

ATARI MAGASINET

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång: 15

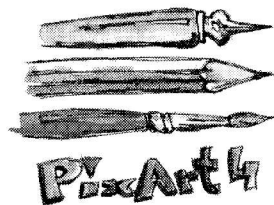
Nr: 1 - 2000

SAK 15 år!!



SAK

I detta nummer!

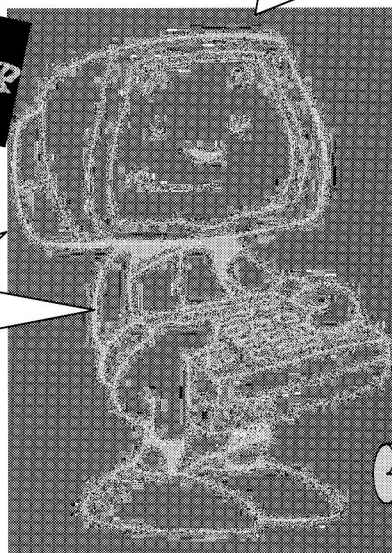


Ni kommer väl på NAS i år så vi kan fira SAK's födelsedag?

Smurf



MP3



OBS!

Tidningen innehåller din kallelse till Årsmötet den 19/3 i Limhamn, Malmö

Tjugohundra

Då är vi alla inne i det nya årtusendet och som väntat så fungerar våra datorer Atari och kompatibla, trots att många modeller är från 80-talet. Några smärre tillmälen har ändå uppstått och det har i föreningens diskussionsarea dimpat ner ett antal brev där man språkat om bl a att tangentbordsklockan i ST-datorn skulle vara undermålig. Min egna erfarenheter visar dock att mina två datorer STe och Falcon (med ett svensk STe-tangentbord i) inte visat några datumproblem. Man har hittat datumproblem i mjukvaran för Forget Me Clock II, men det finns patchar för detta för dem som kör mjukvaran i AUTO-mappen. Att program skulle innehålla buggar ser jag iaf inte som att Atari skulle ha problem med år 2000. Det ringde en Atarist till mig som frågade om råd dagarna efter lucia. Han hade märkt att hans program eller som han först sa, Atarin hade problem med millennieskiftet och att datumklockan ställde om sig efter körning. Det visde sig att han hade kodat in i programmet att tidsräkningen började år 1900, inte fel ifs då många diskussion har att göra med årtal med två siffror i media och datorpress. Vi vet ju att Ataridatorns klocka inte räknar för hundra år sedan utan snarare för tjugo år sedan. Han hörde senare inte av sig men jag förmodar att han omkomplierat sitt program.

De kompakta modellerna Atari gör att man inte direkt behöver springa till affärerna och uppgradera eller byta delar, det har gjort dem väldigt långlivade och de har klarat millennieskiftet bra, så de lär vara kvar ett tag till. Annars blir det de kompatibla datorernas år som stundar, Milan II 060 USB, Phenix och nytt hårdvarustöd för Hades. Klart kul är att Milan och TOS har erhållit ett USB-stöd, när fick Linux detta stöd i kärnan?

Åter i Stockholm

Tjänstgöring i metropolen var nödvändig igen, denna gång i tre dagar där jag kunde avvara två kvällar för att åter träffa medlemmar i föreningen. Sista kvällen var jag tvungen att dessvärre arbeta övertid, men den första stämde jag möte med Johan Bobäck som studerar data och nätverk där. Johan ja, han skrämde verkligen upp mig första dagen NAS99. Han ringer in och säger att han är på väg och så dyker han inte upp, kan man bli mindre orolig som samordnare av mässan? En missuppfattning vad "plattan" är placerad i huvudstaden gjorde att vi letade efter varandra i 20 minuter, men sedan gick vi in på en McD och pratade länge och väl. Drog mig sedan sakta mot hotellet placerat i City-terminalen, tänkte att jag lägger mig och småttittar på idrottsgalan från Globen. Framåt 2040 ringer Mikael Jönsson, hanses sambo påtalade att en viss "Mille" hade ringt tidigare och telefonnumret till min mobil fick han omvägen Bertil Jägar som sa att Mille är i Stockholm. Jag övertalades med löfte om att jag skulle komma över hans originalspel av Captive för STe, gjorde att jag tog på mig och lunkade mot pendeltågen, han bor ju i Sollentuna.

Ingen har väl lyckats om att det är stora svårigheter med kollektivtrafiken i Stockholm. Allt detta kan sammanfattas med Citypendeln som övertagit verksamheten från SJ. Signalfel, växelfel, strömfel, dörrfel, vagnfel och personalbrist är förklaringar de levererar och samtidigt höjer månadstaxan med 50 kr. Innan jag förstod att de var de som övertagit pendeln, så stod jag framför spärrvakten och "råkade" fråga om mitt SJ årskort skulle kunna gälla på snabbtåget, då en enkel till Mikael kostade 40 kr.

"Här finns ingen SJ", "vi gillar inte SJ", "du skall inte med oss prata SJ". -"Okej" var mitt svar. I ett senare tåg rökfylldes en hel vagn efter att en transformator smält och vad gör de? Skickar resenärerna till de övriga av folk överfyllda vagnarna och bara fortsätter att köra. Han sa ifs trevlig kväll efter att jag betalade och det tog bara 15 min till Sollentuna där Mikael mötte upp mig med sin gula och av rost svartprickiga Volvo 242. Han hade kommit över ett modem välbeskrivet av Martin Graiter i ett tidigare nummer av AM, Babsans modem. Vi la in modemets

initieringssträng i STinG men det hjälpte föga, man blir nedkopplad efter 10-12 minuter. Han demade Doom på TT (se artikel i tidningen) och jag kunde av den sena kvällen inte bli så långvarig. Han körde mig till hotellet och det får jag väl se som kompensation för att jag glömde Captive.

Skåne

Det lutar åt att Skåne kommer att vara i handlingarnas centrum vad gäller Atari i Sverige nu i början av århundradet, dessvärre blir de av med sin klubbstuga när föreningen BALM tvingas stänga, men det hindrar inga vapendragare som skåningarna att fortsätta oberört. Närmast väntar SAK årsmöte i Malmö den 19 mars (se kallelse i tidningen) och jag i föreningens vägnar vädjar alla i södra Sverige, samt givetvis i riket att ställa in söndagspromenaden och bege sig till norra Europas händelsernas centrum, Malmö. Här kan vi träffas och efter årsmötet kan vi smålunka i stadens mitt innan vi tvingas att skiljas åt för hemfärd. Det kommer sannerligen vara en trevlig upplevelse och vi hinner säkert lära känna varandra och delge erfarenheter och riktlinjer för framtiden. En dag att minnas.

Atarimagasinet

Att välja Chalmers reproservice för att trycka föreningstidningen har visat sig vara ett bra val, de är helt enkelt billiga. Ett effektivt sätt att ta tillvara på den enligt mig själv och även er om man tittar på enkätsvaren, låga årsavgiften. Vi har valt att ge omslaget bättre kvalitet då Chalmers erbjuder detta för en ringa penning för att ge en av de ytterst få Ataridningarna i världen en mer statusfylld look. Vi ligger fortfarande långt under det pris Atarimagasinet kostade innan valet av Chalmers och en planerad jubileumstidning i år kommer att ge ett färgomslag. Bertil Jägar har även designat om förstasidan lite, bl a med att ta in vad som hela tiden borde vara föreningens maskot, med att nu när tidningen fyller tio år och föreningen 15, att väcka liv i denna trevliga Atarifigur. Vet tyvärr inte själv vad han kallas för men vi kan ju lägga frågan öppen med att ni kan maila in ett namn till redaktionen, så skickar vi en kaffemugg framtagen för NAS till vinnaren, hur namnet dras får jag återkomma med.

Tidningen behöver hela tiden nya artiklar och sitter du hemma och ruvar på något som gagnar Atarivänner, så skriv. Det finns annars en risk att just din mångåriga erfarenhet, kompetens eller specialkunnande kan gå förlorat när du nu blir äldre och spenderar tid på annat. Försätt dig inte i en sådan situation utan ge dig själv själslig ro och dela med dig ditt kunnande. Framförallt behöver vi någon som är uppdaterad vad gäller Jaguaren, Atari 8-bit och artiklar rörande MiNT, men även artiklar från hårdvarukunniga. Tidningsdisketten levereras numera inte i separat sändning, utan med tidningen för er som valt denna prenumerationsform.

Atari Falcon och STe

Har under årets första månad anslutit maximalt antal enheter till min Falc. Det sitter två SONY CD-ROM enheter, tre SUN hårddiskar på vardera 1.0 Gb och en Tandberg bandstation i datorns SCSI-kedja. Jag har även tidigare förra sommaren satt in en IDE hårddisk internt. Vad skall man nu med all denna lagringsmedia? Tja, för mig finns det bara ett riktigt användningsområde för datorn och det är kort och gott Internet. Administration av hemsidor, meddelandehantering, översättning av program, föreningsarbete och betatest av applikationer. Nu är det så att min STe redan har en SCSI-HD och jag skall precis sätta mig med att flytta en av CD-enheterna till den. Denna, min första Ataridator med en SM124 och 4 MB RAM är utan fläkt väldigt ypperlig för skrivarbete. Det är lugnande att sitta vid den och skriva artiklar till Atarimagasinet och översätta manualer för program i denna miljö.

Väl mött under årsmötet och ha en trevlig läsning med detta nummer..

Mille Babic

Innehåll

ATARIMAGASINET NR 1 2000

FASTA PUNKTER

Ledare	2
Klubbinformation	4
Nyheter	5,8
Redaktionsnytt	27
SAK Skåne	15
SAK Stadgar	7
Tidningsdisken	4

Kallelse - Din kallelse till SAK Årsmöte.

GEM-Setup - Gör dina egna installationer

MINT 98 - Historik & Installation.

Stupido - Lär dig skriva.

MP3 - Om MP3, FalcAMP, AniPlayer.

Nybyggare i 21:a århundradet - av Bo Leuf.

DOOM/Manitor - Doom på TT.

JOE - En mycket bra HTML Editor nu på svenska.

SMURF - Skapa snygga 3D-Texter etc.

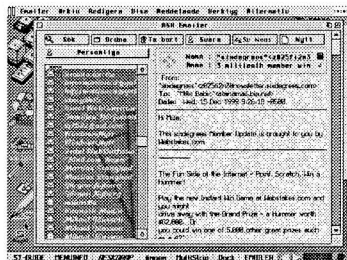
Bildupplösningar - Allt om bildupplösningar på Atari.

PixArt - Allt om ritprogrammet.

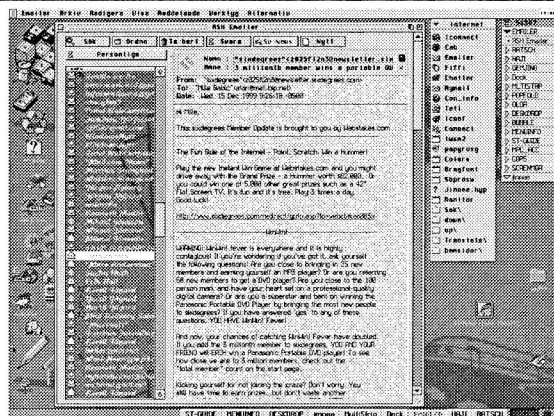
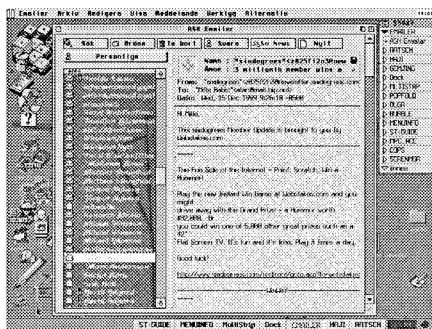
Tidigare nr - Äldre nummer av Atarimagasinet.

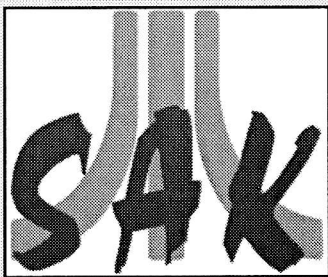
Jaguar - Nytt Jaguar spel.

ATARI



Exempel på olika bildupplösningar! 640x480, 800x600 samt 1024x768. Läs mer om detta på sidan 20 - 24.





Svenska Atariklubben

är en ideell datorförening för Dig med Atari datorer eller annan utrustning som baserar sig på operativsystemet TOS. Föreningen har funnits sedan 1985 och har i dagsläget runt 300 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom lokalavdelningar i Skåne & Örebro. Där man kan träffas någon gång i veckan. Genom information (tidning), kurser (genom lokalavdelningarna), PD-bibliotek (fria program) och liknande aktiviteter vill vi uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Atari datorer och kompatibla (t.ex. Hades, Medusa m.fl.).

Vad du får som medlem!

Hjälp och information via mailinglista/e-mail eller telefon direkt till någon i styrelsen.

* **PD-bibliotek** (fria program) med ett stort utbud. Här finner du säkerligen det du söker, till låga priser (20 kronor/disk för medlemmar).

* **Extra förmåner** i vår BBS, **STraight BBS** Här tar du hem de senaste fria programmen, knyter nya kontakter mm.

* Den tidning du nu håller i handen, **AtariMagasinet**, Klubbens målsättning är att den skall komma ut 4 ggr per år.

* Möjlighet att delta i **kurser och temakvällar** hos lokalavdelningarna.

Hur du blir medlem!

Vi har förutom vanligt medlemskap även familjemedlemskap, Vilket gäller ett obegränsat antal personer om hela familjen använder Atari.

Ett års medlemskap	150:-
Ett års familjemedlemskap	175:-
Startdiskett	25:-

OBS! För personer i övriga nordiska länder tillkommer 50:- pga Postens avgifter.

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på **PG 491 75 44 - 1**. Ditt medlemskap varar i tolv månader från den dag pengarna är insatta på postgirot.

Pga samordnade utskick kan det dröja ett tag innan du får ditt medlemskort. Men ha tålamod! Det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben

KLUBBINFORMATION

Våra adresser

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG
Tel: 054-213129 (Mille Babic), Fax: 0708-444213, E-post info@sak.nu

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: Nevisborg 5C (2 tr), 245 45 STAFFANSTORP.

Tel: 046-25 02 65 (Ordförande Jesper Kock).

SAK Örebro: Andreas Sjöö (mrfuture@tripnet.se)

Tel: 031-331 65 46

PD-biblioteket

Postgiro **491 75 44 - 1** för beställningar. Skriv tydligt vilka disketter du önskar beställa. Aktuell katalogdiskett kostar **15 kr**. Disketter kostar från **20 kr**.

SAK's BBS - STraight BBS

Tel: **031-340 15 48 (V34+/ISDN)**, **031-340 15 49 (ISDN)**. Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 4.3 GB hårddiskutrymme plus ett flertal CD-ROM-skivor i växlare som alla medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet att läsa och skriva brev i nätverk som FidoNet, NeST, AtariNet, SAKnet m fl. Programvaran som används är Semper/Octopus/JetMail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic mille@ebox.tninet.se 054-213129

Vice ordförande

Johan Asserlund assen@telia.com Hemligt

Kassör

Jörgen Bergström Brev i BBS'en! 031-136453

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen jonas.moller@mbox301.swipnet.se 0515-59441

Informationsansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se ----

SysOp, STraight BBS

Bertil Jägar bjagard@telia.com 031-444219

PD-ansvarig

Henrik Gildå di98gihe@ios.chalmers.se 031-537473

Hemsideansvarig

Andreas Sjöö mrfuture@tripnet.se 031-3316546

Övriga

Kenneth Medin kennethm@tripnet.se 031-654145

Britt-Marie Babic bibbi.babic@ebox.tninet.se

Sven Eriksson svemp@algonet.se 031-872682

TIDNINGSDISKETT

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av 25:-.

Sätt in pengarna på **PG 491 75 44 - 1** och skriv tydligt på talongen att du vill beställa tidningsdiskett nr 1/2000.

Detta numrets tidningsdiskett innehåller följande...

Stupido, zControl, Y2K patchar, Joe med moduler.

am@sak.nu

TIPSA OSS OM NYHETER!

Det är omöjligt att en människa vet allt nytt som händer i Atari världen. Vet du något som du tycker skulle vara av intresse för andra, Skriv då genast via epost eller vanlig väg till

Centek Phenix

Länge har man väntat på Centek's värstingmaskin Phenix, men projektet har blivit försenat och nu har även en av utvecklarna av Phenix operativsystem "Dolmen" hoppat av. Projektet såg ut att bli misslyckat, men många föreslog att Centek skulle använda sig av ett operativsystem som redan är testat och väl utvecklat, nämligen MINT. Centek lyssnade på konsumenterna och bestämde sig för att sätta ihop "Phenix 260T"! "The PHENIX 260 is the first MINT computer (MINT BOOT) ! It is a NEW computer including NEW HARDWARE and MINT as the OS."

Phenix 260T hårdvaruspecifikation:

CPU: 68060 / 83 MHz (1 eller 2 chips)
Local bus: 83 MHz/32 bit. 266 mbyte/sec
Expansionsbussar: 1 AGP slot, 5 PCI slots, 2 USB ports
Minne: 2 DIMM hållare, upp till 1 gigabyte
FLASH ROM: 512 kilobytes
IDE ATA-4: UDMA-33 med PCI-MASTER. 132 mbyte/sec
MISC: PS/2 portar för tangentbord+mus. Realtids klocka med nvram.
ATX 2.1 case.

Läs mer på Centek's hemsida: <http://www.centek.fr>

CD-Lab 0.20

CD-Lab är ett CD-brännar program för Atari-kompatibler skrivet av François Galea. CD-Lab finns i skrivande stund i version 0.20 och klarar:

- * DAO (Disc-at-once)
- * CD-RW radering
- * Supportar många vanliga CD-brännare såsom Philips CDD2000/CDD2600 och kompatibler (t.ex. Mitsumi, HP eller Kodak), Teac CD-R50S/CD-R55S och JVC/Traxdata kompatibler
- * Kopierar direkt till CD eller via hårddisken.
- * GEM användargränssnitt

Följ utvecklingen och ladda hem programmet från:
<http://fgalea.free.fr/zerkman/cdlab/index.html>

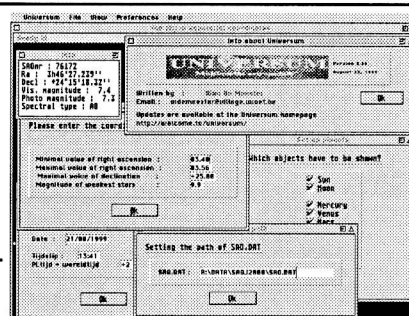
MagiC Online

Visit MagiC Online NOW!

Guldgruvan för MagiC-användare har fått ny adress: <http://bengy.atari-computer.com/>
E-post: bengy@mac.com eller bengy@home.com

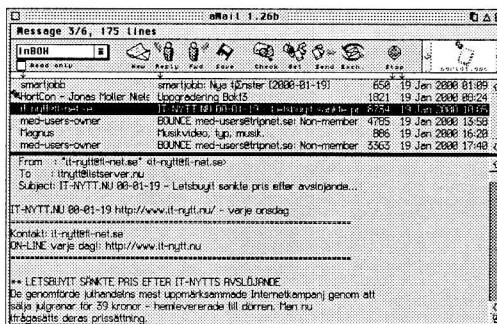
Universum V0.48

Är du intresserad av astronomi och har en Atari, då ska du bums kolla in Universum! Programmet är gratis och i skrivande stund är versionsnumret 0.48. Du kan ladda hem programmet från Universums hemsida <http://altern.org/wim15041977/>, där du även kan registrera dig genom att fylla i ett enkelt formulär.



aMail 1.26

Atack's e-post klient aMail uppdateras lite titt som tätt och finns nu i version 1.26. aMail är gratis och fungerar på alla Atari-maskiner med AES >= 3.40, OLGA Manager, en OLGA-kompatibel text editor (t.ex. QED eller Everest) samt 500kB ledigt RAM minne.



Du kan använda aMail tillsammans med MINTnet, STiK/STiNG, Draconis och IConnect genom att använda motsvarande overlay-fil på liknande sätt som CAB använder OVL filer för STiK/STiNG och IConnect. Mycket smart!

Atack är ju som bekant även skaparna till aFTP, och båda programmen kan hämtas från deras hemsida <http://www.pwp.cz/atack/>.

Stront

Teenage har gjort ett Tron-spel kallat Stront. Spelet fungerar på STE och Falcon och kan hämtas på: <http://wombat.ludvika.se/dhs/scene.html#news>

Mer nyheter på sidan 8..

