



**SVENSKA
ATARI
MAGASINET
NR 2/91**



**Stort
sommarnummer !**

Svenska Atari Klubben
Direktnr 031-88 08 10

Box 47061 402 58 Göteborg
BBS Telefon 031-82 03 04

Svenska Atari Klubbens försäljning!

För S A K medlemmar. Använd detta PG: 491 75 44 - 1 och ange medlemsnummer.

3Ms märkesdisketter: Säljer vi för endast 10:- st. Ord pris: 16:- st. Vid köp av 100 disketter är priset 9:50 st.

Supra modem: Säljes komplett för 1495:- st. OBS prissänkningen p g a det ny supra plus modemmet. Hyr modem supra 2400 för 150:-/vecka (endast medlemmar)

Mouse Master switchbox: En liten käck låda där man kan ha en eller två joystick samt musen i samtidigt. Pris ? Ring klubbtelefonen 031-88 08 10

Possolådor: Stapelbara diskettlådor som rymmer ca 180 disketter. Ord pris 229:-. Medlemspris 170:-. Icke medlemmar 185:- **Lås till dito:** Medlemspris 65:- Icke medlemmar 70:-

ST Boken: Kostar 240:- inkl frakt och porto.

Atari ST/STE handbok: Medlemspris 270:- Icke medlemmar 290:-

ST boken + GFA Basic 3.07E: Kostar 1.040:-

GFA Basic 3.07: Med kompilator svensk manual. Ord pris 995:-. Vårat pris: 895:-. Icke medlemmar 930:-.

Flip and File box: En liten box som håller reda på Dina disketter. OBS inkl 10 st disketter. Medlemspris 116:- Icke medlemmar 120:-

GFA Mission Control: Gör det möjligt att snabbvälja och sammankoppla Dina program. Ord pris ca 595:-. Vårat pris 495:-. Icke medlemmar 530:-.

GFA Raytrace: Skapar och ljussätter 3-dimensionella bilder. Ord pris 695:-. Vårat pris 595:-. Icke medlemmar 630:-.

ADImens: Är ATARI's officiella databasprogram i Tyskland. Pris ? Vi inväntar en ny version.

Drakken: Ett äventyrsspel som kostar 399:- ord pris, men vi säljer det för 325:-.

Forget me clock: En klocka som sitter i cartridgeporten. Medlemspris 300:-. Icke medlemmar 315:-

Uppgradering av datorn var god kontakta klubben!

Boken guide to calamus: Den definitiva guiden för den som arbetar med atari DTP Calamus! och Outline art. Medlemspris 330:-. Icke medlem 350:-. Ord pris 375:- Engelsk version.

Svenska Calamus handboken: En lättförstådd och komplett vägledning till Calamus alla funktioner. Pris 495:-

Trackball: Passar Atari och Amiga. Pris 530:-.

T-shirt med klubbmärket i blått tryck: Endast 50:- storlek L XL
Medlemskap och en T-shirt 150:-
Medlemskap, startdiskett och T-shirt 175:-
Medlemskap, startdiskett, familjekort och T-shirt 200:-

Reservations för prisändringar och så långt lagret räcker. Frakt och porto tillkommer på samtliga priser, om inte annat anges. Alla priser inklusive moms.

Vi kan ta fram nästan vad som helst så länge Ni beställer vid Ni önskar. Tänk på att varje beställning som görs är bindande. Postförsökskostnadsavgift tas ut i dem fall beställningarna görs utan att pengarna har kommit klubben tillgodo.

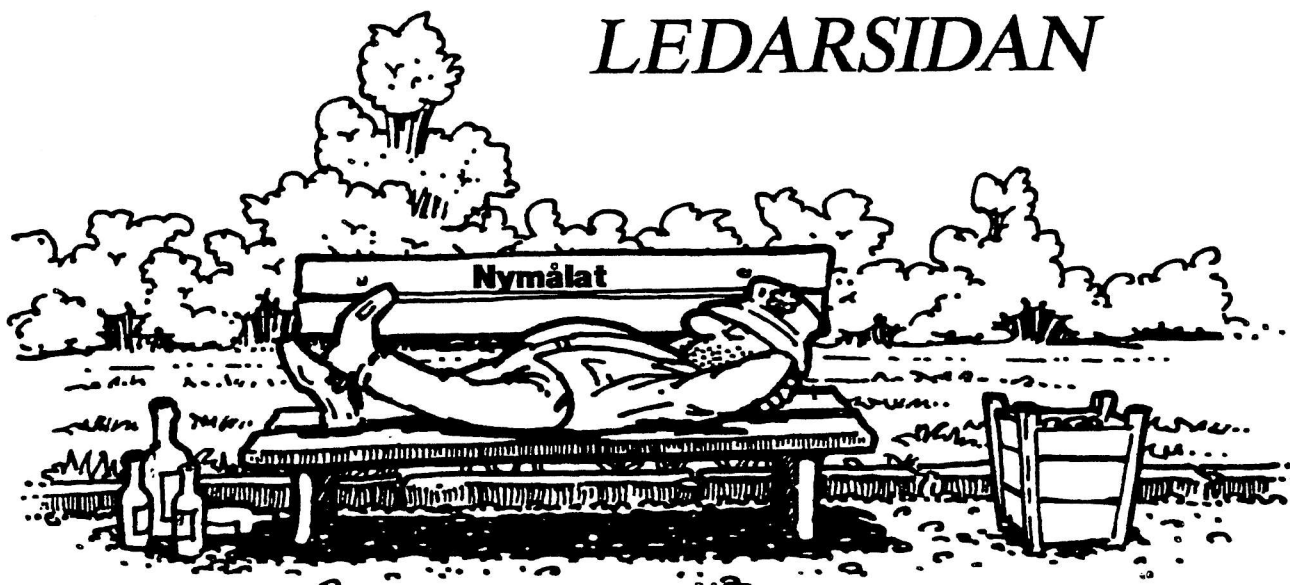
Hör gärna av Er till klubbens inköpsavdelning tel: 031-88 08 10.

Med vänlig hälsning Kent Andersson Inköpsansvarig.

OBS!!
SKRIV
TYDLIGT
PÅ ERA
ORDER.
OBS!!

Bli
medlem
i SAK
Du får
rabbatt

LEDARSIDAN



Jag får gråååå hääåår!

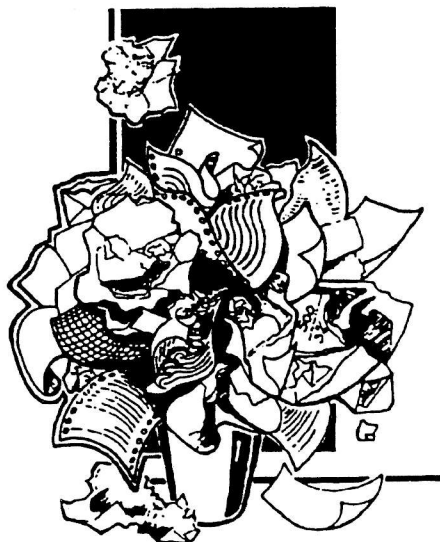
Vadå? Även jag drabbas ibland av att inte kunna skriva. Hjärnan har gått i baklås och det är bara tomt, tomt och mera tomt ovanför axlarna. Kan det kanske bero på att jag skulle behöva semester eller nå't liknande?

Det behöver säkert ni också efter ett helt år med mig som chefredaktör. Jaa! Det kan jag skriva om!! Jag har varit chefredaktör för SAK-Magasinet i ett (1) helt år. Det har varit ett lärorikt, jobbigt, nyttigt och roligt år. Om ni medlemmar visste hur duktiga ni är så skulle ni sträcka på er minst en meter! Det har hjälpt att skälla lite på er också, för det kommer in mer insändare, idéer, funderingar och frågor från er nu än vad det gjorde när jag började. Då var det ibland ett rent att få ihop ett SAK-nummer. Nu menar jag inte att ni ska sluta att skicka in era bidrag, utan fortsatt som ni gör nu, gärna ännu mer. Ni ser ju resultatet i detta nummer, eller? Det är lite fler sidor och vi har t o m fått ett bidrag av en kille som är sur på oss. Han får ju ett rejält svar också. Som sagt, ni sköter er ganska bra nu och då är ni värda lite beröm också. Risken är väl att det har motsatt effekt, men då är det snart dax för en rasande chefredaktör, som vägrar att få fler gråa hår, att ta till piskan igen.

Då får väl vi på redaktionen önska våra medlemmar, och alla er andra som ännu inte har blivit det, en riktigt lång och skön sommar. Vågar man påminna om det här med stranden, sova och Stacey + flickvän/fru? Eller hur var det nu det skulle stå, Åsa Widmark? Vad var det nu hon blev så förb... över förra sommaren? JO! Nu tar vi det riktigt; Ligg nu inte där på stranden och sov, utan ta Stacey med dig och var beredd på att din make/maka/sambo (?) vrider nacken av dig!

Ha det bra och på återhörande.

Stefan Johansson
Chefredaktör



**Deadline
för nästa nr
91 08 01**

S A K INFORMATION

Hej!

Jag heter Lars Skredsfors och jobbar som sekreterare i denna förening. Mitt vanliga arbete på dagtid är som Fastighetsansvarig inom ett bostadsföretag i Göteborg. Är även med i en Scoutkår på min fritid som sekreterare.

Som ni kanske förstår så är arbetet som sekreterare i S A K även det en sysselsättning som bedrivs på fritiden. Och min syssla består i att göra följande:

1 Skrivna protokoll på styrelsemöten.

2 Hämta den post som ni skickar till vår postbox.

3 Sortera posten till de som ska behandla den vidare.

4 Skriv in nya medlemmar i medregistret och föra ut de som inte betalat inom gällande tid.

5 Lämna in beställning för köpi-
ring av PD-Diskar.

6 Tillverka medlemskort.

7 Skicka ut beställt material och se till att nytt material blir beställt hos leverantörer.

Sist men inte minst försöka tyda de hieroglyfer som finns på er del inbetalningskort. Trots hjälp av förstoringsglas och postnum-
merkartalog så är det omöjligt att veta vem som har skickat in be-
ställningen.

Så har ni inte fått något på 3 veckor så hör av er!

Fick den 29/4-91 ett inbetalningskort med enbart följande text:

Konto nr 610203 - 1694 inbetalt 100 kronor.

Som ni förstår så får denna medlemsansökan ligga tills någon hör av sig.

Så i fortsättningen ska ni fylla i inbetalningskortet ordentligt med läs-
liga bokstäver och siffror, för att jag ska veta vem som har beställt vad och vart det ska skickas.

Min målsättning är att det som kommer i vår postbox under veckan skall skickas iväg med posten nästkommande måndag, men som sagt, det kan ju komma lite senare på grund av att även jag har annat att göra på kvällarna. Håll till godo.

Lars Skredsfors / Sekreterare.

Hur man blir medlem i SAK

Kostnader för medlemskap

Betala 100:- för enbart medlemskap.

Betala 125:- för medlemskap och startdiskett.

Betala 125:- för familj inkl familjediskett.

Betala 150:- för familj och båda disketterna.

PD-disketter kostar 50:- st och för medlem 40:- st.

Vid beställning av PD-disketter och samtidigt inträde i klubben kostar PD-disketterna 40:- st.

Använd postens inbetkort och skriv TYDLIGT.

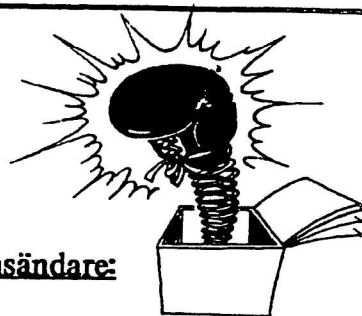
Postgironummer till SAK:
491 75 44 - 1

VÄLKOMMEN!

Å DU!

När du ringer på direktlinjen till klubben så säg någonting. Om du inte säger något så är det ingen som svarar. OBS! Vi ringer alltid upp om du lämnar namn och tel nr, prata tydligt tack.

Nr till klubben
031-88 08 10



Insändare:

Nu är jag riktigt FÖRBANNAD. Hur f-n kan ni ha mage att ta så hutlösa priser för PD-disketter? En PD-disk behöver knappast kosta mer än tjugo, 20, kronor. Ni tar 40:-/disk för medlemmar och 50:-/disk för icke medlemmar. VA? Finns det något som helst fog för att ta ut 50:- för en PD-disk bara för att man inte är medlem? Bara det här med att ni tar 100:- i medlemsavgift gör ju att man blir knäsvag. Vad är det man betalar för egentligen?? Nä, ta och skärper, va! Sänk priserna och stöd på det sättet intresset för Atari-maskinerna. Om ni inte visste det så kan jag ju tala om att det finns disketter (tomma) som kostar mindre än 4:50st. Dessa fungerar minst lika bra som kvalitetsdisketter för ca 15:-st. Eller dyrare. Med förhoppning om att ni tar vid er av kritiken!

Stefan Johansson
Sörby 6525
820 40 JÄRVSO

Hej Stefan och alla ni andra som funderar i samma riktning.

Direkt så vill vi säga att vi inte tar vid oss av denna typ av kritik eftersom den helt enkelt inte har någon förankring i verkligheten. Alla som håller med i kritiken måste tillhöra den kategori, som aldrig vill betala något, utan låter andra betala för sig.

En jämförelse kan vara att varför betala för mjölk när kon ger den gratis och gräs kostar väl inget. En annan liknelse med bensin: Oljan finns ju i marken alldeles fritt så bensin borde ju också vara gratis, eller hur?

Problemet är, att vår förening vill expandera verksamheten i samma takt som medlemsantalet ökar, så att man kan ge våra medlemmar, både nya och gamla, den support som de behöver.

Däremot har vi inget med stödet för själva datorn att göra, det åligger

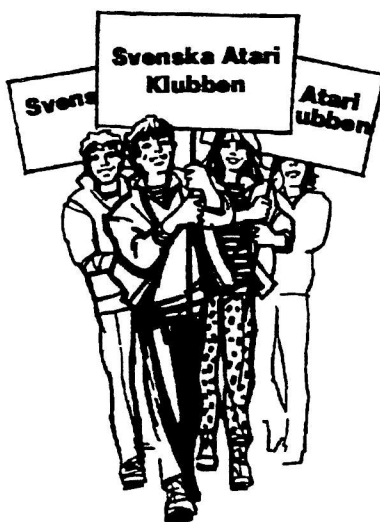
förte nästa sida

Forts insändare

ger väl närmast generalagenten och ligger helt i deras vinstintresse. Vår förening drivs helt ideellt från våra hem på vår fritid utan ersättning för vare sig el, telefon, bilresor eller tid. Därför måste varje del av verksamheten ge en viss avkastning för att kunna förnyas och utvidgas. PD-disketternas pris är satt så, att kostnaderna för tomma disketter, program och porto skall täckas. Därutöver ska det finnas utrymme att köpa in nya program att sammanställa till de PD-disketter ni hittar i vårt PD-bibliotek. Priset för en enkelsidig PD-diskett från Tex England ligger på ca 35 kr. Till detta kommer kostnader för telefonsamtal och brevporto för att få hem disketterna. Sedan måste någon skriva svenska DOC-filer för att alla som köper ska förstå vad programmen är till för. Varför icke medlemmar får betala mer är ju egentligen ganska självklart, men för dem, som har svårt att förstå, ska vi berätta, att de, som vill åka snålskjuts på andra, ska betala mer för att få utnyttja de faciliteter, som klubben och dess medlemmar ska pat.

