

**SVENSKA
ATARI
MAGASINET
NR 3/91**



*Varför
skriker han?*



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.

Nyhet 1: Supra 9600 (300/1200/2400/4800/9600) V.32 / V.42 Bis, MNP Error Correction / Data Compression. OBS priset för medlemmar 6495:-. Icke medlemmar 6995:-

Nyhet 2: Supra 2400 plus. (v.42 bis MNP5 Error Correction) OBS priset för medlemmar 1995:-, Icke medlemmar 2195:-

Nyhet 3: Supra modem 2400 Säljes komplett för medlemmar 1395:- st, icke medlemmar 1495:- OBS! Begränsat antal.
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. Enda boken för nybörjare på svenska.

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

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:-.

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. Extra pris 395:- Ord pris 495:-. Dessutom ingår 4 disketter innehållande fonter, färdiga blanketter m m.

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:-

Reservation 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 vad Ni önskar. Tänk på att varje beställning som görs är bindande. Postförskottsavgift tas ut i dom 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**

Howdie!

Här kommer mitt svar på nödrop från nybörjare och "räskäll" från chefredaktörer...

Jag är en Jämte och van ST-programmerare som gärna vill hjälpa andra. Kontakta mig! Jag svarar på vilka "dumma" frågor som helst. Adress:

GreenGhost
Gåxsjö 4420
830 70 Hammerdal
Tel: 0644/40121

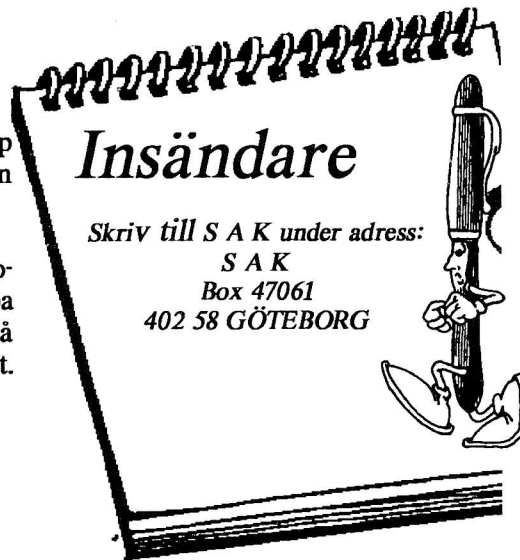
Frukten av mitt programmerande är ibland ganska användbara program. De mest användbara skickar jag med så att PD-ansvariga kan göra vad de tycker är lämpligt med dem. (Tips: vad gör man med PD-program?) Dom här programmen borde dyka upp snart:

Label Master - Släng "STICKER"
Mandelbrot Picture Creation System - Mandelbrotgrafik
High Speed Mandelbrot Zoomer - Mandelbrotgrafik
Fastload Formatter - Snabba disketter!
FontEditor - Fonteditor
STE-Click - Kul ljud för STE
Tetris - Redan klassiker
Pentris - Nytt tetris
CopyRam - Ramdisk
Miami Vice Theme - Digitaliserad musik

Här kommer lite tips till att börja med:

Ramdisk

Om man har lite mer minne än man vanligtvis behöver i sin dator (1 meg som jag...) kan man använda lite som ramdisk. Först kan jag ju dra min egen definition på en ramdisk: Ett program som reserverar en skvätt minne för att använda som diskutrymme, och sedan lurar operativsystemet att det är en hårddisk-driver för tex enhet D: och ser till att all in och utmatning till den enheten sker mot det reserverade minnet istället. Nu har vi alltså en jättesnabb disk som försvinner när vi slår av datorn. Vad ska vi med den till? Ett exempel: Det tar två minuter att kompilera ett GFA-BASIC-program om man



har kompilatorn på diskett. Om man kopierar kompilatorn och biblioteksfilerna (GFA3 BLIB) till en ramdisk och utför kompileringen på den istället tar det fem sekunder! Häpp! Nu tar det ju en halv minut att kopiera filerna till ramdisken, men det tjänar man snabbt igen. För att göra detta på enklaste och snabbaste sätt har jag skrivit ett Ramdisk-program som själv kopierar en drös filer från disketten till sig själv när man installerar den. Enklast är att lägga den i en AUTOMAPP så att den körs igång när man bootar upp. Programmet heter CopyRam och bör snart dyka upp i PD-biblioteket (eller?). OBS! Glöm inte att kopiera allt ni vill ha kvar från ramdisken till diskett innan ni slår av datorn, och helst innan ni testat program också. (Lita på mig - jag talar av erfarenhet!)

Skrivare

Jag har hittat en liten, tyst, och billig skrivare: Commodore MPS 1270. Det är en bläckstråleskrivare som är IBM- och Epson-kompatibel. Den ryms utan vidare tillsammans med både transformator och kabel i min portfölj, och det enda som låter när man skriver ut är att skrivhuvudet åker fram och tillbaka. Jag betalade 2842 kronor (inkl. moms) för den. Bläckpatroner är samma som för HP Thinkjet och QuietJet/Plus (nummer 92261A eller 51604A), som kostar 135 kronor.

SAK Försäljning: Kan ni få tag på bläckpatroner billigare, och i andra färger än svart? Tack för ordet. Jag skriver snart igen.

GreenGhost - Medlem 451

Se där, det hjälper visst att gapa lite grann. För att börja med något, så får vi tacka för ditt eller rättare sagt dina bidrag. Vi skall försöka se till att det kommer med i vårt PD-bibliotek. Du har lagt ner ett digert arbete på det jag har hunnit att titta på. Men du "glömde" visst att tala om vilken PD disk som du vill ha i utbyte. Hör av dig! Red

Nybörjare.....

Ja så här har jag börjat mina "gnäll spalter" i de förra numren så jag fortsätter.....

Det visade sig att behovet av materiel för "oss" nybörjare var större än väntat. Åsas startpaket, som jag skrev om i förra numret, fick stor åtgång o därmed löste vi hennes fritidsproblem.

Och nu raskt över till våra egna behov. Härmed beställs instruktiva artiklar för "oss" i diverse ämnen av den typ som Torbjörn Andersson hade i förra numret av SAK om First Basic. Den var skriven på ett sätt så att även jag förstod. Han talade om vilka prylar som behövdes och steg för steg hur man skulle gå till väga. Bravo Torbjörn, kom igen! Liknande artiklar i andra ämnen typ ritprg, registerprg m m. Det är vad som behövs för oss för att komma igång och bibehålla intresset.

Idén att beskriva de program som finns på era PD diskar är också en stor hjälp för "oss". Toppen, fortsätt.

Visst ja, man måste göra något själv, vad har hänt och vad är på gång? Jo, jag har köpt en ordbehandlare 1STWord+ 2.02. Med en helsvensk manual (vilket är ett krav när man har tillbringat huvuddelen av engelsklektionerna i korridoren, tyvärr).

Va` ja` skulle med den? Jo, det skall jag säga, att här lärde jag mig mycket, skriva naturligtvis, större förståelse hur allt fungerar och att pengar fort tar slut. För vad är en ordbehandlare utan skrivare? Vet du att man kan få en Star Lc 20 för 1995:-? Ja, ny naturligtvis, nyfiken?

forts

Insändare

Visst duger en TV till att spela på men.....en Sm 124, svartvit monitor, som bara går i högupplösning är snäppet bättre. Både i skärpa och som medicin för trötta ögon för ca 1000:- - 1400:-.

En ny version av denna utmärkta och penningslukande (inte nödvändigtvis) ordbehandlare är förresten på gång, enligt ATARI.

Jag har också övertalat tre av mina kompisar att köpa var sin ATARI 1040 STFM för 3000:- med extra pack, samma ställe, nyfiken? Efter att ha blivit medlemmar i SAK, är dom nu naturligtvis sugna att lära sig allt och det klarar ju inte jag. Vad gör vi nu..? Ringer Jonny naturligtvis! Vad då...äh, det är ju han som har kunskaperna. Nu plågar man honom på telefon med massor av frågor, tills han förstår att det blir enklare att fixa en kurs än att en gång i kvarten svara på mina dumma frågor.

Med hjälp av SAK's medlemsförteckning kan man "ragga upp" intresserade i närområdet. Nu har man något på gång som kan bli väldigt lärorikt och kul. Ber att få återkomma i ämnet om uppläggning m m lite längre fram. Men att det skall vara en nybörjarkurs och tematräffar är inriktningen. Att det ska handla om ordbehandling är självklart. Hör du det Jonny, någon fördel ska man väl ha....

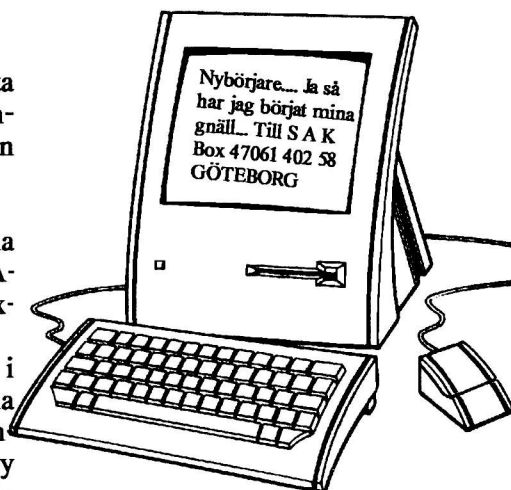
Jaha du Jonny, nu finns det ingen återvändo, är vi inte igång till hösten skall jag lämna ut ditt tel nr i tidningen. Rätt märkligt var att denna eldsjäl inte var medlem i SAK, men nu är han.

Jag har fått en härlig katalog om ATARI produkter från Indigo, samma företag som gav ut ST Boken av Andreas Ramos, väl värd de 20:- som jag satte in på giro 269 44 92 Indigo 2 Montanagade 29E Dk-8000 Århus C.

Va mer...jo, vet du att en tidning på svenska av typ ST Word är på gång till hösten? Fick veta det genom Nordiska ST-Klubben (Gyllenkrogsallé 222 24 i Lund 046-113523) som också ger ut gratis nyhetsbrev och en tidning på disk. Är du liksom

jag törstig och ständigt på jakt efter ny info? Då har du bara att fatta pennan.

Ha de bra. Jan, medl 445



Hej Jan. Tack för ditt brev. Nu när du har införskaffat ordbehandlare så kan vi svara på vad du ska ha den till. Du ska givetvis fortsätta att skriva till oss, använda din ordbehandlare, spara ner det i ASCII-format och skicka disketten till oss. Då får vi det enklare att infoga texterna till tidningen. Detta gäller ju alla som skriver till tidningen, att om det är möjligt så skicka en diskett. Det går även bra i andra format än ASCII. På disketten kan ni skriva vilken PD diskett ni vill ha i utbyte.

Det är också roligt att du använder dig av medlemsförteckningen så som vi hoppas att våra medlemmar skall göra. Ring och ta kontakt med varandra, alltid finns det något som man kan lära.

Och sen det här med kurser... Det finns så många möjligheter med våra datorer så det går inte att göra en enhetlig skola. Vi försöker att lämna så mycket information vi kan om så mycket som möjligt. Ni som undrar över något, skriv ner era frågor och skicka dem till oss så ska vi försöka skaffa fram svaren och om möjligt publicera frågor och svar i tidningen. Red

Hjälp för nybörjaren

Nu kommer lite hjälp för den ännu inte så inbitna ATARilagaren. Att stoppa in en diskett i datorn innan man startar kallas att "BOOT" datorn. Bootar man datorn med en speldiskett så brukar spelet starta

automatiskt. Ta nu den "Language"-disk som medföljde. Datorn visar nu upp tre ikoner (symboler) på skärmen. Två föreställer arkiv och den tredje en soptunna. Detta kallas för "Desktop". Det är härifrån man styr datorn.

Nu förhåller det sig så att Atarin kan arbeta i tre olika upplösningar. Dessa kallas för LÅG, MEDEL och HÖGupplösning. På TVn går endast låg och medelupplösning. Monitormonitor = svartvit, endast högupplösning. På en färgmonitor går medium och lågupplösning.

Skillnaden mellan dessa är följande. Lågupplösning har 320*200 punkter och 16 färger. Mediumupplösning 640 * 200 punkter och 4 färger. Högupplösning har då 640*400 punkter och 2 färger.

TOS är datorns operativsystem. TOS = Tramiel Operation System. I överkanten på skärmen finns det fyra ord. Det är DESK, FIL, INNEHÅLL och ÖVRIGT. De som har det engelska TOSet får då upp DESK, FILE, VIEW och OPTIONS. Flyttar man muspilen till ett av dessa ord faller en rullgardin ned. På DESK får man oftast med ett copyrightmeddelande. Under detta ligger oftast ingenting. Men det kan finnas program där som har slutändelsen ACC. Detta är vad man kallar för ACCESSORIES. FIL. Öppna är till för att man skall öppna filer och mappar. Föremålet man skall öppna måste vara markerat, svartfärgat. För VISA INFO gäller samma sak. Här får du upplysningar av olika slag. Med STÄNG kan man stänga den mapp man är inne i. FORMATERA gör man med disketter som man vill lagra annan information på. Det går att formatera disketten till enkel- eller dubbelsidig. OBS! Formatera = RADERA. Och under ÖVRIGT finns det en del smått och gott. Där finns bl a grundinställningar som låter dig växla mellan de olika upplösningarna.

David Almstöm, Medl 427

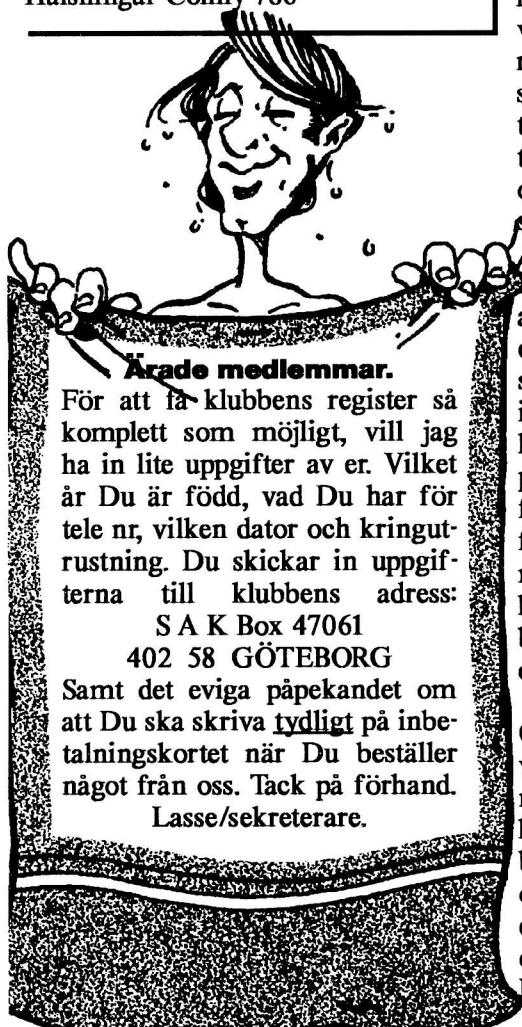
Insändare

Hej på er alla ATARI freak! Jag tänkte att jag skulle dra mitt strå till stacken med en artikel gjord av mig. Jag innehar en STE 2MB Ram TOS 2.5, 20Mb hårddisk och en skrivare.

