

AtariMagasinet

SAK:s medlemstidning Årgång 10

Nr 2, 1995

April

Pris 35:-



Logic
Soundsurfer
Twilight
ST-Guide
Filsystem under MiNT

Rapport från årsmötet, resursskolan, snabbare serieport, läs själv!



bara på DISK1 i Göteborg samt på flertalet bibliotek.

Missa INTE Nordisk Atari Show. Atarikultur på hög nivå. Där kommer de mesta av intressanta atariprylar att demonstreras och visas upp. Att vara med på ett konvent är en upplevelse i sig. Här träffar du trevliga personer som har samma favoritdator som du. Att stanna uppe 48 timmar

förhoppning att föreningen ska vara aktiv i minst 10 år till.

Nästa projekt är att starta en lokalavdelning i Göteborg. Alla som kan ställa upp och hjälpa till med att starta en dylik är hjärtligt välkomna att höra av sig till styrelsen. Lokaler har vi redan tillgång till inne på Första Långgatan 20. Vad som saknas är aktiva med-

Det händer mycket nu...

Med 560 medlemmar, en stor atarishow på gång och ännu ett lyckat nummer av Atari Magasinet kan jag inte låta bli att känna mig ganska nöjd med föreningslivet. Fler och fler ställer generöst upp och skriver artiklar vilket gör att vi kan leverera en ännu bättre tidning till våra kära medlemmar. Dessutom jobbar vi vidare med att få ut AM i pressbutikerna. Än så länge finns den tyvärr

i sträck tillsammans med en hel skola fylld av hackers måste upplevas. Den officiella konvent T-shirten är ett måste för den medvetne Ataristen.

I samband med Nordisk Atari Show firar vi SAKs 10-årsjubileum med allhandla aktiviteter. Föreningen har alltså funnits i 10 år. En smält otrolig siffra. Mycket har hänt under denna period och det är vår

lemmar eftersom vi som sitter i styrelsen inte hinner med mer än vad vi redan gör.

Korsordet i förra numret var det dålig respons på. Tycker ni det var för svårt? Skriv, ring eller meddela det då, annars får vi ju ingenting veta. Vi förlänger svarstiden till den 31 maj 1995. Sätt igång och tänk nu!

Ylva Budsjö

Sista dag att lämna in manus till nr 3/95 är den 24 maj. Skriv upp det!

Återförsäljare ATARI-produkter

CHARA DATA AB Eksjö/Jönköping Tel 0381-13100/036-302520 Fax 0381-10402

COPSON DATA Linköping Tel 013-164104

DAGGSKIMMER Malmö Tel 040-970057 BBS 040-182412

DISK1 Göteborg/Onsala Tel 031-180140/0300-64625 Fax 0300-60890

ELEKTRONIKSERVICE RADIO&TV Järpen Tel 0647-10965

FALCON PRO CENTER Göteborg 031-545526/033-284854

INDIGO2 Århus Tel 00945-86201655 Fax 00945-86201204

MEGATEC AB Hjo Tel 0503-40330 Fax 0503-40033

MR DATA AB Kista/Malmö Tel 08-750515/040-974400 BBS 08-7508425

MUSIK & DESKTOP Malmö Tel 040-234197 Fax 040-978711

RADDOX Frillesås Tel 0340-653400

SVEN BORNEMARK MUSIK Oxie Tel 040-545454

VINGA SYSTEM AB Göteborg Tel 031-819850 Fax 031-812139

Ansvarig utgivare

Ylva Budsjö
ylva@shewolf.ct.se

Chefredaktör

Rolf Johansson
rolf@space.ct.se

Andreredaktör

Ulf Högborg
ulfage@tripnet.se

Nyhetsredaktör

Peter Segerdahl
peter@vinga.trillium.se

Layout

Rolf Johansson

Annonser

Bertil Jägar
bertil@straight.ct.se
(031-7060992)

Tryck

Tryckeri Tessin, Slottsbergsgymnasiet

Adress

Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Telefon 031-7060992
Fax 031-363973
E-post am@space.ct.se

AtariMagasinet är medlemstidning för Svenska Atariklubben och utkommer med fyra nummer per år. Tidningen erhålles av alla medlemmar och återförsäljare av Atariprodukter.

Har du material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill ha publicerat, skicka det då till vår redaktionsadress. Texten skall vara i rent ASCII-format. Bilder går bra i de flesta format.

INSÄNDARE	7
SENASTE NYHETER	8
PD-BIBLIOTEKET	34
RAPPORT FRÅN ÅRSMÖTET	4
SAK/SKÅNE INFORMERAR	6

Logic i praktiken

Ulf fortsätter resan genom Logics underbara ljudvärld	11
---	----

SoundSurfer

En universell librarian/editor till din synth	14
---	----

ST-Guide

Hypertext till Atari är möjligt genom detta program	16
---	----

Twilight

Hjälp! Vem släckte ljuset?!!	20
------------------------------------	----

UVK 6,3

Programmet alla virus fasar för. Mycket nödvändigt!	22
---	----

Snabbare serieport

Bertil Jägar visat hur man bygger en bps-switch	23
---	----

IT-sidorna

Denna gång har Patrick hittat ett antal nya ställen	24
---	----

Sharewarespalten

Jag ska registrera mitt program, jag ska registrea, jag ska!	27
--	----

Hackerns guide till MiNT

Filsystem... say no more!	28
---------------------------------	----

Resursskolan

Och här följer de sista avsnitten. Snip, snap, slut!	31
--	----

TIDNINGSDISKETT 95-2

På AtariMagasinet's tidningsdiskett kommer du att finna material relaterat till varje nummer av tidningen. Ibland är det lätt att finna saker att lägga på, och ibland kan det vara väldigt svårt. Vi har i alla fall som målsättning att ge ut en diskett för varje nummer.

Disketten kan beställas av alla medlemmar, för endast **30:-**. Gör din betalning till postgiro nr **649 73 54 - 8**, och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett **95-2**. Du kan beställa äldre tidningsdisketter, så håll reda på numret (tidigare disketter är 94-3, 94-4 och 95-1).

Detta nummers tidningsdiskett innehåller engelska **ST-Guide** med tillbehör, program till artikeln om att **bygga om serieporten**, systemanalys-programmet **Shau'ri**, spelet **Theatrax** (Falcon), demoversion av **UVK 6,3**, filsystemet **MinixFS** till MiNT samt diskatalogprogrammet **STDCat**.



Protokoll, Svenska Atari-klubbens årsmöte 1995

Datum: 1995-03-26 **Plats:** Första Långgatan 20, andra våningen.

Närvarande: Gunnar Ek, Daniel Niklasson, Mattias Engdahl, Rolf Johansson, Ylva Budsjö, Bertil Jägar, Per-Erik Peterson, Jan Hollander, Lars G Andersson, Ulf Högberg, Sven Eriksson, Jonni Rutgersson, Johan Asserlund, Bo Axelsson, Stig Kamlov, Gunnar Karlsson, Krister Budsjö, Daniel Börjesson, Johan Ekström, Bela Molnar, Jan-Anders Jansson.

§1. Mötet öppnas.

Ordförande Ylva Budsjö hälsade alla välkomna och öppnade årsmötet.

§2. Justering av röstlängd.

21 st. röstberättigade enligt närvarolistan hade kommit till årsmötet.

§3. Frågan om årsmötets behöriga utlysande.

Alla fann årsmötet utlyst i god tid.

§4. Godkännande av föredragningslistan.

Föredragningslistan godkändes av årsmötet.

§5. Val av ordförande för mötet.

Till ordförande för årsmötet valdes Ylva Budsjö.

§6. Val av sekreterare för mötet.

Till sekreterare för årsmötet valdes Rolf Johansson.

§7. Val av två protokolljusterare tillika rösträknare.

Till detta valdes Jan Hollander och Mattias Engdahl.

§8. Behandling av propositioner.

Inga propositioner fanns att behandla.

§9. Behandling av motioner.

Inga motioner fanns att behandla.

§10. Årsberättelse.

Årsberättelsen godkändes och lades till handlingarna.

§11. Ekonomisk årsredogörelse.

Den ekonomiska årsredogörelsen godkändes och lades till handlingarna.

§12. Revisionsberättelse.

Revisionsberättelsen lästes upp av Krister Budsjö. Den godkändes och lades till handlingarna.

§13. Frågan om styrelsens ansvarsfrihet.

Här delades ansvarsfriheten upp i två perioder; 1/1 – 31/3 1994 (föregående styrelse) och 1/4 – 31/12 1994 (nuvarande styrelse), på grund av att det under första perioden inte var nuvarande styrelse som hade ansvaret. För första perioden beviljade årsmötet ingen ansvarsfrihet. För andra perioden beviljade årsmötet full ansvarsfrihet. Förslag på åtgärd från Krister Budsjö var i enlighet med revisionsberättelsen att följa upp och begära inventarielista från föregående styrelse för att kunna få en helhetsbild av tillgångar och vad som sålts av, etc. Årsmötet godkände förslaget.

§14. Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.

Årsmötet godkände en årsavgift på 150:-.
Verksamhetsplan redogjordes muntligt och handlade om de planer styrelsen hade angående Nordisk Atari Show och planering av ytterligare nummer av AtariMagasinet och att även få en bättre spridning av tidningen i ex. pressbutiker.
Budgeten godkändes av årsmötet.

§15. Andra läsningen av stadgeförlaget.

a) En "stadgeläsningspaus" på 15 minuter gjordes för att alla skulle kunna läsa igenom stadgarna igen noga. Därefter godkände årsmötet stadgeförlaget, vilket nu gäller.

b) Från styrelsen fanns ett tillägg angående stavningen av namnet. Klubbens namn skall stavas "Svenska Atariklubben" och i kortform "SAK". Justeringen godkändes av årsmötet.

Nedanstående val och antal justerades av årsmötet för att vi smidigt skall kunna gå över i de nya stadgarna som nu gäller.

§16. Val av ordförande.

Till ordförande för ett års tid valdes Ylva Budsjö.

§17. Val av sekreterare och kassör.

Till sekreterare för ett års tid valdes Jan Hollander. Till kassör för två års tid valdes Lars G Andersson.

§18. Val av två ordinarie ledamöter.

Till ledamot för ett års tid valdes Per-Erik Peterson. Till ledamot för två års tid valdes Rolf Johansson.

§19. Val av ytterligare två ordinarie ledamöter.

Till ledamot för ett års tid valdes Bertil Jägar och Daniel Niklasson.

§20. Val av två ersättare.

Till ersättare för ett års tid valdes Ulf Högberg och Sven Kumlin.

§21. Val av två revisorer och en ersättare.

Till revisorer för ett års tid valdes Krister Budsjö och Gunnar Karlsson. Till revisorsersättare valdes Maxam Revision AB.

§22. Val av valberedning.

Till valberedningen valdes Jesper Kock (sammankallande), Mattias Engdahl och Bill Andersson.

§23. Mötet avslutas.

Ordförande tackade för det visade intresset och förklarade årsmötet avslutat.

Vald protokoll

Justeras

Rolf Johansson

Jan Hollander

Mattias Engdahl

Svenska Atariklubbens styrelse 1995

Ordförande:	Ylva Budsjö
Kassör:	Lars-G Andersson
Sekreterare:	Jan Hollander
Ledamöter:	Rolf Johansson (infoansvarig)
	Bertil Jägar (Sysop)
	Daniel Niklasson
	Per-Erik Petersson (vice ordförande)
Ersättare:	Ulf Högberg och Sven Kumlin
Revisorer:	Krister Budsjö och Gunnar Karlsson
Ersättare:	Maxam Revision AB
Valberedning:	Jesper Kock (sammankallande), Bill Andersson och Mattias Engdahl



Från vänster: Lars G Andersson, Per-Erik Petersson, Daniel Niklasson, Gunnar Karlsson, Jan Hollander, Bertil Jägar, Rolf Johansson, Ylva Budsjö och Ulf Högberg (längst ner till höger).

Årsbokslut för Svenska Atariklubben

1994-12-31

Föreningens intäkter

Medlemsavgifter	75.540:00
Övriga inkomster	375:00
Försäljning	11.625:00
PD-bibliotek försäljning	24.015:00
Annonser	9.200:00
BBS-inkomster	735:00
Öresutjämning	:50

Summa intäkter 121.489:70

Föreningens kostnader

BBS	8.362:00
Tidningen	33.295:00
Administration och kontorsmat.	6.425:00
Förenings- och möteskostnader	500:00
Inköp för försäljning	5.912:00
PD-biblioteket inköp	16.433:50
Porto, telefon	24.407:00
Mässor	9.615:00
Övriga utgifter	2.629:00
Lokalavdelningar	3.755:00
Summa kostnader	111.333:50

Resultat före avskrivningar 10.156:20

Finansiella intäkter och kostnader

Räntor	186:88
Resultat före skatt	10.343:08
Justering från tidigare år	- 1:64

Justerat resultat 10.341:44

Föreningens tillgångar och skulder

	1993	1994
Omsättningstillgångar		
Kassa	238:00	868:50
Pg1 491 75 44 - 1	3.145:00	7.391:82
Pg2 649 73 54 - 8	11.055:00	11.286:32
PD kontantkassa	0	1.000:00
SEB 5021-10 002 05	2.140:00	2.178:80
Kundfordringar	0	13.086:00

Summa omsättningstillgångar 16.578:00 35.811:44

Anläggningstillgångar

Inventarier	0	795:00
Inventarier BBS	2.500:00	2.500:00
Summa anläggningstillgångar	2.500:00	3.295:00

Summa tillgångar 19.078:00 39.106:44

Skulder/eget kapital

Leverantörsskulder	0	9.686:00
Eget kapital	19.079:00	19.079:00
Årets resultat		10.341:44
Summa eget kapital		29.420:44

Summa skulder och eget kapital 39.106:44

Ej bokförd fordran

Avser osäker fordran på Kent Andersson gällande 1988 SKR som är betalning för en eprombrännare och en 1M-modul, båda av märket Junior Prommer. Kommer att bevakas.

Lars G Andersson, kassör SAK.

Budget för 1995

Inkomster

Medlemsavgifter	90 000:-
Försäljning	0:-
PD-bibliotek	25 000:-
Annonser	10 000:-
BBS-inkomster	3 000:-

Summa totalt 128 000:-

Utgifter

BBS	12 000:-
Tidningen	34 000:-
Admin. och kontorsmat.	8 000:-
PD-biblioteket	15 000:-
Porto	27 000:-
Medlemstelefon	3 000:-
Mässa/konvent	5 000:-
Datorköp, redaktionen	15 000:-
Lokalavdelningar	5 000:-
Övriga utgifter	4 000:-

Summa totalt 128 000:-

Revisionsberättelse för Svenska Atariklubben

avseende år 1994.

Undertecknade av årsmötet 1994-03-27 utsedda revisorer får härmed avge följande berättelse.

För den nyttillträdda styrelsens ansvarsperiod 1994-04-01 - 1994-12-31 har vi funnit att bokföringen är förd i god ordning, varför vi föreslår full och tacksam ansvarsfrihet för denna period.

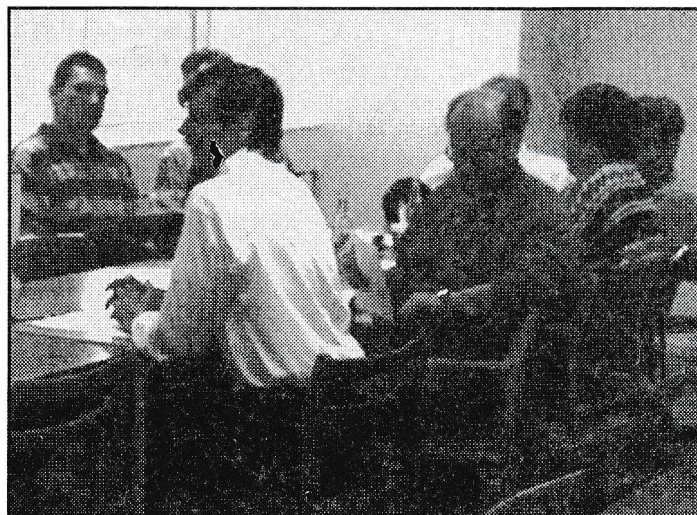
För perioden 1994-01-01 - 1994-03-31 vilken administrerades av den föregående styrelsen fordras komplettering av redovisningsunderlaget innan vi kan föreslå ansvarsfrihet för denna period. Vad vi bland annat efterlyser är en inventarielista från 1993-12-31. Se i övrigt revisionsberättelsen för verksamhetsår 1993.

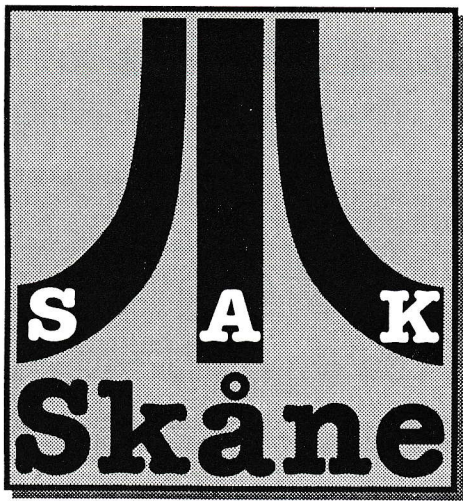
Göteborg 1994-03-26

Gunnar Karlsson

Krister Budsjö

Några av de som besökte årsmötet i slutet av mars.





SAK/Skåne finns!

*Just det – rubriken ljuger inte!
Bor du i Skåne har du all an-
ledning att ta del av nedanstå-
ende, och befinner du dej norr
om detta vackra landskap så
kanske denna sidas text kan
tjäna som inspiration att dra
igång något liknande där du
bor...*

Sedan ett par veckor finns det alltså en sydlig lokalavdelning – SAK/Skåne – vars syfte är att ge de medlemmar i Svenska Atari Klubben som är bosatta i Skåne tillgång till en lokal, för att främja deras användande av Atari-datorer.

Och lokal, det har vi! Koralgatan 36 i Malmö är adressen, och vi samsas där med en annan förening; BALM (BBS Association Lund/Malmö). Vi atarianer sammanstrålar i lokalen varannan måndag (ojämna veckor) kl 19.00.

De i Skåne bosatta SAK-medlemmarna har redan fått ett utskick som berättar om verksamheten, samt ett listigt frågeformulär att fylla i och returnera. För ordningens skull följer här en presentation av de eldsjälar som har dragit igång lokalavdelningen.

SAK/Skånes styrelse

Ordförande är ingen mindre än **Jesper Kock** (2:200/243.0), som via sin bas Kockens BBS gjort sej känd som "samlaren nr 1" när det gäller god atari-mjukvara, och även "svamlaren nr 1" när det gäller att munhuggas "ute på nätet", dvs

i alla de atarirelaterade möten som nås via modem.

Kassör är självaste Bill Andersson (2:200/243.5), som redan under sin uppväxt i de skotska högländerna fick stifta bekantskap med vikten av att hålla ett stadigt tag om pungen på ett snålt men ändå sparsamt sätt.

Dag Dao (2:200/136.0) är sekreterare och tillika SysOp på Dada & Surrealismus. Han är synnerligen förtrogen med både bokstäver, ord och understundom hela meningar, och valdes till sekreterare på dessa meriter.

Suppleanter är hrr. **Mandus Skön** (2:200/136.14) och **Sven Bornemark** (2.200/136.56) och vi har ännu en aktiv medarbetare i **Claes Holmerup**. Fast fler än oss sex hade vi ju tänkt att bli!

Nå, vad hade SAK/Skåne tänkt locka skåningarna med då? Ja, vi har snackat oss fram till ett par förslag på verksamhet, och väntar nu in de sista svaren från den enkät som nyligen gick ut till berörda SAK-medlemmar. I mån av intresse kommer någon eller flera av följande **virvlande** idéer att på ett stilfullt sätt realiseras.

Kurser

DTP-kurs. Vi sitter här med "speldatorer" fullt kapabla att köra helt professionella applikationer. Med höjdarprogram som t ex Calamus och Outline Art kan ju envar bli sin egen layoutare/originallare, så varför inte lösgöra denna kraft, när nu redskapen redan finns?

MIDI-kurs. De där två uttagen på vänstersidan av datorn sitter där inte

för syns skull – de ska användas! För en löjligt låg kostnad, plus en gnutta skaparglädje och uppfinningsrikedom, finns ju möjlighet för vem som helst att skapa nästa världshit, så mer utbildning på MIDI-sidan torde vara välkommen. Som musikdator visar Atari sin allra bästa sida enligt många.

Grafik-kurs. Hur många av oss är intresserade av grafik? Säkert en hel del, men hur många behärskar till fullo den nya generationen multimediaprogram som Rainbow II och Apex Media? Inte fullt så många, men de flesta vill nog lära sej mer...

TOS-kurs. Atarianvändare har ju möjlighet att ganska fritt kunna välja operativsystem, filväljare, desktop m m, men det kan upplevas som ganska krångligt att sätta sej in i ett nytt system. Det är sannerligen dags att kunnigt folk reder ut begreppen, så att fler kan lära sej dra nytta av de många underbara alternativ som finns.

MODEM-kurs. Som framgår av ovanstående beskrivning av SAK/Skånes styrelse, så är vi alla ute och virvlar på nätet en hel del, och har därigenom tillgång till information och nyheter på ett sätt som vi inte vill vara utan. Den nyfikne novisen kan dock behöva en hjälpande hand för att komma igång och lära sej hitta rätt bland all "Netikett" och djungeln av adresser, möten, ftp-sites, pointskap och annat man förväntas förstå.

Detta är som sagt några **förslag** till intressant och givande verksamhet. Vi förväntar oss att fler bra idéer om vad som ska uträttas dyker upp från dem det angår; skånska atariförare.

Avgift?

För att sådana här kurser ska kunna bli av krävs ett visst antal deltagare samt en mindre anmälningsavgift. Vi hoppas stenhårt på att dessa kvällar ska bli så givande och bra att ett par tjugor inte känns alltför tyngande och att anmälda medlemmar verkligen vill närvara.

Märk väl: medlemsskapet i SAK/Skåne **ingår** i den årsavgift man redan betalt till Svenska Atariklubben. Ren bonus alltså!

I övrigt kommer vi att göra vårt bästa för att förse lokalen på Koralgatan med sådant som gör livet mysigt; datorer, skärmar, kringutrustning, litteratur och annat. Bor du i Skåne och har något användbart som står och samlar damm, så är du hjärtligt välkommen att parkera tingesten i lokalen på obestämd tid!

Men JAG då?

Nu kommer vi till en mycket viktig punkt: **alla är inte specialister!** Vissa sitter och konfigurerar MiNT-partitioner, medan andra undrar över vad den där ikonen som liknar en diskett och som det står A på ska vara bra för. Vi hoppas på det varmaste att såväl noviser med idiotfrågor som experter med andra idiotfrågor anmäler sitt intresse. Ju fler vi är desto större blir spridningen av kunskap, så här är chansen – speciellt för dej som tar dina första trevande steg, eller som hittills bara hållit på med en typ av program och nu vill vidga vyerna.

Kontakt

Avslutningsvis vill vi berätta att vi som

håller i trådarna är ganska lätta att nå. Adressen för dej som anlitar Postia är: SAK/Skåne, c/o Dag Dao, Ängelholmsgatan 12, 214 22 MALMÖ.

Kontakt modemledes erhålles via någon av ovanstående FidoNet-adresser, eller via de två BBSerna direkt: **DaDa & Surrealismus** (tel 040-92 15 40) och **Kockens BBS** (tel 046-25 02 56).

Verbal kommunikation med ordföranden Jesper Kock uppstår om du slår 046-25 02 65 vardagkvällar kl 19–23 eller helger. Ring gärna; han bits inte (så hårt).

Begreppet "gå på lokal" har plötsligt fått en helt ny dimension...

