

G
O
D

S A K

G
O
T
T

**SVENSKA
ATARI
MAGASINET
NR 4-91**

Nu har dom startat!
Svenska Atariklubbens
lokalavdelning i
Stockholm. Kom till Årsta
Folkets Hus den 10/12 kl
19.00 T-bana
Gullmarsplan/Globen, buss
160/161 Hjälmarsvägen 28
Väl mött



N
Y
T
T

Svenska Atari Klubben
Direktnr 031-88 08 10

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



Lek & Hobby-91. Bilden visar Åke Dahlbäck i full action

Julen närmar sig och chefredaktören gnäller och tycker att det är på tiden att jag skriver lite om det som har hänt i föreningen.

MÄSSA

Det första som faller mej in är en mässa i Düsseldorf som avhölls i augusti. Direkt att nämna är att mina förväntningar inte inföll när det gällde nya hårdvaruprodukter från Atari, för Atari. Det som visades upp har redan presenterats i olika tidningar så det tänker jag inte ta upp här.

Det som jag tänkte berätta om är sådant som vi användare kan ha nytta av. Program presenterades i stora mängder, många av dessa hade priser som vi vanliga dödliga inte har råd att köpa, men dom var väldigt intressanta t.ex. Repro studio, Calamus SL, m.fl. En färglaser, med tillhörande färgscanner sitter ganska högt upp på min intresselista, men min hustru har en annan uppfattning om vad som är nödvändigt i huset.

Vad kan en vanlig användare då kunna hitta som gör en resa intressant? Jo, billig hårdvara samt billiga användbara program. Det finns en otrolig mängd av PD program från Tyskland och Holland som kan inköpas direkt. Ataris 60 Megafile såldes för 899 DM, i svenska pengar blir det ca 3281.35 kronor, tull och moms tillkommer. Genast ställer sig nästa fråga: Ska man köpa i utlandet eller inte? Något man inte kan räkna med är att företag i Sverige ställer upp och ger support när och om det blir problem med varan. Man får alltså räkna med att skicka varan tillbaka till t.ex. Tyskland. Det tar nå-

gon vecka. Sedan beror det ju på felet, men man får nog räkna med att det tar ett bra tag innan man har varan tillbaka. Allt är ju relativt och det beror ju på många faktorer.

Nackdelen med att köpa i Tyskland är ju att nästan allt är på utrikiska. Tyska är inte min starka sida. Tack och lov att det finns medlemmar som ställer upp och översätter det väsentliga åt mej. Många roliga tekniska saker visades upp, bl.a. ett s.k. grafikbord där man kan göra olika funktioner och en speciell penna som man kan använda till många roliga saker, t.ex. att rita av figurer direkt i ritprogrammen. Priset ligger på ungefär 1000 upp till 4000 svenska kronor.

Grafikkort fanns det en hel drös av. Priserna varierade från någon tusenlapp upp till 4-5000 kronor. Mässan är väl värd att åka till om inte annat för att träffa trevliga människor och utbyta idéer.

LEK & HOBBY

Något helt annat och ändå samma tema.

1 - 3 november avhölls en mässa i Sollentuna vid namn Lek & Hobby. Självklart så fanns Svenska Atari Klubben med och visade upp en del av styrelsen och en trevlig överraskning i form av ca 30 stycken medlemmar som gjorde denna mässa helt "outstanding" från den föregående, där endast en Stockholmsmedlem ställde upp till hundra procent.

ATARI

I vanlig ordning fick vi besked ca två veckor innan mässan att montern

och inredning betalas av Atari Corp. Vi hade varit medvetna om att chansen att vi skulle kunna vara med var ganska stor, men eftersom inget besked hade inkommit så la vi inte ner för mycket arbete eller pengar på detta innan vi fick ett slutgiltigt besked. Av den anledningen så har ni övriga medlemmar ej blivit meddelade i tidning eller brev. Däremot ringde vi upp i stort sett alla i postnummerområde 100 och gav vissa personer i uppdrag att ringa andra. På detta sätt togs kontakter som tydligen inte hade tagits tidigare.

TÅG

När allt hade ordnat sig med det materiella så åkte nio personer från Göteborg. Fem åkte tåg medan fyra tog med sig packning och känslig datatillbehör i bilen och för den långa vägen till baksidan av Sverige.

Väl framme i detta lite ogästvänliga land, där infödingarna talar med konstig dialekt, fann vi en plats för trötta fötter och bagaget som inte behövdes på mässan. Därefter åkte vi till Sollentunamässan för att lasta ur bilen och för att möta gänget som åkte tåg. Vår gode vän och medlem Gösta Ekholm mötte upp med hyrd minibuss för vidare transport till Desk Top Center där en del data-material hämtades.

MONTERN

När detta hade skett möttes vi vid mässan och båda bilarna tömdes på material. Medan Åsa, Therese, Lotta, Jonni och Bosse stannade kvar och började röja i montern, for jag, Stefan, Lennart och Gösta till Atari för att hämta ut alla datamaskiner, skärmar, Pc maskiner. Allt som vi behövde ordnade Atari så vi kunde fixa till en så bra show som möjligt. Ett stort tack till lagerchefen Bergwall som ställde upp till 110%. Förutom att han såg till att vi fick det vi behövde, så ställde han upp tidigt på söndagsmorgonen när vi helt plötsligt fick slut på toner till Laserskrivaren och for ner till lagret så vi kunde hämta ut mer. På söndagkvällen, när vi hade packat färdigt, då fanns han redan nere på lagret för att ta emot allt material som skulle tillbaka. All heder till en sådan man!

PACKA UPP

Åter på mässan packades alla maskiner upp och ställdes i ordning. Vid 19-tiden dök medlemmarna upp för en kort genomgång av läget, samt för att vi skulle få en chans att lära känna varandra lite innan mäs-

forts



san kom igång på allvar. Röster man bara har hört i telefon omvandlades till ansikten och personer med en otrolig mängd kunskaper och ideer.

Mässan sparkades igång på fredagen kl 10:00 med pressen som första gäster. Sedan släpptes dom första besökarna in. Tyvärr, så hade vi räknat med mer besökare än förra året, men med den verklighet vi har så är det förstaeligt att folk uteblir från mässor i större utsträckning än för ett år sedan.

Resultatet anser jag vara bättre jämfört med förra året, inte bara i omställning, utan även i medlemsaktivitet.



FUNFACE

Något som vi hade förra året som en kul grej var ett program som heter Funface, där vi lät besökare själva plocka ihop sitt "egna eller andras" vackra ansikten för en liten summa och fick den utskrivet att ta med sig hem. I år blev detta program ett stort dragplåster i montern, mycket tack vare Björn Rydh, med familj, som ställde upp på fredagen på sin privata resa till Stockholm och tillsammans med medlem 801 Ulf Larsson, som blev medlem på förra mässan. Ulf Larsson och Teresa Westman gjorde ett jättejobb. Björn och Ulf hade tre maskiner med Funface inkopplade och hade ändå tidvis kö vid maskinerna. Ca 200 bilder hann dom med på tre dagar. Teresa hade fullt upp med att skriva ut bilderna och när hon hade en chans så skrev hon till en liten text på bilden. Programmet finns att köpa genom klubben och fungerar på ungefär samma sätt som dom program polisen använder när dom gör typ fantombilder. Man plockar fram ögon, näsa, skägg, hals, öron m.m. Programmet har en speciell editerings-



del där man kan gå in och finjustera detaljer på den ansiktsbild man håller på och jobbar med.

POSITIVA

Vi har inte hunnit gå igenom mässan i helhet. Vi har inte heller fått in alla synpunkter från dom medlemmar som ställde upp och gjorde mässan så speciell. Alla som jag har pratat med har i telefon enbart framfört positiva saker, fast dom i tre dagar offrade sin fritid för att helt ideellt ställa upp och hjälpa till att göra mässan så bra.

MIDI

Vi hade två andra publikdragande höjdpunkter som i sig själva drog folk. Den första stod Åke Dahlbäck från Härnösand för när han på fredagkväll anlände med en ljudanläggning i proffsklass. På lördagmorgon kopplades anläggningen upp och testades till övriga mässdeltagares höga missnöje, inte för att ljudnivån var speciellt hög utan för att alla besökare drogs till vår monter för att leta efter storbandsorkestern. Vi körde F16 combat pilot via nollmodemkabel, där Michael och Anders visade upp programmet med bravur. Vi försökte oss på att låta besökare utmana dessa herrar på en fem minuters luftduell där första pris var ett paket disketter.

TESTA

För övrigt så fanns det en R/C simulator, där alla intresserade kunde testa sina kunskaper innan dom gick bort för att inhandla en riktig modell. Simulatorn innehåller flera helikoptertyper och flera olika flygplan. Fördelen med denna simulator är att man kan testa olika inställningar typ vind, dragkraft på motor m.m. Priset ligger på ca 3000 kronor komplett. Fördelen är att man kan flyga året om och inte är beroende av vädret.

JAKT

Jaktklubben använder sig av datorn för uppskjutning med en produkt som sätts på ett riktigt gevär. Fördelarna är många förutom att det inte låter eller förpestar luften med kruttrök, dels så hålls ju kostnaden nere och även här behöver man inte bekymra sej för vädret.

Ni som nu inte är nämnda, ska inte känna er glömda eller åsidosatta. Ut-



an er hjälp så hade detta varit sista gången som vi anordnat något i Stockholm. Gänget som bildades kommer att fortsätta att träffas och om allt fungerar så kanske vi kommer att kunna erbjuda alla i Stockholm en chans att träffas för vidare diskussion. Mer om detta senare.

Lite gnäll inför juledigheten, skriv till tidningen och ring gärna en medlem som bor i närheten och försök att aktivera er så att klubbens grundidé fullföljs.

Med vänliga Julhälsningar

Kent Andersson Ordförande

Hur man blir medlem i SAK

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:- och för medlem 40:- st.

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

Använd postens inbetskort och skriv TYDLIGT.

Postgironummer till SAK:
491 75 44 - 1

VÄLKOMMEN!





OM LEK & HOBBY-MÄSSAN



Gissa om jag blev glad, när jag blev erbjuden att hjälpa till i SAK's monter på Sollentunamässan. Lek och Hobby-mässan är en väldigt populär mäsä. Datorer är ju i stort sett en hobby för de flesta. SAK fick tydligen inte ihop så många frivilliga som kunde ställa upp förra året, men i år var det många som ville hjälpa till på mässan.

Jag hade bara besökt mässor några få gånger förut, så jag tackade genast ja till den förfrågan jag fick. Ärligt talat så blev jag stormande glad. Dagen innan mässans första dag, hade vi en samling för dem som ville komma.

CALAMUS

Vi var väl ungefär åtta stycken, som kom på torsdagen. Vi blev väl bemötta av SAK från Göteborg. Under kvällen gavs en liten delgivning om de kommande dagarnas planering, samt en del diskussioner om vem som skulle göra vad.

Jag blev satt att göra prislistor i Calamus (jag hade tidigare bara använt mig av demoverionen) och gjorde så gott jag kunde. Under kvällens lopp lärde jag mig mer om Calamus, det var som om jag hållit på med det i veckor.

GILLA DATORN

Fredagen, var en för mig spännande dag. Jag klev av bussen i Sollentuna och gick stolt mot mässbyggnaderna. När jag kom in såg jag att en del montrar, som inte hade mycket att visa på torsdagen, nu faktiskt var väldigt intressanta. Segas monter lockade med det nya spelet Sonic the Hedgehog. Nintendo hade inte satt på strömmen till sina konsoller ännu. Jag tänkte att videospelen fick vänta, för min del. Jag kunde ju spela sen när besökarna kom. Märklin ställde ut nya och gamla tågmodeller. Kyosho ställde antagligen ut radiostryda bilar. Jag kom fram till SAK's monter. Där fick jag ploja litet med PC:na de hade, innan jag åter satte mig framför Calamus. Jag kom att gilla just den datorn jag körde Calamus på. Den var kul (jag har nu en hårddisk på min önskelista...) och hade nästan ett personligt utseende. Spelen vi sålde intresserade mig inte då jag hade Calamus, vilket

jag var helt inne i när mässbesökarna började välla in. Jag märkte dock att vår monter gradvis fylldes med folk, som nästan fastnade i den.

WANTED DEAD OR ALIVE

Efterlysningsiden var väldigt bra. Vi erbjöd folk att göra ett ansikte i Funface (ett roligt program, liknandes polisens metod att framställa fantombilder) och sedan trycka ut det med texten: "Wanted dead or alive". För det tog vi en liten summa. Jag fick den roliga uppgiften att importera dessa ansikten i Calamus och att sedan printa ut dem.

När jag tog en paus, passade jag på att se mig omkring på mässan. Sega hade dock för många ivrigt spelande ungdomar för att jag skulle kunna testa Hedgehog och Nintendo hade samma sak. Inte hade jag lust att ställa mig i en lång kö för att spela! Datormagazin hade ställt upp en pytteliten monter, i vilken de förevisade om CDTV och delade ut gratis ex av sin tidning. Jag tycker personligen att de borde byta namn till Amigamagazinet (eller Amigazinet, men det namnet innehar ju SHN's Amigaspalt redan), då de inte behandlar material för övriga datorer än C64, C128 och Amiga (fast Amiga dominerar ut sina småbröder i tidningen). Jag tycker att Amigan är en trevlig dator (dock kostar den tre gånger mer än den är värd) men jag föredrar dock Atarin. Trots sitt billiga pris har Atarin mångfaldigt fler fördelar än ovan nämnda datorer.

BLOMMOR?

Mässhall 2, som jag tillbringade min tid i, hade även blomförsäljning(!?) och en del andra märkliga stånd och montrar. Men vissa har ju blommor som sin hobby, så vad har jag för rätt att klaga. Under helgen var det något ljushuvud som kom på att man skulle skriva fräcka små extra texter på Funface-affischerna. Vilket gav mig extra jobb framför Calamus (skriva in valfria texter, samt den efterlystes namn)! Vad jag tycker var dåligt, är att Macintosh och Amstrad inte ställde ut något. Det finns ju ungdomar, som använder dessa såsom spelburkar och en del vuxna, som använder dem till

nyttiga ting (vad är det för typer som köper Macintosh, när Atarin finns?). Jag är säker på att vissa datorägare blev besvikna när de såg att deras märke inte var där. Och Commodore hade ju bara CDTV att visa. Det var inte många som flockades där. Ungdomar har ju inte råd med CDTV och det gäller även majoriteten av de vuxna användarna. När mässdagarna var till ända hade vi sålt väldigt många Atari-prylar. Men Commodore hade nästan 300 kilo gratissex av Datormagazin kvar när det led mot stängningsdags. Trots att de flesta besökarna tog tre ex var. Tji fick de!

