában fejlesztették ki. A cég már rendelkezik a szükséges postai engedéllyel ahhoz, hogy üzembe állítsa azokat a készülékeket, amelyek olyan kártyát tartalmaznak (Memocard), amely 2 Kbyte csak olvasható memóriájában 1000 telefonszámot tartalmazhat. A memória elektromos úton tölthető. A készülék ára 585 dollár, de további 100 dollárért egy újabb „okos” kártya csatolható hozzá.

Autós navigátor!

A hajózásban és légi közlekedésben mindennaposnak tekinthető műholdas, navigáció után hamarosan az autósok is igénybe vehetik a műholdakat, helyzetük pontos meghatározására. Az autóbába beépített műholdvevővel a vezető akkor határozhatja meg pillanatnyi helyzetét, ha legalább négy műhold jelét veszi. Szüksége van ehhez még a pontos időre és a tengerszint feletti magasságra. Az amerikai Chrysler cég által kifejlesztett vevőrendszer lézeres képlemezen tárolja a térképet. Beépített számítógép határozza meg a pozíciót, kiválasztja az aktuális térkép-részletet, majd bejelölve a gépkocsi pontos tartózkodási helyét, megjeleníti a monitoron.

Gépszámok

Közel 4 milliárd forintot fordítottak számítástechnikai eszközök beszerzésére gazdálkodó szerveink a múlt évben. Ez jelentős előrelépést mutat az 1983-as év 2,75 milliárdos beruházásához képest. Nagy a felfutás a mikroszámítógépek számát illetően is. Tavaly mintegy ötezer új mikroszámítógép került közületi tulajdonba, ezzel 8121-re emelkedett számuk. Több mint ötvézerre becsülik a magánszemélyek és KISZ-szervezetek tulajdonába került házi és professzionális személyi számítógépek számát.

Compumaci

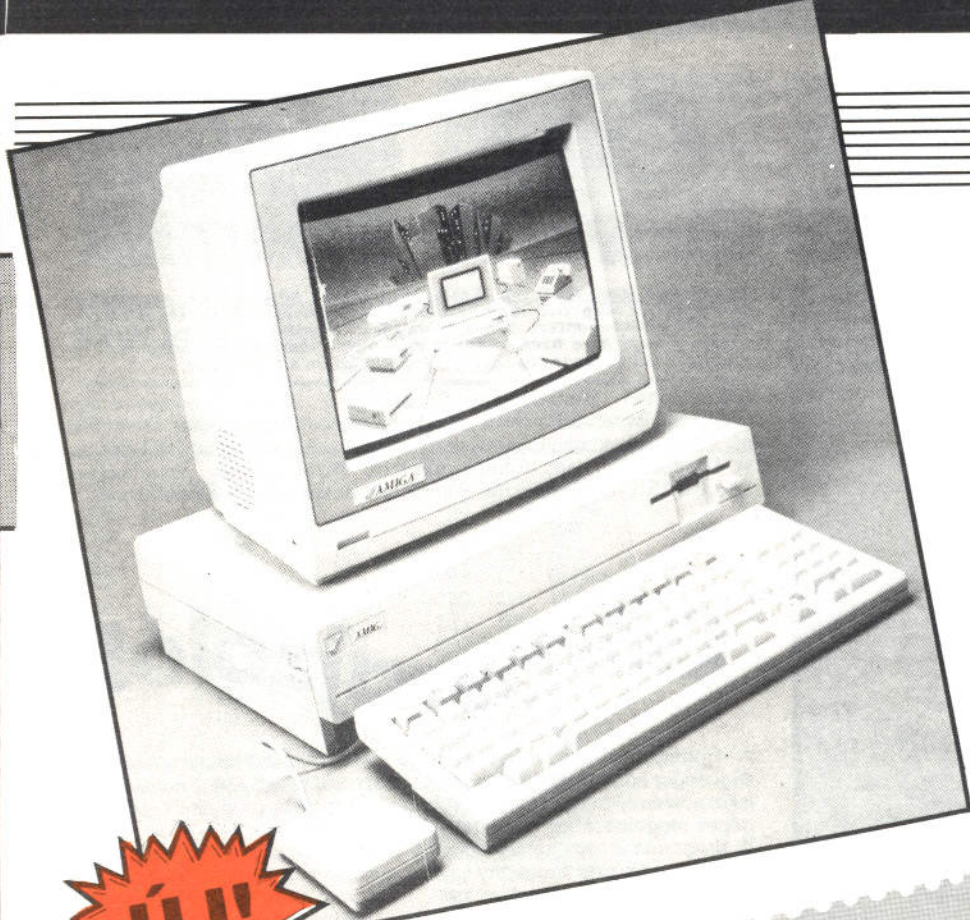
Az amerikai játékpiacon ideiglenes slágere egy éneklő, történeteket mesélő, orrát, száját mozgó, kacsintó játékmackó. Az új játékláger szíve egy mikrochip, amely vezérli a mechanikai mozgásokat, a belsejében elhelyezett hangszalagok működését. A hatvan dolláros játék tervezője Donald Kingsborough, a mikroszámítógépeiről és videójátékairól híres Atari cég volt igazgatója eddig már mintegy hetven millió dollárt keresett a macikon.

Compucica

Puha szőrű, nyávogni és dorombolni tudó elektronikus müticát hoztak forgalomba az USA-ban. Az egerekre ugyan nem reagáló műmacska 50 dolláros egységesebb, és 100 dolláros luxusváltozatban kerül piacra. Az utóbbi közel ötven féle taps- és fütyjel-utasítást ért meg. A gyártó cég képviselője szerint a beépített számítógép-intelligencia növelésével olyan házőrző macska is kifejleszhető, amely betörés, tűz vagy egyéb zavar esetén is riasztja az illetékeseket.

Szoftver iroda

Szoftver vállalkozási irodát nyitott a közel múltban az Interag Külkereskedelmi Vállalat. A hazai vállalatok és kisvállalkozások szoftvertermékeinek NSZK-beli, osztrák, finn, olasz, francia, skandináv piacokon történő értékesítése mellett tervezik elsősorban PC szoftverek és oktatási programok behozatalát is.



Takarmányozás

Kevesebb költséggel, nagyobb hozamok érhetőek el a Számítástechnikai Alkalmazási Vállalat új számítástechnikai programrendszerének alkalmazásával. A TAMARA fantáziánévre hallgató takarmányösszetétel optimalizáló rendszer a beltartalmakra vonatkozó alsó és felső korlátok figyelembevételével minimalizálja a költségeket és megakadályozza az állatállomány alul-, illetve túltáplálását. A személyi számítógépre építhető rendszer kezelése számítástechnikai ismereteket nem igényel, így működtetése gond nélkül megoldható. A gépben tárolt adatok azonosítása és módosítása igen egyszerű. Minden tennivalóról a számítógép képernyője ad tájékoztatást, rajta minden információ és eredmény megjelenik és emellett az információk nyomtatón ki is irathatók. Az új rendszer alkalmazása ma már minden hatékony állattenyésztési ágazatot működtető mezőgazdasági üzemben nélkülözhetetlen.

ÚJ!

Mint ismeretes, az Apple cég tavaly bemutatta a mostanáig sikergépnek számító Macintosht, és az év elején az Atari cég 520ST gépével jelent meg a piacon, jelentősen visszaszorítva a Commodore-t. Commodore-ék se vártak sokáig a válaszra. Ez év júliusában bemutatták új gépüket, az Amigát. Az Amiga a személyi számítógépeknél eddig nem tapasztalt kivételes grafikai, animációs és zenei tudással rendelkezik, mint azt már megszoktuk a CBM-től. A gépbe speciálisan ehhez a típushoz tervezett chipet helyeztek el. A gép ha az ára is kedvezően alakul, hatalmas sikerre számíthat.

- Műszaki jellemzői:**
CPU: 68000 Motorola 7,8 MHz
ROM: 192K, amely tartalmazza a grafikai, hang- és animációs rutinokat is.
RAM: 256K bővíthető 512K-ra
Floppy: Beépített 3,5 inches, amely 880K-t tartalmaz. 3 drive-ot lehet még csatlakoztatni.
Hang: 4 független csatorna, 2 jack kimeneten sztereó.
Grafika: 5 üzemmódja van.
 80x25 karakteres
 320x200 32 színnel
 320x400 32 színnel
 640x200 16 színnel.
 A képeket vertikálisan és horizontálisan is tologathatjuk. 8 sprite kezelésére is képes a gép. Összesen 4096 (nem sajtóhiba!) szín közül lehet válogatni.
Szoftver: A géphez már a megjelenés idején több mint 50 szoftver készült el. Az Electronic Arts C64-es sikerprogramjait dolgozta át az Amigára. Pl.: One on One, PCS, MCS, 7 City's Gold stb.
 A géphez a következő programok járnak: Amiga DOS, Voice Synthesis Library, ABasic (CBM), Tutorial, (Mindscope), Kaleidoscope (EOA).

UNIX-PC-khez

Az ATT 7300-as UNIX PC-jéhez az Alloy Computer Products a Microstor 73 nevű külső dobozban integrált merevlemez és szalagkazettás egységeket kezdett el forgalmazni. A kompakt dobozban egy 5 1/4 cellás Winchester lemez (20, 40 és 115 Mbyte kapacitású) és egy 23 MByte/micro cart-ridge kapacitású file orientált „streamer” szalagtároló található. A készülék vezérlő egységét opcionálisan kiegészíthetik adattitkosító chippel is. Ez lehetővé teszi a Unix állományok gyors titkosítását 64 bites kulcsokat használva.
 A termék ára 3300 dollárnál kezdődik.

Képijószág!

Számítógéppel vezérelt képijószágot helyeztek üzembe a Tatabányai Szénbányák Nagycsuhányi Bányáüzemében. A bányászok műszakváltásonként színes képernyőn tájékozódhatnak a legjelentősebb üzemi, vállalati eseményekről, többek között a széntermelés alakulásáról. A képijószág vezérlésén túlmenően a Commodore 64-es típusú személyi számítógépet az üzem műszaki-gazdasági munkájában is hasznosítják.

Amerikai chip!

Hat USA-beli, elektronikai nagyvállalat közös program keretében az elektronikát forradalmasító hiperchipet fejlesztett ki. A korábbiakkal ellentétben az új félvezető eszközben, a néhány ezerrel szemben több tízmillió „tranzisztor” áramköri elem képezhető ki. Másodpercenkénti műveletvégző képessége pedig az 1–2 millióról 25 millióra növekedett. A fantasztikus eredményeket a fejlesztők elsősorban azzal érték el, hogy az áramköri elemek méretét egy ezredmilliméterre sikerült lecsökkenteni. A szupertitkos fejlesztési munka első eredményeit elsősorban az amerikai katonai programokban fogják alkalmazni.

WORKVIEW

A Viewlogic Systems Inc. nevű cég kifejlesztette a Workview nevű programrendszer-sorozatát, amely teljes értékű mérnöki munkahellyé teszi az IBM PC/XT-t és AT-t. A Workview programjai támogatják a séma szerinti adatmegadást, az interaktív logikai szimulációt, az olyan dokumentum feldolgozást, amely összefésüli a szöveges és grafikus információt. A szoftver alkalmas a nagyszámítógépekkel, miniszámítógépekkel és más személyi számítógépekkel való kommunikálásra. A szoftverrendszerek minimum 512 Kbyte memóriát igényelnek és együttműködnek egy sor standard grafikus kártyával és optikus egérrel. A kezdők számára készült Workview 100 ára 3500 és 4500 dollár között van.