Vid ASCII-pennan: Sven Bornemark

INSÄNDARE

Ylva sitter här bredvid och påstår att haren varit här med insändare i påskägg. Somliga kan hitta på vad som helst för att få sova, när klockan är halv tre på natten. Gäsp...



Svenska Atariklubben
AtariMagasinet
BOX 11416
404 29 GÖTEBORG

Välja hårddisk

Tjaba alla ni på Svenska Atariklubben, jag är en snubbe på 4745 dagar som har en Atari 1040STE som jag fått av min morsas farsa. Jag har även fått en prenumeration på er tidning. Först ska jag berömma er för en jävligt bra tidning men jag tycker att den borde komma ut oftare (fast det är väl det som gör den så bra). Ett stort tack för det.

Men åter till verkligheten. Jag har ju en Atari, nu har jag funderat på att köpa en hårddisk till den men jag har inte allt för höga inkomster. Det är inte det största problemet, det stora problemet är att jag inte kan välja något av de sjuttielva olika

tornen så vilken ska man välja, de stora eller de små? Hjälp mig!

Nu har jag även ett annat problem. Det är så att till min Atari fick jag även några handböcker som det står olika saker i men inte i någon står det om de två uttagen på datorns vänstra sida som det finns två joystickar över. Men om man tittar på kontakten till joystickar så är det likadant på kontakten så nu undrar jag vad är de två uttagen till för något?

Hälsningar Mange Ohlsson

Hej Mange!

Tack för berömmet utav tidningen. Alltid

trevligt att få höra. När det gäller antalet tidningar kan vi trösta dig med att under 95 så kommer det komma ut fem nummer istället för normalt fyra.

Sedan när det gäller hårddiskar till Atari så är det enklaste alternativet att försöka få tag i en begagnad Atari-hårddisk som heter Megafile 30, 44 eller 60. Det går även att köpa ett SCSI-interface av typ Link2 och erlös hårddisk samt skaffa en låda med nätgregat att sätta allt i. När det gäller "tornen" du pratar om antar jag att du menar towerlådorna som finns till PC. Det sitter inga hårddiskar i dessa när man köper själva lådan, man får sätta in både hårddisk och interface själv i en sådan låda. Fördelen med att skaffa towerlåda är att man kan få in flera saker i den som t.ex. CD-ROM, tapestreamers etc. Men att starta med att bygga något kan vara både svårt och kostsamt. Så kolla efter något begagnat i första hand.

De extra kontakterna på sidan av din STE är avsedda för ljuspennor, ljuspistoler, extra joystickar m.m. Det går nu också att använda Jaguarens spelkontroll till STE/Falcon i porten, om man samtidigt kör ett program på datorn. ■

Bertil Jägard

Forts. på sid. 10...

Lär dig använda MIDI!

SAK startar i samarbete med CCW en MIDI-kurs för nybörjare. Perfekt för dig som alltid velat göra intåg på området men aldrig fått det till skott. Passa på!

Kursen kommer att hållas i Göteborg på söndagar, till en rimlig summa. Kontakta oss om du är intresserad och vill ha vidare information! Ring 031-7060992 eller kontakta klubben på andra kända adresser.

MagiCMac

Årets troligast största nyhet heter MagiCMac och är en Atari-emulator för Macintosh-datorer. Många tror att MM är räddningen för den kläna Atarimarknaden, medan andra anser att det är rena mordet. Hur det än förhåller sig är MM en produkt som likväl andra kan förtjäna lite fakta gentemot konsumenterna. Följande är taget från MM-FAQ:

MagiCMac är ett preemtivt multitaskande system som började utvecklas för Atari ST/TT och som nu portats för Macintosh. MM inkluderar bara mjukvara som finns på endast en diskett. MM fungerar på Macintosh med 68030/68040-processor med minst 4 MB RAM (1,5 MB blir över med 4 MB efter MM) - 8 MB rekommenderas. På disken finns också Ease, en alternativ desktop. Alla kända Macintosh grafiklägen fungerar.

Utskrifter fungerar så länge som programmen använder BIOS och parallella skrivare kan anslutas mot serieporten på Macintosh tillsammans med en seriell konverterare. DMA/Cartridge/MiDi-portar kan inte användas under MagiCMac.

Följande datorer har testats under MagiCMac: Apple Workgroup Server 95, Quadra 950, 700, 840, Performa 475, 460, 630, PowerBook 145B, 150, 210, 270C, 280C, Mac II fx.

Följande program fungerar felfritt: ASH-Utilities, CAT, Calamus SL (Sommer 1994), Connect, Ease 3.5, Everest, Fred, Kobold, LHARC, McCoy, Megamax Modula 2, Morpher 1.0, Papyrus, Papillon 2.2, Phoenix 3.5, Postfix 1.1, Pure C (några problem med debuggern på Mac:ar med 68040 som fixas med patch), QED, Script 2, Signum!Drei, ST Online 4.1 (Datex J), ST-ZIP, Tempus Word (special), Twist, Twilight (fixad version), XControl (vissa CPX:er fungerar, andra inte) och WinCom.

Fyllt fungerande fast med begränsningar: Signum!Zwei (640x400 mono, utskrift med PREMUL och printerfil).

Testade utan problem: 1st BASE (problem som ACC), DAs Layout (single-mode), DAs Picture, DAs Vektor (2.1), Gemini, Harlekin, Karma, Kandinsky, Kodak-Photo-CD-Software och XEdit.

Fungerar ej: Omikron Basic, GFA-Basic (och många program kompillerade med GFA), Pure Pascal (skall fixas) och Pure Profiler (fungerar inte utan MFP-Timer A).

MagiCMac kommer att kosta ungefär 2000:- i Sverige. Kontakta åf för mera information. (RJ) ■

NYHETER

Redaktör: Peter Segerdahl

Nyheter, nyheter, nyheter. Så var det dags igen för en rapport om vad som har hänt dom senaste månaderna. Jag vill börja med att tacka alla som har ringt in nyheter till mig. TACK! Fortsätt med detta! I förra numret utlovade jag ett reportage om den då annalkande musikmässan i Frankfurt (Europas viktigaste och största musikmessa) och naturligtvis kommer den här. Den 10 mars flög jag ner till Frankfurt med väskan till brädden fylld av reklamblad och manualer. Ja, det var alltså tänkt att jag (läs vi, jag och Conny Petterson från Copson Data) skulle demonstrera vårt program Zero-X i SoundPools monter. Frankfurtmässan, jag smakade på ordet under den fyra timmar långa flygresan (mellanlandning i Köpenhamn). Det hade länge varit min dröm, som musiker, att få möjlighet att besöka musikmässan i Frankfurt och nu var jag äntligen på väg. Personligen hade jag varit helt nöjd om jag endast hade varit på väg som en vanlig besökare, men nu var det extra pirrigt eftersom jag även skulle ställa ut.

Inget hotellrum var bokat, Conny skulle komma dagen efter, SoundPool visste inte riktigt när eller om vi skulle komma och hur i hela friden skulle jag hitta mässan och sedan SoundPools bås? Lyckligtvis löste sig det hela utan några större fadäser och där var jag plötsligt som utställare i Frankfurt. Hupp! "Do you speak English?" Min skoltyska (läs skolkryska!) är inte vad den borde vara... Tyskarna var kanske inga stjärnor på engelska men det löste sig rätt bra ändå. Så, säger Du, vad var det för nytt då? Jo, mest var det naturligtvis nya program och tillbehör till Falcon, men det gick ett rykte att i Simmons (kultigt amerikanskt företag som gjorde dom första s.k. synttrummorna) lilla monter i den mycket rökiga gitarravdelningen fanns det en Eagle (se nedan för mer info) till beskådande.

På söndag traskade vi iväg (mässan är JÄTTE-stor) för att spana Eagle. Mycket riktigt, där stod den. I farten skulle man kunna missta den för en PC men när vi tittade lite närmare såg vi att "PC:n" körde Notator i GEM! Massor av fönster öppna i minst 1024x768 upplösning på en vanlig 17" S-VGAskärm. Eageln körde Notator Logic utan några som helst problem. Vi provade naturligtvis att köra Zero-X på den vilket också gick bra. Det var inte många utställare som hade Atari i si-

na bås men visst fanns det några tappra. Steinberg, Emagic, SoundPool (förstås) m.fl. Vad som är väldigt roligt med att vara utställare på en så pass stor mässa är att man får träffa så mycket folk man bara har läst om tidigare samt att man får höra många rykten om konkurrenterna samt deras produkter. De tre dagarna som vi spenderade på mässan försvann i en rasande fart. Äventyren sträckte sig från att prata programmeringstips med värste konkurrenten till att vara på Steinbergs efterfest i en hyrd takvåning på ett hotell långt utanför Frankfurt. Sannolikheten för att vi skall åka ner nästa år igen är stor. Oj, oj, oj, nu har det blivit hög tid att presentera nyheterna.

Eagle

Den här datorn kräver en lång artikelserie, men väldigt kortfattat är det en TT-klon (den kör TOS) i PC-miditowerlåda. Den har 8 kortplatser (Eagle bus men PCI adapter finns som tillbehör), mycket snabb grafik även i 1024x768 (ET4000, NVDI-drivrutiner medföljer), den är byggd för att vara processoroberoende (486, Power PC, osv) men idag finns endast 68030 32 MHz att tillgå, bussen är 32-bitars, ACSI, SCSI, LAN, VME bus, MIDI, intern ROM-port på 32 MHz, extern ROM-port med ST/TT specifikation, 4x serie- och en parallellport. Man kan bygga ut RAM-minnet till 256 MB TT-RAM och 14 MB ST-RAM. I broschyren står det att 68030 32 MHz modellen är ca 2,5 gånger snabbare än en TT. Vi gjorde en beräkning på en standard-Falcon och körde sedan samma beräkning på Eaglen. Då var Eaglen "bara" dubbelt så snabb, alltså inga 2,5 gånger TT i hastighet. Vår beräkning ger kanske inte ett helt rättvist resultat då den inte uppdaterar skärmen speciellt mycket och inte alls jobbade mot hårddisken. Eaglen visade sitt rätta jag när vi såg en Falcon köra CuBase bredvid en Eagle som körde Notator. På Eaglen flög det fram medan Falcon trögade sig. Då körde Falcon med ett fönster öppet i mono-VGA medan Eaglen körde i 1024x768 med massor av fönster öppna. Jag antar att en prestandatestprogramvara som Gembench ger ett mycket högre värde än vad vår lilla beräkningsrutin gjorde. Eagle 68030 32 MHz finns för leverans sedan i slutet på februari. Eagle 68040 64 MHz beräknas att finnas till försäljning i april/maj.

Eagle Audio

Detta är en Eagle med ett DSP-kort, som (förhoppningsvis) gör den helt Falcon-kompatibel. SoundPool är med och utvecklar detta DSP-kort. Leveransdatum är för närvarande okänt.

Audio Workstation från SoundPool

SoundPools svar på Falcon mark II. Priset är samma som för Falcon mark II men innehållet skiljer sig. Vad som även skiljer sig är att Audioworkstation finns att köpa idag. Den innehåller: en standard Falcon 4 MB inbyggd i ett snyggt 19" rack, inbyggt S/Pdif-interface (FDI), 4 extra MIDI out, intern 850 MB IDE-hårddisk med 3MB/s överföringshastighet, 14" S-VGA MultiScan-monitor, buffrad ROM-port (på framsidan) så att man kan byta dongle i farten, externt tangentbord, 8-kanals hårddiskspelningssystem (Audio Tracker, mycket bra) samt DataDat - backup-programvara för DAT-bandspelare.

Sample rate converter

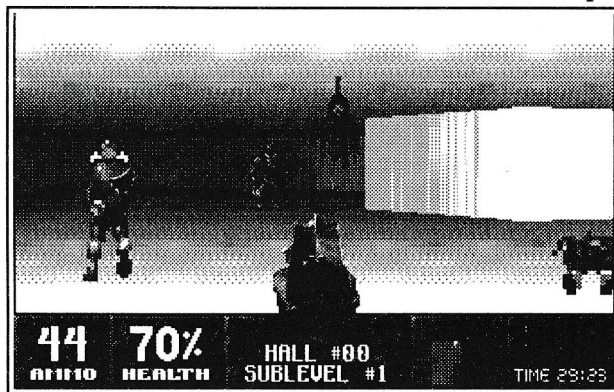
Detta är en liten låda med koax och optiska S/Pdif in-/utgångar som kan konvertera mellan 32/44.1/48kHz. Den kan även ta bort det oönskade kopieringsskyddet samt användas som masterklocka i en digitalstudio.

MO 4 - Midi Ports

Behöver du 4 extra midi ut kan den här lådan, som kopplas in på parallellporten, vara en bra lösning. Drivrutiner för CuBase medföljer.

Analyser från SoundPool

Ett realtids FFT-analysprogram för Falcon. Här har man möjlighet att i detalj zooma in frekvensområden eller att se på hela frekvensspektrat. Det finns även ett superläckert 3D-läge där frekvensplanet scrollas i tiden. Borde vara ett måste för den seriösa studien.



Doom-liknande SubStation till Atari STE/F030. Kommer snart!

Nytt acceleratorkort för Falcon

SoundPool pratade om att de i samarbete med BlowUp håller på att bygga ett acceleratorkort för Falcon. Det kommer att stressa upp processorn och DSP:n i 40MHz. Problemet med dylika kort är att de har fungerat väldigt dåligt samt att program som använder DSP:n sällan fungerar. SoundPool säger sig ha löst alla dessa problem helt. Men som om inte detta skulle vara nog så finns det plats för SIMMar på kortet som då blir FastRAM (TTRAM). Inte heller behöver man slänga bort sin gamla 4MB-modul utan den knäpper man även på kortet och har som grafikminne mm. Om jag inte kommer ihåg helt fel så kommer kortet även att ge Falken tillgång till högre upplösningar typ BlowUp Hard I/II och ScreenBlaster. Enligt SoundPool kommer kortet att inte kosta mer än dagens acceleratörer (ca 1,500:-)! Detta kan definitivt bli en hit!

C-LAB

Falcon mark II är fortfarande på gång. C-LAB gör nya revisioner och skickar ut till beta-testare runt om i Europa. Om de bara sänker priset, byter låda och låter digital-interface, RAM- och hårddiskstorlek vara optioner så kan den säkert slå. Det är ju trevligt att det rör sig lite på hårdvarusidan.

Nästa mäsä

Det har just varit en mäsä i Toronto (Canada). Största nyhet därifrån var nog att Barracudan (040 för Falcon) äntligen har gått i produktion och förväntas komma ut på marknaden i maj.

Spel!

Towers II har äntligen släppts. Precis som ryktet sa var det ett mycket snyggt rollspel med lite "DOOM"-känsla. Grafiken är nog det snyggaste som har släppts till Falcon och ljudet är (visserligen låg samplingfrekvens) suveränt snyggt med mycket bra spänning och stereokänsla. Har Ni spelat Alien vs Predator förstår ni vad jag menar. Falcon Pro Center tar emot registreringar för 265:-.

Ultimate Arena är ett nytt karatespel för STE/Falcon. Mjukt animerat och mycket snyggt. En "Falcon only"-version skall vara på väg.

Substation, Unique Developments senaste, verkar bli ett läckert spel för Falcon och STE (när kommer "Fal-

Atari World

Efter att ST Review gått i graven har den mycket kompetenta gruppen bakom tidningen tagit mod och startat Atari World. Första numret var på 116 sidor med tre olika delar. En grunddel, en del för nybörjare och en del för de mer professionella användarna. Min objektiva bedömning av tidningen är det ser ut att ha lyckats mycket bra. Intressanta artiklar och inslag. Verkar mycket bättre än ST Format. På tiden att de fick se hur det skall gå till. (RJ) ■

Bra snurr på Jaguar

Visste ni att det sålts över 6000 Jaguarer i Sverige redan? Nu finns även CD-ROM-tillsatsen ute och massor av spel är på gång till den, bland annat Battlemorph (yes!), Blue Lightning, Demolition Man, Highlander, Creature Shock, Battlechess, BIOS Fear, Brett Hull Hockey, Bubsy in Claws, CD League Bowling, Chaos Agenda, Crime Patrol, Dracula the Undead, Dragon's Lair, Dreadnought, Evidence, Freelancer 2120, Hammerhead, Horrorscope, Iron Soldier II, Lobo, Rise of the Robots, Robinson's Requiem och Space Ace. Nya cartridge-titlar är Sensible Soccer, Theme Park, Double Dragon V, Flashback och Pinball Fantasies. Mycket, mycket mer är på gång. Kontakta DISK 1 för mera information. (RJ) ■

Franska nyheter

Det finns vissa som tror att Frankrike kanske kommer att ta över Tysklands plats som Atari-landet nummer ett i Europa. Hur det än blir med den saken har det i alla fall dykt upp en hel del intressanta program från Frankrike under början av året.

Från Racème Production kommer två intressanta program. Sha'uri är en systemanalysator för alla Atari-datorer. Programmet går igenom hela ens system och skriver ner allt i en fil. Bv3 är en bildvisare för Falcon/TT lite i stil med Gem View. Det finns kraftiga begränsningar i gratisversionen av programmet som är shareware. Interfacet är väldigt snyggt men programmet klarar än så länge bara av ett fåtal bildformat.

Tetrehex är en lite udda tetrissvariant för Falcon i 256 färger. Det spelas på ett sexkantigt bräde och är ett GTP-program vilket gör att det kan startas med olika parametrar och alltså fås att se ut och uppföra sig mycket som man själv vill. Man kan till och med skriva om reglerna för spelet.

Den första Wolfenstein-kopian för Falcon är nu uppe i version två. Spelet heter Des Lancers et des Hommes. Så nära Wolfenstein kommer man dock tyvärr inte men spelet är ändå ganska trevligt. Den nya versionen av Towers kommer mycket närmare. Intressant

att veta är att Doug Little i Black Scorpions (de som gjorde Apex) menar att Towers II inte på långa vägar visar vad en Falcon är kapabel till. Ändå är Towers ett mycket imponerande spel. Vi kan väl hoppas på att Doug själv (som just nu jobbar på spel för Jaguaren) eller någon annan till sist visar vad en Falcon verkligen kan prestera.

Killing Impact är ett plattformsspel för Falcon som förväntas komma ut i maj i år. Under tiden kan man roa sig med att titta på förhansvisnings-demot av spelet. Grafiken är oerhört snygg så det här är något att se fram emot. (UH) ■

SAK startar Falcon-PD

Intresset för de Falcon-program som har funnits bland PD-diskarna från New Age PDL har varit så gott som obefintligt. Dessa diskar kommer att försvinna från vårt PD-bibliotek och i stället satsar vi nu på ett eget bibliotek för Falcon. Här kommer att finnas de senaste och bästa programmen för Falcon. Bara högklassiga program kommer att få finnas med i biblioteket, inga skräpprogram eller utfyllnadsprogram kommer att ligga på diskarna.

Viktigt att veta är att i Falcon-avdelningen av vårt PD-bibliotek kommer det att finnas program som *enbart* fungerar på Falcon. De program som fungerar på både Falcon och ST/STE kommer fortfarande att finnas med i det vanliga PD-biblioteket som tidigare.

Undertecknad kommer att ha ansvar för utvärdering och testandet av programmen. Saknar du något PD-program eller har du

con only" för Obsession). På de skärmdumpar som jag har sett så verkar även detta vara ett DOOM-liknande spel fast troligen med mer action och mindre rollspel än Towers II (precis min smak). Om inte grafiken blir för slö (det är oerhört processorkrävande att beräkna dylika spel), så blir det säkert en hit.

Tidningar

Förutom det nya stjärnskottet Atari World ryktas det även om en ny Falcon-tidning, "Digital Update".

Emulatorer

Janus, Atari som ett instickskort för PC:n,

någon annan synpunkt angående Falcon-PD så kontakta gärna mig, helst brevledes. De första Falcon-diskarna hittar du på PD-sidorerna i detta nummer av AM. (UH) ■

Ny Atari-CD

En ny CD planeras av Michael Wehner (Power CD vol. 1 och Skyline CD) där innehållet kommer fördelas med 250MB PD/SW/FW, 200MB demos, 50MB MIDI, 50MB multitasking (MagiC/MultiTOS), 10MB MagiCMac, 50MB bilder och MOD:ar samt 50MB blandat från nätet. Ett Falcon-spel på 50MB kommer även att ingå på skivan. (ATOS Stefan Damerou) ■

Ny svensk bildvisare

Shower är en bildvisare för Falcon skriven av Tord Jansson. Den klarar av 18 olika bild-

har blivit 25% snabbare. MagiC Mac, TOS på Mac fast snabbare och med multitasking, annonseras flitigt tillsammans med Apple. Se separat notis.

Nordiskt Atarimöte/mässa i Göteborg!

SAK har dragit igång ett Atarikonvent som skall gå av stapeln i början av juni. Ett ypperligt tillfälle för alla att träffa alla (mig!), byta erfarenheter, demonstrera program och tävla med demos mm. Se nu till att komma, det lär dröja länge innan ett sådant här tillfälle kommer igen. Göteborg är mycket trevlig på sommaren, varför inte kombinera det med en liten semester på västkusten? ■

format (12 om man räknar alla Degas-formaten som ett). För några nummer sedan skrev vi om Turbogif. Shower innehåller Turbogifs GIF-visarrutiner men är inte alls lika minneshungrig och kraschar inte lika lätt (men kraschar dock tyvärr ibland på min Falcon). Shower är helt gratis och är mycket användbar i de fall då man bara vill titta på någon bild och inte bearbeta den. Ett program som alla Falcon-ägare bör ha på sin hårddisk med andra ord. (UH) ■

Ljudbox till Falcon

Line Audio Design har utvecklat en ljudbox vid namn Jam 4, till Falcon, som ger två extra kanaler ut. Genom kombination med de interna får man alltså fyra kanaler ut. Ring Line Audio Design för mera info på tel. 044-225496 eller fax 044-225420. (RJ) ■

INSÄNDARE: forts från sid. 7...

MagiCMac – kollektivt självmord

Här om dagen berättade en kollega på mitt jobb att han tänkte köpa en dator. När jag frågade honom vilken sort, svarade han "Macintosh". Jag jobbar på Malmö Jazzinstitut, en skola som ger kvällsun-

dervisning i musik m.m., främst jazz, och där jag själv också har min inspelningsstudio. Normalt anser jag att det inte finns någon anledning för en musiker att köpa någon annan dator än en Atari, men denna gång fastnade min vanliga Atari-propaganda-harang i halsen och jag sa ingenting.

Anledningen är den tyska tidskriften Atari ST Computers nya linje. Tidningen he-

ter numera Atari/Macintosh ST Computer och är nu således en tidning för både Atari- och Macintoshanvändare. Redaktionen har uppenbarligen blivit alldeles hänförd av det faktum att man med hjälp av Atari-emulatorn MagiCMac kan köra TOS-program på en 040-Mac något snabbare än på en standard-Atari och ser Macintosh som framtidens plattform för nuvarande Atarianer.

Forts. på sid 13...

Radannonser

Radannonsering är gratis för alla medlemmar i SAK. Sätt in en annons om du vill sälja, köpa, byta, leta, knyta kontakter eller skänka bort en Medusa T40 eller liknande. Vid försäljning av programvara skall det tydligt framgå att det rör sig om originalprogram. Vi förbehåller oss rätten att refusera annonser som vi anser är olämpliga. Från och med detta nummer måste annonstexten vara i rimlig längd, dvs fem rader a 79 tecken som mest. Skriv, ring, faxa eller e-posta din annons till oss (se adress på annan sida)!

SÄLJES

Notator Alfa: bra sequenser och notediteringsprogram som ger hyfsad notutskrift. OBS! Programmet fungerar EJ på Falcon. Pris 500:-. Timeworks DTP: Ett program för den som vill börja med enklare layout. Svensk manual. Pris 250:-. 1st Word Plus: Det klassiska ordbehandlingsprogrammet till Atari. Rättstavning och svensk ordlista. Med svensk manual. Pris 200:-. "Mängdrabatt" vid köp av alla tre. Vill du veta mer ring Peter Jahnke, tel. kväll: 018-385258, tel. dagtid: 018-183109.