Kallelse till Årsmöte i SAK

Plats: Sunnaväg 235, Annetorp Limhamn, Malmö

Tid: Söndag 19 mars, kl. 13:00

Dagordning

- 1 Mötet öppnas.
- 2 Justering av röstlängd.
- 3 Frågan om Årsmötets behöriga utlysande.
- 4 Godkännande av dagordningen.
- 5 Val av mötesordförande.
- 6 Val av mötessekreterare.
- 7 Val av två (2) justerare och tillika rösträknare.
- 8 Behandling av propositioner.
 - a Proposition rörande metod för övergång till nytt medlemskapsår. Bilaga 1
- 9 Behandling av motioner.
- 10 Årsberättelse.
- 11 Ekonomisk Årsredogörelse 1998 och 1999.
- 12 Revisionsberättelse 1998 och 1999.
- 13 Frågan om styrelsens ansvarsfrihet för 1998 och 1999.
- 14 Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
- 15 Val av styrelse
 - a Val av ordförande (1 År).
 - b Val av kassör (2 År).
 - c Val av en ordinarie ledamot (2 År).
 - d Val av två ordinarie ledamöter (1 År).
 - e Val av två ersättare (1 År).
- 16 Val av två revisorer och en ersättare.
- 17 Val av valberedning.
- 18 Mötet avslutas.

Bilaga 1: Proposition rörande medlemskapsåret

Inlämnad till Svenska Atariklubbens årsmöte 2000.

Bakgrund

SAK har för närvarande ett system där medlemsavgiften betalas årligen med förfallodag motsvarande det datum man först blev medlem. I praktiken fungerar det så att inför varje tidningsutskick kollar vilka medlemskap som gått ut, och dessa får tillsammans med tidningen en folder med inbetalningskort.

- Fördelarna med detta är främst att det blir helt rättvist och att föreningens kassa fylls på kontinuerligt under året. Systemet medför dock flera nackdelar:
- Medlemsregistret måste uppdateras löpande under hela året inklusive kontroll av vilka som glömt betala. Eftersom flera personer är inblandade i att tömma postboxen ökar risken för fel.

- Det är alltid oklart hur många medlemmar vi verkligen är. Vi kan heller inte veta hur många vi kommer att vara under den närmaste framtiden. Visst, de flesta pengarna går till AM där kostnaden är proportionell mot det aktuella antalet medlemmar, men i övrigt blir det omöjligt att planera verksamheten med någorlunda framförhållning.

Förslag

- Styrelsen föreslår att vi går över till att låta medlemskapet löpa årsvis med början den 1:a mars varje år, och att avgiften ska vara betald den sista februari.

- Varför inte jämnt kalenderår? Datumet är valt på följande grunder:

- Många har stora utgifter i samband med julen. Med lite tur är ekonomin i balans igen till sista februari. Eftersom årsmötet ligger i mitten av mars har vi då en klar bild av antal medlemmar och därmed säkrad ekonomi ett år fram i tiden. Vi försöker ju få ut det första numret för året av AM i slutet av januari. Dels har det förhoppningsvis funnits tid att skriva nya artiklar under julen, dels måste kallelsen till årsmötet ut i god tid. Det passar då utmärkt att även skicka med inbetalningskortet för årsavgiften samtidigt som AM innehåller en lagom pockande artikel om hur viktigt det är att stödja föreningen. Genom att klart ange att avgiften gäller för hela året, samtidigt som medlemmarna får årets första AM "i förskott", så understödjer vi kanske lusten att betala, och får därför fler medlemmar?

Genomförande

- Hur ska vi då lösa övergången från rullande till fast förnyelse av medlemskapet?
- På de inbetalningskort vi skickar ut i år lägger vi in två avgifter. Först från medlemmens nuvarande förnyelsedatum fram till 28/2-01 och sen på separat rad även hela nästa års avgift. Medlemmen får själv avgöra om han bara vill betala den ena eller bägge på samma gång. Fördelen med detta är att samma blankett och beräkningsmetod kan användas hela detta år. Dom som får kortet i början av året väljer kanske bara att betala det första lägre beloppet, men i höst väljer flertalet att ta bägge avgifterna på en gång.
- För nytillkomna medlemmar tillämpas en liknande metod, men istället för datum baseras den första avgiften på hur många tidningar dom får det år dom blir medlemmar. Om man alltså går med början från nr. 4 aktuellt år betalar man således först 1/4 avgift plus frivilligt även för hela nästa år. Väljer man bara att betala för innevarande år får man sen som alla andra ett inbetalningskort tillsammans med nästa års första tidning, och är då inne i systemet.

Vi behöver därför i fortsättningen ha två olika inbetalningsavier. En för nyblivna medlemmar med välkomsttext innehållande en utförligare beskrivning av föreningen och dubbla rader för avgiften. Befintliga medlemmar kan få en enklare variant där det tydligt framgår att det gäller förnyelse av medlemskapet plus att dom fått årets första nummer på kredit! Fyller vi sen detta nummer med intressanta artiklar "med fortsättning i nästa nummer" på bästa följetongsmanér så lär vi inte tappa några medlemmar alls i fortsättningen.

Stadgar för Svenska Atariklubben

§ 1. Ändamål

Föreningens ändamål är att i Sverige vara informations- och kontaktorgan för medlemmarna samt främja deras användande av Ataridatorer och Atarikompatibler. Föreningen är ideell och verkar politiskt, fackligt och religiöst obunden.

§ 2. Namn

Föreningens namn är Svenska Atariklubben, i kortform SAK.

§ 3. Medlemskap

Medlemskap för ett år (12 månader) får envar som inbetalar den av årsmötet fastställda årsavgiften.

§ 4. Organisation

§ 4:1. Styrelsen

Styrelsen består minst av :

- *Ordförande vald på ett (1) år.*
- *Sekreterare vald på två (2) år. (väljes jämna år).*
- *Kassör vald på två (2) år. (väljes udda år).*
- *Två ordinarie ledamöter valda på två (2) år. (en väljes udda år och en jämna år)*
- *Minst två ordinarie ledamöter valda på ett (1) år.*
- *Minst två ersättare valda på ett (1) år.*

§ 4:2. Revisorer

Två revisorer samt en ersättare väljes på ett (1) år.

§ 4:3. Valberedning

Valberedningen väljes på ett (1) år och skall bestå av tre personer, dock ingen från styrelsen. Den först valda personen är sammankallande.

§ 5. Föreningsorgan

Föreningsorganens uppgift är att ge styrelse och medlemmar medel för information support och erfarenhetsutbyte.

§ 5:1. Medlemstidning

Medlemstidningens namn fastställs av årsmötet. Ansvarig utgivare för medlemstidningen är föreningens ordförande. Tidningen bör utkomma med fyra (4) nummer per år. Information från styrelsen om föreningens verksamhet bör finnas med i varje nummer av tidningen.

§ 5:2. BBS och informationstelefon.

BBS:ns namn fastställs av årsmötet. Ansvarig för BBS:n utses av styrelsen. Ansvarig för informationstelefonen utses av styrelsen.

§ 5:3. Lokalavdelning

Medlemmar inom en region kan bilda lokalavdelning.

Lokalavdelning skall ha egna stadgar, vilka ej strider mot föreningens stadgar och godkänts av föreningens styrelse. Lokalavdelningens geografiska verksamhetsområde skall vara definierad i stadgarna för lokalavdelningen och två lokalavdelningar får ej verka inom samma geografiska område. Lokalavdelning skall ha en styrelse på minst tre personer. Lokalavdelning är egen juridisk person. Lokalavdelning kan få startbidrag efter beslut av föreningens styrelse. Lokalavdelningens styrelse skall kontinuerligt informera om lokalavdelningens verksamhet till föreningens styrelse. Lokalavdelning får ha särskild årsavgift. Medlem i lokalavdelning är den medlem som så begärt och till denna lokalavdelning betalat eventuell särskild årsavgift. Lokalavdelning skall ha årsmöte före februari månads utgång och före föreningens årsmöte. Inventarier eller annat som av föreningen ställts till lokalavdelningens förfogande tillhör föreningen. Om lokalavdelning läggs ned eller på annat sätt upphör tillfaller lokalavdelningens tillgångar föreningen.

§ 6. Verksamhetsår och årsmöte

Verksamhetsår och räkenskapsår sammanfaller med kalenderår.

Årsmöte skall hållas före mars månads utgång. Kallelse till årsmötet skall vara utsänd senast 30 dagar före detsamma. Motioner skall vara styrelsens tillhanda senast 14 dagar före årsmötet. Årsmötets föredragningslista skall innehålla följande punkter:

- *Mötet öppnas.*
- *Justering av röstlängd.*
- *Frågan om årsmötets behöriga utlysande.*
- *Godkännande av föredragningslistan.*
- *Val av ordförande för mötet.*
- *Val av sekreterare för mötet.*
- *Val av två protokolljusterare tillika rösträknare.*
- *Behandling av propositioner.*
- *Behandling av motioner.*
- *Årsberättelse.*
- *Ekonomisk årsredogörelse.*
- *Revisionsberättelse.*
- *Frågan om styrelsens ansvarsfrihet.*
- *Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.*
- *Fastställande av ordinarie ledamot (1 år).*
- *Fastställande av antal suppleanter.*
- *Val av ordförande.*
- *Val av sekreterare (eller kassör).*
- *Val av en ordinarie ledamot.*
- *Val av två ordinarie ledamöter.*
- *Val av två ersättare.*
- *Val av två revisorer och en ersättare.*
- *Val av valberedning.*
- *Mötet avslutas.*

§ 7. Styrelsemöten

Protokollförda styrelsemöten skall hållas minst sex gånger jämt fördelade över verksamhetsåret. Styrelsen är beslutsfattande när minst tre ledamöter är närvarande. På föredragningslistan för ett styrelsemöte skall följande punkter ingå:

- *Föregående protokoll.*
- *Kassarapport.*
- *Rapport om medlemsstatistik.*

§ 8. Medlemsmöten

Styrelsen bör kalla till några protokollförda medlemsmöten utöver årsmötet, jämnt fördelade över verksamhetsåret och fördelade över landet. På föredragningslistan för ett medlemsmöte skall följande punkter ingå:

- *Val av mötesordförande.*
- *Val av två justerare.*
- *Föregående mötesprotokoll.*
- *Kassarapport.*
- *Rapport om medlemsstatistik.*
- *Information om verksamheten.*

§ 9. Hedersmedlem

Hedersmedlem kan utses av årsmötet efter motion från minst fem medlemmar eller på förslag från styrelsen.

§ 10. Medlemsuteslutning

Medlem som skadar föreningens anseende eller agerar i föreningens namn med ont uppsåt kan uteslutas ur föreningen. Styrelsen äger rätt att avstänga medlem som agerat enligt ovan fram till nästkommande årsmöte. Avstängd medlem äger rätt att föra sin talan på årsmötet. Uteslutning av medlem beslutas av årsmötet på förslag från styrelsen.

§ 11. Stadgeändring.

Förändringar av dessa stadgars innehåll beslutas med tvåtredjedels (2/3) majoritet vid två medlemsmöten med minst sex månaders mellanrum varav det ena skall vara årsmötet.

§ 12. Föreningens upphörande

Nedläggning av föreningen eller dess upphörande måste beslutas med trefjärdedels (3/4) majoritet vid två på varandra följande årsmöten. Föreningens tillgångar tillfaller välkänd hjälporganisation efter beslut av det sista årsmötet.

Atari.org Subdomain Search

Det har varit problem med forward-tjänsten *.atari.org på sista tiden och hemsidor har inte kunnat nås. Därför finns det på hemsidan ATARI.ORG nu en sökfunktion som låter dig söka på en subdomän under atari.org och på så sätt få fram den riktiga adressen till sidan du söker!

http://www.atari.org/services/subdomain_search.html

MagiC Configurator 1.25

För användare av MagiC 5.0-6.0 har version 1.25 av MagiC Configurator släppts. Detta program underlättar konfigureringen av MagiC.

MagiC Configurator (översatt från online dokumentationen)

- är helt i GEM och använder moderna fönsterdialoger.
- känner till alla flaggor och segment upp till MagiC 6.01.
- ändrar inte värden på okända flaggor och segment (kan användas med framtida versioner av MagiC)
- är BubbleGEM kompatibel.
- har ST-Guide online hjälp.
- använder MagiC-Fontväljare.
- använder MagiC-Filväljare
- stödjer långa filnamn.
- stödjer ARGV, Drag&Drop och VA_START.
- använder iconify och alliconify.

MagiC Configurator är skrivet av Philipp Donzé, och en engelsk version finns att ladda hem på http://www.atari-computer.de/philippdonze/software/download/mgxcfg_e.zip.

Milan II

Milan II, även känd som Milan 060 är efterföljaren till Milan 040. Det kommer bli den första Atari-kompatibla datorn med USB-bus, som idag är mycket populärt i PC och MAC världen. Till USB kan man koppla upp till 127 enheter såsom scanners, skrivare, web-kameror mm. Milan II kommer att byggas av Motorola, vilket innebär hög kvalitet med ett lågt pris!

Hårdvara:

ATX-Tower

MC68060 på minst 66Mhz, 80Mhz är under utveckling.

64MB-SDRAM (med full Bus-speed access på 66/80Mhz)

Hårddisk på 10 GB.

SoundBlaster SB64 PCI.

ATI Mach 64 med 4MB Videoram, expanderbar upp till 16MB.

2x IDE, 3x seriella, 1x parallel, 2x USB (hot plugging!), Tangent-bord, PS2-Mus.

3x ISA-Platser, 4x PCI-Platser (2 PCI för grafik- och ljudkort)

TEAC Floppy 1,44 MB, 40x CD-ROM (Cyberdrive)

Mjukvara:

Operativ System: MagiC med jinnee desktop, NVDI

Iconnect med Draconis Internet-Package (Browser, eMailer, Chatter,...), Pixart, Smurf SilverEdition, Photoline TempusWord 4 eller papyrus home (ej bestämt ännu) Texel home En kupong så man kan köpa CalamusSL för 199,- DM (ca. 100,- Euro) istället för 999,- DM (500,- Euro) COMA (Communication Manager för Fax och Voicemail) Spel: RunningMilan, Impulse (Nya Milan-Specifika spel), fler spel programmerade av tredje-part.

Utvecklings-System:

GNU C/C++, ACS-Pro (ny version för GNU C/C++), ObjectGEM, BubbleGEM, OLGA, UDO, UDO-Shell, ST-Guide, Omikron-Basic 6, Face Value

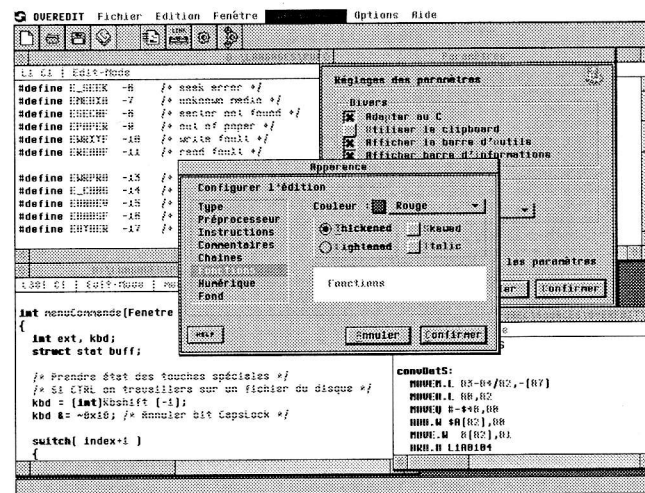
Milan II skall introduceras för allmänheten på CeBit2000 och kommer börja säljas kort därefter.

(Översatt och ihopsatt från <http://www.milan-computer.de>)

CAB OVL 5.68b

CAB användare som kopplar upp sig med STiNG, kan hämta den senaste versionen av CAB.OVL från Oliver Booklage's hemsida, som hittas på adress http://obooklage.free.fr/sti_cli.htm Här finns även in Online-dokumentation som beskriver hur man går till väga för att lägga in den nya OVL-filen.

Overedit 1.22



Overedit är ett Pure-C skal skrivet av Marc Beaudoin. Overedit har många funktioner som inte finns i Pure-C's inbyggda editor, vilket gör programmerandet smidigare.

<http://ovf.free.fr/overeng.html>

Y2K fix

För äldre Atarimaskiner som har problem med att byta till det nya årtusendet finns en patch, skriven av Ingo Linkweiler, som bör lösa problemet.

http://www.icc-computer.de/software/Y2K_FIX.LZH

Fritz 5.23



Wolfgang Eger's multifunktionspanel för MagiC är uppdaterad till version 5.23, och finns tillgänglig på adress: <http://home.t-online.de/home/Wolfgang.Eger/>.

Matrix screensaver



För alla er som gillade filmen Matrix finns en modul för skärm-släckaren Schon-Me som simulerar The Matrix!

För att ladda hem Schon-Me och Matrix-modulen, surfa till

<http://www.rgf-software.de/> där du även hittar andra roliga program!

GEM-Setup

av Mille Babic

Samordna installationer

Det blir allt fler applikationer och systemutökningar man installerar på datorsystemet och det är lätt hänt att man ofta letar bland partitioner och konfigurationsfiler efter hur man installerat tidigare versioner av program. Det finns ett mycket bra installationsprogram som börjat bli väldigt vanligt att medlevereras i programpaket, oftast kommersiella sådana på disketter. Visst har man stött på denna utan att egentligen reflektera över att den finns där.

GEM-Setup av Joachim Fornallaz är en applikation som med enkelhet håller reda på vad och var man har installerat på systemet. Den läser befintliga konfigurationsfiler för olika operativsystem och skrivbord, som MAGX.INF, MINT.CNF, GEM.CNF och N_AES.CNF samt håller ordning på standardmappar såsom AUTO, ACC, CPX, START, STOP, HYPERTEXT och var man placerat teckensnitt. Andra minst lika viktiga sökvägar programmet håller ordning på är XTENSION, MiNT, SLB, \$PATH/TTP,

\$HOME och \$MANPATH. Registrerar var OLGA.INF är lokaliserad och utfall GEMLOGIN är installerad. Viktigast är annars att den föreslår via ett skript från stödjande program var dessa skall

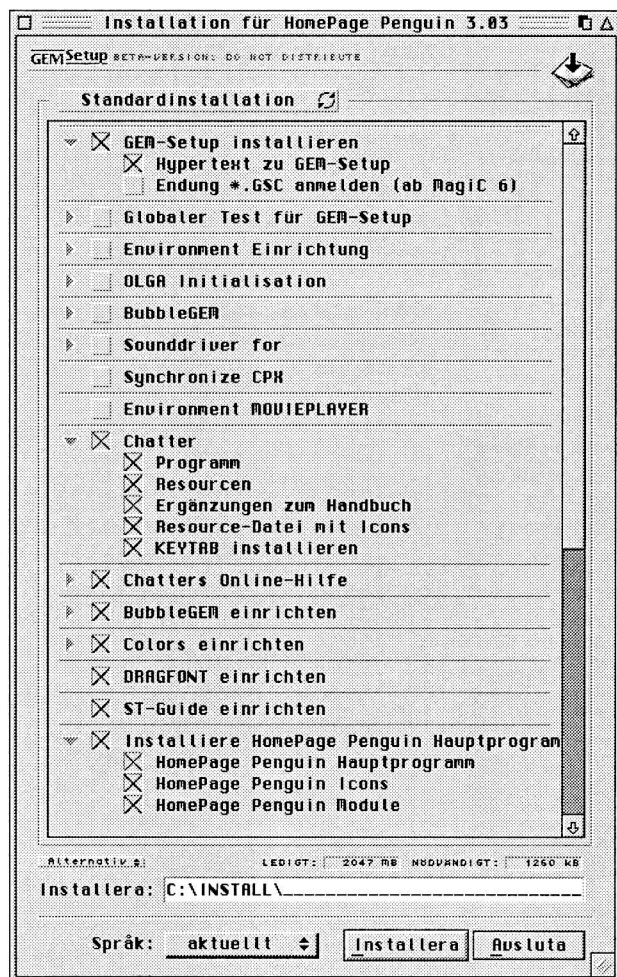
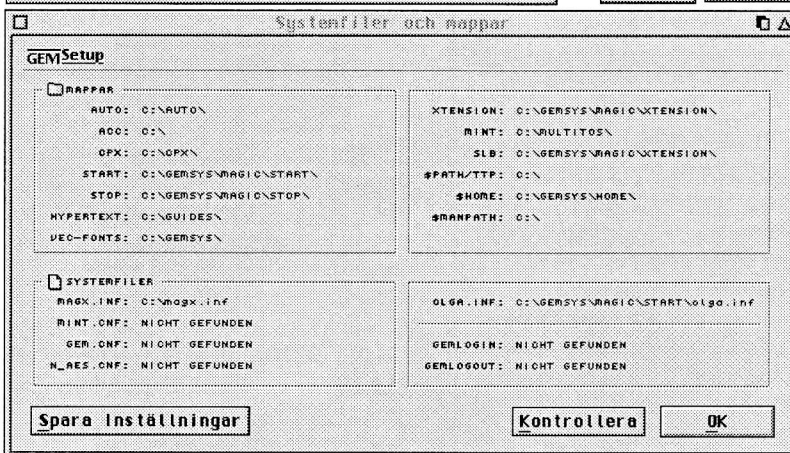
installeras (valbart) och håller alltid reda på om medföljande systemutökningar redan är installerade i systemet och om de är äldre än den version man håller på att installera.