TED regiszterei

- . FF00 számláló 1 also byte
- . FF01 számláló 1 felső byte
- . FF02 számláló 2 also byte
- . FF03 számláló 2 felső byte
- . FF04 számláló 3 also byte
- . FF05 számláló 3 felső byte
- . FF06 TED vezérlő regiszter, alapérték #1F
- b7 TEST
- b6 ECM -Extended Color Mode - 1 esetén bővített színem mod
- b5 BMM -Bit Map Mode -1 esetén grafikus mod
- b4 BLANK -Kép engedélyezés -0 esetén kép letiltva
- b3 LH -Line Number - 1 esetén 25, 0 esetén 24 soros képernyő
- b2 SCY2 -függőleges finom scroll
- b1 SCY1 -
- b0 SCY0 -
- . FF07 TED vezérlő regiszter 2., alapérték #09
- b7 PVS -inverz megjelenítés kapcsoló
- b6 PRL -0 esetén a PRL TV szabványú megfelelő kép
- b5 PST -TED RESET ha a bit 1
- b4 MCM -Multi Color Mode - 1 esetén közepes felbontású grafika
- b3 CH -Column Number - 1 esetén az oszlop szám 40, 0 esetén 38
- b2 SCX2 -vízszintes finom scroll
- b1 SCX1 -
- b0 SCX0 -
- . FF08 billentyűzet latch, a lenyomott billentyű alacsony bitet ad
- . FF09 megszakítás érzékelő regiszter
- b7 IRQ -ez a bit jelzi, hogy valamilyen megszakítás érkezett
- b6 IRQ T3 - a 3. időzítő nullatmenete generált megszakítást
- b5 nem használt
- b4 IRQ T2 - a 2. időzítő nullatmenete generált megszakítást
- b3 IRQ T1 - az 1. időzítő nullatmenete generált megszakítást
- b2 IRQ LP - a fenntölti generált megszakítást
- b1 IRQ RR0 - a raszterregiszter generált megszakítást
- b0 nem használt
- . FF0A megszakítás engedélyező regiszter
- b7 nem használt
- b6 EI T3 - 3. időzítő megszakítás engedélyezés
- b5 nem használt
- b4 EI T2 - 2. időzítő megszakítás engedélyezés
- b3 EI T1 - 1. időzítő megszakítás engedélyezés
- b2 EI LP - fenntölti megszakítás engedélyezés
- b1 EI RR0 - raszterregiszter megszakítás engedélyezés
- b0 RCS -
- . FF0B PC7 - PC0
- . FF0C b7 - b2 nem használt
- b1 - b0 CUR9 CUR8
- . FF0D CUR7 - CUR0 kurzor pozíció regiszter, értéke a HOME pozícióhoz számított karakterszám
- . FF0E S17 - S10 1. hanggenerátor frekvencia also byte
- . FF0F S27 - S20 2. hanggenerátor frekvencia also byte
- . FF10 b7 - b2 nem használt
- b1 - b0 S19 - S10 1. hanggenerátor frekvencia felső rész
- . FF11 Hangvezérlő regiszter
- b7 SND REL - 0 esetén a hang időzítés nélküli
- b6 NOI -1 esetén a zajgenerátor engedélyezve
- b5 SS2 -1 esetén a 2. hanggenerátor engedélyezve
- b4 SSI -1 esetén a 1. hanggenerátor engedélyezve
- b3 - b0 hangero értéke, csak 8-19 hatáson
- . FF12 b7 - b6 nem használt
- b5 - b3 BM2-BM0 bitmemória, grafikus képi információ kezdete
- 8K-ban**
- b2 R-blank - 1 esetén a karaktergenerátor ROM-ban, 0 esetén van
- RAM-ban**
- b1 - b0 2. hanggenerátor frekvencia felső rész
- . FF13 b7 - b2 CFS-CF0 karaktergenerátor kezdőcíme K-ban
- b1 - SLOCK
- b0 - Status
- . FF14 b7 - b3 VM4-VM0 video memória kezdőcíme 2K-ban
- b2 - b0 nem használt
- . FF15 b7 nem használt
- b6 - b4 PAPIR intenzitás
- b3 - b0 szín
- . FF16 b7 nem használt
- b6 - b4 SEGEDSZIN1 intenzitás
- b3 - b0 szín
- . FF17 b7 nem használt
- b6 - b4 SEGEDSZIN2 intenzitás
- b3 - b0 szín
- . FF18 b7 nem használt
- b6 - b4 TINTA intenzitás
- b3 - b0 szín
- . FF19 b7 nem használt
- b6 - b4 JERET intenzitás
- b3 - b0 szín
- . FF1A b7 - b2 nem használt
- b1 - b0 BRE9-BRE0
- . FF1B BRE7-BRE0
- . FF1C b7 - b1 nem használt
- b0 VL0 videoszor számláló
- . FF1D VL7 - VL0 videoszor számláló
- . FF1E H8 - H1 vízszintes video pozíció számláló
- . FF1F b7 nem használt
- b6 - b3 BL3 - BL0
- b2 - b0 VSUB2 - VSUB0
- . FF20-FF3D 00
- . FF3E ROM bekapcsolás
- . FF3F ROM kikapcsolás
- . FF40-FF48 FF
- . FF49 4C C2 B7 JMP #B7C2 ;
- . FF4C 4C 49 DC JMP #DC49 ;
- . FF4F 4C D8 FB JMP #FBDE ;szövegekírás a hivatali hely mozul a vízszintes cím módosításával
- MONITOR utasítás belepési pontja**
- . FF52 4C 45 F4 JMP #F445 ;monitor belepési pont
- . FF55-FF7E FF
- . FF7F 2H 84 ;a C116-os gépeken ezenn helyen 82F1 van.

Egyre több levelet kapunk, kaptunk az elmúlt hónapokban, amelyekben olvasóink azt sürgetik, hogy közöljünk végre anyagot az országban egyre nagyobb számban létező Commodore 16-os gépekhez is. Nos egyfelől előre jelezzük, hogy jövő havi számunkban a Vallatában szerepel majd a C 16, s addig is két hasznos anyaggal kívánjuk segíteni a C 16 híveit.

Erdős Zoltán (Szombathely, Schönherz Z. krt. 48.) olvasónk egy listát küldött, amely a C 16 interpreter állapotváltozásainak jelentését és a leíró bitek helyét adja meg. Előnyösen használható a balra lévő táblázatgépi kódú rutinok írásakor, ROM rutinok visszafejtésékor, s BASIC programoknál különleges hatások megvalósításához.

Görberajzoló!

A Commodore 16 számítógép iskolai alkalmazásához szeretnék segítséget adni a GÖRBERAJZOLÓ közreadásával, amely nem csak az iskolai szemléltetéshez használható, hanem más problémák számítógépes megoldásához is ötleteket adhat.

A programmal egy tetszőleges, a BASIC szabályainak megfelelően felírt, egyváltozós függvény grafikonját lehet a képernyőre felrajzoltatni. A függvényt azonban nem a program tartalmazza, hanem egy INPUT utasítás segítségével a felhasználó adhatja meg a gépnek. Ugyancsak a felhasználó határozhatja meg azt a tartományt, amelyen belül a függvényt ábrázolni akarja. A görbe így megadott részének megrajzolása után választani lehet, hogy másik függvény következzen-e vagy az előző függvényt ábrázolja a gép egy másik tartományon.

A program használatakor ügyelni kell arra, hogy a függvényt $Y = F(X)$ formában (azaz ún. explicit alakban) írjuk be, és a változókat csak X illetve Y jelölheti. Az ábrázolás határainak megadásánál lehetőség van arra, hogy a kezdő- és végpontokat fokban illetve π többszöröseként adjuk meg. Ilyenkor a beírt érték után a FOK karakter sorozatot illetve π -t kell beírni.

Ha a megadott függvénynek valamilyen X érték esetén nincs értelme (pl. $Y = 1/X$; $Y = \log(X)$; $Y = \tan(X)$ stb.), akkor a program a hibakezelő rutin segítségével továbblép. Hasonló a helyzet, ha a görbe valahol „kiszalad” a képernyőről.

A program működésének megismeréséhez tudni kell azt, hogy más gépekhez hasonlóan a C-16 is 1 byte-es közbülső kódok, úgynevezett tokenek segítségével tárolja a BASIC program kulcsszavait. (Ez a megoldás azért alakult ki, mert tömör programtárolást tesz lehetővé, hiszen pl. a RETURN utasítás 6 karaktere helyett csupán egyetlen bájtnyi információt kell tárolni.) A BASIC fordítóprogram azonban az INPUT utasítás feldolgozásakor nem alakítja közbülső kódba a beírt képletet. Ezt a feladatot most a program látja el. A képletet először közbülső kódba alakítja, majd POKE utasításokkal az eredetileg csupa kettőspontot tartalmazó 40. sorba tölti. (Az első kettőspont címe 4163 = 1043 HEX.) A képlet után egy kettőspont, egy RETURN, majd egy újabb kettőspont kódjait helyezi el a soron következő helyekre. Így a 40. sort szubrutinként használva a függvény aktuális értéke kiszámítható. Az X tengelyen kiválasztott intervallumot ezután a program 320 részre osztja, és minden pontban egy GOSUB 40 utasítással kiszámítja a függvény értékét. Ennek ismeretében, az Y irányú intervallum kezdő- és végpontját figyelembe véve rajzolja fel a függvény görbéjét.

Néhány függvény, mellyel érdemes kipróbálni a program lehetőségeit:

| FÜGGVÉNY | X | Y |
|---------------------------------|--------------------|----------|
| $Y = \text{INT}(X)$ | -16 ; 16 | -10 ; 10 |
| $Y = \text{TAN}(X)$ | -360 FOK ; 360 FOK | -10 ; 10 |
| $Y = (\text{ABS}(X) + X)/2$ | -16 ; 16 | -1 ; 19 |
| $Y = \text{ABS}(\text{SIN}(X))$ | -20 ; 20 | -1 ; 2 |
| $Y = \text{SIN}(X)/X$ | -20 ; 20 | -1 ; 2 |

Hasonló elven működő programok írásához segítséget jelent a tokenek ismerete. A mellékelt táblázatban decimális és hexadecimális alakban is megtalálhatók a BASIC kulcsszavak tokenjei.



COMMODORE 16 tokenek táblázata

| D | H | Kulcsszó | D | H | Kulcsszó |
|-----|----|----------|-----|----|-----------|
| 128 | 80 | END | 195 | C3 | LEN |
| 129 | 81 | FOR | 196 | C4 | STR\$ |
| 130 | 82 | NEXT | 197 | C5 | VAL |
| 131 | 83 | DATA | 198 | C6 | ASC |
| 132 | 84 | INPUT= | 199 | C7 | CHR\$ |
| 133 | 85 | INPUT | 200 | C8 | LEFT\$ |
| 134 | 86 | DIM | 201 | C9 | RIGHT\$ |
| 135 | 87 | READ | 202 | CA | MID\$ |
| 136 | 88 | LET | 203 | CB | GO |
| 137 | 89 | GOTO | 204 | CC | RGR |
| 138 | 8A | RUN | 205 | CD | RCLR |
| 139 | 8B | IF | 206 | CE | RLUM |
| 140 | 8C | RESTORE | 207 | CF | JOY |
| 141 | 8D | GOSUB | 208 | DO | RDOT |
| 142 | 8E | RETURN | 209 | D1 | DEC |
| 143 | 8F | REM | 210 | D2 | HEX |
| 144 | 90 | STOP | 211 | D3 | ERR\$ |
| 145 | 91 | ON | 212 | D4 | INSTR |
| 146 | 92 | WAIT | 213 | D5 | ELSE |
| 147 | 93 | LOAD | 214 | D6 | RESUME |
| 148 | 94 | SAVE | 215 | D7 | TRAP |
| 149 | 95 | VERIFY | 216 | D8 | TRON |
| 150 | 96 | DEF | 217 | D9 | TROFF |
| 151 | 97 | POKE | 218 | DA | SOUND |
| 152 | 98 | PRINT= | 219 | DB | VOL |
| 153 | 99 | PRINT | 220 | DC | AUTO |
| 154 | 9A | CONT | 221 | DD | PUDEF |
| 155 | 9B | LIST | 222 | DE | GRAPHIC |
| 156 | 9C | CLR | 223 | DF | PAINT |
| 157 | 9D | CMD | 224 | E0 | CHAR |
| 158 | 9E | SYS | 225 | E1 | BOX |
| 159 | 9F | OPEN | 226 | E2 | CIRCLE |
| 160 | A0 | CLOSE | 227 | E3 | GSHAPE |
| 161 | A1 | GET | 228 | E4 | SSHAPE |
| 162 | A2 | NEW | 229 | E5 | DRAW |
| 163 | A3 | TAB (| 230 | E6 | LOCATE |
| 164 | A4 | TO | 231 | E7 | COLOR |
| 165 | A5 | FN | 232 | E8 | SCNCLR |
| 166 | A6 | SPC (| 233 | E9 | SCALE |
| 167 | A7 | THEN | 234 | EA | HELP |
| 168 | A8 | NOT | 235 | EB | DO |
| 169 | A9 | STEP | 236 | EC | LOOP |
| 170 | AA | + | 237 | ED | EXIT |
| 171 | AB | - | 238 | EE | DIRECTORY |
| 172 | AC | * | 239 | EF | DSAVE |
| 173 | AD | / | 240 | FO | DLOAD |
| 174 | AE | ↑ | 241 | F1 | HEADER |
| 175 | AF | AND | 242 | F2 | SCRAT |
| 176 | B0 | OR | 243 | F3 | COLLECT |
| 177 | B1 | > | 244 | F4 | COPY |
| 178 | B2 | = | 245 | F5 | RENAME |
| 179 | B3 | < | 246 | F6 | BACKUP |
| 180 | B4 | SGN | 247 | F7 | DELETE |
| 181 | B5 | INT | 248 | F8 | RENUMBER |
| 182 | B6 | ABS | 249 | F9 | KEY |
| 183 | B7 | USR | 250 | FA | MONITOR |
| 184 | B8 | FRE | 251 | FB | USING |
| 185 | B9 | POS | 252 | FC | UNTIL |
| 186 | BA | SQR | 253 | FD | WHILE |
| 187 | BB | RND | 254 | FE | üres |
| 188 | BC | LOG | 255 | FF | II |
| 189 | BD | EXP | | | |
| 190 | BE | COS | | | |
| 191 | BF | SIN | | | |
| 192 | C0 | TAN | | | |
| 193 | C1 | ATN | | | |
| 194 | C2 | PEEK | | | |