Ny ouppackad Jaguar i originalkartong säljes komplett med Cybemorph pga. dubbelköp.

Pirs 2800:-. Beg Dino Dudes säljes för 300:-. Ring Roger Jönsson på tel 044-225490.

ÖVRIGT

Atariklubben Mega Bytes söker medlemmar. Om du är intresserad, ring 0141-35627, Oscar (294).

CMB Atari PD Software Library har mer än 1500 diskar fullproppade med PD-program. Personlig service utlovas. Sätt in 15 kr på pg 6477106-6, CMB Atari PD Software Library, för mer information och en listdisk. Ring gärna på 031-434474, Christina Bucanac.

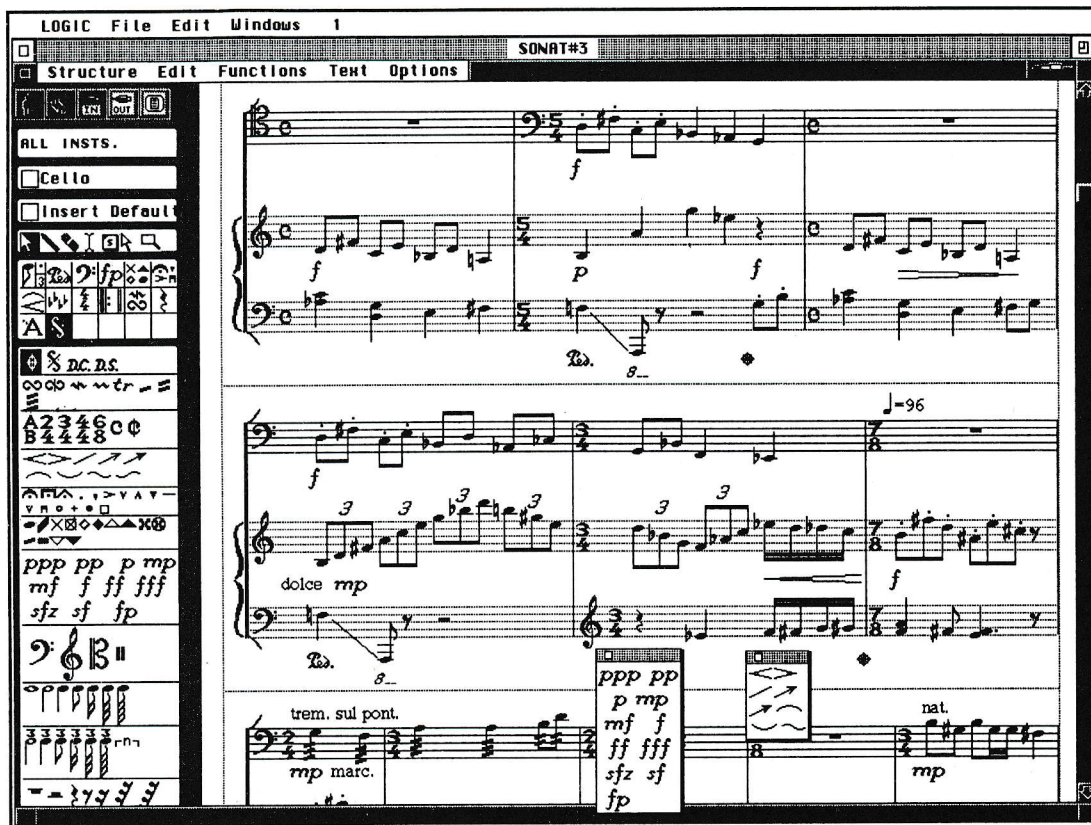


Bild 1: Notationsfönstret i läget "print view".

Logic i praktiken

DEL 2

I denna del av min beskrivning av Logic tänkte jag ta upp beskriva en del saker som jag har fått frågor om sedan min förra artikel. Jag har nyligen också blivit informerad om att programmet numera bara heter Logic utan Notator före. Namnändringen har säkert att göra med de skäl som jag nämnde i början av min förra artikel i AtariMagasinet.

En medlem har frågat om hur Logic skiljer sig från Notator SL då det gäller notationsdelen och framför allt om Logic är så mycket bättre på notskrift att en uppgradering lönar sig. Denna fråga är inte helt lätt att besvara. Skall jag försöka mig på ett svar redan i början på artikeln skulle det bli att Logic är oerhört mycket mer lättanvänd men att SL definitivt har lite fler finesser.

Den ovannämnda skillnaden till SLs fördel gäller dock bara notationsdelen. Se-

quencerdelen i Logic ligger ljusår före SL. Många musiker menar även att Logic idag är den bästa sequencern på marknaden. Vill man köra Emagics sequencer på en Falcon 030 har man dock inget val, man måste använda Logic. SL fungerar inte på Falcon. Det finns visserligen en patch i ST-emulatorn Backward som skall få SL att fungera på Falcon men jag har, i alla fall ännu, inte fått den att fungera.

Notationsdelen

På bild 1 ser vi hur notationsfönstret kan se ut i Logic. Verket är första satsen av en cellosonat skriven av Fredrik Hagstedt. Vi befinner oss i något som kallas print view, dvs man ser allt som det kommer att se ut när det har skrivits ut på skrivaren. Denna print view är en av de verkligt stora förbättringarna hos Logic jämfört med SL i notationsdelen. För att få utskriften att se ut som man ville ha den i SL var man tvungen att skriva ut en sida flera gånger och göra justeringar däremellan eftersom den utskrivna sidan sål- lan såg ut som den gjorde på skärmen.

I verktygsboxen (i vänstra kanten av fönstret strax ovanför alla notationssymboler) finns det två mycket användbara och praktiska verktyg. Det ena är försto-

ringsglaset. När man vill finjustera någon del i sitt partitur blockmarkerar man helt enkelt den delen med förstoringsglaset och plötsligt har man fullskärmsbild av just den detalj som man vill finjustera (se bild 2).

Det andra verktyget är det som ser ut som en muspekare som inte är ifylld (bredvid förstoringsglaset). Detta är ett layoutverktyg som används för att flytta saker i notbilden grafiskt utan att ändra deras MIDI-position. Samma verktyg används också för att flytta takter mellan olika rader om man tycker att programmet har lagt takterna för glesst eller för tätt nägonstans.

Det normala arbetssättet med dessa två verktyg brukar för mig vara att först förstora någon del av notbilden. Sedan byta till layoutverktyget för att göra en justering. Sedan klicka en gång var som helst i notbilden med förstoringsglaset för att komma tillbaka till den ur-

sprungliga förstöringsgraden. Här är Logic enormt mycket smidigare att arbeta med än SL.

Vill man inte flytta muspekaren ut i vänsterkanten på skärmen varje gång man skall välja någon symbol som skall sättas in i notbilden finns det en lösning även för detta. Man kan "riva loss" fönster med olika notationssymboler precis som jag har gjort på bilden. Dessa små fönster kan flyttas omkring och placeras var som helst på skärmen. Ett sådant här fönster hamnar också alltid över alla andra öppna fönster och när man inte längre har någon användning för det stänger man det genom att klicka i den lilla fyrkantiga stängrutan.

Logic har en mångfald olika notationsymboler att erbjuda men jämför man med de stora notskrivningsprogrammen så ligger trots allt Logic långt efter. En väg runt detta är att exportera sin notutskrift inte till skrivaren men som en IMG-fil, alltså som en bild. Sedan kan man ladda in sin notsida i ett ritprogram och göra ändringar och tillägg där.

Version 2,5 av programmet kommer att släppas mycket snart. Här kommer att ingå en hel del intressanta tillägg på notationsområdet som t.ex. ett verktyg för att direkt kunna ändra storleken på valfritt objekt i notbilden, flera nya layout-para-

metrar för att t.ex. ställa in avståndet mellan en not och dess förtecken eller dess punkt om det är en punkterad not, nya notationssymboler som t.ex. arpeggiolinjer och upprepningstecken då innehållet i en takt skall upprepas i nästföljande takt(er), en dialogbox för att ändra valfritt attribut hos en enskild not eller ett ackord.

Matris-editorn

Jag har också blivit ombedd att skriva lite om matriseditorn i Logic. Vi ser matriseditorns fönster tillsammans med ett notationsfönster på bild 3. Här ser man sitt musikverk inordnat i en tvådimensionell matris där tiden visas i x-led och tonhöjden i y-led. De långsträckta balkarna motsvarar de noter som finns i notationsfönstret. Det lilla vita strecket mitt i balkarna visar tonernas anslagsstyrka (velocity).

I exemplet är varje takt i matrisen först uppdelad i fyra delar och sedan delad i ytterligare fyra delar. Det sista värdet bestäms av den lilla siffra som står strax under menyen i fönstret, dvs /16. Detta värde anger det minsta steg som en balk kan flyttas horisontalt i rutnätet och i vilka steg en balk (not) kan förlängas/förkortas.

Kvantiseringsvärdet kan varieras mellan /4 och /96 vilket är tillräckligt för de flesta situationer.

Allt arbete i fönstret utförs med de olika verktygen som syns längs fönstrets vänsterkant. Om MIDI-ut-ikonen är aktiverad (som på bilden) skickas också allt man gör ut genom aktuell MIDI-port. Åter till verktygen. Pilen (den vanliga muspekarpilen) används för att flytta balkar horisontalt och/eller vertikalt i rutnätet. Den kan också användas för att förlänga eller förkorta en not genom att man tar tag i nedre högra hörnet på en balk. Så fort man tar tag i en balk för att göra något med den kommer det upp en text högst upp i fönstret som i text och siffror visar vad man gör. Man får alltså en dubbel bekräftelse på att man har gjort/gör rätt vilket är mycket bra.

Pennan har samma funktioner som pilen och används dessutom för att sätta in nya balkar i matrisen. Längden och velocityn för den nya balken väljer man genom att klicka på en redan befintlig balk som har de önskade värdena. Man kan också radera en balk med pennan genom att dubbelklicka på den. Annars är det radergummit som är det verktyg som egentligen är till för att radera objekt.

Handen med det utsträckta pekfingeret används för att förändra längden hos noterna. Hårkorset slutligen väljer man när man vill öka eller minska velocityn hos noterna. Förstoringsglaset har samma funktion överallt i programmet och är mycket behändigt när man snabbt vill förstora någon del av ett fönster. Alla operationer som jag har beskrivit kan utföras på en eller flera balkar samtidigt.

Klickar man på någon tangent på tangentbordet längs vänsterkanten av rutnätet spelas den tonen upp över MIDI. Samtidigt väljs (markeras) alla balkar som har samma tonhöjd i matrisen. Man ser att en balk är markerad genom att den blir svartare. I mitt exempel är alltså första balken i fönstret markerad.

Vill man "skriva" sin musik med hjälp av musen så görs detta bäst i matriseditorn. De flesta operationer som har med noter (toner) att göra görs också smidigast och enklast i detta fönster. Samtidigt underlättar det väldigt mycket att ha en liten bit av notationsfönstret synligt som i mitt exempel (om man nu kan läsa noter vill säga). Fastän idén bakom denna editor alltså är väldigt enkel erbjuder matriseditorn ändå väldigt stora möjligheter för den som förstår att rätt utnyttja den. ■

Ulf Högberg

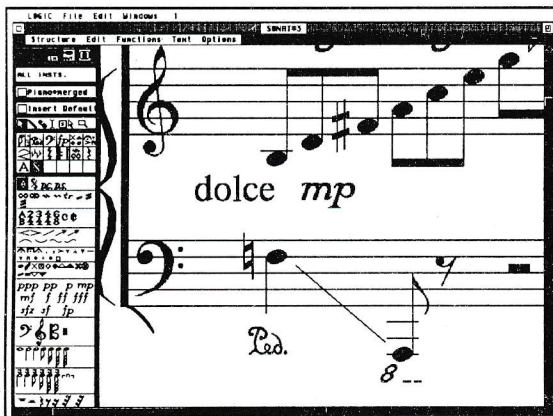


Bild 2 tv: Finjustering av notskriften med förstoringsglaset.

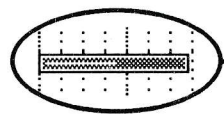
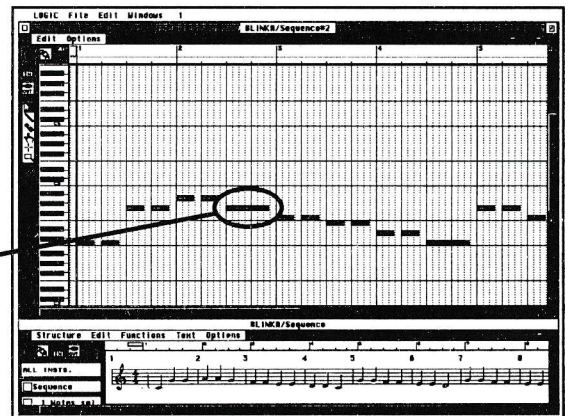


Bild 3 th: Matriseditorns fönster tillsammans med notationsfönster.



Logic, Cubase och internet

Tänk dig följande situation; du jobbar under tidspress och har kört fast totalt med din sequencer. Du plöjer igenom manualen fram- och baklänges men hittar ingen lösning på ditt problem. Vad gör du? Tja, den naive optimisten tar väl kontakt med musikaffären där programmet inköptes, eller ännu värre – den svenska importören/distributören av programmet, för att få hjälp med att lösa sitt problem. Jag vet att jag överdriver lite och kanske låter lite cynisk men själv har jag mycket sällan fått någon hjälp på detta sätt.

Men vem vet egentligen mest om hur man använder en viss sequencer? Kanske den eller de som har skrivit programmet? Jo, de vet säkert en hel del men finns det kanske några som vet ännu mer? Jovisst, det finns det, nämligen alla de tusentals personer runt planeten som dagligen använder programmet kanske under professionella former eller som amatörer. Men hur skall man kunna nå alla dessa?

Här kommer begreppet Internet in. På internet finns det bland annat något som kallas för brevlister (mailing lists på eng-

elska). Det finns brevlister för de mest varierande ämnen och givetvis även en för Logic och en för Cubase. För att kunna vara med i en brevlista måste man först prenumerera på den. Efter detta börjar snart brev från användare av ens sequencerprogram att dimpa ner i ens elektroniska brevlåda. När man själv vill skriva ett brev till listan skriver man det till en speciell (elektronisk) adress och sedan kopieras ens brev och skickas ut till alla andra som prenumererar på brevlistan.

Hur går detta till rent praktiskt då? Jo, till att börja med måste man ha möjlighet att kunna skriva e-mail. För att kunna göra detta krävs en dator (som väl alla har som läser detta), ett modem och ett kommunikationsprogram. Sedan måste man registrera sig i någon BBS där man kan få tillgång till e-mail. Det får man i så gott som alla BBSer numera. Man kan givetvis också skaffa sig ett internetabonnemang hos någon av internetleverantörerna i Sverige.

När allt ovanstående är klart skriver man ett e-mail till Majordomo@mcc.ac.uk. Man skriver inget alls på ämnesraden, dvs den del av brevhuvudet där det står subject: på engelska. Sedan skriver man följande i själva brevet: help subscribe logic-users end

Kommandot help är valfritt men tar man med det får man också tillbaka en liten hjälptext som man kan ha nytta av. Vill man i stället gå med i listan för cubase-användarna byter man ut logic-users mot cubase-users. Sedan börjar som sagt breven flyta in i ens brevlåda. I listan för logic-användare som jag prenumererar på brukar det komma sådär 20-30 brev per dag. Ibland lite fler ibland lite färre.

När man sedan vill kommentera något som skrivits eller kanske själv ställa någon fråga ställer man sitt brev till logic-users@mcc.ac.uk (eller cubase-users@mcc.ac.uk). Det talas av och till i alla trendiga tidningar som numera alltid skall skriva om internet om alla de oskrivna regler som gäller för brevskrivande på internet. Min personliga åsikt är att man inte skall låta sig avskräckas av sådant vilket är lätt hänt. Det viktiga är att man håller sig till ämnet och annars följer de vanliga regler som gäller för umgänge människor emellan.

Stämningen i logic-userlistan är hög och ingen blir utskrädd för att han eller hon ställer en enkel eller kanske lite dum fråga (om man nu överhuvudtaget kan sätta en sådan etikett på en fråga). Även programmerarna hos Emagic är med på listan och själv har jag redan fått svar två gånger från en av programmerarna. Än så länge har jag inte sett några meddelanden från några andra svenskar så det skulle vara roligt att få lite sällskap.

Det bästa sättet om man vill ta del av allt som händer på internet är givetvis att skaffa sig ett direktabonnemang och inte gå via någon BBS. Fördelen är då att alla

meddelanden når en direkt utan någon tidsförlost. Meningen är att det skall ta högst en halvtimme för ett e-mail att nå fram till vilken som helt adress runt planeten. Följaktligen brukar det inte dröja mer än några timmar innan man har fått svar på sin fråga eller sitt brev.

All kommunikation på internet brukar ske på engelska, åtminstone när det gäller stora internationella brevlister. Men det finns ändå ingen anledning att låta sig avskräckas av detta även om man tycker att ens engelska inte är så bra. I stället är det väl så att brevskrivning är ett av de bästa sätten att öva upp sin engelska på. Så förutom att man så småningom kommer att bli expert på sin sequencer kommer man också att kunna läsa och skriva engelska flytande.

Detta får väl vara allt för denna gång angående Logic och musik på internet. Jag tänkte fortsätta att ta upp dessa fascinerande ämnen även i nästa nummer av AM. Är det någon som vill kommentera något eller ställa någon fråga så skriv gärna ett brev till mig. ■

Ulf Högberg

INSÄNDARE: forts. från sid. 10...

De senaste åren har varit problematiska för alla de mindre datorplattformarna trots att de egentligen har bättre datorer än de stora, och många har varit rädda för att jättarna helt ska ta över, även undertecknad. För Ataris del har hoppet stått till Tyskland som har en relativt sett stor professionell användarskara. Lite hade jag trott att Ataris död skulle komma just därifrån och därtill genom ett kollektivt självmord, lett av den viktigaste av alla Ataritidskrifter.

ST Computer ser MagiCMac som en garanti för att man ska kunna köra TOS-program även i framtiden oberoende av Atari Corporations öde, men om en majoritet av Atarianer skulle gå över till MagiCMac/Mac är jag rädd för att resultatet skulle bli precis det motsatta. Ingen ska inbilla mig att en person som säljer sin Atari och köper en Mac kommer att förbli "atarian" mer än på sin höjd en kort tid.

När programutvecklarna plötsligt upptäcker att deras kunder inte längre har Atari utan Macintosh, finns det naturligtvis ingen anledning för dem att utveckla TOS-program. Utvecklar de programmen för Mac-OS i stället når de ju en hundra gånger så stor marknad som även inkluderar deras gamla kunder.

Men det värsta händer oss som har satsat på Falcon-konceptet med den nya generation av kraftfulla program som är beroen-

de av Falkens DSP. Om majoriteten av rena TOS-användare går över till Mac istället för att uppgradera sig till nuvarande Falcon (eller en framtida 040-version producerad av Atari eller någon annan) kommer Falcon-marknaden att bli så liten att den också kommer att försvinna.

Bye, bye Cubase Audio, Apex Media, Neon och alla de andra höjdarprogram som väntar runt hörnet. Vad ST Computer verkligen borde göra är att pådriva uppkomsten av en kraftfull 040-Falcon med inbyggda (bra) PC- och Macemulatorer och som inte kostar mer än en ordinär PC eller Mac, helst mindre.

Det unika Falcon-konceptet är i min mening Atarivärldens räddning, inte MagiCMac, och sannerligen inte ST Computer om de inte slutar att propagera för Atarivärldens kollektiva självmord.

Bjarne Bertelsen

Det finns egentligen inte mycket att tillägga. Vad som dock tål att poängteras är ST Computers testresultat när de testat en Max Fx (68030 på 40MHz) mot en TT (68030 på 32MHz) och när 600% bättre prestanda på en cpu-operation. Enligt Jan-Anders Jansson är detta en omöjlighet (han kan assembler och vet vad han pratar om). Då kan man börja undra varför ST Computer presenterar falska resultat som visar på att Mac är snabbare...

Rolf Johansson

Lokalavdelning i Göteborg?

Vem vill hjälpa till med att starta lokalavdelning i Göteborg? Vi behöver folk till en lokalavdelningsstyrelse.

Anmäl ditt intresse genom att ringa till klubbtelefonen (helst) eller skriva brev till oss.

Emagic (m.a.o. programmerarna från C-Lab) har ganska nyligen släppt programmen SoundSurfer och SoundDiver. SoundSurfer är ett universellt librarian program, medans SoundDiver är en universell editor, samt att det kan allt det SoundSurfer kan.



Ljudbiblioteket

För er som inte sysslar med MIDI kan jag berätta att en librarian är ett slags register fast för ljud till synthar. Det ska kort och gott hålla reda på din röra. Och röra blir det, tro mig... Låt oss säga att man sitter med ett par olika synthar och dessutom har en 500-1000 ljud till varje. Tänk dig själv om du har c:a 2000 ljud och du vill leta efter ett speciellt ljud, och du inte minns i vilken bank den fanns i. Not funny, som vi Européer så käckt säger. Det är det problemet som en librarian ska lösa.

Surfer kommer tillsammans med en underbart läcker "hi-tech" väska, tre disketter, en manual, ett klistermärke (!), ett vykort (!!) och en s.k. "Licence to Surf" (!!!). Jag menar... vad gör inte tillverkarna för att göra oss lyckliga? Låt oss surfa vidare, och se vad Tyskarna har att bjuda oss den här gången...

Installationen...

...går som en dans. Det medföljande installationsprogrammet gör att man slipper trassla till det från början. Man väljer vilka instrument man har och sedan sköter programmet resten.

Lyckligtvis så är programmet inte skyddat med en dogle, utan den använder original-disketten som en "key-disk". Emagic har uppenbarligen även tagit sig en funderare på detta, och även gett användaren möjligheten att installera kopierings-skyddet direkt på hårddisken! Naturligtvis går det lika bra att köra programmet direkt från disketten.

Det skrivna ordet

Manualen är c:a 180 A5 sidor lång, inne-

håller massor av illustrationer och exempel för att göra det så lätt som möjligt att smälta in i programmet. Det är en bra och lättläst manual, som börjar med en genomgång av programmets alla olika delar. Resten av manualen ägnas åt fördjupningar. I slutet finns ett Appendix, en lista på alla snabbvals kommandon, en ordlista med facktermer och slutligen ett index.

Programmiljön

Alla fönster är en smält modifierad variant av GEM fönster med 3D lister och knappar, även på en vanlig ST! Nästan alla dialog-rutor ligger i fönster vilket gör det väl förberett för multitasking.

Precis när jag hade skaffat mig programmet så råkade jag ut för något som jag aldrig råkat ut för på en Atari : Micro-Soft Windows syndromet! Jag lyckades fylla hela skärmen med en massa onödiga fönster. Hela skärmen blev en enda stor röra. Även detta har Emagic tänkt på, och lagt till en funktion så man kan spara/kalla på upp till 90 olika skärmlayout:er genom funktions-tangenterna. Mycket användbart.

Man kan när som helst trycka på HELP-tangenten, så kommer det upp ett fönster -i stil med Holger Weet's utmärkta ST-Guide- med aktuell information om det du håller på med.

The Memory Manager...

...ska enligt manualen ses som ett fönster till din synths minne. Och det är faktiskt en ganska bra beskrivning. All data som finns lagrad i din synth återfinns här.