Ett skript för GEM-Setup kan man enkelt själv skapa i en texteditor för det egenproducerade programmet eller bara att själv skriva ett skript för de program man redan har. Detta gör att man får full kontroll över de applikationer man har på datorn och med enkelhet kan få varningar om man håller på att med misstag installera äldre versioner än de man redan har. Programmet kan hantera installationer av program inbakade i LZH-arkiv vilket är ett bra distributionssätt för disketter och framförallt så blir avinstallationer utförda på ett korrekt sätt. Programmet i sig

stödjer BubbleGEM, Drag&Drop, ikonifiering, ST-Guide, långa filnamn, ARGV med flera systemutökningar och är användbart på alla TOS-kompatibla operativsystem, som MagiC (Atari/Mac/PC), N.AES, Milan MultiOS, TOS. Den även anmäler associering av filtyper och lägger till ikoner under MagiCDesk.

Några program som stödjer GEM-Setup med skript eller medlevererat installationsprogrammet är AniPlayer, Calamus SL, Chatter, HomePage Penguin, iFusion, N.AES 2, SPIN, Teli, Iconmaster, AppStart m fl, dvs både kommersiella, Shareware och Freewareprogram. GEM-Setup släpps i dagarna med version 1.70 och återfinns på AM tidningsdiskett för nästa nummer 2 – 2000 och på dess officiella hemsida på adressen <http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/gemsetup.html> för nedladdning. Jag har själv sett till att programmeraren nu har medlevererat svenskt stöd jag tagit fram för programmet från och med denna version. Språk väljs efter start och det är först efter en omstart av programmet som det träder i kraft. Att det är på svenska underlättar då det innehåller dialogrutor och många varningsmeddelanden, samt stöd för BubbleGEM.

Mille Babic



MINT '98

av Jonas Möller Nielsen

Del 1: Historik & installation

Detta är den första delen i en serie om MiNT, med tyngdpunkten lagd på MiNT '98, i en serie om fyra delar. Den första delen kommer att behandla MiNT och installationen av MiNT '98 på ett ext2-filsystem. De tre följande delarna kommer att behandla Internetuppkoppling via PPP, dial-on-demand, TCP/IP masquerading i ett nätverk, samt Redhat Packet Manager, RPM.

TOS - The Operating System

Från början fanns TOS, operativsystemet som var standard på alla Atari-datorer från ST och framåt. TOS innehåller GEM, som hade utvecklats av Digital Research. TOS är alltså en anpassning av GEM för Ataris datorer, gjord av Atari. TOS var för sin tid ett mycket användarvänligt operativsystem, men det hade en stor nackdel - det kunde inte köra mer än ett program åt gången. Så kallad single tasking.

Från MiNT till N.AES/FreeMiNT via MultiTOS

Problemet med att bara kunna köra ett program åt gången, löstes av en man som heter Eric Smith. Eric Smith utvecklade ett eget operativsystem som han kallade MiNT. MiNT är en sammanskrivning av MiNT is Not TOS. Fördelen med MiNT var att man kunde köra flera TOS-program, alltså inte GEM-program, samtidigt. Detta innebar att program som inte använde sig av den grafiska miljön med mus, rullgardinsmenyer och så vidare, kunde köras i bakgrunden. Flera på en gång, men bara ett program kunde använda det grafiska gränssnittet. MiNT bygger på samma principer som ett annat operativsystem som utvecklades ungefär samtidigt. Nämligen Linux som utvecklades av Linus Torvalds. Och både MiNT och Linux bygger på operativsystemet UNIX. En annan fördel med MiNT var att man nu kunde använda sig av andra filsystem än det som användes av TOS och som i princip är identiskt med FAT-systemet på IBM-PC och kompatibla datorer. Fördelen med andra filsystem kommer att gås igenom lite längre fram i artikeln. MiNT blev förhållandevis framgångsrikt. Atari blev intresserad av MiNT och anställde Eric Smith. Atari ville ta fram ett TOS som kunde köra flera program samtidigt, så kallad multi tasking, inte bara TOS-program som MiNT, utan även GEM-program. Och Atari ville att MiNT skulle vara grunden för det nya operativsystemet som kom att kallas MultiTOS. MultiTOS var ett långsamt

operativsystem, och det var bara praktiskt användbart på Atari TT. Men täringen var kastad. Atari hade visat vägen och trots att Atari inte finns längre lever andan om vart Ataris operativsystem är på väg, vidare. Det officiella namnet MultiTOS används inte utan det heter numera N.AES/FreeMiNT. I samma veva så står MiNT numera som förkortning för MiNT is Now TOS. FreeMiNT är alltså en gratis version av MiNT. MiNTs ursprungliga begränsning att det bara går att köra multitasking av TOS-program kvarstår och det är där N.AES kommer in i bilden. För med N.AES går det att multitaska även GEM-program. Så för att sammanfatta läget. Efterföljaren till MultiTOS består numera av två operativsystem FreeMiNT och N.AES. Där FreeMiNT bygger på UNIX och gör det möjligt att köra flera TOS-program samtidigt. FreeMiNT behöver inte N.AES. N.AES bygger på GEM och gör det möjligt att köra flera grafiska program samtidigt. N.AES kräver FreeMiNT.

Varför MiNT '98 om man har N.AES?

Om man köper N.AES så följer grunden till FreeMiNT med, alltså det allra nödvändigaste. Man behöver alltså inte något extra när man köper N.AES. Så varför då investera i MiNT '98? Jo, är man intresserad av att koppla upp sig i nätverk, t.ex. mot andra Atari-datorer, Linux/UNIX-datorer eller IBM-PC-kompatibla datorer, då blir det så mycket lättare om man har MiNT '98 installationen. Det är även en fördel att ha MiNT '98 om man är intresserad av UNIX som operativsystem. Vilket kan vara fallet om man studerar datalogi. Eller så tycker man helt enkelt att det är roligt.

Ext2 filsystemet

Oavsett om man har en komplett MiNT-installation eller bara grunden som följer med N.AES, så kan man installera andra filsystem. När man installerar andra filsystem kallas detta egentligen inte för installera, utan det kallas att man monterar ett annat filsystem. Man behöver inte veta något som helst om hur olika filsystem fungerar för att använda sig att ett annat system än TOS-systemet. Det räcker med att känna till fördelarna. De vanligaste filsystemen för MiNT är: Minix Ext2 Spin RAM NFS

Minix

Minix är ett gammalt filsystem för hårddiskar, som har hängt med nästan lika länge som MiNT. Det är en klar förbättring gentemot TOS men jag rekommenderar det inte i dagsläget. Istället bör man använda sig av Ext2.

Ext2

Ext2 är ett filsystem som utvecklats för Linux och som nu finns för MiNT. Det innebär flera fördelar gentemot TOS. De viktigaste är: - långa filnamn, upp till 256 tecken långa, - mycket snabbt, - mycket stabilt, risken för att förlora information är mindre med Ext2 än med TOS, - filerna ägs nu av enskilda användare och grupper, vilket ökar säkerheten i ett fleranvändarsystem, som t.ex. nätverk.

Spin

Spin är ett filsystem för att kunna läsa CD-ROM-skivor.

RAM

Om man vill ha en dynamisk RAM-disk installerar man lämpligen filsystemet fnram. Med dynamisk RAM-disk menas att RAM-disken inte tar något minne när den inte används och att den vid användning tar så mycket minne som den behöver.

NFS

När man har nätverk och vill kunna läsa filer från en annan dator så använder man sig av NFS-filsystemet.

Att installera MiNT '98 och ett Ext2-filsystem MiNT '98 installerar normalt ett Minix filsystem. Eftersom Minix filsystem inte är lika bra som Ext2, särskilt inte när man kör ett såpass krävande system som MiNT '98, är det att föredra att installera hela MiNT '98 på en Ext2-partition från början. I den här installationsanvisningen kommer jag enbart att ta upp den stora MiNT '98 installationen, kallad BIG på CD-ROMen. Det innebär att man helst bör ha ca. 12 Mb RAM minst och en ledig partition på minimum 150-200 Mb.

OBS! Installationsanvisningarna förutsätter att du har en inköpt kopia av MiNT 98! De filer som nämns i anvisningen finns på tidningsdisken och på hemsidan <http://home4.swipnet.se/~w-44119/> De är tillägg till MiNT 98 distributionen för att möjliggöra en installation på ett Ext2FS.

Först av allt:

kopiera hela mappen märkt /BIG/ från MiNT '98 CD-skivan till din boot-partition. Normalt C:. Ett förslag är att lägga hela BIG-mappen i en egen mapp på boot-partitionen enligt nedan:
C:\MINT98CD\BIG\

1) INSTALL.TOS

INSTALL.TOS-filen är egentligen MINTNP.PRG som är omdöpt till INSTALL.TOS. För att kunna använda Ext2-filsystemet måste vi använda oss av

en MiNT-version som är nyare än den som följer med MiNT '98. Den MiNT-version som vi måste använda måste vara v. 1.15.1 eller nyare. Jag föreslår version 1.15.3. Den fungerar bra.

Att göra:

Kopiera MINTNP.PRG v. 1.15.3 till /BIG/AUTO/ Kopiera INSTALL.TOS till /BIG/

2) EXT2.XFS och andra Ext2-filenr

För att kunna installera Ext2-filsystemet, måste vi ha lite extra filer för installation och filsystem.

Att göra:

Kopiera EXT2.XFS till /BIG/MULTITOS/ Kopiera EXT2.XFS till /BIG/ Kopiera filen MKEXT2FS.TTP till /BIG/MULTITOS/ Kopiera filen FSCKEXT2.TTP till /BIG/MULTITOS/BIN/

3) Boot scriptet

När datorn bootas om, kontrolleras Minix- och Ext2-filsystemen så att de är felfria. Vi behöver alltså ett script som kontrollerar både Minix- och Ext2-filsystemen istället för enbart Minix-filsystemen, som standardscriptet i MiNT '98 gör.

Att göra:

Kopiera filen FSCHECK.SH till /BIG/MULTITOS/BIN/

4) SETUP

Filen SETUP är ett setup-script (installationsprogram) som tar hand om installationen. Detta skript måste modifieras så att det installerar Ext2-filsystemet istället för Minix-filsystemet.

Att göra:

Kopiera filen SETUP till /BIG/

5) FRAM.XFS

Den nya versionen av MiNT, v. 1.15, som vi använder, kräver en ny version av den dynamiska ramdisken RAMFS.XFS.

Att göra:

Kopiera filen RAMFS.XFS till /BIG/ Kopiera filen RAMFS.XFS till /BIG/MULTITOS/ Kopiera filen RAMFS.XFS till /BIG/MULTITOS/DEVICES/

6) Installation

a. Om du redan har MiNT/MultiTOS installerad, döp om mappen MINT/MULTITOS till något annat, förslagsvis MINT.OLD.

b. Stäng av samtliga AUTO-program och ACC-program, UTOM hårddisk drivare, grafikshorts drivare.

c. Nolla (=zero) partitionen som du skall installera MiNT '98 på. OBS! INTE DIN BOOT-PARTITION!

d. Ändra partitionstyp på din blivande MiNT '98 partition, från BGM till RAW. Detta görs lämpligast med dit hårddisk program, t.ex. HDDriver eller Diamond Edge.

e. Boota om datorn i single-TOS läge UTAN cache! Om du använder XBoot, kolla så att inte XBoot slår på cachen.

f. Starta programmet INSTALL.TOS i /BIG/.

g. Svara på frågorna under installationen.

h. Om du redan innan hade MiNT/MultiTOS, ändra tillbaks namnet på din omdöpta MINT/MULTITOS-mapp från t.ex. MINT.OLD till MINT.

i. Kopiera över de nödvändiga filerna från mappen C:\MINT98\ till AUTO-mappen och MINT/MULTITOS-mappen, enligt installationsanvisningen som följer med MiNT '98 och dina önskemål.

j. Boota om datorn Reboot your computer.

k. Editera filen u:/etc/fstab I filen kommer du att se att MiNT '98-partitionen är markerad som en Minix-partition, vilket ju är fel. Ändra texten Minix till "Ext2". Skriv in det EXAKT så, utan citattecken! Kom ihåg att spara filen i UNIX-format. Det innebär med enbart vagnretur i slutet av varje rad (CR). Använd t.ex. Everest eller Luna när du editerar filen.

l. Boota om datorn på nytt. Kom ihåg att du nu måste använda programmet SHUTDOWN eller N.Closure (föredrar jag själv) när du bootar om datorn. I annat fall förstör du i värsta fall filer på hårddisken. Försäkra dig att allting fungerar under uppstarten. m. Aktivera dina AUTO-program och ACC-program och boota om datorn igen, återigen med Shutdown eller N.Closure.

Detta är allt. Kom ihåg att du alltid måste använda programmet Shutdown eller N.Closure när du bootar om eller stänger av datorn. För att kunna boota om eller stänga av datorn måste du vara inloggad som root-användare.

Jonas Möller Nielsen e-mail: jonas.moller@mbox301.swipnet.se

ATARI[®] SUPPORTERS I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING

TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

MALMÖ

FC3@LEUF.ORG

HTTP://COME.TO/FC3

NEST 90:200/106

FAX/MAILER: 040-298437

DISK1

GÖTEBORG

INFO@DISK1.SE

TEL: 031-18 01 40

FAX: 031-81 43 05

HOLMERUP MUSIK

MALMÖ

SALES@HOLMERUP.ORG

HTTP://WWW.HOLMERUP.ORG

FAX: 046-611 30 86

INDIGO2

ÅRHUS, DANMARK

INDIGO2@CYBERNET.DK

TEL: 00945-86 20 16 55

FAX: 00945-86 20 12 04

LINE AUDIO

RINKABY

INFO@LINEAUDIO.SE

HTTP://WWW.LINEAUDIO.SE

TEL: 044-22 54 96

FAX: 044-22 54 20

OSAB

REPARATIONER, GÖTEBORG

TEL: 031-87 26 20

Stupido

av Mikael Folkesson

Lär dig skriva!

Nej, antagligen kan du redan det, men jag menar skriva på rätt sätt på en dator. Jag har aldrig sett något bättre program för det ändamålet än Stupido av Dirk Hagedorn. Programmet är Fairware utan begränsningar (låter det inte vackert, Fairware utan begränsningar) från 1995 så vi får stå ut med att det inte klarar av proportionella systemfonten. OK, det finns fler draw backs, programmet är skrivet för tyskt tangentbord. Ni alla som äger ett schweizer-tyskt tangentbord kan dock pusta ut, för det medföljer även en version för dessa.

Nu ska vi inte bara klaga, utan även smaka på det godis som detta program faktiskt är. Det är väldigt klart uppbyggt, man förstår med en gång vad som gör vad [förutsättning är kanske att man förstår lite tyska, men vid det här laget kanske det inte finns så många atari-ner kvar som inte förstår lite tyska ;-)].

Till vänster i huvudmenyn ställer man in svårighetsgrad, lättast högst upp till vänster och svårast längst ner till höger. Till höger i huvudmenyn ställer man in vilken övning man vill göra. Lämpligast är att först börja med "Einführung", då gestaltar sig en vacker dialog föreställande ett tyskt (eller schweizertyskt) tangentbord på din skärm. Som ni märker är det inga större skillnader på ett svenskt och ett tyskt tangentbord, när det gäller bokstäver. Enda skillnaden är egentligen att det inte finns något "ä" och att "z" och "y" har bytt plats. Det jävliga är dock att vissa andra specialtecken ställer till lite problem, vissa tecken som finns på ett tyskt tangentbord finns helt enkelt inte på ett svenskt som till exempel "x". Överkurs i detta läge är att ställa in sitt tangentbord så det beter sig som ett tyskt, samt att köpa knappar och byta ut de man har alternativt köpa ett riktigt tyskt tangentbord. Då kan man även söka jobb som sekreterare i Tyskland, om man känner för det. Gör man inte detta kan man alltså inte gå färdigt hela kursen, du får inget certifikat som alla arbetslösa idag strävar efter. Nog om detta. Har du inget tyskt tangentbord kommer du helt enkelt inte längre än till "äu"-svårighetsgraden vilket dock kan sysselsätta en ett tag.

Om du någonstans mitt upp i smeten skulle tröttna och/eller ge upp behöver du inte oroa dig, Dirk har tänkt på allt. I Meny "Extras" finns någonting

som heter "Zwischenspiel" och är ett litet spel och samtidigt en övning där du får testa dig själv hur snabb och säker du egentligen är, under lite mer lättsamma förhållanden. Du vet hur tyskar är. Inget ont om tyskar, jag bara provocerar lite.

För varje svårighetsnivå kan man som sagt välja vilken övning man vill göra, såsom frekventa ord, korta meningar osv. Har man tagit sig fram till svårighetsgraden "grox" kan börja med de så kallade för-övningarna för att sedan gå vidare till det riktiga mandomspövet (i dagens jämlika samhälle tar jag för givet att man inte även behöver skriva kvinnomspövet eller liknande): övningstexten.

Här är ett plus. Övningstexter och föregående övningar finns nämligen i filer på din hårddisk i mapparna "Data" och "Texte". Du kan alltså helt enkelt ta bort alla tecken som du inte kan skriva och fortsätta använda programmet ändå! Underbart, du kan till och med skriva svenska övningstexter. Jag ansvarar inte för vad som händer om du skriver in "ä" i dem bara.

Har du lyckats ta dig igenom en övning kan du få upp statistik (det gillar dom väl, tyskarna!) på hur illa det gick. Här säger Stupido (som inte alls är särskilt dum, men det har väl med tyskarnas vilja att ge namn som Kotz, Sau eller andra mer eller mindre kränkande namn) bland annat vilka bokstäver man gjorde hur många fel på, hur snabbt man skriver och en och annan spydig kommentar kan också dyka upp. (Till alla tyskar som läser: Jag har inget alls emot tyskar, jag tycker Tyskland är ett bra land. På riktigt!)

Som en avslutande Bon-Bon finns Optionen-meny där man bland annat kan ställa in om den skall plinga när man skriver fel eller om den skall visa det man skriver. Så gå nu och gör dig och samhället en tjänst och lär dig skriva snabbare! (Särskilt om du är tysk)

Bezugsquellen:

<ftp://uni-erlangen.de/pub/atari/applications/misc/stupido09.lzh>

PS. Jag ursäktar mig för vissa oförskämdheter i ovanstående text med hänvisning till att deras enda syfte och existensberättigande är ett dåligt försök till humor. DS.

Studiokvalite' ur en Falcon!

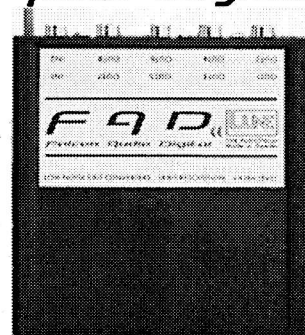
Kritiskt ljud med skir diskant och fast, djup bas, utan brus och störningar, är väl inte något som Falconens interna ljudkrets gjort sig känd för. Våra FAD och Jam interface lyfter ljudet till studiokvalite', utan krånglig installation och problematiska drivrutiner, med de flesta D2D-programmen (tex Cubase Audio, The Audio Tracker, Studio son, Quincy)!

FAD Falcon Audio Digital

Samma rena ljud som (18bits) Jam interfacen, men utan balanserade anslutningar, dvs mycket låg distortion och lågt brus. Studio-ljudnivån (1.25V RMS) minimerar problem med störningar, brum etc.

2IN/8UT ~~2470:-~~

2090:-!!! inkl moms
(1672:- +moms)



Jam PRO! Profvs lösningen. Upp till åtta balanserade in och utgångar i professionellt 19" rack utförande. 18bit A/D och 24bit D/A omvandlare ger optimalt ljud genom Falkens 16bit ljud system.