4 MEGABYTE

Jag passade på att ta några ex till innan jag återvände till min monter. Där höll min egen dator på att bli inmonterad med 4 megabytes minne. Och samtidigt passade jag på att köpa en svartvit monitor. Var fick jag pengarna ifrån? Jo, från min lilla mamma (men hon är kortare än jag, faktiskt, trots att jag bara är 15), som jag fick låna pengar av (ingen hårddisk till jul, inte). Jo, jag glömde nämna Svenska Jägarförbundet, som med hjälp av Ataridatorer, lät folk prova sina skickligheter i prickskytte (måltavlor med älgar) med gevär. På en SM124 bredvid såg man hur väl man skjutit. Men jag hade tyvärr ingen 5-krona att lägga ut på sådant, så jag fick låta bli.

I varje fall var det otroligt roligt och lärorikt att få hjälpa till hos SAK. Räkna med mig nästa år om det blir något.

Teresa Westman Medlem 337

Vi på redaktionen tackar för insänt bidrag, och vi hoppas och tror att vi kan medverka på mässan även nästa år. Red



Du!



Deadline
för nästa nr
92 03 15

PROGRAMMERING 1STBASIC DEL 2

ELEMENTÄR PROGRAMMERING DEL 2

Detta riktar sig till er som sitter med "Power Pack" och en diskett som heter "First Basic". Här följer lektion 2 i elementär programmering i First Basic. För denna övning behövs disketten 1STBASIC.PRG. Denna gång ska det handla om hur man kan få färg och geometriska figurer med sitt BASIC program. Övningarna är avsedda för lågupplösning.

De grafikkommandon som jag kommer att använda är:

COLOR text, fyll, linje, index, stil anger vilken färg och mönster som används.

BAR x—start, y—start, bredd, höjd ritar en fylld rektangel

PCIRCLE x—centrum, y—centrum, radie ritar en cirkel

LINEF x—start, y—start, x—slut, y—slut drar en linje mellan två punkter.

Var finns x och y på skärmen.

X börjar med noll i vänsterkant och går åt höger. Y börjar i överkant och går nedåt. I kommandot COLOR ska färgen anges med en siffra. Vilken siffra står för vilken färg?

Övning 1a

Starta 1STBASIC.PRG och skriv in följande 14 programrader:

```
COLOR 4,8,2 FILL 150,75 PRINT
"COLOR text,fill,line,index,style"
PRINT " Färg 0 till 15 " FOR X=28
TO 284 STEP 16 LINEF X,60,X,120
NEXT X FOR Y=60 TO 120 STEP
60 LINEF 28,Y,284,Y NEXT Y FOR
I=0 TO 15 COLOR 2,I,2,1,1 FILL
I*16+32,90 NEXT I
```

Testa om det fungerar (RUN)! Programmet ska rita upp en vågrät rad med 16 rutor som fylls med 16 olika färger. När programmet fungerar spara det med lämpligt programnamn (Save as...). T ex COLORS.BAS. Men vad står index och style för i kommandot COLOR?

Övning 1b

Börja på ett nytt program. Skriv in följande 16 programrader.

```
COLOR 4,3,2 PRINT " COLOR
text,fill,line,index,style" PRINT "
Index vågrätt 1 till 24" PRINT " Sty-
```

```
le lodrätt 1 till 4" FOR X=12 TO 306
STEP 12 LINEF X,30,X,150 NEXT
X FOR Y=30 TO 160 STEP 30 LI-
NEF 12,Y,300,Y NEXT Y FOR
I=1 TO 4 FOR J=1 TO 24 CO-
LOR 2,3,2,J,I FILL J*12+6,I*30+10
NEXT J NEXT I
```

Testa om det fungerar (RUN)! Programmet ska rita upp fyra vågrätta rader med 24 rutor som fylls med olika mönster. En vågrät rad per 'style'. Av detta ser man att 'style'=1 betyder att rutan fylls helt med färg och att variation av 'index' inte ger någon skillnad. Detsamma gäller 'style'=4. När programmet fungerar spara det med lämpligt programnamn (Save as...). T ex INDEX.BAS.

Vad kan man nu göra med dessa färger och rutor?

Övning 2

Med färgfyllda rutor kan man t ex göra flaggor. Skriv in följande 10 programrader.

```
1 INPUT "LAND ",A$
IF A$="" THEN
```



```
STOP A$=UCASE$(A$) CLS
COLOR 1,8,1,1,1 LINEF
49,49,151,49 LINEF 49,111,151,111
LINEF 49,49,49,111 LI-
NEF 151,49,151,111 BAR
55,55,100,60
```

Detta utgör början på ett program som på begäran kan rita upp en flagga. För att ha någon flagga att rita skriv in följande 8 programrader:

```
IF A$="SVERIGE" THEN CO-
LOR 4,4,4,4,1 BAR 50,50,100,60
COLOR 1,15,15,15 BAR 50,75,100,10
BAR 80,50,10,60 GOTO 1 END IF
```

Testa programmet. Efter frågan "LAND ?" skriv "Sverige" och tryck return. Programmet ritar då upp en svensk flagga. Trycker man sedan på return utan att ha skrivit något landsnamn avslutas programmet. Kopiera nu denna sekvens fr o m IE.. t o m END IF Ändra "SVERIGE" till "DANMARK", COLOR 4,4,4,4 till COLOR 2,2,2,2 och COLOR 1,15,15,15 till COLOR 1,0,0,0 . Dvs byt gult mot vitt och blått mot rött. Testa!

Det ska nu fungera både med "SVERIGE" och Danmark. På samma sätt får man lätt till en programsnutt för

Finland. För flaggorna är det bara andra färgsiffran (fill) som har någon betydelse.

Vill man få ett mönster för flaggor med ränder på tvären kan man tillfoga denna programsekvens.

```
IF A$="FRANKRIKE" THEN CO-
LOR 2,4,2,2 BAR 50,50,33,60 CO-
LOR 1,0,0,0 BAR 84,50,33,60
COLOR 1,2,0,0 BAR 118,50,32,60
GOTO 1 END IF
```

Vill man få till en flagga med ränder på längden skriv då till dessa programrader:

```
IF A$="TYSKLAND" THEN CO-
LOR 2,1,2,2 BAR 50,50,100,20 CO-
LOR 1,2,0,0 BAR 50,71,100,20
COLOR 1,15,0,0 BAR 50,91,100,20
GOTO 1 END IF
```

Genom att byta färger i tvär och längrandiga flaggor kan man få ihop ett ganska stort urval. För att få anledning att använda något annat än rutor och ränder så kommer här ett sista exempel.

```
IF A$="JAPAN" THEN CO-
LOR 2,0,2,1,1 BAR 50,50,100,60
COLOR 1,2,0,1,1 PCIR-
CLE 100,80,22 GOTO 1 END IF
```

Det går alltså att hålla på och lägga till så många flaggor man orkar med och kan få till. Varje block IE...THEN --- END IF innehåller GOTO 1. Det betyder att när den har ritat upp sin flagga kommer programmet att hoppa tillbaka till början och ge möjlighet till nya flaggval. Men om man nu skrivit ett landsnamn som inte finns med i programmet? I det fallet kommer programmet att gå till slutet utan att rita någon flagga. Lägg då till dessa tre rader på slutet så får man ett besked om att flaggan saknas och får chansen att skriv något annat.

```
PRINT A$;" SAKNAS" GOTO 1
END
```

Testa! Gör fler flaggor!

Det var allt för denna gång.

Torbjörn Andersson



GOD JUL &
GOTT NYTT
ÅR



SPELRECESSIONER

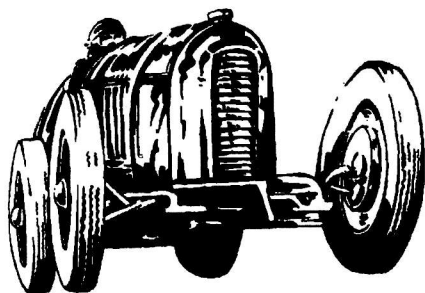


SUPER CARS 2

När Super Cars 2 kom ut var det givet att jag skulle köpa det. Jag hade redan ettan som var mycket bra. Tvåan har några fler funktioner och är snabbare än ettan.

Det finns nu möjlighet till två spelare samtidigt (split-screen) och diverse utfrågningar mellan banorna.

När du startar spelet kommer du till ett manualskydd där du ska hitta en bana i bruksanvisningen. Jag har alltid avskytt denna typ av kopieringsskydd bara för att jag alltid förlägger manualen på ställen där den inte borde vara. Sen kommer menyn. Där kan du välja mellan tre olika svårighetsgrader (easy, medium och hard), en eller två spelare, vilken port joystick sitter i och om du ska gasa eller bromsa med firknappen. Man kan också välja bort frågorna mellan vissa banor. Banorna på "easy" är mycket lätta (efter några gånger) och svårighetsstigningen är lagom. Mellan varje



lopp kan du reparera och köpa tillbehör till din bil.

Du hittar följande i shoppen:
Framåt missiler - användbara när kompisen precis ska köra i mål.

Bakåt missiler - mycket bra när du kört om den ledande bilen och vill försena densamme.

Missiler som kör i mitten på banan tills den träffar en bil - dyra men mycket effektiva.

Missiler som åker runt din bil och skyddar den - bra mot ovanstående men varar bara ett tag.

Minor - läggs bakom din bil - exploderar av sig själv efter ett tag om ingen kört på den.

Ramförstärkning - skyddar mot skador, fyra nivåer (0-3).

Nitro boost - ger din bil ett språng framåt.

Kraftigare motor - bilen kör fortare, fyra nivåer (0-3).

När du har handlat klart är det dags för nästa bana. Ibland kommer det en gubbe (ibland en tjej) som ställer några frågor, på en del frågor ska man svara så tokigt som möjligt, på andra ska man vara ärlig, och resten får man lära sig svaren på (genom att prova sig fram). På det kan du vinna pengar eller poäng i tabellen, du kan förstås också bli av med pengar och poäng om du svarar fel.

Super Cars 2 är ett mycket bra spel med bra grafik och musiken / ljudet är klart godkänt, även om jag föredrar Soundtrackermoduler.

Förbättringar som jag vill se i Super Cars 3:

Soundtrackermusik mellan banorna, kortare laddningstider mellan banorna, en RACE CONSTRUCTION KIT (inbyggd) där man kan göra egna banor, spelet ska spara highscores och banrekord och det ska finnas fler nivåer.

Förutom dessa "fel" är Super Cars 2 ett perfekt designat spel.

Betyg (1-10)

GRAFIK:	8
LJUD:	6
SPELVÄRDE:	8
VARAKTIGHET:	7
MEDEL:	7,75



Team Suzuki

För tillfället har Gremlin satt standard i produktionen av spännande och realistiska rallyspel. Gremlins två senaste spel, Lotus esprit turbo challenge och Toyota Rally är förmodligen de två bästa exemplaren av rallyspel idag. Spelbarhet och realism är de två huvudsakliga faktorerna till detta.

Målet i Team Suzuki är att bli den snabbaste föraren i världen och sluta som etta efter en säsong på 16 lopp. Banorna är valda från några

av de hårdaste banorna i världen, så det är inte lätt!

Team Suzuki är mer likt en simulator än ett arkadspel, kontrollerna och menysystemet är desingat för att göra spelet lättare att spela. Den mesta informationen du behöver finns hela tiden på skärmen.

125 cc

På menyn kan du välja motorkapacitet, om du ska träna, bara köra ett lopp eller en hel säsong. Den minsta cykeln är en 125 cc med automatladda, de andra två är snabbare med manuella växellådor. Motorcykeln kan kontrolleras på tre sätt, normal, alternative och Joystick. Normal = höger musknapp för att gasa, vänster för att bromsa. Shift för att växla ner och kontroll för att växla upp. Detta är det enklaste (tycker jag) sättet så jag beskriver inte de andra. Du ser de andra cyklarna i blockgrafik och panelen i vanlig grafik. Bara för att spara processor tid kan man koppla bort gubbarna på motståndarcyklarna med "M". Du kan också se banan ur olika vyer. Det finns en reprisfunktion "R" som visar de senaste 15-30 sekunderna i repris. Om man inte skulle orka köra en hel säsong på en gång finns där också en sparafunktion. Team Suzuki är ett bra snabbt, racer spel som man gärna vill köra en gång till och en gång till osv.

Rekommenderas till alla racerspelfantaster !!!

BETYG (1-10)

GRAFIK:	8
LJUD:	7
SPELBARHET:	9
VARAKTIGHET:	9
MEDEL:	8,25



Jesper Winér medlem 0081



MÄNSKLIGT TÄNKANDE OCH ARTIFICIELL INTELLIGENS

Hallå!! Jag skickar härmed en artikel till vår klubbtidning SAK. Artikeln handlar om ARTIFICIELL INTELLIGENS. Detta är från början ett fördjupningsarbete med anledning av mitt skolarbete i ADB.

KONSTGJORD INTELLIGENS

Ända sedan urminnes tider har människan varit på jakt efter kunskap. De människor som varit begåvade med en extra kunskap har alltid varit eftertraktade av de som ej haft denna gåva. Av jordens alla människor är ungefär 2% överintelligenta. Om dessa 2% får rätt uppbackning från barnsben har de stora möjligheter att bli s k genier. Dessa uppgifter kommer från empiriska erfarenheter, dvs som är grundade på erfarenheter och iakttagelser världen över. Om jag nu skulle försöka mig på att definiera uttrycket konstgjord intelligens (artificiell intelligens) på en halv A4-sida så skulle jag säkerligen få mycket kritik. För det är nämligen så att för ungefär 100 år sedan började man försöka sig på att tolka vad konstgjord intelligens egentligen var. Vi håller fortfarande på med detta i dag.

Den engelske litteratören Samuel Johanson tyckte att en filur med hög



intelligens kunde beskrivas som: "...the individual of large general power deflected in one direction or another." Den kanske mest uttömmande definitionen kommer från psykologen William Stern, han var rektor vid Hamburguniversitetet. År 1912 definierade han följande: "...den allmänna förmågan att ställa om tänkandet, den allmänna själsliga förmågan att anpassa sig till nya upp-

gifter och livsvillkor." Han har givit oss en betoning på behärskningen av nya uppgifter som jag tycker passar mycket bra som definition så länge. Det som jag här har försökt presentera är att ju mer psykologer och läkare vet om hur hjärnan fungerar desto större framsteg gör dataforskningen i dag. Det är nämligen så att kunskapen om hjärnans framfart hänger samman med datorernas utveckling. Datorns utveckling började ta fart strax efter krigsslutet 1945. Då framförallt de stora nationerna satsade mycket pengar på forskning. Maskiner som skulle skynda på ett krig. Efter krigsslutet tog man till vara på all forskning inom detta område. Universiteten i USA och England började forska på allvar. Lite kortfattat har vi härmed grunden till dagens moderna datorer.