Nu kommer vi till en av höjdpunkterna i Surfer. Entry Dependant Manager (EDM). När du kopierar eller flyttar på något så ändras all data som är relaterat till detta. Ett exempel : Du du har ett MULTI ljud som består av A-13 "Old Piano" och C-2 "Grand Strings". Om du flyttar om "Old Piano" från A-13 till D-16, så kommer alla ljud, effekter, MULTIs, keymaps, layers, masters etc. Allt som har något med det aktuella ljudet att göra, kommer att automatiskt uppdatera sina inställningar, så att ljudet fortfarande kommer att låta likadant i det nya läget.

Helt plötsligt är det fullt möjligt att använda MULTIs i sina bibliotek. I princip inget universellt MIDI program har aldrig någonsin tagit större hänsyn till relaterad data. I något enstaka fall har en sådan här funktion funnits i dedikerade editerings program. Varför, kan man fråga sig. Svaret är enkelt. Det krävs otroligt stor kunskap i programmering för att få en sådan här sak att fungera felfritt.

Biblioteket...

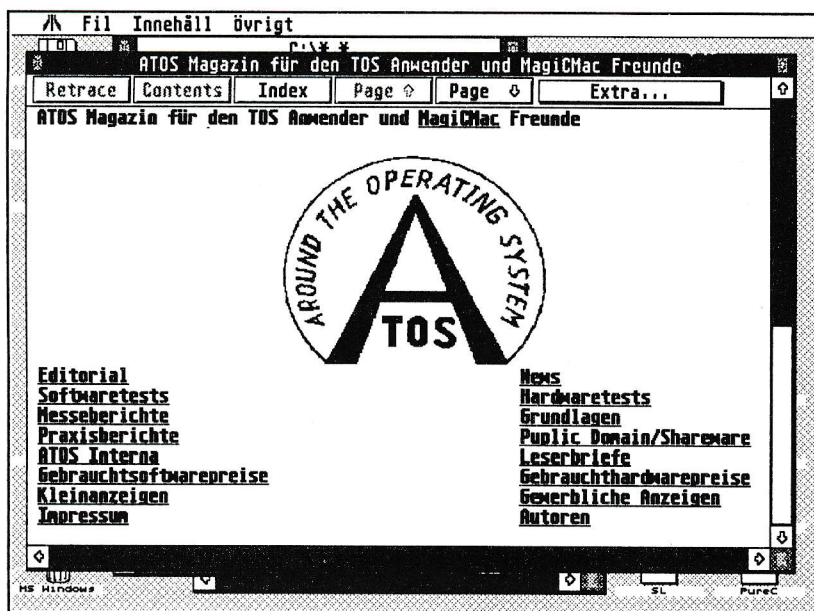
...är där du lagrar alla dina ljud.

Det som är unikt här är att man kan ha s.k. blandade bibliotek. Det innebär att du kan ha ljud från massor av olika synthar i ett och samma bibliotek! Naturligtvis fungerar även EDM här.

Det kanske inte låter så imponerande, och det tyckte inte jag heller första gången jag hörde om det. Men det är det. Låt mig ge ett exempel : Du jobbar med ett arrangemang som vi för enkelhetens skull kallar för "A". Helt plötsligt vill du byta och jobba med "B" istället. Då tar du och request:ar allt innehåll från dina synthar, sparar ner det till en separat library-fil. Sedan är det bara att sätta igång med "B". När du sedan vill fortsätta på "A" så är det bara att spara ner "B" på samma sätt, ladda in "A", skicka iväg allt. Vips... så är allt som förut igen.

För varje ljud så lagras följande data : nummer, namn, modul, modell, device ID, data typ, plats, storlek, datum, kommentarer, sequence, Used by och Uses. I kommentaren kan man skriva vad som helst. Max. 40 tecken. "Acoustic piano, good", "Påminner om farfars motorsåg" eller vad man nu tycker passar bra.

Dessvärre måste jag nog medge att kommenterings funktionen är den enda svaga sidan som Surfer egentligen har. I Dr. T's X-oR kan man peka och klicka på allt som man tycker stämmer in på ljudet. Man kan fylla en hel sida med nyckelord



ST-Guide med den tyska hypertext-tidningen ATOS.

Hypertextlänkar

Har ni inte redan fallit av stolen eller vält i soffan av ovanstående kan ni lika gärna fortsätta läsa. Från Tyskland kommer nämligen som så mycket annat ett program som hantlar länkad text. Vad är länkad text?

Man kan jämföra länkad text med vanlig text. Då och då finns det ord i texten som är understrukna. Använder man musen och klickar på ett sådant ord får man veta mer om just det ordet.

Effektivt

Idén är mycket bra. Istället för att sitta och läsa dokumentation på skärmen och inte hitta det man egentligen söker, utan en massa annat irrelevant, läser man en hypertext och kan snabbt leta sig fram till det man söker. Hela World Wide Web fungerar så här och det är därför det har blivit så känt (bland annat). Vad gäller World Wide Web kan ni läsa detta och tidigare nummer av AM. Där har Patrick förklarat vad WWW är. Ni kan också titta in i affären och köpa z.mag@zine.

Om det nu inte varit för Holger Weets, som har programmerat ST-Guide, hade vi inte kunnat åtnjuta detta på Atari. Jo, det finns ett program som heter 1st Guide men ST-Guide anses numera vara standard. Formatet finns även på PC, Mac och Amiga så man kan utbyta informa-

tion (jag har inte provat men det borde inte bli fel).

Guiden

ST-Guide fungerar som hypertext-läsare åt dig. Installerar man ST-Guide som accessory i Desk-menyn kan andra program kalla på acc:en och visa sin dokumentation i hypertextformat. Det börjar dyka upp mer och mer program nu som är dokumenterade så. ST-Guide har ingen ren ASCII-dokumentation utan bara hypertext, vilket kan ge huvudbry när man vill skriva ut den. Som hjälp finns både funktioner för att klippa ut text från ST-Guide-fönstret till klippbordet eller för att skriva ut på skrivare. Man bara markerar texten med muspilen och får sedan upp en liten ruta med funktionsval.

Det finns många finesser förutom hypertextlänkarna. Man kan söka efter valfri text, leta i ett ämnesord-index från a-ö, sätta bokmärken osv. Har man en fontväljare installerad kan man byta font. ST-Guide är en bra läsare som nästan är helt felfri. Klickar man på ett ord utan länkning får man ett felmeddelande, men det är överkomligt och orsakar ingen systemkrasch.

Hypertexten

Texten skriver man i vilken texteditor som helst och den skiljer sig inte avsevärt från en vanlig textfil. Det enda som syns är en massa kommandon som inleds med "@"-tecken. De är viktiga vid kompilering av hypertexten och innehåller information om var så kallade "noder" börjar

och slutar, ämnesord, bilder, grafik, textstilar mm. För att kompilera texten startar man programmet HCPTTP som går igenom allting. Slutligen skapas en .HYP-fil som är packad med LH5-algoritmen (LHarc).

Jag nämnde ordet "noder". Man använder sig av noder för att dela upp texten, t.ex. en nod för huvudmeny, en för information, en för reklam osv. För varje nyckelord måste en nod finnas men flera nyckelord kan samlas i samma nod.

Länkning

Exempel på länkning i texter:

Solrosen

Solrosen är en mycket vacker flerårsblomma. I Lunds Laboratorier har man tagit fram en extra stark och slittålig variant som kan bli upp till åtta meter hög. Ansvarig för forskningen är Anders Pettersson.

Understrukna ord kan man klicka på. Vi undrar vad en flerårsblomma är och klickar på ordet:

Flerårsblomman

Man skiljer på ettåriga och fleråriga blommor. Ettåriga planteras, blommor och dör sedan ut. Fleråriga fäller sina frön och återkommer automatiskt nästa år. Fleråriga kan vara irriterande men också mycket tacksamma.

Nu fick vi veta mer om flerårsblommor. Vi kan gå tillbaka igen, till "solrosen" och klickar nu på Anders Pettersson:

Anders Pettersson

Denne man är en välutbildad forskare med sju års studier i Lund bakom sig. Från början ville han bli flygmekaniker men satsade hårt på en forskarkarriär.

...och så kan det fortsätta. Länken kan göras på flera sätt. I texten kan man skriva "@{'flerårsblomma' link 'f-blomma'}". Då har man i texten strukit under ordet flerårsblomma och länkat det till noden "fblomma". Ett annat alternativ är att låta den automatiska länken stå till tjänst och i noden skriva vilka ord som skall länkas till den. Exempelvis:

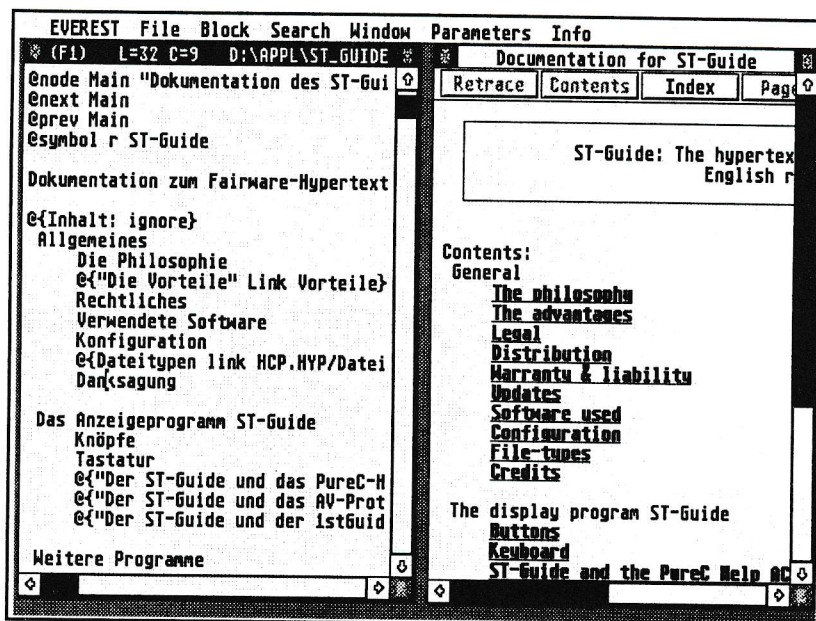
```
@node "fblomma" "Flerårsblomman"
@alias "flerårsblomma" "flerårsblommor" "årsblommor" Flerårsblomman
(själva texten fortsätter här)
@endnode
```


Ovan är en nod skapad som heter "fbomma". Texten efter nodnamnet är den text som kommer att visas i fönstrets titelrad (högst upp). Sedan skapar man aliasord som kommer att markeras och länkas till denna nod, varsomhelst i övriga texten. Till sist avslutar man med kommandot "@endnode". Man kan även skapa "popup-noder" vilka kommer upp som små rutor istället för att skriva ny text i fönstret. Bra för små meddelanden.

Mer kommandon

Det finns många kommandon att använda sig av, bland annat kan man lägga in bilder i sin text. Det är som ett litet programspråk faktiskt men provar man sig fram tillräckligt mycket och läser dokumentationen är man igång efter ett kort tag. Skaffa tidningsdisketten för där ligger ST-Guide i engelsk version samt en hel del intressanta hypertexter. Det finns en hel katalog bara över hypertexter och det är väldigt många faktiskt. ■

Rolf Johansson



Textfilen till vänster och resultatet till höger i ST-Guide (inte helt korrekt eftersom textfilen är på tyska och den andra på engelska - fråga mig varför!).

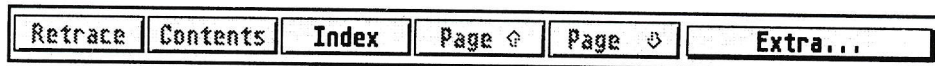
ST-Guide

Av: Holger Weets

Typ: Fairware

Omdöme: Välskrivet och bygger på en bra idé. Värmt att prova!

Den knapprad som finns överst i ST-Guide, varifrån man når de flesta funktioner.



SAKnet BBS:er

I följande BBS:er runt om i landet kan du läsa och skriva post i Svenska Atariklubben's eget nätverk SAKnet. Håll till godo!

GÖTEBORG

STraight BBS (Bertil Jägar)tel. 031-363973
Göteborgs BBS (Rolf Johansson)tel. 031-828104
MaSTer BBS (Stefan Andreasson)tel. 0303-92083
Zippo BBS (Kjell Bergström)tel. 031-416132
Micro Cube (Patric Weber)tel. 031-654750
Drakskeppet (Lasse Mattsson)tel. 031-240743
Pandora's Box (Parick Reinthal)tel. 0302-36468
STrul BBS (Martin Johansson)tel. 031-452884

VÄRMLAND

Firestorm Atari Center (Mikke Mattsson)tel. 054-834731

STOCKHOLM

Irata BBS (Tommy Schmidt)tel. 08-55044208
Dataline System (Martin Häggbom)tel. 08-7782886

SKÅNE

Kockens BBS (Jesper Kock)tel. 046-250256
DaDa & Surrealismus (Dag Dao)tel. 040-921540

INTERNET

100 kr/månad

Erbjudandet gäller för alla nya användare under första månaden, därefter 600 kr/halvår eller 150 kr/månad. Priset avser standardabonnemang. Inga ytterligare avgifter tillkommer.

Standardabonnemang innebär full tillgång till alla Internet-tjänster, utan tidsbegränsningar. Ni kan använda E-mail, Usenet News, Gopher, FTP, Telnet, IRC, Lynx. Det enda ni behöver är en dator med modem och terminalprogram. Dessutom finns PPP och SLIP/CSLIP för bla World Wide Web.

Vi har V34/28000 modem på samtliga linjer. Vår modempool har telefonnummer i Göteborg.

Fax

031-83 16 15

E-mail

info@tripnet.se

Brev

Adress nedan

Modem

031-83 16 83

Välkommen att provsurfa på Internet!
Tripnet på torsdagar kl.18-21, Ävägen 6 i Gårda

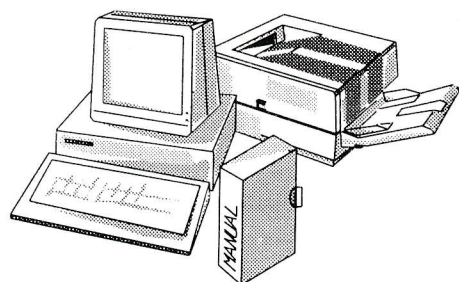
Tripnet AB
Ävägen 6
412 50 GÖTEBORG

Tel. 031-83 16 16
Fax. 031-83 16 15
PG. 10 84 55-7

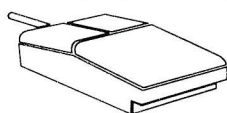
ACC-företagen förfogar över ett stort antal intressanta produkter för Dig och Din ATARI. Vårt samarbete ger Dig som kund många fördelar då vi kan hålla ett bredare sortiment och genom gemensamma inköp och annonsering hålla priset på en fördelaktig nivå. Vi kan inte allt, vem kan det, men genom ett brett kunnande kan vi erbjuda våra kunder support på högsta nivå. Vår personal har mångårig erfarenhet av ATARI,

ACC ATARI COMPETENCE CENTER Scandinavia

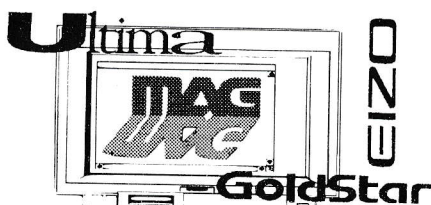
hårdvara som mjukvara. Kontakta alltid Din närmaste ACC-handlare så får Du support från Ditt närområde på lokal nivå, vi kommer att göra vårt bästa för att alltid ge Dig ett trevligt bemötande även om det ibland bara gäller någon enkel fråga. Är det något som Du saknar, har synpunkter eller tips om, hör av Dig till din lokala ACC-handlare. Våra kunder är och förblir vår största resurs. Väl mött!



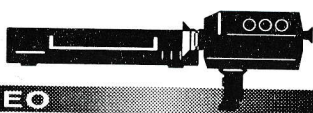
DATORER	SEK
FALCON 4/0	7997:-
FALCON 4/350	10995:-
FALCON 16/0	13025:-
FALCON 16/350	15891:-
FALCON 4/425 TOWER	12244:-
FALCON 4/850 TOWER	13308:-
EAGLE från	19750:-
MEDUSA T40	39995:-



MÖSS m.m	SEK
LOGITECH PILOT	195:-
ITSA MOUSE	211:-
REA GI trådlös trackball	495:-
TRUEDOX TRACKBALL	619:-
TABBY GRAFIKTABLETT	797:-
JOYSTICK "The Bug"	159:-
GRAVIS MICRO SWITCH	394:-
QUICKJOY TOP STAR	271:-



MONITOR	SEK
SM 124 monochr.	2539:-
GS 148 monochr.	2686:-
14" SVGA MTS	2421:-
14" Datic TrueColour	4795:-
15" SVGA GoldStar multisync	3555:-
17" SVGA GoldStar multisync	6592:-
17" MAG TRINITRON	9253:-
20" GoldStar multisync	12751:-
NOVA MEGA	2852:-
NOVA VME PLUS II	4572:-
NOVA FALCON PLUS II	6142:-
OVERSCAN ST	699:-
OVERSCAN TT	1658:-
SCREEN SWITCH BOX	558:-
SPEED RES. CARD	1812:-
BLOW UP SOFT	250:-
BLOW UP HARD I	850:-
BLOW UP HARD II	950:-
SCREENBLASTER III	925:-
SCREENBLASTER III INSIDE	525:-
VGA CHIP KYLELEMENT	294:-
ADAPTER VGA/ST-FALCON	250:-



VIDEO	SEK
VIDI ST 12 Digitizer	1695:-
VIDEOMASTER ST RGB	1395:-
VIDEOMASTER FALCON RGB	1795:-
EXPOSÉ/APEX LITE	3995:-
EXPOSÉ/APEX MEDIA	5616:-
DA'S FALCON VIDEO SYSTEM	6995:-
FALCON GENLOCK	6252:-
OVERLAY II	1615:-

MICROPOLIS



HÄRDISK	SEK
IDE 2.5" CONNER 350	2995:-
IDE 2.5" CONNER 420	3235:-
IDE 2.5" QUANTUM 514	4911:-
Inst. kit IDE HD/Falcon	252:-
IDE 3.5" CONNER 425	1966:-
IDE 3.5" CONNER 545	2234:-
IDE 3.5" CONNER 850	3169:-
IDE 3.5" CONNER 1275	3859:-
SCSI 3.5" QUANTUM 365	2298:-
SCSI 3.5" QUANTUM 540	2849:-
SCSI 3.5" QUANTUM 730	3430:-
SCSI 3.5" CONNER 1060	4625:-
SCSI 3.5" CONNER 2147	8568:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 2104	11736:-
SCSI 3.5" MICROPOLIS 4351	18707:-

MICRO ST SCSI-adapter	995:-
VANTAGE 3 SCSI-adapter	895:-
VANTAGE LINK II SCSI-adapter	1295:-
SCSI TOOLS 6.x	626:-
ICD LINK 2P SCSI-adapter	1250:-
ICD PRO UTILITIES 6.5	690:-
DATALITE 2 HD-packare	622:-
DIAMOND BACK 3	652:-
DIAMOND EDGE	622:-
KOBOLD 2.5	866:-



OFFICE	SEK
ATARI WORKS	1299:-
PAPYRUS GOLD	1695:-
TWIST 2 DATABAS	1248:-
THOUGHT IDÉPROCESSOR	820:-
ST FAKTURERING	1995:-



KOMMUNIKATION	SEK
TELIX 14.4 V.32 bis faxmodem	1499:-
TELIX 14.4 VOICE faxmodem	1749:-
TELIX 28.8 V42. bis faxmodem	2749:-
STALKER 3 terminalprg.	390:-
STENO 2 text editor	250:-
STALKER 3 + STENO 2	620:-
QFAX PRO IV faxprg. (svensk)	895:-

CHARA DATA AB

Jungfrug. 13, 575 31 EKSJÖ
Brunnsg. 16 553 17 JÖNKÖPING
Tel. 0381-131 00 / 036-30 25 20

COPSON DATA

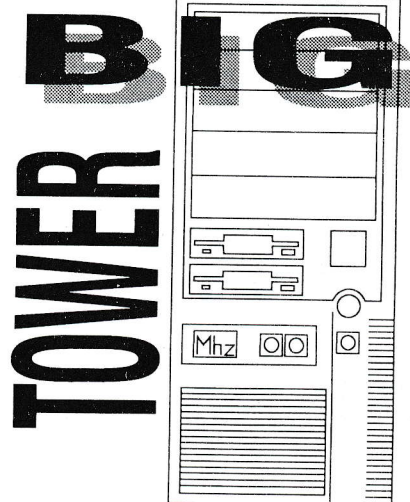
Hovetorpsg. 66
582 64 LINKÖPING
Tel. 013-16 41 04

DAGGSKIMMER

Zenitgatan 56
212 14 MALMÖ
Tel. 040-97 00 57

DISK 1

Tegnérsgatan 8
412 52 GÖTEBORG
Tel. 031-18 01 40



ALLA VÅRA PRISER INKLUDERAR LAGSTADGAD MOMS.
Priserna är justerade efter de valutakurser som gällde 95 04 01 och justeras åter vid eventuella kursförändringar efter detta datum. Vi följer noga prisutvecklingen på de största Atari-marknaderna och prissätter efter dessa omräknat efter svenska valutaförhållande. Frakt och postavgifter tillkommer. Alla leveranser sker mot postförskott om inget annat avtalats.

ACC

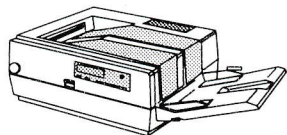
A T A R I

COMPETENCE

C E N T E R

Scandinavia

ACC SÖKER NYA MEDLEMMAR! För att öka vårt spridningsområde söker vi nya medlemmar som är intresserade av att öka supporten på ATARI-marknaden. Handlare, speciellt i norra Sverige, med liknande kund- pris-policy är välkomna att höra av sig till något av ACC-medlemsföretagen. Har Du som kund förslag om företag som skulle kunna passa in i vår verksamhet är vi glada att höra av Dig.



LYNX

JAGUAR

JAGUAR/LYNX	SEK
JAGUAR inkl. CYBERMORPH	2895:-
JAGUAR/SCART/valfritt spel	3595:-
JAGUAR CD-ROM	1995:-
JAGUAR CONTROLLER	299:-
BUBSY	529:-
CRESCENT GALAXY	529:-
EVOLUTION DINO DUDES	529:-
RAIDEN	529:-
ZOOL 2	529:-
CANNON FODDER	629:-
CLUB DRIVE	629:-
DRAGON Bruce Lee Story	629:-
HOVER STRIKE	629:-
IRON SOLDIER	629:-
TEMPEST 2000	629:-
VAL D'ISERE Ski & Snowboard	629:-
WOLFENSTEIN 3D	629:-
ALIEN vs PREDATOR	725:-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	725:-
CHECKERED FLAG	725:-
DOOM	725:-
KAZUMI NINJA	725:-
SYNDICATE	725:-
THEME PARK	725:-
TROY AIKMAN NFL	725:-
SCARTKABEL	199:-
LYNX inkl. 1 spel	599:-
LYNXSPEL	195:-

PRINTER	SEK
CITIZEN PROJET II bj+arkm.	1695:-
CITIZEN PROJET IIC bj	2995:-
HP DESKJET 310	3737:-
HP DESKJET 560C	7259:-
EPSON STYLUS 800	3750:-
STYLUS COLOUR 720dpi	5250:-
HP LASERJET 4L	8553:-
HP LASERJET 4P	11069:-
BROTHER HL-6V	8495:-
HP DJ REFILL Sx2st	235:-
HP REFILL CMYx2st	595:-
HP DJ-PATRON CMY	525:-
SLM 804 TONER	551:-
SLM 804 TRUMMA	2592:-

SYSTEM	SEK
GENEVA/NEODESK 4	1240:-
GENEVA/NEODESK 3.04	950:-
GENEVA	650:-
NEODESK 4	650:-
NEODESK 3.04	350:-
NEOCLI 2.2	290:-
MAGIC	859:-
MAGIC/EASE	1295:-
MAGIC/EASE/KOBOLD	1795:-
NVDI 3.x	658:-
WARP 9	450:-
X-BOOT 3	300:-
SPEEDOGDOS 5.x	781:-
100 TRUETYPE FONTER	550:-

SONY

CD-ROM	SEK
SONY SCSI x2 410/220	2340:-
TOSHIBA SCSI x3 510/190	2399:-
MITSUMI IDE x4 600/150	2311:-
EXTEND DOS PRO	492:-
CD TOOLS	589:-
CD ROM ROM	845:-
500 TRUETYPE FONT CD	678:-
GEMINI PD/SW CD	350:-
MEGA ARCHIVE PD/SW CD	329:-
ALPHA PD/SW CD	450:-
LOHRUM 1 PD/SW CD	411:-

10110100111

PROGRAMMERING	SEK
HI SOFT BASIC 2.1	1305:-
LATTICE C 5.6	2202:-

MUSIK	SEK
CUBASE AUDIO 8-16 spår	8495:-
LOGIC AUDIO 8	8175:-
SCOREPERFECT PRO 2.1	2875:-
DAME STUDIO	1800:-
DAME COMPLETE	4900:-
CLARITY FALCON	1327:-
REPLAY STEREO	1052:-
FALCON PSI INTERFACE	3000:-

CALAMUS!