2IN/8UT ~~3990:-~~

3190:-!!! inkl moms
(2552:- +moms)

8IN/8UT ~~4990:-~~

3990:-!!! inkl moms
(3192+moms)



En viss leveranstid kan förekomma.



Line audio box 14035 291 14 Rinkaby tel 044-225496 fax 044-225420
email: info@lineaudio.se Hemsida: www.lineaudio.se

MP3

av Mille Babic

Vad är MP3?

ISO (Internationella Standardiseringsorganisationen) har slagit fast tre stycken standarder för digital hantering av video och ljud med MPEG (Motion Picture Experts Group), MPEG1 (lagring av video och ljud), MPEG2 (Digital-TV) och MPEG4 (Multimedia). Det är alltså under MPEG1, som formatet MP3 hamnar under med den exakta benämningen MPEG1 Audio Layer III. Layer III är det tredje lagret på en DVD-skiva, som tar hand om ljudet därav benämningen mp3.

Ljudfiler på en Audio-cd använder en 16-bitars sampling i 44,1 KHz. Det innebär att filen lagrar 44 100 bitar information för varje sekund musik. Multiplicera med två då man har två stereokanaler och sedan med två igen. Här blir det då 10 Mb per minut vilket

innebär en hel timme nedladdning. Detta är ju inte medgörligt, så det är här MP3 kommer in i bilden. Då en vanlig dödlig inte hör frekvenser under 20 Hz eller högre än 20 KHz plus att örat är mer känsligt för vissa frekvenser än andra, så här kan man kapa och sedan packa. MP3 kapar det man i regel inte hör och det man inte har någon nytta av och då gemene man lyssnar genom datorns högtalare, så märks inte reduceringarna. Kompressionen baserar sig alltså på forskning kring psykoakustiska fenomen, alltså hur vi alla hör. Kompressionen är vad man kallar för "lossy", vilket innebär att man inte kan återskapa originalljudet efter komprimeringen, utan att det komprimerade ljudet är en bra representation av originalet.

Det speciella med mp3 är att den packar ljud till en tiondel av utrymmet trots att det låter lika bra som originalet. Detta har gjort det värt att hämta musik via nätet och på så sett skapat en marknad för beställning av låtar och då även en illegal

motsvarighet där originallåtar rippade från Audio-cd sprids lavinartat.

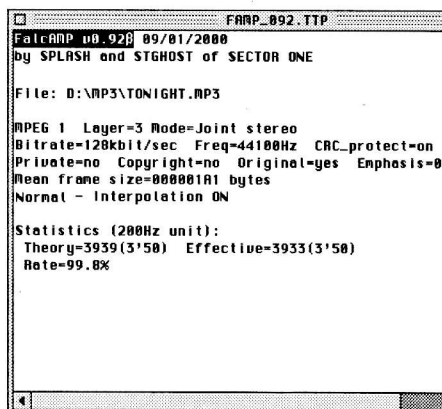
Redan nu projekteras en efterföljare kallad MP4 där man bakat in uppspelningsprogram i varje ljudfil och ändå fått det mindre storleksmässigt än MP3.

Vidarekopiering

Skall inte skriva om alla de diskussioner som varit om spridningen av musik med denna form, men det är så att artister är mer välvilliga till detta än skivbolag. Ett exempel, som kan tas hit är att bl a Public Enemy och Prince själva har lagt ut sina låtar på Internet där deras egna skivbolag vidtog rättsliga åtgärder mot dem för detta. Skivbolagen i USA har gått ut med att mp3 "tar brödet ur munnen på musiker" och att kopiering kan verka oskyldigt, men att det är ofta knutet till organiserad brottslighet såsom narkotikahandel och kopierar du så understöder du organiserad brottslighet. Skivbolagen lyckades ju att sätta stopp för DAT-bandspelare på 80-talet, men nu verkar deras ansträngningar att stoppa MP3 inte hjälpt nämnvärt. Vissa har insett att detta inte går att stoppa och försöker nyttja populariteten istället, ett sådant ställe är www.amazon.com.

Detta till trots, så släpps det fler och fler modeller av bärbara MP3-spelare. Dessa ger formatet ett berättigande vilket visar att MP3 har kommit för att stanna. Den senaste i raden är Sonys nya MS Walkman (NW-MS7) vilken är det största tecknet på att MP3 blivit något riktigt stort. Det var nu 20 år sedan Walkman släpptes och var den första apparat som gjorde det möjligt att lyssna på musik mobilt med kassettband. På ett 64 MB kort kan man lagra mellan 60 – 120 minuter musik. Ett annat välkänt företag, Thompson har även de precis släppt Lyra, som kommer äta marknaden innan Walkman släpps i maj månad.

Teknologin ger okända och nya artister möjlighet att bli hörda eftersom det inte krävs stora investeringar, ett sådant bra exempel är swebmusic.com som beskrevs under nyheter i AtariMagasinet 1 – 1999. Detta är väldigt vanligt att band som kämpar för att få skivkontrakt nyttjar Internet för ändamålet.



FalcAMP

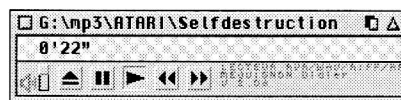
Denis HUGUET och David CARRERE har tagit fram en spelare för Atari Falcon kallad FalcAMP för Sector One. En tredje betaversion finns för nedladdning från Internet under arkivnamnet FAMP090.ZIP där programmet i sig är en 79 kB TOS-fil helt skriven i assembler, använder DSP och benämnd FAMP_090.TTP. Det medföljer två textfiler i form av en manual och en FAQ.

Ett GEM gränssnitt är inplanerat vilket ger möjlighet för användare av SingleOS att köra programmet som en accessory. Den är avbrottsbaserad vilken gör den bättre körbar i en multikörningsmiljö, men för att erhålla maximal prestanda så tar den så mycket ledig processortid den bara får.

Testade själv programmet med senaste utgåvan 0.92 på min Falc och visst, den spelade oavbrutet trots multikörningsmiljön MagiC där jag stressade den lite. Märkte att jag behöver inte låta datorn stå orörd när jag spelade, men å andra sidan så står det i manualen att FalcAMP nyttjar eventuell hårdvaruutökning, som jag själv besitter.

AniPlayer

Denna mediaspelare och GEM-applikation av Didier Mequignon har under tidernas gång försetts med stöd för fler och fler olika ljud-, film och andra presentationsformat. Senast i raden är MPEG I och II där den förstnämnda har stöd och är kapabel att läsa in ljud i mp3-format. Andra format som stöds är filmformaten Video for Windows (AVI), Apple QuickTime (MOV, QT), Autodesk Animator (FLI, FLC, FLX). MPEG (MP?), och ljudformaten Audio Visual Research (AVR), Microsoft RIFF-Wave (WAV), Apple Interchange File format(AIF) och RealAudio (RA).



Då AniPlayer används av mig med många filformat associerade via skrivbordet, som en del i datorsystemet så är mp3-stödet välkommet. Den samplar om hela tiden under körningen av låten, men vi kan vänta oss ett bättre stöd de kommande versionerna.

Mille Babic

Nybyggare i 21:a århundradet

av Bo Leuf

(Detta är en översättning av en artikel skriven på engelska publicerad på min webb <http://www.leuf.org/articles/disisay.htm>) Ett av de trendigare begreppen som cirkulerade för några år sedan var homesteading, specifikt i betydelsen att vara nybyggare på webben. Då handlade det om cybergränslandet, och endast de djärva och driftiga vågade sig fram, ofta handkodande HTML sidor i sina texteditors, och publicerande sina alster på de små webbutrymmen som fanns på de servrar som existerade. Cybersamhällen växte fram som underwebbar till de gratisutrymmen som ägnades åt detta ändamål (t.ex. Geocities, Angelfire, eller för den delen Telias Wilmertown!) av företag som såg till lika delar idealistiskt och långsiktigt på det hela.

Pionjärandan

Domäner var då inte det första man tänkte på — de flesta accepterade de ibland långa och invecklade hemsidesadresserna i stil med <http://www.freemove.com/member/sig42/~jones/hack.htm> som bara en vanlig aspekt av webben, för att inte tala om de user123 identiteter som följde med den valde uppringningen. Huvudsaken var trots allt att vara med, på webben. Tiderna förändrades. De första tecknen var trendiga eposttjänster. Istället för den givna identiteten, user123@myisp.net, kunde du nu bli känd som hotshot@hacker.com, förutsatt att du var snabbt framme. Webbaserade brevlådor var ju också tillgängliga från valfri Internetanslutning, medan ISPs brevlåda krävde normalt att du använde dennes uppringning. Men snart nog var det efterfrågan på riktiga domäner som gick genom taket. Och som bieffekt kom virtuella webbadresser (VURL) för de som fann riktiga domäner alltför komplicerade och dyra att skaffa. Hur många <http://warp.to/spock> adresser har vi inte sett... Nåväl, VURL var en legitim och fungerande lösning på problemet att få en kort och lätt att komma ihåg webbadress. Jag använder en del själv för att peka på speciella underwebbar, trots den nuvarande "kostnaden" i form av reklamrutor och annat. (För några slantar kan man stänga av dessa, men för några slantar till kan man registrera egna domäner också.)

Inmuta namnen!

Nåväl, tillbaka till nybyggandet. Medan detta en gång bara betydde att skaffa sig en närvaro på webben (2D eller 3D), har tonvikten idag snarare blivit att säkra den egna, unika domänen. Och uppenbarligen vill alla ha en "dot-com" identitet, oavsett om det är så lämpligt med en sådan eller inte. Snabba att se denna efterfrågan var "domänockupanterna" — individer eller företag som snabbt mutade in långa rader med lämpliga namn i förhoppningen att kunna sälja dem vidare för profit till företag som sent insett att de behöver en webbnärvaro under företags- eller produktnamnet. Den "legitima" överlåtelsemarknaden av attraktiva domännamn för summor ibland över flera miljoner US-dollar, visar att det finns hugade beredda att betala fantasisummor för denna vara. Få "ockupanter" lär dock ens komma i närheten av sådana summor, och de lyckas för det mesta enbart förvägra lämpliga namn för vanligt folk. Givetvis hamnar småföretagen i kläm här när deras föredragna namn är tagna genom de heltäckande inmutningar som ockupanterna gör. Ockupanterna försöker registrera alla möjliga nyckelord och förkortningar som de tror blir begärliga. Detta är bara en anledning till att vi numera måste betala i förskott för domänregistreringar.

Namnbrist

Bristen på lämpliga namn i de nuvarande toppdomänerna (TLD) kan illustreras av en artikel publicerad 14 april 1999 av Wired News (<http://www.wired.com/news/>). Deras undersökning fann att av 25500 vanliga lexikonord, så var endast 1760 lediga för att använda i .com domänen. Vid denna tidpunkt var ca 7,5 miljoner domäner registrerade. Ytterligare 3 miljoner tillkom enbart under de närmaste 5 månaderna. Tillökningen ligger för närvarande på uppåt 300.000 nya domäner per vecka! Som ännu en datapunkt kan noteras att hela 61% av samtliga domäner registrerade i hela världen är just i .com gTLD (generiska eller globala toppdomäner — alla gTLD utgör 74%, och de resterande 26% fördelas över de nationella ccTLD, eller landskodade toppdomäner.)

Om den nuvarande TLD strukturen

Varje land gavs en toppdomän med samma namn som deras tvåbokstaviga ISO 3166 landskod. Översynen av dessa ccTLD gavs av IANA (<http://www.iana.org/>) till första organisationen i ett givet land som frågade efter det. Regeringen i respektive land kan dock anhänga hos IANA om att få detta ändrat.

De internationella toppdomänerna (gTLD) var .ARPA, .NATO, .INT, .COM, .EDU, .NET, .ORG, .GOV och .MIL. (.ARPA och .MIL instiftades före Internet och användes på amerikanska försvarsdepartementets ARPA nät.) .GOV och .EDU var ursprungligen avsedda för "regering" och "4-åriga examensgivande institut", och även om detta ändrades 1998 för att avse endast USAs regering och amerikanska utbildningsinstitut, bör det observeras att University of Toronto i Canada fortfarande har domänen toronto.edu.

Inte oväntat kom små domänägare att bli utsatta för rovjuridiska Lattacker av företag som ville neka användningen av vissa domännamn som de anser ligger "nära" något varumärke eller bolagsnamn. Detta oaktat om det tidigare användandet varit helt legalt registrerat och väl etablerat, ibland till och med innan företaget ifråga började använda namnet. Än så länge är det oklart vilket juridiskt praxis som kommer att skapas ur de fall som hittills blivit kända. Den juridiska utgången kompliceras ytterligare av det faktum att Internet i flera avseenden står över/utanför nationella lagstiftningar (speciellt för gTLD namn). Ett sent påfund försöker påstå att vi är på väg mot längre domännamn, och i fallet .nu domäner även namn med svenska tecken. Jag hoppas längre namn inte blir vanliga, men erfarenheten antyder att många kommer att köpa denna överreklamerade finess, liksom man svalt tidigare påståendena om domäner och "optimering" av ens webbsidor för många sökmotorträffar. Saken är att flera av de nya registratortjänsterna nu erbjuder en längre (63 tecken) namngräns. Domänförsäljarna slår därför i trumman för att få företag att köpa "nyckelordintensiva" domäner, givetvis så många som möjligt, för att försäkra sig om god synlighet hos sökmotorerna. Huva... den nuvarande floran av nog så invecklade domännamn kan vara illa nog. Samma hjälpsamma personer lyckades på det hela taget i stort sett förstöra meta-taggens användning för att ge vettig rangordning hos sökmotorer. Av denna anledning struntar numera många sökmotorer helt i meta-taggar när de skapar index över webbsidor. Tack för det!

Nya toppdomäner?

Apropå domännamn, så kanske du undrar över vad som hände med förslaget om de nya gTLD namn som kom tidigare (.shop, .art, .sex, ...). Vissa registreringstjänster har ju redan reserverat/sålt sådana namn en tid. Jag kan försöka sammanfatta vad jag funnit om detta, även om webbsidesspåret är lite knepigt p.g.a. upplösningen och nybildandet av olika instanser som skulle hålla i allt detta. Några ingångslänkar till eländet ges där lämpligt. Vi kan börja med något relativt nytt, t.ex. "Interim Report of Working Group C of the Domain Name Supporting Organization,

Internet Corporation for Assigned Names and Numbers" 23 oktober 1999 (<http://www.dns0.org/dns0/notes/19991023.NCwg-report.html>). Ett preliminärt resultat har med individuella ståndpunkter gått på remiss, och sammanfattas i två huvudpunkter. "Det första är att det skall införas nya globala toppdomäner (gTLD). Det andra är att det vore lämpligt för ICANN, vid expansion av namnutrymmet, att börja med en testomgång under vilket sex till tio nya gTLD införs, följt av en utvärderingsperiod." Vad gäller ICANN (<http://www.icann.org/>) är dess nuvarande ståndpunkt (publicerad 13 sept 1999) att inget beslut har ännu tagits, ens om nya toppdomäner skall införas, än mindre vilka och när. Vidare noterades att det fanns många argument både för och emot. Jag förväntar mig en uppdatering här i sinom tid när DNSO erhåller och sammanställer remisskommentarerna och gör någon formell rekommendation. (Det påpekades dock i DNSO dokumentet att en del av ICANNs mandat är faktiskt uttryckligen att införa nya toppdomännamn.) DNSO dokumenten talar om tillförseln av 500 nya toppdomäner över de närmaste 3 åren, med ingen angiven över gräns efter detta. En blandning av ideella och kommersiella registrerings tjänster ses som möjliga att administrera registrering, med möjligheten att många (de flesta?) namnen kan bli specifika vissa registratorer — t.ex. att en dot-design kanske bara är registrerbar hos en enda registrartjänst.

com = amerikanskt? Nej!

Ett av problemen med de nuvarande com/org/net domänerna är att trots att de ursprungligen skapades som internationella toppdomäner, ses de vanligen som amerikanska. Ett företags .com adress tolkas vanligen av en besökare som att företaget har verksamhet i USA, om inte något annat uttryckligen står på webbsidorna. Andra länder registrerar sina företags domäner under sina respektive ISO 3166 landskoder, t.ex. .uk eller .se, så man kan undra varför amerikanerna inte registrerar .us domäner. Svaret, som jag fann, är att sådan registrering inte är så trivial som det kan verka, och förklarar varför amerikanska företag köper .com domäner. Namn i usa-domänen måste innehålla delstat och vanligen stad, vilket kunde ge t.ex. amazon.seattle.wa.us — knappast särskilt attraktivt för ett företag med visioner. (Man kunde tro att detta kunde ändras utan alltför stort besvär...? Nog skulle väl t.ex. toys-r-us vara attraktivt nog att ge finansiering? Faktiskt gjorde amerikanska posten en ansats 1998 att driva ett förslag till koordination, expansion och utveckling av .us toppdomänen. Undrar vad som hände med detta?)

dot-eu?

För att i någon mån ge ett com-alternativ till den amerikanska dominansen och ge en motsvarande Europeisk domän, har det förslagits en .eu toppdomän för europeiska företag, med enkla namnregler motsvarande com. Detta skulle medge europeiska företagsdomäner av typen siemens.eu som ett alternativ till de nuvarande nationella ccTLD registreringarna, som ofta har knepiga namnregler liknande de för .us. Hurvida det blir en eu-domän eller inte är oklart, eftersom ISO konstaterar att EU inte är ett enskilt land och kan därför inte ha en cc-kod. Emellertid har ISO faktiskt reserverat koden, och om bruket i sinom tid godkänns kommer ICANN med säkerhet få in en ansökan om en eu ccTLD att grunna på.

Domän nu!

Bristen av goda .com namn har vidare lett till att flera ccTLD register för små länder, som t.ex. NU, CC, TM, FM, TV och TO, har lanserat sig själva som trendiga alternativ till de trånga gTLD som finns. Med stor framgång kan det tilläggas, åtminstone is vissa geografiska eller språkliga områden. Så, varthän domännamn? Inte vet jag. Att det blir förändring av något slag är säkert, och en utökning av möjliga gTLD namn verkar en sannolik lösning. Sakerligen blir det viss förvirring, och jag blir inte förvånad om vissa nya namn visar sig så impopulära att de blir nästan oanvända.

Seder och bruk

När jag registrerade mina domäner, så följde jag i stort sett rekommenderat bruk. Därför är LeufCom mest för företags-sidor, LeufOrg för familjeorienterat och allmänt, medan LeufNet agerar som webbvård åt dessa och andra. Three domains for the webmaster under the sky. ... One domain to rule them all. One domain to find them. One domain to bring them all and in the webspace bind them In the Land of LeufNet where the Wikis serve.

www?

En del undrar över det överallt förekommande www-prefixet. Beroende på hur en "sajt" är konfigurerad behöver denna förstavelse inte vara nödvändig. Vissa ställen struntar helt i den. Själv följer jag en metod här i det att jag anger www för adresser till vanliga statiska webbsidor, medan jag anger adressen utan www för t.ex. mina wiki som skapar dynamiska sidor. Jag har valmöjligheten — Men som besökare kan du valfritt ange adresserna med eller utan www, det spelar ingen som helst roll rent praktiskt.

Många webbvårdar säljer "fåfångsdomäner" (vanity domains) som ersättning till www. Då kan du se adresser av typen namn.domain.tld, vilket är ett billigt fuskalternativ till en riktig domän. Annars brukar den förstavelen på större nätverk användas för att ange maskinnamnet som sidorna eller Internetresursen finns på. Glapp ibland Och slutligen ett sista ord om domän-registrering av de generiska toppdomänerna com/org/net (som ju ingalunda är "amerikanska", som de flesta tycks tro). När nu huvudregistret, skött av NSI, är "öppet" för andra registratorer än InterNIC, måste man för att vara helt säker på tillgängligheten av ett namn gå till NSIs egen Whois server (<http://nsiregistry.net/>) — det gör jag alltid. Det har förekommit fall där en annan registrator har sålt namn som senare visat sig vara sedan länge tagna men inte verkat så i denne registrators Whois databas. Glapp i förbindelsen med NSI har det sagts. Klart pinsamt i alla fall.