När det gäller medlemsavgiften, tycker vi inte att den är 'otroligt hög'. Den höjdes av årsmötet 1990 (dvs av ER, medlemmar) från 75 till 100 kronor. Vad får man då för sin avgift? En tidning 4 gånger om året, vars omfattning ju beror på mängden material från medlemmarna, extra tidstilldelning i basen med tillgång till vårt PD-bibliotek, en telefonlinje för frågor (med telefonsvarare, där man kan lämna namn och telefonnummer och bli uppringd, om vi inte hinna svara med en gång), tillgång till lokal att träffas i (en gång i veckan för våra medlemmar i Göteborgstrakten), tillgång till medlemsmatrikel, rabatter mm.

All verksamhet beror på hur aktiva våra medlemmar är, enbart en styrelse kan inte göra en förening utan dess styrka är medlemmarna. Som medlem kan man direkt påverka föreningen vid årsmötet, som avhålls varje vår, genom att antingen närvara eller skicka in motioner. Vi vet mycket väl, att det finns så kallade 'No name'-disketter för ca



4:-. Vi har slutat med dessa och erbjuder istället våra medlemmar märkesdisketter av högre kvalitet. Detta beror på att de, som håller på med spel eller leker 'hacker', klarar sig bra med 'No name'-disketter medan vi, som ställer högre krav på disketter, gärna betalar för kvalitet istället för kvantitet. Vi själva använder billiga disketter till 'slit och släng' som backup-diskar, enkla spel och annat som det inte gör så mycket om vi förlorar. Ett stort fel, som många gör, är att blanda ihop oss med generalagenten Svenska Atari Corporation i Stockholm. Vi, som sysslar med föreningen, gör det helt i eget intresse och för att vi trivs att vara tillsammans och utbyta idéer och kanske en del program (PD förstås..).

Sensmoralen blir: Köp dina PD-program för 20 kronor där Du kan få dem för det priset. Eller varför inte gå över till Amiga, vi har hört att de är tvungna att sälja sina PD-disketter för 10 kronor. Om det beror på dålig kvalitet eller hög ålder på PD-programmen låter vi vara osagt. Vår klubb säljer ca 125 dubbelzijdiga disketter i veckan. Det är inget tvång för en Atari-ägare att vara medlem i SAK eller att köpa PD-disketter från oss, men det låter som en fördel.

Så länge våra övriga 956 medlemmar har förtroende för oss i styrelsen, kommer klubbens verksamhet att fortlöpa med medlemmarnas bästa i första hand och då får icke-medlemmar betala för att få åka snålskjuts på vår verksamhet.

Göteborg 1991 05 20
Kent Andersson, ordförande
Lasse Beckman, vice ordförande

Svenska program till STn!!

Jag kan knappt ställa in videon hemma på förinställd inspelning och att ha 200 rader med ett obegripligt programspråk framför mig och försöka hitta felet, är nog för mig likvärdigt med att ha gått vilse någonstans i inre Mongoliet. Med detta vill jag inte ha sagt att jag ogillar när det står om programmering i denna och andra ST-tidningar, tvärtom. Jag har insett att enda anledningen till att jag kan sitta här och knappa i min utmärkta ordbehandlare är att någon stackars människa har riskerat att gå vilse i inre Mongoliet för min skull. Jag ser alltså med glädje att tidningarna fylls av obegripliga ord som: assembler, interrupt, kompiler osv. Det är ju endast genom dessa modiga människors blod, svett och tårar som vi kan se fram emot nya smarta lösningar.

MEN... Var finns alla dessa program som skrivs? Jag menar det måste ju finnas mängder av människor i Sverige som programmerar ST och utvecklar små oumbärliga program till oss dumma användare. Men den svenska mjukvara jag stött på i PD Biblioteken är lätt räknad. Jag tycker ni kan ge plats i tidningen åt recensioner av den lilla mängd svenska program som finns och åt dess skapare. Jag tror att det finns en marknad för dessa program. Jag vet flera medelålders som köpt ST för att använda i hemmet och blir förtvivlade för att alla bra, innovativa program är på engelska, eller ännu värre: tyska.

Det står i både Andreas Ramos och Per Lundquists handböcker hur lätt det är att översätta program, men var finns dom? FCOPY 2 och STICKER finns på Er startdiskett 1, men mer då? Manualer ska vi bara inte tala om. Ett förslag till klubben är att utlysa en tävling. Uppgiften ska vara att tillverka en svensk ST Tour, alltså en manual på diskett för att lära sig hur GEM Desktop funkar. Ska Atari kunna ge IBM och Macen en match så vill det till att det finns enkla, smarta och väl dokumenterade program på svenska för dem som inte har de nödvändiga kunskaperna i datorengelska

Ataristiska hälsningar
Markus Härnvi

First Basic

ELEMENTÄR

PROGRAMMERING DEL 1

Detta riktar sig till alla er som sitter med "Power Pack" och en diskett som heter "First Basic". Omdömena om detta program är bl a att det är en mycket inskränkt begränsad Basic utan manual. Ska man då som nybörjare genast behöva handla för ytterligare tusenlappar för att kunna använda sin nyinköpta maskin? Jag tycker att First Basic är utmärkt att känna sig för med. Utan manual är det inte så lätt, men i det tunna häftet som följer med finns dock en lista med olika kommandon. Med hjälp av den har jag hackat mig fram bland de elementäraste. I häftet kan man också läsa hur editorn fungerar, hur man kör program och sparar.

Här följer lektion 1 i elementär programmering i First BASIC (förmodligen funkar det också på annan BASIC). För denna övning behövs en tom, formaterad diskett, First Basic och en PD-diskett från SAK. Dessa har nämligen den goda egenskapen att innehålla två filer, PD-LISTA, samt även PGRBESKR. Snälla PD-ansvarige: fortsatt med det och håll dem gärna uppdaterade.

Kopiera över 1STBASIC, PD-LISTA och PGRBESKR till den tomma disketten. Vad mitt lilla exempel ska visa är hur man kan söka efter information i datafiler. Eftersom textraderna som skrivs ut är långa ser det bäst ut om man använder medel eller högupplösning.

Övning 1a

På vilken PD-diskett finns programmet BACKGAMMON?

Starta 1STBASIC.PRGR och skriv in dessa 11 programrader.

```
100 INPUT "Programnamn ";N$
    IF N$="" THEN STOP
    N$=UCASE$(N$)
    OPEN "I",1,"PGRBESKR"
110 LINE INPUT #1,A$
    IF N$=LEFT$(UCASE$(A$),LEN(N$)) THEN PRINT A$
    IF EOF(1)=0 THEN GOTO 110
    PRINT
    CLOSE #1
    GOTO 100
END
```

Testa om det fungerar (RUN). På frågan "Programnamn?". Skriv BACKGAMMON och tryck return. Programmet ska då svara:

Backgammon= Brädspelet (SAK038)

Varefter frågan "Programnamn?" kommer igen. Då kan man skriva ett nytt. Skriver man inget utan bara trycker return, avslutas programmet. Då programmet visat sig fungera spara det (save as...) då under namnet PGRBESKR.BAS.

Vad programmet gör är följande. INPUT skriver ut texten mellan citationstecknen och läser in det ord man skrivit i variabeln N\$. Om (IF) N\$ är lika med ingenting (""), d v s du har bara tryckt return, (THEN) stannar programmet (STOP). I annat fall fortsätter det till nästa rad där N\$ sätts till att vara lika med sig själv fast bara stora bokstäver (UCASE\$). Detta för att man inte ska behöva skriva stor och liten bokstav på rätt ställe. Därefter öppnas (OPEN) filen PGRBESKR att ta in data från ("I"). Den öppnade kanalen ges nummer 1 (1). Därefter läses hela första raden (LINE INPUT) från kanal nummer 1 (#1) in i variabeln A\$. Om (IF) N\$ är lika med de vänstraste (LEFT\$) av A\$ gjorda till stora bokstäver (UCASE\$), antalet jämförda tecken är lika med antalet tecken i N\$ (LEN), i så fall (THEN) skrivs A\$ ut på skärmen (PRINT A\$). Om (IF) (1) inte är slut (EOF) hoppar programmet tillbaka till rad 110. Och håller på så till filen är slut. Då skriver programmet en tomrad (PRINT) för att ge mellanrum till nästa

textrad. Filen stängs (CLOSE) och programmet hoppar fram till (GOTO) rad 100. Dvs börjar om.

Övning 1b.

Vilka program finns på PD-disken SAK023? Starta 1STBASIC.PRGR och skriv in dessa 17 programrader.

```
200 INPUT "PD-diskett nr ";N$
    IF N$="" THEN STOP
    IF LEN(N$)=1 THEN N$="00"+N$
    IF LEN(N$)=2 THEN N$="0"+N$
    OPEN "I",2,"PD-LISTA"
210 LINE INPUT #2,A$
    IF N$=MID$(A$,4,3) THEN
220 PRINT A$
    LINE INPUT #2,A$
    IF LEFT$(A$,1)="" THEN GO TO 230
    GOTO 220
    END IF
230 IF EOF(2)=0 THEN GOTO 210
    PRINT
    CLOSE #2
    GOTO 200
END
```

Testa om det fungerar (RUN). På frågan "PD-diskett nr?". Skriv 23 och tryck return. Programmet ska då svara:

SAK023-GRAFIKDISK Nr 7 (Färg, Dubbelsidig) Amiga Emu, Boink, Fuji Boink, Marbels, Shiny Bubbles
Varefter frågan "PD-diskett nr?" kommer igen. Då kan man skriva ett nytt. Skriver man inget utan bara trycker return, avslutas programmet. Då programmet visat sig fungera, spara det (save as...) under namnet PD-LISTA.BAS.

Detta program innehåller till största delen bekanta från det första programmet. Det innehåller en finess och en komplikation. Eftersom sökordet och det sökta måste matcha varandra exakt och diskettnumret alltid består av tre siffror, låter jag programmet lägga till det antal nollor i början som gör att sökordet blir tresiffrigt (N\$="00"+N\$). Komplikationen är att den sökta texten står på fler rader än vad själva sökordet gör. Därför fortsätter programmet att skriva ut de följande raderna tills det kommer en tomrad. För detta ändamål har jag använt ett IF-block. Dvs alla rader mellan IF

forts

First Basic

THEN och END IF utförs om villkoret efter if uppfylls.

Nu har vi alltså två små program PRGBESKR.BAS & PD-LISTA.BAS som vi kan använda för att leta bland PD-programmen med. Nu kommer då frågan om man ska behöva hoppa mellan två olika program beroende på vilket sökbegrepp man använder. Icke så.

Övning 2.

Starta 1STBASIC.PRGM och skriv in dessa 11 programrader.

```
A: PRINT
PRINT "0 AVSLUTA"
PRINT "1 SÖK PÅ NAMN"
PRINT "2 SÖK PÅ NUMMER"
PRINT
INPUT "VÄLJ";S
IF S=1 THEN GOTO B
IF S=1 THEN GOSUB 100
IF S=2 THEN GOSUB 200
GOTO A
B: END
```

Kopiera med hjälp av kommandot Insert file in filen PRGBESKR.BAS efter dessa rader och sedan på samma sätt PD-LISTA.BAS. Andra END i de två inkopierade programmen till RETURN. Testa programmet. Det ska nu börja med en meny:

```
0 AVSLUTA
1 SÖK PÅ NAMN
2 SÖK PÅ NUMMER
VÄLJ
```

Där man väljer 0, 1 eller 2 beroende på vad man vill göra. Nu har alltså det underbara hänt att vi har ett modulärt program där man lätt kan lägga till den sökrutin man tycker saknas och komplettera menyn med ett val till. När jag gjorde programmet, var jag lite smålistig och gav de olika programmen olika unika radnummer eftersom BASICen inte tål att det finns samma nummer på mer än ett ställe ens i olika subrutiner.

Jag hoppas att dessa små exempel stimulerar till eget inknappande och kanske framöver motiv att kosta på bättre programvara. Nästa gång kan jag visa hur man får ut olika färger på skärmen.

Torbjörn Andersson

ER-Chart.

ER-Chart är ett tyskt ritprogram. Hmm, ritprogram tänker du och ser framför dig din diskettlåda med minst tjugo tyska ritprogram med nästan identiska funktioner.

Ja, så ser det ut i min låda också men ER-Chart har något som inte de andra har, nämligen en föredömligt enkel, nästan banal diagramfunktion. Det enda den klarar av är att visa en massa värden du knappar in i tabeller som antingen staplar, linjer eller kakbitar.

Varför?? Vad är det nu för bra med detta nu då, tänker då den klarsynte. Jo, om du tex går i skolan, från mellanstadiet och ända upp till universitet i Lund, så får man käcka arbeten och uppgifter att redovisa. Ingår det då någon form av tabeller med siffror, så kan ER-Chart hjälpa dig att få det överskådligt så du kan få ditt väl värda betyg. Vilken lärare vill sitta och stirra på sida upp och sida ner med tråkiga siffror. Programmet kan ge dig 3-6 varianter på stapel, linje och cirkeldiagram. Det går bl.a att kombinera staplar och linjer i ett och samma diagram. Man kan också ändra storlek, steglöst, på hela diagrammet utan att det blir förvanskat. Max antal poster är tjugo och i stapeldiagrammet kan varje post dessutom ha tre olika värden. Den övriga delen av programmet innehåller de vanliga ritfunktionerna: linje, cirkel osv. Det finns också en kraftfull blockfunktion med stora möjligheter att förvränga bilden. Text går givetvis också att få i olika storlekar.

Nackdelar: Den största nackdelen, som jag ser det, är att det inte går att spara bilder i varken Degas eller IMG format. Det borde vara standard på alla grafikprogram, tycker jag. Man kan dock komma runt det här problemet ganska smärtfritt, genom att spara skärmbilden med en Snapshot-accessory och sedan importera den till ett annat ritprogram eller ordbehandlare/DTP

Där kan man också förbättra texten och använda andra stilar om programmet tillåter det. En annan nackdel är att det är ett tyskt program. Men den som antingen kan lite tyska eller har jobbat med ett ritprogram till Atari klarar det bra ändå. Det finns så vitt jag vet ingen manual att få tag i om man inte köper den kommersiella versionen (som jag dock inte sett i Sverige). Någon skärpt person kan ju annars göra en manual själv och sprida.

Ett begränsat program Det finns inga som helst räknefunktioner inbyggda. Den som vill ha det får gå till mer komplicerade program. Ett som är bra heter OPUS och är shareware. D.v.s du kopierar det av en kompis eller beställer från klubbens PD-avdelning och trivs du med det och använder det ofta så skall du betala en avgift till författaren, som i gengäld skickar dig senaste versionen och ev. manual. OPUS är ett spreadsheet som även har möjlighet att göra mycket snygga diagram.

Har du ännu större krav på att det ska bli snyggt att se på, så finns ju alltid Ataris eget HyperChart. Det är så proffsionellt att det skulle duga till att redovisa Erik Pensers förmögenhet. Fast vill du ha det programmet så får du nästan ha Pensers plänbok också, för det kostar många ihopsveptade slantar. Men är du en fattig student, egen företagare eller pedagogisk mor som vill visa ditt tonårsbarn vad det egentligen kostar att driva ett hem, så är ER-Chart just vad du behöver. Studenten kan elegant visa Bantustammens tragiska befolkningsminskning under 1900-talet och företagaren sin årsredovisning för revisorn.