DIGITAL ARTS

GRAFIK & DTP	SEK
DA's VECTOR	1750:-
DA's VECTOR PRO	2631:-
DA's PICTURE	1750:-
DA's DTP BW	3495:-
DA's DTP CD	5861:-
DA's DTP TC	8225:-
DA's FALCON FÄRGSYSTEM	4968:-
CALAMUS 1.09	885:-
CALAMUS S.L	2898:-
FONTY Fonteditor	300:-
IMAGECOPY 3	400:-
RAINBOW	375:-
TRUE IMAGE	870:-
APEX MEDIA	1495:-
STUDIO PHOTO	1143:-
CHAGALL C	6242:-
SCANCOL+CHAGALL Ltd	4525:-
SCOOTER PCB kretskortlayout	1676:-



ACCELERATORER	SEK
BARRACUDA 040 ca-pris	8500:-
AFTERBURNER 040 ca-pris	7995:-
FALCON HIGHSPEED 32 MHz	1295:-
SPEED RES. CARD 16-40 MHz	1628:-
PAK68/3 33MHz TOS 2.06 erf.	3849:-
PAK68/3 32 bit FastRAM kort	?:-
ST T28 28 MHz	2295:-
STe T28 28 MHz	2567:-
T28 MULTIBOARD	?:-



SPEL	SEK
CANNON FODDER	337:-
ISHAR 1	395:-
ISHAR 2	395:-
ISHAR 3	RING!
LLAMAZAP	395:-
OBSSESSION STe	299:-
OBSSESSION FALCON	JUNI!?
PINBALL DREAMS	395:-
STEEL TALON	395:-
STONE AGE	225:-
TRANSARCTICA	395:-



EMULATORER	SEK
FALCON SPEED	2758:-
PC KEYB.INTERF. FALCON	671:-

FALCON PRO CENTER

Väderlekstorget 12, 418 32 GÖTEBORG
Asphöjden, 517 91 BOLLEBYGD
031-54 55 26 / 033-28 48 54

INDIGO 2

Montanagade 29E
DK-8000 ÅRHUS C
+45 86 20 16 55

MUSIK OCH DESKTOP

Husargatan 8
211 28 MALMÖ
040-23 41 97

TwiLight är en moduluppbyggd skärmläckare från Delirium Arts i Tyskland. Den har funnits sedan 1992, men har tyvärr inte fått så mycket uppmärksamhet i press utanför Tyskland. Har du någonsin sett After Dark på PC eller Macintosh? TwiLight är av samma höga kvalitet.

Manualen

TwiLight kommer med en tryckt manual på Tyska och en diskett. På disketten finns det Engelsk text dokumentation på nästan 100KB, som täcker allt från installationen, till hur man skapar sina egna moduler (komplett med källkoder i Assembler, C, och Pascal).

Textfils-dokumentationen är mycket bra, men det känns lite trist att manualen är på Tyska. Manualen ser mycket trevlig ut dessutom, och är gjord med Calamus SL. I vilket fall, för att göra det bästa av situationen kan jag informera att det går utmärkt att läsa texterna i en texteditor (som t.ex. Everest) och samtidigt testa dom saker man läser om, är också ett utmärkt sätt att lära sig hur man använder programmet.

TwiLight

Programmet i sig är 100% Engelska, och även de flesta moduler. Några moduler är på Tyska, men det tycker jag inte spelar så stor roll. Det är lätt att räkna ut vad dom olika parametrarna står för, bara ändra på parametern och se vad som händer när TwiLight aktiveras!

Det är långt ifrån alla skärmläckare som gör annat än skärmen svart. TwiLight beter en av de bättre som Carl Löfgren har testat...

Skymning över skärmen



TwiLight är otroligt flexibelt när det gäller att kolla aktivitet. Du kan ställa in hur TwiLight ska reagera på olika typer av grafisk aktivitet, så som GEM-DOS/VDI text, grafik, och dialoger. Utöver detta kan man även kolla av normal aktivitet som mus, joystick, MIDI, seriell 1/2 portarna, LAN, parallell, modem (port 1 eller port 2), om det ringer, och t.o.m. om mode- met svarar!

Som i de flesta andra skärmläckare så stödjer den lösenord och sleep- och wakecorners. Lösenordsskyddet kommer även ihåg om någon försökte komma in på din dator medans du var borta.

En mycket flott finess är att du kan ställa in hur mycket processortid som den får ta. Detta är mycket användbart om man arbetar med någon krävande applikation.

Många moduler har sina egna ljudeffekter. Om du har den vanligt förekommande Modul Trackern Paula, och kör den som accessory med TwiLight, kan den även spela musik moduler när den aktiveras.

Modulerna

En modul kan man säga är ett litet program som körs när TwiLight aktiveras.

Några av dom inkluderade effekterna : fraktaler, stjärnor, nersmältning av skärmen, pus-

sel, spotlights, fyverkerier etc. Det finns också läckra animationer så som de flygande Bat-O-Phants, roterande jordglober, gående kvastar, och de extremt roliga party-pingvinerna.

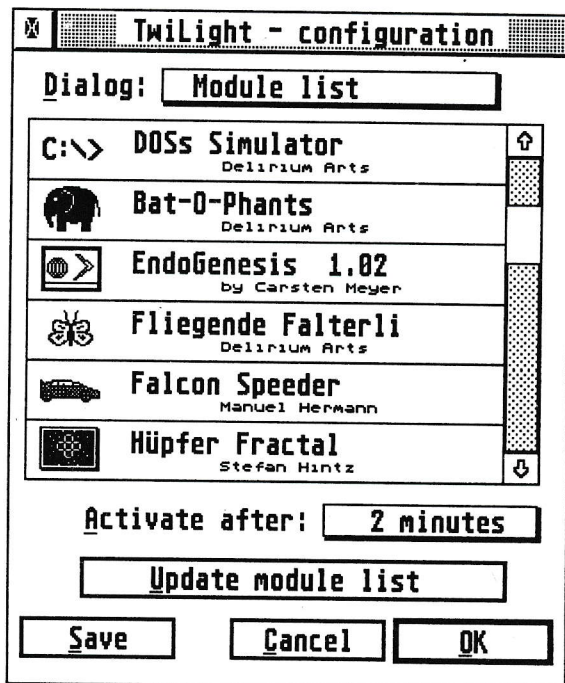
Idag finns det c:a 30 olika moduler som följer med TwiLight, och det kommer ut flera hela tiden.

Om ingen modul är markerad eller om det inte finns tillräckligen med minne, så använder TwiLight sin inbyggda modul. Det innebär invertering av skärmen, eller en "fade-out".

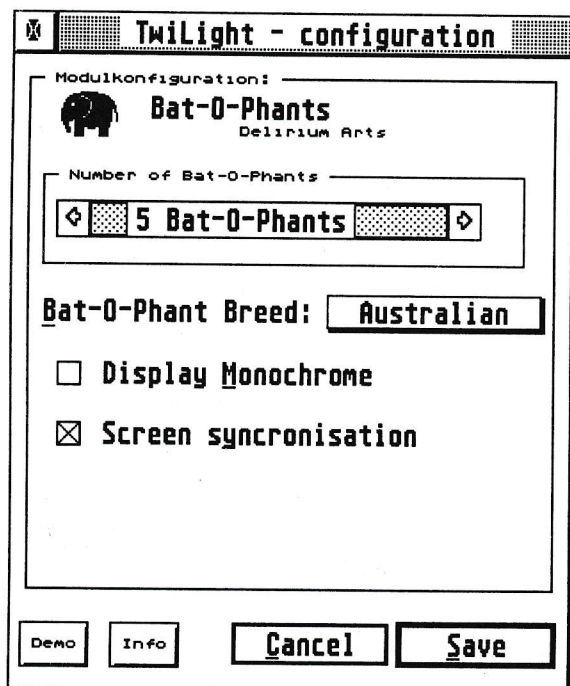
Andra skärmläckare

Midnight. Kommersiellt program från Tyskland. Liknar TwiLight mycket. Snygg och många moduler finns att tillgå. Är den fortfarande utvecklad? Funkar den på Falcon030?

Här håller jag på att konfigurera mina flygande Bat-O-Phanter. Appro- på ingenting, du vet väl vad en Bat-O-Phant är, väl?



TwiLights modul lista.



Before Dawn. Shareware från Tyskland. Moduluppbyggd. Endast tre olika lägen : At the movies (animations), Warp 5 - Mr. Sulu (stjärnor) och Bouncing Hole (spotlight). Är inte helt stabil. Krashar ibland.

DarkLord. Shareware från England. Moduluppbyggd. Mycket funktionell, men är fruktansvärt tråkig att titta på. Är den fortfarande utvecklad?

Kompabilitet

En mycket viktig sak som gäller skärmläckare är att de måste vara mycket kompatibla med dom programmen man använder. Jag har genom åren testat en massa olika osäkra skärmläckare som förstör skärmen, mixar om i inkommande MIDI-data (NITE.PRG) och t.o.m. krashar hela systemet (HotSaver - Code-Head's).

Jag har testat Two med applikationer som Cubase Score, Zero-X, Everest, SoundSurfer, Kivi QWK, Two-in-One etc. Jag måste medge att jag har inte lyckats få programmet att krasha. Den är mycket, mycket stabil.

Twilight fungerar på vilken ST, TT, Falcon030, Medusa T40 eller Eagle dator, som kör TOS 1.02 eller högre. En hårdisk är ett krav, och den supportrar upplösningar ner till 320x200 pixels i antingen färg eller monochrome. Det är också sagt att den stödjer de flesta grafikkort.

Intressant att titta på. Twilight gör jobbet, och gör det mycket bra.

Bortsett från att den är mycket vacker, så ligger styrkan hos Twilight i dess kompatibilitet och konfigurations-möjligheter.

Twilight har blivit en viktig del av mitt system (numera behöver jag aldrig skruva ner kontrasten på monitorn), och jag bootar inte utan den. ■

Carl Löfgren

Internet : m9174@abc.se

All together now...

Skärmläckare är mycket användbara i.o.m. att dom gör så att du inte förstör din monitor när du, t.ex. skriver längre dokument, laddar ner filer från din favorit BBS m.m. Dom ger dig också något in-

Twilight

Från: Sven Bornemark Musik (tel. 040-545454).

Pris: 300.-

Omdöme: Urläcker!

Som ett underbart komplement till det omistliga AtariMagasinet:

ATARI WORLD

Jojomensen, medarbetarna från den nyligen insomnade **ST REVIEW** drar igång en ny virvlande ataritidning, och det är därför en stor glädje för Sven Bornemark Musik att kunna erbjuda

SVENSK PRENUMERATION!

SVEN BORNEMARK MUSIK
Just det! Prenumerera i Sverige på **ATARI WORLD**: betalning till
För priser och närmare info, hör av dej till:
Sven Bornemark Musik, Lergodsv 79, 238 40 OXIE. Tel 040-54 54 54
Email: <sven@dada.ct.se> eller <2:200/136.56>

Virus på Atari är lyckligtvis ganska sällsynt, till skillnad mot PC, Mac och Amiga där det finns i princip hur många och hur elaka virus som helst. Men att för den sakens skull inte ta det faktumet att dom finns på allvar, är dessvärre att stoppa buvudet i sanden.

Denna artikel kommer inte att förklara fenomenet virus, eller gå in närmare på de virus som finns. Detta utgår jag ifrån att de flesta har kunskap om. Om det finns ett intresse för en artikel om virus så hör av er.

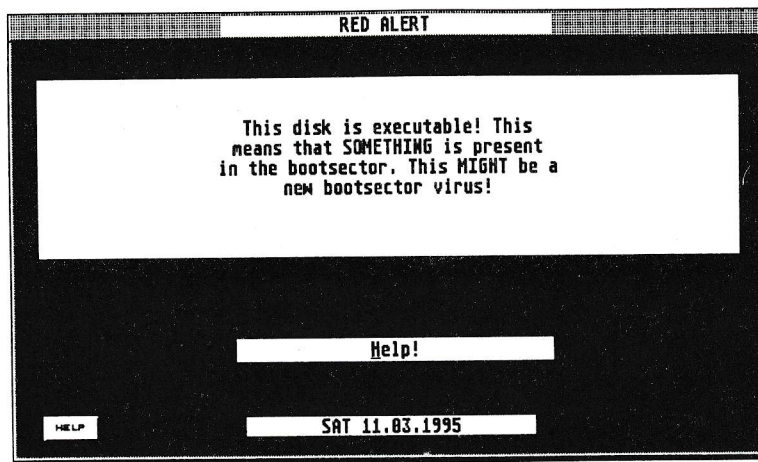
UVK är den mest kända och använda virus-dödaren som finns till Atari. Och det finns det bl.a. två starka skäl till. 1) Den har funnits mycket mycket länge, och 2) den uppdateras regelbundet, vilket man dessvärre inte kan påstå om alla andra program.

Manual

Det tråkiga först. Manualen är inte tryckt, utan kommer som textfiler på över 230 KB. Det är en stor skillnad mellan att läsa en textfil – utan bilder – i en halvtimme och att läsa en tryckt manual. Men i vilket fall så måste det sägas att OM man nu beslutar sig för att läsa igenom textfilerna, vilket jag rekommenderar, så kan jag med lättnadens suck berätta att det är mycket lättfattligt skrivet.

Interface

För er som senast såg UVK:n i någon version 5, eller t.o.m. v6.1 kommer antagligen



Här har UVK precis hittat en udda bootsektor, men som tur är visar det sig senare att det inte är något virus.

Ultimate Virus Killer

–billigaste försäkringen mot virus!

gen bli mycket glatt överraskade. Herr Karsmarkers har äntligen slopat dom urfula FlyDials:en (en upphottad version av vanliga dialogrutor), och lagt in allt i fönster... just det... FÖNSTER! Vilket lyft! Nu innebär det att man äntligen kan multitaska med UVK. Att ordbehandla medans UVK:n scannar igenom ens hårddisk efter elakheter är alltså möjligt.

Det måste tilläggas att detta inte är TESTAT i.o.m. att MagiC v3.0 inte har materialiserat sig än på mitt skrivbord.

Nu har vi varit positiva, dags för lite stryk. Vad Karsmarkers inte har gjort, är något åt storleken på UVK:n. Själva rutan för UVK tar upp nästan hela skärmen och knapparna är jobbigt stora. Hade man jobbat lite mer med interface:t hade man med stor sannolikhet fått ner allt att rymmas på hälften så stor area, eller ännu mindre. Just nu ser programmet mer ut som en stor "blaffa" (svårdefinierad ord).

Användning

Trots att jag inte är någon beundrare av användarinterface:t så kan jag inte klaga på programmets funktionalitet. Det är ett mycket kompetent program, och det märks att den har varit under utveckling länge. Den känner igen 1532 olika bootsektorer, 83 bootsektor virus, 40 anti-virus och fem link virus. UVK är även kapabel att återskapa 735 olika bootsektorer från spel/demos.

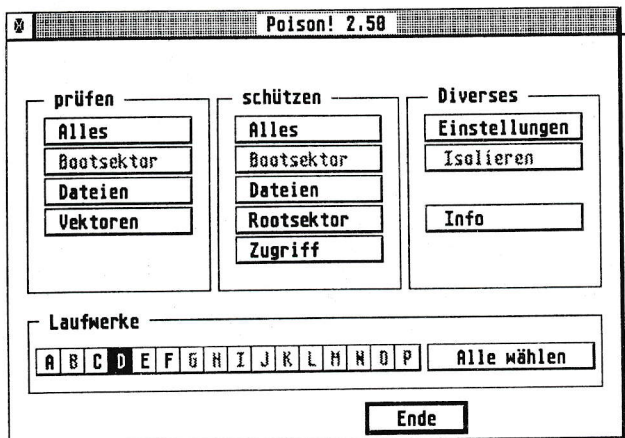
Om UVK:n hittar en bootsektor som den inte känner igen, så utför den en VPF-test (Virus Probability Factor) som talar om för dig hur stor sannolikhet det är att det är ett virus.

Man kan även byta om extensionen på filen till .ACC, då kan man ladda in den som en accessory! Och skriver man .TTP så kan man använda den ifrån ett CLI. Användbart vid batchjobb. Dessvärre kan den inte radera några virus i TTP läget.

Men paketet följer även en CPX till XControl, som kontrollerar din bootsektor efter virus. Smart! Ibland vill man bara göra en snabb kontroll på en disk, och då kan det vara skönt att slippa ladda in hela UVK:n. Det måste dock tilläggas att i knepiga fall, bör UVK:n användas.

Andra virus program

Sircware VK Pro v0.1. Snycgt interface, men den är långsam och mycket buggig. Den kan bli intressant om den utvecklas mera, men programmeraren har meddelat mig att det är föga troligt.



Så här ser den Tyska motsvarigheten till UVK ut, Poison. Dessvärre endast på Tyska...

Virendetektor v3.1k. Helt tyskt program, och den ser inte så upphetsande ut heller. Utvecklas den fortfarande? v3.1k är daterad Februari 1993.

Poison! från Delta Labs i Tyskland. Detta -dessvärre- hel-Tyska program måste nog anses som UVK:n enda värdiga konkurrent. Den är mycket kompetent, lättarbetad, snygg och kan i princip allt som UVK:n kan. Den uppdateras ofta, och är numera uppe i version 2.50, som liksom UVK:n kan den multitaska. Programmet kan t.o.m. leta efter virus i packade arkiv, vilket måste ses som en stor fördel om man har en BBS. Detta finns inte hos UVK:n men är sagt att det ska komma en framtida uppdatering som klarar det. Är du intresserad av mer information om Poison! kan du höra av dig till Bernhard Artz på Delta Labs, Brillerstr. 40, 42105 Wuppertal, Tyskland. Tel/Fax 0202 308307. Rek. pris är 59DM vilket omvandlas till ungefär 300 SEK.

Slutord

Versionen som jag testade var version 6.3 (daterad 94-07-17).

UVK är en mycket billig försäkring mot virus, och den är mycket väl värd sitt pris. Tyvärr vet jag att det finns en tendens att det bara brukar dröja ca två-tre veckor innan piratkopior på den senaste versionen börjar spridas. Det är rätt så trist, i.o.m. det jobb som Richard Karsh-markers gör. Programmet är numera prissänkt, och kostar 160.- i sin helhet, och det är verkligen inget belopp att tjafsa om tycker jag.

Jag måste även säga, att faran i att vi har så få virus på Atari resulterar i att man knappt går igenom de filer/disketter man har/får. Jag har ett flertal gånger struntat i att göra det, och någon månad senare sitter jag där med Zorro-B virus på varenda disk tillsammans med ett antal förstörda filer. Då ångrar man sig innerligt att man inte har tagit för vana att regelbundet gå igenom sina filer/disketter. ■

Carl Löfgren

Internet: Carl.Lofgren@abc.se

UVK 6.3

Från: Sven Bornemark Musik (tel. 040-545454).

Pris: 160.- för själva programmet. 80.- för enstaka uppdateringar, och 240.- för uppdateringar under ett år.

Snabbare serieport

Många går kanske och funderar på att skaffa sig ett modem till sin dator, eller kanske rent av ett snabbare modem. Vad klarar då din dator? Alla Ataridatorer klarar upp till 14400-modem utan problem då RS-232 porten går att låsa i 19200 baud. På senare tid har det kommit 28800-modem och det ställer till lite problem...

Har du en MegaSTE, TT eller Falcon är det inga problem. Det enda du då behöver är programvara som ser till att man kan använda modem2-porten på datorn. Denna programvara heter HSmodem05 (senaste versionen). Den finns på de flesta välsorterade Atari-BBS:er. Men du kanske har en 520/1040-maskin och skulle vilja kunna använda ett så snabbt modem? Då blir det genast lite problem, eftersom porten endast klarar 19200 baud i originalutförande.

Lösning finnes

Det finns en lösning på detta problem också. Det som krävs är en liten ombyggnad i din dator. Det låter värre än vad det är faktiskt. Är man lite händig och har grejat lite själv innan skall det inte vara några problem att få ihop. Varför måste man göra detta, kanske någon undrar. Jo, det beror på att för att du skall kunna få 28800-connect så måste din RS-232 port vara snabbare än 28800. På MegaSTE/TT/Falcon kan man köra ända upp till 115200 baud på modem2-porten. Vår vanliga ST klarar bara 19200 och det man då gör är att man klockar om MFP:n som styr porten, och låser den i 38400 baud.

Det finns dock lite fler saker att tänka på som jag själv råkade ut för. Eftersom modemen som regel även är utrustade med fax kräver modemmet att porten skall vara låst i 19200 för att den skall kunna skicka eller ta emot fax. De första utav de här hårdvaru- ombyggnationerna kunde endast låsa porten i 38400 baud. Alltså kunde man inte längre påverka portens hastighet utan den var alltid låst i 38400. Detta medförde att man inte kunde använda faxdelen i modemmet. Tilläggas bör väl att inte alla faxmodem kräver att man skall sänka portens hastighet.

Då var det en dansk SysOp vid namn Flemming B Nielsen som satt och grunade lite på detta problemet och kom fram till en ombyggnad där man med hjälp av ett program kunde växla mellan 38400/orginalport. Detta gjorde då att man kunde köra för fullt på modemmet plus att man även kunde sända och ta

emot fax med modemmet på ST:n. Så det är denna ombyggnaden jag kommer att berätta lite om eftersom jag själv har byggt in den i mina båda 1040 STE. Detta för att kunna köra mitt 28800-modem. Den ena av dessa datorer är BBS-datorn så den står och går 24 timmar om dygnet.

Bygghjälpen

Vad behövs då för att bygga detta? Jo, du behöver en bit kretskort lämpligast av experimenttyp med långsgående kopparbanor. Du behöver även lite kabel. I komponentväg så behövs 1 st 74LS93 samt 1 st 74LS157. Köp även en IC-hållare till varje krets. Det underlättar ifall du skulle behöva byta någon av kretsarna någon gång i framtiden. När du skaffat fram dessa saker är det bara att börja löda. Starta med att sätta dit IC-hållarna på kretskortet. Ett tips; sätt hållaren för 74LS157 så att dess ben 2 stämmer med ben 8 på hållaren för 74LS93. Kolla på ritningen så förstår du vad jag menar. Ta en borr och kapa kopparbanorna mellan benen på IC-hållarna samt även där det skall vara kontakt mellan kretsarna. När du gjort det så är det dags att dra lite kablar mellan kretsarna. Titta på kopplingsschemat. Ett tips; försök att ha lite olika färger så du håller isär åtminstone +5 volt och jorden.