Jag upptäckte hur knöligt det var att sätta tiden. Lösningen på detta är, som många säkert redan vet (?) "Forget me clock" från Frontier Software. Det är ett litet kort som man sätter i cartridgeporten. Priset för denna hjälprea är 300:- för medlemmar. Vål investerade pengar, tycker jag.

En kort beskrivning om installationen.

- 1 Datorn avstängd OBS!
 - 2 Insättes med de röda pilarna och texten uppåt.
 - 3 Installationsdisketten i A, öppna och starta FMCIL.PRQ, ställ tid och datum tryck set och klart.
 - 4 Tid och datum kan visas automatiskt vid start om man i automappen lägger AUTOFMC.PRQ.
- Köp den nu!
Hälsningar Conny 786



Ärade medlemmar.

För att få klubbens register så komplett som möjligt, vill jag ha in lite uppgifter av er. Vilket år Du är född, vad Du har för tele nr, vilken dator och kringutrustning. Du skickar in uppgifterna till klubbens adress:
S A K Box 47061
402 58 GÖTEBORG
Samt det eviga påpekandet om att Du ska skriva tydligt på inbetalningskortet när Du beställer något från oss. Tack på förhand.
Lasse/sekreterare.

SPELRECESSIONER

I **Rick Dangerous** I fick Rick använda puffran och dynamitstängerna för att ta sig fram. I del två har han, som en bonus kanske, fått laserpistol och tidsinställda bomber.

Den här gången har illasinnade robotar landat i Hyde Park, London. Rick blir självfallet manad till att ta itu med det hela, och det kan han göra i fem olika banor. Hyde Park, Freezia, Vegetabilia och The Atomic Mud Mines. Man kan själv välja vilken man vill spela, och vill ni veta det så är The Atomic Mud Mines min personliga favorit.

För er som inte har spelat någon del av spelet, så kan jag berätta hur spelet spelas. Spelet är scrollande åt alla håll och kanter, och man ser allt från sidan. Man för sin lilla hjälte Rick över höjder och ner i gångar, som ibland inte syns där man står. Fienderna är ett av de problem du har. Du kan skjuta dem eller spränga dem med de tidsinställda bomberna. Antalet skott och bomber är 6, och på vissa ställen på banorna finns paket med sådana i. Ibland kan det vara omöjligt att ta sig vidare, men det är bara de små klurigheterna som dyker upp och gör spelet till vad det är. Man kan trycka på knappar i väggarna, åka till olika ställen med plattformar och i vissa banor får man en maskin att åka på.

På en del ställen kan man få tillfälle att utnyttja sin krypförmåga, som till exempel när smala gångar kommer. Ni som inte gillade ettan kommer nog inte att gilla tvåan. Den är ungefär likadan, fast Rick kämpar sig fram på ett betydligt modernare sätt. Grafiken är trevlig att se på och det finns inte så många saker i den som man irriterar sig på. Musiken och ljuden är också trevliga. Speciellt bäbisskriken som ljuder när en fiende eller man själv dör.

Genom att trycka på S kan man växla mellan två olika ljuduppsättningar. Vad det skall vara bra för har jag inte kommit på än. Spelet är bra och lusten att spela det kommer ofta, i alla fall för mig. Köp det om du gillade ettan, om inte så prova det ändå!
Betyg i skala 1-10.

Grafik.....8	Ljud.....8
Spelidé.....5	Spelbarhet.....9
Värde.....7	Genomsnitt...6

TECHNOCOP

Technocop är ganska gammalt, det gjordes '87 någon gång, så det får väl räknas till åldringarna. Spelet går ut på att ta sig till olika brottsplatser med en bil kallad VMAX. På väg till platserna dyker andra bilar och grejor upp för att hindra dig, men dem tar du lätt hand om med din kanon på taket...

Brottsling

När du kommer fram så börjar det riktigt roliga, nämligen att leta efter den efterlyste. Glömde jag berätta? Jo, vid varje brottsplats gömmer sig en efterlyst brottsling. Honom skall du hitta, ibland levande, ibland död. Men på varje ställe, som börjar lite utomhus och sedan håller sig inomhus, finns också småbrottslingar, om man får lov att kalla dem så. För att bli av med dem så skjuter du ett nät över - eller sprider ut dem på golvet med din Magnum. Varje gång du dödar någon skvätter blodet i en ofantlig mängd över banan.

Barn under 18?

Nja, jag kanske överdrev lite, men det skvätter i alla fall, och sedan ger offret ifrån sig några sista ryck. Kul va? Grafiken är kul att se på, inte mer. De enda ljud som förekommer är bilens motor och de dödas skrik, plus lite mera. En recensent skrev att spelet inte lämpade sig för barn under 18 år, då de skulle gå ut på stan och göra likadant. Ännu har jag dock inte upplevt kalabaliken i Nordstan, så alla under 18 kanske lydde recensenten..?

Grafik.....5	Ljud.....4
Spelidé.....4	Spelbarhet.....4
Värde.....3	Genomsnitt...4

Betygen ges i en skala från 1-10
Rolf Johansson

Å DU!

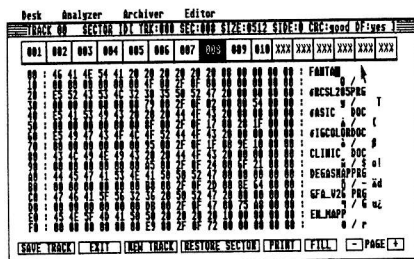
När Du ringer på direktlinjen till klubben, så säg någonting. Om Du inte säger något är det ingen som svarar. OBS! Vi ringer alltid upp om Du lämnar namn och tel nr. Prata tydligt tack.

031-88 08 10

Disk Editor

Hav kul med disketteditorer

Den enda gången du hörde ordet "diskeditor" vände du antagligen ryggen till och spelade ett spel istället. Med denna artikel hoppas jag att du ska vända tillbaka igen, och upptäcka vilka roliga saker man faktiskt kan göra med dessa program.



Vad är en diskeditor? En diskett delas upp på sidor, spår och sektorer. Formaten kan vara olika, men standard håller sig vid 80 spår och 9 sektorer. En eller två sidor beror på vilken diskdrive man har.

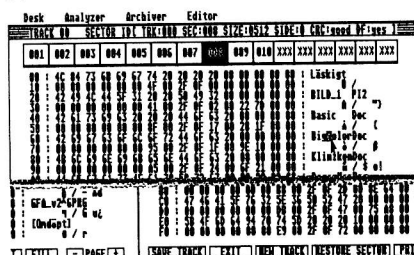
Med hjälp av en diskeditor kan datorn visa dig exakt vad som finns i varje spår och i varje sektor. Och inte nog med det, du har också möjligheten att ändra informationen där. Det kan vara bra - men också katastrofalt. Ändrar man på något som man inte vet vad det är, riskerar man att få sina program förstörda. Det kan räcka med att ändra en punkt till ett utropstecken. Tag därför alltid för vana att arbeta med säkerhetskopior när du använder diskeditorer. Jag kanske låter som din gamla lärare, men skyll inte på mig om du förstör ditt favorit-spel Dungeon Master eller trakasserar 1st Word Plus.

Användbart?

För att se vad man kan utnyttja diskeditorer till, så kan man formatera en diskett (ge den ett namn om du kan) och kopiera över textfiler till den. Gör också en mapp som du lägger en fil i. Nu har vi en diskett att testa möjligheterna med. Med en diskeditor kan man få tillbaka filer som man råkat radera av misstag. Men, men, men... Spara absolut ingenting på disketten efter att du har raderat av misstag. Varför ska jag förklara senare. För att pröva detta, radera tre av dina sex filer och gör inget mer förrän jag säger till.

Ladda

Ladda diskeditorn. Ja, just det. Den diskeditor jag använder heter DISKMECH och finns ej i SAK PD. Inte än så länge i alla fall. Vill ni ha den så tag kontakt med mig genom klubben. Om du använder någon annan diskeditor så se till att du kan funktionerna. Jag håller med om att funktionerna kan vara röriga, särskilt om allt är på tyska. DISKMECH är engelskt och arbetar under GEM, alltså rullgardinsmenyer och allt det där. I fortsättningen refererar jag bara till DISKMECH, men allt går att göra med andra diskeditorer också.



Mixtra med filkatalogen

När editorn är inladdad så är det bara att sätta igång. Välj SECTOR EDITOR i Editor-menyn. Välj spårnummer 00, och efter en stund kommer sektorerna upp för spåret. Klicka på sektornumren och snart hittar du ett par filnamn. Detta är directoryt eller filkatalogen som det heter på svenska. Om ni förresten undrar vad alla siffror och bokstäver går på skärmen, så kan jag berätta hur det ligger till. Alla värden på vänster sida är de HEXADECIMALA värdena för tecknen på höger sida. Ändrar man på ett tecken, så ändras värdet. Ibland kan raderna vara tomma och då är alla värden 0 eller 20 för det mesta. Men ibland ser man andra värden, men inga tecken på raden. Hemligt, hemligt! På bilden kan du se hur mina filer såg ut. En del hade ett konstigt tecken istället för bokstav i början. Detta tecken sätts till när man raderar filen. Det betyder för datorn att den inte skall visa filen på desktop, och att den får lov att skriva över filen. Filen raderas alltså inte när du drar den till papperskorpen på desktop, utan den skrivs över senare när du sparar något annat på disketten. DÄRFÖR är det viktigt att du inte sparar något efter raderingsmisstaget, för då skrivs filen med det konstiga tecknet över och

du kan inte rädda den. Men för att rädda den så klickar du på tecknet och skriver över med ett annat. Det som du skriver kommer att visas i filnamnet på desktop. Skriver du konstiga tecken i filnamnen så visas de. Skriver du med små bokstäver så kan du imponera på kompisarna. De tycker säkert att det ser klatschigt ut. Hittar du inte alla filer så försök med att klicka på +/- i DISKMECH. Detta visar mer av sektorn. Vill du skriva med å, ä och ö i DISKMECH märker du snart att det inte går. Du får då ändra det hexadecimala värdet för tecknet du vill ändra. För att spara det ändrade klickar du på SAVE. Sedan är det bara att avsluta och titta på desktop - förvånad? Filerna som du raderade är tillbaka om du har gjort rätt.

Man behöver inte TOS 1.4...

Många TOS 1.4-ägare är stolta över att de kan döpa om mappar. I alla fall min kompis Mattias Engdahl. Men nu kan jag ta revansch. Tänk efter: om du kunde ändra på filernas namn i filkatalogen går det väl lika bra med mapparna. De visades också där. Jovisst, det är bara att ändra namnen. Likadant kan du göra med diskettens namn, som visas först i filkatalogen, om du har gett disketten något namn från början.

Tips...

När du letar efter filer så kan det hända att du inte hittar alla. Det kan bero på att datorn lägger lite i spår 0 på sida 2 också. Där finns också en filbiblioteksavdelning. Det som är lite tråkigt är att om man raderar en fil inuti en mapp, så kan det vara ett dilemma att få fram den igen. Varför vet jag inte, jag är inget direkt proffs på det där. Om du vill radera en fil när du arbetar med diskeditorn så kan du säkert köra med datorns knep. Sätt till ett sånt där konstigt tecken först (hexadecimala värdet 5E) så är filen borta. När du kopierar en fil med små bokstäver till en annan diskett blir bokstäverna stora igen. Tänk på det om du vill behålla dina små gemener.

Rolf Johansson

Anhöriga ATARlster (AA)

Finns det någon avdelning för oss anhöriga till atarister? I AA (Anonyma Alkoholister) finns det en sådan. Vad sägs om en förening AA(a)-Anonyma Atarister(anhörig)?

Vi lever under ett hårt tryck. Ensamma får vi sköta hem och familjsamtidigt som vi riskerar att dras in i samma missbruk som våra partners. Se tex vad som hände med Henrietta, en kvinna som hade min hela sympati!

Jag kanske skulle presentera mig: Jag är sambo med Åsa Widmark, och var och en som följt med i SAK-magasinet inser i vems händer familjs Atari vilar. Själv är jag friluftsmänniska och ägnar den lilla tid jag har till förfogande åt att studera, förutom naturen själv, kataloger med livsnödvändigheter som Asoloskor. Telemarksskidor och Hillebergstält istället för trams som hård-diskar och scannrar (en scanner flera scannrar??).

Min handstil kan i bästa fall beskrivas som oläslig varför Atari måste jobba en del även för mig. Jag har för detta utarbetat en osviktig taktik för att få Åsa att göra grovjobbet och tänkte delge er andra änkor/änklingar den:

1. Be snällt om hjälp. Troligen möts du av ett oartikulerat mummel med innebörden "...inte tid. Skriv ut dina sabla brev själv!". Det är nu taktiken kommer in.

2. Ta fram den skrivmaskin som ställdes upp på vinden när Atari kom. Skriv ett par ord och fråga var Tipexen är. Fumla så mycket som möjligt! Resultatet blir med säkerhet ett irriterat "Använd datorn i stället! Det var därför vi köpte den." Nu är segern nästan vunnen!

3. Med en ynkelig uppsyn fumlar du in disketten (vänd den fel först!) och startar upp som du lärt dig. Skriv ett par rader och försök ställa till det i början. Nu ber du om hjälp. Om din partner är en riktig hårding kan du behöva upprepa detta ett par gånger, men ganska snart finner du dig nog utkastad ur datorrummet och kan i stället i lugn och

ro engagera dig i Mike Hammers liv och leverne medan jobbet blir gjort.

Inom parentes kan jag nämna att jag länge misstänkt Åsa för att använda samma taktik i friluftssammanhang. Hon har ett mycket spänt förhållande till mitt specialbyggda Trangiakök. Om jag en (1) gång under tre veckors semester ber henne koka tevattnen spärrar hon upp ögonen och piper "Tänk om det exploderar!". Ett fotogenkök?!

Semester ja... Det har vi just haft. Det är ju under denna tid vinterns drömmar ska förverkligas. Grönland och Himalaya klarar inte hushällekonomi av men det finns ju mycket annat kul! Jag lovar, temperaturen på Grönland är ingenting mot den iskyla som mötte de flesta av mina förslag. När den värsta frosten släppt lyckades vi enas om två friluftsvveckor i Skottland och som avslutning några dagar hos min syster i London. Åsa valde datum och bokade biljetter. Hon såg egendomligt belåten ut trots att det handlade om två veckor i fotogenets våld. En fasansfull tanke slog mig: Han, Stacey som Åsa åtrår så, går han på fotogen? Nej, tack och lov inte, visade en rundringning. Åsa hade kanske äntligen insett livets verkliga mening?