Megjegyzés:

A 0-127 kódok karaktereket jelölnek, a táblázatban ezért nem szerepelnek.

```

10 GOTO60
20 GORBERAJZOLO
30 (C) ZATONYI SANDOR, BEKESCSABA 1985.
40 Y=TAN (X):RETURN:):RETURN:
50 RESUME820
60 PRINT"Q"
70 C1=4162:C2=4163:C3=4164
80 TRAP50
90 PRINT"
100 PRINT"KEREM A KEPLETET Y=F(X) ALAKBAN."
110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
120 INPUTKEP#
130 FORII=1TOLEN(KEP#)
140 FG#=MID$(KEP#,II,3)
150 IFFG#="SGN"THENFG=180:GOTO380
160 IFFG#="INT"THENFG=181:GOTO380
170 IFFG#="ABS"THENFG=182:GOTO380
180 IFFG#="SQR"THENFG=186:GOTO380
190 IFFG#="LOG"THENFG=189:GOTO380
200 IFFG#="EXP"THENFG=183:GOTO380
210 IFFG#="COS"THENFG=190:GOTO380
220 IFFG#="SIN"THENFG=191:GOTO380
230 IFFG#="TAN"THENFG=192:GOTO380
240 IFFG#="ATN"THENFG=193:GOTO380
250 KAR#=MID$(KEP#,II,1)
260 IFKAR#="+"THENKAR=170:GOTO440
270 IFKAR#="-"THENKAR=171:GOTO440
280 IFKAR#="*"THENKAR=172:GOTO440
290 IFKAR#="/"THENKAR=173:GOTO440
300 IFKAR#="↑"THENKAR=174:GOTO440
310 IFKAR#="="THENKAR=178:GOTO440
320 KAR=ASC(KAR#)
330 IFKAR>64ANDKAR<91THEN440
340 IFKAR>47ANDKAR<58THEN440
350 IFKAR=40ORKAR=41ORKAR=46THEN440
360 IFKAR=32THEN440
370 RUN
380 POKEC1+II,FG
390 POKEC2+II,32
400 POKEC3+II,32
410 II=II+2
420 NEXT
430 GOTO460
440 POKEC1+II,KAR
450 NEXT
460 POKEC1+II,58
470 POKEC2+II,142
480 POKEC3+II,58
490 PRINT"Q"
500 PRINT"MILYEN INTERVALLUMOKBAN RAJZOLJAK?"
510 PRINT:PRINT:PRINT
520 PRINT"X TENGELYEN"
530 PRINT
540 INPUT"KEZDOPONT : ";KX#
550 INPUT"VEGPONT : ";VX#
560 PRINT:PRINT:PRINT
570 PRINT"Y TENGELYEN"
580 PRINT
590 INPUT"KEZDOPONT : ";KY#
600 INPUT"VEGPONT : ";VY#
610 KX=VAL(KX#)
620 VX=VAL(VX#)
630 KY=VAL(KY#)
640 VY=VAL(VY#)
650 IFRIGHT$(KX#,3)="FOK"THENKX=KX*π/180
660 IFRIGHT$(VX#,3)="FOK"THENVX=VX*π/180
670 IFRIGHT$(KY#,3)="FOK"THENKY=KY*π/180
680 IFRIGHT$(VY#,3)="FOK"THENVY=VY*π/180
690 IFRIGHT$(KX#,1)="π"THENKX=KX*π
700 IFRIGHT$(VX#,1)="π"THENVX=VX*π
710 IFRIGHT$(KY#,1)="π"THENKY=KY*π
720 IFRIGHT$(VY#,1)="π"THENVY=VY*π
730 IFVX<KXTHEN490
740 IFVY<KYTHEN490
750 GRAPHIC1,1
760 DX=(VX-KX)/319
770 II=0
780 X=KX+II*DX
790 GOSUB40
800 Y=(VY-Y)*200/(VY-KY)
810 DRAW1,II,Y
820 II=II+1
830 IFII<320THEN780
840 CHAR1,0,0,KEP#
850 CHAR1,0,24,"EZZEL DOLGOZOL TOVABB? (I/N)"
860 TRAP
870 GETKEYV#
880 IFV#="I"THENGRAFC0:GOTO490
890 IFV#="N"THENGRAFC0:RUN
900 GOTO870
    
```

VALLATÓ HOZZÁSZÓLÁS



A májusban megjelent „VALLATÓ HOZZÁSZÓLÁS” című cikkben olvasható Pintér Károly véleménye, amit távolról sem bántó szándékkal támadok. Nem VC-20, hanem C-64 típusú gépen tapasztaltam furcsa dolgokat, de a VC-20-ról olvasottak alapján azt hiszem, azon is előfordulnak ugyanezek a gondok. Amennyiben Pintér Károlynak lett volna már lehetősége (kívánom, hogy legyen!!) igazi „FULL-SCREEN” editoros gépen dolgozni, nem lenne ennyire elégedett. Pontokba szedve:

1. EDITOR

Tényleg kín. A számítógép, bár ezt sokan nem hiszik el, a használója nélkül sokat nem ér. Így mint illetelmes, korlátait ismerő chip-be zsúfolt tudománytól, elvárom tőle, hogy értem tegyen mindent, egyszerűen legyen „FELHASZNÁLÓRIENTÁLT” tervezésű!

Nem volt okos gondolat Commodore-éktól, hogy az editor-gombok több funkciójúak legyenek. Elvitathatatlan jogom lenne inzertálni, de csak csinálnak szabad, mert, ha egyszer elkezdtem, amíg a generált helyeket fel nem töltöm bármivel, az égvilágon semmit nem tehetek a felesleges Spacek ellen. De ez még elviselhető volna. Van azonban idézőjel is a tasztatúrán. Előfordul, mert az ember nem gép, hogy az idézőjel után inzertálni, törölni, vagy csak kurzort mozgatni kellene. Ám az editor gombok most is, mint az inzertnél inverz karaktereket produkálnak, s ezt a bájost, és figyelemre méltó tulajdonságukat az idézőjel bezárta után is megtartják, egészen addig, míg a RETURN-nel ki nem szállunk a sorból. Ekkor aztán tekerés vissza az adott sorba. Ha már korábban beírt sorban szeretném az idézőjeles kifejezést editálni, menthetetlenül átírhatom a sor többi részét. Persze sokkal szebben mutat egy sor szögletes zárójel sötét alapon, mint egy bonyolult számítás.

2. ECHO

Bár eddig erről nem esett szó, engem nagyon zavart, hogy az editor üzenetkiírás előtt nem törli a célsort. Ez listázáskor sem fog megtörténni, így aztán ember legyen a talpán, aki kiigazodik az előálló káoszban.

Nem szól a monitor editálásnál, ha hibás a sor szintaxisa, nem is vizsgálja. Majd futtatáskor! Szinte természetes, hogy a programozó nagy, bonyolult listák beírásakor hibázik többször. A hiba pedig, híven önmagához lehetőleg időigényes perifériaműveletek után bukik ki.

Az operációs rendszer sem akármilyen. Meglehetősen eredeti. Tegyük fel, kezét akarunk mosni. Ehhez meg kell nyitni a vízcsapot, de az már ki van nyitva. Szép lenne, ha a vízcsap hibát jelezve felfüggesztené működését. Nyissunk meg egy csatornát kétszer, vagy zárjuk le kétszer ugyanúgy! A hibaüzenet nem marad el. Más lehetőség viszont nem nagyon van a csatorna állapotának lekérdezésére. Ezzel szemben a lemezegység hibacsatornáját derekas munka kiolvasni.

3. INTERPRETER/ARITMETIKA

Ezzel kapcsolatban csak egy gondom van, de ez a C-64 (VC-20-on nem próbáltam) személyi számítógépnek egyáltalán számítógép voltát kérdőjelezi meg.

Egyszer volt, hol nem volt a mechanikus számológép. Később született az elektronikus számológép, majd a zsebalkulátor, a programozható kalkulátor, végül a számítógép. Egyre többen és többen lettek, s egyre okosabbak. Mindannyian ragaszkodtak egy ős csökevényhez, miszerint számolni azt tudnak. Míg nem egyszer csak megjelent a C-64, ami létezésével megdöntötte a pókhálós konvenciókat. Új kategóriát nyitott. Ő a csúcstechnológia egyik csúcsterméke. Mindent tud, amit lehet, csak számolni nem.

Aki nem hiszi, járjon utána! Íme a mintaprogram:

```
10 FOR A = 3.1 TO 8.9 STEP 0.1
20 IF A = INT(A) THEN 50
30 PRINT A : NEXT A
40 PRINT "NEM TUDOK SZÁMOLNI!"
50 END
```

Aki nem tudja, vagy nem akarja kipróbálni, annak elárulom: a ciklus részeredményeként egész szám nem fog előfordulni, hiába várjuk.

Megkérdezhetem ezek után: ez számítógép?

Az az elszomorító, hogy ez a gép, ami játékra, szórakozásra egyébként kiválóan alkalmas, a vágyak netovábbja lehet, ez a gép annyira elterjedt, hogy hovatovább jelentős szerepet kap az ifjúság számítástechnikai ismereteinek gyarapításában?

Sok fiatal csak ezt a gépet ismeri, s mert ifjú, amit tapasztal, később az lesz a mérce.

Kérdés, hogy elég-e, ha a diákok, gyermekek tudatában a számítógép egyenlő a jó játékkal, vagy ennél többet szeretnének? Kiszámításra vár az is, hogy aki tudományos kutató, vagy ipari termelő munkája közben „csak erre volt pénz” felkiáltással szenved egy mikrogéppel, az mennyi értékes időt, energiát pazarol el gépe hibái, hiányosságai miatt?

Alaposan át kellene gondolni, hogy túl a forgalmazó érdekein, megéri-e a meglehetősen fogyatékosokkal rendelkező egyes mikrogéptípusok elterjesztése olyan területeken, ahol a gép „aktív kereső”, de lehet a feladatok megoldásának gátja is?

Kertész György

1082 Üllői út 64. Tel.: 140-962

Szerkesztőségünk különböző hozzászólásokat megjegyzés nélkül szokott közölni, de úgy érezzük, hogy hozzászólásának utolsó pontja mellett nem mehetünk el szó nélkül. Egy hasonló kérdésre néhány hónappal ezelőtt választottunk a POSTA rovatban, de lehet, hogy az nem volt világos, vagy elkerülte a figyelmét.