När du tycker dig ha gjort allt färdigt och det ser bra ut går du igenom allt en gång till så att du är säker på att du gjort rätt. När du gjort det kan du trycka dit de båda kretsarna i IC-hållarna. Löd även dit kablarna som skall gå till MFP:n samt till MIDI ACIAN. Lagg sedan allt i en liten komponentpåse i plast så att bara kablarna sticker ur den. På så sätt kan du lägga den på moderkortet utan att skapa någon kortslutning.

Då är det dags att ge sig på datorn. Plocka ur kretskortet så att du har alla kretsar fria. Det du gör då är att leta fram MFP:n och den heter MC68901 (den sitter lite olika placerad beroende på modell av ST). Nu kommer det stora ingreppet i datorn. Du ska klippa loss ben 16 från kretskortet på MFP:n, eller om du inte

Forts. sid. 30

Hittills har det bara varit Unix-användare med X-Windows förunnat att använda Internet. Fortfarande kan man säga att saker och ting fungerar bäst om man använder sig av den miljön. Detta pga. att de flesta servermaskiner och sites körs i Unix.

Med all rätt skulle jag vilja säga. Persondatorer har oftast problem med att kunna hantera så stora datamängder som det rör sig om på Internet.

Client-Server

De flesta tjänster och protokoll på Internet fungerar enligt Client-Server-modellen. Det innebär att du (klienten) kopplar upp dig mot olika servrar med din programvara.

Till Atari saknas det dessvärre den snygga och lätthanterliga programvara som finns till t.ex. PC:n och MacIntosh.

KA9Q NOS

KA9Q NOS (eller kortare, bara NOS) är en clientprogramvara som kan kommunicera med SLIP (Serial Line Internet protocol) eller PPP (Point-2-Point Protocol), vilka är de två protokoll som är aktuella idag om man vill koppla upp sig mot de kommersiella Internet-leverantörer som finns.

Ett komplett paket med de nödvändiga programvarorna kommer inom kort att finnas tillgängligt i SAK:s PD-bibliotek och på bl.a. STRAIGHT BBS. Håll utkik!

MiNT och MiNTnet

Kör man MiNT (som alla borde göra) kan man också köra MiNTnet. Detta är drivrutiner för SLIP eller PPP. Med det som

grund kan man sedan köra program för ftp, telnet, mail och news. Mycket finns som källkod så det är bra om man har lite programmeringsvana.

CSLIP

C i CSLIP står för Compressed, och är en lite snabbare variant av SLIP. Snabbheten består i att man i CSLIP inte skickar adressen med varje paket som skickas mellan sin egen dator och servern. Samtliga program för Atari klarar av att skicka CSLIP, så det är upp till serverprogramvaran om den vill stödja CSLIP eller inte.

WWW-browsers

Atari har inga grafiska WWW-browsers. Lynx heter ett textbaserat program som liksom WWW-läsarna kan hantera html-sidor. Lynx kan köras under MiNT med MiNTnet. En eller flera grafiska läsare under GEM är på gång till Atari enligt bekräftade källor. Alternativen är att köra X för MiNT och sedan Chimera, eller att installera LINUX och X11R6 för att kunna köra Mosaic för UNIX, men det är absolut inget att rekommendera den normale användaren av Atari.

Modem

Som du kanske redan har räknat ut krävs det ett modem för att kommunicera mha. NOS, eller annan programvara (förutsatt att du inte lyckas hitta ett alternativ hos universiteten).

Modem med hastigheten 28800 bps är de snabbaste som finns på marknaden idag, och man kan säga att man absolut inte ska kommunicera med mindre än 9600 bps, speciellt inte om man betalar rikstaxa till sin Internetleverantör.

Leverantör

Det börjar dyka upp Internetleverantörer på de flesta orter runt om i landet. De flesta finns av naturlig orsak i Stockholm, Göteborg och Malmö. Om du är osäker

på huruvida det finns i dina trakter eller inte, ring din favorit-BBS och fråga i Fido-netmötet "Internet" (tagnamn R20_INTERNET).

Det som mest skiljer dem är huruvida de har fri uppkopplingstid eller inte, antalet ingående modemlinjer, och hur snabb hastighet de har ut mot Internet. 64 kbps är det vanligaste, och kan om många är inloggade vara ganska slött. Algonet (som finns på flera orter i landet) kör vad jag vet på nästan alla orter med 2 Mbps. Ju fler ingående linjer som finns, desto högre hastighet på Internetlinjen bör de ha.

Netiquette

Netiquetten är ett slags etiska regler för hur man bör uppträda på Internet i diskussioner med andra och bandbredden man upptar med sin verksamhet.

Följ dem! Om alla tänkte egoistiskt skulle Internet snart bli ett enda stort kaos. Din Internetleverantör har all rätt i världen att vägra dig tillträde pga. ohyfs, även om du har betalt för din access.

Svar på en ofta frågad fråga: Förbindelsen mellan Skandinavien och USA ligger på 2 Mbps. Den linjen delas alltså av samtliga Universitet, företag och Internetleverantörer i Skandinavien. För allas trevnad när du är ute och smurfar, kontrollera först att det du vill ta hem inte finns på något annat ställe i Norden, innan du beger dig till USA.

På ftp.sunet.se (SUNet - Swedish University Network) finns de etiska regler som gäller för Internet i Sverige. Dessa är i stort sett likadana oavsett i vilket land man befinner sig i. Läs dem! Då slipper du ev. obehag. Som jämförelse kan man säga att om du kan skriva i FidoNet utan att någon retar sig på dig, klarar du dig på Internet med god marginal.

Zum Scub...

Många frågor brukar dyka upp allt eftersom man sitter där och hoppar runt. Har du några frågor som inte de FAQ:ar (FAQ = Frequently Asked Questions) som finns där ute ger svar på, är du välkommen att ställa dina frågor antingen till mig på patrick@pandora.ct.se eller FidoNet 2:203/334, eller kanske i FidoNetmötet R20_INTERNET, så kan jag garantera ett svar! Vi ses på nätet!

...hey, hey, hey... Let's be careful out there! ■

Patrick Reinthal

To Web or not to Web, that's the FAQ.



(...eller vart man ska s(m)urfa om man inte har en aaaning om vart)

Att smurfa är kul. Frågan är bara var man hittar det man vill ha. Det finns iofs Archie, där man skriver in en del av namnet på den fil man vill ha, och sen får man (förhoppningsvis) en lång lista på det man söker. Mao: Knappa in "tos" så får du en lista på alla filer som har strängen TOS i sig. Mycket användbart när man vet vad det är man letar efter. Men om man inte vet det?

Det finns support för nästan alla datorer som finns, ute på Internet. Har du en

gammal Vic-20 stående i garderoben kan du plocka fram den och ge dig ut och leta efter program till den. Nostalgiska minnen....

Härom dagen hittade jag ca 50 MB med packade filer för Ataris 8-bitars datorer. För den som fortfarande har en dylik igång (Hej, Pekka!) vore den siten antagligen drömmen.

Atari Corp. själva har (vad jag vet) ingen egen WWW-sida eller nåt FTP-bibliotek.

Däremot finns det väldigt många privatpersoner, oftast studenter, som har ägnat en del av sina hemsidor (WWW-sidor) åt Atarimaterial.

Om du hittar fler intressanta WWW-sidor eller FTP-arkiv, skicka dem gärna till mig, så kanske de kommer med i framtida nummer av AM. ■

Patrick Reinthal

WWW-sidor:

<http://www.bucknell.edu:80/~svensson>

Mycket info om det senaste, t.ex. Jaguar.

<http://www.ph.kcl.ac.uk/~sjg/home.html>

Allt om MiNT skulle man kunna säga. Ett stort FTP-arkiv är länkat hit, där du kan plocka hem en massa MiNT-godis.

<http://www.bath.ac.uk/~py4sdh/index.html>

Assembler-stoff för den som gillar att programmera så djupt.

<http://www.gm.fh-koeln.de/~isso99/Sonstiges/atari.html>

Mer för programmeraren, speciellt den MiNT-sugne.

<http://www.inf.tu-dresden.de/~mh1/atari/index.html>

Bra utgångspunkt för den FTP-sugne – här finns länkar till de flesta FTP-sites som är värda namnet!

<http://yeus.informatijk.uni-frankfurt.de/~roemer>

Home of MiNT-Net, nätverket för alla MiNT-körare.

<http://ace.cs.ohiou.edu/personal/mleair/cain.html>

En Atariförenings hemsida i Cleveland, USA. Länkar till en massa nyhet-swebar runt om i världen.

<http://lsrdoc.ic.ac.uk/public/computing/systems/atari.umich>

FTP-site (ja, faktiskt) som speglar atari.archive.umich.edu, vilken anses vara ganska Ataris största (och populäraste) FTP-site. Eftersom atari.archive.umich.edu kan vara svår att komma in på, kan detta vara ett intressant alternativ.

FTP-sites:

FTP betyder, som vi sa på de förra IT-sidorna, File Transfer Protocol, och kan sägas vara stora arkiv med filer, färdiga för nedtankning, precis som vilken BBS som helst. Hit kan man också skicka upp sina alster, och få den spridda över hela världen på nolltid.

ftp.funet.fi

"Nordens största hårddisk!" Har i stort sett allt man kan behöva till alla datorer som finns. När det gäller Atari finns här allt som har funnits ute på BBS:erna de senaste fem åren. Inte så mycket nytt dock. Däremot speglar till de flesta andra stora system ute i Europa och USA.

ftp.fu.berlin.de

Mycket MiNT- och Linux-stoff. Även en del nätverksprogram och lite blandat.

ftp.uni-kl.de

Kiels stora arkiv med en del speglar och mycket blandat för Atari. Bra sorterat!

atari.archive.umich.edu

USA:s och kanske världens största Atari-arkiv. Dessvärre är tillgången begränsad för oss européer, så det kan vara svårt att komma in. Prova src.doc.ic.ac.uk – en bra spegel i Förenade Kungariket.

cs-ftp.bu.edu

Många Atari 8-bitarsprogram. "Home of the Zmag" – en mailinglista för 8 bitars-datorer. Kolla in README-filerna här för hur man "joinar" mailinglistan. Inte mycket ST-grejor.

disabuse.demon.co.uk

Mestadels info om Internetkommunikation för Atari. Hemsite för KA9Q NOS – det mest välkända Internetkommunikationsprogrammet för Atari. Även hemsite för Webnews, ett elektroniskt nyhetsmagasin om nya trevliga Websidor.

micros.hensa.ac.uk

Har det mesta man kan begära när det gäller nya program till Atari. Eftersom det ligger i England brukar överföringstiderna vara ganska korta. Däremot är sorteringen något ologisk, eftersom de inte följer den de facto-standard som gäller för FTP-arkiv (/pub/atari). Ett gott råd är att läsa Indexfilerna.

ftp.cnam.fr

Mycket från tyska servers men även från annat håll. Står med programmet ZOrg skrivet av en fransman. Bra sorterat.

Svenska Atariklubben fyller
tio år och firar med att
arrangera...

Nordic ATARI® Show

Showen har öppett 16, 17
och 18 juni. Plats:
Samskolan i Göteborg!

Priser

	Betalningssätt:	SAKmedlem:	Icke medlem:
3-dagars	förskottsbetalning	200 kr	225 kr
3-dagars	vid entrén	250 kr	275 kr
1-dags	vid entrén	100 kr	125 kr
Kurs Atarigrund	förskottsbetalning	200 kr	225 kr
Kurs Papyrus	förskottsbetalning	1900 kr	2000 kr
Jubileumssittning	vid entrén	25 kr	35 kr
NAS T-shirt	förskottsbetalning	90 kr	100 kr
NAS T-shirt	vid entrén	110 kr	120 kr

Anmälningss och inbetalningstider

Anmälan ska vara oss tillhanda senast 31 maj. Anmälan kan göras antingen genom att förskottsbetalas eller genom att skriva till någon av följande elektroniska adresser: nas@straight.ct.se, 90:1101/101.0@nest.ftn, 2:203/221.4@fidonet.org eller 79:100/107.0@sak-net.ftn.

Alla som anmält sitt intresse får en inbjudan med mer information om showen. Därför får du inte glömma att skriva din adress och ditt telefonnr.

All förskottsbetalning för NAS ska vara oss tillhanda på vårt PG 491 75 44 - 1 senast 31 maj. Skriv förutom ditt namn och din adress även ditt telefonnr, ev SAK- medlemsnr samt vad inbetalningen gäller. Använd helst inbetalningskortet här på sidan eller liknande.

Information till utställare

Ni som vill vara med och ställa ut på NAS ska betala in utställarinträdet senast 31 maj på vårt PG 491 75 44 - 1. Avgiften är 500 kr per företag och 0 kr per förening. Max 2 personer per företag och max 1 person per förening ingår i avgiften. Skriv även kontaktperson på inbetalningsavin.

Om du undrar något kan du skriva/ringa till:

Rolf Johansson - informationsansvarig SAK: rolf@space.ct.se, 2:203/202.0@fidonet.org, 90:1101/109@nest.ftn el. 031-825073.

Ylva Budsjö - ordförande SAK: ylva@shewolf.ct.se, 2:203/221.4@fidonet.org, 90:1101/101.0@nest.ftn el. 031-7765906.

Kurser

Kortkurs Atarins grunder

1 dag 6 timmar 3 h fm / 3 h em. Du tar med dig din dator och du får lära dig grunderna om Desktoppen, filhantering, formatera diskett, hård-diskhantering, olika funktioner i olika TOSversioner mm.

Kortkurs Papyrus

2 dagar 8 timmar 4 h /dag. Du tar med dig din datorutrustning. Du lär dig installera Papyrus på din utrustning och du får lära dig grunderna i Papyrus så du kan göra egna dokument. Programmet Papyrus Gold ingår i kurspriset.

Hackertävlingar

Inga priser är bestämda än.

Falcon: Multimedia-applikation, demo, grafik och musik.

STE: Demo, grafik och musik.

ST: Demo.

8-bitars: Demo, grafik och musik.

POSTGIROT SVERIGE

Skriv tydligt! Fyll i namn och adress under
avsändare. Tack.

Medlemsnr _____ Telefonnr _____

Kryssa i det som du är intresserad av:

☐ 3-dagars inträde till NAS ☐ Utställarinträde

☐ Kurs: Atarigrund ☐ Kurs: Papyrus

☐ _____ st förträffliga NAS T-shirt med
tryck fram och bak (färg fram).

Inbjudan med mer information och kartor sänds till dig snarast.
Välkommen!

INBETALNING/GIRERING A

PKS: OCR/Kod 1
PKM: 2 • Konto • Avg • Bel •

Till postgirotkonto nr
491 75 44 - 1

Avgift

Kassastämpel

Betalningsmottagare (endast namn)

Svenska Atariklubben

Avsändare (namn och postadress)

Eget kontonr vid girering

Svenska kronor

öre

• DETTA FALT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS • RESERVERAT FÖR POSTGIROT



Vad är nu detta? En regelbundet återkommande spalt? Om shareware? Vad ska det vara bra för? Vet Rolf om detta?

Lugn, bara lugn! Jag pysslar aktivt med att stödja bra sharewareprogram i Sverige, och vill här i AtariMagasinet passa tillfället i akt att informera om den mjukvara jag supportar. Kanske kan mitt skrivande i någon mån öka intresset för att registrera sej, och då blir ingen gladare än jag. Jo, programmakarna förstås! Och Atarivärlden i stort!

Shareware-principen

Att registrera sharewareprogram innebär dels att man visar sin respekt och uppskattning för upphovsmännens arbete, dels att man stödjer själva shareware-idén, som ju onekligen är rätt cool:

–"Kolla, jag har gjort ett skitbra program! Du får det gratis! Om du tycker om det och använder det regelbundet kan du ju betala för det. För du brukar väl göra rätt för dej, eller?.."

Jo, så långt är allting grönt, men när man väl bestämt sej för att pröjsa den (ofta futtiga) summa programmeraren vill ha, så blir man snabbt varse hur klumpigt, osäkert, dyrt och tidsödande det är att skicka pengar till utlandet, och att sedan gå och vänta och hoppas på att få svar nån gång.

De flesta begåvade programmakare som skriver för Atari sitter i Tyskland, Storbritannien och Frankrike, och därför har jag inrättat en betalningsservice för svenska atari-aner! Det blir således hur lätt som helst att registrera sej för ett program man tycker om: sätt bara in den begärda summan på mitt svenska postgirokonto, så ser jag till att pengarna går oavkortat till upphovsmannen, och att du får din egen registrerade (och senaste) version kort därefter! Bra va?

Jag hjälper dej även att vidarebefordra kritik, beröm, frågor och idéer, om du tycker att det känns lättare att kommunicera på svenska eller att portot till Eutin är för dyrt.

Program med svensk support

Här följer en kortfattad presentation av de program jag supportar (med språk, senaste

REGISTRERA NUMERA!

Shareware-sidan med Sven Bornemark

versionsnummer och registreringsavgift inom parenteser):

Adresse (2.02E) är Carsten Setje-Eilers' gåva till alla som har fler än tre vänner... Egentligen är namnet rätt missvisande; någon simpel adresslista är det då rakt inte tal om! I ett tjugotal olika fält (som man själv lätt kan döpa om) matar man in alla de uppgifter man tycker bör ingå. Sedan kan man söka, lista och skriva ut efter behag. Avancerad hypertext-hjälp ingår. (160:-)

Backward (2.83S). För Falconägare, som till sin bestörtning plötsligt blir varse att deras flotta dator inte alls trivs med vissa ST-spel och enstaka nyttoprogram, är Backward lösningen. En ST-emulator för Falcon således, skrivet av Cyrille Dupuydauby. Svensk version. (140:-)

Everest (3.4E). Som ren texteditor hör Oliver Schmidts program till de mest lättskötta och mångsidiga som finns. Vare sej man skriver råtext eller pillar med batchfiler finner man sej snart tillrätta i programmets bekväma miljö. För programmeraren finns avancerade kortordsfunktioner (s k Kürtzels), och vi anar en svensk version runt hörnet... (100:-)

GEMBench (4.03E) är ett testprogram av Ofir Gal. Man kan välja att mäta vissa eller alla parametrar, och på så sätt kvickt få besked om hur olika mjuk- och hårdvaru-konfigurationer påverkar datorns prestanda, samt jämföra med andra atarimodeller, eller rentav en Gemulatorbestyckad 486:a! Hypertext-hjälp. (60:-)

GEM-View (3.12E) av Dieter Fiebelkorn har ofta prisats i engelsk press för sin mångsidighet i fråga om bildhantering. I GEM-View kan man ändra färgbalansen på ett mycket intuitivt sätt, rastra, läsa text- och resursfiler och en massa annat. Programmet identifierar, visar och konverterar glatt mellan i stort sett alla bildformat som finns, även dem från andra plattformar. (220:-)

Selectric (1.10E) är en filväljare som verkligen gör skäl för namnet! Inifrån i stort sett alla GEM-program eller från desktop kan man med Stefan Radermachers program kopiera, flytta, sortera och söka filer, skapa foldrar, förinställa sökvägar, visa dolda filer... Ja, listan blir lång, och har man en gång installerat Selectric lär man inte vilja återgå till Ataris egen mesiga filväljare igen! Svensk version på gång. (160:-)

Stoop (1.03E) av Phil Hodgkins är rena drömmen för en falconägare! Vid start eller omstart av datorn presenterar sej Stoop med en tjusig meny, där man kan välja autoprogram, accessories, grafikläge och mycket annat. Med Stoop snidar man, på ett enkelt sätt, till alla de specialkonfigurationer ens olika program behöver. Programmet kommer snart i svensk version. (120:-)

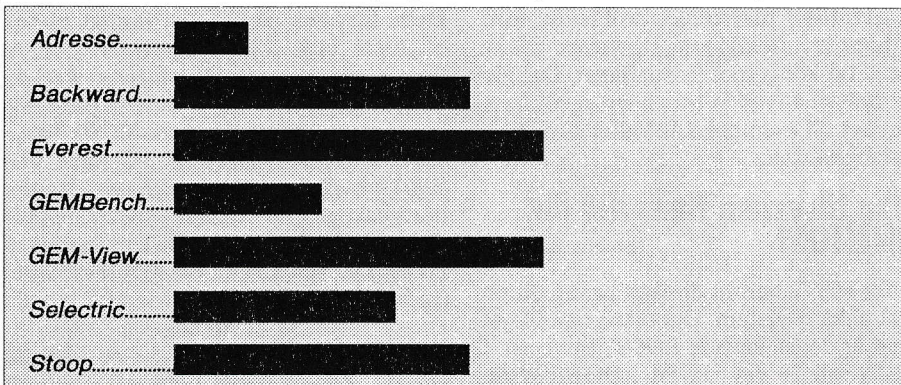
Fler bra sharewareprogram och spel lär komma att stödjas på liknande sätt inom kort. Håll utkik! ■

Sven Bornemark

(sven@dada.ct.se alt 2:200/136.56)

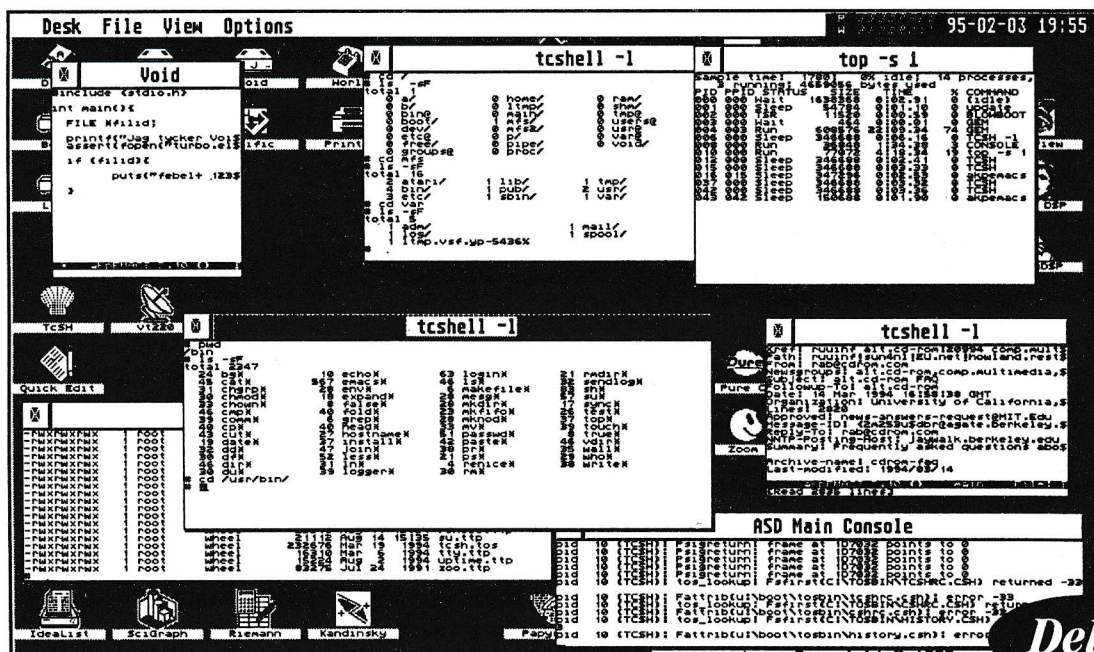
Postgiro 23 59 59-4

Nå, hur går det med registreringarna? Jo tack, segt, men man anar en ökad vilja från användarhåll att stödja god mjukvara. Eftersom allt går att bevisa med statistik, följer här en liten grafisk illustration över vilka program som registreras mest (via mej alltså).



Antal registreringar sedan september 1994 →

Jämnt i toppen mellan Everest och GEM-View, medan Backward och Stoop kommer starkt. Tilläggas bör att Adresse är nykomling.