Fakta: Program: ER-Chart
Typ: ritprogram med diagramfunktion. Pris: PD (Gratis) Krav: 1 Mega, monoskärm

Markus Härnvi



I HUVE'T PÅ EN ATARIST

Man ser ofta uppmaningar i klubb-tidningen att vi ska lämna bidrag till den. Man förstår att de entus-iaster som har hand om tidningen inte själva kan skriva allt som ska stå i den. Men det är en svår tröskel att komma över för den som:

1. Är ovan att skriva.
2. Tycker att han/hon inte har något vettigt att skriva om.
3. Har ont om tid (arbetet, familjen, huset, bilen o.s.v.)
4. Är så uppslukad av GFA-prog-rammering att ingen tid blir över.

Det sista gäller i hög grad för min egen del. Tiden går, och ingenting blir skrivet. Men till sist blir samve-tet alltför sjukt, och då laddar man in ordbehandlingsprogrammet. Se-dan sitter man där och glör på den tomma skärmen en stund. Men så småningom lossnar hämningarna, och då betar man sig som den väl-kända ketchupflaskan: Alltsam-mans kommer på en gång.



Presentation

Jag är en datorintresserad gubbe på snart 59 år, som till vardags jobbar på Volvo Personvagnar som konst-ruktör av mekanisk provningsut-rustning. På jobbet blir det endast obetydlig datoranvändning, men hemma blir det desto mer! Jag har en Atari ST 1040 med skrivare Star LC24-10 och ett Supra 2400 mo-dem.

Jag är som sagt mycket intresserad av programmering i GFA-Basic. Jag

har gjort ett program för utskrift av kassettnlägg till kompaktkas-setter. Det finns bland annat i SAK BBS, tel 031-820304, och i 1st Club BBS, tel 08- 7987795. Filnamnet är K-INL-24.ARC, och källkod i LST-format medföljer! Tyvärr fu-ngerar det bara i högupplösning.

Jag håller för närvarande på med ett dagboks- och kalenderprogram, där man ska kunna göra note-ringar för varje dag om händelser och aktiviteter. Det ska givetvis finnas ordentliga sökmöjligheter. Månadskalender med veckonum-mer, påskberäkning m.m. hade jag också tänkt mig. Kanske blir det färdigt någon gång...



Modemfunderingar

Skaffa er för all del modem allesammans, det är värt varenda krona! Man kan ha mycket roligt genom att käbbla med andra i BBS-basernas brevbrevor, och man kan få goda råd när man kört fast i något sammanhang. Dessutom kan man hämta många fina PD-program per telefon, och man kan lämna egna bidrag till program-biblioteket.

Jag önskar för övrigt att ni som gjort ett program och laddar upp det till en BBS-bas också skickar med källkoden. För min del händer det tex. ofta att jag saknar käll-koden till det där fina Basicpro-grammet, som jag bara skulle be-höva ändra lite på för att det skulle passa just mina behov. Inte är ni väl rädda för att visa hur ni burit er åt? Eller tjuvhåller ni på era kun-skaper? Tänk på att det ofta är mycket givande och lärorikt att läsa andras listningar, både för ny-börjare och för mer vana pro-grammerare. Men det ska vara en LST-fil! Spara med 'Save, A' från GFA-menyn.



Vanliga GFA-filer är inte alltid kör-bara i andra versioner av Basic-tolken än den de skrivits med. LST-filen (ASCII) är mer uni-versiell och kan både läsas och skrivas ut direkt från desktop, eller laddas in i ett ordbehandlingspro-gram.

GFA-Basic

Jag använder som sagt GFA-Basic, som jag anser är mycket bra och lätt att använda, när man väl kom-mit underfund med dess speciella egenskaper. Att det saknas radnum-mer känner de flesta till, liksom att man bara skriver en instruktion per rad. Det ger stor överskådlighet åt listningen. För att kunna använ-da GOTO måste man sätta en sär-skild adress, en s.k. label, där man vill att inhopps ska ske.

Men man kan inte hoppa ut ur eller in i en loop som man kunde i Sin-clair Spectrum Basic, salig i ämin-nelse. När man anropar en subru-tin, eller Procedur som det heter i GFA-Basic, kommer man alltid till början av densamma. Det går inte att hoppa en bit in, som när man har radnummer. Det kringgår man genom att dela rutinen i två delar, som anropas var för sig.

Detta är egentligen bara baga-tellanmärkningar. I det stora hela är GFA-Basic mycket kraftfull med flera hundra olika instruktioner. Man skulle behöva en lärobok i GFA-basic eftersom manualen bara ger kortfattade exempel på använd-ning av varje instruktion.

Jag har lagt märke till ett par egen-domligheter i GFA-Basic, som jag betraktar som rena fel. När man använder PRINT TAB (ko-lumn) ger detta inte samma ko-lumn på skärmen som PRINT AT (kolumn,rad). Det skiljer en ko-lumn!

forts nästa sida



Den andra invändningen gäller FORM INPUT(n), där n är antal tecken. När man skrivit fullt kan man rensa raden med Esc och börja om igen. Det låter bra, men tyvärr raderas då inte bara textraden utan även två eller tre teckenpositioner till höger om radslutet, vilket förstör eventuell skärmgrafik.

Kompilatorproblem

När man åstadkommit ett fungerande GFA-program vill man förstås göra om det till en självständig PRG-fil, som kan köras utan att man behöver använda GFA-tolken. Till detta använder man GFA-kompilatorn, men tyvärr fungerar denna inte helt oklanderligt. Jag har drabbats av att program, som går helt felfritt i tolken, får någon felfunktion efter kompilering.

I fallet med programmet Kassettnlägg finns det inmatning av kassettnummer. Här är det viktigt att endast siffror inmatas, och därför har jag en kontrollrutin som protesterar med en alertruta, om man råkat slå in något annat. Min rutin såg ut så här (knr\$ är den redan inmatade strängen):

```
FOR i%=1 TO LEN(knr$)
  j%=0
  IF MID$(knr$,i%,1)<"0" OR MID$(knr$,i%,1)>"9"
    PRINT CHR$(7);
    ALERT 3,"! IENDAST SIFFROR, tack!",1,"Aja baja",j%
    i%=LEN(knr$)
    knr$=""
  ENDIF,
NEXT i%
```

! Loopen avslutas om annat tecken hittats

Detta fungerade utmärkt när programmet kördes i tolken, d.v.s om annat tecken än siffrorna 0-9 matats in kom alertrutan upp med protest. Men efter kompilering gick det inte lika bra. Det fungerade bra för siffrorna 0-8, men om det var en 9:a kom alertrutan upp. Tydligt gillade inte kompilatorn mitt sätt att jämföra strängar i stället för siffervärden. Så jag ändrade villkoret till:

I HUVE'T PÅ EN ATARIST

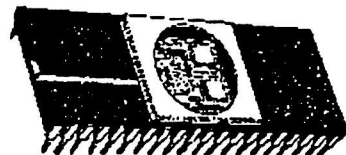
IF ASC(MID\$(knr\$,i%,1))<48 OR
ASC(MID\$(knr\$,i%,1))>57
och då fungerade allt, både i tolken
och efter kompilering.

En annan användare hade ett liknande bekymmer med ett av sina program. Efter kompilering med hans GFA-kompilator version 3.0 bombade programmet, men när jag provade med att kompilera med min version 3.03 gick det bra. Han hittade sedan det ställe i programmet där kompilatorn 'ballade ur'. Efter ändring gick det bra också med version 3.0.

Tyvärr är GFA-manualen alltför kortfattad och rätt svår att förstå för en amatör. Det nämns några instruktioner som ger krångel vid kompilering, men tydligen finns det fler instruktioner som bör undvikas. Det enda man kan göra är att prova sig fram, och om det inte hjälper, får man fråga någon som vet bättre. Här är BBS-baserna en välsignelse. Man kastar ut en fråga och det finns i regel någon som kan hjälpa!

Om VIRUS

Om virus skulle man kunna skriva mycket, men låt mig bara få berätta lite om de virusbekymmer jag själv haft. Det finns tyvärr virus på en del av de PD-disketter som säljs, även på dem som medföljer datorn vid köpet!



Allt fungerade nu bra ett par månader, men sedan började konstiga saker hända. Jag upptäckte t.ex. att en del filer blivit förstörda på en av disketterna. Det syntes redan på skärmen där alla filnamnen i en mapp blivit förvandlade till oläsliga skräptecken. Filerna fungerade givetvis inte, men vad värre var, det gick inte att radera dem från disketten! Jag försökte då i stället rädda de övriga, felfria filerna genom att kopiera över dem till en nyformaterad diskett. Detta resulterade endast i att ytterligare några filer förstördes på samma sätt.

Även min arbetskopia av ordbehandlingsprogrammet 1st Word Plus 2.02 drabbades. Till att börja med försvann alla "ö" vid utskrift på skrivaren. Det gällde inte bara ny-skrivna textfiler utan även sådana som tidigare givit felfria utskrifter. Vidare fann jag att alla filerna i mappen MERGE var förstörda på samma sätt som jag nyss beskrivit.

Dessutom hände det att diskstationen började smattra våldsamt när jag försökte radera en mapp som innehöll skadade filer. Den lät värre än en kulspruta, så jag kastade mig skräckslagen på strömbrytaren.

För min del började det kort tid efter det att jag köpt datorn. Jag satt och undersökte en av de disketter jag fått på köpet. Plötsligt kom texten "Programmet verkar inte fungera. Kan någon prova?" upp i en dialogruta. Dessutom var datorn helt låst, så jag tog RESET och raderade den aktuella filen genom att dra den till papperskorgen. Episoden föll sedan i glömska.

Min okunnighet var djup, för att inte säga bottenlös. Jag begrep på den tiden (för tre år sedan) ingenting om virus. Jag var nu övertygad om att det var något fel på datorn och gick tillbaka till butiken med den. Men reparationen drog ut på tiden eftersom reparatören blivit sjuk. Efter en vecka, när abstinensbesvären blivit för svåra, gick jag till butiken och bad att få

forts

I PÅ EN ATARIST

låna en dator under tiden. Det fick jag och jag gjorde en ny arbetskopier av 1st Word.

Först tycktes allt fungera, men snart började eländet igen. Jag ville göra i ordning en ny drivrutin och letade bland HEX-filerna. Jag fann att alla filerna i mappen PRINTER på arbetskopier var förstörda. Jag försökte nu radera hela mappen på det vanliga sättet att dra den till papperskorgen. Men då raderade datorn hela disketten, så att den blev helt ren! Detta skedde till ackompanjering av samma hemiska kulspikesmutter som tidigare.

Jag lämnade tillbaka lånedatorn och hämtade ut min egen, som man givetvis inte hittat något fel på. Nu misstänkte både försäljaren och jag själv, att det var virus som orsakat allt elände. I min okunnighet hade jag inte begripit det tidigare, inte heller visste jag att virus överlever RESET.

Lite senare fick jag se en artikel i GT om datavirus och då hoppade jag högt i stolen! I listan över virusbärande program fanns jag ett som skulle heta SEEFREE.BAS och som skulle utge sig för att visa kvarvarande utrymme på disketten. Det uppgavs ge texten: "Programmet verkar inte fungera. Kan någon prova?". Jag drog mig nu till minnes att det var just den texten som var synlig på skärmen vid det tillfälle jag nämnde tidigare.

Problemet var löst, men den långa serien av missöden hade kostat mig massor av tid, arbete och förtret samt förlust av program. Om det varit fråga om yrkesmässig användning skulle det säkert ha varit ekonomiskt förödande också. Man borde kunna begära att försäljaren testar sina PD-disketter, innan han ger dem till datorköparen. Butiken där jag köpte datorn hette "USR-Data och låg i Östra Nordstan i Göteborg. Den är numera nedlagd.

Senare skaffade jag ett program som heter Anti Viren Kit. Med dess hjälp har jag hittat virus på disketter från Data-Print i Kristianstad, Desktop Center i Stockholm och Stor & Liten i Göteborg.

Viruset från Stor & Liten var av en annan typ. Det yttrade sig på så sätt att muspilen rörde sig åt motsatt håll mot musförflyttningen, jag vill minnas att det var i y-led som det blev fel.

Dåligt kundstöd.

Jag har vid två eller tre tillfällen skrivit till generalagenten Atari Corp. Scandinavia AB i Järfälla med frågor av olika slag. Jag begärde t ex upplysningar om olika program men först efter flera påstötningar per brev och telefon fick jag svar, och då på ett kortfattat och undvikande sätt genom hänvisning till återförsäljaren Westium Data i Göteborg.

När jag hade virusproblem, skrev jag till generalagenten och bad om råd. Trots påstötningar både per brev och telefon fick jag aldrig något svar. Det borde anses höra till god affärssed att besvara nödställda kunders brev, eller hur?

Jag köpte en skrivare Star LC24-10 från Desktop Center i Stockholm. Efter en kort tid märkte jag på utskriften att en eller två nålar i skrivhuvudet tydligen inte fungerade. Jag ringde och blev lovad ett nytt om jag skickade in det gamla. Jag bad också att få en drivrutin till 1st Word. Jag fick det nya skrivhuvudet plus en diskett. Vis av den tidigare skadan testade jag disketten och det visade sig att den innehöll virus! Den utlovade drivrutinen fanns med, men den var av synnerligen enkelt slag som inte alls utnyttjade den fina skrivarens möjligheter. Dessutom fick jag felaktiga anvisningar om hur DIPomkopplarna skulle stå.

Detta är ett par exempel på dåligt kundstöd. Det förefaller som om detta snarare är regel än undantag i den ruttna databranschen, vars företrädare tycks resonera så här:

När kunden väl betalt varan är han bara till besvär och bör avfärdas. Det skulle ju bara störa försäljningen om det blev bekant att det blev mer problem av något slag!

Sven Kumlin

Pedagogiska Hörnet



BARN OCH DTP?

Detta är en utmärkt kombination! Alla barn gillar att se det de skrivit i tryck. Det känns mycket märkvärdigare så! För ett barn med motoriska besvär eller skrivsvårigheter kan det vara en ren lyckokänsla att skriva in ett par rader och få ut dem i någon fin, gärna stor, stil!

En gammal beprövad metod, i modern tappning, om barnet har läs- och skrivsvårigheter (eller helt enkelt inte börjat lära sig än): Skriv ett brev till xx tillsammans. Barnet bestämmer vad det ska stå. Korta meningar och korta stycken, så att barnet kan komma ihåg och ha lite grepp om texten. Du skriver (tydligt) ner det för hand och ni läser det tillsammans. Det kanske går att göra någon liten teckning som stöd? Sedan får barnet i lugn och ro leta efter bokstäverna på datorn med Din text som förebild och skriva in texten (som bör vara kort!). Läs tillsammans igen! Fram med DTP-programmet och in med texten. Lägg in dekorationer eller helt enkelt rutor för egna teckningar. Tryck ut och läs igen!

Som med all träning gäller det att hålla ut. Kontinuitet! Det räcker inte med ett enstaka brev. Ett eller två brev i veckan och Du ska snart se att både läsning och skrivning går bättre! Dessutom blir xx säkert överlycklig! Man kan rynka på näsan åt maskiner och säga "men handskriften då?", men det ena utsluter inte det andra! Datorn kanske kan väcka ett intresse och göra det hela roligt. Om barnet lärt sig läsa och skriva på datorn så fungerar säkert handskriften bättre också!

Åsa Widmark

DTP - Va' ä de'?

Ännu en gång har Åsa Widmark inkommit med en intressant artikel, denna gången handlar det om en del tips när det gäller text och texthantering. Vi tackar för bidraget. Red.