A hasonló problémáknál (minden számítógépnél, de még a számológépnél is előfordul ez a jelenség!) a kérdező elfelejtkezni arról, hogy vannak olyan számok amelyeket nem lehet véges darab számjeggyel leírni. Ezek az ún. végtelen (tizedes) törtek. (Bizonyára általános iskolában hallott valami ilyesmit...) A tizedes szót azért tettük zárójelbe, mert ez a jelző a tízes számrendszerre utal. Más számrendszerben más-más számok lesznek végtelen törtek. A számító- és (számoló) gépek által használt kettes számrendszerben végtelen „kettes” törtek például: 0,4, 0,1, 3,1, 8,9. Ezeket tehát egészen pontosan elvileg nem lehet ábrázolni a számítógépben. Az ezekkel végzett műveletek eredménye sem adja általában azt az eredményt pontosan, amit elvileg várunk. Például 2,9+0,1 nem pontosan 3-at. Viszont az eltérés kisebb 10⁻⁶-nál, ami jelentéktelen. (Ez olyan pontosság, amellyel pl. Magyarország két legtávolabbi pontjának távolságát méter pontossággal meg lehet adni. Ez legfeljebb a tudományos kutatásoknál nem kielégítő, hiszen a műszaki életben 10⁻³-nál nagyobb pontosságra ritkán van szükség.)

Arra, hogy mi lesz az ifjakkal, azt tudjuk válaszolni: az általános iskolában hasonló problémákra általában felhívják a figyelmet, ha nem is a számítógépekkel kapcsolatban. A későbbiekben erről a jelenségről elfelejtkezni nagy hiba, erre bizony fel kell készülni.

Igy tehát a 20-as sor értelmesen így nézhet ki:

```
20 IF A-INT(A) < 1E-4 THEN 50
```

Halász Péter

MEG A MÁSODIK TEGYÜNK LÉPÉST!



A BIT-LET legutóbbi számában a szerkesztő sürgette – nagyon helyesen –, hogy a középiskolákban „minden tanuló legalább felhasználói szinten jusson a számítógéphez”. Egyrészt be akarom mutatni, hogy erre pl. a gimnáziumokban a jogi lehetőség, sőt kötelezettség már régen megvan. Másrészt egy módszert is bemutatok, amellyel ez a kötelezettség a legtöbb iskolában már ma, a fenti sürgetéssel összhangban meg is valósítható.

A gimnáziumokban az új tanterv 1979-ben indult el, és a legtöbb tantárgyból 1983-ra eljutott a negyedik osztályig. E szerint a tanterv szerint a III. osztályban „kb. 9 óra” fordítandó (tehát nemcsak fordítható) a „számítástechnikai alapismeretek” tanítására. A fakultációs csoportokban pedig a III. osztályban „kb. 12 óra”, a IV. osztályban pedig további 10 óra. – Ezzel a számítástechnikai ismeretek tanítása terén az első fontos lépés: a jogi lehetőség megadása megtörtént.

A tanterv maga természetesen még 1977-ben, 1978-ban készült, és a maig is használatos tankönyvek sem sokkal később. Az első igazi mikroszámítógép a PET és a TRS-80 Level I. csak 1977-ben jelentek meg, hozzájuk pedig csak az évtized végére jutottak el. Így érthető, hogy a tanterv, majd a tankönyvek írói is „számítástechnikai alapismeretek” címén a logikai algebrát és a nagy számítógépek működési elvének ismertetését érthették, mert akkor még csak ezeknek a tanítása volt megvalósítható. – Ez a tanterv és ezek a tankönyvek egyébként ebből a szempontból igen moderneknek voltak mondhatók, mert sok körülöttünk lévő, hozzájuk hasonló ipari fejlettségű ország csak manapság jutott el ide.

Az 1983. év nálunk korszakalkotó változást hozott. Minden középiskola kapott legalább egy számítógépet. Ma pedig már minden középiskolában legalább három, az iskolák 40%-ában pedig ennél több gép van. Így a tanterv szellemének nagyon is megfelelt, hogy ma ne a tankönyvek szerinti logikai algebrát tanítsuk, és ne a diákok többsége által soha sem látott nagy gépek működési elvéről tartsunk előadásokat „számítástechnikai alapismeretek” címén, hanem a gyerekek szeme előtt lévő, általuk is használt és így könnyebben megérthető mikroszámítógép kezelését és programozását tanítsuk.

Az elvi lehetőség, sőt kötelezettség belátásánál fontosabb, hogy lássunk példát is a megvalósítás módjára, és az iskolavezetés és mi tanárok is megtegyük az előzőnél is fontosabb, de sok emberen álló második lépést.

1982 szeptemberében nekünk is még csak két gépünk volt. Mégis azt a merész lépést tűztük magunk elé, hogy a tanév végén érettségiző, közel 80 diákunk már mind menjen át számítógépes alapképzésen is, az

érdeklődőbbek pedig jussanak el olyan fokra ezen a téren, ami adottságaikból telik. Ezt a célt el is értük és azóta is tartjuk.

Módszerünk a következő. Már az első és a második osztályokban, a hozzáértőbb diákok által vezetett számítástechnikai szakkörökben lehetővé tesszük a BASIC programozási nyelv és a Z 80-as mikroprocesszor gépi kódú programozásának az elsajátítását a téma iránt érdeklődő diákjaink számára. Ezt a lehetőséget a 80-as évfolyamlétszámból kb. 30 tanuló használja fel, illetve a tanfolyam végén tesz a BASIC-nyelvből legalább kezdő fokon sikeres vizsgát. Az évfolyamonként fennmaradó kb. 50 tanuló számára a III. osztályban, a matematika tantárgy keretében, a „számítástechnikai alapismeretek” óraszámának terhére, ezt néha egy kicsit meg is toldva, kezdő BASIC-tanfolyamot tartunk.

Ezeket a tanfolyamokat négy csoportban („A” osztály, „B” osztály: alap tanterv,

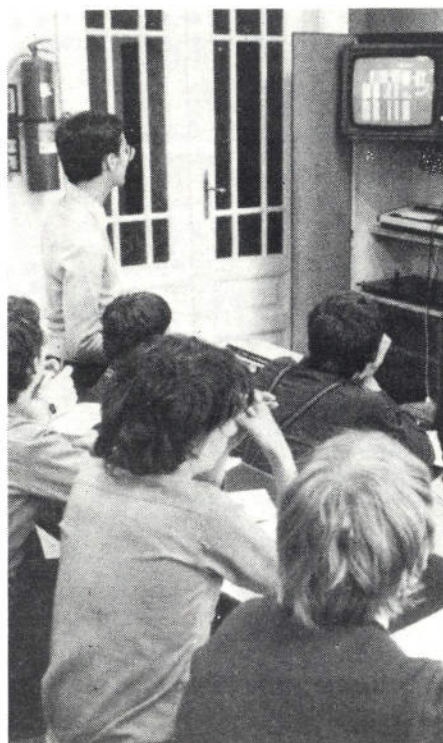
fakultációs tanterv) olyan osztálytársak tartják a matematikatanár felügyeletével, a számítástechnika szaktanár óratervei alapján, akik a programozásban már elsős, másodikos korukban kiemelkedtek a többiek közül. A BASIC-tanfolyam hetenként csak egy órában van a matematikaórák keretében, hogy legyen idő és a gépekhez való hozzáférési lehetőség a „házi feladat” elkészítésére. A házi feladat pedig az első 1–3 alkalommal abból áll, hogy a tanuló az elhangzott magyarázat, a megtartott bemutatás és az ott készült jegyzeteik alapján kettes-hármas csoportokban ismerkednek a számítógép használatával, gyakorolják a legalább két ujjal való gépelést. Később pedig a tanul-takhoz kapcsolódó egyszerűbb programokat írnak és futtatnak.

Azoknak a tanulóknak, akik elsős, másodikos korukban a BASIC-nyelvből legalább a kezdő fokon sikeres vizsgát tettek, ezekre a „matematika” órákra nem kell járniok. A tanfolyam ideje alatt egy vagy két közepes nehézségű programozási feladatot kapnak. Ezeket írásban beadva kapják ebből a tananyagrészből a megérdemelt osztályzatot.

A gépekhez természetesen megfelelő időtartamú hozzáférési lehetőséget kell biztosítanunk. Nálunk hétfőtől csütörtökig reggel 7–9 és délután 1–3 óra között dolgozhatnak a diákok. Pénteken este 8-ig. Szombaton pedig egész délelőtt. Egy-egy óra időtartamra a gépek elő is jegyezhetőek. Ha nem lenne más használó, akkor hosszabb időre is igénybe vehetőek. A gépeken játsszani legfeljebb hetente egy órát szabad, ha jut rá idő, mert a dolgozók mindig előnyben részesülnek. – Az iskoláknak adott számítógépek nem a féktelen ingyenes játék, hanem a tanulás céljait kell hogy szolgálják. Ebbe természetesen az alkalmi játék is jól beleillik, mint az ételbe a bors vagy a paprika.

A tapasztalataink jók. Az órarendi keretben, tehát a számítástechnikát „kötelezően” tanuló diákjaink közül már több is felsőhajtott, sőt ki is mondta: kár, hogy nem kezdtem el már elsős koromban a programozást, hisz olyan érdekes! Tegyük meg tehát minél többen a fent leírtakhoz hasonló módon vagy a helyi körülményekhez alkalmazkodva megfelelőbb módon ezt az annyira fontos második lépést a számítástechnikai ismeretek terjesztése terén. Kövessünk el minden tőlünk telhetőt, hogy minél több diákunk megismerkedhessen legalább felhasználói fokon a számítástechnikával és a számítógépekkel. Ennek a második lépésnek a megtétele már jórészt az iskolaszervezésen és rajtunk, tanárokon múlik. Ennek nem szabad sem a szűkmarkúságon, sem az óradíj-vitákon megbuknia, mert akkor féltő, hogy az első, igazán nagyvonalú és bőkezű lépés is kárba vész.

Kovács Mihály, Budapest



M I C O L O R N Y E R Ő

F O R D Í T Ó J Á T É K

Szeptemberi számunkban közöltük az iskolai szakköröknek kiírt MICOLOR-nyerő pályázat 1. feladatának legjobb megoldását. Most a második feladatra térünk vissza. A feladat programírás volt HT 1080Z gépre. A program egy „egyszerű” játékot kellett hogy modellezzen. A kiírás így szólt: „Van 10 db négyzetünk, melyeknek egyik oldala fehér, a másik fekete. Ezek le vannak rakva sorban az asztalon, némelyik a fehér, mások a fekete oldalukkal felfelé. Két játékos felváltva fordíthat meg négyzeteket a következő szabály szerint: a soron következő megfordíthat egy olyan négyzetet, melynek a fehér oldala van felfelé vagy megfordíthat két különböző négyzetet is, de akkor a jobb oldalt a fehér oldaláról a feketeire kell fordítania. A vesztes az, aki már nem tud fordítani, tehát az nyer, akinek fordítása után az összes négyzet a fekete oldalával felfelé van.

Olyan programot írjunk, amely véletlenszerű kezdőhelyzetet teremtve olyan jól játszik a kezelőjével szemben, hogy hacsak lehetséges, akkor nyer.

Erre a feladatra sajnos csak 18 megoldás érkezett be. A játék és a helyes stratégia leírása megtalálható a Középiskolai Matematikai Lapok 1980/10. számának a 208. oldalán. Czirmaz László cikkében. Ezért itt csak röviden mondjuk el, hogy a lényeg a közismert NIM játékra való visszavezetés, a következő megféleltetéssel: ha balról a k. négyzet fehér, az azt jelenti, hogy páratlan sok k elemű halmazunk van, ha fekete, az azt, hogy páros sok (vagy nulla) k elemű halmazunk van. A NIM játékot nem befolyásolja páros sok egyforma halom hozzáadása vagy elvétele, így stratégiája erre a játékra is alkalmazható.

Sajnos a feladatot többen félreértették. A „két különböző négyzetet” néhányan „két különböző színű négyzet”-nek értelmezték, s olyan is akadt, aki még a szomszédosságukat is megkívánta (hogy ezt honnan olvasták ki, nem tudjuk). Így teljesen különböző, érdekes, de az eredetnél egyszerűbb játékokat kaptak; az ilyen programokat is értékeltük.

Sokan nem jöttek rá a helyes stratégiára, azt többféleképpen kerülték meg:

1. Külön programmal kiszámították a „nyerő helyzeteket”, ezeket a programban értékadással elhelyezték, s ez alapján már lehetett tökéletesen játszani, csak kicsit lassúbb lett az eredeti stratégiával játszó programnál.