Hackerns guide till MiNT

Den här gången skall vi förklara hur filsystem fungerar under MiNT. Beklagat att det blir mycket tekniskt. Tyvärr binner vi inte utveckla resonemangen mer på grund av tidsbrist. (Vi skall ner till FriedBits 3 i Bremen.)

Vad är ett filsystem?

En hårddisk kan bara göra två saker, skriva och läsa sektorer. Varje sektor är 512 bytes stor. För att kunna hantera informationen på hårddisken använder man ett filsystem. Filsystemet håller reda på vilken sektor en viss fil ligger på. När man talar om filer så behöver man sedan ej veta något om sektorer, bara vad filen heter. Sen löser filsystemet problemet med att hitta informationen. Filsystem måste inte alltid köras mot (hård)diskar. Det går lika bra att använda tekniken med filsystem mot till exempel RAM eller varför inte processlistan.

Vilka filsystem finns det för MiNT/TOS?

Under MiNT har du direkt tillgång till ett antal olika filsystem. Det viktigaste filsystemet är det så kallade *ROOT-filsystemet*. I MiNTs fall är det U:. På ROOT-filsystemet monterar man sedan övriga filsystem. En montering sker i ett tomt bibliotek. MiNT monterar automatiskt alla TOS-filsystem under u: som var sitt bib-

liotek. Normalt i TOS-världen pratar man om TOS-partitioner. Det är bara ett annat namn för TOS-filsystem. MiNT monterar även några andra filsystem, se figur 1.

Vad är ett laddbart filsystem?

Ett laddbart filsystem är ett speciellt program som talar om för MiNT hur det nya filsystemet fungerar. Det finns ett antal grundläggande operationer som man kan göra mot ett filsystem. Filsystem har rutiner i sig som löser varje möjlig operation på bästa möjliga sätt. Filsystemet talar om för MiNT var dessa rutiner ligger i minnet så att MiNT sedan kan köra dessa när man vill komma åt en fil på ett laddat filsystem. Om MiNT hittar en fil som heter *.xfs under c:\mint, c:\multitos eller c:\ så laddar MiNT den filen som ett filsystem. Se exempel enl. figur 2.

TOSfs

Detta filsystem är det som vanligt TOS på en Atari, utan MiNT, använder. Det har flera begränsningar. Bland annat kan det bara ha filnamn som är åtta tecken långa plus tre teckens extension. TOSfs liknar mycket DOS-formatet på PC (tack vare Bill J*vla Gates). Detta format delar upp hårddiskens yta i *cluster*. Ett cluster blir sedan den minsta del som kan upptas av en fil. Det finns även ett ROOT-bibliotek (se fig. 3).

Cluster visar första clustret som filen ligger på. För att hålla reda på efterkommande cluster med samma fil använder man *FAT* (File Allocation Table). FAT är en lista med words (två bytes) som var för sig talar om vilket nästa cluster är.

Problemet med FAT är att det består av words. Dessa kan endast representera värdet 0 till 65535. Tyvärr har man dessutom reserverat värdet enligt följande:

Värdet i FAT

för cluster	innebörd.
\$0000	Ledigt cluster.
\$0001	Felaktigt nummer.
\$0002-\$7fff	Nästa cluster.
\$8000-\$ffff	Felaktigt nummer.
ffff0-\$fff7	Dåligt cluster.
ffff8-\$ffff	Filslut.

Som ni ser finns det bara värden \$0002-\$7fff som pekar på cluster. Det ger oss 32765 olika cluster i ett filsystem. Om vi skulle ha en sektor för varje cluster blir det ca 16MB i ett filsystem. Nu har Atari ändrat så att \$8000-\$ffff räknas som cluster. Dessutom använder man flera sektorer i varje cluster. Till exempel 16 sektorer per cluster är inte helt ovanligt, vilket gör att det går åt 8KB på hårddisken för varje fil du skapar hur liten den än är.

Mycket av TOSfs är kopierat från filsystemet i MS-DOS. Frågan är nog om man kan kalla detta för ett filsystem överhuvudtaget. Det är mycket man inte kan göra med TOSfs. En sak som man för närvarande bara kan göra från TOSfs är att boota MiNT. Detta är den enda anledningen till att man inte helt kan gå över till MinixFS. Det kommer troligen att ändra sig i framtiden.

MinixFS

Detta filsystem härstammar från ett helt annat operativsystem som körs på bland

annat Atari-datorer. Operativet heter Minix och har ett filsystem som är influerat av diverse andra Unix-filsystem. MinixFS blev mycket populärt och det var dessutom ganska enkelt att konvertera till MiNT. Det är idag *filsystemet* som man använder under MiNT.

MinixFS bygger på så kallade *INODER*. Varje-fil har sin egen inode. När man skapar ett minixfs-filsystem så sätter man ett visst antal inoder. Max antal för närvarande är 65535 stycken (maximalt så många filer på varje partition med andra ord). Jag kan nämna att 65535 filer är fler filer än vad du någonsin kommer att ha (ok, kanske inte, men i alla fall på samma partition). Tack vare inoder så kan vi glömma allt vad cluster heter. Här kör vi på block. Ett block är vanligen två sektorer eller möjligen fyra. (Man pratar ibland om block som logiska sektorer.)

Det finns mycket mer information i inoderna än vad det finns i TOSfs-biblioteken (se fig. 4).

User och group ger filen en användar- och grupp tillhörighet. Access visar vilken åtkomst olika användare får. Access-bitarna är grupperade i tre avdelningar. Varje avdelning har tre flaggor. De är läs-, skriv- och exekverings-rättighetsflaggor, kort rwx (read, write, execute). Första avdelningen avser ägarens rättigheter till filen. Andra avdelningen avser rättigheter för gruppmedlemmar i samma grupp som filen. Sista och tredje avdelningen avser rättigheter för alla andra som varken äger filen eller är med i samma grupp som den. För att ge alla full access till en fil så skall man sätta accessbittarna till rwxrwxrwx.

Det står tre stycken tidsangivelser. De är skapningstid, sist läst tid och sist ändrad tid för filen. Alla dessa kan sedan läsas av. Jämför med TOS som bara har sist ändrad tid. I inoden står det vem som äger filen och vilken grupp tillhörighet filen har. Det finns information om vilka som får göra olika saker med filen. Det är tre "vägar" indelade i tre olika attribut. Vägar är ägare, grupp och övriga. (Ordvalet vägar är olyckligt. Det korrekta ordet för vägar skulle vara grupp, men för att inte blanda ihop det med övriga grupper så kallar vi det för vägar här.) Det finns information om vad filen är för en typ. En fil kan vara vanlig fil, ett bibliotek, specialfil eller symbolänk. Mer om detta lite senare.

Inoderna har information om hur stor filen är. För att hålla reda på vilka sektorer som filen ligger på finns här 13 stycken blockadresser. De första tio är så kallade fil-blockadresser och pekar på block som filen ligger på. Den elfte blockadressen i inoden är en inderektions-blockadress. Den pekar på ett block med 128 stycken

fil-blockadresser. Den tolfte blockadressen i inoden är en *dubbel* inderektions-blockadress. Denna pekar på ett block med 128 stycken inderektions-blockadresser som pekar på var sin fil-blockadress. Den trettonde blockadressen i inoden är en sk. *trippel* inderektions-blockadress, och nu förstår ni nog poängen (phu, många blockadresser blir det). Detta system ger en maximal fillängd på $10 + 128 + 128 * 128 + 128 * 128 * 128$ = 512 bytes. Dvs 1 082 201 088 bytes. Fördelen med detta är att om du vill få reda på var en fil ligger på hårddisken så behöver du aldrig någonsin läsa mer än fyra block.

Den uppmärksamme undrar nu var filnamnet står någonstans. Det är nämligen inte i inoden, utan det ligger i biblioteken. Biblioteken innehåller i princip bara filnamn och inode-nummer.

Nog med tekniskt snack. Vad är det som är så bra med detta? Jo, MinixFS är snabbare än TOSfs, rör hårddisk-huvudet mindre. Det håller reda på vem som äger filer och vem som får göra vad. Du kan göra kopior (länkar) av en fil utan att det tar mer plats på din hårddisk. (Genom att ha flera directory-namn som pekar på samma inode.) Man kan ha så kallade symbollänkar till filer som ligger på andra filsystem. Filer tar i genomsnitt mindre plats på ett minix-filsystem. Detta på grund av frånvaron av cluster. Du får längre filnamn, maximalt dock 63 tecken. Du kan ha vilka tecken som helst i filnamn (inkl CR, LF, FF med flera, det är dock ej att rekommendera). Bra att komma ihåg här är att punkten är ett tecken i filnamnet, ej något som står mellan filnamn och extension som det är i TOSfs.

Hur kör man minixfs?

För att göra ett minix filsystem måste du skaffa dig minixfs-paketet. Senaste versionen är **V6.11 patchlevel 0**. I detta paket ingår det bland annat följande filer:

minit.tos	MinixFS init.
mfsconf.tos	MinixFS config.
flist.tos	Listar inoder till alla öppna filer.
minix.xfs	MinixFS själv. Det är denna fil som MiNT kör vid start.
fsck.tos	Filesystem check. Kolla att allt är som det skall.

I stor sett är det bara att flytta in minix.xfs-filen till samma bibliotek som du har din mint.cnf fil. Sen bootar du om och får reda på att minixfs är laddat. Nu klarar MiNT av att hantera en minixfs-partition. För att skapa en sådan kör du minit med partitionen som parameter.

Exempel:

Skapa ett minixfs-filsystem på en diskett (bra att öva på): **minit a:**

minixfs på e: med filsystem V2 och med max 32 tkn filnamn: **minit e: -V2 -n 4**

Det finns några varianter till som förbättrar skyddet mot skrivning till ett minixfs-filsystem när man inte har MiNT igång. Det finns nämligen ett problem med minixfs-filsystem när man kör dem under MiNT. Om man bootar upp utan minixfs så ser dessa partitioner ut som vanliga TOSfs-partitioner. Om du då skriver till dem så har du skadat minixfs-filsystemet

Fig. 1: Följande filsystem finns inbyggda i MiNT:

namn	monteras	kommentar
proefs	u:\proc	Visar alla processer som om de vore filer.
pipefs	u:\pipe	Visar alla pipes som finns för tillfället.
devfs	u:\dev	Visar alla devices som är installerade.
shmfs	u:\shm	Visar allt delat minne.
TOSfs	u:\[a-z]	Alla TOS-partitioner.

Fig. 2: Exempel på filsystem är:

namn	monteras	kommentar
ramfs	u:\ram	En ramdisk som bara tar så mycket minne som du lägger filer i systemet.
minixfs	u:\[d-z]	Ett fullfjädrat Unix-filsystem.
cdromfs	okänt	Ett filsystem som läser CDrom-skivor.
isofs	okänt	Detta filsystem är ej ännu släppt.

Fig 3: I ROOT-biblioteket står följande:

info	kommentar
Filnamn	Filnamn utan punkt. Om byte ett är 229 är filen raderad.
Ext	Extension, exempelvis TXT eller TOS.
Attr	Attribut, bit-fält 0=skrivskydd, 1=gömd, 2=system, 3=volymnamn, 4=folder, 5=öppnad/stängd.
Rese	Reserverade.
Tid	Tid då filen sist skrevs till.
Datum	Datum då filen sist skrevs till.
Cluster	Första cluster för filen.
Längd	Fillängd i bytes.

Fig 4: Information i INODER:

info	kommentar
User	Nummer på användaren som äger filen.
Group	Nummer på grupp som filen tillhör.
Access	Skyddsbitar för filen (läs-/skriv-/körrättigheter).
Ctime	Tid då filen skapades. Sekunder sedan 1971-01-01 00:00.
Utime	Tid då filen uppdaterades. Samma format som Ctime.
Atime	Tid då filen sist lästes. Samma format som Utime.
Links	Antal kopplingar från bibliotek till inoden.
Filtyp	Normal, special, bibliotek.
Block1	Blockadress till första blocket för filen.
...	
Block10	Blockadress till tionde blocket för filen.
Inder1	Blockadress till inderektionsblock.
...	
Inder3	Blockadress till trippel inderektionsblock.

som ligger där. Detta kan man förebygga på två sätt. Antingen genom att låta minit bygga ett TOSfs fullt ROOT-bibliotek på de sektorer som skall hålla detta i ett TOSfs-filsystem. På så vis tror TOSfs att den ej kan skriva fler filer till filsystemet, och således kan man ej skriva sönder något på det egentliga minixfs-filsystemet som ligger där. Detta fungerar dock inte bra på stora partitioner (större än 64MB). Det andra sättet att skydda ett filsystem är att man som partitions-ID sätter något annat än de som TOS känner igen som korrekta. För närvarande är det GEM och BGM som TOS känner igen. Ändrar man detta till MIX så kan minixfs fortfarande

se partitionen, men TOS själv hittar den inte. Man måste dock ha en hårddisk-drivrutin som supportar XHDI. Äldre AHDI.PRGM supportar det inte, ICDs drivrutiner gör det.

Minixfs och desktopen och gamla program

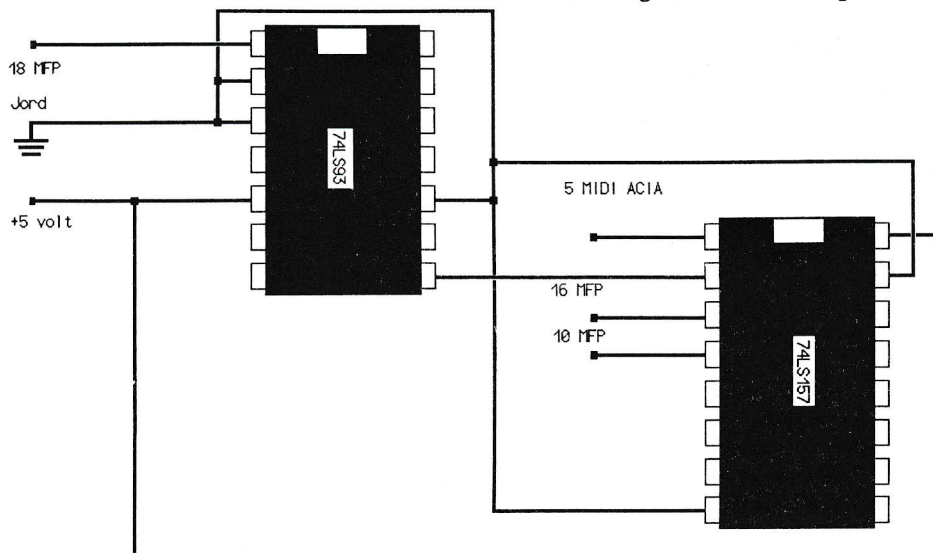
Tack vare att MINIXFS inte visar sina långa filnamn för program som inte förstår sig på dem så fungerar det bra även med gamla program. Man kan då inte utnyttja långa filnamn i dessa program. Om man vill använda MinixFS till alla sina GEM-program så kan jag rekommendera BoxKite. Det är en filväljare som klarar av långa filnamn, länkar osv. ■

Martin Budsjö

Snabbare Serieport, forts. från sid. 23...

vill klippa av benet så får du kapa kopparbanan mellan ben 16 och ben 10 på undersidan. Det är bara att välja vilket alternativ du vill göra för kontakten mellan ben 16 och ben 10 måste kapas. Detta sedan ombyggnationen kommer ge MFP:n en ny signal till ben 10.

Efter du har kapat förbindelsen tar du en ohm-mätare (om du har någon) och kollar så att de inte har kontakt med varandra. Det du gör nu är att koppla kabeln från ben 1 på 74LS93 till ben 18 på MFP:n. Sedan tar du kabel från ben 3 på 74LS157 och löder fast den på ben 16 på MFP:n. Löd dem på ovansidan av MFP:n. Ta det försiktigt med värmen så du inte värmer sönder MFP:n. Tag sedan kabeln från ben 4 på 74LS157 och löd fast den på ben 10 på MFP:n. +5 volt hittar du på ben 11 på MFP:n och jorden kan du sätta på ben 36 eller så sätter du den på något annat ställe där du har jord på kortet.



Till sist är det kabeln som skall kopplas till MIDI ACIA. Det sitter två stycken av dessa kretsar nere i högra hörnet på moderkortet. De heter MC6850 och den första är för tangentbordet och den innersta är för MIDI porten. På den innersta sätter du då kabeln ifrån ombyggnaden till ben 5 på den. OBS! Något som är mycket viktigt när du är inne och löder dit kablar på kretsarna är att du verkligen vet vilket ben som är vilket. På alla kretsar finns det en märkning i ena ändan, plus ett litet märke i ena hörnet. Detta märke visar ben 1 och du räknar alltid rakt ner och går över på andra sidan och räknar uppåt. Har du en krets med 8 ben så har du ben 1 längst upp till vänster och ben 16 längst upp till höger. Gör som så att innan du sätter igång lödar dit kablar på kretsarna i datorn, tar du en blyertspenna och märker upp de benen som du skall löda dit saker på så hittar du lättare när du sitter och skall löda.

När det är klart

När du sedan har lött dit allt och det verkar vara riktigt så sätter du ihop din ma-

skin igen. Det som kommer att hända när du startar datorn är att din RS-232 port är låst till 38400 baud. Har du ett modem som kan visa vilken DTE-hastighet du har testat du med att skriva AT+S och se om modemtet reagerar samt vad det visar för hastighet. Svarar modemtet som det skall så är det bara att testa och ringa till någon BBS som klarar 28800. Det som även behövs är en seriefix i automappen för att det skall fungera ordentligt vid filöverföringarna. HSmodem05 rekommenderar jag åter igen och terminalprogram som Connect supportar den om du ställer in att HSmodem skall supporta högre hastigheter och då kan du ställa in 38400 i Connect.

Originalfilen för denna ombyggnaden finns på detta nummers tidsningsdiskett och det finns också ett program som heter SET19200.TTP. Har du ett faxprogram som ex. heter Qfax och du vill kunna faxa, lägger du SET19200.TTP i samma mapp som QFAX.PRGM och dubbelklickar på SET19200.TTP och får upp kommandoradsrutan. Där skriver du qfax.prg. Det som då händer är att den ställer om porten till 19200 och startar Qfax. När du sedan går ur Qfax så sätter den tillbaka porten till 38400. Vill du göra ett eget GFA-hack för att ändra detta så kan du göra två små program för att växla mellan hastigheterna. För att sätta porten till 19200 i GFA gör du en SPOKE &HFFFC04,213 och för att sätta tillbaka den gör du en SPOKE &HFFFC04,149. Allt som behövs är alltså en rad i GFA.

Skulle någon ha frågor om detta så skriv eller faxa till klubben eller ring klubbtelefonen så skall jag gärna besvara era frågor! ■

Bertil Jägar

Nu till fortsättningen i vår serie om GEM-resurser. Efter alla detaljer i de tidigare avsnitten är det kanske dags med en del sammanfattningar kring praktisk användning av resurser. Vi har hittills mest talat om blanketter, för det är dessa som enklast ger störst utdelning. Man kan utan problem fortfarande ha vanliga menyer, texter och ALERT-rektanglar i själva BASIC-koden för att göra resurshanteringen enkel.

Designstudiet

Det bästa är att börja konstruera resuren redan innan man har börjat koda programmet. I och med att man då ser hur användaren kommer att arbeta mot programmet, får man en klar uppfattning om hur programmet ska fungera. Så här kan man sammanfatta hur man programmerar med resurser:

1. Tänk igenom vilka blanketter (och menyer) som användaren ska se och hur de speglar funktionen hos programmet. Bestäm vilka indata som behövs och hur de ska matas in (knappval, steginställning, texttrader). Ett par snabba skisser på papper kan räcka.

2. I resurseditorn skapas så varje blankett och ingående element ges lämpliga namn med tanke på variabelhantering i programmet. Tänk på att gruppera knappar och textfält efter funktion, kanske med inramning för att skilja olika funktionsgrupper åt.

3. Ett programutkast kodas som egentligen bara laddar in och ritas ut de olika blanketterna. Lämpligen har man skilda procedurer för att ladda resurs, definiera knappvariabler, och initiera startvärden. I denna kod läggs den grundläggande strukturen för hur man avläser funktionsval i blanketten. En efter en kan sedan funktionsvalen testas och kodas in som egna procedurer.

Punkt för punkt

I mer detalj ser resurshanteringen ut som följer:

1. Vid programstart reserveras en del utrymme (**RESERVE**) för resursfilen. Lämpligen görs **~RSRC_FREE()** och **~FRE(0)** först för att vara säker på att utrymmet är rensat. Det kan gå bra att ladda små resurser utan detta steg, men varför chansa...

2. Ladda resursfilen med **RSRC_LOAD()**, lämpligen med test och felhantering ifall filen saknas. Det är också bra att innan ha testat vilken upplösning användaren

Resursskolan

För er som vill ta steget in i resursprogrammering kommer här Bo Leufs avslutande delar i kursen.

har ifall blanketten är begränsad till vissa upplösningar (mono).

3. Bestäm resursens interna adresser med **RSRC_GADDR()**. Normalt hämtas adresserna till varje blankett (träd) och sparas i lämpliga variabler: **RSRC_GADDR(0,0,trädd1%), ~RSRC_GADDR(0,1,trädd2%)...**

4. När respektive blankett ska ritas ut och användas antas att den skall vara centrerad på skärmen. Gången är då att anropa

~FORM_CENTER(trädd%,fx,fy,fw,fh) följt av

~FORM_DIAL(0,0,0,0,0,fx,fy,fw,fh) och

~OBJC_DRAW(trädd%,0,7,fx,fy,fw,fh).

Variablerna fx,fy,fw,fh behöver man inte bry sig om, utan de fungerar som parametrar för att överföra värden mellan olika AES-rutiner. Med fördel kan man innan utritandet ha utfört SGET skärm\$ för att på ett enkelt sätt kunna återställa tidigare bild efter blanketten med SPUT.

5. Med blanketten utritad görs anropet **k&=FORM_DO(trädd%,0)** för att "gå in i" blanketten och vänta på användarens inmatningar. Funktionen återvänder med värdet på den knapp som avslutade blankettinmatning (*Denna variant är inte populär i dagens program eftersom den läser systemet till en dialog, om man multikör flera program. /red*).

6. Kodan försätter normalt med en **SELECT k& struktur** för att avgöra vilken

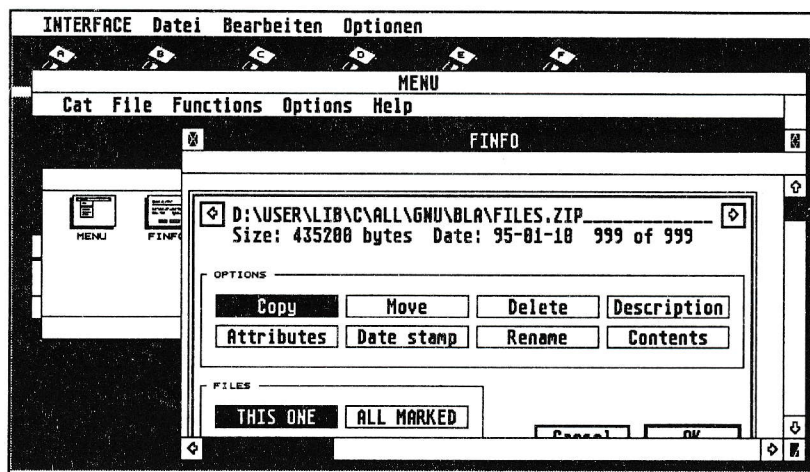
knapp som valdes, där varje valmöjlighet har t ex ett proceduranrop, utom avsluta& som bör avsluta programmet (helst med en bekräftelse "är du säker?"). Innan select-delen bör dock knappen återställas med **OB_STATE(0,k&)=BCLR(OB_STATE(0,k&),0)**. Man kan även ha vissa tester av typen knappstatus=BTST(BIOS(11,-1),b) ifall man tillåter knappvalsfunktioner av typen <Shift> + klick. Med olika b kan Ctrl, Alt och andra kombinationer avläsas.