DTP ?

Denna artikel vänder sig till dig som funderar runt DTP, ett av datorvärldens modebegrepp. Undrar du vad det är eller vet du det redan och tycker att det verkar svårt och dyrt? Det behöver det inte vara om du har en Atari! Det är inte en "kurs", bara lite tips för dig med ständigt mager plånbok!

Några ord/begrepp

DTP är DeskTop Publishing, eller på svenska något i stil med "skrivbords-sätter" eller layoutarbete med datorn. Anta att du har en text, mödosamt inknackad med hjälp av ordbehandlare, som du vill snitsa till lite. En snygg rubrik, texten i spalter, bilder... Att fixa detta är vad DTP står för!

Typsnitt

På engelska: font: stil.

Vektortypsnitt: Bokstaven är matematiskt beskriven. En kurva beskrivs alltså matematiskt i stället för att den är uppbyggd av punkter. Om den ska förstoras ändras formeln och bokstaven får fortfarande en fin kurva. En bokstav sammansatt av punkter däremot (Bit-map) förstoras ofta genom att de enskilda punkterna görs större, och det kan ge ett hackigt utseende. Men ett välgjort bit-map-typsnitt kan ge lika snygga bokstäver som ett vektortypsnitt, eftersom din skrivare ändå måste omvandla bilden till punkter. Skillnaden märks mer ju större en bokstav är.

GDOS

GDOS är ett program för att hantera olika typsnitt. För närvarande (uppgradering på gång!) jobbar inte GDOS med vektortypsnitt så stora bokstäver i en rubrik kan bli lite hackiga, men det behöver inte alltid vara så illa. Har du tex. Degas Elite eller Hyperpaint har du också GDOS. Många typsnitt finns på PD-marknaden.

ASCII

Detta är ett standardformat för text. Texten från ditt ordbehandlingsprogram är fyllt med dolda koder om tex radbyten, men i en ASCII-fil finns bara själva texten.

MacIntosh?

Du kanske har sett den annonsen? Då vet du att Atari passar väldigt bra för DTP-arbete. Många reklambyråer och små tryckerifirmor använder nu Atari i stället för MacIntosh som dominerat totalt tidigare. Dels beroende på priset, men också kvaliteten. De använder ofta Calamus, ett Atariprogram som lovas av proffsanvändarna.

Nä, du behöver inte vara proffs eller rik (Calamus kostar, trots att priset rasat rejält, några tusenlappar) för att kunna göra snygga flygblad eller ge klubbtidningen en ny touch. Det finns billigare alternativ! Jag vill nämna två, relativt sett, lågprisalternativ vad gäller speciella DTP-program. Jag anger engelska priser, eftersom jag känner till dem bättre än svenska. Det finns förstås fler program än dessa, men knappast billigare!

EASYTEXT+

Detta är verkligen lågpris-DTP! I England kostar programmet bara £ 20, och jag tror man kan köpa det här också för ungefär detsamma som ett ordinärt spel kostar. Programmet är inte lika lätt att komma igång med som dyrare alternativ, och kanske inte så smidigt heller. Ska man bara sätta ihop ett flygblad ett par gånger per år eller liknande, så gör kanske inte det så mycket, och som sagt, priset är ju som ett ordinärt spel och slutresultatet luktar definitivt inte lågpris! Du kan både importera färdig text från din ordbehandlare (eller

som ASCII) och skriva in tex rubriker direkt innifrån programmet. Med GDOS har du tillgång till många typsnitt. Jag tror att GDOS numera ingår i paketet, annars kanske du har Hyperpaint eller Degas Elite där det finns med? Fungerar på en 520 med valfri skärm. (Calamus kräver minst 1 Mb och högupplösning.)

TIMEWORKS

Ett snäpp upp på skalan finns Time-works. Priset i England ligger runt £ 70 om man letar lite i annonser. I Sverige bör man få tag i det för ca. 1500:-. Det har också dykt upp flera paketerbjudanden i England. Time-works DTP och Wordplus (inte allra senaste version, men OK ändå) säljs tillsammans för från £ 50. Ofta måste man köpa något annat för att få det priset. En firma erbjuder tex detta paket + diskdrive för £ 120. Programmet är mycket lätt att använda. Man ritar upp ramar som man enkelt fyller med text eller grafik. (Detta är den normala metoden vid DTP-arbete). Vill du ha underrubriker i annan stil eller storlek? Baggis! Markera och välj stiltyp. Det kan inte bli mycket enklare. Bruksanvisningen, engelsk, är OK, men det finns också en bra bok för £ 9.95 från ST Club i England (adressen nedan) med många tips. Även på en 9-nälars skrivare får du bra utskrifter. Har du tillgång till laserskrivare med Postscript kan du spara filerna i det formatet, fast utan hårddisk är det faktiskt lite omständligt. Programmet jobbar med vanliga GDOS, alltså inte med vektortypsnitt, men Calamus hade du väl inte råd med...?

Programmet räcker gott och väl till för de flesta av oss amatörer, som dessutom har råd att köpa det!

forts nästa sida



DTP - Va' ä de'?

Fungerar också på en 520 med bara en diskdrive, även om mer minne och extra diskdrive eller hårddisk alltid är att rekommendera vid DTP-arbete. Hög eller mellanupplösning.

WORDPLUS???

Ja, faktiskt kan du även med Wordplus eller annan ordbehandlare som kan importera grafik göra ett snyggt informationsblad. (Jag har hämtat inspiration från en artikel i ST User.) Ska slutprodukten kopieras är det förstås enklast att låta sax och lim komma till heders, men du kanske tycker att det ser proffsigare ut utan de där små gränslinjerna som då kan synas? OK, då kör vi!

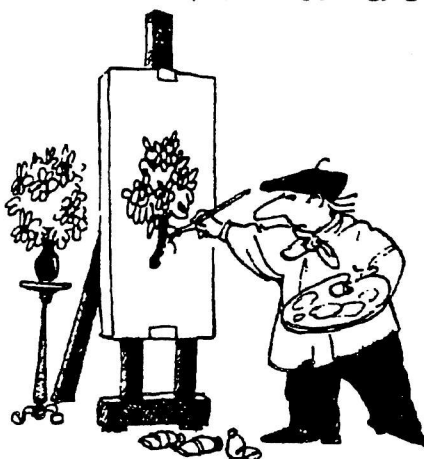
Vi gör följande antagande: Du vill ha texten i två spalter, ett par små bilder, en snygg rubrik. Enkelt? Nja, lite jobb blir det, men inte direkt svårt. Gör så här:

1. Se till att du har en sidlayout utan marginal i papperets över och underdel så blir det lättare att få grepp om sidans utseende.

2. Skriv in texten i en följd i en spalt med den bredd den ska ha. Kolla hur mycket utrymme den kommer att ta av sidan. Gör en utskrift klipp isär och pussla! Det är alltid bra att försöka göra så klart för sig som möjligt hur man vill ha den färdiga sidan innan man börjar jobba fram den, även med ett DTP-program.

3 Gå in i ett ritprogram som kan hantera olika stilar. Förutom de kommersiella så kan även Public Painter, som är PD, ta in olika typsnitt. Här kan du göra en snygg rubrik, underrubriker och dekorationer som du med hjälp av Snapshot kan spara som IMG-filer och sedan importera i dokumentet. Illustrationer kan du tex ta från något PD-klippark. (SAK har en stor samling bilder på expeditionen, har jag hört!). Det kan vara idé att samla dessa bilder/rubriker på ett Wordplusark och göra en utskrift för att se hur de blir i verkligheten, eftersom det kan vara lite missvisande på skärmen.

4. Nu går du tillbaka till texten du



skrivit och börjar med att importera rubriken. Härifrån kan du väja olika vägar. Enklast är att köra papperet genom printern två gånger, en gång för varje spalt. Du bör då kolla upp hur många rader rubriken tar upp. OBS! I Wordplus måste du tänka på att den streckade rutan talar om storleken på bilden. Den tar mer plats än det ser ut när man tittar på själva bilden/rubriken. Du lägger in de bilder som ska vara i första spalten och ser till att du har lite "luft" längst ner på sidan. Höger spalt hamnar nu som sid. 2. Kopiera gärna över den i ett nytt fönster, bredvid det första! Bearbeta högerspalten och tänk då på att rubriken tar ett antal rader i överdelen! När du nu gjort klart båda spalterna kan du skriva ut sid 1. Ta tillbaka papperet och skriv ut sid 2 med en vänstermarginal som lämnar plats för vänster spalt. Det kan vara idé att göra en blyertsmarkering på sidan så att den hamnar rätt i höjddet vid andra utskriften.

4b. Du kan också använda blockfunktionerna och klistra in raderna från högerspalten efter vänster-spaltens rader sedan högermarginalen utökats. Utnyttjar du kortkommandon är det inte så långsamt som det låter. Du får då ett bra grepp om slutresultatet direkt på skärmen, men det kan rent ut sagt bli ett h-e om du vill göra ändringar! Två varv genom printern rekommenderas alltså varmt!

Även om du inte har ordbehandlare med grafikimport (Du kanske har en gammal variant av IST Word?), kan du ju utnyttja detta att köra papperet genom printern fler gånger. Med blyertsmarkeringar som talar om var saker och ting

hamnar ska det säkert gå bra. Kanske inte vid första försöket, men övning ger färdighet!

Fler tips!

Det finns program som är PD som låter dig göra ett snyggt brevhuvud mycket enkelt (Printing Press), liksom det finns program som gör att du kan få utskrift av tex Wordplus-dokument utan grafik i olika typsnitt hur lätt som helst. Med tålmod och några varv genom printern så kan resultatet bli lysande! Fontmaster Deluxe finns det ett program som heter och som låter dig laborera med olika typsnitt. Det är lite knöligt att använda men resultatet blir mycket bra! En delvis användbar demo av Calamus finns också som PD.

Har du ännu inte skaffat något ordentligt ordbehandlingsprogram så har det under det senaste året kommit flera program, antingen nya eller i nya versioner, i samma prisklass eller bara något dyrare än Wordplus, som är bättre än Wordplus på att blanda typsnitt/stil-storlekar. Åker du igenom Tyskland eller England på semestern kan du nog få tag i Script, ett bra program (presenterat i SAK-magasinet 1/91), till rimligt pris, liksom tex Wordflair som verkar vara ordbehandling, enkel kalkyl och DTP i ett om man får tro annonserna. Detta till ungefär samma pris som Wordplus. Calligrapher är också ett namn att hålla utkik efter i programhyllorna (demo finns som PD).

Har du erfarenhet av dessa program hoppas jag att du skriver om dem i tidningen, så att vi andra får veta vad de går för! Här ute på vischan är det lite svårt att ha grepp om vad som finns i Sverige och till vilket pris. Jag är övertygad om att det finns folk på klubbexpeditionen som kan svara på sådana frågor, och också hjälpa dig att få tag i grejerna, om du undrar!

Åsa Widmark Färnebogatan 47
682 00 FILIPSTAD 0590-118 07

The ST Club
49 Stoney Street
Nottingham NG1 1LX
ENGLAND

STARTDISK SAK001 (PD)



Från och med detta nummer av SAK magasinet ska vi försöka beskriva de program som finns på klubbens PD-disketter. Vi kan inte lösa alla klurigheter.

Vi gör så gott vi kan. Du som har de kunskaper vi saknar, hör av dig per brev, helst på diskett (ASCII-format på texten). Har du modern kontakta vår BBS (Bulletin Board System, "databrevlåda"). Disketten får du i retur om du skickar med ett frankerat och adresserat kuvert.

Red.

STICKER PRG

Med detta program kan du designa dina egna diskett-etiketter. När du startat programmet får du upp flera olika "rutor" på skärmen. Under ordet STICKER finns den ruta som skall bli din etikett.



Längst ner på skärmen ser du en del av de bilder som finns inlagda i programmet. Du bläddrar bland dem genom att klicka på pilarna i kanten. Klickar du på en bild hoppar den upp på etikettens vänstra bildruta (vänster musknapp). Använder du höger knapp får du en bild i höger bildruta. Vill du ha en annan bild är det bara att trycka till på den och bilden pyts.

För att få en bildtext klickar du i den smala rutan under bilden. Då kommer det upp en skrivruta. Där du skriver din text. När du skrivit färdigt tar du RETURN-tangenten. Texten kommer upp under bilden. På samma sätt kan du få text på alla raderna. Vill du ändra texten är det bara att göra om proceduren. Ska du ha bort texten helt från raden tar du bara fram skrivarrutan och trycker på RETURN.

Ett annat sätt att få text på de olika raderna är att använda färdig sådan. Den hittar du i rutan längst till vänster. Här står mapp- och filnamnen på den diskett du har i disk-driven. Är du begävad med två "drivare" kan du välja vilken du vill läsa av. Detta gör du i raden under filnamnen. Klicka på den textraden

du vill ha på din etikett och en fråge- och instruktionsruta kommer fram. Lätt som en plätt!!!

Under drivarväljarna finns det tre rutor med text. Tänder du EXT (EXT-andtion) får du med det som står efter punkten på filnamnet. DATUM skriver ut det datum som finns efter filnamnet. GRÖSSE skriver i stället filstorleken. Du kan inte ha med bägge dessa.

ES ? FAT ? ORDEN ÖFFNEN resp NEHMEN ? ? ? ? Är det någon som vet vad dessa har för funktion ?

Du kanske tycker att de bilder som finns inte passar dig. Då kan du rita egna. Börja med att klicka på en ruta i mitten som heter ADD-A-ROW. Tryck sedan till på SKAPA. 24 små tomma rektanglar dyker upp på skärmen. I nederkanten har du fem "knappar". Trycker du på LADEN kan du ta fram de bilder som finns färdiga. Gör du det kommer det fram en filväljare. Välj STICKER och det kommer fram två filer. Tag vilken du vill och rutorna fylls med bilder.

Klickar du på EDITIEREN kommer du in i ett litet ritprogram. Här kan du ändra i bilden som du vill. För att få tomma rutor att rita i hoppar du över LADEN och tar EDITIEREN direkt. Med SPEICHERN sparar du de ändringar eller bilder du gjort.



OBS !

Ändrar du en bild och sedan klickar på SPEICHERN försvinner ursprunget för alltid.

När du vill rensa etiketten från allt klickar du på CLEAR i mitten längst upp. TYVÄRR, du kan inte spara en färdig etikett med mindre än att du skriver ut den.

Du lämnar programmet genom att bildligt talat gå ut genom dörren.

F-COPY2 PRG

Ett bra kopieringsprogram, där du utöver kopiering har några andra funktioner.

Med "knapparna" under "staketet" väljer du vad du vill göra. Trycker du på KOPIA kan du naturligtvis kopiera. När du tryckt kommer det upp ett meddelande som frågar om du har originalet i drive A. Har du det, klicka på OK eller använd RETURN-tangenten.

SCAN läser av disketten.

FORMAT är skrivet i grått och går inte att använda förrän du i den vänstra rutan nedanför satt DISKFELSINFO på EJ. Nu kan du formatera en diskett. Om du vill kan du i mittrutan bestämma hur "stor" du vill ha den. Antalet sektorer väljer du med tangentbordet. Klicka nu på knappen och du formaterar.

OBS ! Formatering = radering

BIBLIOTEK visar vad du har på disketten i "drivaren".

SLUTA ! Redan.....? ? ?

Tillbaka till den vänstra rutan.

VISA GRAFISKT : "pinnar" i staketet eller ej ?