Datorns tillgänglighet

Ungefär från 1945-1975 har vi haft fullt upp med att utveckla den sk traditionella datorn. Den typ av dator som vi känner till med primärminne, sekundärminne, (CPU) central processing unit osv och som behandlar en räkneoperation åt gången. Den största nackdelen hos dagens datorer är att vi måste skriva sådana program som är så precisa och exakta i sina formuleringar att datorn ej kan tolka frågan fel. Precis så är det med inputdelen hos en dator, dvs jag kan bara fråga de frågorna som datorn har fått inprogrammerade från första början. För mig som användare av datorn innebär detta att jag måste ha en kunskap om hur jag kommunicerar med datorer. Är jag en människa, som kanske inte har datorn som hobby, då upptäcker jag helt plötsligt att jag står utanför datorsamhället. Detta sökande efter bättre och snabbare datorer har lett fram till helt nya program och datorer.

Mjukvaran AI

Femte generationens programspråk är något jag ofta hört talas om i diskussioner angående konstgjord intelligens. Det som det egentligen är frågan om är att man har använt sig av ett speciellt programspråk för att simulera en mänsklig hjärna. Programspråken är Lisp, 4-GL, Prolog, som är mycket avancerad konst av

programmering, där det hela går ut på att ju mer du använder datorn ju kraftfullare blir programmet, dvs programmet förbättrar sig själv hela tiden och modifierar sig ständigt.

Hårdvaran AI

En annan sak, som inte jag har hört så mycket om, är de sk neurondatorerna. Här är det hårdvaran (maskinen) som teknikerna har varit inne och lagt sig i, och på ett finurligt sätt försökt efterlikna en mänsklig hjärna. Namnet neurondatorer har vi hämtat från den mänskliga hjärnan. Det förhåller sig nämligen så att varje människa går omkring med ca 100 miljarder neuroner i sin hjärna. Varje neuron är hopknuten med cirka 10.000 andra neuroner och i skarvarna mellan varje neuron finns där en synaps som förmedlar signalen. Synapsen kan även vara en förstärkare mellan neuronerna. Forskarna tror sig nu veta att hjärnan fungerar som en superdator dvs den arbetar parallellt.

Om vi nu jämför den traditionella datorn med framtidens neurondator så är neurondatorn otroligt mycket snabbare. Vi säger att vi ska ha fram en uppgift och matar in information i dator A (traditionella). Informationen går som på ett snöre in i datorn kors och tvärs, fram och tillbaka, tills signalen hittat det den söker. Signalen skickas sedan till skärmen och jag har mitt svar.

Samma signal skickas in i dator B (neurondatorn). Signalen går in som på ett snöre men väl inne i datorn grenar snöret ut sig i 10.000 småsnören (parallellt sökande) med samma informationsförfågan på.

Det som dator A fick söka kors och tvärs söks i dator B i ett svep. I den mänskliga hjärnan delar snöret upp sig i 10.000 parallella snören (synapsen). Men forskarna har inte kommit så långt som den mänskliga hjärnan, inte i närheten ens på att vi ännu inte kan tillverka neuroner som är så små att vi kan packa dem i olika lager. Eftersom dator B söker sin information parallellt så fordras det att neuronerna ligger i lager på lager. Det gör dom även i den mänskliga hjärnan.

MÄNSKLIGT TÄNKANDE OCH ARTIFICIELL INTELLIGENS



Hjärnan

Hjärnans nervceller ligger nämligen skiktvis och därför lägger man cellerna i en neurondator på samma sätt. Vanligtvis finns det tre skikt. I inputskiktet går data in, i outputskitet går datan ut och mellan dessa två lager ligger det dolda skiktet. Som i hjärnan kommer alla data in i ett skikt samtidigt (snöret som delade upp sig) och databehandlingen avslutas lite senare i ett annat skikt efter det att data har passerat ett eller flera skikt. I hjärnan sker detta oavsett om intrycken - data - kommer från synen, hörseln eller något av de andra sinnen.

I varje skikt ligger det många celler bredvid varandra. Men medan det finns miljoner celler i varje skikt i hjärnan måste man nöja sig med långt färre i neurondatorn, till exempel tjugo stycken. För nävarande kan man inte bygga jättnätverk (system) med miljoner celler, neuron.

Kanin



Nyligen lyckades en amerikansk forskare via en dator visa hur kommunikationen cirkulerade i en kaninhjärna. Den virvlade runt som en rasande storm i ett vattenglas när kani- nen mottog intryck från sina ögon och öron.

En annan viktig sak som forskarna kommit fram till är att förbindelsevägarna mellan neuronerna förstärks när upprepade impulser sänds i vissa banor. Det där måste hänga i hop med att ju mer jag upprepar min läxa desto bättre kommer jag ihåg den.

Framtiden

Samma princip ska användas vid inläring av dessa neurondatorer som

vi säkert kan räkna med i framtiden. Men än så länge kan vi inte bygga större neuronnät än vad som motsvarar en dagmask eller på sin höjd en spyflugas intelligens. Minnets storlek hos en dagmask mäts i antalet kopplingar/sekund mellan de olika neuronerna (som hos en dagmask är ca $10 \cdot 10^3$ vilket kan jämföras med människans möjliga kopplingar/sekund ca $10 \cdot 10^{16}$). Tillsvidare forskas det mycket intensivt, för det gäller ju vem som ska komma först och bli den ledande på marknaden. Vi har ju alla sett hur det gått för IBM (det är ju IBM-världen som gäller hos företagen världen över). Oavsett vad forskningen leder till är en sak klar, neurala nätverk blir inte levande väsen. Flygplan blir heller inte fåglar. Men fåglarna inspirerade människorna till att tillverka flygplan som idag är långt större och snabbare än fåglarna. De neurala kommer nog att på sina specialområden överglänsa förebilden.

Kent Strandberg

Försäljning

Ni som saknar försäljningsidan i detta nummer ska inte bli förtvivlade, vi kommer fortfarande att sälja dom tillbehör som ni behöver och önskar. Anledningen till detta beror helt enkelt på att program och varor förändras eller helt enkelt försvinner.

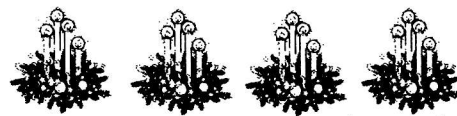
Ett exempel på detta är ST boken på svenska, den trycks inte upp beroende på att det inte finns något företag i Sverige som vill beställa minst 1000 böcker. Boken finns visserligen på danska, engelska men får då beställas via Indigio II i Danmark.

Adimens

Alla ni som försökte köpa Adimens men inte lyckades, nu finns Adimens version 3.0 här. Priset ligger på ca 1400 kronor plus moms och då är inte någon rabatt borträknad på priset.

Några data om Adimens:

Adimens är ett rationellt registerprogram som anses vara Atarimarknadens bästa. Max databasstorlek 16MB. Variabel fältlängd, data lagras i komprimerad form. Max antal poster per databas 65.535. Inbyggd hjälptext. Avancerad kalkyleringshjälpmedel



Omfattande sök- och sorteringsmöjligheter. Interface mot andra program för seriebrevshantering. Sortering i flera nivåer. Felsökning och utförliga felmeddelanden. Editerbara skrivardrivers.

Vi ska försöka att sammanställa en katalog med produkter och PD sketter, detta kommer att sysselsätta någon ett tag. Passa då på och skicka in förslag på vad ni önskar kunna köpa via klubben.

Funderar ni på att köpa produkter från Brembergs?

Meddela oss i så fall så kommer vi att ordna bättre priser på dessa varor, allt enligt Håkan Bremberg.

Men kom ihåg att beställningen måste gå genom klubben, det räcker inte att ringa dit och säga sig vara medlem och tro att man ska få rabatt, gemensamma beställningar spar tid och pengar.

Som vanligt kan ni ställa frågor om produkter via klubbens telefon 031-885701.

OBS!

En sak som jag måste påpeka för alla som köper genom klubben, om ni vill ha professionell hantering så bör ni vända er till ett företag. Vi som sysslar med detta gör det på fritid och för att hålla priserna nere för er medlemmar, detta innebär att ni inte kan begära samma service som ett företag som har stora vinstintressen och som enbart är ute för att tjäna pengar på sina kunder.

Med vänliga hälsningar

Kent Andersson

Inköpsansvarig

ATARI XE-XL ÄGARE

Finns ni fortfarande kvar?

En överraskning för er är att i Tyskland finns det fortfarande företag som har både program och hårdvara. Adresser och katalog finns hos inköpsansvarig i klubben, eller kontakta Bo Carlsson på tel 031-88 42 29

OBS! Begränsat antal kataloger.

Hej SAK

Jag är en ATARI 520 ST ägare som har problem med en SAK (?). Jag förstår mig inte på programspråk, så mitt ex av STOS kan jag inte använda. Så nu söker jag hjälp hos er. Jag har aldrig riktigt kommit in i datorns nyttsidor, men så såg jag medlem 445:s insändare i nr 2/91 och blev inspirerad. Så...nu har jag skrivit till er och ber på mina bara knän att ni skall hjälpa mig. Mina engelska kunskaper är det inget fel på, men att översätta hela STOS - manualen ...aaaargh!

Förresten, mera speltips så blir er perfekta tidning ännu perfektare! Och får vi både printout och SAK-magasinet nu för tiden?

Det var allt från medlem nr 561!

Hej medlem! Jag hoppas att du inte menar SAK när du säger att du har problem. Det här med programspråk är inte så lätt, men jag vet inte om det blir lättare om man översätter manualen till svenska. Utan de ord som står i "listningarna" på de exempel som redovisas i STOSmanualen är de ord som man måste använda för att datorn ska begripa vad man vill att den ska göra. När du säger att det inte är något fel på din engelska så tycker jag nog att du kan skriva de exempel som finns i manualen och se vad som händer, du skadar inte datorn på något sätt och om du jobbar med kopior av programmet så säkrar du originalet också.

På dina andra frågor så får jag säga att spelrecensioner kommer ifrån läsarna själva och det beror lite på dessa hur många spelrecensioner vi tar med, sen är ju inte alla intresserade av spel heller. Sista frågan är kort att svara på. Nej.
Red.

Hur används Jek Packer?

Jag har några frågor som jag gärna skulle vilja ha svar på.

1. Jag har ett program som heter Jek Packer, men jag förstår inte hur man använder det. Är det någon som vet så skriv gärna.

2. Finns det något program som man kan göra scrolltexter på, om det finns, vilket?
Mathias Lind 0090

Insändare

Skriv till SAK under adress:

S A K
Box 47061
402 58 GÖTEBORG

Hej Mathias.

Där sätter du mig lite på det hala. På fråga nr 1 så vet jag att det är ett program som komprimerar filer men på vilket sätt som just det här programmet arbetar på vet jag inte. Jag låter frågan gå vidare till läsarna och hoppas att någon skriver hit och lämnar ett svar.

Fråga 2 innebär att du måste titta lite grann på detta med programmering, för det är där man "skriver" Scroll-texterna. STOS och GFA Basic m m går att använda till detta.
Red.

Hej Jag heter Lars Borg och har nyligen köpt en ATARI 520 STE. Vill ha tips på enkla spel att göra själv. Jag är nio år.

Hälsn Lars Borg

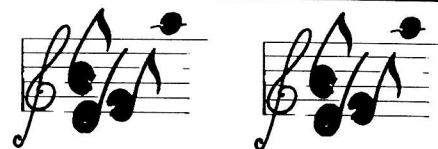
Hej Lars! Det är inte lätt att tipsa på program som man gör själv, menar du att du skall programmera på datorn så att det händer saker på skärmen. Då föreslår jag att du tittar på STOS. Är det "vanliga" spel som man köper så är det ju tycke och smak som avgör. Är det andra läsare som har några förslag så hör av er.
Red.

Säljes

Komplett Atari paket
1040 STE 4 Meg, Megafile 30 +
Noise Killer. Sv Monitor SM 124,
Star Lc 24-10 Multi Front.
Calamushandboken på svenska
inkl 4 Disk. The Guide to
Calamus, Engelsk. ST/STE
Handboken. GCR Spectre Mac
Emulator.

Org Spel, Pirates, Police Quest
och Out Run.

Säljes även i delar.
Thomas Johansson
Tele 031 216676



Mera notskrivning!

Det var roligt att se något skrivet om notskrivarens problem i nr 3/91! Åke D nämnde Sonus Superscore. Det programmet har jag använt rätt mycket. Som vanligt när det gäller datorer och program kan det ge en gråa hår och långa nätter när man envist vill komma förbi något problem. Två stora problem har emellertid varit olösta:

1. Programmet klarar inte 24-nålars skrivare.
2. Sonus tycks ha upphört och uppdateringar efter V 1.3 finns inte att få.

Den stora fördelen med Superscore var annars att den fanns på svenska. Det fanns också många - om än obegränsade - notediteringsmöjligheter. Equencerdelen hade i varje fall jag lättare att komma underfund med än t ex Creator, även om möjligheterna är större i den senare.

En glad nyhet är emellertid att C-lab Notator i höst kommer i bantad version (och mindre än halva priset!) under namnet Alpha. Alpha har ju funnits som en pedagogiskt användbar sequenser - notskrivare i flera år, men nu har man tagit in hela notskriftsdelen från Notator och kopplat den till en förenklad 16-spårs sequenser. Dessutom är den utlovad i svensk version. Jag väntar på den....

Ett annat intressant notskrivningsprogram är EZ Score. I default-läge jobbar man grafisk och utgår från ett (två eller tre) tonsystem där man med mushjälp smidigt plockar in önskade tecken. Den metoden passar mig utmärkt och jag har fått mycket snygga utskrifter på min 24-nålars Star. Text inpassas smart under eller över noterna. Det går också att spela in/upp MIDI-vägen. Tyvärr får man inte se notsidan förän den är utskriven, så det kan gå åt lite papper innan redigeringen är klar.

Mats Ernvik



STARTDISK 3 SAK014 (PD)

Efter två kommer tre....

De flesta program på den här disketten fungerar både i hög och mediumupplösning.

AMIGAEM.PRG

Måste vara ett virus !!!

.DOC-filen är skriven på franska !!! Typiskt virus.....

DBLBOO.PRG

Gör dubbelsidiga disketter "bootbara" !!! Är de inte det ???

Kanske är det för dig som har en "enkelsidig" drivare. Är det någon som vet ? Alltnog och emedan, börja med att sätta i en enkelsidig diskett. Ta SHIFT. Datoren läser av bootsektorn och modifierar den i minnet.

Lägg i den dubbelsidiga och ta SHIFT. Bootsektorn skrivs in på disketten. Byt diskett igen och tryck till på SHIFT och du kommer tillbaka till desktop.

Har jag förstått det hela rätt ska den dubbelsidiga disketten nu kunna köras i en enkelsidig drivare.

DISKMENUPRG

Med hjälp av det här programmet får du en kort beskrivning av det som finns på disketten. Du kan även starta upp de olika programmen härifrån. När man stängt programmet man kört kommer man tillbaka till DISKMENUPRG.