I vilket läge som blanketten ska rensas från skärmen beror ytterst på hur programmet fungerar. Visuellt rensning sker enklast med SPUT skärm\$ om SGET används tidigare, och kanske i samband med återhoppet från **FORM_DO()**. Att mera konkret "ta bort" blanketten sker med funktionen **~FORM_DIAL(3,0,0,0,0,fx,fy,fw,fh)**, vilket frigör det av GEM reserverade utrymmet på skärmen. Detta bör ske när man avslutar eller innan ny blankett ritas enligt gången i punkt 4.

FORM_DIAL(0,...) och **(3,...)** kan ses som paranteser runt ritandet av en blankett och påverkar hur GEM hanterar interna meddelanden om fönsteruppdatering. **FORM_DIAL(1,...)** och **(2,...)** utför bara expanderande och krympande rektanglar för effekternas skull och kan för det mesta glömmas helt.

7. När slutligen programmet avslutas frigörs reserverade utrymmen i minnet med sekvensen **FRE(0), ~RSRC_FREE(), RESERVE.**

Interface, en av många intressanta resurs-editorer.



Slutord

Genom att mer eller mindre troget följa denna programmeringsmetod med resurser kommer du säkert att finna att det blir lättare att se programmets struktur och funktion. Framförallt uppmuntras du hela tiden se programmets funktion från användarens perspektiv. Att tänka i resurser innan kodning ger på ett enkelt sätt en metod att utforma, testa och senare verifiera programfunktioner.

Dessutom kommer du att märka att det blir mycket enkelt göra många utseendemässiga ändringar utan att alls påverka koden. Även större ändringar visar sig ha begränsade följder för själva kodningen.

Efter förra avsnittets sammanfattning kan man kanske ta en tankepaus och undra varför det har varit så lite respons från läsarna? Är det för att alla har fullt upp med att programmera sina resurser, eller är det bara för att det är relativt sett ganska få som vågar sig på detta?

De vanligaste första erfarenheterna när man börjar ge sig in i GEM-programmering är nog 1) "jag fattar ingenting", följt av 2) "inget fungerar som jag väntar mig", så misströsta inte! Det tar tid och övning innan man kommer över den där första tröskeln.

Nu finns det emellertid hjälp att få (förutom denna anspråkslösa kurs förstås), då det kommit ut (på engelska) ett verktyg för resurshantering (och mycket annat) för GFA BASIC som heter "GFA GUP". Bokstäverna står för "GFA GEM Utility Package", och paketet betår av en tunn bok och en diskett med färdigprogrammerad stomme för hantering av de flesta GEM-funktioner.

Tanken är enkel och effektiv. De för nybörjaren krångliga och svärgreppbara direkta anropen av AES-funktioner döljs (på samma sätt som visats i tidigare avsnitt i denna serie) bakom enklare procedurer med färre parametrar. Samtidigt försäkras att anropen kommer i rätt ordning och en vettig struktur på programmet blir lättare att få. Stommen blir alltså en del av det program man skriver, och ger i förlängningen en genomgående konsekvens och standard för ens program.

Några exempel ur boken hur detta ser ut praktiskt följer. Programmet får normalt strukturen:

- initiering
- resurshämtning
- eventinitiering
- menyslinga och/eller resursslinga
- hantering av text och grafikfönster

De givna procedurerna och procedurskalen uppmuntrar till flera goda vanor vid resurshantering. GUP förutsätter dessutom att menyerna har konstruerats i resursen och inte i programmet. I menyslingan är det tänkt att de flesta "events" kan hanteras - menyval, fönsterhantering, knappar, musklick, och tangentnedslag. Varje del har givets procedurskal som man själv bygger ut med de åtgärder som varje händelse ska medföra i sitt program.

Den som har intresse för detaljerna kan givetvis titta "under locket" på de enskilda GUP-procedurerna och se hur de egentliga systemanropen ser ut, och rent praktiskt lära sig hur det går till. Handboken ger annars steg-för-steg hur man lägger upp sitt program med avseende på GEM-hantering och vilka GUP-procedurer som finns för varje funktion.

Sekvensen med programsteg för att rita ut en given resursblankett i det aktuella trädet och vid utgången ta bort den och återställa bakgrunden, blir i GUP endast ett proceduranrop:

@dialogbox(firstedit%,depth%)

med en global variabel (exitbutton) som talar om utgångsknappen.

Det säger sig självt att sådant är betydligt mer överskådligt än att se själva programsekvensen, plus att alla nödvändiga steg finns givna i den färdiga GUP-proceduren. Man kan med andra ord koncentrera sig på funktionen i programmet istället för att famla lite i blindo med AES-anropen och undra varför det inte fungerar. Med i GUP finns ett demo, och leker man en del med koden där så kommer man nog snabbt underfund med hur AES-programmering går till.

För det egna programmet ges ett antal procedurskal uppdelade efter funktion, och dessa fungerar som snittet mellan GUP och programmet:

- reserve__handles, initiering av de fönster som ska användas
- menujunction(), åtgärder vid menyval
- updatemenu, ev menyändringar
- graphic(), grafikutritning
- keyboard(), åtgärder vid tangentval (snabbval t ex)
- click__in(), åtgärder vid klickning av objekt
- drag__onobj(), åtgärder om användare släpar objekt någonstans
- touchexit(), speciella åtgärder för den na typ av knapp
- ... och många fler.

Det går att göra en hel del avancerat med dessa hjälp-procedurer i GUP, sk "pop-up

menu" och egen ikondrivning, men det viktigaste är trots allt att allt det grundläggande i resurs och fönsterhantering kan pusslas ihop utan detaljkunskaper i GEM.

Vi ska dock fortsätta med detaljkunskaper i kommande avsnitt, därför det är med all säkerhet så, att många programmerare innerst inne är "hackers", och då duger ju inga stommar - hur trevliga och arbetsbesparande de än är! Det kändes dock angeläget att tala om att verktyg såsom GUP finns, och för 370 kr kan det många gånger vara värt det om man vill snabbt få ut ett fungerande GEM-program (*Ring Daggskimmer för mera information! fred*).

En gång i seriens början nämndes, apropå textfält och deras inställningar, att när det gällde inmatning skulle texten vara vänsterjusterad, annars uppstod problem. I detta avsnitt ska tittas lite närmare på detta och visa en tillämpning av högerjustering som kanske inte är alldeles uppenbar.

Osynliga ordet

Målsättningen här blir att tillverka en blankett som hanterar inmatning av lösenord för att komma in i ett program, eller kanske aktivera en speciell funktion. Med resursfil verkar det inte helt klart hur man skulle kunna göra detta så att lösenordet inte syns på skärmen, men det finns faktiskt flera metoder. En metod går ut på att inte låta **FORM_DO()** hantera blanketten, utan att själv anropa de rutiner som hanterar enskilda funktioner i **FORM_DO()**. Jag tänker då närmast på **FORM_KEYBD(...)**, där man läser in tecken för tecken från användaren i en egen BASIC-snutt, och kan fritt ersätta dessa med exempelvis "#" vid utskrift till den synliga blanketten.

Om man är lat däremot (jag är lat!), så kanske detta verkar vara lite omständigt - **FORM_DO()** är ju förträfflig i sin enkelhet vad gäller kodning i GFA-BASIC. Då finns ett enklare sätt som enbart kräver lite tanke vid konstruktion av blanketten. Denna metod, som bygger på en illusion, och kanske en GEM-"feature", visas i det följande.

Design

Den tänkta blanketten har tre knappar: "KLART" (return-exit), "Avbryt" (exit) och "NY KOD" (valbar). Två textfält ges för inmatning: en för lösenordet eller nyckeln, och en för eventuell ny kod vid ändring. Den färdiga blanketten visas i första figuren.

På vanligt sätt har jag fyllt textfälten i resursen med siffror för att indikera hur många teckenpositioner som gäller. Detta framgår av den senare figuren där uppbyggande visas. Dessa "skräptecken" renas innan blanketten ritas ut, och har även rensats i den första figuren.

Funktion

Några ord om programmets hantering av lösenord här. Efter det att detta träs adress definierats, rensas bägge textfälten (man skriver en tom sträng dit), och blanketten ritas ut. Inhopp sker på vanligt sätt med **FORM_DO()**. Två möjliga utgångar kan ske, dvs klickning på knapparna "Avbryt" eller "KLART". Knappen "NY KOD" används bara som valbar för att indikera hurvida lösenordet skall bytas ut (efter det att det gamla godkänns!).

Avbryts här skall programmet bara avsluta eller återgå till huvudrutin, beroende på vad lösenordet är avsett att skydda. Man skall alltså inte bry sig om eventuella inmatningar i övrigt.

Vid "KLART" sker inläsning av nyckelfältets text, som i många fall filtreras (till versal/alfa bl a), antingen direkt i blanketten, eller efter inläsning i programmet. Vanligt är också att man inte accepterar lösenord kortare än 2-3 tecken. Det inmatade jämförs sedan med det gällande lösenordet. Viktigt för programmeraren: se till att det första inkodade lösenordet är filtrerat på samma sätt som det inlästa! Se också till att nya lösenord också filtreras! Eventuellt görs gemensam filtrering vid jämförelsen, bara för att vara säkra.

Var man som programmerare gömmer gällande lösenord överlåter jag till var och en att fundera över - det finns ett otal sätt att kryptera och dölja lösenord på sätt som gör att de också kan ändras. En enkel möjlighet kan dock vara att ha ett dolt fält i själva resursen. Sedan hör det också till praxis att ge 2-3 försök att få det riktigt innan man avslutar med texten "felaktigt lösenord".

När väl riktigt lösenord getts, är det dags att kontrollera om användaren vill ändra

på det. Knappposition på "NY KOD" testas, och om den är vald, läser man även in texten på nästa textrad, filtrerar och krypterar och sparar på det ställe man har valt för lösenord. I detta exempel visas texten på denna rad öppet, men man kan även göra den dold på samma sätt som själva nyckelraden (fast det rekommenderar jag inte, eftersom felskrivning här kan bli fatalt senare).

Hur det görs

Näval, åter till resursen. Den enda detalj som avviker i den, jämfört med en "normal" resursblankett, är att nyckelraden har inställningen "högerjusterad". För att detta skall fungera, har textfältet komponerats lite speciellt (se figur), med en textmall som delar upp inmatningsraden i två delar:

" Nyckel: XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX ".

Knappen "KLART" läggs strategiskt över högra delen för att dölja detta faktum. Synintrycket komponeras så att bägge textfälten ser identiska ut. Jämför den färdiga blanketten med den där knappen saknas ännu.

Vad sker

Så här fungerar det: När ett tecken skrivs in i fältet av användaren hamnar det nu inte på markörens plats, utan högerjusterat, dvs i sista positionen. Fältet har gjorts 20 tecken långt, jämfört med lösenordets tänkta max 10 tecken, och mallen har getts blanksteg efter 10 tecken så att synintrycket får en att tro är att det bara är 10 tecken.

De sista 10 positionerna döljs alltså under KLART-knappen. De tecken som skrivs ut i **FORM_DO()** och hamnar under ett annat objekt, i detta fall KLART-knappen, syns aldrig på skärmen.

Funktionen blir nu att markören stegar sig fram normalt för varje tecken, men inget syns av de första 10 tecken som skrivs. En liten "bugg" finns med denna metod dock - om man skriver mer än 10 tecken så skriver man sönder KLART-knappen, och textfältets verkliga storlek blir uppenbar. Prova får du se. Detta sker troligtvis aldrig eller ytterst sällan i praktiken (folk föredrar (alltför!) korta lösenord), och denna risk kan nog accepteras i utbyte mot enkelheten i lösningen. ■

Bo Leuf

1. Den färdiga blanketten

2. De verkliga textfälten...

Notera hur denna del döljes av knappen "KLART".

PD-biblioteket

SAK 391 TRUE TYPE Innehåller följande fonter. Brush, Dolphin, Bodony, Akka Aarcol, Architex, Classich.

SAK 392 TRUE TYPE Innehåller följande fonter. Albatros, Century, Civitype Arraow, Alberta, Berns, Bear.

SAK 393 TRUE TYPE Innehåller följande fonter. Annstone, Davysrib, Ans, African Adks, Creedmor, Ashley, Algeria.

SAK 394 CALAMUS SL Demo på DTP-programmet Calamus SL. Ett bra DTP-program som har blivit ännu bättre nu. 2MB, hårddisk behövs. Disk 1 av 2.

SAK 395 CALAMUS SL Demo på DTP-programmet Calamus SL. Disk 2 av 2. Båda disketterna behövs. SAK-medlemmar köper båda disketterna för 40 Kr. Uppge medlemsnummer.

SAK 396 TEXTVISARE Master browse 4,5 och Revenge Document Displayer 3,20. Två mycket bra sk. text-visare. Masterbrowse är helt gem-styrt och fungerar ihop med GDOS - Speedo, mm. Rdd klarar att packa upp packade textfiler. Är helt tangentstyrt och snabb mm,mm.

SAK 397 WORLD CONQUEST World Conquest är ett strategiskt krigsspel. Målet med spelet är att förstöra andra spelare. Du kan spela mot datorn eller mot någon annan om du har två datorer som är sammankopplade med varandra. Det går även att spela via modem.

DEMO SAK 8 ULM MEGA DEMO. Denna demo innehåller 8 "screens". Dom flesta är overscannade.

DEMO SAK 9 FISH M CHIPS. Denna demo innehåller 12 "screens". Den är också lite originell. Snugg grafik.

DEMO SAK 10 CALIFORNIA RAISINS DEMO. Också lite originell. Här finns bla lite animationer. Ganska fräck.

SAK 398 CALAMUS Fonter till Calamus. Adigo, Alger, Amerigo, Ballong, Ami, Bailey, Antikva.

SAK 399 CALAMUS Fonter till Calamus. Bauman, Bodoni, Bookie, Bengal, Bedford, Bengal.

SAK 400 CALAMUS Fonter till Calamus. Bullets, Bronski, Centime, Broadmoor, Castagena, Carola.

SAK 401 CALAMUS Fonter till Calamus. Calzone, Charlston, Cherry, Chopper.

SAK 402 CALAMUS Fonter till Calamus. Envy, Dom Casual, Comedy, Cuckoo, Elektra, Delphin.

SAK 403 CALAMUS Fonter till Calamus. Eros, Estrad, Europa, Fish, Fraction, Florist.

SAK 404 CALAMUS Fonter till Calamus. Fortune, Francis Gothic, Freehand, Gallia.

SAK 405 CALAMUS Fonter till Calamus. Gerhard, Goldie, Grafik, Gyll Sans, Harry, Hårnål.

SAK 406 CALAMUS Fonter till Calamus. Hobby, Hundred, Indy, Kinder, Ironman, June, Hassel, Korint.

SAK 407 CALAMUS Fonter till Calamus. Lancaster, Linastyle, Lithuania, Macho, Memory, Mersey, Monolith.

SAK 408 CALAMUS Fonter till Calamus. New Basque, Neptun, Neumann, N.Y.C, Optical, Painter.

Vad är Public Domain?

I huvudsak är det program där författaren tillåter fri kopiering utan anspråk på pengar eller upphovsrätt. Men det finns också andra former, som t ex Freeware, där författaren äger upphovsrätten (dvs du får inte ändra eller sälja programmet) men ändå tillåter fri spridning. Shareware är det mest vanliga i dessa dagar, och dess idé är att man först testat programmet i ett antal dagar, och sedan betalar om man tänker fortsätta använda det.

Villkor

PD-program är gratis. Det vi tar betalt för är det urvalsarbete vi gör, inköp av tom disketter och PD från annat håll, samt distributionen. Trots all eftersträvan går det inte att garantera att alla disketter fungerar när de kommer hem till beställaren. Skulle någon diskett vara defekt så skicka in den. Du får då en ny, fungerande, tillbaka. Får du problem med något program försöker vi naturligtvis hjälpa dig så långt det går. Vi förbehåller oss rätten att ändra innehållet på disketter eller helt dra in dem. Hittar du något program som inte är PD på våra disketter, säg då till oss så tar vi bort det direkt! Har du gjort ett eget program som du vill dela med dig av till andra Atarianvändare? Skicka det då till oss så sprider vi det via PD-biblioteket.

Katalogdiskett

Disketten innehåller en komplett och aktuell förteckning över PD-biblioteket. Denna kan du beställa från SAK genom att betala 15 kronor till PD-postgirot, eller skicka frimärken.

Nya priser

Priset för en diskett är 30 kronor för medlemmar och 40 kronor för icke-medlemmar. HD-disketter (Falcon) kostar 40 respektive 50 kronor.

Hur du beställer

Betalning sker med Postens inbetalningskort till Svenska Atariklubben, postgironummer 649 73 54-8. Skriv hela diskettens namn, t.ex. "SAK364 STOSSER 1". Skriv även ditt namn, medlemsnummer, telefonnr och adress - TYDLIGT, tack.

Leveranstid

På grund av att vi samordnar våra utskick kan det ta upp till två veckor innan disketterna kommer fram till dig. Vi ber dig ha överseende med detta.

Viktig nyhet

Viktig information: Från och med sista april försvinner hela New Age PD! Därför tar vi inte emot några beställningar av New Age PD-disketter över huvud taget.

SAK 409 CALAMUS Fonter till Calamus. Palace, Paris, Park Lane, Plati-mum, Poirot, Revü.

SAK 410 CALAMUS Fonter till Calamus bl.a. Quicke, Sousa, Squirrel, Stencil, Surfer, Stomp.

SAK 411 CALAMUS Fonter till Calamus bl.a. Schweiz i olika stilar.

SAK 412 CALAMUS Fonter till Calamus bl.a. Techno, Thames, Tiffin, Ulla Bella, Tracy.

SAK 413 CALAMUS Fonter till Calamus bl.a. Universe, Topic, X-Mas, Vag, Zappy, Young One.

FALCON

Här följer de första diskarna i SAKs nya Falcon-PD-bibliotek. Alla diskarna är HD där inget annat anges. Programmen fungerar enbart på Falcon (och i ett undantagsfall även på TT) och alltså ej på ST eller STE. Alla programmen fungerar på VGA-monitor.

FDEMO 1. Cycedelic Knockout, disk 1. Ett techno-demo från den tyska gruppen The Mugwumps. Bra grafik och ljud och rolig inledning från rymdskeppet Enterprize.

FDEMO 2. Cycedelic Knockout, disk 2.

FSPEL 1. Killing Impact. Ett förhandsvisnings-demo av ett franskt plattformsspel. Suverän fullskärmsgrafik och bra musik och ljudeffekter.

FSPEL 2. Des Lasers et des Hommes version 2,0. Ett franskt spel i stil med Wolfenstein 3D. Skrivet till 100% i maskinkod och grafiken är i true colour. Zodiac. Ett tyskt horisontalscrollande shoot-em-up av mycket hög kvalitet. Gjort av Digital Nightmares.

FSPEL 3. Towers II version 1,1. Suveränt amerikanskt rollspel som utspelas i en Doom-liknande 3D-miljö. Tetrix version 1,23c. En fransk tetris-klon som spelas på ett hexagonalt (sexkantigt) bräde med sexkantiga celler i 256 färger. Dessutom mycket konfigurerbart.

FGRAFIK 1. NeoN. Demo av det otroligt kraftfulla 3D raytracing-programmet. På

denna diskett finns demoversioner av NeoNs objekt-editor och sceneri-editor plus ett litet animeringsdemo. OBS! FPU (matteprocessor) krävs.

FGRAFIK 2. Apex. Demo av Black Scorpions' omtalade rit- och animeringsprogram. Man kan göra allt i detta demo förutom att separa.

FNYTTIO 1. Stoop version 1,04. Ett boot-hanteringsprogram som kan det vanliga som att välja auto-program, accar etc, men som även kan hantera Falcon-specifika saker som skärmupplösning, antal färger och högtalarvolym. Mycket bra. Backward version 2,82. Den berömda ST-emulatorn för Falcon finns nu även i svensk version. Det medföljer också ett antal "patchar" som gör ändringar i program som vägrar att fungera på Falcon. Shower version 1,0. En svensk bildvisare som klarar 12 olika bildformat. Bv3, Bitmap Viewer III, version 1,1. Fransk bildvisare (även för TT) med snyggt användarinterface och en hel del funktioner. Programmet klarar dock (än så länge) bara av ett fåtal bildformat. Snapshot Falcon030. Ett fransk program som kan ta ett snapshot på skärmen även när menyraden inte är synlig.

Vi har också papper (även trycksaker och layout), bläckpatroner, stolar, lasertoner, färgband, modem, musiksystem m.m. Dessutom tar vi hem från bl.a. HiSoft vid beställning.



SKRIVARE

Epson Stylus Color
(Färgbläckstr., 720dpi!) 6.900:-
Fujitsu WM4 Laser
(300x900dpi) 4.850:-

MONITORER

Goldstar 14" 1024x768 MPR II 2.940:-
Goldstar 17" 1280x1024 MPR II 7.250:-
"Bäst i test!"

HÄRDISKAR

Conner 540MB IDE 2.450:-
Conner 850MB IDE 3.450:-
(För SCSI, lägg till 300:-)

Vi vräker ut
resterande
Protext (180:-)
och DynaCADD
(900:-)!!!

DATORER

Megatec M4
Intel 486DX2-66 4MB/Conner 540MB HD
Cirrus Logic 5426 grafikort, 1MB
1024x768, 16.8 milj. färger
Goldstar alt. Samsung 14" skärm
DOS 6.22, Win 3.11
Tang.bord, mus och musmatta 14.995:-

Megatec M5

Intel Pentium P90 8MB
PCI grafikort 1MB
I övrigt som ovan. 22.495:-

DISKETTER

Sony 3,5" DS/DD
formaterade 10 st/förp 7:50/st

Samtliga priser inklusive moms!
Frakt och PF-avg. tillkommer.

Denna annons är utskriven med en Epson Stylus Color skrivare.

Megatec
544 92 HJO Tel 0503-403 30 Fax 0503-400 33

Har du modem kan du ringa till vår officiella BBS

STraight BBS!

Här kopplar du upp dig i max 28800 bps och kan ta hem filer från 340MB hårddisk och CD-ROM med flertalet olika skivor, skriva brev i SAKnet och andra populära nät, chatta med Sysop Bertil Jägar eller spela något spel. Med andra ord en himla massa!

031-363973

Ring klubbtelefonen om du behöver hjälp med något speciellt eller bara vill prata om atarivärlden...

031-7060992

Svarar vi inte direkt ringer vi upp senare om du lämnar ett tydligt meddelande på telefonsvararen.

Begränsad eftersändning

Vid definitiv eftersändning återsänds försändelsen med den nya adressen på BAKSIDAN, inte framsidan. Tack!

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29
GÖTEBORG.

B Förenings- brev

GÖTEBORGS
POSTREGION
Porto betalt
Porto Payé
P 410 829 300



Nordisk Atari Show 1995

3 dagar i juni med...

hackerkonvent tävlingar för FALCON, STE, ST och Atari 8-bitars

utställning flertalet Atari-åf samt olika atariföreningar ställer ut

demonstrationer Jaguar, Lynx, Papyrus, MiNT, Internet med Atari mm

seminarium Daron Brewood, NeST-koordinatörn pratar om Atari (obs! seminariet hålls på engelska)

kortkurser Atarigrund och Papyrus

jubileumsfestligheter Obsession-tävling, lotteri, MidiMaze-tävling, kast med liten hd, officiell 10-års jubileums-sittning (vi äter våfflor med hjortronsytt och grädde och dricker kaffe/te/läsk till.)

När..... 16-17-18 juni

Var..... Samskolan i Göteborg

Läs mera inne i tidningen på sid. 26!