— Bo Leuf — bo@leuf.org — <http://www.leuf.org/>

**STRAIGHT
BBS**

**031 - 340 15 48 (V34+/ISDN)
031 - 340 15 49 (ISDN)**

Öppen dygnet runt. Här har du som medlem extra bra status med tillgång till bla **8 CD-ROMS** skivor med filer/program. Plus hårddiskar på totalt **4.3 Gb!** Två telefonlinjer för att det alltid skall vara lätt att komma fram. Så varför inte leta fram terminal-programmet och slå en signal! Max hastighet för modem 33600 Bps!
Nu även med ISDN 64000 Bps!

Mvh Bertil Jägar SysOp...

DOOM på TT

av Mikael Jönsson



DOOM har funnits länge på PC, och är fortfarande aktuell i vissa lägen. Det var där jag blev nyfiken på DOOM-spelet. Så kom Internet även till lilla mig. Oj, vilka möjligheter vi har att få fram all möjlig information om ATARI-saker! Både mjukvara och hårdvara.

Så jag tog reda på vad nätet har erbjuda, och fick fram att det fanns en möjlighet att köra DOOM på min ATARI TT. Nä, det är inte sant! Kan det gå att köra på TT?!? Jag testademed en gång vilka mjukvaruprogram jag behövde för att komma i gång. Sen letade jag upp sidan ute på nätet med DOOM 1 demo (eller så kan man ta originalet, om man vill det).



Sen fick jag hjälp av två eller tre Svänner med DOOM demo 1. Därefter var det själva mjukvaran. Den som jag testade först var DOOM 020 för ATARI. Det var en TTP-fil, så jag tog tag på DOOM1.WAD och klickade den över DOOM.TTP. Vad hände? Jo, det startade upp till en bra början, men vad nu då...? Det hände ingenting mer än att den kom tillbaka till desktopen.

Mhmmmm, vad kan det var för fel...? Kan det var några ACC-program i vägen? Eller rent av MagiC? Var börjar jag nu....? Jo, jag stänger av alla ACC, och börjar om med DOOM-programmet. Ack, där tog jag fel! Det blev samma visa den här gången också.... Synd, tänkte jag. Då funderade jag på att boota om till TT medelupplösning, och ta bort MagiC. Sagt och gjort, jag bootade om till TT medelupplösning, och titta...!! Det fungerade med DOOM på ATARI TT!! Då var det bara att sätta igång att spela själva spelet. Med hjälp av AM-artikeln, som kom i förra numret, kom jag igång riktigt bra. Men hur var det med dörarna? Hur öppnade man dom? Det stod ju inte i AM, så det var bara att ta fram hjälpsidan för att titta efter. Jo, det var

den stora tangenten. Så nu körde jag på, och var snart uppe i 3:e banan.

Med hjälp av kartan, som finns med tangenten (Tab), så såg jag var vissa hemliga lönnörrar fanns. Men så började det bli lite problem med min joystick. Den var lite seg, samt grafiken var lite kantig och grovkornig. Jag läste om att det fanns en sida på nätet i AM, så jag surfade dit och såg att man kunde ta hem 0.23 DOOM. Varför inte, tänkt jag, packade upp filen och såg att man hade ändrat på TTP till GTP. OK, då var i alla fall programmet bättre på många sätt. Nu kör jag bara med detta program (DOOM 0.23), och själva DOOM-demos är jag klar med.

På den sista banan bör ni köra med raketen när ni öppnar hissdörren. Skjut iväg raketen mot tunnorna, sen hagelgeväret mot dom sista djuren. Därefter är det bara att hoppa ner och gå nerför trappan. Men innan ni öppnar dörren (titta på kartan med TAB), så ser ni en lönnörr på höger sida. Öppna den och gå in (kan vara svåröppnad). Öppna sen den stora dörren och skjut ner två djur. Leta i de två rummen. Gå rakt fram till den gröna knappen och ladda kulsprutan. Gå in i hissen (spara här). Ni kommer nu till en stor stjärna. Gå in, gå till vänster till flera tunnor, hämta den blå kulan och sen ställer ni er så att ni kan skjuta ner dom sista varelsena genom att stå vid den ena kanten (till höger om tunnorna vid spetsen). Skjut mot husen där varelsen kommer att vara, för att gå rätt väg. Skjut, skjut, skjut...! Det tar ett tag innan den faller ner. Sen är det bara att hålla på. Lycka till!

Mikael Jönsson
Mikael.jonsson@abc.se

Manitor

av Mikael Folkesson

Har du någonsin funderat över vad det är som händer inne i din dator? Vad är det som skickas mellan programmen när du till exempel drar en ikon från din desktop till MultiStrip?

Med hjälp av Manitor av Manfred Lippert kan du nu få svaret. Detta under förutsättning att du har Scripter från ASH, för hela programmet styrs med GEMScript kommandon. Givetvis kan du göra ett eget program som skickar de nödvändiga kommandona till Manitor, men det är nog att ta i de flesta fall.

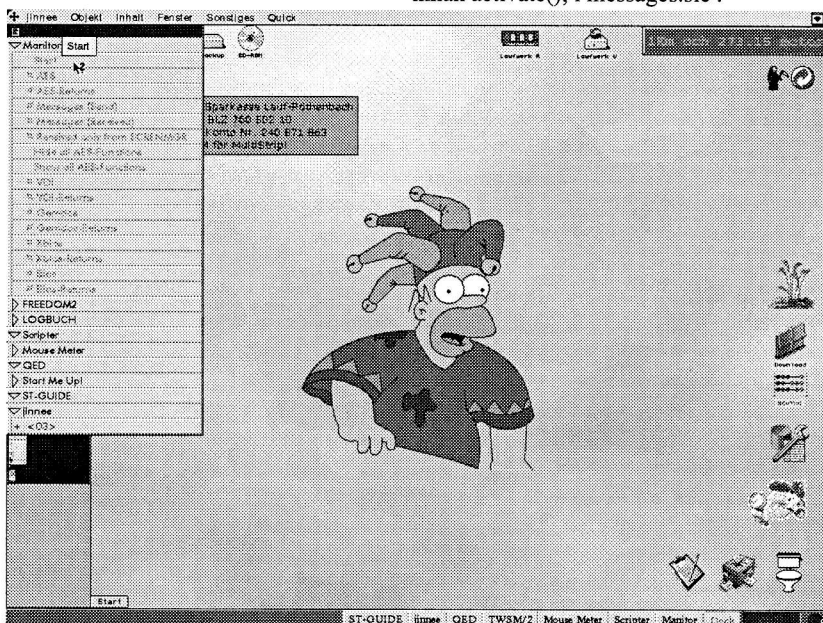
Låt oss nu förutsätta att du har Scripter, då är det bara att köra igång Manitor och ingenting händer. Va? Jo, nu är det ju det att programmet styrs med scripts. För att någonting skall hända måste man alltså köra ett script. För att koppla till exemplet ovan, vad händer när man drar en ikon till MultiStrip, kan man köra igång avproto.sic och allt som skickas via AV-protokollet loggas då i C:\MANITOR.LOG.

Nu kanske du börjar törsta efter kunskap, och undrar vad det är mer som händer vid samma operation. Det räcker med att göra lite enkla ingrepp i messages.sic så loggas allt som dina båda applikationer, t.ex jinnee och MultiStrip, skickar mellan varandra och till AES.

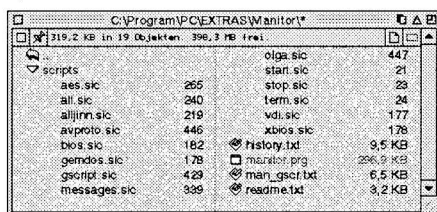
Lägg alltså bara in

```
include_prgs();
show_prg("jinnee");
show_prg("mltistrp");
show_prg("<??>");
```

innan activate(); i messages.sic.



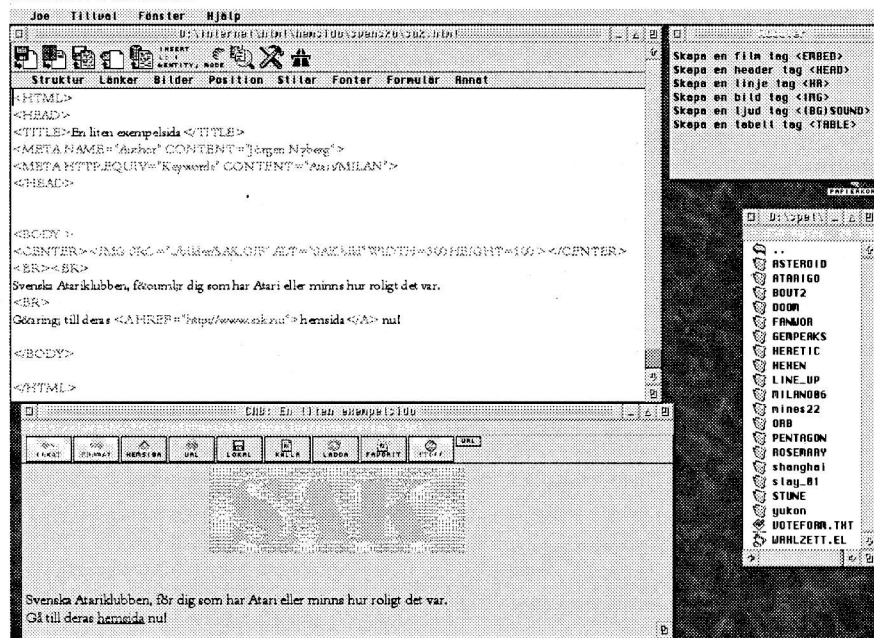
Om du inte har någon lust att hålla på med en massa jobbiga script-filer hela tiden, och tycker det vore enklare att helt enkelt använda musen för att bestämma precis vilka kommandon du vill skall loggas går det utmärkt, om du har Dock av Holger Weets. Varför just Dock, undrar du kanske, jo för att det förstår sig på ett visst kommando som Manitor skickar vilket gör att en meny vecklar ut sig i Docks fönster som gör att man kan styra Manitor. Klicka helt enkelt på det som du vill skall loggas, ett tecken framför markerar att det skall loggas. När du vill trycker du sedan på "Start" och loggningen påbörjas.



Om du har fått för dig att programmera är det här ett väldigt bra komplement till Pure Debug eller vad det nu är du använder. Om du till exempel håller på med olika program och vill ha specifika loggningar för varje projekt gör du bara en scriptfil för varje projekt, där du tar med vad som skall loggas. Man kan också ställa in var logfilen skall vara genom att sätta miljövariabeln \$MANITORLOG. Detta kan man givetvis också göra i ett script, vilket möjliggör att man kan ha olika logfiler för olika program.

Det nästan sexigaste med Manitor är att den skriver ut i klartext vad det är som skickas, vad kommandona heter och vad de innehåller. Det är också väldigt bra att man kan filtrera vad det är som skall loggas, för gör man inte det växer logfilen väldigt fort. På bara några sekunder kan den vara uppe i några MB!

//Mikael Folkesson



JOE 1.46

av Jörgen Nyberg

När jag skulle göra min egen hemsida så var jag i valet och kvalet, skulle jag "knacka" för hand eller skulle jag använda en "wizard"? Men så upptäckte jag Joe och hamnade mittemellan kan man väl säga.

Vad är då Joe?

Joe är en texteditor specialiserad på HTML kodning för att göra hemsidor. Programmet är helt i Gem och har (nästan) alla dom klassiska funktionerna för en texteditor. Dessutom har det stöd för moderna protokoll som Drag&Drop, BubbleGEM, OLGA och VA_START.

Kommunikation

Joe har en inbyggd funktion för att kommunicera med en browser eller andra program. Man kan ha 4 olika program installerade. Det fungerar som så att man anger olika program under sökvägar och sedan klickar man på browserikonen och så uppdateras sidan i browsern. Dom andra 3 kan man välja genom att trycka Shift, Control eller Alternate samtidigt som man klickar på ikonen.

Skal för moduler

En skal för att köra olika moduler eller små program finns också inbyggt i Joe. Det finns ett paket med 6 olika moduler.

- En bildmodul för att enkelt lägga in bilder (IMG).
- En modul för att lägga in filmer (EMBED).
- En för separationslinjer (HR).

- En för ljud (SND).
- Modul för sidhuvud (HEAD).
- Och en för tabeller (TABLE)

Text makron

Flera olika typer av makron kan användas, fördefinierade enligt menyerna i editorn, eller egna, som man väljer själv och kan spara (man kan ha flera olika uppsättningar) eller kurzels (vad det nu heter på svenska) från QED eller Everest.

Några andra specialiteter

Man kan ha olika färger på ren text, HTML taggar och ISO ändelser (ASCII tecken över 127). Automatisk omvandling av specialecken (tex. ääö). Man kan ta bort onödiga mellanrum, om man importerar från någon annan editor. Flera olika hjälpfiler installerade och en del annat.

Filspecialiteter

Joe kan inte hantera dynamiskt minne (än så länge), så man får ställa in tex. 3000 rader, så reserveras nödvändigt minne vid start. Normalt sparas filer med ändelsen *.HTM, men man kan själv lägga till nya filändelser som är max 6 tecken långa, själv använder jag *.HTML som normalinställning. Man kan även ha olika format på vagnreturer (Atari, Mac eller Unix). Varje gång man sparar görs också en backup av den gamla filen, *.BAK, så man kan ladda in den om man inte blev nöjd.

Att göra en hemsida

Jag tänkte även ha med ett litet exempel på hur man gör en sida i Joe. Och då gör jag såklart en om SAK. Jag börjar med att göra en bild i Positive Image som jag döper till SAK.GIF. Sen är det dags att börja "knacka" kod. Jag startar Joe, går upp under menyen 'Struktur', och klickar på '<HTML>~</HTML>' vilket alltid ska stå först och sist på en sida som är skriven i HTML. Efter det klickar jag på 'HEAD' modulen för att göra ett sidhuvud. Där fyller jag i sidans titel "En liten exempel-sida", väljer 'META' taggar, klickar på 'Dokumentets författare', och fyller i mitt namn "Jörgen Nyberg", klickar på 'Nyckelord', och fyller i "Atari/Milan". För dom som inte vet så är META taggar dom ord som sökmotorerna registrerar. Så väljer jag 'Infoga i text', och sidhuvudet är klart. Sedan går jag upp under 'Struktur' igen, och klickar på '<BODY>~</BODY>', däremellan står själva innehållet på sidan, det som syns i browsern. Så var det dags för bilden. Då klickar jag på bildmodulen och väljer bild genom filväljaren, skriver en alternativ text, vilket man alltid ska göra för dom som stängt av bildvisning. Väljer infoga och det läggs in på sidan. Markerar hela den raden och går upp i menyn under 'Position' och klickar

på '<CENTER></CENTER>' vilket får bilden att hamna i mitten. Jag trycker 2 gånger på 'Alternate+B' vilket infogar 2 st '
', som motsvarar 'Return' i en ordbehandlare, för att få lite mellanrum mellan bilden och texten. Och sedan skriver jag texten: "Svenska Atariklubben, för dig som har en eller minns hur roligt det var". Ännu en 'Alternate+B', innan jag lägger in en länk till klubbens hemsida. Då skriver jag först: "Gå till deras hemsida nu!", sedan markerar jag det ord som ska vara själva länken genom att dubbelklicka på det, här har jag valt 'hemsida'. Jag går upp i menyn 'Länkar' och klickar på '' så hamnar ordet 'hemsida' på rätt ställe. Sedan sätter man markören mellan citationstecknen och skriver adressen: "http://www.sak.nu" eller använder klipp/klistra om det är en besvärlig adress. Nu återstår bara att klicka på browserikonen så sparas sidan och skickas till browsern och man ser hur det blev. Jag hoppas att detta exempel inte förvirrade er för mycket men det kanske kan vara en framtida artikelserie, en hemsidesskola.

Sammanfattning

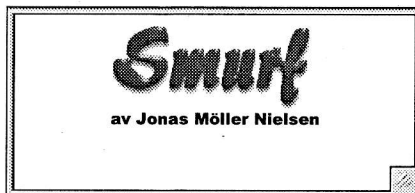
Joe är i mitt tycke ett väldigt bra program för att göra hemsidor, dels för att man slipper komma ihåg alla kommandon och man lär sig läsa kod. Och har man problem att komma igång kan man ju alltid ladda in en färdig sida och se hur den är uppbyggd. Sen finns det en hel del finesser som underlättar ganska mycket, tex. olika färg på ren text och HTML taggar, vilket jag tycker är väldigt praktiskt. Och sist men inte minst, det finns på svenska! Kort sagt, skaffa det nu!

Jörgen Nyberg

nyberg@atari.org
http://nyberg.atari.org



AtariMagasinet behöver alltid material till tidningen! Känner du för att skriva om något nytt program eller du har en bra lösning på något problem så skicka in det till redaktionen! Det är en medlems-tidning så den är till för dig!

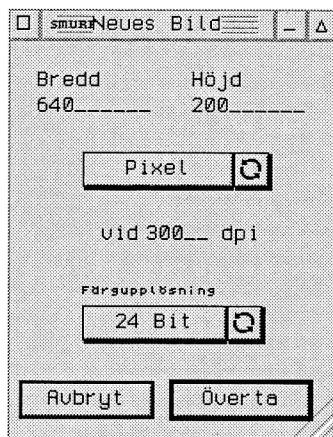


3D-text med Smurf

- Att göra snygga rubriker i 3D är inte så svårt med Smurf som det kanske verkar vid första anblicken. Själva tillvägagångssättet är lätt att lära sig och därefter är det bara att experimentera sig fram med de olika inställningarna tills man får den önskvärda effekten. I den här artikeln som förhoppningsvis kommer att följas av några fler senare, kommer jag att behandla grunderna i hur man gör 3D-text med skuggor i Smurf. Vi kommer att använda oss av flera olika moduler.

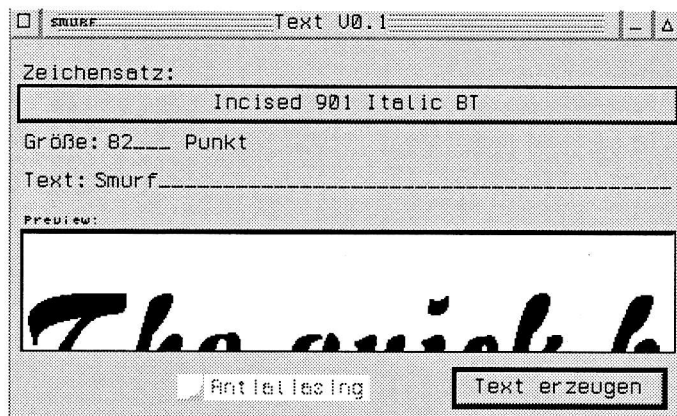
Skapa en ny bild

- Först måste vi skapa en ny bild. Det gör vi genom att gå upp i rullgardinsmenyn Fil och där välja Ny bild.... En dialogruta kommer upp där vi matar in hur vi vill ha den nya bilden. Jag väljer Bredd 400, Höjd 200, enhet Pixel och 24 bitars färgupplösning. Se bild 1.

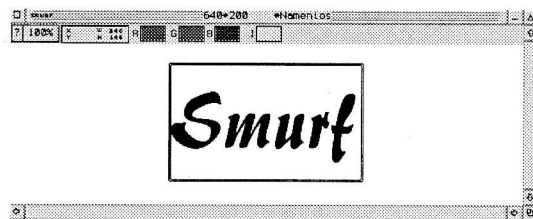


Mata in text

- Nästa steg är att mata in texten som vi vill att rubriken skall ha. För detta använder jag mig av modulen Text. Jag väljer typsnittet Impress och storleken 82 punkter. Se bild 2. När jag flyttat över texten till bildfönstret stänger jag ner



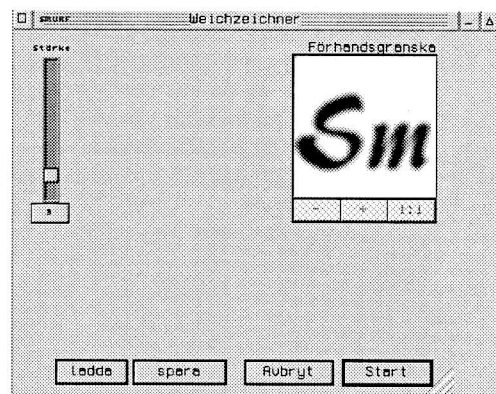
textmodulen eftersom den inte behövs längre. Texten, i exemplet Smurf, har hamnat längst uppe till vänster i bilden. Där vill jag inte ha texten eftersom det då inte finns plats runt omkring när bilden skall bearbetas. Jag tar därför musen och flyttar ramen som texten befinner sig i, så



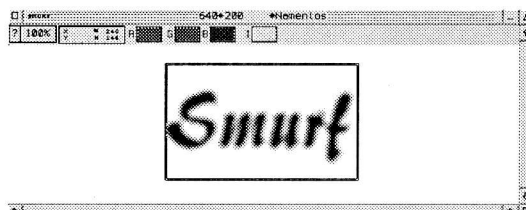
att den befinner sig ungefär i mitten av bildfönstret, se bild 3. Därefter dubbelklickar jag på textramen för att texten skall infogas i bilden. När detta är gjort skall textblocket avmarkeras. Detta görs genom att högerklicka inne i blocket och i pop-upmenyn välja avmarkera. Texten skall nu vara infogad ungefär mitt i bilden utan ram omkring.