FORMATERA DEST: Denna sätter du på JA om du vill ha disketten formaterad samtidigt med kopieringen, eller rättare, den blir formaterad steget före kopieringen.

VERIFIERA: Vad är det som skall verifieras? ? ? ? ?

DISKFELSINFO: Är vad det låter som. Vad du kan göra om den står på EJ har jag redan berättat om.

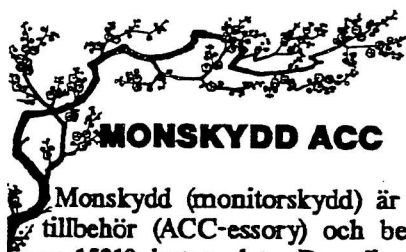
I höger rutan kan du bestämma hur många kopior du vill ha.

MONOEMU PRG

Har du ingen högupplösnings-skärm är detta ett program för dig. Kruxet är att det kanske inte fungerar i din dator, i min superbra 520STFM (uppgraderad till 2 Mb) vill det inte.



forts nästa sida



MONSKYDD ACC

Monskydd (monitorskydd) är ett tillbehör (ACC-essory) och behöver 15219 bytes plats. Den finns i "rullgardinen" (menyraden) längst till vänster, där alla tillbehör finns. Du lägger filen bland de andra filerna på din programdisk.

Vad den är bra till? Den släcker ner din skärm när du inte använt tangentbordet på en stund. Det innebär att du sparar skärmen (bildröret). Hur länge den skall vara tänd bestämmer du själv. Vill du inte ha den inkopplad kan den kopplas ur. Har skärmen slocknat tänder du den igen genom att trycka på en valfri tangent. Du kan inte tända skärmen med musen.

OBS!

Om skärmen slocknar under pågående utskrift stannar skrivaren

OBS!

INTRAM ACC

INTERSECT RAMDISK är också ett tillbehör och för att det skall kunna användas måste både filerna INTRAMDK ACC och INTRAMDK RSC läggas bland de övriga filerna på disken, sammanlagd storlek 13952 bytes.

Vad är då en RAMDISK? Det är en "diskett" som du har i internminnet. För att ha någon större nytta av en ramdisk bör du ha minst en 1040:a.

Hur får man in en ramdisk i datorn? Du börjar med att skapa en "diskettstation" på din desktop. Klicka en (1) gång på A. Släpp ner rullgardinen under ÖVRIGT. Tryck till på INSTALLERA DISKEN. HET och skriv vilken bokstav du vill ha på stationen. Välj D eller E (C brukar vara hårddisk). På nästa rad skriver du vilket namn du vill ha på den och klicka på INSTALLERA. På desktoppen har du nu fått ytterligare en diskettstation. Dra den till den plats du vill ha den. Ta ner rullgardinen vid ÖVRIGT och klicka på SPARA ÄNDRINGAR. När det kommer ett varningsmeddelande klicka på OK

eller ta RETURN. Nästa gång du öppnar (bootar) din dator med den disketten ser desktoppen ut som den gör nu.

Du har nu fått en diskettstation, men det finns ingen diskett i än. För att få det drar du ner rullgardinen längst till vänster och klickar på INTERSECT Ramdisk. Då dyker det upp en ruta på skärmen där du bestämmer hur stor du vill ha din diskett. Detta gör du genom att klicka över eller under siffrorna i INSTALL fältet. När du bestämt dig trycker du till på INSTALL knappen. Då kommer ett varningsmeddelande upp, klicka på FER SURE (eller Return) och där efter på EXIT. Varje gång du startat datorn och vill ha en diskett i RAM-en upprepar du proceduren i detta stycket.

Vill du "ta ur" disketten tar du fram rutan igen och klickar på REMOVE. Detta gäller även om du vill ändra storleken på disketten.

OBS!

Allt som finns på RAM-disken försvinner när du klickar på REMOVE. Detta gäller även om du "resettar" (bootar om).

För att ett tillbehör, ACC, skall fungera måste det finnas med på disketten du bootar med.

MONOMON2.PRGM

Detta är en DISKEDITOR och med den kan du ändra i dina disketter sektor för sektor. Var dock försiktig. Du måste veta vad du gör för du kan ju helt sabotera ett program.

ANVÄND ALLTID EN BACKUP!

När du laddat in programmet kommer det upp en stor "ruta" där det står en mängd med siffror samt en del text. Texten visar vilka mappar och filer du har på disketten. Siffrorna är HEX-kod (hexadecimal) där varje sifferpar står för ett tecken i texten på motsvarande position. För det mesta är det bara en samling obegripliga (i varje fall för mig) tecken i "textspalten". Det är dessa tecken som är programmet. Ändrar du bland dessa kan du "sabba" programmet.

KOM IHÅG BACK UP!!!!

När det är klartext kan du ändra utan att det händer något med själva programmet. Här kan du till exempel översätta en TEXT-fil från engelska till svenska.

Under "rutan" finns det flera olika funktioner.

FILE: INFO ger information om disken; storlek, antal sektorer m.m. Här ser du även namnen på de filer som du raderat. Tar du RUN kan du starta ett program, utan att först stänga editorn. Med KILL raderar du en fil. Klicka på OPEN och du kan öppna en fil för att läsa av den i editorn sektor för sektor. Det är här du kan ändra (editera).

FORMAT: DISK formaterar en diskett.

OBS!

När du formaterar raderar du allt som finns på disketten.

OBS!

Klickar du på TRACKS kan du välja ut ett antal sektorer och formatera dem.

OBS! Formatering = radering!!

SECTOR: CUT klipper ut sektorn du ser och med PASTE sätter du in den där du vill ha den.

WRITE ? ? ? ? Vad händer här?

SEARCH: Om du vill leta reda på var det finns ett särskilt HEX-par eller ASCII-text klickar du här.

COPY: Är ett kopieringsprogram. Du kan kopiera hela eller delar av filer.



AUTOGEN

Programmet finns i AUTO-mappen. Med detta kan du lägga in DEGAS-bilder och få upp dem som din desktop. "Desken" på denna PD är en sådan bild.

Bilderna lägger du inte i AUTO-mappen utan lägg dem tillsammans med de andra filerna i startfönstret. DEGAS-bilder har extention PI med någon siffra efter.

Björn Rydh

MIDISPALTEN

Det finns många som köpt Atari för att kunna arbeta med musikprogram - det är ju en populär tillämpning på datorarbete. Det finns inte så många datorer med inbyggt MIDIinterface. Därför har Atari blivit den dator som har flest typer av musikprogram.

Vad är då MIDI ?

Vad kan man göra med MIDI ? I MIDISPALTEN ska jag försöka att besvara de vanligaste frågorna. Den enklaste beskrivningen av MIDI är:

- * Ett gränssnitt/interface/programspråk som de flesta syntar och datorer kan hantera.

- * Man kan i en dator påverka en rad inställningar i synten, och spara dessa.

- * MIDI överför vilka toner som spelas - en dator kan spara ordningen i ett sequenserprogram.

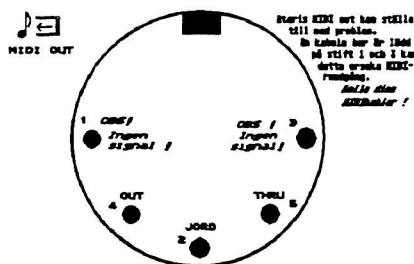
Några saker kan inte MIDI göra:

- * Spara sång och akustiska instrument i datorn. Till detta behövs en sampler.

- * Skriva ner noter från en skiva. För de som kan lite mer om MIDI är allt sån't självklart - men det finns de som tror att datorn kan trolla...

Hur funkar då MIDI ? Alla datorer och digitalt styrda syntar har ett operativsystem. Det är Ataris operativsystem; TOS, som gör att din dator inte är en Amiga. De första digitalt styrda syntarna kom i slutet av 1970-talet. Man använde sig bland standardprocessorer, som Ataris MC 68000, i syntar. Där används det, enkelt uttryckt, för att styra sammankopplingen mellan tangentbord och ljuddel.

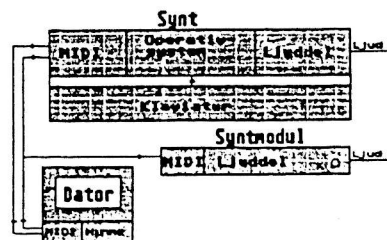
På skissen har jag försökt att grafiskt förklara hur detta sker. När man trycker ner en tangent på klaviaturen går en ström av datasignaler mellan tangentbordet och ljuddelen. Man kan koppla in sig i operativsystemet med MIDI. Där funkar det som ett seriellt gränssnitt, motsvarande RS 232-porten, och kan ta emot eller skicka ut motsvarande dataström.



MIDIinformation kan delas upp i två grupper :

Channelinformation, information om vad som spelas och system exclusive information, ljud och funktionsdata. Den information som de flesta använder är channelinformation. När man spelar på två sammankopplade syntar är det denna MIDIinformation som kommer till användning. Bland de data som sänds ut märks MIDIKANALnummer, tonnummer och anslagsstyrka. Det finns 16 MIDIKANALER, tonerna numreras upp till 127, och samma omfång finns vad det gäller anslagsstyrka. Datan hos MIDI överförs alltså seriellt, dvs en bit i taget. Hastigheten hos överföringen rör sig om 31 250 bitar/sek, vilket är relativt snabbt för att vara seriell överföring. När man pusslar ihop 8 bitar får man som bekant en Byte. MIDIinformationen innehåller förutom detta Byte en start- och en stoppbit. Den första biten i varje MIDIPaket innehåller en så kallad statusbit, vanligen talar den om att man tryckt ner en tangent. Därpå följer tangentnummer och anslags-hastighet = styrka. Statusbiten kan även vara olika typer av tangentkontroller t ex modulationshjul, pitchbendhjul, breath control eller tangent after touch.

I nästa MIDISPALT ska jag förklara hur man kan spara channel information i ett sequenserprogram. Om ni har frågor om MIDI ska jag också försöka att svara på dessa. En av de vanligaste frågorna man ställs inför är varför synten slutar att lyda och istället tjuter. Detta brukar be-



ro på s k MIDIrundgång. Om synten sänder och tar emot på samma MIDIKANAL kan det hända att MIDI-signaler "går runt" i datorn-synten. Det finns på de flesta syntar möjlighet till en inställning som heter lokal off - att tangentbordet inte längre står kopplat mot ljuddelen. Detta kan hjälpa. I vissa fall måste man även koppla sequencerprogrammet så att det inte "ekar", inte skickar MIDI-signaler direkt tillbaka till synten. Hos Atari är inte MIDIportarna helt standardiserade, vilket även kan ställa till problem, vilka dock bara förekommer med dåliga MIDIkablar. Vissa programvaror - Dr Ts editeringsprogram DXHeaven och 4 op de luxe, för att ta två exempel, kan reagera konstigt. Skulle detta inträffa, gör så här: dra ut MIDIkablarna under tiden programmet laddar och sätt tillbaka dessa igen när laddningen är klar. Det kan i vissa fall hjälpa. (Det beror på att klaviaturer skickar MIDI-signaler för att tala om att de är på, och detta reagerar programmet på). Jag har även gjort en skiss över MIDIportarna på en Atari, om ni är väldigt intresserade.

Nyheter.

Roland förbereder en MIDISTANDARD som ska göra det lättare att kombinera syntar av olika fabrikat. I denna nya standard är bland annat trumkanalen fixerad till 10, och olika trum- och percussionljud ska ta emot MIDI-signaler så att likartade ljud finns på samma MIDITONnummer. C-Labs Creator/Notator prg fräschas upp till hösten, (3.1) vilket innebär:

- * En rad förbättringar i sequenserdelen. Visar arrange - och patternlistan grafiskt.

- * En ny Unitor, (Unitor 2) ger fler MIDIportar och bättre tidkodssynk.

- * Möjlighet till samkörning med Calamus ! Det sistnämnda ska visst innebära att Notator kan exportera notsidor som IMG-filer, med möjlighet att lägga notsidor i DTPprogram. Stämmer detta blir Notator/Calamus i det närmaste oslagbart... i alla fall för de som är intresserade av notskrivande program.

forts nästa sida

MIDISPALTEN

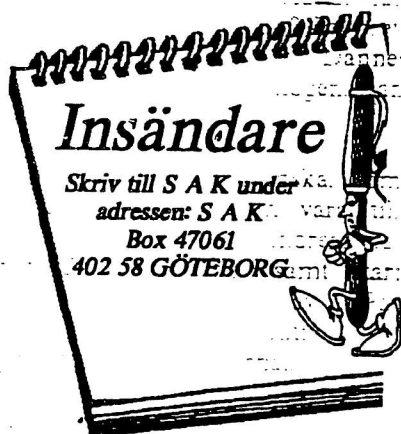
Man har även meddelat en support för TTh, samt ett försök att integrera SoundTools till Notator. Låter definitivt intressant...

Steinbergs uppdatering av Cubase till 2.01 innebär att programmet även fungerar på Mega STE.

En ny version av samplerediteringen Avalon har även presenterats. Den sänder samplingarna över SCSI-interface, vilket gör att överföringarna går 250 gånger snabbare än via MIDI.

Dr. T kommer med ett paket, Omega, som innehåller sequensern KCS, editorn Tiger samt notskrivaren Quickscore.
Vi hörs!

Åke Dahlbäck



NYBÖRJARE...?

Ja det är jag, va' då då ???

Nu ska ni få höra vad som kan hända om man fattar pennan och skriver om sina frågor och problem. Hade en artikel i SAK nr 1-91, där jag gnällde och gnäll:

Varför....

- finns inga vettiga utbildningspaket?
- finns inga bra program för barn?
- kan alla andra men inte jag ???
- är allt på engelska ? suck!!!

Två dagar efter jag fått tidningen ligger ett litet, men tjockt, kuvert bland min post. Det innehöll ett brev och en DISKETT.

Brevet: "Hej Jan, såg att du önskade en översättning av SAK 002 till svenska. Jag har översatt S-bas åt dig.

Hälsningar Magnus"



Tron på människan kom tillbaka. En som inte har en aning om vem jag är, hjälper mig att lösa ett problem. Underbart!!!

Vänta.... ett PS...

"Jag tror att Åsa Widmark kan hjälpa dig med dina andra problem."

ÅSA ?? Jag kan väl inte skriva till en främmande kvinna och tala om hur DUM JAG ÄR ? Jo då, det kan man visst. Sagt och gjort.

Vad händer nu då ???

Jojomän, ett ännu tjockare brev och ännu en DISKETT. Vilken respons! Det är nu, som JAG plötsligt, genom två trevliga och hjälpsamma personer, får en möjlighet att kanske hjälpa DIG. Ja, just DIG. Du som vill komma igång, men inte riktigt vet vad som är "fram och bak"

Åsa har satt ihop ett litet kom-igång-paket, med PD-program (Public Domain - allmän egendom - får kopieras fritt) på fem disketter plus ett litet häfte med tips för nybörjaren.

Vadå.....? Innehåll.....

Jag börjar med disk 5. Där finns ett program (prg) som heter ST Tour. Det tar med dig på en tur i din dator. Du får praktiskt lära dig en hel del av det du läst om i din datormanual. Du har väl läst den ? Inte ? ? ? Gör det då..... På disketten finns även två enkla, men trevliga, spel.

Åsa har också lagt med sin PD-lista. Jag tycker den är unik då den innehåller bl a prg för barn i olika åldrar (pussel, målarböcker, räkneträning mm) samt "familjedisketter" med, som det verkar, enkla och tevliga spel och prg.