2. Tanuló programot írtak, mely játék közben tanul meg játszani. Ez jó lett volna, csak sokkal árnyaltabban kellett volna kidolgozni (néhány alapvető jó lépést eleve illett volna tudnia, nemcsak a már előfordult helyzetekre kellett volna következtetést levonni, hanem a hasonlókra is stb.).

3. Írtak úgy-ahogy jól játszó programot is. Ez a kiírásnak nem felel meg, de a semminél többet ér. Ezek szerint is pontoztunk.

Végül közöljük a legjobb programot, mely a NIM játékra való visszavezetésen alapul. A programhoz csatolt leírásból idézünk:

„A program a kitűzött feladatot a lehető legjobb stratégiával játssza, azaz, ha van rá lehetősége, magához ragadja a játék irányítását, és nyer. A program a játékot grafikai megoldásokkal is próbálja érdekesebbé tenni. Ez megnöveli a program terjedelmét, de megéri. A méretcsökkentés miatt a programban helyenként szokatlan megoldásokat is alkalmaztunk, ilyen például a 6000. sortól kezdve az értékadások formája. Listázáskor meglepő dolgokat ír ki, de jól működik.

A programunk a gép lépését gyakorlatilag a NIM játékra való visszavezetéssel választja ki. Ha a gép vezető állásba kénytelen lépni, akkor halogató taktikát folytat, azaz úgy lép, hogy minél tovább tartson a játék. Így próbálja elérni, hogy több alkalma legyen az ellenfélnek téveszteni.

A játékos lépésének beadása a következő módon történik. Mindegyik négyzet alá oda van írva a száma, vagyis a kívánt négyzetre a számával kell hivatkozni. A szám lenyomását azzal jelzi vissza a gép, hogy zárójelbe teszi. Ha másik számot nyom le, akkor a régit elfelejti, s a másikat jegyzi meg. Ha másik lapot is akar fordítani a játékos, akkor a szóközbillentyűt le kell nyomni, s utána lehet beadni a másik lap számát. Ha most újra lenyomja a szóközt, akkor az előzőleg beadott számot elfelejti, s az újat rögzíti. Ha befejezte a gondolkodást, akkor a NEW LINE gombbal kell jelezni, hogy a kijelölt lapokat választotta. Ekkor a kijelölt lapok szépen megfordulnak (látszik, ahogy fordulnak!), és az ellenfél következik.

A játék végén eredményhirdetést is tart, azaz kiírja, hogy ki nyert. Ha a gép nyert az élő játékos ellen, akkor természetesen látványosan, ha élő játékos nyert, akkor csak szolidan.

A program lehetővé teszi, hogy játsszon élő játékos élő játékos ellen, élő játékos a gép ellen, és a gép önmaga ellen.

A program bekéri az élő játékos nevét, és játék közben kiírja a képernyőre, hogy ki ki ellen játszik. Azt, hogy ki jön lépésre, a neve aláhúzásával jelzi. Ha a gép lép, akkor ez persze nem nagyon látszik, mert a gép leghosszabb gondolkodási ideje 1,5 másodperc.

A memóriával és az idővel való takarékoskodás vezetett minket arra, hogy a kezdőértékek

beállítását szokatlan módon adjuk be. A rajzolás ugyanis stringekkel van megoldva, a rajzkarakterek pedig nem ASCII kódok. Ezért listázáskor a programsorok a 6000-es sortól kezdve szinte olvashatatlanok, de ez nem jelenti azt, hogy rosszak is. A program megértését célozza a sok REM-utasítás is, melyet csak ebből a célból hagytunk benne. (Ha a REM-eket és a szóközöket kihúznánk, harmadával csökkenne a program hossza.) A B és C tömb logikai típusú, ezek tárolják, hogy van-e fehér a megfelelő helyen. Az A\$ a lapok képét, a B\$ a NYERTEM feliratot tartalmazza.

Jó szórakozást kíván a játékhoz a budapesti **Piarista Gimnázium** „A” szakköre.

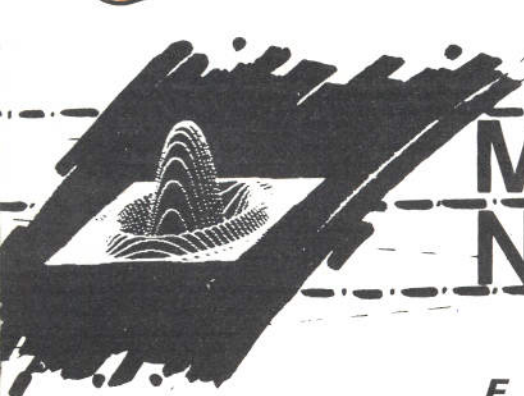
Mint a listából látható, a 6000-nél nagyobb sorszámú sorok valóban furcsán néznek ki, főleg így, printerre kilistázva, néhány sor ki is maradt. Hogy ezeket a sorokat is be lehessen gépelni, ezért közöljük a 2. sz. listát.

Használati utasítás: gépeljük be a programot, de a 6010–6090, 6120–6180, 6210–6230, 6260–6280-as soroknál az egyenlőség után egy idézőjelet üssünk be (kódja: 34), majd annyi darab L betűt, ahány szám a 2. sz. listában az illető sorban a két idézőjel (a két 34-es szám) között van, ezután még egy idézőjelet írjunk be. Ha így begépeztük az egész programot, írjuk be utána a 3. sz. listán található programrészt, s ezt futtassuk le RUN 20000-rel. Ez ki fogja írni, hogy a 6010-es sor a memóriában hol helyezkedik el. A segédrutint töröljük ki, s vagy újabb segédrutinnal, vagy monitor üzemmódban írjuk be az L betűk helyére a megfelelő számokat. (Ehhez fontos tudni, hogy a gép hogyan tárolja a programsorokat – erről régebbi számainkban többször írtunk. Vigyázzunk, hogy újabb sorokat csak a program után írjunk be, elé vagy közbe semmiképpen!) Mindezek után a program (remélhetőleg) jól fog futni. Jó szórakozást kívánunk!

A szerkesztő azért van,

hogy a lap olyan legyen,

amilyenek az olvasói!



MICROLOK NYERŐ

FORDÍTÓ JÁTÉK

2. sz. lista

```

6010 A*(1,1)= 34 151 179 179 179 171 24 24 24 24 24 26 149 191 191 191 170 24 24 24 24 26 181 179
179 179 186 34 0
6020 A*(1,2)= 34 156 140 140 140 172 24 24 24 24 24 26 149 191 191 191 170 24 24 24 24 26 141 148
140 140 142 34 0
6030 A*(1,3)= 34 176 176 176 176 176 24 24 24 24 24 26 149 140 140 140 170 24 24 24 24 26 131 131
131 131 131 34 0
6040 A*(1,4)= 34 32 32 32 32 32 24 24 24 24 24 26 193 191 191 191 187 24 24 24 24 26 32 32 32 32
32 34 0
6050 A*(1,5)= 34 32 32 32 32 32 24 24 24 24 24 26 140 140 140 140 140 24 24 24 24 26 32 32 32 32
32 34 0
6060 A*(1,6)= 34 32 32 32 32 32 24 24 24 24 24 26 193 179 179 179 187 24 24 24 24 26 32 32 32 32
32 34 0
6070 A*(1,7)= 34 176 176 176 176 176 24 24 24 24 24 26 149 32 32 32 170 24 24 24 24 26 131 131 131
131 131 34 0
6080 A*(1,8)= 34 156 140 140 140 172 24 24 24 24 24 26 149 32 32 32 170 24 24 24 24 26 141 148 148
148 142 34 0
6090 A*(1,9)= 34 151 131 131 131 171 24 24 24 24 24 26 149 32 32 32 170 24 24 24 24 26 181 176 176
176 186 34 0
6110 A*(2,1)= 65 36 48 49 44 49 41 0
6120 A*(2,2)= 34 170 163 179 147 149 24 24 24 24 24 26 170 170 191 149 149 24 24 24 24 26 170 170
179 177 149 34 0
6130 A*(2,3)= 34 32 151 179 171 32 24 24 24 24 24 26 32 149 191 170 32 24 24 24 24 26 32 181 179
186 32 34 0
6140 A*(2,4)= 34 32 170 179 149 32 24 24 24 24 24 26 32 170 191 149 32 24 24 24 24 26 32 170 179
149 32 34 0
6150 A*(2,5)= 34 32 32 191 32 32 24 24 24 24 24 26 32 32 191 32 32 24 24 24 24 26 32 32 191 32
32 34 0
6160 A*(2,6)= 34 32 170 131 149 32 24 24 24 24 24 26 32 170 32 149 32 24 24 24 24 26 32 170 176
149 32 34 0
6170 A*(2,7)= 34 32 151 131 171 32 24 24 24 24 24 26 32 149 32 170 32 24 24 24 24 26 32 181 176
186 32 34 0
6180 A*(2,8)= 34 170 131 131 131 149 24 24 24 24 24 26 170 32 32 32 149 24 24 24 24 26 170 176 176
176 186 34 0
6190 A*(2,9)= 65 36 48 49 44 57 41 0
6210 B*(1,1)= 34 191 131 179 131 131 131 179 131 179 131 131 131 179 131 179 179 179 179 131 179 1
179 179 131 131 179 179 179 179 131 179 131 131 131 179 131 179 131 131 179 131 179 131 179 131
179 131 191 34 0
6220 B*(1,2)= 34 191 32 191 140 176 32 191 32 131 140 176 140 131 32 191 176 176 176 32 32 191 176 176
176 143 32 32 32 191 32 32 191 176 176 176 32 32 191 140 176 140 191 32 191 32 191 32 191 32 191 34
0
6230 B*(1,3)= 34 191 32 191 32 32 131 191 32 32 191 32 32 191 32 32 191 176 176 176 176 32 191 32 131 140
176 32 32 32 191 32 32 191 176 176 176 176 32 191 32 32 191 32 179 32 179 32 179 32 191 34 0
6240 B*(1,4)= 247 48 49 52 51 41 295 196 48 52 57 44 49 52 48 41 285 247 48 49 52 51 41 0
6260 B*(2,1)= 34 191 191 143 191 191 191 143 191 143 191 191 191 143 191 143 191 143 143 143 143 191 143 1
143 143 191 191 143 143 143 143 143 191 143 191 191 191 143 191 143 191 143 191 143 191 143 191 143 191
143 191 191 34 0
6270 B*(2,2)= 34 191 191 32 179 143 191 32 191 183 179 143 179 183 191 32 143 143 143 191 191 32 143
143 143 176 191 191 191 32 191 191 191 32 143 143 143 191 191 32 179 143 179 32 191 32 191 32 191 32
191 191 34 0
6280 B*(2,3)= 34 191 191 32 191 191 188 32 191 191 191 32 191 191 191 32 143 143 143 143 191 32 191 18
179 143 191 191 191 32 191 191 191 32 143 143 143 143 191 32 191 191 191 32 191 140 191 140 191 140 19
191 34 0
6290 B*(2,4)= 196 48 53 49 44 49 52 51 41 0

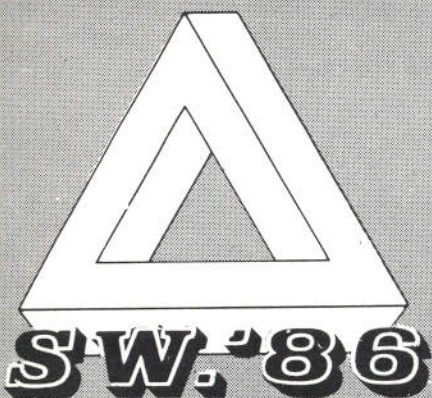
```

3. sz. lista

```

20000 B=17129
20010 C=PEEK(B)+PEEK(B+1)*256
20020 E=PEEK(B+2)+PEEK(B+3)*256:IFE=6010THENPRINTB:END
20040 B=C:GOTO20010