Sudda till texten

Nästa steg är att göra texten suddig. Men först skall vi ta en kopia på bilden eftersom Smurf inte har någon Undo-funktion. Högerklicka på bilden och välj duplicera. Nu när detta är gjort, väljer jag modulen Weichzeichner. Vad detta betyder vet jag inte men det är i alla fall den modulen som skall användas. Suddigheten kan ställas in i olika steg. Ju högre värde desto suddigare. Ett högre värde resulterar även i en gröttigare 3D-text, så det gäller att inte välja för högt värde. Jag väljer 2, se bild 4. Genom att klicka på förhandsgransknings-



fönstret kan man få en uppfattning om hur suddig bilden blir. När bilden nu har suddats till bör den se ut ungefär som i bild 5 (fast utan ram).

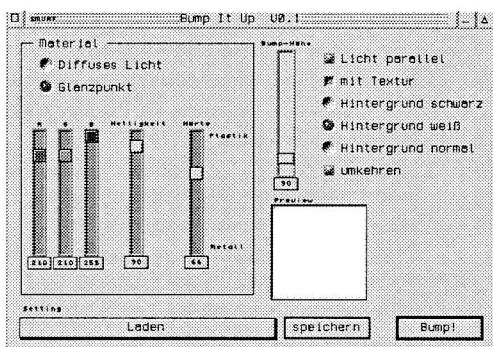


Bump-it-up

Då var det dags för att använda 3D-funktionen. Stäng föresten modulen Weichzeichner, den behövs inte längre. Nu

skall istället modulen Bump-it-up användas. Det är även lika bra att med en gång öppna bildhanteraren. Den finns under rullgardinsmenyn Tillval, Bildhanteraren... Hur bildhanteraren ser ut ser du på bild 6. Bump-it-up-modulen kan till en början verka lite obegriplig, se bild 7, men det mesta är ganska enkelt. Först har

vi Diffuses Licht (diffust ljus) och Glanzpunkt (glanspunkt/direkt ljus). Det diffusa ljuset kan liknas vid den allmänbelysning som kommer från taket i ett kontor. Den belysningen resulterar inte i några reflexer utan bara att saker och ting lysas upp. Glanspunkten eller det direkta ljuset kan liknas vid en skrivbordslampa eller



spotlight där ljuset riktas i en stråle mot en bestämd punkt. Detta ljuset är starkare där det träffar och ger upphov till reflexer. För både det diffusa ljuset och det direkta ljuset är det möjligt att välja färg, precis som man kan använda sig av färgade glödlampor. Färgen blandas med de tre skjutreglagen för rött, grönt och blått. Det går även att ställa in exakta värden genom att klicka på värdeangivelserna nedanför respektive skjutreglage. Förutom färgsammansättningen kan man ställa in hur kraftigt ljuset skall vara. Det sker mer skjutreglaget Helligkeit, där ett värde på 100 betyder så ljust det går och 0 betyder

fullständigt mörker. Det kan liknas med att man släcker lampan. Lägg alltså märke till att det är möjligt att ha på enbart det diffusa ljuset och avstängd direkt strålning och vice versa, genom att ha olika

inställningar på Helligkeit-reglaget. Skjutreglaget Härte anger vilket material som bilden skall vara gjord av, metall eller plast eller en blandning av de två. Metall ger mer reflexer än plast. Vidare så kan man välja om ljuset skall komma från mycket nära håll eller från långt håll. Om ljuset

skall komma långt borta ifrån så innebär det att ljuset i nästan kommer parallellt mot bilden. Detta vill man för det mesta

när man jobbar med text. Därför kryssar jag i rutan Licht parallel. När vi arbetar med text så vill vi nästa

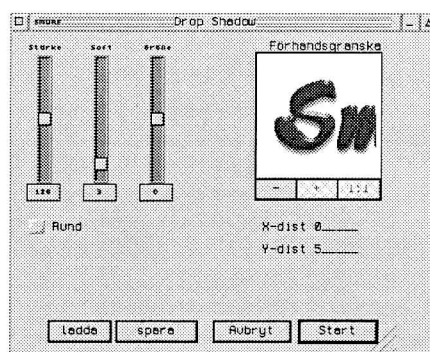
alltid att bakgrunden skall vara vit, så därför kryssar jag för även det alternativet liksom alternativet Umkehren, som jag inte går in närmare på här. Skjutreglaget Bump-Höge sätter jag på ungefär 70.

Reglaget anger hur kraftigt markerade kanter som 3D-objektet skall ha. Ett högre värde ger kraftig markering. Nu återstår bara att från bildhanteraren dra texten på vår suddiga bild till Preview-fönstret i Bump-it-up-modulen. När jag gjort detta

kommer det upp en popup där jag klickar på raden för Bump-map. I mitt bildfönster syns det ett kors uppe i vänstra hörnet. Det är lampans placering. Den kan enkelt flyttas med musen. Genom att klicka på Preview-fönstret så kan man få en förning om hur den slutliga bilden kommer att se ut, innan man startar att bearbeta hela bilden. När jag är nöjd med inställningarna sätter jag igång hela processen genom att klicka på Bump. Resultatet ser du i bild 8.

Häftiga skuggor

Jag vill gärna ge ett intryck av att texten ligger framför papperet. Det åstadkommer jag genom att lägga till en skugga på texten. Men först så stänger jag Bump-it-up-modulen. Därefter öppnar jag modulen Drop shadow, se bild 9. I modulen finns det tre skjutreglage: Stärke (styrka), Soft (mjukhet) och Gröse (storlek). Styrkan anger hur mörk/svart som skuggan skall vara, mjukhetsreglaget anger hur suddiga



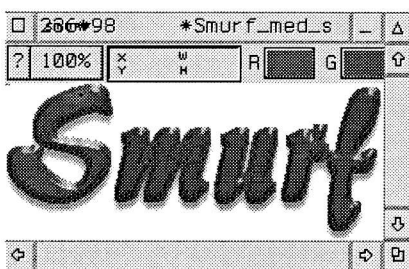
kanterna skall vara och storleksreglaget anger hur stor skuggan skall vara. Förutom detta kan man välja åt vilket håll som skuggan skall falla i x- respektive y-led.

Det gäller att välja rätt fallvinkel för skuggan i förhållande till hur lampan var placerad i Bump-it-up. Eftersom jag i mitt exempel hade lampan placerad mitt ovanför texten, väljer jag ett värde på x lika med noll och ett y-värde lika

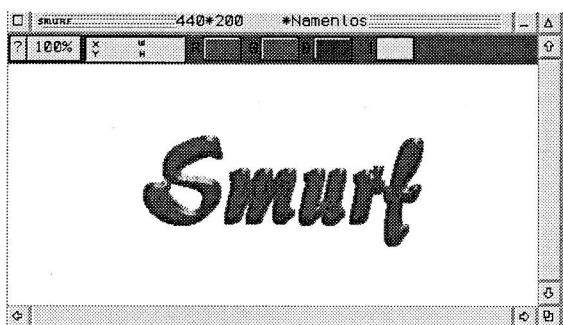
med 5. Resultatet syns i bild 10.

Beskrining av bilden

Det är mycket tomrum runt bilden som jag vill bli av med. Till detta använder jag modulen Clip'nPic. Det finns inte så mycket mer att säga om den här modulen, resultatet syns i bild 11. Ja, svårare än så här är det inte att skapa 3D-bilder med



Smurf. Nu är det bara för dig att Smurfa vidare på egen hand, lycka till.



Av: Jonas Möller Nielsen
e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se

Bildupplösningar

av Mille Babic

Färger bortom ögats synförmåga

Datoranvändaren arbetar interaktivt och visuellt med applikationer via det grafiska gränssnittet. Här ges kommandon till systemet för utförande via olika inbyggda funktioner. Det många val av alternativa operativsystem och skrivbord, som finns till Atari och kompatibla datorer är en tacksam möjlighet vilken gör att det går att användaranpassa systemet efter eget tycke och smak. En annan för många helt avgörande funktion är val av bildskärmsupplösning och färgdjup, då bildskärmen är en otroligt viktig del av datorsystemet. Det är framför bildskärmen man tillbringar fyra till ibland sju timmar om dagen. Det beror sedan på vad man gör framför datorn, dokumentframtagning med hjälp av applikationer, bildhantering, man löser fritidsproblemen med spel etc. Hur stor del av ett textdokument eller en bild vill man se samtidigt på skärmen och hur många färger behövs det egentligen för att redigera text eller bearbeta kalkyler. Arbetar man seriöst med applikationer, som DTP ovanför ett skrivbord märker man snabbt att det hade inte direkt skadat med större upplösningar, så att exempelvis tre öppnade diskenhetsfönster eller fönster från applikationerna inte tar upp all skärmyta direkt.

Det var just denna tanke och funktion man gav skrivbordet Desktop/NewDesk under TOS att snabbt växla bildskärmsupplösning beroende om man behövde färger för spel och bilder eller om man kunde reducera färgerna till förmån för en något högre upplösning för arbete med applikationer. Här spelade den naturliga bildskärmen TV en avgörande roll och gjorde att folk hade råd att ha en hemdator. Spelkonsollerna övergick till att kunna användas för nyttiga arbeten, som ordbehandling, kalkyl- och registerhantering, programmering, MIDI etc. ST-datorn var född och möjligheten att ansluta en RGB-skärm och en monokrom monitor gav dels möjligheten att tillgodose spelentusiaster och för dem som tänkt sig att använda datorn till mer kreativa arbeten. Hemdatorn blev ett faktum och det billiga priset gentemot andra datormodeller, som många endast såg hos företag och myndigheter gjorde sitt. Dessa andra datormodeller hade dessutom vid denna tid sämre prestanda än vad ST-datorn kunde erbjuda.

Hemdatorerna utvecklades vidare i rask takt och Atari följde med länge med att erbjuda nya datormodeller med högre upplösningar och färgdjup. Dessa förvånadsvärt pålitliga och hållbara datorer har gjort att de fortfarande finns i många hem och har varit väl investerade pengar till skillnad om man levde med IBM PC och kompatibla datorer, där omsättning av datorer för hemmet har varit väldigt kostsamma under tidernas lopp för många människor.

Atari ST(F/M)

När STn togs fram så sattes minneskonsumtionen för bild till 32k, hade man satt den högre hade datorn börjat blivit slöare och hade man valt mindre, så hade upplösningen varit fattig. Denna minnesstorlek gav möjlighet att byta upplösningar efter behov och resulterade i det vi känner igen som ST Låg-, medel- och högupplösning. Inga separata minneskapslar användes för bildminnet utan dessa 32k användes direkt från datorns internminne (RAM). En krets kallad "Video Shifter" möjliggjorde användningen av internminnet för bild och kontrollerade bildsignalerna till tre kanaler, röd, grön och blå. Åtta nyanser av varje av dessa tre färger ger en palett på 512 färger ($8 \times 8 \times 8 = 512$) på en tidig ST-dator. De digitala utsignalerna från "shifter" konverteras till analoga med hjälp DA-omvandlare, buffras och skickas till monitorporten. En krets "GLUE" kontrollerar horisontal- och vertikalfrekvenser för användning av en TV eller en bildskärm, 15625 resp 50/60 Hz. En monokrom bildskärm SM124 använder en speciellt hög synkronisering, 31000 resp 70 Hz det är därför valet för ST Hög är gråmarkerat om en TV eller RGB-bildskärm används för att inte förstöra dessa apparater. När en monokrom skärm ansluts till datorn, så jordas ett speciellt "ben" i kretsen 68901 MFP och ger ett högt prioriterat avbrott vilket gör att datorn startar om till ST Hög.

Standard ST/Mega ST

Låg	320x200	16 färger
från en palett på	512 färger	
Medel	640x200	4 färger
Hög	640x400	2 färger

Atari STe

Kretsarna för bild i denna datormodell gjordes om integrerades i en sådan kallad för PLCC med 84 ben. Den stora skillnaden mot de första ST-datorerna är att STe använder fyra bitar information mot varje färgkanal vilken ger en palett på $16 \times 16 \times 16$ dvs 4096 färger. En krets kallad Blitter blev standard (Finns i Mega ST och STe) vilken ger en prestandaökning då den kan flytta minnesblock omkring med hög

hastighet. Tillgången märks tydligt om man flyttar omkring ett fönster på skrivbordet.

STe/Mega STe

Låg	320x200	16 färger
från en palett på	4096 färger	
Medel	640x200	4 färger
Hög	640x400	2 färger

En teknik som gör det möjligt att se fler färger på skärmen samtidigt än vad datorn egentligen kan visa är att snabbt växla palettfärgerna och ge en illusion att fler färger visas. Detta går att erhålla mjukvarumässigt med ett program exempelvis Speed of Light.

Atari TT030

Denna datormodell använder bild i två olika lägen, färglägen och en monokrom motsvarighet. Färgläget använder en speciell krets med en inbyggd digital till analog konverterare medans det monokroma använder ECL vilken ger en mycket hög bildskärmsupplösning, men endast till speciella skärmar. TT använder ingen blitterkrets, då denna dator har processorn Motorola 68030 med en hastighet på 32 MHz vilken visade sig

NYHETER

BoxKite kommer snart på svenska. En omskrivning av programmet är på gång för att möjliggöra fler språk. BoxKite kommer snart att finnas på tyska, engelska, franska och svenska.

CoMa är nu upp i version 5.1.0 på engelska och version 5.2.1 på tyska.

<http://i.am/Softbaer>

E-postprogrammet MyMail är nu uppe i version 0.91. Tack vare Jörgen Nyberg finns ny MyMail även på svenska. MyMail är bland de mest avancerade e-postprogrammet på marknaden. MyMail är mycket snabbt i sin hantering av breven och har fullt stöd för home-mappen. MyMail har, till skillnad mot många andra e-postprogram, en egen textredigerare som är mycket kraftfull. MyMail kräver AES 4 eller högre, hårddisk och minimum 1 Mb ledigt RAM.

<http://www2.tripnet.se/~erikhall/>

Bildredigeringsprogrammet Smurf utvecklas vidare. Snart kommer version 1.06. Mer info på:

<http://www.therepy-seriouz.de/>

skyffla bildminnesblock snabbare en extern hårdvarukrets. En upplösning på hela 1280x960 är möjlig monokromt vilken gör datorn attraktiv för professionella användare. Bakåtkompatibiliteten mot ST-datorerna är inbyggd med att det går att använda bildupplösningar för ST, dessa ger även en skarp bild när en VGA-monitor ansluts till datorn.

Atari TT

Samma upplösningar och färgdjup som ST med tillägg av:

TT Låg	320x200	256 färger
TT Medel	640x200	16 färger
TT Hög	1280x960	2 färger

Atari Falcon

Denna dator har blivit mest känd för dess många och varierande bildskärmsupplösningar och färgdjup. En programmerbar grafikrets möjliggör spektrat ännu större då mjukvaruprogram kan utöka upplösningar än mer än standardutförandet. Nästan vilken bildskärm som helst kan användas till denna dator, RGB, monokrom eller VGA, men endast en MultiSync skärm kan ta till vara på datorns möjligheter att nyttja de många upplösningarna.

Atari Falcon grundlägen

VGA	320x240/480	TrueColor
VGA	640x480	256 färger
VGA	640x480	16
VGA	640x480	4
VGA	640x480	2
RGB	640x200	TrueColor
RGB	640x200	256
RGB	640x200	16
RGB	640x200	4
RGB	640x200	2
SM124	640x400	2

Minneskonsumtion för upplösning och färg

640x480	HighColor	600 Kb
320x200	HighColor	128
800x600	256 färger	468
640x480	256	300
320x200	256	64
800*600	16	234
640x480	16	150
320x200	16	32
800x600	2	58
640x480	2	37
320x200	2	8

VGA är egentligen en lös term som normalt beskriver en bildskärmsupplösning på 640x480 punkter och när en sådan skärm ansluts till Atari Falcon, så erhålles med denna upplösning färgdjupen 2, 4, 16 och 256. Begränsning i datorns grafik medger endast som standard upplösningarna 320x480 och 320x240 i

HighColor med denna skärm. De flesta VGA-skärmar numera istället av Super VGA kompatibla, vilket innebär att de lätt presenterar en upplösning på 800x600. Falcon kan generera bild för dessa lägen med hjälp av tillägg av mjukvara och/eller hårdvaruutökning. Datorns grafikrets kan programmeras att använda nästan vilken användbar upplösning som helst och användning av exempelvis ScreenBlaster eller BlowUp030 så används 800x600 upp till 256 färger utan problem och 500x400 i HighColor, med en bra monitor så är även 1280x960 (ej TrueColor) möjligt. Det bästa är givetvis att man har en bildskärm av MultiSync typ, då är man garanterad högre upplösningar med bra kvalitet.

En teknik kallad "interlacing" ger datorn möjlighet att med en RGB-skärm erhålla högre upplösningar under TrueColor än standardvärdet. Ett annat sätt att få höga upplösningar är att använda "virtuella skärmar" vilket ger många punkters bredd och höjd fast man bara ser "en del" av totala ytan samtidigt, man bläddrar skärmbilden runt den totala ytan. Sådan funktion följer med BlowUp030, men det finns även Freeware program som ger denna möjlighet, typ BirdWings. Idealiskt om man vill se riktigt stora bilder.

Det skall även klarläggas att Atari Falcon visar som standard 15-bitar färg dvs 32768 färger. Viss programvara som exempelvis Apex låter den använda 16-bitar vilket innebär 65536 färger och beskrivs som HighColor. Olika bildvisarprogram i fullskärmsläge kan med olika tekniker presentera 24-bitar färg dvs 16777216 färger.

Beskrivning av bildminnet

Varje punkt (pixel) på bildskärmen motsvarar en bit i bildminnet på ST-datorerna. Detta bildminne har fasta storleken 32k vilket innebär att upplösningen ST Hög 640x400 punkter som har 400 rader på skärmen, använder 32000/400=80 byte/rad.

Enklast är att från början beskriva upplösningen ST Hög (monokromt) för att den fungerar rätt simpelt. Varje punkt på skärmen representeras av en bit av minnet. Detta organiseras så att en byte (den första) innehåller de första åtta bitarna, dvs de första åtta punkterna längst upp till vänster på skärmen. Nästa byte innehåller sonika de nästkommande åtta bitarna (=punkterna) på samma rad. Då varje rad innehåller 640 punkter, så fyller de första 80 byte en rad. Nästkommande byte (81) innehåller de första bitarna (=punkterna) på raden under osv. Det finns 400 rader under denna upplösning, så 400 rader x 80 byte = 32000 byte vilket betyder att hela bildminnet, som är satt på ST-datorerna till 32k täcker precis upp

hela skärmytan för alla 256000 punkterna.

Varje bit av bildminnet kan innehålla värdet 0 eller 1 vilket motsvarar på denna monokroma upplösning att punkten är vit (släckt) eller svart (tänd). När vi då blandar in färger i beskrivningen blir det genast lite annorlunda. ST Medelupplösning kan varje punkt på skärmen motsvaras av någon av fyra färger. Detta innebär att i varje byte endast kan innehålla information om fyra färger och inte åtta svart eller vita punkter.

00 = Färg 0
01 = Färg 1
10 = Färg 2
11 = Färg 3

Under ST Medel så har även här liksom ST Hög en rad 640 punkter, men en rad tar nu 160 byte av minnet mot ST Hög 80 byte. Eftersom radantalet (200) är mindre nu än för ST Hög (400), så räcker fortfarande 32k att täcka hela skärmen.

För att 32k även skall räcka för att täcka in skärmytan under ST Låg, så halverar man punktantalet per rad till 320 st istället för 640 och behåller radantalet 200, som under ST Medel. Varje rad tar även här 160 byte av minnet trots halveringen, men med fördelen att 16 färger kan användas. En byte kan nu bara innehålla information om två färger.