Dagen för avresa kom. Ett djupt andetag, in med flickorna (förutom Åsa två, 13-åringar) och iväg. Två friluftsvveckor med detta sällskap! Var hämtar jag tapperhetsmedaljen? När fronten, efter två veckor som helst ska förbigås med tystnad, riktades mot London hände något märkligt. Småtjejernas livsandar återvände med orkanstyrka (vet ni hur mycket väsen levnadsglada 13-åringar presterar?!). Åsas ansikte fylldes först med frid och sedan med ett allt belätnare leende. Jag trodde det var tanken på en riktig säng som förorsakade detta och tänkte inte närmare på saken. Det var först nästa morgon jag förstod att det var något annat. När jag vaknade vid 8-snåret fanns inte Åsa vid min sida. När hon efter en kvart inte återkommit blev jag orolig. Åsa är extrem nattmänniska

och jag var rädd att hon i sitt ortsöknade morgontillstånd hade snubblat utför den mycket branta trappan eller något annat, så jag gick upp och letade. Ingenstans fanns hon! I köket satt en parantvarelse, nyduschad, väldoftande med uppfiffat hår och knaprande på ett äpple. Jag gick in för att fråga om hon ev. sett Åsa när jag med en chock insåg att det var hon! Vad hade hänt? Slafsig morgonrock och svart kaffe hade varit normalt, men detta... Medan tankarna for runt (har det varit för tufft, har hon fått ett mystiskt sammanbrott, har det kort sagt slagit över?) insåg jag att varelsen talade med mig "...och när ni varit på Madame Tussauds kan ni ju shoppa lite längs Oxford Street." Omnämmandet av Oxford Street mitt i turistsäsong återförde mig ytterst effektivt till verkligheten.

Varelsens ansikte förvandlades till oskyldig förvåning. "Ja, jag ska ju på 16 Bit Computer Show. Har jag inte sagt det? Då kilar jag väl då!" Med Master Card i högsta hugg ångade hon iväg mot stationen med en fart som vida översteg det lunkande som skotska högländerna lockat fram.

För att fatta mig kort om fortsättningen: Tur att vi hade takboxen på!

Lennart Dalgård



MIDISPALTEN



Dagens listmusik, filmmusik, schlager - i princip all musik, utom den akustiska, förlitar sig på Atari. Kanske inte till 100 %, men inte långt ifrån. Det har ju blivit så att de flesta musikproduktioner är till mindre eller större del programmerad, eller inspelad med hjälp av sequenserprogram.

När MIDISTandarden blivit accepterad i början på 80-talet utvecklade en rad företag sequensermoduler, eller programvara till datorer. En synt styrs av att dataströmmar om 10 bitar ger syntens ljudmodul information om vilken tangent som tryckts ned, hastighet (= styrka), längd m m. Att spara dessa bitar i ett RAMminne är inget större problem, men att göra ett bra sequenserprogram är desto svårare.

De första trummaskinerna var egentligen de första sequensermodulerna. I dessa fall var en rad parametrar förutbestämda genom att man endast använde trumljöd med fast längd.

Under de allra första MIDI åren var det också många som experimenterade med fasta rytmtyper. Personligen tror jag att en rad typiska element i syntmusik utvecklades ur de ofullkomligheter som de första trummaskinerna var behäftade med. En viss monoton har alltid funnits med som ett viktigt musikaliskt drag vilket definitivt (över)utnyttjats inom syntmusiken...Å andra sidan låter det ibland mycket häftigt/lugnt eller vad man nu vill utnyttja för passande uttryck, för att visa sin uppskattning.

De första mjukvarubaserade sequenserprogrammen byggde till stor del på de sätt man bygger rytmer i trummaskiner - patterns. Det

andra sättet att bygga sin sång på brukar kallas linjär. Patternprogrammet kan man likna med att om man skulle skriva en mening, så skrev man varje ord för sig och klistrade senare ihop dessa till en mening. I det linjära programmet skulle man skriva en kladdmening och påverka ord och bokstäver tills meningen var bra.

Det första program som kom att utnyttjas kommersiellt i någon högre grad var Voyetras sequenserprogram för PC, kom i mitten av 80-talet och blev något av en revolution. Det fanns i och för sig sequensers några år tidigare, men de var mest att betrakta som experiment.

PC:n saknar inbyggt MIDIinterface, vilket gjorde att Atarin redan när den introducerades blev något av en musikkator, vilket har accentuerats genom åren. I dagsläget har de flesta studios Atari med ett eller flera program, samt (speciellt i USA) eventuellt någon maskin ur PC-familjen.

Atari har faktiskt i det närmast monopolställning i detta avseende. Enligt statistik ska PCmaskinerna totalt dominera kontorsbranschen (ca 90 %), MacIntosh skönlitterär ordbehandling (ca 70 %) och Atari musikbranschen (ca 90 %), siffror som gäller professionella användare. Det har helt enkelt blivit så att C-Lab / Steinberg nästan har monopol på den här typen av program, och blivit lite av en måttstock inom branschen. Nyckelordet är kompatibilitet. Om jag sitter hemma och gör en bakgrund till en blivande storhit så ska jag bara behöva ta med några disketter till studion. Det är kompatibiliteten som gjort Adobe, MacWord, Windows, WordPerfect, Aldus Pagemaker, QuarkPress och alla de andra stora programmen så kända.

Därför tycker jag att det är lite av vilseledande reklam när en tidning, nära knuten till en konkurrerande dator, talar om att "man satsar på MIDI" och det är "den ideala musikkatoren". Det är synd att det faktiskt finns de som går på detta. Jag

tror att databranschen behöver vila från debatt om trovärdighet och seriositet.

Fakta är att i USA finns totalt ett trettiotal olika sequenserprogram. Av dessa är drygt hälften utvecklade för Atari, ofta i kombination med PC eller Mac. Av de "stora" programmen, de som blivit standard, finns de flesta i Atariversioner. PC har ensamrätt på Voyetra, Mac på Marc of the unicorn och Amiga har Bars and pipes. Atari har ensamrätt på C-lab och Hybrid arts och dominerar försäljningen av Cubase och DrT-produkter. I Sverige (och inte minst Tyskland) dominerar Atari än mer. I dagsläget använder majoriteten av alla proffs antingen C-lab Notator eller Steinberg Cubase, övriga program delar på en mindre del av försäljningen. Om man skulle räkna med de program som editerar syntar blir resultatet en närmast förkrossande övervikt för Atari, PC och Mac är dock inte på något sätt utslagna ur branschen utan har många förespråkare, inte minst i studios som förfogar över stora datorbaserade inspelningsutrustningar i stil med SoundTracs. Det är en sampler som spelar in digitaliserad musik på hårddisk, via dator. Amiga däremot, har kommit på efterkälken hos proffsanvändare.

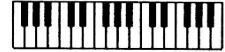
Under andra halvan av 80-talet utvecklades denna del av musikbranschen oerhört snabbt. Från att ha varit lite av lekstuga för syntgrupper och hip-hopmusiker utnyttjar i stort sett hela musikbranschen sequensers. Hos de allra flesta har sequensern blivit ett arrangeringsverktyg, ett sätt att skissa upp strukturen hos en låt, men många låter en bakgrund gjord med sequensers hänga med långt in i, eller genom hela musikproduktionen. Goda exempel på detta är Quincy Jones och Michael Jackson.

Fördelarna med att jobba med en sequenser är många: man kan kolla annorlunda klanger, nytt tempo, små rytm- eller melodifigurer samt få hela arrangemanget utskrivet i noter. Dessutom kan man använda

forts



MIDISPALTEN



sequensern som lyssningshjälp när den slutgiltiga versionen av låten spelas in. Att allt detta blivit möjligt är fler och mer sofistikerade verktyg att bearbeta det inspelade materialet. Det som för några år sedan lät stelt och mekaniskt låter idag svängigt och levande.

Att göra ett enkelt sequenserprogram är inte svårt. I olika basicprogram kan man lätt göra olika styrningar där man utnyttjar MIDIportarna. Problemet är att göra programmen användarvänliga, att låta musiken styra datorn i stället för tvärtom. De vanligaste verktygen för bearbetning är:

* Kvantisering - quantize - programmet får i uppdrag att snygga till tonlängderna och pauserna. Upplösningen för de mest sofistikerade systemen är idag 1/1920delsnoter, vilket motsvarar 0,125 millisekunder vid 250 BPM, 250 fjärdedelsnoter per minut! Att spela med denna noggrannhet är helt omöjligt, men det finns chansen att rätta till alla spelfel till detta fenomenala värde. Tyvärr blir musiken väldigt stel och maskinmässig. De flesta program har därför olika typer av "human feel", mänsklig känsla, som gör att musiken blir som en ovanligt skicklig musiker skulle framföra den.

* Realtime/steptime input, inspelning i realtid respektive stegtid. Med detta menas att programmet kan spela in både som på en bandspelar, och så att man matar in ton för ton.

* Event edit, att man kan förändra samtliga events, "MIDIhändelser" eller hur man nu ska översätta ordet med, på olika sätt. Vanligtvis sker detta genom event list, att man visar den MIDIinformation som kan förändras i klartext; grid edit, att man visar MIDIinformation i rutnät samt score edit, att noterna visas. De flesta sequenserprogram med score edit brukar även kunna göra notblad. En specialform av grid edit ser ut som en gammaldags pianorulle.

Dessutom brukar de flesta sequen-

serprogram ge stöd till tillverkarens syntediteringsprogram så att man kan byta ljud på synten mitt i pågående låtuppspelning, vilket gör att man kan få ett par syntar att låta som många fler, en synnerligen användbar finess när "datorn spelar live".

Ett bra sequenserprogram ska dessutom ha olika tidskoder. Med det menas att man kan låta en yttre klocka styra programmet. Den vanligaste yttre tidskoden är SMPTE, en standardiserad styrkod i bland



annat videosammanhang. Vissa program har även "human clock", att man manuellt kan styra pulsen genom att trycka på syntklaviaturen.

Det är få typer av program som är föremål för så snabba bearbetningar som sequensers. Orsakerna till detta är att man försöker få datorn att lyda terminalkaptenen som inte har matematik eller språkbakgrund, samt att utvecklingen på syntsidan är så rasande snabb. Att utveckla en ny synt tar högst ett år.

Man kommer troligen aldrig att kunna göra det absolut fullkomliga sequenserprogrammet. Det är för den som är musikaliskt intresserad ingen större konst att höra skillnad på om det är Charlie Norman eller Jerry Lee Lewis som spelar boogie-woogie. Hur kommer det sig?

Inom musikens värld vimlar det av "snabbkommandon", stilelement, eller vad man vill kalla alla små musikaliska pusselbitar som gör att man känner igen en stil eller solist. Många av dessa, som är lätta att känna igen, blir synnerligen svåra när man försöker att teoretisera dem. En dator är ju trots allt en ganska slö och senil hjärna som inte

kan ta egna initiativ. För en musiker som spelar med ryggmärgen ställer detta till stora problem. Jag ska ta ett exempel:

Jag höll föreläsning om sequenserprogram, och visade notskrift. En av deltagarna, skicklig organist, spelade ett känt koralförspel. Han fick se noterna i datorns version, och blev förbannad!

- Så där har inte jag spelat! menade han och tyckte att datorn var ett djävulens påfund.

Jag kvantiserade notskriften och han fick se notbilden, som han var van att se den. Det visade sig att hans maximala tidsfel var ca 30 millisekunder, men detta var tillräckligt för att notbilden skulle bli skev. Efter kvantisering försvann en stor del av det musikaliska värdet, det lät mekaniskt. Kvantiseringen fungerar däremot alldeles utmärkt med populärmusik. Det "slarv" som kvantiseringen ska kompensera är helt enkelt olika i klassisk musik och i pop. "Sväng" är olika inom gammeldans och jazz, mellan dansband och reggae, och en dator kan helt enkelt inte förstå stilskillnader. Att lära datorn detta skulle ta för mycket minne, så alla sequenserprogram blir nån sorts medelväg. Ju nyare programmet är, desto fler möjligheter till bearbetning.

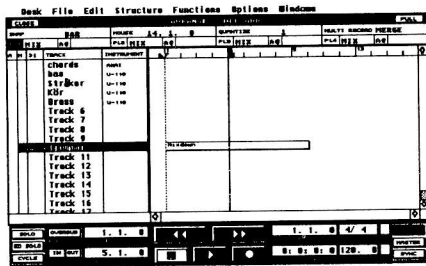
Det är helt klart att sequenserprogram har kommit för att stanna, och att denna mjukvara utvecklas snabbare än många andra. För den som inte behöver ett musikprogram i jobbet kan PDprogram vara en verkligt god investering. Många kan inte utvecklas mer inom ramen för programmet, och då släpps de som PD. Kolla gärna in vad SAK har att erbjuda, fria program som är bättre än många kommersiella program var för fem år sedan.

Mycket nöje!

Åke Dahlbäck



C-Lab Notator eller Steinberg Cubase



Så här ser skärmdisplyen ut på Cubase 1.5. Varje fönster innehåller mängder med funktioner. Man kan namnge instrumenten mm, allt för att det ska bli tydligt.

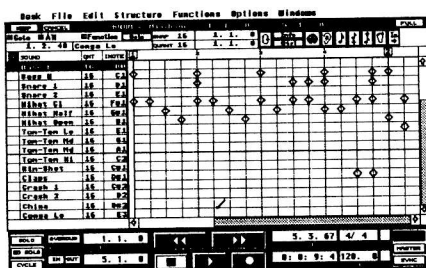
C-Lab Notator mot Steinberg Cubase

Det i Sverige ojämförligt två största sequenserprogrammen är Cubase från Steinberg och Notator från C-Lab. Om man lyckats hosta upp drygt 5 000:- kan man bli lycklig ägare till en sofistikerad mjukvara.

Tyska Steinberg har presenterat version 2.01 på Cubase. Denna senaste version fungerar till STE vilket inte version 2.0 gjorde. Programmet har MROS, d v s en form av multitasking, som gjort programmet populärt framförallt hos de som använder datorn live. Det lär vara sveriges mest köpta sequenser.

Steinberg har en lång tradition, började med musikprogram för C64, fortsatte med succésequensern Pro 16, som i den sista versionen hette Pro 24 Mk III, ett mycket använt program. Den första versionen av Cubase hade en del buggar i MROSdelen, vilket gjorde kraschar lika vanliga som på gamla Amigor. I den senaste versionen, som även innehåller notutskrift, ska samtliga buggar vara borttagna. Notutskriften är bra men inte lika elegant som hos konkurrenten.

Styrkan hos Cubase är användbarheten. Man kan spela in i både pattern och linjär mode, programmet



I Cubase finns flera editeringsskärmar där man grafiskt kan visa MIDIdata och göra om denna. Bilden visar drummedsidan, där man kan göra rytmer.