```



A SOFTWARE '86 VÁSÁR BÍRÁLÓBIZOTTSÁGA AZ ALÁBBI TERMÉKEKET TALÁLTA ÁRUSÍTÁSRA ALKALMASNAK:

| | |
|---|------------|
| TIMFIXED határidő-nyilvántartó rendszer (benevezte: ECONORG) SEDI adatbáziskezelő (Állami Fejlesztési Bank) | I. díjas |
| INFORMÁCIÓ-CÉGKAPCSOLAT rendszer (DATORG) HSZR MICRO hálótervezési rendszer (SYSTEM) | II. díjas |
| ALLOC-64 állóeszköz rendszer (NOVOTRADE RT) Személyzeti adatbank (NOVOTRADE RT) BESZÉLŐ program (SZÁMORG Kiszövetkezet) | II. díjas |
| Nyomás alatti vízhálózatok szimulációja (VGI-VR VGMR) | III. díjas |
| OPCOST manipulátor (OPCOST GMK) | III. díjas |
| PRIZMA modul (SZÁMALK) FILERET (CBM adatkezelő programcsomag (SZÁMALK) | III. díjas |
| LEVEL levelezési rendszer (MEDICOR) VEZINFO vezetői információs rendszer (MEDICOR) MAX FORTH fejlesztő rendszer (Softinvest bt) | III. díjas |
| daCCES III. relációs adatbáziskezelő (SOFTINVEST BT) | I. díjas |
| FWINDOW ablakmenedzselő rendszer (SOFTINVEST BT) MIC FORTH fejlesztő rendszer (SOFTINVEST BT) RMR rugalmas munkaidőrendszer (DATAMI GMK) GTIPROG /NC programozó rendszer (GTI) | I. díjas |
| MEP munkaidő-nyilvántartó rendszer (Korompai Klára és Lindeisz László) | II. díjas |
| VDTEMU.S terminálemulátor (MIKROSYSTEM GMK Debrecen) | III. díjas |

továbbá

a bírálóbizottság az ötlet eredetiségért
dicséretben részesítette a
**STRUKTÚRAKEZELŐ ÉS SZÜKSÉGLET-
SZÁMÍTÁS PROGRAMCSOMAG**-ot
(benevezte: Nagy Lajos, Eger),
valamint a legjobban dokumentált pályamunkáért
dicséretben részesítette a
MEP munkadíj-elszámoló rendszert.

A szoftverárak megtekinthetők,
SOFTWARE '86 KIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR
megvásárolhatók:
1985. nov. 12-15.
HOTEL DUNA INTERCONTINENTAL
Nyitva: naponta 10-18 óráig
Nov. 12-én: 12-18 óráig

SZOFTVER ÖTLETEK



Kaptunk egy ajánlatot, amelynek nem bírtunk ellenállni! Ime:

Levelünkkel azért kerestük fel Önöket, mert szeretnénk azoknak a gm-eknek a példáját követni, amelyek a BIT-LET-ben közölt apró hardver ötleteikkel próbálják segíteni a PC tulajdonosokat, gépük egyszerű és olcsó fejlesztésében.

Ötletünkkel azoknak kívánunk segítséget nyújtani, akik C64 vagy VC20 mikroszámítógéppel rendelkeznek, azonban a két (illetve egy) db, még mindig 3000-4500 Ft árú gyári botkormány megvásárlását már nem engedheték meg maguknak. Az általunk kifejlesztett botkormány alkatrészára kb. 200 forint körüli, használhatósága és élettartama azonban megegyezik a gyári készítményekével.

A mellékelt ábrán látható a botkormány NYÁK rajza. Ennek alapján az házilag is egyszerűen elkészíthető, maratásos módszerrel.

A mi készülékünkben a kapcsolók szerepét a NYÁK-ra forrasztott 4 db rugalmas foszforbronz lemez, valamint a fogantyú tetején elhelyezett 1 db nyomógomb (tűzkapcsoló) tölti be.

Természetesen kapcsolóként más alkatrészek is használhatók, pl. mikrokapcsolók, REED relé stb. azonban tapasztalatunk szerint az általunk használt olcsó kontaktusok is tökéletesen megfelelnek. Mivel a gyári készülékekben alkalmazott 9 pólusú joystick csatlakozó Magyarországon nem, vagy csak nehezen és többszáz forintos áron szerezhető be, a géphez való csatlakoztatást egy 15x20 mm-es, 2 mm vastag, kétoldalon fóliás, üvegszálal lemezdarabnak az ábra szerinti kimarattásával és a NYÁK-hoz való, hateres kábelkorbáccsal történő hozzáforsztásával oldottuk meg. A megfelelően elkészített lemez a gépen lévő I/O csatlakozókonnektorba pontosan illeszkedik és biztosítja a botkormánynak a géphez való tökéletes csatlakozását. (A csatlakozólapka kontaktusait ajánlatos pákával vagy vegyi úton beönozni.) A mechanikát ki-ki saját elképzelése szerint is elkészítheti. A mi készülékünkben a kontaktusok zárását egy gumigyűrűből ragasztással kialakított cső végzi, a tetejére ragasztott fogantyú megfelelő irányú elmozdításának hatására.

Azok számára, akik szívesen vállalkoznának a botkormány összeépítésére, a kísérletezéshez azonban nincs idejük, vagy türelmük, 300 forintos árú joystick-kittünkkel állunk rendelkezésükre, amely tartalmazza a felépítéshez szükséges összes alkatrészt (a mechanikát is), valamint részletes építési leírást. A kit ára a postai szállítási díját is magában foglalja.

INTER Kereskedelmi Szolgáltató Gazdasági Munkaközösség Kaposvár, Rákóczi tér 1. 7400. Kálmán József közös képviselő

PROGRAM B Ö R Z E

Programok Commodore 64-re kazettán, lemezen és papíron.

1. MONOPROLI. Egy komputergyártó kisüzem gazdasági modellje a játék. A játékos feladata a gyár vezetése. A gép kérdéseire kell csak válaszolni. Szabályozható a munkások száma, fizetésük, a reklámra szánt összeg, a technológia modernsége stb. A játék 12 hónap szimulációja.

Ar. Kazettán: 149 Ft. Lemezen: 199 Ft + lemez. Papíron: 49 Ft.

2. LE OU LA. Francia nyelvet oktató játékprogram. A játékosnak a képernyőn megjelenő főnév nemét kell kitalálnia. A program a gimnázium I. és II. osztályos tankönyvre épül. (384 főnévet tartalmaz.) A tanulást játékos formában segíti a grafika és a hangeffektusok.

Ar. Kazettán: 130 Ft. Lemezen: 180 Ft + lemez. Papíron: 30 Ft.

3. SZABADÍTSD KI A LÁNYT! Matematikai oktatójáték az általános iskolák első és második osztályosai számára. A tanuló a vártoronyban levő lányt csak akkor tudja kiszabadítani figurájával, ha 10 matematikapéldát helyesen megold (négy alpművelet). A program kedves grafikájának és muzsikájának köszönhetően a kicsik sokkal többet foglalkoznak a matematikával, mint egyébként.

Ar. A 6 programból álló csomag. Kazettán: 390 Ft. Lemezen: 490 Ft + lemez.

4. KOMPATIBILITÁS-VIZSGÁLAT A program két emberről (pl. házaspárok) a születési adatok alapján megmondja, mennyire ille- nek egymáshoz szellemileg, fizikailag és érzelmileg.

Ar. Kazettán: 98 Ft. Lemezen: 120 Ft. Papíron: 30 Ft.

5. SPRITE-TERVEZŐ A BIT-LET áprilisi számában megjelent program bővített változata.

Ar. Kazettán: 200 Ft. Lemezen: 400 Ft. Papíron: 50 Ft.

A programokhoz dokumentáció és garancia jár.

Közületek bizományin keresztül is megvásárolhatják.

A programok Spectrum változatai is hamarosan elkészülnek.

Érdeklődni lehet: **CITY SOFTWARE** programozói baráti kör, 131-738

PROGRAM CSERE-BERE

Olvasótársaimnak ajánlanék fel **ZX Spectrum** és **ZX 81** programokat. Cserébe Spectrum programokat, NYÁK rajzot, és alkatrészeket kérek. Ezenkívül Spectrum tulajdonosokkal is felvenném a kapcsolatot. Dobrócsi Zsolt, 8000 Székesfehérvár, Voroshadsereg útja 100. V/35.

ZX 81 tulajdonosok, figyelem!

Programokat cserélnék, főleg kazettán. A programokról listát kérek egy-két szavas leírással, árajánlattal. Ilyet én is küldök.

Lázár Tamás, Veszprém, Ifjúkommunista u. 5.

ZX Spectrum felhasználói és játékprogramokat cserélek.

Horváth Péter, 9023 Győr, Munkásor u. 49.

Egy barátomnak keresek **Spectrum 48K** géphez másolóprogramot, ugyanis a gyári kazettákat át szeretnénk másolni. Ezért tudnék a segítő-kész embernek adni gyári másolt programokat. Például: Flight Simulations, Versenyautó szimulátor, PSST!, Sakkprogram, és még sok más.

Czibók Kálmán, 8100 Várpalota, Körmócbánya u. 11.

Kérem a **VC-20** tulajdonos társakat, hogy akinek birtokában van: VC-20 műszaki leírás (panelrajz), 16-32 vagy 64 K-s bővítő leírása, küldje el címemre! (Fénymásolás céljából)

Szívesen cserélnék programokat is. Keresem: PEC-MEN, Autóverseny repülőgép-szimulátor programokat, alapgéphez!

Getse Ferenc, 1203 Budapest, Baross u. 3. I. em. 18.

Commodore VC-20, C 64-es, C 16-os, C 116-os és C 264-es C-64-re.

mikroszámítógépekhez írt játék és felhasználó programokat kínálnék cserébe, kazettán vagy lemezen.

Inter GM. 7400 Kaposvár, Rákóczi tér 1.

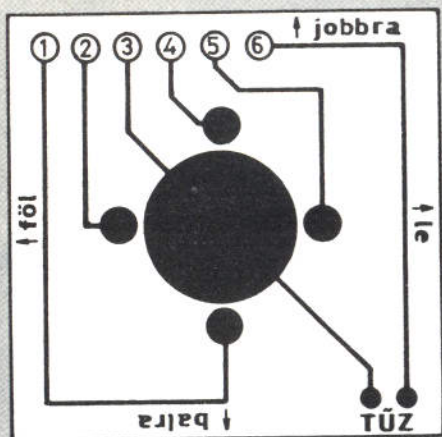
Régóta hajkurászok két programot **C-64-re**. Az egyik a Hobbit nevű játék, a másik a Koala Paint.

Cserébe sok játékot, másoló, illetve magnó „gyorsító” programokat tudok felajánlani.

Heidrich Árpád 3580 Leninváros, Bartók Béla u. 4.

CSATLAKOZÓÉR
száma

alap NYÁK



CSATLAKOZÓ
LAPKA

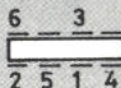
alsó oldal



felső oldal



(csatlakozóér száma)



```

1      ; KESZITETTE: KISPAL ISTVAN
2      ; DUNAÚJVÁROS
3      ; BANKI DONÁT SZAKKÖZÉPISKOLA
4      ; PRINTER DCB MÓDOSÍTÁSA
5      ORG 4026H
6      LOAD 4026H
7 4026 5440 DB 54H,40H
8      ; KÖD KONVERTÁLÁS
9      ORG 4054H
10     LOAD 4054H
11     PUSH DE
12     LD A,C
13     CP 95
14     JR C,TOVA1
15     SUB 20H
16     CP 64
17     JR NZ,TOVA2
18     LD A,91
19     JR VIZSG
20     CP 93
21     JR NZ,TOVA3
22     LD A,64
23     JR VIZSG
24     CP 94
25     JR NZ,VIZSG6
26     LD A,93
27     LD E,A
28     LD A,C
29     CP 95
30     LD A,E
31     JR C,VEGE
32     ADD A,20H
33     LD C,A
34     POP DE
35     JP 53EH
36     END
    
```



Ékezetes betűk nyomtatása HT 1080Z-vel

Akik már nyomtattak ékezetes betűket is tartalmazó szöveget TMT-120 vagy más típusú mátrixnyomtatóval, azok már találkoztak azzal a problémával, hogy más karakterek jelentek meg a papíron, mint a képernyőn. Ennek kiküszöbölésére szolgál az alábbi program, amelynek az első része elhelyezi a printer DCB-jében a 4026H-4027H címekre a karakterkódok módosítására szolgáló főprogram kezdőcímét. A program begépelése után az assemblálást célszerű kazettára végeztetni a kétszeri ORG-kijelölés miatt.