I monokromt läge motsvarar varje bit en färg, därför att det bara finns två färger att välja mellan, svart och vitt. En ST-dator är kapabel att visa färger från en palett på hela 512 färger på en RGB-monitor eller TV, vilket innebär att under färgläge så kan inte ett set av bitar representera en färg. Istället så motsvarar siffran i minnet som pekar ut punkten på skärmen färgen i ett hårdvaruregister.

Detta är lättare att förstå om man tänker sig att man alltid har 16 färgpennor åt gången att rita med från ett pennstall med 512 pennor. Penna nummer 4 av de sexton kan alltså rita en färg på en punkt på skärmen, varvid samma penna 4 av sexton andra gången har en annan färg och ritar över samma punkt bara för att man bytt färgpennor för de sexton man kan använda.

För att krångla till det hela, så är det även så att GEM VDI färgpennor inte motsvarar den ordningen färgpennor i "färgstället" som ST färgregister har. Detta för att GEM i begynnelsen var körbart under andra plattformar än Atari. Dessa plattformar hade då ett annat hårdvaru färgregister. Färger väljs med att blanda färgnyanser från färgerna rött, grönt och blått (RGB) vilket innebär att det är 8 röda nyanser x 8 gröna nyanser x 8 blåa nyanser = 512 färger att välja från. För programmeraren

innebär det under programspråket C så är syntax att använda ett VDI-anrop:

```
int handle, pen, rgb[3];
vs_color(handle, pen, rgb);
```

där "pen" är ordningsnummret på den penna som skall rita och till vilken man vill ändra färgen på och "rgb" är en pekare till en taltyp (array) innehållande färgnivåer av rött, grönt och blått. Första elementet rgb[0] i denna taltyp innehåller ett rött nyansvärde och nästa ett grönt värde samt nästa ett blått värde. Då GEM togs fram plattformsoberoende så har varje färg rött, grönt och blått vardera ett värde från 0 till 1000 där vi i ST-sammanhang har hårdvara som endast klarar åtta från vardera. Tabellen nedan visar sambandet mellan det färgvärde som efterfrågas (med vs_color), aktuellt färgvärde och hårdvaru färgregister vilket värde som motsvaras.

Efterfrågad färg	Aktuell Hårdvaru färg	
färgregister		
0-70	0	0
71-213	142	1
214-356	285	2
357-499	428	3
500-642	571	4
643-785	714	5
786-928	857	6
929-1000	1000	7

Under ST Lågupplösning kan varje punkt ha någon av de tillgängliga 16 färgerna. Färgskärminnet här fungerar som för ST Hög, men med skillnaden att man använder grupper av bitar för att presentera en färg.

Blandar man i färger i ovanstående beskrivning, så räcker det inte bara med ett "bitplan" där man sonika bara tänder och släcker punkter för bildskärmen utan man använder flera bitplan istället. Detta innebär att varje punkt på skärmen kräver fler bitar, två bitar på två bitplan (ST Medel 4 färger) och fyra bitar på fyra bitplan (ST Låg 16 färger).

Grafikkort och andra hårdvaruutökningar

Datormodellerna ST och STe kan erhålla högre bildskärmsupplösningar och färgdjup med hjälp av grafikkort, där laddning på moderkortet dessvärre måste ske och att kortet inte får plats i standardlådan. Vad gäller för dessa kort är att man kan uppnå 800x600 (HighColor), 640x480 (TrueColor), samt ända upp till (interlace) 1152x896 (256 färger) och 1600x1200 (monokrom). Rätt imponerade upplösningar för dessa tidiga datormodeller. Ett sådant kort är Multiboard ET4000. Samma upplösningar kan nås med

modellerna Mega ST och Mega STe, där används grafikkort som instickskort i VME-uttagen. Ett kort för den förstnämnda är Mega Vision 4000 och för den senare modellen finns korten Mega Vision 4000 VME och NOVA VME 16M.

Atari TT030 har även den liksom Mega-modellerna VME-slot lätt åtkomliga på baksidan. Upplösningar och färgdjup enligt ovan nås med Matrix TC1208e och SuperNOVA med skillnaden 1408*1056 (256 färger) utan interlace.

Falcon kan använda extern utökning fastsatt i monitorporten på baksidan, dvs inte ett helt grafikkort utan en speciell kabel med en extern klockkrets istället för den inbyggda, denna tar sin ström från en av joystickportarna. Denna lösning är ScreenBlaster och BlowUp030. Det behövs med andra ord inte ett grafikkort för att Falcon skall passera sina standardlägen för upplösning, inbyggda programmerbara grafikchipet Videl och denna "matare" av andra klockfrekvenser till bildskärmen gör uppgradering tämligen enkel och billig.

Atari Falcon med ScreenBlaster/
BlowUp030 med SVGA eller MultiSync

640x480	HighColor
800*600	16 och 256 färger
1024x768	16

En editor medföljer i programvaran för ScreenBlaster från Overscan, där man själv kan anpassa upplösningar och färgdjup och det skall påpekas att här får man vara försiktig så bildskärmen inte skadas, samt att man bör ha specifikationer från bildskärmsmanualen där det klart framgår vilka upplösningar och svepbildsfrekvenser som över huvud taget går att använda på den specifika bildskärmen. Det finns medlevererat inställningar för en mängd vanliga bildskärmar, oftast av typen SVGA, vilket gör att man inte behöver manuellt editera fram upplösningar. Efter installationen av programvaran, så presenteras ett antal val av upplösningar med färgdjup under omstarten, mitt under de autostartande programmens inladdning. Märk här att om ScreenBlaster skall användas under operativsystemet MagiC, så skall sökvägen för installationen sättas till AUTO-mappen. Där kommer katalogen SBIII läggas in. ScreenBlaster medger även "virtuell skärm". Själv kunde jag nå maximala upplösningen med ScreenBlaster III till 1152x832 punkter på min Falc detta under 16 färger.

BlowUp030 är släppt i tre olika versioner, en med endast bruk av mjukvara som tar till vara på möjligheten att grafikretsen Videl ger utrymme för optimering. Två hårdvaruversioner finns även, benämnda

Hard I och Hard II. Hard I är framtagen speciellt för att handha SVGA skärmar medans Hard II har inriktning på äldre VGA, något ScreenBlaster har svårt för. Skillnaden är även att Hard I nyttjar ordinarie joystickport för strömförsörjning medans Hard II nyttjar de utökande joystickportarna, precis som ScreenBlaster (som använder endast en av de utökade portarna). Mjukvaran för BlowUp030 är dock lite mer komplex att ställa i ordning jämfört med ScreenBlaster.

För att uppnå lite högre upplösningar än vad Falcon synkroniseringsklocka medger för matning till bildskärmen, så har upphovsmännen för ScreenBlaster och BlowUp030 sett till att leverera en bättre krets, som sitter i den lilla sladden mellan monitorporten på Falcon och dit bildskärmskabeln sätts till. Den har den ringa storleken av 7 x 5 cm och 1 cm tjocklek och sladden i sig är ingen komplex installation utan bara att skruva dit den mellan porten och bildskärms-sladden, plus en sladd in i joystickporten (-arna för BlowUp030).

En annan för Falcon hårdvaruutökning med ett litet kort, som får plats inuti datorn är CENTurbo, som ger datorn högre klockhastigheter för processor, DSP, FPU och VIDEL. Detta kort med programvaran CENTvidel och CENTscreen ger maximala upplösningar på 896x672 (16 och 256 färger), 1024x768 (16 och 256 Interlaced) samt 640x480 (TrueColor, 768x512 Interlace)

Det enligt många billigaste och bästa sättet att uppnå höga och stabila upplösningar för Falcon är kortet Nemesis i kombination med programvaran Videlity, som utökar den i datorn grafikretsens egenskaper.

Själv använder jag kortet Falcon eXtender vilken jag köpte egentligen för att jag behövde mer internminne till datorn och märkte att prisskillnaden till detta kort jämfört med de minneskort det fanns inte var så vansinnigt stort. På detta kort finns stöd för BlowUp, men jag valde att inte aktivera detta då jag redan hade ScreenBlaster III extern. Användningen av BlowUp Intern via kortet hade inneburit 21 lödpunkter istället för de sju som gjordes. Kortet ger mig möjlighet att köra 14 MB RAM, en processor- och systemhastighet på 40 MHz, samt även DSP i 50 MHz. Den får också dessutom plats i standardlådan.

Mjukvaruacceleration

Grafikkretsen Videl som återfinns i Atari Falcon är som ovan nämndes programmerbar eller som det bör heta uppraderbar när nya programvaror anländer. En sådan mjukvara som får datorn att utöka bildskärmsupplösningar är Videl Inside framtagen av fransmannen Francois Galea känd som zerkman från Trisomic Development Group. Videl Inside körs med två program, som skall ligga i autostartmappen. Vid en omstart kommer frågan om val för bildupplösning, välj önskvärd sådan och spara sedan tryck OK. Fungerar det inte, så starta om datorn och välj en annan. Det följer även med en Video Editor där kombinationen dator kontra bildskärmstyp kan optimeras för att nå högre eller för ögat mer stabil och flickerfri bild. Programvaran stödjer även virtuell skärm. Val av färdigkonfigurerade upplösningar med olika färgdjup är enkel att använda, dessvärre är det med Video Editorn där mycket tid kan gå åt, många omstartar och verkligen frusterande att få till.

Vidality är en kommersiell motsvarighet framtagen av programmerarna från Black Scorpion Software, vilka även givit Falconägare Apex Media. Vidality ger Falcon höga och stabila upplösningar och tar även vara på extern hårdvaruutökning, dvs har man ScreenBlaster eller BlowUp030 så får man ännu bättre upplösningar. Vidality fungerar annars bra utan dessa och är en i raden programvaror som tar till vara Videl, som man under framtagningen av Falcon så tacksamt setts till att vara utvecklingsbar för framtiden. Vidality är tänkt att användas med Nemesiskortet, men är inget måste. Har man ändå detta kort så kommer Vidality verkligen till sin rätt och med en standard SVGA bildskärm är dessa upplösningar användbara utan flicker eller andra störande moment:

En annan mjukvaruaccelerator för Falcon under etiketten Public Domain är FalconScreen vilken ger 800x608 i upplösning samt maximalt 928x696 med 16 färger.

928x704	2 färger
896x672	16
800x608	256
720x544	HighColor

Det skall varnas för att all användning av mjukvaror för att optimera Videl kan vara förödande för en bildskärm, om man väljer att manuellt konfigurera upplösningar. Det gäller såväl Videl Inside/Vidality, som den programvara som medföljer ScreenBlaster och BlowUp030. Det är viktigt att man läser i manualen för bildskärmen och kontrollerar vilka upplösningar under vilka svepbildsfrekvenser den klarar av att

arbeta med. Med de sistnämnda hårdvaruutökningarna medföljer ett stort antal olika fabriksbildskärmar att välja mellan där färdiga val för upplösning och färgdjup tagits fram. Givetvis kan artikelförfattaren, jag själv eller Svenska Atariklubben ta ansvar för körning av dessa mjukvaru-program utan jag råder att ta fram manualen där bildskärmens egenskaper står och lusläsa de textfiler och manualer som medföljer dessa programvaror. Bäst är att leta reda på någon med erfarenhet av dessa för rådru.

Overscan

Overscan är skillnaden mellan de grundupplösningar en dator har gentemot vad en bildskärm kan prestera. Differensen mellan dessa två lägen är ju den familjära svarta sorgekanten runt den area som visas. Det är vanligt även under användning av andra datormodeller att man helt enkelt justerar bildytan med knapparna på bildskärmen för att fylla ut tomrummet, dvs använda standardpunkterna med att bre ut dem på en större area.

Konceptet Overscan lurar videokretsen att växla från palett noll (sorgekanten) med display enable signalen, man erhåller alltså fler bildpunkter till skärmen. På Falcon är detta möjligt på RGB eller TV. Det är möjligt att på en ST-dator att nyttja det svarta utrymmet för en relativ billig penning tack vare LaceScan, efterföljaren till original PD versionen Overscan. LaceScan använder sig av två kretsar på ett litet kretskort, där lödning är givetvis nödvändig. En standard bildupplösning för ST Hög på 640x400 ges plats till 672x476 punkter.

Atarikompatibla datorer

Det har släppts en stor del av modeller TOS-kompatibla datorer, sedan Atari själva slutade att utveckla sådana. Eagle, Medusa, Milan, Hades. Milan040 blev först bestyckad med ett S3 Trio för att sköta bildskärmshantering. Detta kort medgav upplösningar och färgdjup enligt:

Milan040 med S3 Trio:

640x400/480	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
800x608	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
1024x738	2, 256 färger och HighColor
1152x864	2, 256 färger och HighColor
640x400	2, 256 färger, HighColor och TrueColor

Den TOS-kompatibla datorn Hades från Medusa Computer Systems är med Milan den dator, som kan uppnå de största bildskärmsupplösningarna och färgdjupen. Under våren 1999 hade det tagits fram en drivrutin för grafikort ATI Rage Pro, vilken gjorde upplösningar med följande kaliber tillgängliga:

Medusa Hades med ATI Rage Pro

1600x1200	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
1280x1024	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
1280x960	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
1152x864	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
1024x768	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
800x608	2, 256 färger, HighColor och TrueColor
640x400	2, 256 färger, HighColor och TrueColor

På de senare modellerna Milan040 och på en Atari kompatibel dator daterad år 2000, Milan060 USB bestyckades dessa med ATI Mach 64 med 4 eller valbart 16 MB RAM på kortet.

Bandbredd

Bildskärmssammanhang definieras det två typer av svepbildsfrekvenser, dels den horisontella som motsvarar hur snabbt elektronstrålen ritar upp en skärmsida och den vertikala (refresh rate = svepfrekvens) vilken innebär hur många gånger skärmen uppdateras per sekund.

För att ha något att jämföra med, så har den monokroma bildskärmen SM124 känd för en stabil och för ögat flickerfri bild en refresh rate på 71 Hz. En Ataridator kopplad till en TV har i regel 50 Hz och en RGB-skärm 50 eller 60 Hz. En VGA monitor har i regel en refresh rate på mellan 50 till 90 Hz medans moderna SVGA skärmar av MultiSync-typ hanterar upp till 100 Hz.

Av dessa två parametrar kan man räkna fram något som kallas bandbredd, som anger mängden data som skärmen klarar utan att bilden återges felaktigt. Det finns två formler man kan ta till här för att se om skärmens bandbredd är tillräcklig för ens egna behov:

vågrätt upplösning x lodrätt upplösning x svepfrekvens = bildpunkthastighet

bildpunkthastighet x 1.5 = acceptabel bandbredd

Jag tar till ett räkneexempel för att beskriva formlerna:

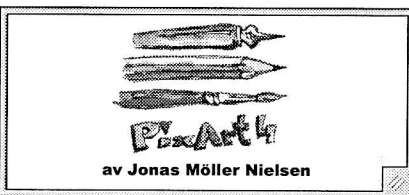
Vi använder bildskärmsupplösningen 800x600 punkter och med flimmerfri bild på 72 Hz. Första formeln ger oss då $800 \times 600 \times 72 = 34\,560\,000$ Hz bildpunkt-hastighet. Andra formeln ger minsta acceptabla bandbredden enligt $34\,560\,000 \times 1.5 = 51\,840\,000$ Hz dvs avrundat 52 MHz. En vanlig VGA (640x480 med svepfrekvens 70 Hz) ger enligt formlerna 32 MHz och den högre upplösningen 1024x768 (72Hz) ger 85 MHz.

Ett annat mycket viktigt värde man skall ha uppsikt över är det som påtalar hur bra en bildskärm är "dot pitch", som beskriver hur skarp presentationen på skärmen är. Här gäller att allt under värdet 0.30 är bra, men 0.28 som är standard på många 15-

tums skärmar bör man ha och under 0.26 gör skärmen dyr att införskaffa. Värde finns alltid angivet i manualen till bildskärmen och äger man en skärm eller köper en begagnad där man inte har tillgång till manual och är nyfiken på vad denna skärm har för "dot pitch", så ta fram en linjal. Det går att mäta fosforpunkter inom ett visst avstånd och räkna ut värdet för skärmen.

Ta bort bakgrundsbilden på skrivbordet och sätt bakgrundsfärgen till vit. Sätt linjalen lodrätt på skärmen och koncentra dig på linjalavståndet 5 mm. Begrunda med att titta hur många röda fosforpunkter du ser på dessa 5 mm. Räknar du dessa till 17 stycken så är uträkningen av "dot pitch": $5 \text{ mm} / 17 = 0.29$ (0.28).

Mille Babic
mille@ebox.tninet.se



Det har funnits en uppsjö av ritprogram till Atari, men få har väl hängt med så länge som PixArt. PixArt är nu uppe i version 4, och har nu en uppsjö av kraftfulla funktioner. Vissa funktioner påminner mycket om de som finns hos vissa vektorbaserade ritprogram.

Pixelbaserat ritprogram

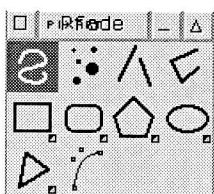
Trots alla finesser, så är PixArt fortfarande ett pixelbaserat ritprogram. Det innebär att en förminskning av bilden kommer att resultera i att information försvinner. Och likaledes så kommer en förstoring av bilden att resultera i att bilden blir kantig. Detta är normalt inget problem om man är medveten om det. Det bästa är att göra bilden exakt den storlek man vill ha den i, eller något större och därefter förminska ner den till slutlig storlek.

Grafiska primitiver

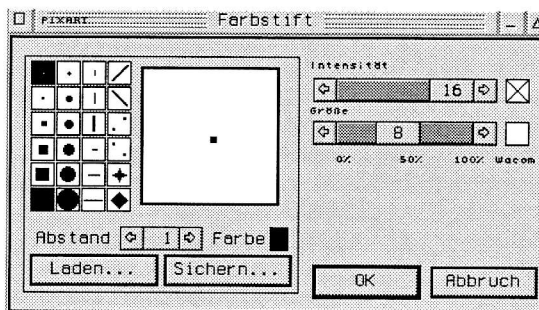
PixArt innehåller de vanliga grafiska primitiverna (bild 1):

frihand,
streck,
valfri polygon,
fyrkant,
fyrkant med
rundade hörn,
pentagon,
oval/cirkel,
triangel,
Bezier-kurva.

För att bättre kunna använda de grafiska



primitiverna, så måste man ju givetvis kunna ställa in linjetjocklek, färg med mera. Detta görs med verktygen, bild 2. När det gäller pennan som ritar strecken, så kan förutom pennans färg och storlek, även pennans form och intensitet ställas in (bild 3). När man har hittat en uppsättning inställningar som man vill använda igen,

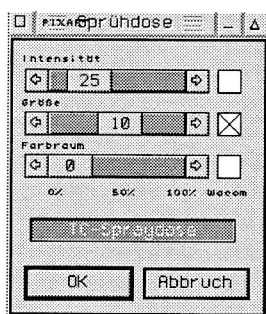


så kan dessa enkelt sparas.

Bland verktygen finns givetvis också:

pensel,
sprejburk,
sudd,
färgbuk för att kunna fylla färg på ytor,
filter,
m.m.

När det gäller sprejburken, så kan inställningar för storlek, intensitet och färg göras, bild 4.



Objekt

Om man vet att man vill ha en fylld grafisk form, t.ex. en pentagon, kan man göra på två olika sätt, antingen använder man den grafiska primitiven för att rita en pentagon och därefter använda sig av verktyget färgbuk för att fylla pentagonen med önskad färg. Ett enklare sätt är att använda sig av objektfunktionerna. Objektfunktionerna är helt enkelt grafiska primitiver som redan är fyllda med önskad färg (bild 5). Resultatet blir det samma men det går lite fortare att använda objekten. Som objekt finns: fyrkant, fyrkant med rundade hörn, pentagon,

cirkel/oval,
triangel,
polygon.

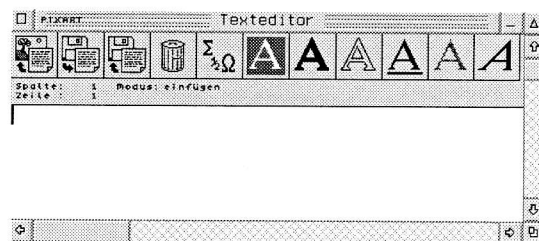


Text

Text kan enkelt fogas in i dokumentet. PixArt stödjer SpeedoGDOS/NVDI, och fonten väljs via xFSL-gränssnittet. Texten kan bestå av flera olika rader, precis hur man själv vill och fogas efter redigeringen in i bilden, se bild 6. När texten väl är infogad har den omvandlats från vektorformat till pixelformat, och texten kan därför inte redigeras efteråt.