FORMAT.PRG

Ett enkelt formateringsprogram där du kan bestämma "storleken" på disketten. Disketten kan få maximalt 83 spår (tracks) och 10 sektorer, enkel eller dubbelsidig. Vill du ge disketten ett serienummer går det också. Inställningarna gör du från tangentbordet med pilar och siffror. När du klickat på FORMAT frågar programmet om du verkligen skall formatera. För att bekräfta beslutet klicka på både OK FORMAT DISC, REALLY DO IT och CONTINUE.

OBS! FORMATERA = RADERA

LOADER.PRG

Fungerar endast i högupplösning (svart/vit monitor).

Med LOADER ändrar du "systemfonten". Det innebär att bokstäver

och siffror får ett annat utseende, annan font. Detta gäller på "hemmagjorda" PD-program, dock inte alla. Klicka igång programmet som vanligt. Det kommer upp en filväljare med ett antal filer med extensionen .FED. Välj någon av dem och klicka på OK. Startar du det igen syns det i texten ovanför filväljaren hur den nya systemfonten ser ut.

SECTEDIT.PRG

Även denna gång finns det med ett diskeditorprogram. Varningen vad gäller sådana program tål att upprepas: genom att ändra i själva programmeringen kan du TOTALFÖRSTÖRA ett program.

Öva alltid på en BACK-UP.

Den här sortens program är användbara när du vill översätta utrikisk text i program till svenska, i till exempel dialogrutor. När du öppnat programmet kommer den numera (för mig i allafall) välkända bilden upp med de olika "bytser" i HEXADECIMAL till vänster och klartexten, näja, ibland i alla fall, till höger (ASCII-format). Längst ned finns C(0)M(an)D(0)S-raden. Dessa är de samma som för SECTEDIT.PRG på Startdisk 2.

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

D(rive) - väljer vilken drivare du läser av

N(ew sec) - du bestämmer i vilken sektor du vill titta. I raden under står det ENTER sector. Skriv vilken och ta RETURN. För att få fram den sektorn du valt tar du:

R(ead)

P(rint) - skriver ut, på skrivaren, hela den aktuella sektorn.

M(odify) - nu kan du ändra i kolumnerna med hexadecimalerna. Du kan väl koderna??? Det kommer upp ENTER location or RET. Skriv vilken byte du vill ändra. Byte 1 är längst upp till vänster och 16 uppe till höger osv.

W(rite) - skriver in det du ändrat, på disketten.

+/- - bläddrar en sektor framåt eller bakåt

Q(uit) - du lämnar programmet.

OBS! ANVÄND BACK-UP

VOLUME.PRG

Vill du ändra namnet på din diskett eller ge den ett nytt namn? Med VOLUME kan man göra det. Diskettens namn kan vara bra att ha i ett diskettbibliotek. Det går bara att göra en diskett åt gången, för programmet stänger sig själv när du skrivit diskettens namn och klickat på OK.

Nu följer några program som har TOS som extension. Fråga mig inte vad det är för skillnad på det och .PRG.

DSPEED.TOS

Hastighetskontroll !!! Drivaren kör väl inte för fort. Varvtalet bör ligga mellan 300 och 304 varv/min. När du startat programmet tar du RETURN. Välj vilken drivare du vill kolla. RETURN igen. Kontrollen börjar. På skärmen står det vilken hastighet (speed) och vad medelhastigheten (average) är. För att få stopp på kontrollen tar du vilken tangent som helst.

RDC-V2.TOS

Ett kopieringsprogram där det bara går att kopiera enkelsidiga disketter. När du läst vinjetttexten tar du RETURN och en liten meny kommer fram.

0 + RETURN = tillbaka till desktop

1 + RETURN = läser av disketten i drivare A (Reading disc into memory) När det är färdigläst kommer det en ny meny.

0 och 1 har samma funktion som förut.

2 + RETURN = skriv på disketten enbart i drivare A

3 + RETURN = skriv på disketterna i både A och B

4 + RETURN = verifiering vid inskrivning (Now off/on)

5 + RETURN = automatisk formatering (Now off/on)

6 + RETURN = snabbformatering (Now off/on)

STERM.TOS

Har du modem → Nej - Sluta läs
→ Ja - fortsätt



forts

START



3



SAK



014

Börja med att ta HELP-tangenten när du startat programmet.

H - ger mer information om de olika kommandobokstäverna

B - ställ in hur många BAUD ditt modem har

C - rensar buffern

D - laddar in text i buffern

E - gå tillbaka till terminalstatus

F - "freeware"-information

I - information om buffern

L - ladda in en fil i buffern

Q - lämna STERM S - spara buffern i en fil

U - hämta text från buffern

X - gör om X-modemfilen

(???) [Modem 7]

Detta är lite grekiska för mig eftersom jag inte har något modem själv.

Nu går vi över till de små r-ACC-arna.

FONT.ACC

Med den kan du få svensk uppsättning tecken i systemfonten (se LOADER.PRGM), men det har du väl redan!!!!???

SNAPSHOT.ACC

Tag "kort" på din bildskärm och spara den i .IMG, DOO(DLE), DEGAS (PI3) eller .NEO format. När du startat ACC-en får du tre alternativ OK, OPTIONS eller CANCEL. OK ger "kort" i IMG-formatet. OPTIONS ställer frågan om du vill tillbaka till förra meddelandet eller inte. Välj NO. Välj OTHER i nästa meddelanderuta. Äntligen framme för att välja ett annat bildformat. Oavsett vilket format du valt kommer det ett litet kors på skärmen. Det sätter du överst till vänster om det du vill ha ett "kort" av. Dra en "ram" genom att hålla nere vänster musknapp tills hela bilden är inramad. Det "blixtrar" till och bilden är exponerad. Filväljaren kommer fram. Namnge "fotot" och spara det med den extensionen som väljaren anger. Bilderna hanterar du sedan i ett lämpligt ritprogram.

WD400.V3.ACC

En liten ordbehandlare med många funktioner, tangentstyrda. Det skulle ta alldeles för stor plats att skriva

om dem här. De är 35 stycken!!! Tar du HELP kommer det upp en funktionsmeny till höger på skärmen. Ungefär en tredjedel av funktionerna syns då. Vill du se fler, klickar du uppe i menyens övre högra hörn (More Help). Tyvärr kan man inte skriva med menyn öppen. Dessa funktioner kan du också få utskrivna med WD400-V3.DOC. Några av funktionerna ska jag dock beskriva.

F8 - skriver ut en fil

F9 - ladda fil. Man kan ladda vilken fil som helst, även programfiler. Du kan sedan skriva i programfilen precis vad du vill. ACC-en kan med andra ord användas som en diskeditor (**BACK-UP**!).

NEW - ger ett nytt dokument

APPEND - avbryter inladdning.

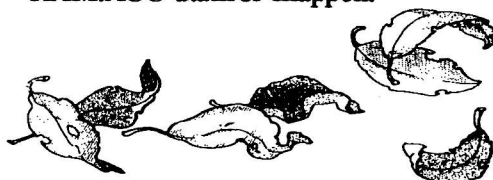
F10 - det skrivna sparas som en TXT-fil.

CTRL + A - du kan skriva ASCII-tecken, tecknen till höger i diskeditor. Varje sådant tecken har en sifferkod. Det finns listor över dem.

CTRL + T - det du skriver syns inte på skärmen. Det blir utskrivet på skirvaren efter varje gång du gjort returslag. CTRL+T en gång till och funktionen är avstängd.

RAMDISKS

Mappen innehåller 5 automatiska ramdiskar av olika storlek. Siffrorna visar storleken i kbyte. De är ACC-ar och skall liksom alla andra ACC-ar inte placeras i någon mapp för att fungera. Du får ingen ramdisk om du inte har någon diskettstation. En sådan skapar du genom att först klicka en (1) gång på station A. Drag sedan ned rullgardinen vid ÖVRIGT. Ge stationen bokstaven D och kalla den för RAMDISK. Spara sedan den nya desktopen på disketten med SPARA ÄNDRINGAR i samma rullgardin. (Se även i handboken för din dator. Du har väl den kvar?) Det blir ingen ramdisk om du har fler än en RAM.ACC utanför mappen.



FREERAM.AC ?? LOADER.AC ??

De här filerna kom jag inte underfund med förrän jag fick tipset att det fattas ett C i extensionen. Det är med andra ord ACC-ar. Jag skrev till ett C. Hur jag gjorde? Handboken igen (samma tipsare)!!

När du öppnat filfönstret och klickat en gång på fil och sedan dragit ned gardinen under FIL hittar du VISA INFO.. Klicka där. Det kommer upp en ruta med diverse information om filen. Markören står vid slutet av filnamnet. Skriv till C-et. Kolla att ATTRIBUTET Läsning/Skrivning är aktiverat. Ta RETURN eller klicka på OK.

Bootar du nu om med disketten kommer du att hitta de bägge ACC-arna i rullgardinen under DESK.

FREERAM.ACC

Visar hur mycket ledigt RAM-minne du har.

LOADER.ACC

ACC-en har samma funktion som LOADER.PRGM.

Nu har du väl startat ordenligt tre försök!!!

Björn Rydh

Många av er efterlyser spelfusk till olika spel. För att vi ska kunna ha med speltips eller spelfusk måste ni skicka in ert bidrag. Har Du något litet speltips så skicka in dessa till sak under adressen:

S A K box 47061

402 58 Göteborg.

Ghouls'n ghosts: Skriv DELBOY, så är du odödlig.

F29 Retaliator: När du ska skriva ditt namn, skriv CIARAN, så får du ammo.

Ivanhoe: Pausa spelet. Skriv JC IS THE BEST. Fortsätt spelet. N = en nivå framåt, delete förgör monster på skärmen och control förgör alla monster på bonusbanan.

E-motion: Ladda in spelet. När Einstein visas andra gången, så skriv MOONUNIT. Börja spela, F1 = en nivå fram, F2 = en nivå bak, F3 = tio nivåer fram, F4 = tio nivåer bak.

Lost dutchman mine: I gruvorna klicka på vänster musknapp på actionrutan, då fylls gruvan åter med guld.

Action fighter: Skriv ZBACKDOOR på hiscorelistan så får du evigt liv.

Midnight resistance: Pausa spelet med F10 och skriv OPEN DOOR HAL så ökar styrkan.



Nytto (!!!) 1 (SAK002) kallas disketten som följer. Den har 11 program.

AGENDA

Detta är en Timemanager eller som vi säger på svenska, planeringskalender. Den börjar den 2 jan 1986 och slutar någon gång om minst 100 år.

Med andra ord räcker den hela din livstid. Rutorna till vänster klickar du på när du vill bläddra bakåt i tiden och de till höger gör tvärtom. Du skriver direkt från tangentbordet. Markören flyttar du med pil-tangenterna.

CALC

En "miniräknare" i storformat. Man räknar genom att klicka på rutorna eller genom att använda tangentbordet.

Man kan räkna decimalt, oktalt eller hexadecimalt.

O(ct) - klicka eller ta O

H(ex) - klicka eller ta H

DEC - klicka CL(ea)R - klicka OR, XOR eller AND - klicka. Jag kom inte underfund med vad de har för funktion.

« - klicka eller ta «

» - klicka eller ta Shift och »

Samma med dessa två - funktionen är okänd

+/- - teckenbyte - klicka

~ - ger -1 - klicka

C/E - clear last entry - ta bort senast inslagna - måste göras före = - klicka, RETURN, ENTER eller =-tangenten

a - klicka eller ta A - en gång ger 10, en gång till sätter en etta framför osv.

De övriga bokstäverna ger olika kombinationer på samma tema.

DISKTOP

Ett diskettregisterprogram med plats för 2300 filer och 200 disketter.

HELP ger information om de olika kommandona.

Du kan välja OPTIONS med mus eller tangentbord. Musen drar du åt sidan. När du valt, ta RETURN. Programmet läser automatiskt in disketten.

(add)A - läser av i drivare A

(add)B - läser av i drivare B

K(illit) - ta bort fil/diskett ur registret

F(ind) - hitta en fil/diskett

S(can) - visa alla filerna i registret

P(rint) - skriver in registret på disketten

U(p), D(own) - läser registret diskett för diskett

Varje diskett som ska in i registret måste ha ett namn. Har den inget måste du ge den ett. Programmet talar om när det behövs.

T-tangenten slår av eller på den automatiska diskettnamninläsningen. När den är på står det "Using Vol" i mittspalten.

K-KASTEN

Ett register i kortformat. Alltså inte i kort utan kortformat. Funktionerna finns både i F-tangenterna och/eller i rullgardinerna.

F2 - bläddrar fram ett nytt tomt kort och sparar det som skrivits

F3 - ändrar i kortet. Allt på det synliga kortet raderas om du väljer JA

F4 - tar bort kortet du ser

F5 - ger kortet ett index ???

F6 o F7 - bläddrar framåt eller bakåt

F8 - sök efter ordet du skrivit på översta raden

F9 o F10 - troligen snabbbläddring, hann inte se !!!

KOPF i menyraden ger kartoteket ett namn i rutan till vänster. Namnet blir det som står på kortet som är framme.

PRGVERV

Ännu ett registerprogram för disketter. Detta kan även skriva ut etiketter. Det styrs från tangentbordet med i huvudsak siffror. Vid flera av funktionerna på huvudmenyn finns det undermenyer.

Jag kommer att beskriva huvudmenyn.

1 - läser av disketten i den drivare du valt. Du kan i undermenyn välja vilka filer du vill registrera. Du kan även sortera dem i olika kategorier.

2 - ladda ett "gammalt" register

3 - spara

4 - skriv ut det aktuella registret på skrivaren

5 - välj drivare och "ordner" ??? på eller av

6 - titta i registret

7 - översikt över de olika filkategorierna som visar hur många filer du registrerat på varje och hur många till som får plats i registret

8 - skriv ut en etikett. Antingen kan du ha med diskettens samtliga filer på etiketten (1) eller så kan du ge disketten ett namn på högst tolv tecken (2)

9 - ändra i registret

0 - lämna programmet

REALTIME

Sätter en digitalklocka i övre högra hörnet på bildskärmen.

RTC12

Ställ in datum och tid. Ska gå !!! Jag lyckades inte. Ändra extensionen från TOS till PRG och lägg det i en AUTO-mapp. Programmet startar automatisk och ställer in den tid datorn får när du startar upp den. Det är resetsäkert. Himla käckt! Med RETURN kommer du ur programmet.

REGISTER

Ett register tillverkat av en svensk.

Jag fick det inte att fungera förrän det kom på en tom diskett tillsammans med .TXT-, .HED- och .TOP-filerna. Plocka ur dem ur mappen och kopiera. Programmet är helt menystyrt.

TXT-filen - här lagras alla uppgifter (Records)

HED-filen - rubriken på registret

TOP-filen - jag vet inte var man kan se det man skriver här.

Det går inte att skriva i registret när det är framme på skärmen.

Du använder EDIT när du vill skriva något.