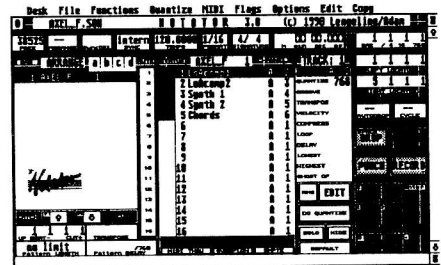
erbjuder en lång rad syntediteringsfinesser som kan utnyttjas under tiden programmet går. Detta innebär bland annat att man kan editera ett delay eller en reverb och under tiden höra sina ljudförändringar.

C-Lab Notator har kommit fram till version 3.1 (nyare versioner lär vara på väg). Det är den senaste i raden av det populära programmet, som faktiskt lär vara större än Cubase bland proffsanvändare i hela världen. Även här rör det sig om ett tyskt program, som endast erbjuder inspelning som pattern.

Stark sida

Notator, som erbjuder både sequenser och notutskrift, har en förminskad version, Creator, som saknar notskrift och är två tusenlappar billigare. Detsamma gäller för Steinbergs "lägprisprogram" Cubeat. Båda programmen kan uppdateras till den större versionen för mellanskillnaden. Notators starka sida är utan tvekan notutskriften. Man kan spela in en melodi, arrangera densamma för kör eller blåsorkester, och skriva ut hela arret. Dessutom kan tangentbordet utnyttjas på ett enklare sätt - det finns ju synskadade musiker som har svårt att använda musorienterade program.

Man kan även sköta en rad editeringar i realtid i Notator med hjälp av olika hårdvaruinterface, C-Labs version av multitasking. Det förefaller som om C-Lab har satsat mer på användare som vet att uppskatta notediteringen. Programmet erbjuder fler finesser än Cubase till de musiker som kan lite mer om musikteori. I båda programmen kan man lätt kopiera ett spår till ett annat, och med dessa program kan man lätt göra ekon, flanging och en massa andra roliga effekter. Detta förutsätter att man kan en del om noter och om hur man skriver musik. Trots detta är programmen så lätta att använda att en tolvåring klarar av det. Båda programmen har proffskvalité och ger mycket för pengarna, trots att de är dyra. Den som använder datorn live har nog kanske något större glädje av Cubase, men för den som skriver noter är Notator ett självklart val. Föregångaren till Cubase, Pro 24 Mk III, har sålts ut för mycket låga pengar, den fungerar

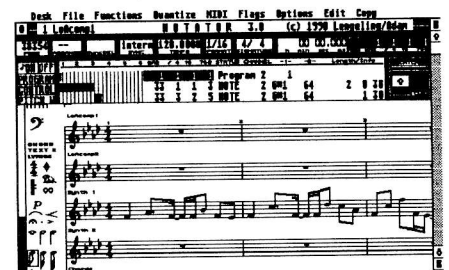


Notator visar en likartad skärm som Cubase. Finesserna vad det gäller skrivmöjligheter är faktiskt fler i Notator.

bra men känns gammalmodig. Den har även funnits i en förenklad version, Pro 12, som följt med olika datorpaket. Jag måste varna för den - den går dåligt om du har en STE, bomber och granater, men har sålts i paket med den datorn. Inte bra... Jag använder själv Notator (bra notation är ett krav), men jag har använt både Pro-24 och Cubase en hel del och tycker det är bra program.

Utöver dessa har DrT en sequenser, KCS, som har rönt en del uppskattning. Jag har själv aldrig jobbat med den, men har god erfarenhet från deras editeringsprogram, som är riktigt bra. DrT är stora i USA och tillverkar ett flertal inspelningsprogram, men det är just KCS som slagit mest, tillsammans med Tiger Cub, ett lågprisprogram. Sonus har ett program som heter Superscore. Mycket bra notutskrift men lite för slött i sequenserdelen, och man bör veta en del om musik för att uppskatta programmet, som säljs till reducerat pris. Hybrid Arts SMPTE, Microsoft studio och Passport Designs är några andra sequenserprogram som är ganska populära i USA, men jag har aldrig stött på dem, och de brukar räknas några snäpp under programmen från Steinberg och C-Lab.

Åke Dahlbäck



Notators styrka är notediteringen, som nästan fungerar som ett DTPprogram för musik enligt WYSIWYG-principen. Kommande versioner ska enligt uppgift bli ännu bättre. Programmet har även grid och drumedit.

HISOFT BASIC

Inledning

Kommer här med en artikelserie i ämnet HiSoft BASIC. Hoppas detta ska ge S.A.K.'s medlemmar något matnyttigt samt lite trivsamt läsning. Den är kanske främst avsedd för er som fastnat och inte kommer vidare eller tycker att denna form av BASIC-dialekt är svår.

Presentation

Artikelförfattaren till denna serie arbetar på sin fritid som Datalärare på A.B.F. Då med inriktning med PC-maskiner vilket menas IBM samt kompatibler. Som programspråk används då Mickrosoft's GW BASIC, en basicdialekt, som till stora delar helt motsvarar HiSoft BASICdialekt. Med dialekt menas att till stora delar samma "ORD" används till båda, samt att det utför det på liknande sätt.

Erbjudande

Till denna Serie erbjuds via Svenska Atari Klubben en demoversion av HiSoft POWER BASIC för dig som helt saknar denna dialekt av Basic. Även en del listningar av Basfiler till denna Demo, där du kan pröva själv, samt testa dina kunskaper.

Du som anser att din dialekt av Basic är bättre, om du använder GFA BASIC, STOS eller Fast basic m m, skulle kunna få nyttiga tips som kan hjälpa dig framåt med ditt program.

HiSoft's sortiment av Basic består av följande: FirST BASIC, Power BASIC, HiSoft Basic.

När du köpte din Atari fick du troligtvis med FirST BASIC, samt om du haft tur den stora manualen till denna dialekt. Tyvärr finns det många som enbart fått det tunna häftet till sin maskin, och då självklart undrat vad det var för dålig programvara som medföljde maskinen. Du kanske stoppade undan det i någon byrålåda eller helt enkelt bara formaterade över disketten.

I din jakt över att finna bättre programmeringsverktyg köpte du eventuellt ett programspråk som verkade lättare att arbeta med. När sedan svårigheter började uppstå kom kanske frågan: Har jag köpt rätt maskin??

På detta kan svaras med ett ord: JA. Vad jag vill med denna artikel är att dels försöka hjälpa dig, samt närmare presentera HiSoft's Basic på ett, förhoppningsvis, lätt och roligt sätt. Ska vi börja? Om inte, läs ovanstående en gång till eller sluta läs HÄR.

Historik

Denna dialekt av Basic såg dagens ljus redan 1964. Som skapare av språket BASIC tillskrevs John Kemeny och Thomas Kurtz vid Dartmouth College i USA. Med syftet att framtaga ett kommunikationsprogram mellan datorer och användare som var lätt att lära sig. I dag finns alltid minst en Basicdialekt som passar, oavsett vilket märke eller maskin du äger. Har du krav på grafik eller vill du skriva egna program är faktiskt Basic inte ett dåligt val.

Försök ta reda på hur många program som har Basic som grund. Det är otaliga. Att använda Basic är inte att sträva bakåt utan snarare framåt. PC-Industrin har fått en ännu bättre, förbättrad Basic-dialekt i MICROSOFT's senaste version BASIC 7.0. HiSoft har nyligen släppt sin senaste version av Power Basic, samt HiSoft BASIC i Version 1.31 och är på väg att utveckla Version 2.0 av sin Basic. Tro inte att denna dialekt av Basic är ett udda programmeringsverktyg. Beräkningar gjorda av antalet registrerade användare är drygt 600 000 människor som programmerar detta och att programmet har överlevt så lång tid inom denna tekniskt så framgångsrika industri. Överlevnaden har till största delen berott på dess enkelhet, trots att språket är mycket strikt och exakt. Det tolererar inte det minsta felaktigheter, utan varje programsats måste skrivas utan grammatiska fel för att fungera på bästa möjliga sätt. Det görs dels med hänsyn till dig som nybörjare eller är erfaren programmerare, samt som skydd för din maskin och programvaran. Tyvärr har dock tidigare Basicprogram haft buggar (vilket menas att när programvaran skapades blev det grava felaktigheter som gjorde att programmet inte alls fungerade).

Ett exempel inom ST är Atari ST Basic från Metacomco.

Nu till HiSoft och tillkomsten av Basic från detta företag. HiSoft började sina trevande försök i slutet av 1973 att starta som företag med inriktning på programmeringsverktyg till datorer. Juni månad 1974 registrerades företaget. Chef för HiSoft blev David Link, vars syfte var att producera programverktyg till priser som kunde tillfredsställa normala användare och ge dem ett så bra program som möjligt. När Atari 520, 1040 i slutet av 1985 blev tillgängligt för alla, satte HiSoft igång att utveckla program avsedda för denna nya maskin på marknaden. Samtidigt började David Link med arbetet att försöka skapa en Basic för 520 och 1040. Till företaget knöts även David Howorth. David H började genast med att utveckla programmeringsverktyg för ST-maskinerna. Ett av projekten blev HiSoft BASIC, som utvecklades på dåtidens relativt enkla ST-Maskiner. Andy Penell knöts till företaget. Att HiSoft BASIC till stora delar blev kompatibelt med BASIC till PC-maskinernas syntaxregler och utförande har sin grund i David Link som från början av HiSoft's start ville utveckla en komplicerande Basicdialekt, men upptäckte att Microsoft redan var klar med sin version Quick Basic. Dessa erfarenheter togs till vara på utvecklingen till en komplicerande Basic till Motorola Chips som består främst av AMIGA, ATARI samt MACINTOSH. HiSoft valde AMIGAN samt ATARI som lämpliga maskiner för sin Basic.

Arbetet med utvecklande av HiSoft BASIC startade i april 1986. Till projektet inbjöds Dave Howorth för att skriva programmet så att det passade främst ATARI. Målet var att programmet skulle vara lätt att använda och smidigt att kompilera på dåtidens maskiner. Det begränsade utrymme i form av internminne enkelsidig disk, m m. En av grundstenarna var att programmet skulle passa Atari, oberoende vilken skärmupplösning ägaren hade tillgång

forts

HISOFT BASIC

till eller vilken diskettstation och TOSversion som användes av brukaren. Detta mål har uppnåtts så att ägaren inte är beroende av vilken maskin som används. Programmet fungerar utan att bomba. Går, trots att det inte är STE kompatibelt, att använda på STE. Med reservation för färgsättningen, vilken inte blir den tänkta mellan att programmet körs på 520STFM och 520STE. Men det viktigaste är trots allt att det fungerar, vilket man inte kan säga om andra programspråk!

HiSoft BASIC släpptes ut 1987 och har sedan dess uppgraderats ett flertal gånger. Den senaste versionen är 1.31. Under 1991 beräknas version 2.0 komma ut på marknaden med multifönster och nytt bibliotek för att du helt ska kunna skapa dina egna programtyper. Gemfunktionerna har anpassats och gjorts smidigare, snabbare. Compiler o resurskonstruktion, ett programspråk som trots sin storhet har blivit smidigare för användaren utan att dom speciella funktionerna har utlämnats, eller försämrats, utan helt anpassats till den moderna tiden och utvecklingen, samt till viss mån ta upp kampen med C-programmen, Assemblerprogram. Detta är kanske lite konstigt när HiSoft BASIC redan i dag har möjligheten att helt eller delvis använda sig av C-språket och Assemblerprogrammering i programmet och även översätta dessa koder till Basicen, för att underlätta programmeringsarbetet. HiSoft står bakom en av marknadens bästa Assemblerprogram, Devapac ST, nu ute i version 2.23. Inom C-språken är det Lattice C och HiSoft C, båda från samma företag. Detta har sin bakgrund i att även HiSoft Basic komplimeras till maskinspråk i färdigt program.

Det kanske verkar som om jag enbart skulle gilla HiSoft's produkter? Okay, jag tycker dom är bra. Vad jag saknar är en ordentlig dokumentation på Svenska. Dom som har GFA's Basic får manualer på svenska och tydliga prglistningar på diskett! Detta vore något för HK Electronics i Sverige att ta efter. Måste väl erkänna att mina program är inköpta i England och inte i Sverige, dels på grund av att dom

inte finns i någon större sortering eller att versioner som säljs är allt för gamla!

IMPORT

Att köpa från utlandet kan ha sina risker, det är inte helt riskfritt! Men tack vare HiSoft's goda support till sina kunder är en stor del av riskerna mycket små. Problem som uppstår löses för kunden med det snaraste, om ordentlig dokumentation om felet insändes, gärna på disk. Varför mitt val blev HiSoft Basic får tillskrivas dialekten av Basic, som nästan är helt lik den Basic jag använder i undervisningsyfte och att HiSoft Basic har samma upplösning i mediumläge som Pc-maskinerna om programmet skrivs som TOS-program, nämligen 80 tecken bred och 24 tecken hög. Skrivning av program underlättas när både storlek på disponibel ruta, samt att närheten inom dialekten, stämmer. Jämför t ex HiSoft Basic med GFA-Basic eller STOS. Det är tre helt olika sätt att använda och strukturera Basic. Trots den närhet som finns mellan dialekterna, finns det fallgropar.

Nu ska vi titta lite närmare på HiSoft Basic som består av två disketter.

Disk 1 innehåller:

HBASIC.PRG = HiSoft Basic.

HBASIC.LIB = Biblioteksfil för kompilatorn.

README.TXT = Meddelande text med senaste ändringar.

CHECKST.PRG = Är meddelandefilen när du insänder listningar till HiSoft, samt anger din ATARIS Tos nummer, systemtillhörighet m m.

DEMOS = Listningar på Basicprogram från HiSoft.

Disk 2 innehåller:

HBASIC.TTP = Standard komplier.

CTOBAS.TTP = C-omvandlare till Basic, m m.

LIBS = Biblioteksfiler för anpassning till speciella Basicprogram. Vilka är följande:

HBASMALL.LIB = Liten.

HBASIC.LIB vid minnesbrist eller för att spara ramminne.

BULIDLIB.TTP = Skapar bibliotek av angivna BINfiler tillsammans med HBASIC.LIB.

HBASLIB.BIN = Det är ur denna filvärden tas och bearbetas med BINfiler.

BIOS.BIN = BASIC IN1PUT/OUTPUT(I/O).

XBIO.BIN = EXTENDED BASIC I/O.

GEMAES.BIN = Skapar rutiner inom GEM som dialogboxar med flera godsaker.

GEMVDI.BIN = Skapar rutiner för VDI rutiner inom GEM rutiner.

GEMDOS.BIN = Operativsystemet.

GEMACC.BIN = Hjälpmedel för skapande av ACC-program.

GEMAEAS.BH = För skapande av anpassade program genom resursfiler.

LIBRARY.H = För användande av ASSEMBLER, typ DEVAPAC, ST, för skapande av egna biblioteksfiler och för precisionsanpassning av programmet.