Disk ett (1) är hjälpmedel av olika slag. Tex ett kopieringsprg; FastCopy III (enkelt att hantera och när jag säger enkelt...då är det enkelt). En "viruskiller", som visar vad ett virus är, hur man upptäcker det och dödar det. En RAM-disk, som underlättar delkopieringar samt ytterligare sex prg med olika hjälpmedel.

2:an är nyttoprg, tex ett ordbehandlingsprogram och S-bas, registerprogrammet som Magnus översatte, finns också med.

Disk 3: Här kan du rita, måla och titta på bilder.

Till sist är det disketten Åsa kallar 4, på den finns det några olika spel.

Allt detta blir ditt till det facila priset av 70:- om du sätter in beloppet på postgiro 442 44 35 - 8, Åsa Widmark. Vill du skriva ett brev till henne är hennes adress Färnebogatan 42, 682 00 Filipstad.

Magnus, som sparkade igång mig, verkar tycka om att lösa problem. Han är duktig på att översätta. Har du något klurigt på gång ? Ett brev till Magnus Hansson, Daneröd 9585, 444 97 Svenshögen, kan kanske hjälpa dig.

Ett par böcker på svenska, som förklarar bra och kan vara till hjälp, är ST-boken av Andreas Ramos, lättläst och rolig, samt Atari ST/STE handboken av Pär Lundqvist, mycket instruktiv. Lycka till och skriv gärna....

Medl 445 Jan



Hej Jan!

Fantastiskt...!!!

Det är ju så här det ska vara. Skriv till varandra, till tidningen, vart du vill. Sitt inte på din kammare och slit ditt hår. Be om hjälp. Har du tur finns den kanske redan på nästa sida i denna fantastiska blask...tidning.

Du som läst om SAK001 vet att det finns ett par program på den med samma funktion som de Jan beskrev i sitt brev, nämligen F-COPY2 och INTRAM.

Red

FUNGERAR EJ ?

Allt fungerar inte ihop!!

Efter styrelsens "hot" om att lägga ner SAK-Magasinet om det inte kommer in något tryckbart till ovan nämnda magasin från oss medlemmar, så känner man sig nästan tvingad att göra ett försök, så här kommer mitt försök.

Det är ju inte första gången jag försöker, men det brukar stupa redan på idéstadiet då man, i alla fall jag, känner att man inte behärskar den kära Atarin tillräckligt för att skriva nåt.

Men efter att ha fått tillgång till PD-programmet F-Copy och inte fått det att fungera på en gång slog det mig, det ska handla om tips, inte speltips, men tips om program som inte fungerar ihop, för det verkar det finnas gott om. Naturligtvis börjar jag då med F-Copy 3.

Efter att ha använt F-Copy 2 under det år jag haft ATARIn, så tyckte jag, att det var ju trevligt att det kommit ut en nyare och förhoppningsvis bättre version. Inte för att jag tycker tvåan är dålig på något vis, men ändå.

Så glad i hägen "stövade" (bootade) jag igång som vanligt, stoppar i den nya disketten med F-C 3, klickar på F-C 3.PRGR och f..skapet bombar och för att göra en lång historia kort, det var inte F-C 3 som det var fel på, utan min "stövel"-diskett.

I AUTO-foldern på bootdisketten hade jag programmet QSLauto, som jag hämtat från SAK:s PD-diskett 19, och det var det programmet som inte ville jobba tillsammans med FastCopy 3. Det finns en text-editor som heter ST-Page, den fanns på ST-Users omslagsdisk 55 och den ville jag naturligtvis prova när jag ändå fått tag i den.

Tror ni att det fungerade på en gång? Helt rätt, men den här gången bombade inte min dator sig, den hängde sig (inte i ett rep i taket om nå'n undrar). Nu anade jag vad det kunde vara, så det var bara att stänga av programmen i AUTO-foldern och starta programmen ett i taget. Den här gången var det MouseDoubler 2 som ställde till det. Och, snacka om sammanträffande, det programmet hade jag också fått hem genom PD-disk nr 19. Vill ni

ha fler tokiga kombinationer? OK, ett till.

MiniTerm

Finns det några därute som modemar och använder det norska terminalprogrammet MiniTerm? Ni som använder det, här kommer ett tips riktat till er. Använd inte Quick ST 2 tillsammans med MiniTerm, gör ni det försvinner MiniTerms ANSI-grafik.

Det här får räcka för den här gången, vill bara avsluta med att säga att känner DU till några sådana här tokiga kombinationer, skriv till mig så kan jag kanske plita ihop några rader till nästa nummer också. Har du modem får du gärna lämna några rader i SAK BBS:en som du adresserar till mig. Bor du norrut och inte vill ringa ända till Göteborg, så finns det en BBS i Nyköping, som heter The Wall, där du också kan lämna några rader till mig. Telefonnumren är de här: SAK BBS:en 031 82 03 04, The Wall 0155 376 78.

Skriver gör du till adress:
Bruno Bach
Floragatan 35 642 00 FLEN.
Medlem 575.



Snurriga måndagar i lokalen....

Det är med stor besvikelse som jag ser alla "vela omkring" i vår lokal på Vasagatan. Jag tycker även jag att det är kul att kunna träffas och prata skit, men till och med detta börjar bli svårt. Har nu pratat med Allas Vår Ordförande Kent A och beslutat om följande...

Föreläsningar

Jag ska försöka med hjälp av någon annan i SAK att ordna före-

läsningar, demonstrationer av program och ta upp problem med mjuk eller hårdvara till våra burkar. För att detta ska kunna bli verklighet behöver jag ER hjälp. För alla er med gott lokalsinne kan titta efter ett anslag i lokalen. Där kan ni skriva i ert namn (om ni har ett sådant) och vad ni vill att vi ska ta upp på måndagarna. På detta sätt kan jag se vad folk (ni) vill veta mer om.

Hur många sitter inte hemma och har problem med en skrivare som inte kan skriva svenska tecken, ritat inte ut bilder utan 30 sidor med siffror eller kan inte få sitt nya program att fungera? För att inte visa sina polare att man inte kan så ber man inte om hjälp. Känner ni igen er? DETTA ÄR FEL! Det är nästan alltid någon som kan hjälpa till med era problem.

Hitta på

Aktivera nu era hjärnor (inte datorn) och kom med förslag på vad vi ska hitta på i lokalen. Skriv ner ert namn, medlemsnummer och det ni vill att vi ska ta upp. Jag kan lugna er som inte kan vara utan kaos i lokalen att vi kommer inte att pyssla med vettiga saker varje måndag. Så för he...te, vakna och hjälp till!!!!

Förslag till vettiga aktiviteter:

Vad är ett CAD program?

Hur formaterar man en hårddisk?

Samplar, vad är det?

Hur får man fram text i Calamus?

Kan man deklarerar med hjälp av ett Spread Sheet?

Spritehantering med GFA Basic.

ASCII, en grekisk förkortning?

Hur man ringer vår BBS.

Demo av nya spel och hjälp med dom.

Passar något av ovanstående förslag eller har du något bättre? Du kan visa ditt intresse på två sätt. Skriver det du vill på bladet i lokalen eller ring vår eminenta klubbtelefon och tala om ditt ärende, så ska vi se vad vi kan hjälpa till med.

Jag har koll på er...

B Haraldsson

STOS varde med eder!

Vi hade tänkt försöka ha minst en STOS sida med i varje kommande nummer. Då gäller det att ni skriver och lämnar tips och frågor, så ska vi försöka reda ut begreppen om STOS. Rolf kommer att vara vår hjälpreda för redaktionen, när det gäller STOS.
Red.

Hej och välkomna, kära läsare, till en ny STOS-sida här i Svenska Atari Magasinet. Jag heter Rolf Johansson, är 16 år, och har använt Atari ST i lite mer än 2 år. Förhoppningsvis kommer detta att bli en följetong, men det beror på er, och såklart lite på mig.

STOS är det programspråk som har gripit tag i mig mest. Anledningen till det är nog att jag liksom har "växt upp" med Basic. STOS är väl mest likt det Basic som fanns i min gamla Atari XE. Jag är ingen expert på STOS. Det finns en del kommandon som jag inte vet så mycket om, men de viktigaste kommandona, kan jag. Eftersom STOS är idealiskt för att skapa spel, så kan väl inget vara naturligare att börja med än SPRITE-kommandot.

SPRITE A,X,Y,B

Tro nu inte att du ska skriva så här när du vill ha fram en sprite på skärmen. Nej, bokstäverna ska bytas ut mot värden, nummer. Man kan ha max 15 spritar på skärmen samtidigt. Istället för A ska det då stå ett nummer mellan 1 och 15. X och Y ska bytas ut mot spritens X- och Y-positioner. I lågupplösning så kan X-positionen vara ett tal mellan 0 och 319, och Y-positionen ett tal mellan 0 och 199. 0 befinner sig i översta vänstra hörnet av skärmen. Till sist B. När du designar (ritar på svenska) en sprite, så gör du det i sprite-editorn. Alla spritar du gör kan läggas i en sprite-bank som sedan, efter att ha sparats, kan laddas in i ditt program. I sprite-banken numreras alla dina spritar. Låt oss säga att du gör 8 spritar och du vill ha fram nummer 4 på skärmen. Då skriver du bara 4 istället för B:et. Så, för att få fram sprite nummer 6 ur banken, som nummer 1 av de 15 på

skärmen, på position 100,100 så skriver du:

SPRITE 1,100,100,6

Vill du ta bort en sprite, så skriv SPRITE OFF nr, där NR som vanligt är den sprite av 15 st som du vill ha bort. Skriv: du inget nummer, så tas alla spritarna bort.

Bra, utmärkt och utsökt. Men om man skulle ta och börja röra på spritarna, då? Jo, då använder man kommandot MOVE.

MOVE X NR,"(EPR)" eller MOVE Y NR,"(EPR)"

MOVE X rör en sprite horisontellt (från vänster till höger eller vice versa), och MOVE Y rör den vertikalt (upp och ner eller ner och upp). NR byts ut till den sprite som ska röras (1-15).

F står för farten (1-32767) där 1 är det snabbaste. Vad är inte då 32767? Istället för P, så skriver man det antal pixels som spriten ska röra sig varje gång den flyttas. Skriver man ett negativt tal (minustal), flyttas spriten åt vänster, annars flyttas den åt höger. Samma gäller för MOVE Y. Minustal flyttar spi-

ten uppåt, annars neråt. Spriten flyttas R gånger.

Låt oss säga att spriten flyttas 10 gånger och att den rör sig 1 pixel varje gång. Spriten flyttas då 10 pixels över skärmen. Om den ska flyttas 10 gånger, men den rör sig 2 pixels varje gång, så blir det dubbelt så mycket, 20 pixels. (2*10=20)

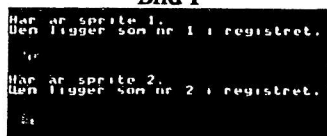
MOVE X 1,"(1,2,10)(1,-2,10)L"

Ger en trevlig effekt. Först flyttas spriten 20 pixels åt höger och sedan 20 pixels åt vänster (minus talet!). Fram och tillbaka. Och med hjälp av bokstaven L, som inte ska bytas ut mot något nummer (den står för LOOP), repeteras rörelsen från början. Fram och tillbaka, fram och tillbaka...

Vill man flytta en sprite snett nedåt eller uppåt, så kombinerar man MOVE X och MOVE Y kommandona. Om du har förhastat dig och ingenting händer, kan det bero på att man måste skriva MOVE ON för att ett MOVE-kommando skall fungera. Skriver man MOVE OFF, så stoppas MOVE-kommandot. Man kan även skriva MOVE FREEZE, då fryser man rörelsen. Den kan återupptas igen med MOVE ON.

Vi provar med ett kort program. Gör två spritar i editorn, spara dem och ladda in dem i programmet. (LOAD "FILNAMN.MBK")

Bild 1



```
10 mode 0 : key off : curs off
20 sprite 1,10,30,1
30 locate 0,1 : print "Här är sprite 1." : print "Den ligger som nr 1 i registret."
40 sprite 2,10,80,2
50 locate 0,7 : print "Här är sprite 2." : print "Den ligger som nr 2 i registret."
60 wait 100
70 move x 1,"(1,6,20)(1,-6,20)L"
80 move x 2,"(1,6,20)(1,-6,20)L"
90 move on
100 wait 200 : move off
110 move x 1,"(1,6,8)(1,-6,8)L"
120 move x 2,"(1,6,8)(1,-6,8)L"
130 move on
140 wait 160 : move off
150 move x 1,"(1,4,30)(1,-4,30)L" : move y 1,"(1,4,30)(1,-4,30)L"
160 move x 2,"(1,4,30)(1,-4,30)L" : move y 2,"(1,4,30)(1,-4,30)L"
170 move on
180 wait 100 : move off
190 goto 20
```

Avbryt programmet med Control+C. Se bild 1

forts nästa sida

STOS varde med eder!



Nu dök det ju upp en del andra kommandon också, men inga som har direkt med spritar att göra. MODE 0 tar oss till lågupplösning. MODE 1 ger medelupplösning och MODE 2 är bra för personer med monokrom monitor. Detta MODE kan inte fås på vanliga TV-apparater eller färgmonitörer. KEY OFF tar bort den lilla panelen högst uppe på skärmen. CURS OFF tar bort textmarkören. LOCATE printar ut en text på en bestämd X- och Y-position. Detta är inte 319*199, utan 40*25 i lågupplösning. WAIT stoppar programmet en viss tid. Märk väl att spritarna fortsätter ändå. De stoppas inte av WAIT. Talet efter WAIT står för den tid som skall passera. Om man skriver 50 väntar programmet 1 sek. 100 väntar 2 sek.

Nu har vi tagit fram spritar på skärmen och vi har flyttat dem med MOVE-kommandot. Nu fattas bara att man kan animera dem också. Det görs med ANIM.

ANIM NR,"(S,T)"

NR vet ni väl vad det står för. En sprite mellan 1 och 15. S står för vilken sprite i spritebanken som ska komma fram, och T anger den tid som den ska visas. 50 visar alltså spriten 1 sekund.

ANIM 1,"(1,50)(2,50)(3,50)(4,50)(3,50)(2,50)L",

ändrar sprite 1 till sprite 1 i banken 1 sekund. Därefter ändras sprite 1 till sprite 2 i banken i 1 sekund, och så fortsätter det. Sist står det ett L. Det står, som ni kanske kommer ihåg, för LOOP. Det går alltså runt, runt. Man måste starta ANIM med ANIM ON, precis som med MOVE. Man kan också stoppa och frysa ANIM. Se MOVE.

Till detta programmet gjorde jag 7 olika klock-spritar, så att man får en känsla av att en visare går runt.

Programmet sätter ut 4 spritar och animerar dem. Om du tycker att det är jobbigt att skriva in nästan samma rad 4 gånger (rad 30-60), så finns det ett litet knep. Skriv den första raden, 30. Tryck på return, och gå upp och ändra 30 till 40, och anim 1 till anim 2. Tryck på return igen och upprepa detta till rad 60. Man ändrar alltså bara radnumret och sprite-numret. Dessutom dök HIDE upp. Med detta kommando tar du bort muspekaren, men SHOW tar fram den igen.

Ja, det var allt för mig. Av vad jag vet (och det är inte mycket), så ska väl serien fortsätta. På återhörande!

Rolf Johansson

HACKERENCE IV.