NEW i RECORD ger en ny TXT-fil. APPEND lägger till nya och med CHANGE ändrar du i den aktuella TXT-filen.

I rutan som kommer upp när du valt CHANGE skriver du det som ska ändras och en ny ruta kommer

forts



fram. Där skriver du det nya. Avsluta med RETURN.

För att kontrollera resultatet välj ON SCREEN i OUTPUT-gardinen.

SORT - använder du för att sortera i bokstavsordning (BUBBELSORT).

Den andra SORTen vet jag inte vad det är för sort.

Med OPTIONS man slå av/på HEAD OCH TOP.

Jag brukar inte ha några personliga synpunkter på programmen men här kan jag inte låta bli. Det är ett himla dragande i gardiner och klickande på OK-knappar. Man blir rent svett.

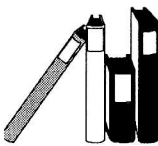
SBASE

Har du hört talas om SUPERBASE??? En del av vad du kan göra där går lika bra här. Med andra ord ett enkelt och kraftfullt registerprogram.

Det finns i två versioner ett för 1040 och ett för 520. Konstruktören har bara testat 1040-versionen. Han tror dock att den andra ska fungera den också.

Bli inte förskräckt över DOC-filen, det går bara åt 18 (arton !!!) A4-sidor för att skriva ut den. Jag rekommenderar dig att göra det. Följaktligen kan jag inte skriva om allt som står i den.

Det skulle ju fylla en hel tidning.



När du startar programmet läses hela registret (och PRG) in i RAM-minnet. Det betyder att det arbetar snabbt.

När filväljaren kommer upp välj en fil med extensionen .DAT.

SAMPLE.DAT är en exempelfil. Använd den när du övar på att ändra och skriva in i registret.

Uppe till höger ser du hur många poster det finns i registret och vilken post du läser.

När man skall ändra är det bara att skriva. Markören, det tunna vetikala strecket, flyttar du med piltangenterna. Bort med hela raden? Ta ESC.

När en ny post skall skrivas in klickar du på APPEND och en helt tom ruta dyker upp. Skriv!!!

Radera en post görs genom att dubbelklicka på DELETE. Ångrar du

dig ta UNDEL(ete). Allt som raderats går att ta tillbaka, om du inte lämnat programmet. Du kan leta efter, sortera och/eller välja poster på ett flertal sätt.

Alla ändringar/tillägg du gör skrivs omedelbart in i registret (databasen) och sparas på disketten när du lämnar programmet och svarar YES på frågan om ändringarna ska sparas. Annars förblir det som det var när det laddades.



När du ska skapa dig en fil skriver du namnet du vill ha och avslutar med .DAT. En dialogbox kommer fram och meddelar att filen inte finns. Du får frågan om du vill tillverka en ny fil.

Klicka på CREATE och en ny dialogruta kommer fram. I den skriver du rubrikerna du vill ha och hur många tecken du vill kunna skriva vid varje rubrik (field). Förbered utseendet på registret på ett papper, för det är nästan omöjligt att ändra. Upptäcker du att något inte är som du vill, innan det finns något registrerat, lämna programmet och börja om. Det går att ha upp till 16 rubriker och 40 tecken vid varje.

För varje fält kan du välja om det skall vara ett text-, nummer- eller unikt fält. Skillnaden mellan text och nummer är att de sorteras i bokstavs respektive nummerordning. Väljer du unikt på till exempel ett fält för medlemsnummer blir detta unikt för just den som skrivs in på det oavsett var i bokstavsordningen personen kommer.

Du kan själv bestämma designen på utskriften av registret i vilken ordbehandlare du vill, t ex 1STWORD. Extensionen skall vara .REP och den skall vara sparad utan ordbehandlingsfunktionen inkopplad. Det går även att bestämma vilken form bokstäverna ska ha. Läs mera om detta i DOC-en plus en hel del till.

STCALC

Detta är vanligt hederligt spreadsheetprogram. Funktionerna är i stort sett samma som i alla liknande program. Det är gjort för att användas i en 1040:ia.

Kommandona ges bara via tangentbordet och markören (cell)(det svar-ta bandet) styrs med piltangenterna.

L(abel) - du skriver text vid markörens plats

V(alue) - du skriver siffror eller formler

C(opy) - kopierar den aktuella cellen

I(nsert) - du kan sätta in nya rader eller kolumner

D(delete) - som I(nsert) fast tvärtom

G(oto) - flytta markören till cellen du vill titta på

S(et) - ställ in olika parametrar

F(ile) - ladda, spara, eller skriv ut en fil

T(itle) - fryser rader/kolumner överst till vänster

B(lank) - töm en cell, rad eller kolumn

N(ew) - tömmer hela det aktuella bladet och startar ett nytt

Q(uit) - lämna programmet

När du startat programmet ladda in exemplefilen genom att med F välja L(oad) och sedan skriva IRA. Du ser nu hur ett bankkonto med ränta på ränta och med en insättning på 2000/år växer under 40 år.

För att göra uträkningarna har olika formler använts. Formeln $r[1]c[0]$ anger att värdet som finns en rad upp och i samma kolumn skall användas vid beräkningen som skall göras på markörens plats. $r[1]c[-2]$ anger att värdet på raden och två kolumner till vänster skall användas. Man kan sätta ihop en eller flera sådana formler med olika matematiska tecken i mellan.



VLFIBU

En kassabok för hemmet eller den lilla föreningen med debet och kreditkonton. Programmet är en användbar demo-version. Du kan inte ändra de givna kontona. Du kan få tillgång till en helt fungerande version om du skickar lite pengar till LOUIS i Frankrike.

I VLFIBU.FIL finns ett exempel på hur kontot kan användas. Vill du ha ett tomt konto ska du slänga den och i stället ge VLFIBU.OOO extensionen FIL, men som sagt kontoslagen är de samma som i exemplet.

Björn Rydh



SPELRECESSIONER

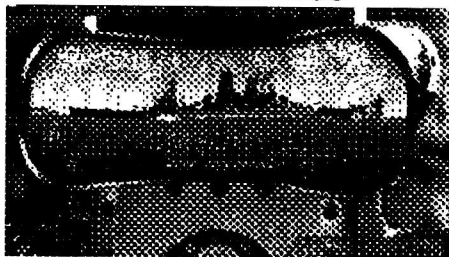
Spel Spel Spel

Alla tidningar har ju recensioner av olika produkter och företag, det tänker även vi ha. Vi kommer att redovisa dom program som vi får inskickade till oss av olika företag och även lite om företaget ifråga.

Verkligheten

Det första spel som jag har är recenserat i flera tidningar. Många gånger så kan man märka, när man väl har köpt spelet, att recensionen och verkligheten inte stämmer överens. Det kan bero på att företagen annonserar för stora pengar i samma tidningar och dom problemen har inte vi. Det enda som kan hända är att företagen slutar att skicka saker till oss för test men i så fall så talar det för sig.

Silent Service



Spelet heter Silent Service II och är en s.k ubåtssimulator. Föregångaren Silent Service, är för mig en klassiker som tog upp en stor del av tiden när det begav sig. Tyvärr så har inte tiden räckt till för att hinna spela detta tillräckligt länge för att avgöra om det håller samma mått eller är ännu bättre, därför ska vi återkomma om detta förhoppningsvis, till nästa nummer.

OBS!

När ni ska göra inbetalningar till klubben måste ni skriva ordentligt på inbetalningskortet. Gör ej som en del gör, nämligen skriver vänd. Vi får bara framsidan av inbetalningskortet. Vet ni med er att ni har skrivit så kan ni höra av er till klubben. Ni som beställer PD-disketter, skriv om det ska vara enkelsidiga diskar eller dubbelsidiga. Skriv gärna ert telefonnummer också.

M v h Lars Skredfors

RAILROAD TYCOON



Det andra spelet heter Railroad Tycoon. Båda spelen utges av Micro Prose och alla ni som enbart gillar s.k Shoot em up spel, på svenska panga skjuta spel, kan hoppa över denna sida eftersom dessa spel inte ligger så långt ifrån varandra. Spelet Railroad Tycoon är av samma typ som Sim city. Man kan välja på fyra olika figurer som kallas för "investor, financier, mogul, tycoon", varje sådan person har en viss svårighetsgrad från 10% och uppåt. Man får även välja var man vill verka, själv håller jag på med östra Amerika år 1830. Man har 1 miljon dollar att börja med och med pengarna ska man bygga järnvägsspår över landet, bygga lok, vagnar, stationsbyggnader och en massa andra saker.

Manual

Varje stad har last som någon annan plats behöver och ett enkelt sätt att bli rik på är att transportera godset till rätt stad. Spelet kommer att recenseras fortlöpande allt eftersom vi kommer in i det. Just nu så går det åt många timmar med detta fascinerade spel. En sak som jag märkte förhoppningsvis var det bara detta ex, var att när jag började upp manualen för att den skulle kunna ligga uppslagen så lossade en hel del sidor, i och för sig inget märkvärdigt men man vill ju gärna ha manualen hel och fin. Manualen är välskriven med fina bilder och det följer med snygga färgblad som förklarar det du ser på spelskärmen.

Spelet håller väldigt hög kvalitet och det är väldigt lätt att bli sittande ett par timmar. För er som gillar att sitta och planera på längre sikt ni kommer att gilla detta spel.

Kent Andersson

Public Domain

De program som man kommer i kontakt med och då i synnerhet de sk fria eprogrammen (Public Domain) är i regel utländska. Det finns visserligen en del svenska PD-program men i huvudsak består PD-programmen av tyska eller engelska program. Det är lite retligt men samtidigt utmanande.

Detta ger en chans att förbättra sina engelska eller tyska språkkunskaper. Men det är en del fack uttryck som används och till de orden kan det vara svårt att hitta en korrekt översättning. Det kan innebära att vetskapen av vad som händer exakt när man "trycker" på funktionen försvinner p g av det obegripliga i fackuttrycket.

En erfarenhet som kommer när man försöker att översätta program är att man lär sig hur programmet fungerar, samtidigt som man lär sig innebörden på dessa, ibland obegripliga, fackuttryck.

Public Domain?

Public Domain är det samma som allmän egendom. Benämningen fria program, förekommer också i detta sammanhang. När man sätter benämningen Public Domain innebär det att man skänker något till alla och fransäger sig alla rättigheter. Man säger att man inte vill ha någon ersättning för programmet utan detta program skall alla kunna använda utan kostnad.

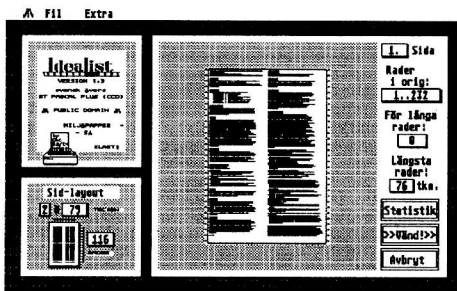
Copyright?

Då och då träffar man på PD-program där det finns ett copyrighttecken. I princip är detta felaktigt eftersom man inte både kan sätta beteckningen PD och Copyright på samma gång. Man kan anta att upphovsmannen antingen inte känner till respektive grundregel eller att han/hon vill markera på något sätt, att det här har jag gjort på detta sätt och jag vill inte att det sker några ändringar. Det finns många program i PD världen som är omarbetade på något sätt, och det är väl detta som de vill undvika genom att markera copyright.

Saxat fr ATARI ST/STE Handboken/
Pär Lundqvist



En public domain-favorit:



IDEALIST v 1.3

Ibland hittar man ett public domain-program som är så bra att det verkligen skiljer sig från mängden. Ett av dem är IDEALIST. Det är tyskt, men för att även de som inte förstår tyska ska ha glädje av det har jag översatt programmet och manualen till svenska.

GÖRA JOBBET

Vad är då så märkvärdigt med IDEALIST, frågar du dig kanske? Ja, det vackra ligger ibland i det enkla. Det finns program med en massa bjällror och visslor som bara är i vägen. IDEALIST har vad som behövs för att göra jobbet och man kan ändra det efter sina egna behov.

ASCII

Vad används det till?

Inget märkvärdigt. Det skriver ut text(ASCII)-filer. Du vet hur det är när man fått en PD-diskett med en massa program på. Varje program har - i bästa fall - en READ-ME-fil med manualen. Ibland är författarna dessutom mångordiga - speciellt amerikanerna älskar att sväva ut i det oändliga. Resultatet blir metervis med papper. Och det är ju inte alltid man behöver läsa innehållet mer än en gång heller. Vissa program är ju värdelösa i största allmänhet eller värdelösa för dig.

Med IDEALIST kan du skriva ut filer i fyra valfria moder: * Vanlig Pica/Elit * Mikro (15 cpi= tecken/tum) * Smal eller Condensed (20 cpi), * Smal & Subscript. När man väljer stil anpassas radavståndet samtidigt till stilen. Smal & Sub blir VÄLDIGT kompakt. Detta kan man ju i och för sig åstadkomma med en ordbehandlare också, men det är bökligt. Försök ställa in detta på Wordplus och du har några svettiga timmar framför dig! Dessutom är



det inte så stor poäng med en superkompakt stil, när satsytan hamnar på halva papperet i en smal spalt och resten är tomt. Idealist klarar också att skriva i två spalter!

SPARA



Vad sparar man då i pappersåtgång? Om en textfil utskriven med vanlig Pica eller Elit kräver 15 sidor, kan man med IDEALIST och den superkompakta varianten Smal & Sub klämma in det på 5 sidor.

Det är förstås inte problemfritt att klämma in en text i två spalter. Är satsytan i originalfilen för bred kan det hända att man inte får rum - resten av raden hamnar då på ny rad. Det blir definitivt inte snyggt och sparar heller inte papper. För att kolla så att detta inte inträffar kan man visa den inställda layouten på skärmen.

POÄNGEN

Programmet visar också om det finns rader som är för långa. Man kan då minska vänstermarginalen, som är inställbar mellan 0 och 20 tecken i vald teckenstorlek. Om det inte hjälper får man ändra teckenstorlek. Poängen är att man slipper slösa papper på utskrifter som visar sig vara oläsliga.

Från visningsläget kan man gå vidare till en statistikbild, som ger besked om filnamn, bytestorlek, antal utskriftsidor, längsta radlängd, hur många rader som är för långa, antal rader i original och i utskrift.

Om man inte är säker på innehållet i en textfil som man tänker skriva ut går det att visa den på skärmen på samma sätt som "Show file" på



Desktop.

Det går snabbt att skriva ut flera textfiler på rad om man kör genom en skrivarbuffert (spooler). Då kan man skicka iväg nya filer efterhand och låta skrivaren sköta sitt - sedan är det bara att ta en kopp kaffe och vila öronen i ett angränsande rum tills det hela är klart. Jag har använt Harlekins spooler och det går utmärkt.