LIBRARY.S = Är fil med standard ASSEMBLERbibliotek.

PROFILE:

HANOI.BAS = Huvudfilen finns som DEMO.BAS på DISK 1.

HANOI.PRF = Utskrift av PROFIL DATA av ovan.

HANOI.SYM = Utskrift av SYM DATA av ovan.

PROFILE.TTP = För analys av egen BAS.FIL.

HFSEL.PRG = Filväljare.

Detta innehåll finns till HISOFT BASIC. Det som behövs för att enkelt använda programmet finns på disk 1. Övriga filer är till för att skapa ett program som helt är anpassat till behovet eller programme-

forts

HISOFT BASIC

Praktik

Nu till praktisk användning av HiSoft basic. Den är inte annorlunda än dom två övriga inom HiSoft's familj. Fördelen med programmen är att det är din maskin som sätter gränserna och inte programmet i sig själv. Med det menas att det är tillgängligt fritt minne som finns i maskinen. Inom hela familjen är buffertstorleken, vilket är lika med antal bytes som kan användas mellan 4000 till 999000. Förvalt värde är som regel 10000 bytes, med att kunna ladda in en fil på nästan en Megabit och arbeta med torde täcka 99,9% av alla behov.

Programmen kan antingen skrivas med radnumrering eller med labels. Helt beroende på ditt eget val. Det numeriska tangentbordet, det med enbart siffror, kan väljas att dels vara piltangenter istället för musen eller som rent sifferbord. Alla inställningar kan sparas genom Preferens. Om det sparas öppnas en fil, "Basic inf", men eventuellt före Basic anges vilken Basic det gäller. Fast programmet är mustyrd går det även att använda tangentbordet att styra olika kommandon. Möjligheten att helt anpassa programmet efter dina önskemål och fodringar är i det närmaste perfekt. Det är du som användare som själv utformar dina behov.

Vad händer?

Programmet startas och vilka möjligheter det finns! När HiSoft BASIC är klart för användning finns följande dialogrutor att välja bland: **Desk, File, Search, Options och Program.** Under Desk finns Information om vilken version av Basic samt datum för senaste uppdatering. Under File finns New = rensa bildminnet från text och redan inprogrammerad fil. Load = återlagring av tidigare skriven Text eller Fil (Program i Basfil). Basfil är namnet på sparad fil sedan tidigare där Bas står för exstention. Filen kan tex heta SAK med ett tillägg, behövs för att programmet ska kunna hitta det, då används BAS. Det riktiga blir SAK.BAS. Save = spara är ett kommando som helt enkelt sparar den fil du arbetar med. O B S ! Filen måste antingen skapas genom att tidigare återlagrad

fil finns i minnet, annars saknar filen namn, eller använda Save As = då du ger sparad fil ett namn. Save är bra när programmet du arbetar med börjar växa och åter växa. Om något går snett finns alltid grunden kvar på diskett. Save as = sparar ditt eget verk eller när du vill ändra namnet på filen. Glöm ej att använda BAS som extention. Print Block = skriva ut på skrivare den fil som finns i minnet. Bra för avläsning och kontroll av eventuella fel: (Buggar). Insert Fil = när du vill lägga till tidigare fil till ditt arbete, eller något som får programmet att ändra karaktär. Delete Fil = raderar bort fil som finns på Diskett; O B S!! Farligt kommando! Bör användas med försiktighet. Det som är borta är borta. För återskapande krävs det onödigt mycket arbete, så använd denna med försiktighet. Quit = avsluta programmet. Om du avslutar programmet eller använder New kommer ett meddelande upp på skärmen, som varnar för att den fil som ligger i minnet kommer att förstöras om du inte vill spara den först.

Search: Find = Du söker efter angiven textsträng i ditt program. Find next = Du söker efter anvisat textinnehåll i ditt program. Find previos = Används när ytterligare textsträngar sökes i programmet. En nyttig och enkel funktion.

Replace = När du vill ta bort en del i programmet t ex visst stycke eller rutin i programmet. Replace all = Tar bort allt.

Goto line = Du kan via detta kommando söka upp enskild linje i programmet. Där markören står finns den rad du har anvisat via Goto line. Goto top = Du hamnar där ditt program börjar. Goto Bottom = Till slutet av programmet.

Options : Här finns kompileringen för programmet samt instruktion för körning av program(RUN) samt följande Jump to error = Vilket menas att om du har gjort fleraprogrammeringsfel kan denna funktion användas för att lättare läsa av felen. (bugga av). **Run other** = Du kan samtidigt som din fil finns i minnet köra en annan fil via detta kommando.

Under Options finns även Preferens. Det är med den tabavstånd, textbuffert m m väljes.

Editor Preferences Tabsetting, förvalt värde är (4). Kan ändras, dock ej över tillgänglig bildyta. Text buffer, förvalt värde är 10000 bytes. Kan ändras från 4000 bytes till 999000 bytes. O B S ! Det är maskinen som oftast sätter gränsen. Numeric pad kan väljas mellan nummer eller markör. Backups kan väljas; Ja eller Nej. Auto indent kan väljas; Ja eller Nej. Markör kan väljas att antingen vara blinkande eller stå stilla. End of line valmöjlighet är Stop = Stopp eller Wrap = Fortsättning. Smart kan väljas; Ja eller Nej. Alla inställningar kan delsparas för fortsatt bruk eller användas under pågående programverksamhet.

Under Program finns Hisoft BASIC compiler (C) HiSoft 1987-90 med följande inställningar:

Owerflow checks Yes/No = Kontroll av att programmet håller sig inom angivna ramar.

Array checks Yes/No = Kontroll av att Dimangivelsen samt array håller sig inom angivna ramar.

Line number Yes/No = Lägga till extra radlinjer eller att tillåta blankrader i programmet.

Pause checks Yes/No = Möjlighet att under pågående kompilering stanna upp och sedan fortsätta med hjälp av Ctrl-s, återstart Ctrl-q.

Break checks Yes/No = Möjlighet att bryta pågående kompilering med Ctrl-c.

Symbolic debug Yes/No = Produceras en fil för senare bruk. Att användas tillsammans MonST.

Error messages Yes/No = Skriver ut vilka fel som finns i programmet så att kompilering blir riktig utan att programmet rasar när det sedan används.

Debug with Monbas Yes/No = Ger möjlighet att direkt använda MonST utan att skapa en särskild fil för detta SE Symbolic Debug.
forts

HISOFT BASIC

Variable checks Yes/No = Kontroll av att variabler i programmet inte kolliderar med varandra, att det inte används på fel ställe.

Under lines Yes/No = Ger möjlighet att kompilera filer med Microsoft BASIC samt om NO används kontroll av reserverade ord m m.

Max speed Yes/No = Angivelse om programmet skall kompileras utan kontroll. Det kan påverka det färdiga programmets säkerhet.

Max safety Yes/No = Har samma betydelse som Max speed men bygger helt på att ge en så säker eller osäker programvara som möjligt.

Compile to Disk, eller Memory värdet på kompileringen, är förvalt till 20k men kan ändras uppåt, max är 999000 bytes. När det gäller kompilering till disk är maskinens minne inget hinder, utan kompilering sker direkt till disk så att en 520-maskin kan kompilera ett program till disk vida överstigande maskinens lediga minne. Till Memory är det maskinens minne som avgör storleken.

Max Labels är förvalt till 2000 tecken men kan ändras både uppåt och nedåt

Kompilering av program skrivna antingen i Power Basic eller storebror HiSoft Basic är tämligen enkelt. Någon extra disk som innehåller kompileringsdelen behövs inte utan kompileringen ligger samlad i själva Basicprogrammet. Skillnaden mellan Power BASIC och HiSoft BASIC ligger i förmågan att kunna anpassa och styra kompileringen, att få den struktur på det färdiga programmet som önskas. I detta är HiSoft Basic vida överlägset GFA-Basic, samt STOS, ett kompilaterat färdigt program skrivs i maskinspråk dels för att snabbheten och anpassningen till din ATARI blir perfekt.

Tro nu inte att jag anser att du ska skrota din typ av BASIC. Det viktigaste när det gäller programmering är att du, som användare, hittar ett språk som för dig känns rätt och inte vad jag eller andra tycker är bäst! Men vad som kan sägas, utan skryt,

är att ATARIN som maskin har marknadens bästa och största utbud av mycket utmärkta högnivåspråk. Något som inte är så vanligt i övriga datavärden där ett ytterst fåtal företag, med hjälp av maskintillverkare, har marknaden för typ PC-maskiner.

En början

Innan vi startar hoppas jag att du tar en kopia av din Basic. Dels för att undvika att originalet blir skadat eller raderat av misstag. Hur du gör står i handboken som medföljde maskinen. För start av programmet dubbelklickar du på Basic.prg, och väntar tills det för HiSoft symboliska fönstret öppnas. Ska vi börja med våra programmeringsövningar?

Jag använder radnummer för att du lättare ska hitta i programmet. Börja med följande programrad:

```
10 REM *** ANVÄNDA VARIABEL FÖR LOOP *** Du kan skriva som ovan eller som följande, båda godtas av HiSoft's Basicprogram.
```

```
10 DEFINT A-Z Nästa rad skrivs på följande sätt:
```

```
20 PRINT:PRINT TAB(15)"Var god ange antal gånger texten ska visas"
Print = Skriva ut på skärm. Skrivs print:print är det lika med att texten flyttas ned ett steg. Ett annat sätt att styra utskriften är att använda LOCATE. Med locate styrs utskriften inom givna ramar och bildrutans storlek. Rad 20 kan även skrivas:
```

```
20 LOCATE 5,15:PRINT"+ texten i tidigare rad 20. Båda raderna ger samma placering av texten.
```

```
30 PRINT TAB(15):INPUT"Mitt svar är ";N Eller som nedan
```

```
30 LOCATE 7,15:INPUT"+TEXTEN I TIDIGARE RAD 30 Med print styrs (Input) ut 15 steg till höger på skärmen samt att textraden hamnar raden under 20. Eller så använder vi (locate) och anger första värdet till 3. Skulle vi ange 2, skulle tidigare programrad 20 skrivas över.
```

```
40 FOR A=1 TO N På rad 30 är värdet på N lika med 0, men med hjälp av Input som läser in till maskinen får N värdet det vi anger på rad 30. Samt att maskinen utför det de antal gånger vi vill genom en LOOP Säg att du anger 10, då skri-
```

ver maskinen ut texten 10 gånger för att sedan stanna.

```
50 PRINT TAB(15)"Svenska Atari MAGASINET" Att locate inte används nu är att det är betydligt enklare att använda enbart Print.
```

```
60 NEXT A Om denna rad inte finns med kommer du att få ett felmeddelande For utan Next. Nu kommer listningen igen
```

```
10 REM * * * ANVÄNDA VARIABEL FÖR LOOP * * =10 DEFINT A-Z
20 PRINT:PRINT TAB(15)"VAR GOD ANGE ANTAL GÅNGER TEXTEN SKA VISAS"=20 LOCATE 5,15:PRINT
30 PRINT TAB(15)"MITT SVAR ÄR";N =30 LOCATE 7,15:INPUT
40 FOR A=1 TO N
50 PRINT TAB(15)"SVENSKA ATARI MAGASINET"
60 NEXT A
```

ELLER SÅ HÄR

```
DEFINT A-Z
LOCATE,15:PRINT "HUR MÅNGA GÅNGERN SKA TEXTEN VISAS"N
```

```
LOCATE 7,15:INPUT"DITT VAL";N
FOR A=1 TO N
PRINT TAB(15)"SVENSKA ATARI MAGASINET"
NEXT A
```

Alla tre är lika rätt. LYCKA TILL!! För dig som har ST BASIC från Metacom är listningen följande:

```
10 REM * * VARIABEL MED LOOP * *
15 FULLW 2:CLRWR 2
20 PRINT:PRINT TAB(15)"HUR MÅNGA GÅNGER SKA TEXTEN VISAS"
30 INPUT"DITT VAL ÄR";N
40 FOR A=1 TO N 50 PRINT TAB(15)"SVENSKA ATARI MAGASINET"
60 NEXT A
```

PS HiSoft godtar även denna listning.

OBS!

PD-listan finns nu på diskett. 20:- insättes på postgiro 491 75 44 - 1

Nytt pris på PD-diskett för icke medlemmar 55:-

forts

HISOFT BASIC

Ska vi pröva ett program som ritar cirkclar på skärmen samt använder färg? Vi börjar med rad 10. Okej! OBS! MEDIUMUPPLÖSNING.

HÄNVISNING INOM PARANTES. SKRIVS INTE UT UTAN FINNS MED FÖR DIN SKULL!

```
10 REM ** CIRKLAR ** /10 DEFINT A-Z
20 COLOR 2,1,2 (GER RÖD TEXT)
30 FOR N=1 TO 6 (GER VÄRDET TILL N ATT UTFÖRA DET 6 GÅNGER. GÅR ATT ÄNDRA UPPÅT)
40 LET X=160+INT(RND*320) (LÅTER X=HÖJDEN PÅ CIRKELN SOM ÄR 160)
50 LET Y=80+INT(RND*75) (LÅTER Y=BREDDEN PÅ CIRKELN SOM ÄR 80)
60 FOR R=10 TO 90 STEP 4 (R STYR ANTALET CIRCKLAR I CIRKELN PÅ SKÄRM)
70 CIRCLE X,Y,R (CIRKELN SKRIVS UT MED HÄNSYN TILL 40,50,60)
80 NEXT R (GER LOOPEN MED VÄRDET R EN MÖJLIGHET ATT
90 NEXT N FUNGERA. SE TIDIGARE LISTNING)
```

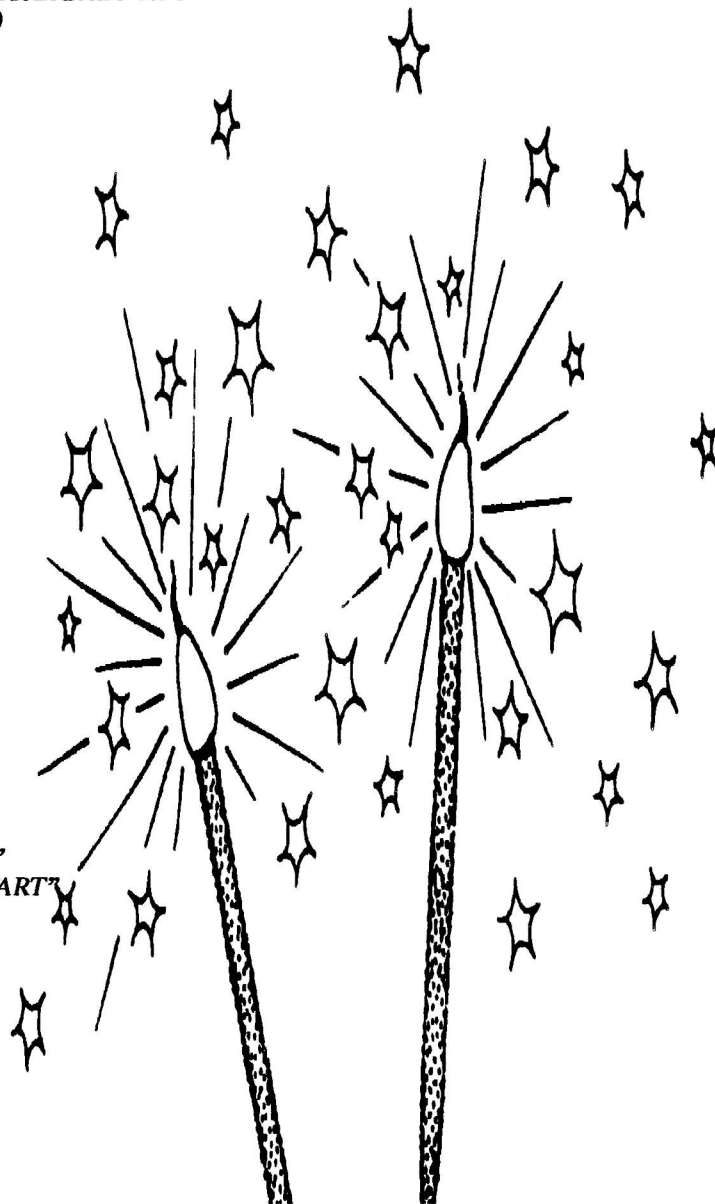
Denna listning skriver ut RÖDA cirkclar på skärmen.
Ännu en listning i ST BASIC METACOMO.

```
10 REM ** CIRKLAR **
20 FULLW 2: CLEARW 2
30 COLOR 2,1,2
40 FOR N=1 TO 6
50 LET X=160+INT(RND*320)
60 LET Y=80+INT(RND*75)
70 FOR R=10 TO 90 STEO 4
80 CIRCLE X,Y,R
90 NEXT R
100 NEXT N
```

PS Fungerar även på HiSoft's BASIC.