Helgen mellan 10 -12 maj var det dags för Hacerence IV i Härnösand. Det var 350 deltagare från hela Norden som hade samlats för att umgås i ljuset från skärmarna. Redan på fredagsmorgonen var det dags för de allra första att ta sig till Parkaden i Härnösand (Hacket började 18.00) och när portarna öppnades var det faktiskt kö. Under 48 timmar kunde man ta del av olika demos, tävlingar, samt ha tillgång till en jättelik BBS. Vanligaste dator var Amiga, tätt följd av Atari, och det fanns även en hel del PC. Bland tävlingarna kunde märkas bästa demo, bästa algoritm och bästa grafik, en tävling som vanns av Anders Grahn, Atari ST.

Parkaden (d v s Folkets Park) var för tillfället säkrat med 1 kA, en strömstryka som kom till pass när alla bildskärmar tändes. Unga Forskare, som arrangerat hacket, höll även med föreläsare, bland annat om neurala nätverk.

Under hacket gick det åt 600 pizzor samt en kubikmeter cola. Efter hacket var det många som tackade för vad de flesta ansåg vara det bästa hackerencet någonsin. Nästa hack i Härnösand blir till hösten, noga räknat i november.

Missa det inte !!

Åke Dahlbäck medlem 0761

10 mode 0 : key off : hide : curs off

20 sprite 1,50,40,1 : sprite 2,100,40,1 : sprite 3,150,40,1 : sprite 4,200,40,1

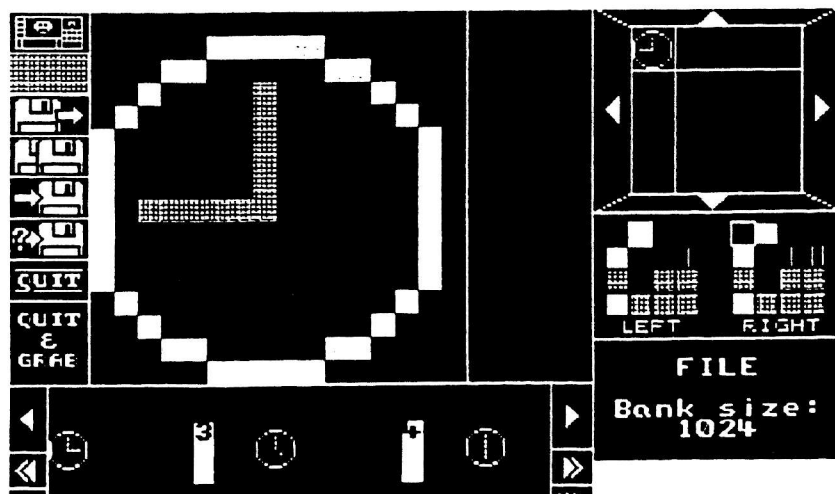
30 anim 1,"(1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4)(7,4)L"

40 anim 2,"(1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4)(7,4)L"

50 anim 3,"(1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4)(7,4)L"

60 anim 4,"(1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4)(7,4)L"

70 anim on



KAOSMATEMATIK OCH FRAKTALGEOMETRI, LÅTER DET INTE SPÄNNANDE??

Det är två nya grenar av matematiken som utvecklats med hjälp av persondatorer. Sedan länge har det funnits åtskilliga problem som förblivit olösta:

Varför stiger röken från en cigarett först stilla och ordnat för att sedan plötsligt börja virvla omkring? Varför lyckas man inte göra en säker långtidsprognos över världsmarknadspriset på vete? När, var och hur bildas virvlar i en bäck eller å? När inträffar lemmelår i Norrland? Är det möjligt att exakt bestämma längden på Englands kustlinje? Varför lyckas man inte framställa bra väderleksprognoser över längre tidsrymder, trots tillgång till moderna superdatorer?

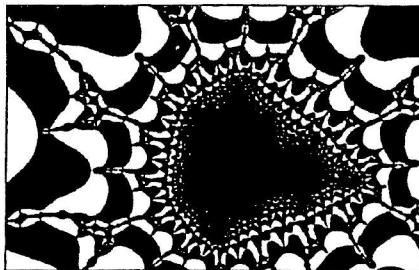
Gemensamt för dessa problem är att de är beroende av en oerhörd mängd variabler, som dessutom är inbördes beroende av varandra på ett icke-linjärt sätt och att systemen är känsliga för små förändringar. Man har stött på så enorma räknatekniska problem att man tvingats ge upp! Man behöver upprepa, i och för sig enkla operationer, miljontals gånger! Handräkning räcker helt enkelt inte till. Börjar Du ana hur datorerna kommer in?

En som inte gav upp var Benoit Mandelbrot. Han lekte med datorer för att se vad som händer om.... Han utvecklade nya idéer och begrepp, t ex fraktal, och visade att detta arbetssätt passade för bearbetning av en rad problem inom de mest skiftande områden som meteorologi, ekonomi, fysik och biologi.

Tyvärr vände sig Mandelbrot till de stränga matematikerna med sina idéer. De avvisade länge denna typ av experimentell matematik men sedan slutet av 1980-talet har äntligen Mandelbrot blivit erkänd! Hur kan detta vara av intresse för vanliga människor?? Jo, både fraktalgeometrin och kaosmatematiken innehåller formler som ger upphov till fascinerande bilder! Bilder som man kan skapa med lämpliga program på vår egen

favoritdator i färg eller svartvitt. Man kan åstadkomma mönster som man känner igen från verkligheten, t ex ett ormbunksblad, bilder på bergslandskap eller främmande planeter mm. Speciellt fascinerande är bilder på den så kallade Mandelbrotmängden. En matematisk formel skapar en komplex figur. Väljer man sedan nya startvärden och låter datorn räkna en stund, kan man ju förstora upp en detalj i mängden. Man finner då att Mandelbrotmängden är självlikformig, dvs den karaktäristiska figuren dyker upp på nytt, i en annan skala! Detta tycks kunna upprepas hur länge som helst!?

Så även om Du avskyr matte: skaffa



Dig ett fraktalprogram, mata in startvärden och låt Dig fascineras av bilden som växer fram! Var inte alltför otålig: i vissa program behöver datorn räkna åtskilliga tusen varv för varje enskild punkt på skärmen, så det kan ta upp emot 30 minuter för en komplett bild.

Var Du får tag på program? Det finns massor inom PD-området! Jag räknar nedan upp några som jag fått tag på, främst från PD-bibliotek i Tyskland.

Litteraturtips:

J Gleick: "Kaos - vetenskap på nya vägar" i svensk översättning: Bonniers, 1988; finns på många bibliotek. En mycket bra introduktion i ämnet! Innehåller artiklar skrivna av olika författare, som berättar om sina egna upptäckter och arbeten. Innehåller en del tjusiga bilder! Kräver inga förkunskaper.

Forskning och Framsteg nr 6 sept/okt 1989 innehåller 2 bra artiklar: Fraktaler och Kaos, båda av K Dahl



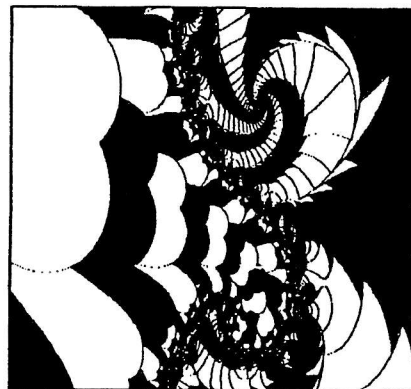
bör finnas eller kunna skaffas på varje bibliotek!

Scientific American har haft flera artiklar om fraktaler och kaos bl a stadsbiblioteket i Göteborg har kompletta ärgångar av S A.

Tips på program:

FRZOOM7.PRGM I Connor Australien. Mycket bra! Arbetar i alla 3 upplösningarna. Genererar Mandelbrot- & Juliamängden.

FATOU.PRGM APFEL.PRGM & JULIA.PRGM M Zierke, Tyskland tre fina program! Ger olika typer av kaosbilder.



APPELHELPRGM H Steudel, Tyskland; mycket bekvämt Mandelbrot-prgm: man väljer område att förstora med rubber band box teknik.

GEMFRAC.PRGM N Marschallack, Tyskland; ger utmärkta färgbilder, men arbetar därför rätt långsamt.

FRACT-3D.PRGM G Landgrebe & J Penner, Tyskland; endast hi rez. Ger 3D-bilder inuti Mandelbrotmängden.

MANDEL-2.PRGM J Lovischach, Tyskland; enbart hi rez. Mycket lätt att ställa in olika parametrar - ritar enbart konturfigurer så det arbetar rätt snabbt.

Lars Andersson Medlem 0175

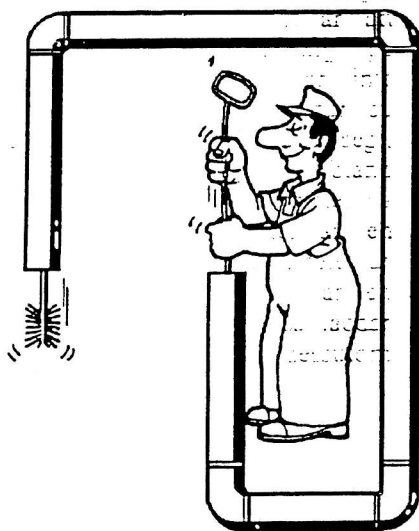


SPELRECESSIONER

Instinktivt för jag handen till diskettlådan, och börjar rota bland disketterna, som uppnår en summa av 120. Inte det, och inte den... Replikan är alltid densamma, vare sig jag ska spela eller recensera ett spel. Förresten så kom jag på att man inte kan recensera utan att spela, så det så.

Valet föll i alla fall på **PIPEMANIA**, ett spel från Empire. För er som kan engelska, eller som redan har spelat spelet, så vet ni vad det handlar om. Man skall leda vatten med hjälp av olika rör. På spelskärmen, som består av 10*7 fyrkantiga rutor, ska du sätta ut olika rör så att de passar ihop och på det viset kan leda vattnet ut.

Vattnet kommer



I början får du 20 sekunder till godo för att sätta ut rören utan att vattnet kommer forsande. Men du kan inte välja vilka rör du vill. Högst upp på skärmen finns 5 olika rör synliga. Av det som finns synligt sätts det längst ned ut på planen när du trycker, så det gäller att tänka!

På vissa banor gäller det att leda vattnet så långt som möjligt ut på planen, och på andra finns det ett rör med ett "E" i, som ska kopplas till rörledningen som man har byggt upp. Rinner vattnet ut tas de rör bort som vattnet inte har flutit igenom, och man får 50 minuspoäng för varje rör. Kommer man vidare till nästa bana så väntar

bara mer och mer svårigheter. Vissa specialrutor finns också, som t. ex. en stor tank som vattnet stannar en tid i om vattnet leds till den. Man kan sätta ut ett nytt rör ovanpå ett annat om inte vattnet har flutit igenom det. Korsningar brukar vara populära för sådana här ändamål. Totalt finns det 36 banor. Empire, The Assembly Line och Lucasfilm har lyckats bra med detta spel, som dessutom har en någorlunda unik spelidé.

Rolf Johansson

LEMMINGS

Spelet alla har väntat på finns nu på ATARI. Spelets namn är Lemmings, och är skrivet av DMA för det välkända företaget Psygnosis. Det första intrycket av spelet är inte så bra. Mycket små sprites och ryckig scrolling gör inte det hela bättre. Efter ca. 20 minuter har man trots allt lyckats inse att det här spelet är en höjdare.

Problem

Spelet går i stora drag ut på att du skall leda en grupp lärlar från en plats till en annan. Under färdens gång uppstår en rad olika problem du ska lösa. Vid varje hinder får man ge en lämmel en order, vilken den sedan utför. Allt detta sker dessutom under tidspress. Det finns sammanlagt åtta viktiga order man kan dela ut. En del bygger broar, andra gräver åt olika riktningar och en del har endast till uppgift att klättra. Självklart finns det även bomblärlar. Allt detta till nytta endast för att komma till nästa level, där nya problem uppstår.

Det finns fyra olika svårighetsgrader att spela på, och det finns 30 olika nivåer för varje svårighetsgrad, vilket resulterar i att det finns 120 nivåer totalt. De första banorna är löjligt enkla, men på andra svårighetsgraden är det betydligt klurigare. De svåraste banorna är näst intill omöjliga. Till varje bana ges en speciell kod, som man kan skriva in vid en ny spelomgång. Om inte denna kod hade funnits vore detta spel inte mycket att ha.

Manualen till detta spel är i stort sett meningslös, man lär sig alla funktioner på ett fåtal minuter. I övrigt så är Lemmings utan tvekan ett av de fem bästa spelen till ATARI jag någonsin har spelat. Om man väl har börjat spela, går det inte att sluta. Det kanske inte låter som ett höjarspel, men det måste spelas för att man skall förstå hur otroligt det är. Efter att ha spelat några nivåer har man fått uppleva mycket bra och detaljerad grafik som är mycket varierad. Lemmings tar minuter att lära sig, men en lång tid att bemästra.

Amiga

Ljudet är bra, trots att det inte innehåller några samplningar och musiken är bra och varierad. Grafiken är suverän, trots något ryckig scrolling. En tröst är att scrollingen även är ryckig på AMIGA. Visserligen scollar inte spelet så ofta, utan endast när du vill. Spelet är varken trögt eller segt, utan helt enkelt perfekt. Ibland förekommer över 100 st. sprites på skärmen samtidigt, vilket är en orsak till att de är små. Spelet är fyllt av överraskningar och är en fröjd att spela. Förövrigt så laddar det mycket fort och är dessutom 100% STE-kompatibelt.

BETYG:

Grafik	87%
Ljud	82%
Spelvärde	97%
Varaktighet	95%



Svenska Atari Klubbens PD-Lista

OBSERVERA ATT VI INTE LÄMNAR NÅGON GARANTI PÅ PROGRAMMEN MEN VI BYTER GIVETVIS UT DISKETTER MED FÄBRIKSFEL. VI HÅLLER NU PÅ ATT FÖRNYA BIBLIOTEKET OCH DET INNEBÄR ATT VI SA AV VÅRA TIDIGARE DISKETTER HAR FÅTT NYA TITLAR. PROGRAMMEN ÄR I "AS-IS" BASIS.

Diskpris: 40kr/disk för medlemmar (Ange medlemsnummer) 50kr/disk för icke-medlemmar. Dubbelsidig diskett uppdelad på två enkelsidiga: Dubbla priset.

Publik Domain. (PD-program) står för gratis program, som får kopieras fritt. De är gjorda av programmerare som i stället för att ta betalt för sitt arbete ställt sina program till användarnas förfogande. Ofta innehåller de adressen till den som gjort programmet, man kan då kontakta denne för att köpa nyare versioner av programmet och ibland även en manual.

Försäljningsvillkor. Vi säljer inte PD-program, de är gratis. Vi säljer vår kopierings, urvals och distributions-service. Därför kan vi inte garantera att programmen fungerar till 100% [Även om det är vår målsättning]. Vi kan inte heller ta ansvar för eventuella skador som orsakas av an-

vändning av de program som vi distribuerar. Eventuellt ansvar ligger hos den person som skrivit programmet. Så långt det är möjligt försöker vi naturligtvis svara på dina frågor och hjälpa dig med de problem som uppstår. Vi lovar att försöka, inte att lyckas. Vi förbehåller oss rätten att när som helst ändra innehållet på disketterna, eller att helt dra in dem.