SKRIVARE

I inledningen sa jag att programmet kan anpassas efter ens egna behov. Det finns en lättfattlig drivrutin för skrivare, som dessutom förklaras utförligt i manualen. Utgivarna av Wordplus kunde här lära sig ett och annat. Författaren rekommenderar att man låter skrivaren gå i IBM-mode under utskrift och att man låter den återgå till Epsonläge efter utskrift, om man nu föredrar det i vanliga fall. Det fungerar bra på min Star LC24-10. IBMs teckenuppsättning har ju "utländska tecken" inbyggda och fördelen är att man slipper översätta vartenda tecken i drivrutinen. Man får då undvara kursivstilen, som inte finns i IBM. Det är ändå bättre än en ofullständig översättning i Epson mode, eftersom det kan dyka upp alla möjliga konstiga tecken i textfiler, som skrivaren helt plötsligt tolkar som kommandon och ger sig iväg på egen hand.

MER FINESSER

Några ytterligare finesser: Man kan klicka på "Rubrikrad" och få filnamn och paginering överst på varje blad i någon avvikande stil om man trixar med drivrutinen. Den som skriver ut programlistningar kan ha glädje av radnumrering och av att nollor skrivs med streck.

Till sist: jag har använt programmet en hel del och det verkar vara väl avlusat: inga bomber eller andra otrevligheter.

Bert Hoflund

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

ASTRONOMI och ASTROLOGI

Vadå atrol..

Vad är astrologi för dig? En sida i någon damtidning där man får veta vad som händer denna vecka. Gammalt nonsens (fnys), dumt skrock som du aldrig i livet ens skulle läsa? Vilket det än är så har du dock hört "talas" om det tidigare.

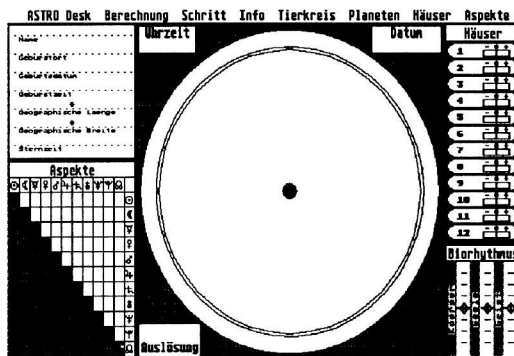
Kort historik

Astrologi är en mycket gammal kunskap, solen och månen har alltid redan i urminnes tider haft ett mycket stort inflytande över människan. Solen som styr årstidernas växling och månen som styr ebb och flod och som förändras i faser.

Mesopotamierna 8000 f.kr var de första som betraktade himlavalvet och observerade planeternas förflyttningar. Kaldéerna delade upp himlasfären i 12 bestämda fält med jorden som medelpunkt. Dessa fält överensstämde ursprungligen med de 12 förnämsta konstellationerna (dagens stjärntecken). Varannan timme ändrar sig de rörliga konstellationerna på himlen med 30 grader eller en tolfedel av den fullständiga cirkeln (av denna förflyttning kom sedan ascendenten och husens). Mellan astronomi och astrologi gjordes ingen skillnad fram tills dess att Copernicus heliocentriska världsbild och upplysningstiden kom, därefter har astrologin och astronomin gått skilda vägar.

Modern astrologi idag - vad är ett horoskop?

Ett horoskop är ett diagram som visar de inbördes positionerna mellan solen, månen och planeterna i förhållande till jorden i en människas födelseögon blick. Detta diagram avspeglar symboliskt den yttre och inre människan i förhållande till universum. Planeterna visar på olika sidor av din personlighet. De planetpositioner som används bygger på geocentriska mätningar (sol-, mån- och planetställningar i förhållande till jorden). Det är inte planetavståndet man mäter, (till skillnad mot astronomin) utan vinkeln på den räta linje planeten bildar med jorden. Man numrerar husen från öster nedåt under horisonten. Ascendent kallas horisontlinjens skärning i horoskopet och Medium



Coeli (förkortas MC) kallas den punkt som står högst på himlen vid födelseögonblicket. Planeterna färgas av de tecken och hus där de befinner sig, och även av de aspekter (vinkelförhållanden), som de bildar till varandra.

Vad gör astrologen?

Vad en astrolog gör är att han beräknar dagsförflyttningen av planeterna och använder tiden för födelsen som en konstant för att få fram planeternas exakta positioner vid tiden för födelsen. Man arbetar med två tidsmätt som måste beräknas i förhållande till varandra: Lokal tid och GMT-tid, (Greenwich Meridian Time= internationell nolltid). Ascendenten beräknas separat, där man tar hänsyn till tid, plats och jordaxelns lutningsgrad. Husens storlek och MC's plats är helt beroende på vilket hussystem han tillämpar: likformigt (alla hus 30 grader), Tidsbaserade (tid och latitud ger olikstora hus), platsbaserat (använder ekvatorn istället).

Erbjudande

Vad har dagens datamarknad att erbjuda astrologer? Tja, man kan tycka att här finns det utmärkta möjligheter att underlätta för astrologen. Vad en astrolog framförallt vill ha hjälp med är beräkningar av ascendenten och planeterna. Det tar drygt en halvtimme att manuellt ta fram dessa positioner, om man har rätt böcker! Allt detta gör ett astroloiprogram på mindre än två sekunder. På marknaden finns bland annat det holländska Astro(Levensprogramme) V 6.4 och det amerikanska Starstuck från Antic. Det holländska finns i två versioner: ett holländskt och ett tyskt. Varför holländarna envisas med att endast översätta till tyskan och fullkomligt struntar i att den överväldigande

majoriteten som förstår engelska, är fullständigt obegripligt. Egentligen synd eftersom jag föredrar Astro V6.4 framför Antics Starstuck. Men båda gör jobbet!

Starstruck från Antic

Detta astrologiprogram är främst tänkt att ställa horoskop och har ingen extra funktion som Astro V6.4 som även uttolkar det. Som ett hjälpredskap till att ställa horoskop är det förnämligt. Valmöjligheterna är stora och horoskopet är tydligt i bild framställt. Vedertagna internationella symboler som alla astrologer använder. Inbyggda hjälptexter finns under menyn Help. Dessa är speciellt skrivna för den som inte är erfaren astrolog. Föredömligt är även medsända textfiler med källkodsangivelser och referens till litteratur. Symbolerna finns listade under Symbols. Horoskopet ställs med inmatningar i Charts. Man skriver in namn och datum, väljer tidtyp (för oss blir det CET), går in på place och klickar på orten i världskartan, sedan väljer man vilken typ av husindelning man vill ha(valmöjligheterna finner du under help/charts) sedan så tar det någon sekund så är horoskopet färdigställt. Under File tar man fram färdiga sparade horoskop och skriver även ut horoskopet på skrivare. Man har full tillgång till deskhjälpmedel.

Astro (Levensprogramme)V6.4

Här har vi det fullständiga redskapet för alla astrologer! För nybörjaren är det ovärderligt då programmet har färdiga mallar för uttolkning av horoskop! För den avancerade astrologen finns funktioner som synastri horoskop och progressioner som underlättar all sådan verksamhet och nedbringar tiden för beräkningar till nära noll. Programmet gör allt åt en! Programmet har något för alla: menyer med astrodata om zodiakens djurkrets, planeterna, aspekterna och info-menun, där man med ett dubbelklick på valfri planet kan få fram ytterligare fakta. Programmet är mycket underföndigt och komplext men enkelt att handskas med. Dubbelklicka på frågetecknen vid riktningarna i födelsehoroskop/synastri/progress-menun så får du upp en karta över aningen Europa eller Amerika. Du

ASTRONOMI och ASTROLOGI

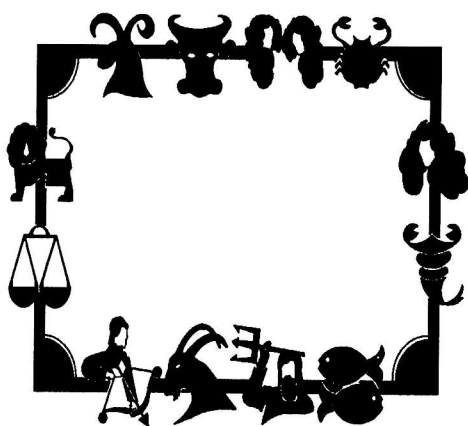
behöver inte ens skriva in koordinaterna, bara klicka och kör!

Vad som är intressant är vad man får för "extrafunktioner" på astrologi programmen.

STARSTRUCK + möjlighet att använda flera olika husindelningar saknar beräkningsgrunder för synastrihoroskop och progressioner. Inget rikhaltigt bibliotek med texter till horoskopet.

Rejäl manual inbyggd i programmet som förklarar alla funktioner.

ASTRO V6.4



har endast Koch och Placidus som valmöjlighet, och man kan inte få 30 grader hus som dock är den vanligaste husindelningen.

I utskriftsmenun kan man få ett horoskop ställt.

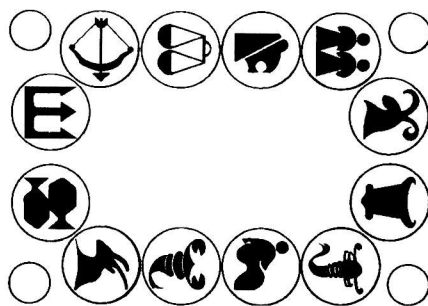
Fina och trevliga texter som visar tolkningar på planeter, hus och stjärntecken.

Ingen manual i programmet som förklarar.

Det finns också astronomiprogram för dem som är intresserade av stjärnhimlen: Planetarium (Deltron) Deltrons planetarium är det mest utförliga astronomiprogrammet som jag har sett. Det har helt enkelt allt - sökfunktion för planeter, konstellationerna, ensstjärniga solar. Räckvidden för den är otrolig. Vill du se hur himlen såg ut vid Kristi födelse i Betlehem? Ställ in tid, plats, och voila! Hittar du en intressant sol någonstans på stjärnhimlen, dubbelklicka och du får en specifikation längst ner på sidan som kortfattat talar om magnitud,

ljusstyrka och namn. Ett måste för amatörastronomen - imponera med dina kunskaper på vägen hem från puben, festen eller liknande.

PD-programmet Ephemeriden der Planeten av Dr René Grothmann. Programmet visar planeternas positioner sett från en viss specifik plats på jorden. Du kan välja att se planeter i heliocentriska banor eller i banor över horisonten. En lista med olika orter är bifogad men du kan även skriva in koordinater själv. Klickar du på menuvalet film kommer planeternas rörelser att visas för varje timme, ett klick på valfri musknapp stänger av funktionen. Tid och datum är inställbara och felmarginalen för programmet är mindre än 1 promille för åren 1950-2000. Ett program för den mer avancerade astronomen, som säkerligen slår dubbelknutar på sig själv i förtjusning över programmet, men onödigt för astrologen som förmodligen föredrar att slå i ephemeridhandboken framför att hämta uppgifterna ur det här programmet!



Zodiaktecknen tillskrivs följande egenskaper: väduren-mod, oxen-stabilitet, tvillingarna-dualitet, kräftan-känslighet, lejonet-ära, jungfrun-analyserande, vågen-harmoni, skorpionen-makt, skytten-frihet, stenbocken-plikt, vattumannen-oberoende, fiskarna-mottaglighet. Planeterna tillskrivs följande egenskaper: solen-kraft och liv, månen-instinkt och känsla, mercurius-kommunikation, venus-harmoni, mars-aggressivitet, jupiter-expansion, saturnus-begränsning, uranus-förändring, neptunus-dunkelhet, pluto-eliminering. Husen har följande betydelse: hus 1-ego, hus 2-pengar, hus 3-kommunikation, hus 4-hem, hus 5-nöjen, hus 6-arbete, hus

7-partner, hus 8-död, hus 9-studier, hus 10-karriär, hus 11-föreningar, hus 12-oturshuset. Ascendenten: representerar personens ansikte utåt, såsom andra ser honom och det första intryck man får av en person. Medium Coeli: visar hur man uppfattar sig själv, hur man föreställer sig att man är, vilken bild man har av ens egen personlighet. Aspekterna: den starkaste är konjunktionen (0 grader), som både kan vara positiv eller negativ. Trigon (120 grader) och sextil (60 grader) räknas till de positiva. Opposition (180 grader) och kvadratur (90 grader) till de negativa. De mindre aspekterna som halvsextil (30 grader), halvkvadratur (40 grader), en- och-en-halv kvadratur (135 grader), quincunx (150 grader) ger diverse spänningar.

Eva Eriksson



STOS varde med eder

Hejsan!

Jag hoppas ni gillar listningar, för i detta numret kommer en. Av det hela blir det ett program som kan ladda in lågupplösningsskärmbilder, förminska dem och sedan skicka iväg dem till en annan bild, där 12 st små bilder får plats, med filnamnet under.

Nyttigt? Nja, avgör själva. Det är t ex lättare att ladda en bild med 12 st små på, än att ladda in alla 12, och titta på dem. När du funnit bilden du vill ladda, så står filnamnet under, och du kan lätt ladda in rätt fil.

Dessutom har jag skrivit en liten listning som förklarar hur man gör en textslinga (översatt från engelskans scroll). Knappa in och titta!

Men vi ska väl, som vanligt förklara lite kommandon. Men det får bli lite det.

WINDOPEN NR,X,Y,X2,Y2,BORDER,SET

Man kan öppna max 13 fönster i STOS. Fönstren är inte som de på desktop, kanske bör nämnas. X och Y är koordinaterna för det översta vänstra hörnet på fönstret, och detta mäts i text (dvs 40x25 i låg, 80x25 i medel och 80x25 i hög). X2 och Y2 är värden för bredd och höjd på fönstret och det mäts också i text (se ovan).

BORDER är lika med fönsterkant. Det finns 16 olika typer av kanter. Väljer du 0, så slipper du kant.

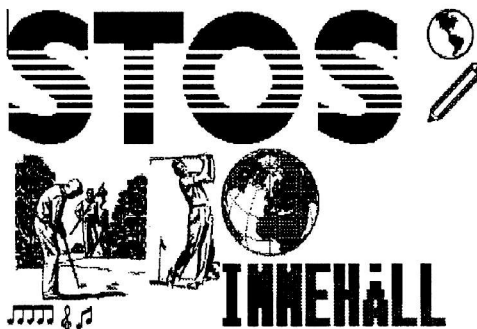
SET är de fonter du vill ha. Hoppas du över detta får du de fonter du brukar ha i respektive upplösning. Skriver du två i medel eller lågupplösning, så får du GEM-fonter, och skriver du tre i låg- eller medelupplösning, så får du högupplösningsskärmbilder (vilka blir stora i låg och medeluppl). Fyra och uppåt representerar de fonter som du gjort med fonteditorn, och laddat in i STOS Basic.

WINDCOPY

Detta kommando skriver ut all text i ett fönster på printern.