A tárgyprogram memóriavédelmet nem kíván, mivel a lemezegység részére fenntartott memóriaterületen helyezkedik el. Ebből viszont következik, hogy csak lemezegység nélküli számítógépnél alkalmazható, vagy más memóriaterületre kell áthelyezni.

A használat során a program kazettáról történő betöltése, majd a BREAK-billentyű lenyomása után a számítógép READY felirattal visszatér a BASIC-hez, és az ékezetes betűk nyomtatására kész. A gép kikapcsolásáig (még a RESET-gomb használata esetén is) a program működőképes marad.

Az itt közölt megoldás a TMT-120 típusú mátrixnyomtatót illeszti az iskolaszámítógéphez, mivel annak az ékezetes betűinek a karakterkódját tartalmazza. Értelemszerűen ezen kódok átírásával más típusú nyomtatót is illeszthetünk a HT-1080Z számítógéphez.

Kispál István, Bánki Donát Szakközépiskola, Dunaújváros, Bercsényi M. u. 2. 2401

TÁBOR, TÁBOR, TÁBOR,

Bár az idei ősz nagyon engedékeny volt, s a jó idő megnyújtotta a vakációzás lehetőségét. A nyár, a táborok időszaka augusztus végéig lezárult. Bezártak az úttörő- és KISZ-táborok, az Express üdültáborai, s így véget értek az idei nyár számítástechnikai táborai is.

Jó magam csak a KISZ megyei bizottságai és a KISZ KB Középiszkolai és Szakmunkástanulói Tanácsa által szervezett táborokról tudok beszámolni, de bizonyára sokan jártak egyéb táborokban. Néhány éve a középiszkolai számítástechnikai programmal egyidőben kezdtek KISZ-bizottságaink foglalkozni a számítástechnikai kultúra terjesztésével. A KISZ Bács megyei bizottsága által az idén már hatodszor szervezett bajai számítástechnikai tábor volt az előfutár, majd sorra teremtett lehetőséget a KISZ Csongrád, Békés, Hajdú, Pest, Tolna, Szabolcs-Szatmár, Szolnok, Zala megyei Bizottsága is – általában általános és középiszkolásoknak – a számítógéppel, a programozással való ismerkedésre.

E táborokban BASIC-nyelv alapjaival ismerkedők mellett az idei évben már többségben voltak a programnyelvet jól ismerők, s sokan a gépi kódú programozásban is profik voltak.

Második évben segíti programozással komolyan foglalkozóknak a szakmai kérdésekben való elmélyülést a KISZ KB KSZT által a Számítástechnikai Tudományos Diákkörök – ezek középiszkolákban működnek – pályázati táborát, Velencén.

A táborban 220 diák 1 héti éjjel-nappal gyötört 50 db HT 1080 Z, Primó, Commodore 64 és ZX Spectrum típusú számítógépet. (A srákok és a gépek egyaránt jól bírták, az ott lévő felnőttek kevésbé.)

A tavalyi programfejlesztési kampány után az idén előtérbe került a számítógépes vezérlés lehetőségeinek vizsgálata, ebben az ELTE Technikai Tanszékének munkatársai és az általuk fejlesztett modulkészlet volt segítségükre.

A Pascal, a Forth és a gépi szintű programozással pedig számítógépes szakemberek, köztük középiszkolások ismertették meg a résztvevőket. A tábor érdekessége volt még, hogy a hét végén történt az említett pályázat értékelése, ahol az idei évben is közel 30 ezer forintot vehettek át az egyes szakkörököt képviselő diákok.

Kajos László

Az 1984/85-ös tanévre kiírt Számítástechnikai Diákköri Pályázat eredménye

- I. díj: 7000 Ft.** Berze Nagy János Gimnázium, Gyöngyös. Elnyerte az Országos Találmányi Hivatal különdíját is.
- II. díj: 4000 Ft.** Tánicsics Mihály Gimnázium, Kaposvár • Debreceni Református Kollégium Gimnáziuma, Debrecen. • Vörösmarty Mihály Gimnázium, Érd.
- III. díj: 2000 Ft.** Mező Ferenc Gimnázium, Nagykanizsa • Pollack Mihály Szakközépiskola, Pécs • Fazekas Mihály Gimnázium, Budapest
- IV. díj: 1000 Ft.** Teleki Blanka Gimnázium, Tiszalök • II. Rákóczi Ferenc Közgazdasági Szakközépiskola, Budapest • Fürst Sándor Gimnázium, Budapest • Battyán János Szakközépiskola, Esztergom



SZOFTVER ÖTLETEK



Két POKE-os „trükköt” leírok a HT-ra, melyek a rendszer-változók átírásán alapulnak.

Az első az ismert Break-tiltásból indul ki. Azt hiszem sokan tudják, hogy POKE 16396,175 utasítással le lehet tiltani a Break gombot HT-n. De nem mindenki ismeri ennek az utasításnak az elvi hátterét. Ez a következő:

A billentyűvizsgáló megszakítórutin (03E3H-0457H) az akkumulátorban előállítja a lenyomott billentyű ASCII kódját, és ha ez 1 (Break), akkor RST 28H utasítást hajt végre. A 28H memória címen JP 400CH utasítás van, vagyis felugrik a gép a rendszerváltozókhöz (egyébként ez minden RST-nél így van, tehát átírhatók a gép restartjai, kivéve az RST 0-t, amely az inicializálást jelenti). 400CH = 16396, tehát helyben vagyunk. IH alapállapotban RET, kódja C9H = 201 van, tehát befejezi a gép rutint, A-ban benne van az 1 végrehajtja a Break-et. Amikor 175-öt viszünk bele (AFH), egy XOR A utasítást viszünk a RET helyére.

Ez nullázza az akkumulátort, elvész a Break lenyomásának információja. Ezután 2 nulla van a memóriában, majd az RST30H belépési pontja, de alapállapotban ez is C9H. Vagyis innen visszatér a processzor, és nem hajtja végre a Break-et. Ezt a működési elvet ismerve, már nemcsak tiltani tudjuk a Break gombot, hanem tetszőleges rutint (beépített vagy saját rutint) meghívhatunk a Break lenyomásával, csak C3H = 195 byte-ot kell vinni a 16396-os cellába és a rutin belépési pontját a következő kettőbe. Például ha valaki sűrűn akar átlépni monitor üzemmódba és vissza POKE 16396,195: POKE 16397,166: POKE 16398,49 utasítással elérheti, hogy Break gombbal belép a gép monitor üzemmódba. Új gépen bővítésben nem működik a CLEAR gomb (ékezetes betűk előállítására használja a gép), helyette használhatjuk a Break gombot képernyőtörlésre, ha POKE 16396,195: POKE 16397,201: POKE 16398,1 utasítást adunk a gépnek. Az ilyen CLS előnye, hogy programfutás közben is használható!

A másik beavatkozás kevésbé ismert, és mélyebben avatkozik a gép működésébe:

Sokszor szükséges lehet, hogy BASIC programot ne lehessen megállítani illetékteleneknek (pl. bemutatókon vagy iskolában számonkérő oktatóprogramoknál stb.). Hiába alkalmazzuk a Break-tiltást, a hátsó RESET gombbal még meg tudják állítani a programot. Ha viszont néhány POKE-kal átírjuk a gép megszakítórutinját, akkor le tudjuk tiltani a hátsó RESET-et is. A megszakító rutinban XOR A és RET utasításokat elhelyezve a gép nem fog érzékelni semmilyen gombot, még a RESET-et sem. POKE 16867,175: POKE 16868,201 utasításokkal elkészíthetjük a fenti rutint. Ezek után a programban egyetlenegy POKE 16407,65 utasítással letilthatjuk, és POKE 16407,3 utasítással engedélyezhetjük a megszakítórutint. Vannak viszont hátrányai is ennek: nem működik az INKEY\$ és az INPUT utasítás! Ezek használata elkerülhető PEEK-es billentyűvizsgálattal. Van előnye is a programvédelmen kívül. Ha le van tiltva a megszakítórutin, akkor a billentyűzet nyomkodása nem lassítja a program futását! Egyébként ez elég nagy lassulást okoz a gépben.

Még néhány figyelmeztetés: ha a program nem végtelen ciklusú, akkor fel kell oldani a letiltást (POKE 16407,3) mielőtt a program véget érne, ugyanis ha ezt nem tesszük, akkor direkt módba lépve „meghal” a rendszer, nem tudunk kommunikálni a géppel. Ugyanez történik, ha hiba van a programban, és ezért áll meg a futásban. Tehát ezeket az utasításokat csak akkor írjuk be programba, ha az már kifogástalanul működik!!

Az utasítássor nem használható bővítésbe lépés (SYSTEM/12288) után!!

Sok sikert kívánok a fenti „trükkök” használatához.

Zsoldos Zsolt Tata, Eötvös József Gimn. III. o.

Programok újraindítása RESTORE-ral és RESET-tel.

Commodore 64-re írt játécképek között igen sok olyan van, amely a RESTORE billentyű lenyomására újra indul (pl.: Locomotion, Jumpman junior, Dragonsden stb.).

Az itt látható kis program segítségével ezt a hatást bárki el tudja érni a saját Basicben írt programján. Ha a program futása közben leütjük a RESTORE gombot, vagy ha van RESET gombunk és azt nyomjuk be,

akkor a program az elejétől kezdve újra indul. A programcska a STOP billentyűt nem tiltja le, ezért a programot bármikor meg lehet állítani, és lehet benne javítani. S végül néhány jó tanács:

1. Ezt a kis programrészletet akkor fűzzük hozzá a programunkhoz, ha az már teljesen kész van, mert a STOP/RESTORE hatására nem a megszakítottakat fogjuk tapasztalni.

```

0 REM *****
1 REM * PROGRAM RESETELO *
2 REM *
3 REM *
4 REM * PROGRAM *
5 REM *****
6
7
8
9
10 FOR I=01030:READA:POKE49152+I,A:NEXT
11 FOR I=01030:READA:POKE32768+I,A:NEXT
12 DATA 169,9,141,198,0,162,82,160,85,169,78,142,119,2,140,128,2,141,121,2
13 DATA 169,13,141,122,2,174,32,200,142,206,96
14 DATA 0,192,0,192,195,194,205,56,49
15
16 REPV.
    
```

2. Ha a SYS64738-cal alapállapotba szeretnénk állítani a gépet, akkor előtte be kell írunk ezt az utasítást: POKE 32772,1, mert különben elindulna a programunk. Ha már a SYS64738-at is végrehajtotta, akkor a 32772-es byte 195-re való visszaállításával aktivizálhatjuk a „rendszer”.

Szabó Pál András

A PRIMO-ról szeretnék néhány érdekes dolgot leírni.

A PRIMO-n elég sok byte van, ahova a gép egy bizonyos feltétel teljesülése után kinéz. Ezek közül talán a „leguniverzálisabb” a 16833-34-35. Ide a gép RETURN-re, BREAK-re, RESET-re és PRINT-re néz ki. Hogy ez mire jó? Például egy egyszerű PRINT-tel lehet egy gépi kódú programra hivatkozni, csupán 16833-ra 195-öt kell beírni és 16834-35-re a gépi kódú programot EXX utasítással kezdeni (kódja 217) és a RET (201) előtt ezzel zárni, különben furcsa dolgokat tapasztalhatunk.

Más: Bizonyára nem mindenki tud azonos mértékben gyorsan gépelni. Erre való a gépen egy byte: 16454. Ezen a címen alaphelyzetben 24 található. Ha ezt kisebbre írjuk át (ne nullára!) akkor a gép sokkal gyorsabban elfogadja a beütött karaktereket. Ellenben ha nagyobbat ütünk be, akkor a gép lassabban adja vissza a kurzort.

Fehér Csaba Keszthely, Fürst S. u. 10. 8360.



**MELEKTRONIKAI
MÁRKABOLT** 

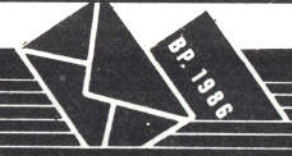
BR.V., MÚZEUM krt. 11.

**MIKROELEKTRONIKA:
A JÖVŐ A JELENBEN.**

**FÉLVEZETŐK,
INTEGRÁLT ÁRAMKÖRÖK,
MIKROPROCESSZOROK
ÉS CSATLAKOZÓK.**

SAKTANÁCSADÁS. CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT.

POSTA



Tisztelt Szerkesztőség!