Uppgraderingar. Vi kommer inte att uppdatera de program som ligger på disketterna. Nya versioner kommer att läggas på nya disketter, om den nya versionen skiljer sig väsentligt (till det bättre) från den tidigare. Undantag kan förekomma.

Vi vill ha dina program. Har du skrivit ett bra program? Har du löst något problem som andra kanske behöver hjälp med? Har du gjort ett fantastiskt demo? Hör av dig!!!

Beställning av PD-diskar sker enklast på postens postgiroblanketter till "Svenska Atari Klubben" postgironummer 491 75 44-1. Ange ditt namn, adress, ev medlemsnr, beställningsnr. Pris per diskett för medlemmar endast 40:-, icke medlemmar 50:-. Med reservation för prisändringar. Det tar ca två veckor för leverans.

SAK001-STARTDISK

(Enkelsidig) Amigem, LRC, Monoem, Sticker, Fastcopy, Intram, Monomem2, Monoskydd

SAK002-NYTTO Nr 1

(Dubbelsidig) Agenda, Calculator, Disktop2, Stase, Kkaten, Stcalc, ProgVerw, VLFIBU, KTC12

SAK003-KOMMUNIKATION

(Dubbelsidig) ANSI, Uniterm, Videotex

SAK004-MIDI SPECIAL

(Dubbelsidig) CZdumpMIDkdrum, MIDkdump,

SAK005-SPEL Nr 1

(Färg, Dubbelsidig) Laserbase, Starbattle, Monopol, Twogames

SAK006-SPEL Nr 2

(Färg, Dubbelsidig) Analif, Score4, Black Jack, Yatzy, Checker, Breakanoid, Fractal, Firestorm, Jackpot, Missile, Life, Pacman, Othello, Ripoord

SAK007-SPEL Nr 3

(Svartvit, Dubbelsidig) Diamond Miner, Mac Pan, Patience, Adventure, Anduril, Yatzy

SAK008-SPEL Nr 4

(Svartvit, Dubbelsidig) Checkers, Dalks, Fractal, Gobang, Happy4, Krabat, Maziacs, Night, Ogre, Pyramide, Spacewar

SAK009-GRAFIK Nr 1

(Färg, Dubbelsidig) Neochrome-bilder

SAK010-GRAFIK Nr 2

(Svartvit, Dubbelsidig) Artist, Diverse bilder

SAK011-PROGRAMMERINGS RINGS Nr 1

(Dubbelsidig) Adventure, Disassembler, Grabber, Fed, Numbers, Pascal2, RSC-Analy, Soapshot, Templemon

SAK012-START Nr 2

(Enkelsidig) Dam, Command, Contents, Doopy, Directory-Search, Dirtree, Discus, Diskmanager, Format, Interact, Loadkbd, Rambuffer, Nofrill, Undelete

SAK013-GRAFIK Nr 3

(Svartvit, Dubbelsidig) Public Painter, Megabit, Little Painter, Studio

SAK014-START Nr 3

(Enkelsidig) Amiga-Em, Format, Loader, Font, Volume, RDCV, Freecram, Soapshot, WD400, DBLBOO, Duped, Stern, Ram, Sectedit

SAK015-START Nr 4

(Enkelsidig) Sort, Format2, Undelete, ACC-load, JT59, MacPan, Spooker, Clock, Diskfix, Doopy17, IBM-PC, Lotto, Stipeech

SAK016-NYTTO Nr 2

(Dubbelsidig) Font Master, Label, Label Maker, ST-Label, Paste Address

SAK017-SPEL Nr 5

(Svartvit, Dubbelsidig) Gålgalad, Invaders, Minenfeld, Minigolf, Missile, Puzzle, Snafu, Target

SAK018-SPEL Nr 6

(Färg, Dubbelsidig) Azakian, DGDB, Fruit, Spacewar, Snake-age, Firestorm

SAK019-NYTTO Nr 3

(Dubbelsidig) Fackel, Mousdoub, QStanto, Disco, IBM-form, Maxidisk 4mb, Picaw7, Sagrotan, Serial, STwriter, Tempus dem, VDU, Bit33, Tinytool, XUTI

SAK020-GRAFIK Nr 4

(Färg, Dubbelsidig) Palette Master, Diverse bilder

SAK021-GRAFIK Nr 5

(Svartvit, Enkelsidig) Picworks, Diverse bilder

SAK022-GRAFIK Nr 6

(Färg, Dubbelsidig) The Junk Demo, Rob Hubbard Demo, Little Sound Demo, Talking

SAK023-GRAFIK Nr 7

(Färg, Dubbelsidig) Amiga Emu, Boink, Faj Boink, Marbels, Shiny Bubbles

SAK024-NYTTO Nr 4

(Dubbelsidig) Stackect, Character Set, Change Font, CLI, Code Tab, Copy/Format, DirPrint, Drucker, Fast Mouse, HD Utilities, Int Ram, Lifegame, MikeS, New Word, Palette, Private Eye, Rat Trap, Shell, Soapshot, Tempot, Tiny Tool

SAK025-PROGRAMMERING Nr 2

(Dubbelsidig) GFAbasar, Linker Dumbbs, Fickimp, Format, GDOSfont, GEM GFA, GFA-Tips, Joystick, Mini, Picahow, Quicksort, RezMaster, RSC-Conv, Screen-Dump, Xmodem, Xref, Texter

SAK026-GRAFIK Nr 8

(Dubbelsidig) Atari Image Manager, Degaz Aim

SAK027-KOMMUNIKATIONERS Nr 2

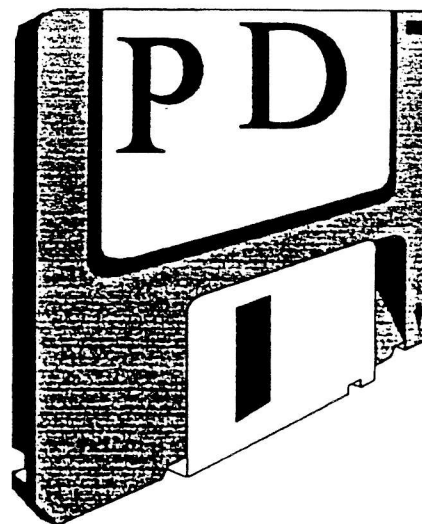
(Dubbelsidig) Arc, Motorm, Starnet

SAK028-SPEL Nr 7

(Dubbelsidig, Färg) Fantasia, Monopol, Untouch

SAK029-SPEL Nr 8

(Dubbelsidig, Färg) Atar Trek, Dragon, Football, Hanoi, Haunted, Monseme, Score42, Sensori, Stagg, Warzone, Wolfport, Window



SAK030-MIDI Nr 2

(Dubbelzijdig, Svartvit) Sam, Jinglebox

SAK031-MIDI Nr 3

(Enkelsidig, Svartvit) Freedrum

SAK032-GRAFIK Nr 8

(Dubbelzijdig, Svartvit) Imagic, Digitaliserade bilder

SAK033-NYTTO Nr 5

(Dubbelzijdig) Opus Spreadsheet, Diskmanager, Mouse-Ka-Mania

SAK034-NYTTO Nr 6

(Dubbelzijdig) VDOS, Midinet, Eplan, Jekpack, Virus, KBSW7

SAK035-NYTTO Nr 7

(Dubbelzijdig) Uni-fga+diverse sportstatistikprogram, Fielect, Diskaux, Sweet

SAK036-NYTTO Nr 8

(Dubbelzijdig) Accent, Bicklock, Degason, Keyedit, Monomulator, RSRcanal, Spool, Sticker (ny engelsk version), Coder, Fonttrix, Retrace, Speaktex

SAK037-SPEL Nr 9

(Dubbelzijdig, Färg) Chessnut, Fuzzball, Hanoi, Larn2, Maiken, Othello, Slagg, Trifid, Twint, Yathzee

SAK038-SPEL Nr 10

(Dubbelzijdig, Färg) Backgammon, Football, Pente, Sensori, Thinkwork, Trippelzatz, Wheel Of Fortune, Gengen4

SAK039-NYTTO Nr 9

(Enkelsidig) Diverse printer-drivers

SAK040-NYTTO Nr 10

(Dubbelzijdig, Svartvit) Astrolab

SAK041-NYTTO Nr 11

(Dubbelzijdig) Cat, Convert, Density, Boottext, Disk-recover, formulär, Haconimi, Hyperformat, Idealist, Input, Kalender, Scandump, Superfilecopy, Spotmerry, Snapshot, Speedmmx, Weller-HD-Tools

SAK042-NYTTO Nr 12

(Dubbelzijdig, Imeg) Easytext

SAK043-SPEL Nr 11

(Dubbelzijdig, Svartvit) Aka, Aktiebörse, Baller, El Bozo's Window Puzzle, Gemfrac, Kalah, Life, Nim, Sensori, Solitär, Trihex, TicTacToe

SAK044-GRAFIK Nr 9

(Enkelsidig) Cnv2gif, Deg2ook, Dega2neo, Dega2isp, Dega2ave, Fontconv, Ifsape, Koa2dega, Neo2dega, Picw7, Pm2deg, Pa2pm, Showgif, Spc2cpu, Speedeg, Specgif4

SAK045-PROGRAMMERING Nr 3

(Dubbelzijdig) MJC, Diverse C-prg, Pro Edit

SAK046-NYTTO Nr 13

(Dubbelzijdig) CWtrainer, Eisenbahn, Faktura, SMM804, Lautsprecher, Medat, Morse, Morsen, Probase, Stiplan, Toki, Widerst

SAK047-NYTTO Nr 14

(Dubbelzijdig) Adress, Context, Datecopy, DCoopy, Diskscan, Lotto, Svenfka, Writer, Canfield, Klondike, Kid Publisher, Set Time, Shett14, Virus

SAK048-GRAFIK Nr 10

(Dubbelzijdig, Färg) Graphic Artist

SAK049-GRAFIK Nr 11

(Dubbelzijdig, Färg) Neochrome sampler, Alite

SAK050-NYTTO Nr 15

(Dubbelzijdig) Homeace, Turtle 3, Hdutit, Superboot 5.5

SAK051-NYTTO Nr 16

(Dubbelzijdig, Imeg) Digitaliserad musik, "Foreign Affair" M. Oldfield

SAK052-NYTTO Nr 17

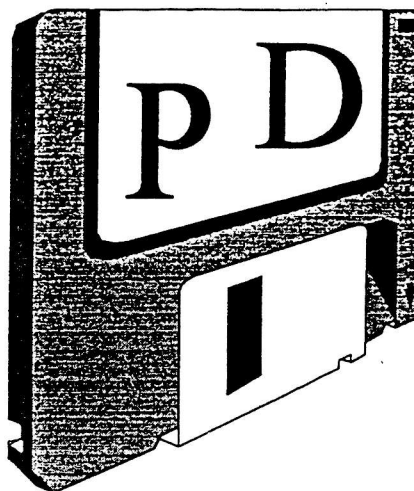
(Dubbelzijdig, Imeg) Digitaliserad musik, "Oxygen" M. Jarre

SAK053-GRAFIK Nr 12

(Dubbelzijdig, Imeg) California Beach Girls

SAK054-GRAFIK Nr 13

(Dubbelzijdig, Färg) Cyber Family Demo

**SAK055-SPEL Nr 12**

(Enkelsidig, Svartvit) Cube World

SAK056-MIDI Nr 4 (Enkelsidig,

Färg) Synth Samples

SAK057-NYTTO Nr 18

(Dubbelzijdig) Your2man, Tempus, WP-conv, GImaster

SAK058-GRAFIK Nr 14

(Dubbelzijdig, Färg) The Big Demo "Grafik och musikdemo som bla har samplad musik"

SAK059-NYTTO Nr 19

(Dubbelzijdig) C64erra, Protectdemo, Calc, C.A.L., ARC, ARChell2, LHARC

SAK060-PROGRAMMERING Nr 4

(Dubbelzijdig) Professional GEM

SAK061-GRAFIK Nr 15

(Enkelsidig, Färg) Digitaliserade bilder från STAR-WARS samt bilder med SPACESHUTTLE

SAK062-GRAFIK Nr 16

(Enkelsidig, Färg) Digitaliserade bilder från GHOSTBUSTERS och RAIDERS OF THE LOST ARK

SAK063-SPEL Nr 13

(Dubbelzijdig, Färg) Decoder, Knicker, Nebu, Starwreck, ROCM, Traffic

SAK064-SPEL Nr 14

(Dubbelzijdig, Färg) Babel, Ormet, Tauris

SAK065-SPEL Nr 15

(Dubbelzijdig, Svartvit) Puffy, Hotell, Roboter, Shattle, Superbreakout

SAK066-SPEL Nr 16

(Enkelsidig) Speltips och fusk till: Diverse Arkadspel, Dungeons&Dragons, Final Frontier, Galactic Empire, Quest, Space Empire, Elite, Intergalactic, Space Trader Elite, Dejavu, Kings Quest IV, Leisure Suit Larry 1, Leisure Suit Larry 2, Police Quest 1, Space Quest 1, Space Quest 2

SAK067-NYTTO Nr 20

(Dubbelzijdig) Gemini, Autowiz2, AZT, PoolV2

SAK068-NYTTO Nr 21

(Dubbelzijdig) Analys, Code181, Er Chart, TCOS, Vault, ZX81

SAK069-SPEL Nr 17

(Dubbelzijdig, Färg) Pipeline, Aquademo, Parkdemo

SAK070-SPEL Nr 18

(Dubbelzijdig, Färg) Naval, Fastlane, Bridgeit

SAK071-NYTTO Nr 22

(Dubbelzijdig, Svartvit) Calamus-demo

SAK072-MIDI Nr 5

(Dubbelzijdig, Svartvit) Alchimie, KAWAI Kledit, YAMAHA DX7edit

SAK073-NYTTO Nr 23

(Dubbelzijdig) IstSTEP, Minitext, RELTREE, Snab-

breg, Startkey/Typist

SAK074-NYTTO Nr 24

(Dubbelzijdig) Acc, DC-Desktop demo, First Base, Merymake, Mirror

SAK075-GRAFIK Nr 17

(Dubbelzijdig) Cartoon, Paintlux, Raytrace, Van Gogh

SAK076-FAMILJE Nr 1

(Dubbelzijdig, Färg) STwriter, Typist, Neochrom, Ormet, Snabbregister

SAK077-FAMILJEDISK**Nr 2**

(Dubbelzijdig, Färg) ISTWord, Biochart, Morsen, Hangman, NumberGoround, Sensori, Ramdisk

SAK078-FAMILJEDISK**Nr 3**

(Dubbelzijdig, Färg) En samling program för barn. Colourbook, Kidpuzzel, Kidgrid, Kidgraph, Doodle, Aikens, Babyball, KIDS abc, Mousemex

SAK079-NYTTO Nr 25

Assassin, STpuplix, Usi II, Smoothtalk, Sum clock

SAK080-SPELISK Nr 19

4 st spelbara demoversioner

SAK081-GRAFIK Nr 18

Try bilder

SAK082-GRAFIK Nr 19

Try bilder

SAK083-Nr 20

Textfiler med speltips

SAK084-Nr 21

Textfiler med speltips

SAK085-NYTTO Nr 26

Printing Press

SAK086-NYTTO Nr 27

Div GFA Prg

SAK087-GRAFIK Nr 20**SAK088-SPELISK Nr 22**

Mitterbugg, Omega spelbar demo, Speedmaster,

Startrach spelbar demo

SAK089-NYTTO Nr 28

Prg till olika skrivare

SAK090-NYTTO Nr 29

Signumfonten, m m