TITLE AS

Där AS ska vara den text som du vill ska vara som en "titel" för ditt



INNEHÅLL
fönster. Skriver man t ex "STOS", så kommer detta att skrivas ut högst upp på fönstret, i mitten.

WINDOW NR

När man har många fönster, kan bara ett vara aktivt, dvs skriver man PRINT "HEJ", så skrivs detta ut i fönstret som är aktivt. För att göra ett fönster aktivt skriv WINDOW NR, där NR är numret på fönstret.

QWINDOW NR

När man använder WINDOW för att aktivera ett fönster ritas skärmen om och det fönster som blir aktivt lappar över de andra. Så blir det inte med QWINDOW. Detta kommando går alltså snabbare att använda.

BORDER NR

Med detta kommando kan du ändra ramens utseende för det aktiva fönstret.

WINDL NR

Tar bort fönsternummer NR.

CLW

Rensar det aktiva fönstret från all text och annat illtyg.

Här följer lite exempel så det kanske klarnar lite. Byt till lågupplösning, och skriv (förutom rem, som bara förklarar):

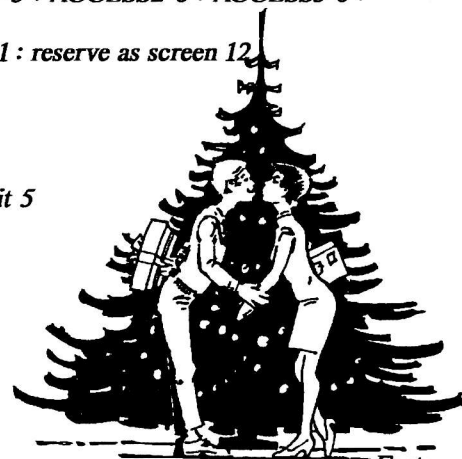
10 windopen 1,1,1,39,20 : rem
Öppnar ett stort fönster
20 windopen 2,10,10,20,5,10: rem
ett litet fönster med kant 10
30 windopen 3,20,15,20,4,0,1:rem
Öppnar ett fönster med font 1
40 windopen 4,3,10,30,5,3,2 :rem
Fönster med font 2 och kant 3
50 windopen 5,10,3,20,5,5,3 :rem
Fönster med font 3 och kant 5
run

För att sedan testa de olika fönstren skriver du WINDOW plus numret på fönstret, t ex 3.

Ja, det blir inte så mycket mera denna gång. Jag hoppas att ni får det roligt med de två listningarna, men skulle det inte fungera så skyll inte på mig. Skyll på Lennart, som förresten hatar listningar (att layouta, alltså...). Som vanligt vill jag uppmana er att skriva hit om ni har problem med något, och har ni fina listningar som ej äro för långa, så skriv till oss, men lämna listningar och annat illtyg på diskett, eller i SAKs BBS till mig, Rolf Johansson.

God Jul, får man väl säga (eller det kanske är försent, vad vet jag, vad vet jag.....)
Rolf Johansson

```
10 mode 0 : key off : colour 0,$6 : colour 1,$555
12 X=0 : Y=0 : X2=80 : Y2=46 : TX=0 : TY=5 : ACCESS2=0 : ACCESS3=0 :
ACCESS4=0
15 reserve as screen 10 : reserve as screen 11 : reserve as screen 12
17 cls 11
20 gosub 1000 : rem MENYERNA
25 curs off : change mouse 2
30 on mnbar goto 40,45
31 if mouse key=2 then get palette (10) : wait 5
32 if mouse key=1 then RD=33 : goto 1100
33 if ACCESS2=1 then menu$ (2,2) on
34 if ACCESS3=1 then menu$ (2,3) on
35 if ACCESS4=1 then menu$ (2,4) on
36 if ACCESS2=0 then menu$ (2,2) off
37 if ACCESS3=0 then menu$ (2,3) off
38 if ACCESS4=0 then menu$ (2,4) off
39 goto 30
40 M=mnselect
```



Forts

STOS varde med eder

```

41 if M=1 then 100 : rem INFORMATION
42 goto 30
45 M=mnselect
46 if M=1 then 150 : rem LADDA
47 if M=2 then 160 : rem LÄGG TILL
48 if M=3 then 180 : rem SPARA
49 if M=4 then 190 : rem TITTA
50 if M=5 then 350 : rem RENSA
51 if M=7 then default : print "Tack för användandet!" : end
52 if M=6 then 900 : rem SPARA BILDEN SOM VISAS
53 goto 30
100 RD=101 : goto 1100
101 windopen 1,54,30,16,2,2 : curs off : pen 15
102 centre "BILDORGANISERARE" : print : print " "
103 pen 4 : print "Detta programmet kan hjälpa dig att hålla ordning på dina bilder. Observera att det bara går att ladda läg-
upplösningbilder, men med lite skicklig programmering kan det göras om till hög eller medelupplösning."
105 pen 6 : print : print "Tryck på en musknapp..."
107 if mouse key=1 or mouse key=2 then 110 else 107
110 clw : pen 4
111 print "Programmet kan ladda max 9 bilder. Dessa förminskas och lägges ihop på en enda bild, tillsammans med sitt filnamn
under. Sedan kan man spara 'samlingsbilden', och på så sätt hålla ordning på sina bildfiler så man vet hur bilderna ser ut."
112 pen 2 : print : print "Programmet är gjort av"
113 pen 4 : print "Rolf Johansson, "; : pen 15 : print "TRoNY data" : pen 10 : print "för Svenska Atari Klubben." : pen 11 :
print "Public Domain 1991.STOS 24";
149 if mouse key=1 or mouse key=2 then windel 1 : screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30 else goto 149
150 RD=151 : goto 1100
151 F$=file select$(**,"Du kan bara ladda .PI1 och .NEO!",3)
152 if F$="" then 153 else 154
153 screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
154 if right$(F$,3)=""PI1" and right$(F$,3)=""NEO" then boom : wait 10 : goto 153
157 load F$,10 : if EL=0 then ACCESS2=0 else ACCESS2=1
158 hide : screen copy 10 to 12 : screen copy physic,0,0,320,8 to 12,0,0 : screen copy 12 to physic : screen copy physic to back :
show : goto 30
160 reduce 10 to 11,X,Y,X+80,Y+46
161 RD=162 : goto 1100
162 menu freeze : clw : hide : screen copy 11 to physic : screen copy 11 to back
164 locate TX,TY : print F$ : screen copy physic to 11 : show
166 if Y=126 and X=238 then EL=1 : goto 170
167 if Y=0 and X=238 then Y=66 : X=0 : TX=0 : TY=13 : goto 170
168 if Y=66 and X=238 then Y=126 : X=0 : TX=0 : TY=21 : goto 170
169 X=X+119 : TX=TX+14
170 if mouse key=1 or mouse key=2 then menu on 1 : clw : screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : ACCESS2=0 :
ACCESS3=1 : ACCESS4=1 : goto 30
171 goto 170
180 RD=181 : goto 1100
181 F$=file select$(**,"Du kan bara spara .PI1 el .NEO!",3)
182 if F$="" then AQ=1
183 screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : if AQ=1 then AQ=0 : goto 30
185 if right$(F$,3)=""PI1" and right$(F$,3)=""NEO" then boom : goto 30
188 save F$,11
189 goto 30
190 RD=191 : goto 1100
191 menu freeze : hide : screen copy 11 to physic : screen copy 11 to back : show
192 if mouse key=1 or mouse key=2 then 195 else 192
195 menu on 1 : screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
350 RD=351 : goto 1100
351 windopen 1,54,29,13,3,2 : curs off : pen 2
352 print "Rensning av samlingsbilden?" : print : pen 14 : print "Tryck VÄNSTER musknapp" : print "för att bekräfta" : pen 12
: print : print "Tryck HÖGER musknapp" : print "för att ångra"
355 if mouse key=1 then EL=0 : X=0 : Y=0 : TX=0 : TY=5 : ACCESS2=0 : ACCESS3=0 : ACCESS4=0 : cls 11 : windel 1 : screen
copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
356 if mouse key=2 then windel 1 : screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
357 goto 355
900 RD=902 : goto 1100
902 F$=file select$(**,"Spara bilden som visas..." ,3)
903 if F$="" then screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
906 save F$,10 : screen copy 12 to physic : screen copy 12 to back : goto 30
1000 menu$ (1)="Desk " : menu$ (2)="Fil"
1001 menu$ (1,1)="Information..." ,0,2 : menu$ (2,1)="Ladda in en bild",0,4

```



STOS varde med eder

1002 menu\$ (2,2)="Lägg till bilden",0,13 : menu\$ (2,3)="Spara samlingsbild",0,14
 1003 menu\$ (2,4)="Titta på bilden",0,15
 1004 menu\$ (2,5)="Rensa samlingsbild",0,12 : menu\$ (2,6)="Spara laddad bild...",0,10 :
 menu\$ (2,7)="Avsluta...",0,11
 1005 menu on 1 : return
 1100 hide : screen copy physic to 12 : show : palette
 \$6,\$555,\$70,\$0,\$770,\$420,\$430,\$450,\$555,\$333,\$733,\$373,\$773,\$337,\$737,\$377 : goto RD

OBS! Ny listning

5 dim T\$(10)
 10 mode 0 : key off : curs off : click off : change mouse 5
 15 colour 0,\$0 : rem TA BORT I LISTNINGEN SEDAN, pga mycket...
 20 pen 10 : locate 0,6 : centre "MUS-QUEST"
 22 pen 9 : locate 0,8 : centre "av Rolf Johansson"
 24 locate 0,9 : centre "för SAK 1991. PD."
 26 sprite 1,0,160,1 : sprite 2,305,160,1
 28 move x 1,"(1,2,150)(1,-2,150)L" : move x 2,"(1,-2,150)(1,2,150)L" : move on
 30 T\$(2)="STOS är ett bra språk" : T\$(3)="som man lätt lär sig om" : T\$(4)="man har
 Basic-kunskaper" : T\$(5)="annars så lär man sig det" : T\$(6)="ändå, om man läser" :
 T\$(7)="Svenska Atari Magasinet" : T\$(8)="Tryck på en tangent" : T\$(9)="eller på
 fireknappen" : T\$(10)="för att starta..." : T\$(1)="DAGENS HÖGSTA:" + str\$(MXP)
 32 A=1 : pen 1
 35 locate 0,21 : print space\$(38) : locate 0,21 : centre T\$(A)
 38 wait 145 : inc A
 40 if A=11 then A=1
 42 if inkey\$="" or mouse key=1 or mouse key=2 then 60 else 35
 60 cls : change mouse 5 : ink 14 : bar 270,0 to 319,199
 61 NR=1 : LIV=3 : POANG=0 : limit mouse 0,40 to 255,184 : gosub 100
 62 XPOS=rnd(260)
 64 sprite NR,XPOS,0,1
 65 D=rnd(7) : if D<5 then goto 65 else MO\$="(1," + str\$(D) + " ",230)"
 66 move y NR,MO\$: move on
 68 inc NR : if NR=14 then NR=1
 69 POANG=POANG+50
 70 locate 34,3 : print "POÄNG:"
 72 locate 34,4 : print str\$(POANG) + " " : if G=1 then goto 75
 73 locate 34,6 : print " LIV:"
 74 locate 34,7 : print str\$(LIV) + " " : if G=1 then return
 75 D=collide(0,20,20)
 76 if D<0 then boom : dec LIV : gosub 73 : NR=1
 78 if LIV=0 then shoot : bell : boom : goto 89
 80 wait 5 : G=1 : goto 62
 89 if POANG>MXP then MXP=POANG : G=0 : goto 10
 90 G=0 : goto 10
 100 pen 11 : locate 15,10 : print "KLARA" : wait 30
 101 if mouse key=1 or mouse key=2 then 105 else 101
 105 wait 30
 106 pen 14 : locate 14,10 : print "FÄRDIGA"
 107 if mouse key=1 or mouse key=2 then 110 else 107
 110 pen 9 : locate 14,10 : print " " : locate 16,10 : print "GÅ!" : wait 30 : pen 13 :
 locate 16,10 : print " " : return
 10 mode 0 : key off : curs off : click off : hide
 20 windopen 1,0,40,25,0,2
 22 curs off : pen 7
 30 def scroll 1,16,180 to 320,199,-4,0 : rem -2 ger långsammare scroll
 31 ink 11 : draw 15,180 to 15,194 : draw 16,180 to 319,180 : draw 16,194 to 319,194
 32 TEXT\$=" Här kan du skriva precis vad du vill. Denna text spottas ut som en text-
 snurre-text. Snurrtigt? Skriver du | så stoppas texten litet. Glöm inte att läsa
 SAK-Magasinet, och att värva nya medlemmar till SAK, Hälsar Rolf
 | "
 100 for P=1 to len(TEXT\$)+10
 102 scroll 1 : wait vbl : scroll 1 : wait vbl : rem ***scroll 1 : wait vbl : scroll 1 : wait vbl
 : rem Ta bort första REM om du använder -2 i def scroll.
 104 pen 8 : locate 38,23 : print mid\$(TEXT\$,P,1);
 105 if mid\$(TEXT\$,P+1,1)="" then mid\$(TEXT\$,P+1)="" : wait 110
 106 if inkey\$="" or fire or mouse key=1 then cls : end
 108 next P
 109 goto 32 : rem OM IGEN

Shareware och Freeware

Beteckningen Shareware som ofta förekommer i PD-Sammanhang och kan lätt missuppfattas. Beteckningen anger en klar och entydig copyright. Tanken med Shareware är att man får prova gratis men man måste betala om man vill fortsätta att använda programmet. Det är alltså ett sätt att sprida data-program. Vem som helst får kopiera, lämna vidare men inte ändra i ett Sharewareprogram. Med dessa program följer alltid en uppmaning att sända in pengar till program-skrivaren eller det företag so givet ut programmet ifråga.

Det tillhör god sed att att man följer denna uppmaning och man får som regel också något extra för att man sänder in summan. Ibland följer det inte någon manual med till programmet eller också saknas vissa funktioner. När man betalar in registeravgiften får man det som saknas. Det kan även gälla en uppdatering av programmet eller källkoden till programmet. Med källkod menas den grund som programmet bygger på innan det omarbetas till den programkod som används. Den omarbetningen kallas för kompilering.

Freeware

Freeware är en nyttillkommen typ av program som sprids inom PD- marknaden. När det gäller denna typ av dataprogram så behåller upphovsmannen alla rättigheter men överlämnar sitt program till allmänt bruk. Man får kopiera detta program och lämna det vidare, endast en liten avgift får tas ut. Detta är egentligen den bästa formen, ett PD-program är allmän egendom. Efter som det ägs av alla kan vem som helst göra vad som helst, t ex sälja programmet till högt pris. Detta förekommer i viss mån och det finns leverantörer av PD- matrial som tar betydligt högre pris för kopiering än vad som normalt avses. Med freeware är detta olagligt.