I denna nybörjarserie ska vi avsluta med två spel. Först LISTNING :

```
10 REM ** STJÄRN JAKTEN **
20 REM AV LARS-OVE WADÉN
30 REM Uppsala
40 CLS
50 PALETTE 0,&H333
60 COLOR 3,0,0
70 LOCATE 7,20:PRINT"S T J Ä R N J A K T E N"
80 LOCATE 9,20:PRINT"*****"
90 LOCATE 12,23:PRINT"TRYCK PÅ MELLANSLAG FÖR START"
100 IF INKEY$="" THEN GOTO 100
110 CLS
120 C=0:COLOR 2,0,0
130 FOR I=1 TO 600
140 LET R=INT(RND*10)+1
150 REM USTRIFT AV STJÄRNOR
160 IF R=1 THEN PRINT " ";LET C=C+1
170 IF R=1 THEN PRINT " ";
180 NEXT I
190 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
200 CLS
210 PRINT:PRINT:COLOR 3,0,0
220 PRINT TAB(15):INPUT" HUR MÅNGA STJÄRNOR VAR DET !";N
230 LET N=ABS(C-N)
240 IF N=0 THEN PRINT TAB(15)"VILKEN TUR ALLT RÄTT"
250 IF N<0 THEN PRINT TAB(15)"RÄTT SVAR ÄR ";C;" * DU HAR SVARAT FEL ";N;"
LEDSEN"
260 IF N<50 AND N<80 THEN PRINT TAB(15)"TOTALT FEL !!!"
270 PRINT TAB(15)"TRYCK PÅ 1 FÖR FÖRSÄTTNING/2 FÖR AVSLUT"
280 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 280
290 IF A$="1" THEN GOTO 10
300 IF A$="2" THEN GOTO 320
310 GOTO 270
320 END
```



HISOFT BASIC

Tyvärr finns ingen fungerande listning på ST BASIC Metacomo.

Listning spel nr två är följande:

```
10 REM PINNSPEL
15 CLS
20 LOCATE 8,20:PRINT"SKA VI SPELA-PINNSPELET"
30 LOCATE 10,20:INPUT"VAD HETER DU SOM SPELAR";D$
40 CLS
50 LOCATE 2,20:PRINT"VÄLKOMMEN TILL SPELET ";D$
60 LET N=INT(RND*901)+100
70 PRINT TAB(20)"DET FINNS ";N;" PINNAR ATT BÖRJA MED ";D$
80 IF N>900 THEN GOTO 130
90 PRINT:PRINT TAB(20)"HUR MÅNGA PINNAR TAR DU ";D$;" MAX HÄLFTEN";INPUT M
100 IF M>N/2 OR M<1 THEN PRINT TAB(20)"DETTA ÄR MER ÄN HÄLFTEN":GOTO 90
110 LET N=N-M
120 PRINT TAB(20)"DET FINNS NU KVAR ";N;" PINNAR"
130 LET X=1
140 LET X=X*2
150 IF X>N THEN GOTO 140
160 LET X=X/2-1
170 IF 2*X<N THEN LET X=N-1
180 PRINT:PRINT TAB(20)"DATORN TARM ";N-X;" KVAR ÄR ";X;" PINNAR"
190 LET N=X
200 IF N<1 THEN GOTO 90
210 IF N=1 THEN PRINT TAB(20)"DATORN VANN OCH ";D$;" FÖRLORADE":GOTO 230
220 PRINT TAB(20)"DATORN FÖRLORADE OCH ";D$;" DU !! VANN !!"
230 PRINT:PRINT TAB(20)"SPEL IGEN 1=JA/2=NEJ";INPUT A$
240 IF A$="1" THEN GOTO 10
250 STOP
```

ORDLISTA :

CIRCLE: Ritar en cirkel med specificerad storlek vars centrum ligger vid en specificerad punkt på skärmen.

CLS: Raderar textområdet på skärmen.

COLOR: Sätter färg på text eller bakgrund för exp röd text 2,0,0.

FOR...TO...: En slinga som upprepar en sekvens av programsatser.

NEXT: Ett specificerat antal gånger.

GOTO: Får ett program att hoppa till det radnummer som anges efter kommandot.

IF... THEN: Tvingar datorn att välja en bestämd väg om vissa krav uppfylls.

INKEY\$: Övervakar tangentbordet för att se om någon tangent trycks ner och uppfyller instruktionen.

INPUT: Instruerar datorn att vänta på data från tangentbordet som skall användas i programmet.

INT: Avrundar ett tal med decimaler till heltal.

LET: Ger en variabel ett värde.

LOCATE: Används tillsammans med <PRINT ELLER INPUT> för att placera texten, se tab, locate

skrivs ex 4,5=4 rader ned 5 rader till höger.

NEW: Radera ett program ur datorns minne så att ett nytt program kan skrivas in eller köras.

REM: Gör det möjligt att lägga in upplysningar i programmet utan att datorn bryr sig. Kan även skrivas ' ett tecken bara.

PALETTE: Ändrar bakgrunden på skärmen 0,&H777 = vit bakgrund 0,&H333 = grå bakgrund.

PRINT: Får allt som följer kommandot att skrivas på skärmen.

RND: Alstrar ett tal mellan 0 och 1 på måfå som kan användas när man vill ha slumptal i programmet.

TAB: Används tillsammans med <PRINT> för att specificera var på raden texten ska skrivas visas.

OLIKA TECKEN

" : Används i Printsatser samt input för att texten ska kunna skrivas ut e.x "Texten " glöms någon del bort av " får du fel meddelande samt att programmet inte fungerar.

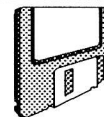
> : Används framför variabel. Se pinnspelet e.x där > står för mer än >N betyder mer än N.

< : Används framför variabel men är motsatsen till > e.x för mindre än <N betyder mindre än N
= : Används när värdet är lika stort i en variabel e.x N=M betyder att N är lika stort som M.
' : Kan användas i stället för REM i HiSoft. Har samma funktion.

Flera "Ord" kommer i nästa nr av SAK M. Har du frågor, skriv gärna till SAK eller till mig. Jag ska försöka hjälpa dig om jag kan. Nästa gång ska du få öva dig på att programera ett dataregister, något nytt spel och en del skärmbilder. Lycka till med programmerandet!
 Lars-Ove Wadén
 Lidnersgatan 27
 754 42 UPPSALA



STARTDISK2 SAK012 (PD)



Den här disketten har tretton, just det tretton (13) olika faciliteter. Det behöver inte betyda otur, eller..... Jag börjar med ett spel.



DAMMEN.PRГ

Det här är det klassiska brädspelet DAM. Det "pratar" holländska, men det förstår du väl ??? Datorn är väldigt noga med att följa reglerna. Kan du dem? Du lär dig snart.

Spelet har tre nivåer; amatör, normal och proffs. Du väljer vilken i rullgardinen NIVEAU. Du kan (ska kunna, jag kunde inte) välja om du eller datorn ska var vit (vit börjar). Under PARTIJ startar du ett nytt parti. EDITOR har flera rubriker. Vad man ska använda dem till förstår inte jag. Gör du ???

På amatörnivån är det inte speciellt svårt att slå datorn. Inte ens för mig..... Lycka till !!!

Nu följer tre ACC-essays....

Du hittar dem i rullgardinen längst till vänster.

DISKMAN.ACC

Här är det bara att klicka på det du vill göra.

Copy file innebär att du gör en kopia av en befintlig fil. För att detta skall fungera måste du ha två drivare, annars blir datorn CONFUSED.

INTRAM.ACC

En ramdisk som beskrevs i förra numret av vår eminenta tidning. Den har du väl ?

RAMBUFFR.ACC

Till skillnad från INTRAM har denna även en PRINTERBUFFER. Det innebär att när du klickar på ett utskriftskommando samlas det som skall skrivas i buffern och portioneras ut till skrivarens minne. När buffern laddats med text ett dokument från din ordbehandlare kan du fixa med nästa dokument samtidigt som det buffrade skrivs ut.

När du tagit fram ACC-en bestämmer du, om du inte nöjer dig med det förinställda, storleken genom att ta Backspace och sedan skriva hur många kbyte du vill ha. Klicka på

INSTALL. Klickar du på SIZE kan du ställa in ramdisken på samma sätt. SAVE sparar inställningen du gjort på disken till nästa gång. Ta EXIT eller RETURN och du är tillbaka på Desktop. Du bör alltid installera din RAM-disk innan du startar något program.

Observera att RAMBUFFR inte är resetsäker. Det vill säga det du lagt på RAM-disken eller i skrivarbuffern försvinner om du RESET-ar.

LOADKBD.ACC

Har du inte svensk standard på ditt tangentbord har du användning för den ACC-en. Den kan ge dig det, visserligen ändrar den inte tangentbordet bokstavligen, bara bildligt..... Det går även att få tysk eller engelsk standard.

Ett råd inför de program som följer: använd alltid en KOPIA (BACK UP) av den diskett du vill "leka" med. Det kan ju gå tokigt.

Till följande program finns det .DOC-fil: DCOPY17, DISCUS, FORMT, RAMBUFFR, SECED och UNDELETE. Det är en instruktion om programmet. Du kan få den utskrivna på skärmen eller på en skrivare. Detta gör du direkt från Desktop. Dubbelklicka på filen och välj instruktion. DISCUS-filen är på holländska. Det behärskar du väl som ett rinnande vatten..... De övriga är på engelska.

Diskettbibliotek kan vara bra att ha för att lätt kunna se vad man har på sina olika disketter. Här följer några olika varianter på sådana.

CONTENTS.PRГ

Programmet skapar filen CONTENTSTXT på den diskett som blir avläst. Filen innehåller namnen på samtliga filer som finns på disketten. Vilka de är ser du listat när du valt vilken drivare du vill ha avläst.

När filen är klar kommer du tillbaka till Desktop. Vill du ha sådana här filer på andra disketter får du börja om från början. TXT-filen kan du få utskrivna på din printer från desktop. Kanske kan du med hjälp av DCOPY17, på den här disketten, få den utskrivna. Prova !!!

DISCUS.TOS

Här blir det genast lite mer komplicerat. (Det är svårt att kasta diskus, i varje fall långt). Med det här programmet kan du ordna dina disketter i ett "bibliotek" med olika "avdelningar". Du skapar något som heter Master Directory File (i fortsättningen kallad MDF). MDF kan liknas vid ett avdelningsregister.

Innan du börjar är det bra att flytta över Discus-filerna; .DIR, .DOC och .TOS till en nyformaterad diskett. Detta för att du ska ha gott om plats för dina MDF-er.

TOS-en är själva programmet och det klara sig utan de andra filerna, men när du startar programmet kommer det automatiskt att skapa en ny .DIR-fil. Innehållet i den består av namnen på de filer som finns på disketten.

Klar att börja ? Klicka igång! Klickar du på HELP får du en kortfattad instruktion om de olika COMMAND-ona.

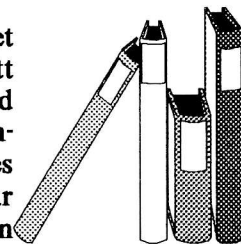
Du ser kanske att det efter MDF står att DISCUS.DIR opened containing XX entries. Antalet entries beror på om du har programmet på egen diskett eller om du har kvar det på PD-n.

L(ist) - visar var som finns i MDF-en (du behöver inte tänka på om det är stort eller litet L, programmet bryr sig inte).

Med S(witch) ordnar du egna MDF-er. Skriv namnet du vill ha och ta RETURN. Skriv det gärna, o' hem-ska tanke, på ett papper också, annars kommer du inte ihåg vilka MDF-er du gjort iordning.

Sätt in den diskett, volym, du vill ha i MDF-en. Ta U(pdate) och volymen läses in. Detta under förutsättning att disketten har ett namn. Har den inte det kommer det upp "use PUT". Gör det !!! Du skriver namnet och tar RETURN.

Du använder även P(ut) när du vill ändra namnet på en diskett. Skriver du inget utan tar RETURN kommer du tillbaka till menyn.





Du har kanske två drivare ? Lyckliga du! Använd den ena för läsning och den andra för MDF-en. Med D(rive) bestämmer du vilken drivare du ska läsa från.

När du har flera MDF-ar på disketten kan du läsa av var och en genom att först ta S(witch) och skriva namnet på den du vill titta på. Med L(ist) får du fram det på skärmen.

R(emove) tar bort en volym från avdelningen och sätter dit en annan (den du har sittande i den lästa drivaren). Vill du inte ha någon ny volym låter du programmet läsa av en som du redan har i MDF-en. De uppgifter som redan finns om den volymen raderas och den läses in på nytt. [Jämför U(pdate)]
F(ind) letar efter en speciell fil/mapp i avdelningen.

Du vill förstås ha det utskrivet på papper? Använd O(utput) och sedan P(rinter). Programmet skriver inte enligt svenskt tangentbord. Dipswitchinställning?