Kérem, hogy válaszoljanak kérdéseimre a BIT-LET Posta rovat tában, vagy levélben. Kérdésem a következő: Hogyan lehet egy pontot rajzolni a képernyőre ASSEMBLER-ben a HT-n? Én ugyanis leírtam a következő programot:

```
1 ORG 7000H
2 LOAD 7000H
3 LD HL, VISSZA
4 PUSH HL
5 LD A,80H
6 PUSH AF
7 LD A,60
8 PUSH AF
9 LD A,30
10 JP 0150H
11 VISSZA : HALT
12 END
```

Erre a program kirajzolta a 60,30-as pontot és SN ERROR-t irt ki. Ha két pontot akartam így kirajzolni, akkor már az első kirajzolása után SN ERROR-t adott.

Tehát kérném, hogy javítsák ki a programot, vagy magyarázzák meg, hogy mi volt benne a hiba. Biztosan másokat is érdekel! Sztrepka Pál Szarvas IV. kk. 232. 5540

Mi is úgy gondoljuk, hogy többeket érdekel, ezért a lap nyilvánossága előtt foglalkozunk vele. Előljáróban két megjegyzés: 1. A kérdező nyilván úgy értette a kérdést (ez a fenti programból ki is derül), hogy az eredeti, ROM-ban levő rutinokat lehet, használjuk fel.

2. A HALT utasítás helyén természetesen a program folytatása áll.

Most tehát térjünk rá a konkrét kérdés megválaszolására. Ehhez tudni kell, hogy a HT-n a program végrehajtása szintaktikai ellenőrzés teljesen egyszerre történik. Ezért a kijelölt művelet végrehajtása után ugyanez a rutin megvizsgálja, hogy az utasítás végén álló záró zárójel a helyes-e a forrásprogramban. Ezt a vizsgálatot elkerülni tudjuk, hanem helyette a rutint „kicszelezzük”. Ennek módja: a HL regiszterbe egy olyan byte címét töltjük a rutin kezdése előtt, amely 29H értéket tartalmaz. (Ilyen van pl. a 0150H területén is, címe 018DH.) Tehát, ha minden JP 0150H-be írunk egy LD HL, 018DH-t, akkor a pont kigyűjtésénél nem kapunk SN ERROR-t.

Azok számára, akik kevésbé ismerik ezen rutin használatát, leírjuk a következőkben röviden, hogy a fenti program miért van. A ROM-ban a 0132H-019CH területen van a grafikus pontokat kezelő rutin (és az ezen utasítások forrásprogram-beli szintaktikáját is ez ellenőrzi). Látható, hogy mi egy közbülső ponton lépünk be, mégpedig ott, ahol a pont koordinátáját már a stackbe mentette a rutin. (Ezért van szükség tehát a fenti programban a 3-4, 7-9. sorokra). Korábban jelöltük ki, hogy ezzel milyen funkciót kívánunk végezni, mégpedig az 5, 6 sorokban.

Az akku értéke A = 00H – POINT utasításnál
A = 80H – SET utasításnál
A = 01H – RESET utasításnál.

Amint a 6. sorban látható, ezt is a koordináták előtt el kell menteni a stackbe.

Halász Péter

Tisztelt Szerkesztőség!

1. Mi a helyzet a Super-BIT-LET-tel? Már az is megfordult a fejemben, hogy esetleg már rég megjelent, csak én nem találkoztam vele (olyan régen ígéretet is ugyanis).

2. Egy más témájú kérdés:

Hogyan lehetséges, hogy a Commodore 64 sokkal gyorsabbnak tűnik, mint a Spectrum? Itt arra gondolok, hogy például 1000-ig egy szimpla FOR-NEXT ciklussal a Spectrum 42-43 mp alatt jut el, míg a Commodore-nak mindössze 14-16 mp kell. Ez nem lepett volna meg, ha nem lenne a Spectrum órajele kb. 3,5-ször akkora, mint a Commodore-é. (3,5 MHz: kb. 1 MHz) Felmerült ugyan bennem, hogy a 6502-es gépi kódja hatékonyabb valamivel, de ha ekkora a különbség, hogyan maradhatott fenn egyáltalán a Z80?

3. Nem tudom, lehetséges-e egyáltalán, de ha igen, kérem, tudassák velem, hogyan lehetne a BIT-LET első hét számához hozzájutni!

Minden segítségüket előre is köszönöm!

Heidrich Attila

3580 Lenínváros, Bartók Béla u. 4.

Kedves Heidrich Attila!

1. A „Szuper-BIT-LET” készül, decemberben várható megjelenése.

2. Ide tartozik a 3. kérdés is, ezért itt válaszolunk:

3. Sajnos, mint azt már többször megírtuk, régi BIT-LET-ek sehol sem kaphatók. A „Szuper-BIT-LET”-ben azonban az ott megjelent cikkek egy jó része megtalálható lesz.

2. A BASIC interpreterek sebessége nemcsak a processzorok sebességétől függ, hanem igen jelentős mértékben a ROM-ban levő interpreter szervezésétől is. Ezt már a (régibben megjelent) BENCHMARK tesztekben is ki lehet deríteni, hiszen ott lehetőség van arra is, hogy azonos processzorra írt különböző interpretereket összehasonlítsunk (pl. ZX-81, SPECTRUM, AIRCOMP, PRIMO, ABC-80 stb.)

Az, hogy a Spectrum interpretere lassú, tagadhatatlan. Ezzel szemben két előnye van (ami persze nem mindenkinek számít):

1. A ROM rutinjai más célokra igen jól felhasználhatók; az interpreter felépítése világos, elég könnyen érthető.

2. A Spectrum számábrázolása pontosabb a más gépekénél: 9 számjegy (a szokásos 7-tel szemben). A pontosságának pedig a lassúság az ára.

Sokan kérdezték olvasóink közül levélben és telefonon is, hogy a COMAL működtethető-e kazettáról. A válasz: nem. A gép ugyanis a floppyval állandó kommunikációs kapcsolatban áll, és a programunkat se tudjuk rögzíteni.

Tisztelt COMAL tulajdonosok!

Ha már sikerült olyan programot írniuk COMAL-ban, amelyet érdemesnek találnak arra, hogy a BIT-LET hasábjain leközöljünk, kérjük küldjék el.

Múlt havi számunkban közöltük Lukács Endre: Markov izé című írását. A cikkben szereplő három példa közül a harmadik hibásan jelent meg. A szöveg még rendben volt, de az ábra nem. A helyes ábra így néz ki:

```
# _ -> #
_ # -> #
/ _ -> /
_ -> /
```

A _ jel a szóköz (space) karaktert jelenti.

BIT-LET KARÁCSONY

Kétnapos programcsereberét és szoftverbörzét rendezünk a XV. kerületi Csokonai Művelődési Házal közösen annak valamennyi helyiségében 1985. december 22-23-án. A rendezvény részleteiről, mindarról, ami ott majd történik, részletesen írunk novemberi számunkban!

POSTA

Bp. 1986

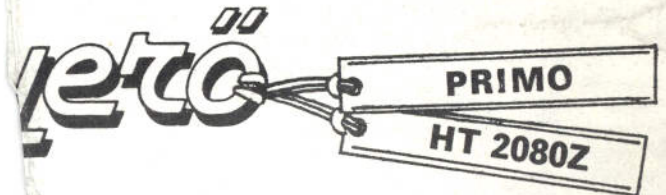
Tisztelt Szerkesztőség!
Szarvas László vagyok, Kiskunhalason az Alsóvárosi Általános Iskolába járok, most vagyok nyolcadikos. Most már nagy az örömöm, mert három hete vettünk egy C 64-et. Önök, a BIT-LET áprilisi számában közöltek spríte készítő, tervező programot.

Megpróbáltam bepötyögni a gépbe, de sajnos nem sikerült, nem tudtam rájönni, hogy a függőleges vonalat hogy „húzzam”. Annyira értek hozzá – mivel Szegeden voltam számítógépes táborban – hogy melyik karaktert hogyan kell beírni, de egyszer sem sikerült jól a program. Kérem Önöket, segítsenek!

Íj: Szarvas László, 6400, Kiskunhalas, Dugonics u. 11.

Mint tudja, a C 64 az idézőjelek közé zárt vezérlőkaraktereket inverzben megjelenő karakterekkel jelzi. Valószínűleg ezeket nem ismeri, és nem a vezérlő karaktereket írta be. Most közöljük néhány ilyen vezérlő karakter képét. (Azaz ahol a listában inverz karakter van, azok helyére a megfelelő vezérlőgombot kell lenyomni). Segédletünket a Mein Home Com...

| A jel | előállítása a billentyűzeten | | | | |
|-------|------------------------------|--|-----------------|--|--------------------|
| | CTRL und 1 | | Commodore und 2 | | CTRL und 9 |
| | CTRL und 2 | | Commodore und 3 | | CTRL und 0 |
| | CTRL und 3 | | Commodore und 4 | | CLR/HOME |
| | CTRL und 4 | | Commodore und 5 | | SHIFT und CLR/HOME |
| | CTRL und 5 | | Commodore und 6 | | CRSR ↑↓ |
| | CTRL und 6 | | Commodore und 7 | | CRSR ⇌ |
| | CTRL und 7 | | Commodore und 8 | | SHIFT und CRSR ↑↓ |
| | CTRL und 8 | | SHIFT und : | | SHIFT und CRSR ⇌ |
| | Commodore | | SHIFT und £ | | F1 |
| | | | SHIFT und ; | | SHIFT und F1 |
| | | | | | F3 |
| | | | | | SHIFT und F3 |
| | | | | | F5 |
| | | | | | SHIFT und F5 |
| | | | | | F7 |
| | | | | | SHIFT und F7 |
| | | | | | @ |
| | | | | | SHIFT und X |
| | | | | | ↑ |
| | | | | | ← |



Most, ígéretünkhöz híven a második, nagyobb feladatot közöljük. Pályázóink figyelmét felhívjuk a múlt havi számunkban közölt kiírásra, beküldés előtt újra tanulmányozzák át, s minden pontját pontosan tartsák be. A második és a harmadik forduló beküldési határideje azonos lesz, de a két programot külön kazettán (és külön leírással) kell beküldeni. Ez a feladatunk tényleg egy nagyobb feladat, mely erőteljes kollektív munkára ösztönöz, kérjük pályázóinkat, ne ijedjenek meg tőle, jól osszák szét egymás között a munkát, s arra ügyeljenek, hogy mindenképpen működő és az alapfunkciókat helyesen elvégző programokat küldjenek be.

A feladat a következő:

Készítsünk „egyszerű” szövegszerkesztő programot az iskolaszámítógépre! Hogy a program miket tudjon – azt pályázóinkra bízunk, s jelentős értékelési szempont lesz az is, hogy kik miket tartottak fontosnak. Néhány dologra azonban felhívjuk a figyelmet:

- Ismerünk néhány „profi”-bb szövegszerkesztő programot a HT-re; akik ezekből másolnak át részeket, menthetetlenül 0 pontot kapnak.
- Amelyik iskolában nincs ékezetes betűket tudó gép, onnan elfogadunk ékezet nélküli szövegszerkesztőt is, de kérjük ezt a leírásban megemlíteni.
- A program mindenképpen tudjon nyomtatni. Ahol a nyomtatást végző részt nem tudják kipróbálni, ezt a tényt kérjük a leírásban jelezni – azért nem vonunk le pontot, ha az ilyen program csúnyán nyomtat.

– A kazettán legyen egy kiindulási szöveg – melyet a program betöltése után (vagy együtt) be lehet olvasni – ez csak a gyorsabb kipróbálhatóság miatt kell.

– A leírás részletesen tartalmazza az összes funkciót, melyet a program el tud végezni, s egy olyan kezelési útmutatót, amely alapján akár egy laikus is tud a programmal dolgozni.

Természetesen az I. kategóriában versenyző csapatoktól komolyabb, a II. kategóriásoktól „szimplább” szövegszerkesztő programokat várunk, s persze azt, hogy mindegyik működjön. Jó munkát!

A pályázatokat a következő címre kérjük beküldeni: Tudományszervezési és Informatikai Intézet, Mihályfi János
1111 Budapest, Egri József u. 1-9. E-épület.

Kérjük levágni és a levélre felragasztani! Beküldési határidő: december 31.