Saxat fr ATARI ST/STE Handboken/
 Pär Lundquist

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, Monoem, Sticker, Fast-copy, 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) CZdumpMIDI, MIDIdump, MIDisplay, Sequenc 32, Synthi, TX81Z

SAK005-SPEL Nr 1

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

SAK006-SPEL Nr 2

(Färg, Dubbelsidig) Asaluff, 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, Megablit, Little Painter, Studio

SAK014-START Nr 3

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

SAK015-START Nr 4

(Enkelsidig) Sort, Format2, Undelete, ACC-load, TI59, MacPan, Spooler, Clock, Diskfix, Dcopy17, IBM-PC, Lotto, Stspeech

SAK016-NYTTO Nr 2

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

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, QSLauto, 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-Tips, Joystick, Mini, Picshow, Quicksort, RezMaster, RSC-Conv, Screen-Dump, Xmodem, Xref, Texter

SAK026-GRAFIK Nr 8

(Dubbelsidig) Atari Image Manager, Degas Aim

SAK027-KOMMUNIKATIONS Nr 2

(Dubbelsidig) Arc, Moterm, Starnet

SAK028-SPEL Nr 7

(Dubbelsidig, Färg) Fantasia, Monopol, Untouch

SAK029-SPEL Nr 8

(Dubbelsidig, Färg) Atarflek, 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, Bidcock, Degascon, Keyedit, Monoemulator, RSRcanal, Spool, Sticker (ny engelsk version), Coder, Fontrix, Retrace, Speaktex

SAK037-SPEL Nr 9

(Dubbelsidig, Färg) Chessnut, Fuzzball, Hanoi, Larn2, Masken, Othello, Stagg, Trifid, Twixt, Yathzee

SAK038-SPEL Nr 10

(Dubbelsidig, Färg) Backgammon, Football, Pente, Se-

nsori, Thinkwork, Trippelyatzy, Wheel Of Fortune, Gen4

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, Spotmeny, Snapshot, Speedmus, Weller-HD-Tools

SAK042-NYTTO Nr 12

(Dubbelsidig, 1meg) Easytext

SAK043-SPEL Nr 11

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

SAK044-GRAFIK Nr 9

(Enkelsidig) Cnv2gif, Deg2colr, Dega2neo, Degadisp, Degasave, Fontconv, Iffspe, 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) CWtrainer, Eisenbahn, Faktura, SMM804, Lautsprecher, Medat, Morse, Morsen, Probace, Stdplan, Toto, Widerst

SAK047-NYTTO Nr 14

(Dubbelsidig) Address, Context, Datecopy, DCCopy, Diskscan, Lotto, Svenska, Writer, Canfield, Klondike, Kid Publisher, Set Time, Shett14, 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 (Dubbelzijdig, Färg) The Big Demo "Grafik och musikdemo som bla har samplad musik"

SAK059-NYTTO Nr 19 (Dubbelzijdig) C64emu, Protextdemo, Calc, C.A.L., ARC, ARChell21, LHARC

SAK060-PROGRAMMERING Nr 4 (Dubbelzijdig) 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 (Dubbelzijdig, Färg) Decoder, Knicker, Nebu, Starwrek, ROCM, Traffic

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

SAK065-SPEL Nr 15 (Dubbelzijdig, Svartvit) Fuffy, Hotell, Roboter, Sbattle, Superbreakout

SAK066-SPEL Nr 16 (Enkelsidig) Speltips och fusk till: Diverse Arkadspel, Dungeons&Dragons, Final Frontier, Galactic Empire, Quest, Space Empire, Elite Intergalactic, Space Trader Elite, Dejavu, Kings Quest IV, Leisure Suit Larry 1, Leisure Suit Larr 2, Police Quest 1, Space Quest 1, Space Quest 2

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

SAK068-NYTTO Nr 21 (Dubbelzijdig) Analys, Code181, Er Chart, TCOS, Vault, ZX81

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

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

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

SAK072-MIDI Nr 5 (Dubbelzijdig, Svartvit) Alchimie, KAWAI Kledit, YAMAHA DX7edit

SAK073-NYTTO Nr 23 (Dubbelzijdig) IstSTEP, Minixtext, REL2TREE, Snabbreg, Startkey, Typist

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

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

SAK076-FAMILJE Nr 1

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

SAK077-FAMILJEDISK Nr 2 (Dubbelzijdig, Färg) ISTWord, Biochart, Morsen, Hangman, NumberGoround, Sensori, Ramdisk

SAK078-FAMILJEDISK

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

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

SAK079-NYTTO Nr 25 Assassin, Stupulis, Usi II, Smoothtalk, Sumclock.

SAK080-SPELDISK Nr 19 4 st spelbara demoversioner

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-SPELDISK Nr 22 Mitterbugg,

Omega spelbar demo, Speedmaster, Starttrasch spelbar demo

SAK089-NYTTO Nr 28 Prg till olika skrivare

SAK090-NYTTO Nr 29 Signumfonter m m

SAK091-Kommunikation Nr 3

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

SAK092-Spel Nr 23 Nitro, Nova Demo,

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

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

SAK095-Programmering Nr 5

(Dubbelzijdig) FREERAM.ACC, MAUSTRELACC, MOUSEPOS, DEVPAC, GETTOSVS, GFA-EDIT.KHW, PRO-EDIT.

SAK096-Grafik Nr 22 (Svartvit Dubbelzijdig) 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 Dubbelzijdig) ASALUFF, BLACK JACK, BNOD, CHECKERS, FIRESTORM, JACK POT, LIFE, MISSILE, OTHELLO, PACKMAN, RIPCORN, YATZY, GAMMON

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

SAK099-*****

NYA PD-DISKETTER

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

SAK101-Nytto Nr 32 (Dubbelzijdig) LABELS, ADRESS, 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, RMDSK ännu en Ramdisk, SECEDIT.

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

SAK103-Nytto Nr 34 (Svartvit Dubbelzijdig) IDEALIST svensk, DRUCK 32, EPSON NL, NOVEM, D RUCK Många bra program för att få snygga utskrifter på din skrivare. Drivrutiner för skrivare till IST WORD +.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SAK113-Midi Nr 6. (Dubbelzijdig) 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. (Dubbelzijdig) H T T ett taksyntesprogram som talar om vilken funktion som är vald, IROS, TCB Tracker Ett sekvenserprogram från svenska takecarebears.

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

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

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

SAK118-Spel Nr 26. (Dubbelzijdig) 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.

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

SAK120-Spel Nr 27.

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

SAK121-Midi Nr 11.

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

SAK122-Nytto Nr 28.

(Dubbelzijdig) 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.

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

SAK124-Nytto Nr 37.

(Dubbelzijdig) Adresswriter, Namenet och Personal Finance Manager. Plus några .ACC-ar.

SAK125-Grafik Nr 38.

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

SAK126-Nytto Nr 38.

(Dubbelzijdig) 1 hjälp, Autosort, Datadisk, DCDSKInfo, DirList, Diskedit, Er Chart, Recover, Reorg, Revenge och VKT 2.1 ett glosprogram.

SAK127-Nytto Nr 39.

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

SAK128-Nytto Nr 41.

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

SAK129-Nytto Nr 42.

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



PORTOFOLIO



DATORKRAFT PÅ FICKAN

Min flickvän har blivit tokig! Hon, som aldrig ens velat se åt min ST, har nu själv köpt sig en dator. Näväl ingen ST, men ATARI Portofolio, i alla fall. (Tur att det inte var Amiga. Red)

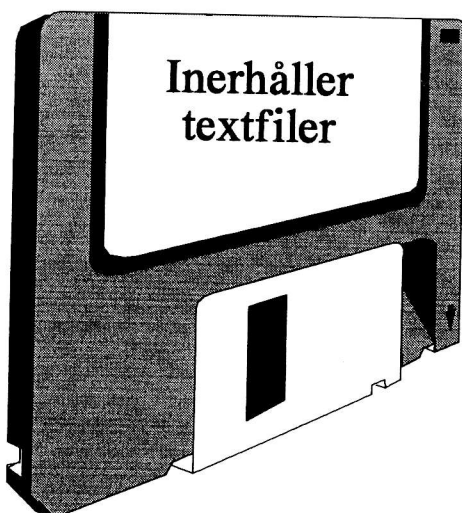
Detta lilla tekniska underverk fastnade jag för direkt. Den är stor som en videokassett, fast tunnare och väger bara 495 gram. Trots de oansenliga måtten känns den gedigen och fullvuxen. Portofolion är en MS-DOS-dator i Palm-Top Computerklassen.

Köpte ST'n

Eftersom det är en tidig MS-DOS-version kommer man inte ifrån alla dessa kommandon man köpte ST'n för att slippa. Det finns dock ett menysystem för de inbyggda programmen.

Den är i högsta grad bärbar. Inte som vissa andra, vilka borde levereras med inbyggda hjul och gräsklipparmotor för att kunna flyttas. Nej, Portofolion är så liten att den lätt slinker ned i en rockficka eller handväska.

Minns gör den i 128 kb-minnet. Det är inte mycket om man vill använda alla funktionerna. Minnet ska även räcka till en RAM-disk för att spara ner det man skapat. (Jmfr 520kb på en 520STE. Red) Man kan köpa till små minneskort. Det minsta, på 32 kb, kostar drygt 500:-. Det blir dyra kilobytes, tycker jag.



Föra över

Nu behöver man ju inte spara allting i den lilla Portofolion. Man kan snabbt och lätt föra över till en större dator med hårddisk eller disketter. Antingen via parallellt eller seriellt interface. Min flickvän valde ett parallellt för att kunna flytta textfiler till sin pappas IBM-maskin. Har man en IBM-emulator till sin ST kan man föra över arbetet via den till diskett för att sedan ladda in det som vanligt i ST'n. Detta går eftersom nya IBM och ST har samma diskettformat. Vill man föra över till ST direkt eller Mac väljer man ett seriellt, istället. De flesta skrivare använder parallellt interface, vilket man måste tänka på om man vill ha utskrivet direkt från Portofolion.

Andvändas till?

Vad kan man då använda sin lilla dator till? Ja, min flickvän kommer nog att inrikta sig mest på ordbehandling. Tangentbordet är fullständigt svenskt. Tangenterna är tillräckligt stora för pekfingerens valsen. Även riktig fingersättning, om man inte har för stora fingrar.

Att författa sin doktorsavhandling på Portofolion kan inte rekommenderas, men brev och artiklar går utmärkt. En stor fördel är att man lätt kan byta arbetsställning. Ena stunden kan man sitta vid skrivbordet och nästa ligger man i sängen. (Med datorn????). Denna artikeln är skriven på tåget mellan Karlstad och Oslo i en 2-klasskupé.

Förutom ordbehandlaren har Portofolion en adressbok med nummersändare, dagbok med alarm, miniräknare och kalkylprogram med möjlighet att läsa/skriva Lotus 1-2-3-filer. Detta kan vara intressant för dig som använder LDW-Power på din ST. Det kan ju läsa Lotus-filer.

Man kan, har visserligen inte provat, ha med sig kalkylarken i den lilla datorn och föra in uppgifter direkt för att, när man kommer hem, ladda in dem i ST'n igen.

Hjälpmedel

Det finns nu många små hjälpmedel, spel och t o m programspråk att ladda ner till Portofolion via en IBM-are. Det börjar även att komma en del PD-program både från ATARI och oberoende programmerare. Modemägare har tillgång till en egen BBS. Även andra BBS:er har filareor för Portofoliotörer. (Käckt ord, eller??? Red)

Sammanfattningsvis kan sägas, att om du inte behöver en dator som kan mer än att skriva lite, räkna, hålla reda på adresser och tider, rekommenderar jag varmt Ataris PORTOFOLIO.

Nu närmar vi oss Oslo central och jag måste sluta. Motvilligt lämnar jag över datorn till sin matte. Fast, min ST har något som inte hennes Portofolio har: mus, ikoner och grafik!!!

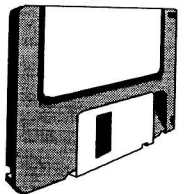
Vänta bara nära ST Style och ST Book kommer, då ska hon få se...

Till sist: Kan ni inte starta en avdelning för Portofolion i klubbens PD-bibliotek och BBS?



Markus Härnvi, Helsjöns FHS, 510 10 Horred.

Tack för ditt brev. Visst kan vi starta en sådan avdelning, om intresset är tillräckligt stort. Du får gärna hjälpa till med att skaffa PD-program och lägga dem på disk. Red.



Svenska Atari Klubben

önskar alla en god jul och ett gott nytt SAK år.

Massbrev:

Returadress:

Svenska Atari Klubben

Box 47061

402 58 GÖTEBORG

**Begränsad
eftersändning***Vid definitiv eftersändning återsänds
försändelsen med nya adressen angiven.***Tack!**

SAK - en klubb att lita på

Klubbar kommer, klubbar går. Svenska Atari Klubben -
(S A K) består.

Dessutom har vi nu en Stockholmsavdelning, för att för-
bättra servicen och supporten för er medlemmar.

För att ni skall få samma service som SAK's Göteborgs-
medlemmar, vill vi ha respons från er sida.

Kom och till vårt möte och tyck till!

Om ni är intresserade, så organiserar vi temakvällar, kur-
ser och ställer upp med en klubblokal för regelbundna
möten. Men detta är allt efter ert intresse.

Fyll i blanketten nedan och ring gärna om det är något
speciellt ni vill veta/meddela.

Mötet är 10/12-91 i Årsta, Folkets Hus, kl 19-21. Om ni
kan/inte kan komma, så skicka ändå in blanketten.

Information om mötesplats:

Årsta Folkets Hus

Hjälmarsvägen 28

Johanneshov

T-bana Gullmarsplan el. Globen

Buss 160 el. 161 fr. Gullmarsplan

För vidare information, kan ni ringa
dessa mellan kl.17-21:

Ordförande Ulf Larsson tel:

0755-666 82

Kontaktman Christer Eriksson tel:

0750-243 31

PD-ansvarig Jonas Persson tel:

0755-361 92

Sekreterare Teresa Westman tel:

08-761 81 47

Kryssa för alternativ

Kunskapsområde:

- ☐ Nytto
- ☐ Programmering (enkel)
- ☐ Programmering (svår)
- ☐ Midi
- ☐ Spel
- ☐ Grafik

Intressen:

- ☐ Nytto
- ☐ Programmering (enkel)
- ☐ Programmering (svår)
- ☐ Midi
- ☐ Spel
- ☐ Grafik

Vill veta mer om:

- ☐ Nytto
- ☐ Programmering (enkel)
- ☐ Programmering (svår)
- ☐ Midi
- ☐ Spel
- ☐ Grafik

Skickas till:

S.A.K.s Stockholmsavd.
c/o Ulf Larsson
Erikshällsgatan 51
151 46 Södertälje

Namn:_____

Adress:_____

Postnr/kod:_____

Medlemsnummer:_____

☐ Jag kommer på mötet☐ Jag kommer ej