Samtliga filerna i MDF-en i bokstavsordning? A(lfabetize) ordnar det. Har du 3000 namn tar det ca 30 minuter.

Q(uit) stänger programmet och sparar automatiskt den MDF du senast jobbade med.

DIRSCH.PRГ

Det här programmet har jag inte fått någon kläm på. Får du ?

Ett till ? ? ? Puh.....

DIRTREE.TOS

Det här skapar inga filer på disketten. Det är endast till för listning av diskettinnehåll på printer och/eller skärmen.

Första frågan du får är om du vill ha det utskrivet på printer. Svarar du Y(es) + RETURN blir nästa fråga om det skall vara ett papper för varje diskett.

Skriv bokstaven för drivaren du vill ha avläst. Sätt i disketten och tryck på vilken tangent som helst och det skrivs ut. Det blir inte utskrivet med svenska tecken på printern. Kan det vara Dipswitcharna igen ? Vill du lista fler disketter ? Y(es) + RETURN. Tvekar du att det räcker ta

RETURN två gånger och du lämnar programmet.

Nu kommer reklam ! Nej, vad säger jag ? Det kommer lätt blandat på gramofon. Nej, nej och åter nej. Det kommer lätt blandat på datorn...

COMMAND.PRГ

Detta är ett kommenderingsprogram (höger-vänster om marsch). Vill du kommendera med text istället för med mus (-en som röt) är detta ett program för dig. Kör igång programmet. Det ersätter (i alla fall nästan) Desktoppen.

Sätt i disketten med det program du vill köra. Skriv programmets namn och det startar upp. Nu kan du använda det som vanligt. För att COMMAND ska hitta rätt på disketten måste du veta exakt vad programfilen heter. Annars blir det "Command not found". Använd dig av dina utskrivna diskettbibliotek. Det har ingen betydelse om du skriver med stora eller små bokstäver. Du lämnar COMMAND genom att skriva EXIT.

DCOPY.TOS

Naturligtvis kan du, som namnet anger, kopiera med programmet. Det går dock att göra mer än så. Det är lättare att använda om du har två drivare (som alltid när du vill kopiera).

När du laddat in programmet kommer det upp en tablå över de olika COMMAND(ona). Skriver du bokstaven, stor eller liten spelar ingen roll, startar den funktionen du valt. Ångrar du dig ta RETURN. Har tablåen "tryckts" uppåt och försvunnit från skärmen är det bara att ta RETURN och den kommer i retur. Längst upp på skärmen ser du vilken drivare som automatiskt läses av om du inte anger något annat.

D-directory - frågar efter källan (source) du ska läsa av. Skriver du *.* + RETURN radas samtliga mappar och filer upp på skärmen. Vill du titta i en särskild mapp skriver du t ex \AUTO*.*.
J-directory search - listar innehållet i den angivna mappen. *.*ger in-

nehållet i samtliga mappar. Skriver du *.*+ "-" får du det utskrivet på printern samtidigt. Control+S gör paus i utskriften och Control+Q fortsätter den.

C-copy files - kopierar filer. Det är nu det kör ihop sig om man inte har två drivare. Du kan kopiera en eller flera filer på en gång. SOURCE vill veta vad du vill kopiera. Ligger filerna i en mapp måste du ange vilken, t ex \AUTO*.*. En * kan bytas mot filnamn och/eller EXT(ension) (det som står efter punkten). DESTINATION vill veta var kopian ska hamna. Klar ? Ta RETURN.

M-move files - du flyttar en fil från den ena disketten till den andra. När flytten är klar raderas originalet (efter förfrågan). Funktionen har samma kommando som C.

E-erase file - radera fil. Skriv mappen eller filen du vill ha raderad. Skriver du en * för EXT frågar programmet om du vill radera samtliga filer med samma "förnamn". Anger du en mapp vill programmet veta om du ska radera alla filerna i den.

Y(es) - raderar den angivna filen

N(o) - bläddrar till nästa

A(ll) - alla filerna raderas

Q(uit) - lämnar E(rase)

L-lock file - läser en fil. Det vill säga du kan inte radera den med mindre än att du läser upp den. När du listar filer med programmet anges de lästa filerna först.

R-rename a file - ändrar namn på en fil. Skriv filnamnet du vill ändra och sedan det nya. Det gamla och nya namnet visas nu tillsammans och du får bestämma om det ska ändras.

H-hide file - göm filer. Har du gömt en fil, syns den inte, men finns ändå. Du kan med andra ord inte se filen på desktop eller om du listar diskettinnehållet. Det är inte säkert att en gömd fil hittas när ett program ska användas, vilket omöjliggör att det startas eller fungerar riktigt.

U-unlock/unhide - läser upp eller letar fram gömda filer. Ange bara vilken. Kommer du ihåg vad den gömda heter ? ? ?





DISK



012



PD

T-type/convert - skriver ut/konverterar texter skrivna med ordbehandlingsprogram. Om du till exempel har en .DOC-fil kan du med den här funktionen läsa den. OBS! Den kan inte läsa å, ä och ö, där blir det istället mellanrum!!!

W-default drive/folder - byter drivare eller mapp.

Q-quit - du lämnar programmet. Vänta - Det finns mer!!!

F-format disk - Behöver du formatera en diskett är detta kommandot för det. Du får frågor om hur "stor" du vill ha disketten. Ångrar du dig, tryck på ESC(ape). Startar formateringen gör du med vilken tangent som helst (utom ESC!!!).

Z-duplicate disk - Här kopierar du hela disketten. Originalen får ha 9 eller 10 sektorer, 80, 81 eller 82 spår, enkel eller dubbelsidig. Här klarar du dig med en drivare, skall göra i alla fall. Du talar om i vilken drivare du har originalen (source) och i vilken du har disketten för kopian (destination). Kopiedisketten kopieras till rätt format när du satt den på plats och tryck på valfri tangent utom ESC. Den avbryter kopieringen.

Tag ur kopiedisketten och sätt i originalet. Det läses av och sedan skall man sätta i kopian för att få det inskrivet på den. För mig blev det ERROR WRITING.

X-extract ARC-files - öppnar en ARC-fil. Det är en hårt packad fil. Den tar mycket mindre plats än originalet. Du får tala om vilken ARC du vill öppna till normalstorlek. ARC-en öppnas och den läses in på disketten. Du har väl plats? Det visar sig. Får det inte plats blir det ERROR WRITING. Är du osäker på namnet ta det första kommandot som jag beskrev (D). Se mer nedan.

PD-disk SAK059 har ett ARC-program

V - validate ARC files - kontrollerar om filerna i ARC-en är okay, det vill säga går att ta fram igen. Du stoppar pågående kontroll med ESC.

?-list filenames in ARC - listar och ger storlek på de filer som finns i ARC-en. Du får även reda på hur stor plats du behöver på disketten för att kunna öppna den. (*.* ger

samtliga ARC-filer på disketten). S-space on disk - talar om hur mycket plats du har kvar på disketten.

Control+X - det här är kommandot du använder då det finns för lite plats på disketten för att öppna ARC-filen. Programmet talar då om för dig när det är dags att byta diskett.

Y-write verify on/off - kontrollerar inskrivningen på disketten? ? ? ! Säkert bra... Inskrivningen tar lite längre tid men blir mer pålitlig om den är på.

Du ser vilket den är längst ned till vänster på Command-raderna.

1-16 bit 8 bit text - omvandlar 16-bit-text till 8-bit-text.

8-8 bit 16 bit text - gör tvärtom.

0-STWriter 8 bit text - omvandlar RETURN-slagen skrivna i STWriter till 8-bit-RETURN-slag.

Dessa tre funktioner är rena grekiskan för mig, men de kan kanske komma till nytta.

Om du någon gång skriver fel COMMAND är det bara att ta RETURN och börja om

FORMAT.PRg



Ett enkelt formateringsprogram där du kan bestämma hur "stor" du vill ha din diskett.

I INFO-rullgardinen ser du vad de olika OPTIONS ger för storlek (dubbel så mycket för dubbelsidig). Varför det står två olika belopp vid varje vet jag inte.

Med DISK väljer du enkel- eller dubbelsidig.

OBS! FORMATERA = RADERA

SECED.PRg

Ett diskediteringsprogram. Beskrev ett sådant i förra numret, "MONOMON". Det gäller samma sak här - du måste veta vad du gör om du skall ändra på en originaldisk. Prova gärna på en back up.

När du laddat programmet och satt i den diskett du vill ändra på och tryckt på RETURN kommer alla siffror och tecken upp.

Längst ned finns C(o)M(an)DS som du skriver med tangentbordet.

O(ther) - bläddrar mellan övre och undre halvan av 512-bytes sektorn.

D(rive) - väljer vilken drivare du läser av, syns i raden ovanför.

N(ew) sec - du bestämmer vilken

sector du vill titta på. Valet syns i raden ovanför.

P(rint) - skriver ut sektorn du ser.

M(odify) - nu kan du ändra hexadecimala siffrorna (kolumnerna). Man måste kunna hexadecimalräkning, eller ha någon lathund till hands, för att få rätt.

R(ead) - läser av den sektor som står angiven.

W(rite) - skriver in de ändringar du gjort på disketten.

+/- - bläddrar till nästa eller föregående sektor.

Q(uit) - du lämnar programmet.

OBS! Jobba med BACK UP

UNDELETE.PRg

Skall köras i Mediumupplösning.

Med detta program kan du plocka fram "raderade" filer. De finns kvar på disketten ända tills du formaterat den. De är dock inte läsbara eftersom datorn inte kan hitta dem. Det är första bokstaven i filnamnet som raderats bort. Du bör använda en kopia på disketten som du ska rädda en fil på. Det måste vara en kopia gjord på hela disketten på en gång, inte fil för fil, för att det ska fungera.

Störst chans att rädda en raderad fil är, att omedelbart efter du gjort det fatala misstaget, köra disketten (kopian) med filen i programmet. Försöker du efter att ha gjort flera inläsningar på disketten, misslyckas du med stor sannolikhet. Inläsningarna har då rört om i den raderade filen och det går inte att få någon ordning på den. Har du formaterat disketten är det helt kört!!!

När du laddat programmet kommer det fram en ruta med information. Klicka på OKEY eller ta RETURN. Nu varnas du från att göra misstag. Programmet förutsätter att du har den aktuella disketten i drivare A. FUNCTION-gardinen har fem kommandon:

Display Directory - visar de oraderade mapparna/filerna. Klickar du på en mapp öppnar den sig.

Undelete - visar de raderade mapparna/filerna. # som första "bokstav" visar att det är raderat. För att rädda den raderade mappen/filen byter du # mot den riktiga bokstaven. Du kommer väl ihåg den ?? ?....

forts PD

Print - skriver ut det du ser på skärmen.

Cancel function - upphäver den funktionen du har "igång".

Quit - du lämnar programmet.

Klickar du i övre vänstra hörnet, när en mapp är öppen, stänger du den. Precis som på desktop.

Till sist, på disketten finns en fil som heter INNEHÅLL.REG. Den är en förteckning över det som finns på disken med en kort, mycket kort, förklaring om vad det är för sorts program.

Du som ringde till mig efter förra numret av tidningen och sade att du hade ett MONOEMUPRG. Hör gärna av dig igen! Jag lyckades med konststycket att slarva bort telefonnumret.

Björn Rydh

Svenska Atari Klubbens PD-Lista

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

Diskpris: 40kr/disk för medlemmar. (Ange medlemsnummer) 55kr/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 användning 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 55:-. Med reservation för prisändringar. Det tar ca två veckor för leverans.

SAK001-STARTDISK

(Enkelsidig) Autogem, LRC, Monoemu, Sticker, Fastcopy, Intram, Monomon2, Monoskydd

SAK002-NYTTO Nr 1

(Dubbelsidig) Agenda, Calculator, Disktop2, Sbase, Kkasten, STcalc, ProgVerw, VLFIBU, RTC12

SAK003-KOMMUNIKATION

(Dubbelsidig) ANSI, Uniterm, Videotex

SAK004-MIDI SPECIAL

(Dubbelsidig) CZdumpMIDIdrum, MIDIdump, MIDisplay, Sequenc 32, Synthi, TX81Z

SAK005-SPEL Nr 1

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

SAK006-SPEL Nr 2

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

SAK007-SPEL Nr 3 (Svartvit, Dubbelsidig)

Diamond Miner, Mac Pan, Patience, Adventure, Anduril, Yatzy

SAK008-SPEL Nr 4

(Svartvit, Dubbelsidig) Checkers, Daleks, 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 Nr 1

(Dubbelsidig) Adventure, Disassembler, Grabber, Fed, Numbers, Pascal2, RSC-Analys, Snapshot, Templemon

SAK012-START Nr 2

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

SAK013-GRAFIK Nr 3

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

SAK014-START Nr 3

(Enkelsidig) Amiga-Ern, Format, Loader, Font, Volume, RDCV, Freeram, Snapshot, WD400, DBLBOO, Dspeed, Stern, Ram, Sectedit

SAK015-START Nr 4

(Enkelsidig) Sort, Format2, Undelete, ACC-load, T159, MacPan, Spooler, Clock, Diskfix, Deopy17, IBM-PC, Lotto, STspeech

SAK016-NYTTO Nr 2

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

SAK017-SPEL Nr 5

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

SAK018-SPEL Nr 6

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

SAK019-NYTTO Nr 3

(D-sidig) Fselect, Mousdoub, QStauto, Disco, IBM-form, Maxidisk 4mb, Picsw7, 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, Fuji Boink, Marbels, Shiny Bubbles

SAK024-NYTTO Nr 4 (Dubbelsidig) STselect,

Character Set, Change Font, CLI, Code Tab, Copy/Format, DirPrint, Drucker, Fast Mouse, HD Utilities, Int Ram, Lifegame, Mike5, New Word, Palette, Private Eye, Rat Trap, Shell, Snapshot, Termprot, Tiny Tool

SAK025-PROGRAMMERING Nr 2

(Dubbelsidig) GFAbasro, Linker Dumbbs, Fieldinp, Format, GDOSfont, GEM GFA, GFA-Tips, Joystick, Mini, Pichow, Quicksort, RezMaster, RSC-Conv, Screen-Dump, Xmodem, Xref, Texter

SAK026-GRAFIK Nr 8

(Dubbelsidig) Atari Image Manager, DegasAim

SAK027-KOMMUNIKATIONS Nr 2

(Dubbelsidig) Arc, Moterm, Starnet

SAK028-SPEL Nr 7

(Dubbelsidig, Färg) Fantasia, Monopol, Untouch

SAK029-SPEL Nr 8 (Dubbelsidig, Färg)

Atarilrek, Dragon, Football, Hanoi, Haunted, Mouseme, Score42, Sensori, STagg, Warzone, Weelfort, Window