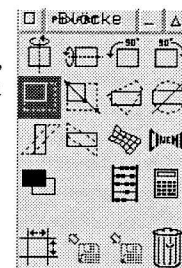
Blockhantering

Under arbetets gång med en bild, kommer man till situationer där man vill kunna markera delar av bilden för att kunna bearbeta dessa för sig. Blockhanteringen kan till en början verka lite avig i PixArt, eftersom blocket som skall bearbetas måste klippas ut ur ursprungsbilden och in i ett



speciellt blockfönster. Väl inne i blockhanteringsfönstret kan man bearbeta blocket och när bearbetningen är klar infogar man blocket i bilden igen. Givetvis behöver man inte infoga blocket i ursprungsbilden, utan en annan bild går lika bra. Det finns en mängd olika verktyg som kan användas på ett block (bild 7):

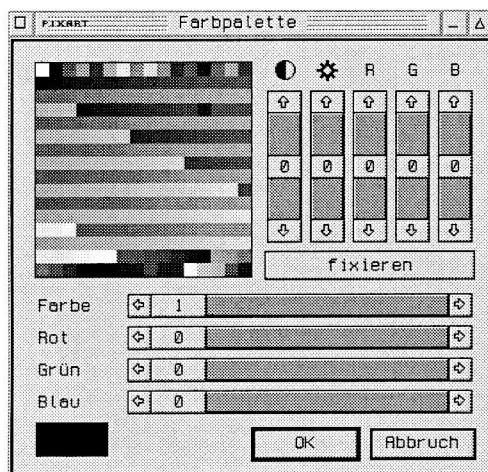
rotering,
storleksförändring,
förvrängning via gitter,
m.m. Förvrängning via ett gitter går till så att ett nät läggs över blocket. Nätet kan därefter ändras i form genom att man med musen flyttar skärningspunkterna för de vertikala och horisontella strecken. När man är klar så anpassas blocket efter hur nätet ser ut.



Färger

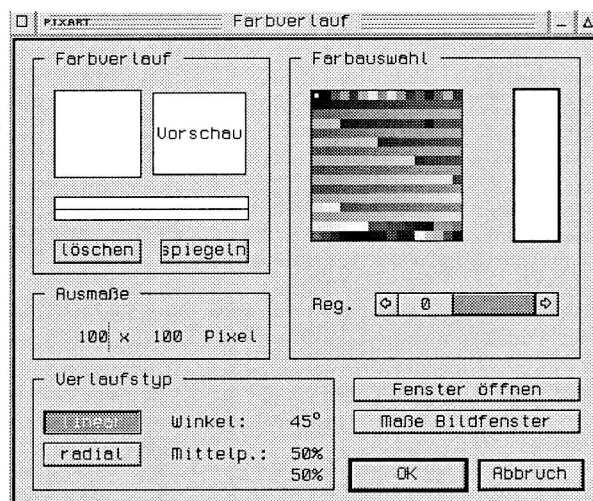
Givetvis stödjer PixArt färger. Alltifrån monokrom till 24 bitars true colour. PixArt har dock en liten egenhet, och det är den att upplösningen på bilderna alltid är den samma som bildskärmen har. Det vill säga att om man har en monokrom skärm kan bilderna man skapar bara bli monokroma. Omvänt gäller, att om man sitter med true colour så kan man bara göra true colour bilder. Det senare fallet är ju

inget stort problem, för man kan ju alltid konvertera en true colour bild neråt till t.ex. monokrom. Det finns tillgång till systempaletten när man väljer färger, men om man vill ha en färg som inte finns med i systempaletten är det även möjligt att blanda till sin egen färg, bild 8.



tiden. Annars tappar man sitt objekt. Lite irriterande, men i övrigt så fungera PixArt bra.

Programmet som testades var PixArt v. 4. Det testades på en Hades 060, 16 Mb RAM, N.AES, ET4000 grafikort, 1024 x 768 dpi, 256 färger.



Om man vill ha en färgskiftning i t.ex. en cirkel, går det också bra. En färgskiftning är när färgerna ändras från en sida till en annan. Det enklaste är när man t.ex. längst till vänster har vitt och längst till höger har svart och där emellan går det från ljus till mörkt grönt till mörkt mörkt grönt. Men i PixArt behöver man inte nöja sig med en enda färg, eller att gå från ljus till mörkt. Möjligheterna är mycket stora, bild 9.

Förutom vilka färger som skall komma efter varandra, kan man dessutom välja i vilken riktning som färgskiftningen skall ske.

Bildformat

PixArt stödjer en mängd olika bildformat:

IMG,
IFF,
TIFF,
BMP,
ESM,
PCX,
PIC,
PC3,
PI1-5,
PIX,

Slutligen

PixArt är ett program som är mycket kraftfullt och användbart för alla som arbetar med bilder. Som med så många andra bildbearbetningsprogram så är det fantasin som sätter gränserna. PixArt har dock en liten egenhet och det är att när man ritar eller infogar block, så försvinner objektet om musen är stilla för länge. Det gäller alltså att flytta musen hela

Av: Jonas Möller Nielsen
e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se

Daggskimmer

fc3 Scandinavia

Några digra samlingar av PD och registrerade program för ST/STE och för Falcon. Priset inkluderar moms och porto vid förskottsbetalning (annars tillkommer porto och postförskottsavgift).

- FastClub CD#1 Gemulator98 + mycket PD CD PD/reg Kr 720
- FastClub CD#2 ImageCopy4.1 mm C PD/reg Kr 480
- FastClub CD#3 PD/Shareware biblioteket CD PD Kr 320
- FastClub CD#4 2000 CFN TTY mfl fonter CD PD Kr 160
- FastClub CD#6 Floppyshop Collection CD PD/reg Kr 560
- Select CD (Falcon) CD PD Kr 210
- DTP+ (massor av fonter/clip/verktyg) CD PD/reg Kr 210
- FloppyshopGold#1 util/wp/prog CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#2 art/graph/font CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#3 games/music/midi/comm CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#4 clip/demo/ljud,mm CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#5 demos CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#6 Falcon collection 1 CD PD Kr 210
- FloppyshopGold#7 Falcon collection 2 CD PD Kr 210

Snabblänk <http://come.to/fc3> för hela prislistan och mer info.

Daggskimmer, tel 040-298427 kontorstid. mailto:fc3@leuf.org

Beställ tidigare nummer av AM

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen AtariMagasinet. Detta gäller alltså ENDAST medlemmar. Varje nummer kostar 20:- Om tidningsdiskett finns så står det, Dock inte innehållet. Det kan du finna i listan över tidningsdisketter i PD-katalogdisketten. Betala den totala summan till postgiro 491 75 44 - 1 och skriv tydligt ditt namn och adress, Medlemsnummer samt vilka nummer och hur många av varje du vill beställa.

Nummer 2 1990

14 sidor. Formatering, kopiering och ramdisk. Modem - varför och till vad. MIDI för nybörjare. Speltips. Kåseri. Klubbisida.

Nummer 3 1990

26 sidor plus reklamklipp. Insändare. Debattsida. Amatörradio. Modem. Speltips. Virus. Klubbisida. Om PD-Program. MIDI för nybörjare. Kåseri. Om livet efter powerpack.

Nummer 1 1991

20 sidor. Klubbisidan. Problem med disketten? Script. Gör nollmodemskabel. Om operativsystem.

Nummer 2 1991

24 sidor. Svenska program. First Basic. ER-Chart. I huvudet på en Atarist. DTP - a ä de. Midispalten. STOS. Fraktaler. Pipemania. Lemmings.

Nummer 3 1991

24 sidor. Rick Dangerous. Technocop. STOS. Disketteditorer. Anhöriga. Atarister (AA). Midispalten. C-LAB Notator/Steinberg Cubase. HiSoft Basic.

Nummer 4 1991

24 sidor. Lek&Hobby -91. Programmering i 1st Basic del 2. SuperCars 2. Team Suzuki. Mänskligt tänkande och AI. Railroad Tycoon. Idealist. Astronomi och astrologi. STOS. Portfolio.

Nummer 1 1992

24 sidor. Säkerhetskopiera. Le Redacteur 3. Midi/Syntar/Mässa. Elementär programmering del 3. Calamus/SL snip. That's Write. Om virus. STalker 3. Om GFA Basic.

Nummer 2 1992

20 sidor. Nya programmeringsregler. Quick Find 1.5. STOS. Le Redacteur 3. DATA 92. Sollentunamässan. Om Falcon. Hisoft Basic. Modemarens underbara värld.

Nummer 3 1992

32 sidor. Falcon har landat (först i Sverige). Modemarens underbara värld. Tio tips vid modemande. Programmera Basic. TOS 2.06. GFA Basic. Rad-register 2.5. Musik-midi-tips. GFA Basic och MultiTOS. Få ut det mesta av din Portfolio. ST Book. STOS.

Nummer 4 1992

32 sidor. Intervju med AdAstra. Atari i skolan. Tips för nybörjare. Starta BBS. Rykten om GFA Basic. Massa insändare. Midiot. Namnet. Demoartikel. Skriva på dator. Datateknikens utveckling. Programmera Basic del 2. STOS.

Nummer 1 1993

32 sidor. Falken har siktats. Smått och gott för nybörjare. Bildformat. Hook. Familjepaketet. Program för nybörjare. Datorn i skolan. Fidonet vad är det. Eden. Midi. Om DTP. Demo Time. GFA Basic. Satellitprogram. Privatekonomi. STOS (editor). Debattinlägg om Falcon. Shareware och public domain.

Nummer 2 1993

36 sidor. Nybörjartips. Warp 9. GDOS. Skrivarproblem. QuickBBS 1.10. Om QWK. Vad händer med Atari. The Computer Crossroad -93. QWK-Läsare. Programmera Basic. Om databrottslighet. Falcon 030 info. Demosidan. Daggskimmer.

Nummer 1 1994

28 sidor. Atari Works. SAK PD. Bra program på Svenska. Freeze Dried terminal. Papillion 1.0. Xinfo 0.99a. STDcat 5.0b. That's Write 2.07. Datorordlista. Höghastighetsmodem. SpeedoGDOS. BBS "Herrarkier" Demo Time.

Nummer 2 1994

32 sidor. Presentation av nya styrelsen. Nya stadgar. Årsmötesprotokoll. Geneva. LHarc. Patience. Hårdisk handboken. Octopus BBS. Expander Megafilen. Onlinespel. Åttabitsdatorer. Elite 2 The Final Frontier.

Nummer 3 1994

36 sidor. Tidningsdisk 94-3. ACC Scandinavia. Bygge: VGA-adapter. Zero-X. Storm Tracker. Tabby Graphics Tablet. Medusa T40 specifikationer. Om CD-ROM till Atari. Bygge: Diskett-låda. Ease. Kobold. Rainbow 1.0. POV raytracer och Cannon

Fodder.

Nummer 4 1994

64 sidor. Tidningsdisk 94-4. SAK fyller 10 år. Enkätredovisning. Rapport ifrån skänemässan. Rapport ifrån Vision -94. Bygge: Scartkontakt. Vilddjuret Jaguar. Papyrus. Bokför hemma. MagC. IT. Winx. Byhhe: Tangentbordskonsol. MiNT del 1. Resursskolan del 1. Musiksidan. Diamond Edge. Alien vs Predator. Intervju med UDS. Obsession och starball.

Nummer 1 1995

32 sidor. Tidningsdisk 95-1. SAK-krysset. Notator Logic. noDESK. Blowup H/S. NVDI 3.0. MiNT del 2. Ishar III.

Nummer 2 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-2. Årsmötesrapport.

SAK/Skåne. Logic i praktiken. Soundsurfer. ST-Guide. Twilight. UVK 6.3. Snabbare serieport. IT-sidorna. Shareware-spalten. MiNT del 3. Resursskolan del 2 (sista).

Nummer 3 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-3. Bildrapport från NAS 95. Fried Bits III. Atariträff i Åmotsfors. Atari infopages. Freedom. Bavaria eventmanager. WWW-blåddrare. Stoop. Sharewaresidorna. 2/4Mb switch. PD-manual. Filmforum. Quickedit. Stardust.

Nummer 4 1995

32 sidor. Tidningsdisk 95-4. Rainbow II. Okami. Two-in-one. Sharewaresidorna. Filmforum. Att lära sig SE (C). Tre bra spel. IT-sidorna. skalsrf. STIK/WWW. Hover Strike.

Nummer 5 1995

36 sidor. Tidningsdisk 95-5. Gemulator 3/4. Convert K2000. Crazy Sounds. Byt HD-drivers.

Sharewaresidorna. Transmission CD. Rainbow II SFX. Calamus fontdisketter. Arabesue 2. Jaguarens CD-ROM. Intervju med Roman Hodek (Linux).

Nummer 1 1996

36 sidor. Tidningsdisk 96-1. Emagics sista Logic version?. Sharewaresidorna Byta till HD-drive. Proffsen använder Atari: Frank Heller. Voxx. Jaguar: Rayman, Theme Park, NBA JAM. Sheer Agony. Substation. BadMood projektet.

Nummer 2 1996

36 sidor. Ingen tidningsdisk. Rapport ifrån Årsmötet. Hades 040/060. Nya elregler. MagiC 4. Internet. Antmail. Sharewaresidorna med spel från Tjeckien. TOS Computing 96. Fight for life (Jaguar).

Nummer 3 1996

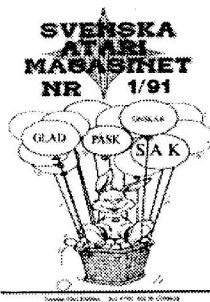
36 sidor. Tidningsdisk 96-3. Nordic atari Show 96. Vad säger enkäterna. Musikinspelning. Atari på Nya Zeeland. Den svenska Calamus-basen. Face Value. Programmera i C. CacheEd. Fantastiska faxar och praktiska diskar. Koppla upp dig på rätt sätt. Defender 2000. Ordlistan.

Nummer 4 1996

36 sidor. Tidningsdisk 96-4. Afterburner 040. nAES. Atari på Nova Scotia. Newsie en nyhetstidning. Intervju med Mille Babic. Donald A Thomas skriver om sina år på Atari. Shareware. Holmerup om hårddiskinspelning. Programmera i C med Pekka. Mutant Penguins (Jaguar). Ordlista.

Nummer 1 1997

28 sidor. Tidningsdiskett 97-1. Quincy en hårddiskinspelare. Surfa på internet. OLGA ett system för objektänkning. Se på film med Atarin. Hur man loggar in på en BBS. HTML-editorer. Moduluppspelare. Edith en texteditor. Graftool ett grafikprogram. Atari i Californien.



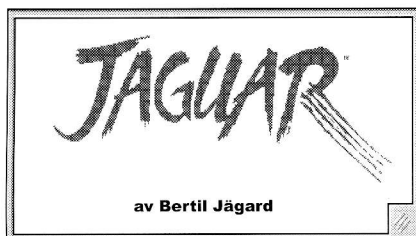
AtariMagasinet

36 sidor
höstnummer



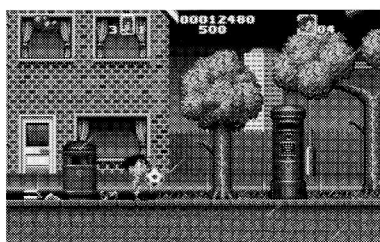
DISKUTOM





Soccer kid

Är ett plattformsspel ifrån Songbird Productions som kommer att släppas i Februari till Jaguaren. Spelet går även att beställa ifrån dem på <http://songbird.atari.org>



Svenska Atari BBS'er!

Kockens BBS	046-250256
MaSTer BBS	0303-92083
Shadow BBS	0521-30222
STraight BBS	031-3401548
The Toxic BBS	013-128907
Tomba BBS	033-271760

Uppgifterna är hämtade ifrån Svenska Atari BBS listan. BBS'erna är öppna dygnet runt och många av dem har även tillgång till SAKnet som är klubbens egna nätverk för att medlemmar och atari intresserade skall kunna byta erfarenheter samt kunna få support.

Redaktions nytt:

Hej! Som ni säkert märkte när ni fick tidningen i brevlådan så är Atari-Magasinet logo omgjord helt! Detta är mitt sätt att visa att vi nu har gått in i 2000 talet med tidningen och att det även händer något nytt på layout sidan också.

Jag har även gjort en del ändringar i form av lite GEM fönster som jag tagit ifrån min desktop i MagiC! Detta för att också få ett modernare utseende på tidningen. Vi kommer även ifrån detta numret att satsa på ett bättre papper som omslag så att tidningen skall ge ett proffsigare intryck.

Jag hoppas att ni skall tycka om detta och givetvis så är alla synpunkter mycket välkomna! Maila oss gärna dem till am@sak.nu för det är trots allt era åsikter som räknas i första hand här i tidningen.

Vi söker även fler personer som är villiga att skriva artiklar mm till tidningen och känner du att du skulle vilja vara med och bidra med något så är detta mer än välkommet då det alltid finns plats att fylla.

Bertil Jägard
bjagard@telia.com

SÄLJES!

JAM Pro-8 Out.

19" rackmodul med 8 separata analoga utgångar.
Mitt Pris: 1500 kr Nypris: 2360 kr.

SPD/IF.

Digital-interface med optisk/koaxial in- och utgångar.
Mitt Pris: 1000 kr. Nypris: 1750 kr.

Blow-Up, Hard-II:

Screenenhancer med extern 50Mhz-klocka + prg.
Mitt pris: 500 kr.

Zero-X, med nyckel V.1.55 SCSI. NP: 1500 kr. Mitt pris: 800 kr.

Ronny Gärdh
ronny.gardh@epk.ericsson.se

ATARI MAGASINET

NR 1/00 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägard

Tryck
Chalmers Reproservice
<http://www.lib.chalmers.se/cthb/repro/>

Upplaga
300 exemplar

Adress
AtariMagasinet c/o
Svenska Atariklubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG
Fax: 0708-444213

Websida
<http://www.sak.nu/am>

E-post
am@sak.nu

Internetleverantör



Information

Matrial i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill att vi skall publicera emottages gärna. Texten skall vara i rent ASCII-format och skickas på diskett eller via modem (BBS) eller mail till oss. Bilder kan skickas i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande format.

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

Vid definitiv eftersändning återsänds försändelsen med den nya adressen på DENNA sida. Tack!
Returadress: SAK, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG.

**B FÖRENINGSG-
BREV**

**GÖTEBORGS
POSTREGION**
Porto betalt
Porto payé
P 410 829 300

PLATS FÖR ADRESS ETIKETT!!



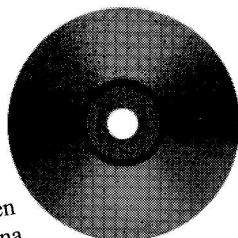
410 829 300



Holmerup Musik & Data

Hos mig hittar du många av tillbehören som kan behövas till din Atarimaskin, din Falconbaserade studio och mycket annat. Välkommen att titta in på hemsidan och leta rätt på godbitarna. Tänk också på att SAK-medlemmar då och då får olika rabatterbjudanden som presenteras på sajten, så det kan löna sig att hålla ögonen öppna. Glöm inte bort att anmäla dig på mailinglistan, så att du inte missar några bra erbjudanden. Har du inte tillgång till Internet så beställer du en prislista genom att faxa en förfrågan och din adress till mitt faxnummer 040 - 611 30 86. Några få exempel på priser och produkter ser du nedan. Priserna inkluderar naturligtvis moms, men inte frakt.

Behöver du göra en
CD-backup på din
Atari-hårddisk?
Behöver du en CD-
backup på din
samplingssynts
hårddisk?
Behöver du få gjort en
CD-skiva av dina egna
inspelade låtar?
Behöver du föra över
dina audiofiler till CD,
så att de även går att
läsa på en PC?
-I'm your man!



CD-labels: 50st finns i flera olika färger	140:-
CD-labels: 20st vit "high glossy" fotokvalitet	223:-
Jewelcase insert: 25st fram+baksida till CD-fodral, vit	116:-
Jewelcase baksida + 4-sidig "booklet", 20st vita	210:-
Dynamite: Dynamikprocessorprogram till Falcon	1520:-
DeNoiser: Brusätarprogram till Falcon	1520:-
CDRecorder 2: CD-bränningsprg för Falcon+TT	1750:-
S/Pdif: Digitalinterface för Falcon, coax+optisk in/ut.	1750:-
MO-4: 4 extra midiutgångar från printerporten	1400:-
Falcon RAM-kort, obestyckat. Plats för 1st 72-pin SIMM	750:-
Mouse interface: Koppla PC-mus till Atarins musport!	325:-

www.holmerup.org**sales@holmerup.org**