SAK030-MIDI Nr 2

(Dubbelsidig, Svartvit) Sam, Jinglebox

SAK031-MIDI Nr 3

(Enkelsidig, Svartvit) Freedrum

SAK032-GRAFIK Nr 8

(Dubbelsidig, Svartvit) Imagic, Digitaliserade bilder

SAK033-NYTTO Nr 5

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

SAK034-NYTTO Nr 6

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

SAK035-NYTTO Nr 7

(Dubbelsidig) Uni-liga+diverse sportstatistikprogram, Fselect, Diskaux, Sweet

SAK036-NYTTO Nr 8

(Dubbelsidig) Accent, Biclack, Degascon, Keyedit, Monoemulator, RSReanal, Spool, Sticker (ny engelsk version), Coder, Fonttrix, Retrace, Speaktex

SAK037-SPEL Nr 9

(Dubbelsidig, Färg) Chessnut, Fuzzball, Hanoi, Larn2, Masken, Othello, STagg, Trifid, Twixt, Yatthzee

SAK038-SPEL Nr 10

(Dubbelsidig, Färg) Backgammon, Football, Pente, Sensori, Thinkwork, Trippelatyaz, Wheel Of Fortune, Gegen4

SAK039-NYTTO Nr 9

(Enkelsidig) Diverse printer-drivers

SAK040-NYTTO Nr 10

(Dubbelsidig, Svartvit) Astrolab

SAK041-NYTTO Nr 11

(Dubbelsidig) Cat, Convert, Density, Boottext, Disk-recover, formulär, Hacomini, Hyperformat, Idealist, Input, Kalender, Screendump, Superfilecopy, Spotmenny, Snapshot, Speedmus, Weller-HD-Tools

SAK042-NYTTO Nr 12

(Dubbelsidig, Imeg) Easytext

SAK043-SPEL Nr 11

(Dubbelsidig, Svartvit) Alca, Aktiebörse, Baller, El Bozo's Window Puzzle, Gemfrac, Kalah, Life, Nim, Sensori, Solitaer, Trihex, Ticladdoe

SAK044-GRAFIK Nr 9

(Enkelsidig) Cmv2gif, Deg2colr, Dega2neo, Degadisip, Degasave, Fontconv, Iffapc, Koa2dega, Neo2dega, Picsw7, Pm2deg, Ps2pm, Showgif, Spc2spu, Speckdeg, Specgif4

SAK045-PROGRAMMERING Nr 3 (Dubbelsidig) MJC, Diverse C-prg, Pro Edit

SAK046-NYTTO Nr 13 (Dubbelsidig) CWtrain, Eisenbahn, Faktura, SMM804, Lautsprecher, Merdat, Morse, Morsen, Probase, Stöplan, Toto, Widerst

SAK047-NYTTO Nr 14 (Dubbelsidig) Adress, Context, Datecopy, DCCopy, Diskscan, Lotto, Svenska, Writer, Canfield, Klondike, Kid Publisher, Set Time, Shettl4, Virus

SAK048-GRAFIK Nr 10 (Dubbelsidig, Färg) Graphic Artist

SAK049-GRAFIK Nr 11 (Dubbelsidig, Färg) Neochrome sampler, Alite

SAK050-NYTTO Nr 15 (Dubbelsidig) Homeace, Turtle 3, Hdutil, Superboot 5.5

SAK051-NYTTO Nr 16 (Dubbelsidig, 1meg) Digitaliserad musik, "Foreign Affair" M. Oldfield

SAK052-NYTTO Nr 17 (Dubbelsidig, 1meg) Digitaliserad musik, "Oxygene" M. Jarre

SAK053-GRAFIK Nr 12 (Dubbelsidig, 1meg) California Beach Girls

SAK054-GRAFIK Nr 13 (Dubbelsidig, Färg) Cyber Family Demo

SAK055-SPEL Nr 12 (Enkelsidig, Svartvit) Cube World

SAK056-MIDI Nr 4 (Enkelsidig, Färg) Synth Samples

SAK057-NYTTO Nr 18 (Dubbelsidig) Your2man, Tempus, WP-conv, GLmaster

SAK058-GRAFIK Nr 14 (Dubbelsidig, Färg) The Big Demo "Grafik och musikkdemo som bla har samplad musik"

SAK059-NYTTO Nr 19 (Dubbelsidig) C64emu, Protexdemo, Calc, C.A.L., ARC, ARCshell21, LHARC

SAK060-PROGRAMMERING Nr 4 (Dubbelsidig) Professional GEM

SAK061-GRAFIK Nr 15 (Enkelsidig, Färg) Digitaliserade bilder från STARWARS samt bilder med SPACESHUTTLE

SAK062-GRAFIK Nr 16 (Enkelsidig, Färg) Digitaliserade bilder från GHOSTBUSTERS och RAIDERS OF THE LOST ARK

SAK063-SPEL Nr 13 (Dubbelsidig, Färg) Decoder, Knicker, Nebu, Starwrek, ROCM, Traffic

SAK064-SPEL Nr 14 (Dubbelsidig, Färg) Babbel, Ormet, Tauris

SAK065-SPEL Nr 15 (Dubbelsidig, Svartvit) Fuffy, Hotell, Roboter, Sbattle, Supertbreakout

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 Larr 2, Police Quest 1, Space Quest 1, Space Quest 2

SAK067-NYTTO Nr 20 (Dubbelsidig) Gemini, Autowiz2, AZT, PoolV2

SAK068-NYTTO Nr 21 (Dubbelsidig) Analys, Codel81, Er Chart, TCOS, Vault, ZX81

SAK069-SPEL Nr 17 (Dubbelsidig, Färg) Pipeline, Aquademo, Parkdemo

SAK070-SPEL Nr 18 (Dubbelsidig, Färg) Naval, Fastlane, Bridgeit

SAK071-NYTTO Nr 22 (Dubbelsidig, Svartvit) Calamus-demo

SAK072-MIDI Nr 5 (Dubbelsidig, Svartvit) Alchimie, KAWAI Kedit, YAMAHA DX7edit

SAK073-NYTTO Nr 23 (Dubbelsidig) 1stSTEP, Minitext, REL2TREE, Snabbreg, Startkey, Typist

SAK074-NYTTO Nr 24 (Dubbelsidig) Acc, DC-Desktop demo, First Base, Menymake, Mirror

SAK075-GRAFIK Nr 17 (Dubbelsidig) Cartoon, Paintlux, Raytrace, Van Gogh

SAK076-FAMILJE Nr 1

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

SAK077-FAMILJEDISK Nr 2 (Dubbelsidig, Färg) ISTWord, Biochart, Morsen, Hangman, NumberGround, Sensori, Ramdisk

SAK078-FAMILJEDISK

Nr 3 (Dubbelsidig, Färg) En samling program för barn.

Colourbook, Kidpuzzel, Kidgrid, Kidgraph, Doodle, Aikens, Babyball, KIDS abc, Mousesnes.

SAK079-NYTTO Nr 25 Assassin, STpuplis, Usi II, Smoothtalk, Sumclock

SAK080-SPELISK Nr 19 4 st spelbara demoverationer

SAK081-GRAFIK Nr 18 Tinybilder

SAK082-GRAFIK Nr 19 Tinybilder

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, Startasch spelbar demo

SAK089-NYTTO Nr 28 Prg till olika skrivare

SAK090-NYTTO Nr 29 Signumfonter m m

NYA PD-DISKETTER

SAK091-Kommunikation Nr 3

(Dubbelsidig) UNITERM (ver 2.0), TERMCAP, XMODEM klarar xmodem mode, HPTerm demo.

SAK092-Spel Nr 23 Nitro, Nova Demo,

SAK093-Grafik nr 21 (Svartvit Dubbelsidig) FACE-ANI Bygg upp ett ansikte, MOVIE Gör dina egna film, SUPERCAD, MEGABIT PD.

SAK094-Nytt Nr 30 (Dubbelsidig) EXPANDER, GODIES, HNDYWIPE, BIGSCRN, NEODESK Demo, XFORMER 8-bits emulator.

SAK095-Programmering Nr 5 (Dubbelsidig) FREERAMACC, MAUSTRELACC, MOUSEPOS, DEVPC, GETTOSVS, GFA-EDIT, KHW, PRO-EDIT.

SAK096-Grafik Nr 22 (Svartvit Dubbelsidig) RCS-ICN, DEGASFONT en massa fonter till Degas.FONTS systemfonter, FNTLOADACC, LABEL EXP 3.5, 5.5, videoband, kassetter. SPOOLER, TRANSISTOR

SAK097-Spel Nr 24 (Färg Dubbelsidig) ASALUFF, BLACK JACK, BNOLD, CHECKERS, FIRESTORM, JACK POT, LIFE, MISSILE, OTHELLO, PACKMAN, RIPCORDER, YATZY, GAMMON

SAK098-Nytt Nr 31 (Dubbelsidig) DDCHRGEN Skapar personligheter till rollspel. Mycket bra. SMOOTH Demo med syntes tal, DIARY 2.

SAK099-*****

SAK100-Grafik Nr 23 (Färg Dubbelsidig) NEOCROME 2, SCROLLER, TEXT NEO, DEMOS !

SAK101-Nytt Nr 32 (Dubbelsidig) LABELS, ADDRESS, DISKO Ett av de bästa diskettregister på PD, DISKMAN ACC rutiner för filhantering. P G

sparar bilder på disk MYCKET BRA ! FONTED, ALKOTEST, SPLIT, LIBRARY, RMDISK ännu en Ramdisk, SECEDIT.

SAK102-Nytt Nr 33 (Enkelsidig) En himla många rutiner för hårddiskar

SAK103-Nytt Nr 34 (Svartvit Dubbelsidig) IDEALIST svensk, DRUCK 32, EPSON NL, NOVEM, DRUCK Många bra program för att få snygga utskrifter på din skrivare. Drivrutiner för skrivare till 1ST WORD +

SAK104-Nytt Nr 35 (Dubbelsidig) SSW SWE Ett STORT program för dej som jobbar med att skriva noter.

SAK105-Tidning Nr 1 (Dubbelsidig) Atari ST User. December 1990.

SAK106-Tidning Nr 2. (Dubbelsidig) Atari ST User. Januari 1991.

SAK107-Tidning Nr 3. (Dubbelsidig) Atari ST User. Februari 1991.

SAK108-Tidning Nr 4. (Dubbelsidig) Atari ST User. Mars 1991.

SAK109-Tidning Nr 5. (Dubbelsidig) Atari ST User. April 1991.

SAK110-Tidning Nr 6. (Dubbelsidig) Atari ST User. Maj 1991.

SAK111-Tidning Nr 7. (Dubbelsidig) Atari ST User. Juni 1991.

SAK112-Tidning Nr 8. (Dubbelsidig) Atari ST User. Juli 1991.

SAK113-Midi Nr 6. (Dubbelsidig) 1 ST NOTE, ACCOMPANIST v 2.0, DrT SysEx, MIDI Cont finns som PRG och .acc. SCOPE 1.0, ST Thru.

SAK114-Midi Nr 7. (Dubbelsidig) H T T ett talsyntesprogram som talar om vilken funktion som är vald, IROS, TCB Tracker Ett sekvenserprogram från svenska takecarebears.

SAK115-Spel Nr 25. (Färg Dubbelsidig) AIRWARRIORS, Monkeys & Balloons, SLOT en enarmad bandit. ROBOTZ.

SAK116-Midi Nr 9. (Dubbelsidig) Innehåller några biblioteks/ editeringsprogram för syntar av Rolands fabrikat.

SAK117-Midi Nr 10. (Dubbelsidig) Innehåller editeringar för syntar från Yamaha.

SAK118-Spel Nr 26. (Dubbelsidig) På denna diskett finns inte mindre än 13 små trevliga spel. Blackjack, Celeste, Hanoi, Hextris, Robots, STBattle, Twogames, Yatzy, Brainbox mastermind, Dozer, Lucky, Kvarn. Mycket nöje!

SAK119-Programmering Nr 6.

(Dubbelsidig) Denna diskett innehåller program skrivna i GFA v 2.0

SAK120-Spel Nr 27.

(Dubbelsidig) På speldisken finns trevliga spel som Crisslefridge, Breakout, Poker och Worm. En ZX-81 emulator ligger också på disken.

SAK121-Midi Nr 11.

(Dubbelsidig) Chanscope, Chord, KMP, Score en användbar demo.

forts sista sidan

Massbrev:

Returadress:

Svenska Atari Klubben

Box 47061

402 58 GÖTEBORG

Begränsad eftersändning

*Vid definitiv eftersändning återsänds
försändelsen med nya adressen angiven.*

Tack!

NYA PD-DISKETTER

SAK122-Nytto Nr 28.

(Dubbelsidig) Denna diskett innehåller program för att upptäcka virus. -AVK- nu som PD (kräver en 1040). SAGROTAN, PVK demoversion upptäcker virus men dödar inte, GOBLIN, FLU, DCMAXTRAX och STTYPE.

SAK123-Spel Nr 28.

(Dubbelsidig) Du hittar Jeff Minter's "Llamatron", Backgammon, Skulldiggery.

SAK124-Nytto Nr 37.

(Dubbelsidig) Adresswriter, Namenet och Personal Finance Manager. Plus många ACCar.

SAK125-Grafik Nr 38.

(Färg Dubbelsidig) NeoChrome V2, Archivarius, Palette, Snap, Spriteklau, Dessutom följer några acc filer med.

SAK126-Nytto Nr 38.

(Dubbelsidig) 1 hilfe, Autosort, Datadiak, DCDSKinfo, DirList, Diskedit, Er Chart, Recover, Reorg, Revenge och VKT 2.1 ett glosprogram.

SAK127-Nytto Nr39.

(Svartvit Dubbelsidig) Innehåller fonter till Calamus. Vissa saknar å,ä och ö. Bullets, Cameloty, Data, Gaudi, Gillia, Gilly, Greeny och många fler...

SAK128-Nytto Nr 41.

(Svartvit Dubbelsidig) Innehåller fonter till Calamus. Vissa saknar å,ä och ö. A logo, Bankcard, Carolina, Chancery, Dandy, Denver mm.

SAK129-Nytto Nr 42.

(Svartvit Dubbelsidig) Mera fonter till Calamus: Advert, Babyteth, Barnum, Bison, Bookman, Caligraphy, Chicago mm. Dessutom medföljer standard logotyper till bilar som Alfa Romeo, Audi, BMW, Citroen, Ford, Mercedes Benz och många fler

SAK130-Nytto Nr 43.

(Svartvit Dubbelsidig) Ännu fler Calamusfonter ...Apple, Arc (totalt 13 olika stilar), Burlington,, Dingbats mm.

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 55:- 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!



VIKTIGT

Det är nu dags för våra betal-ziggar igen. Om Du betalar inom det snaraste, får Du det fortfarande till det låga priset av 50:- per zig (ej medlem 70:-). Det är meningen att priset ska höjas.

Många nya program är att vänta under hösten till dom redan välfyllda ziggarerna.

Styrelsen.



**Deadline
för nästa nr**



91 11 20

