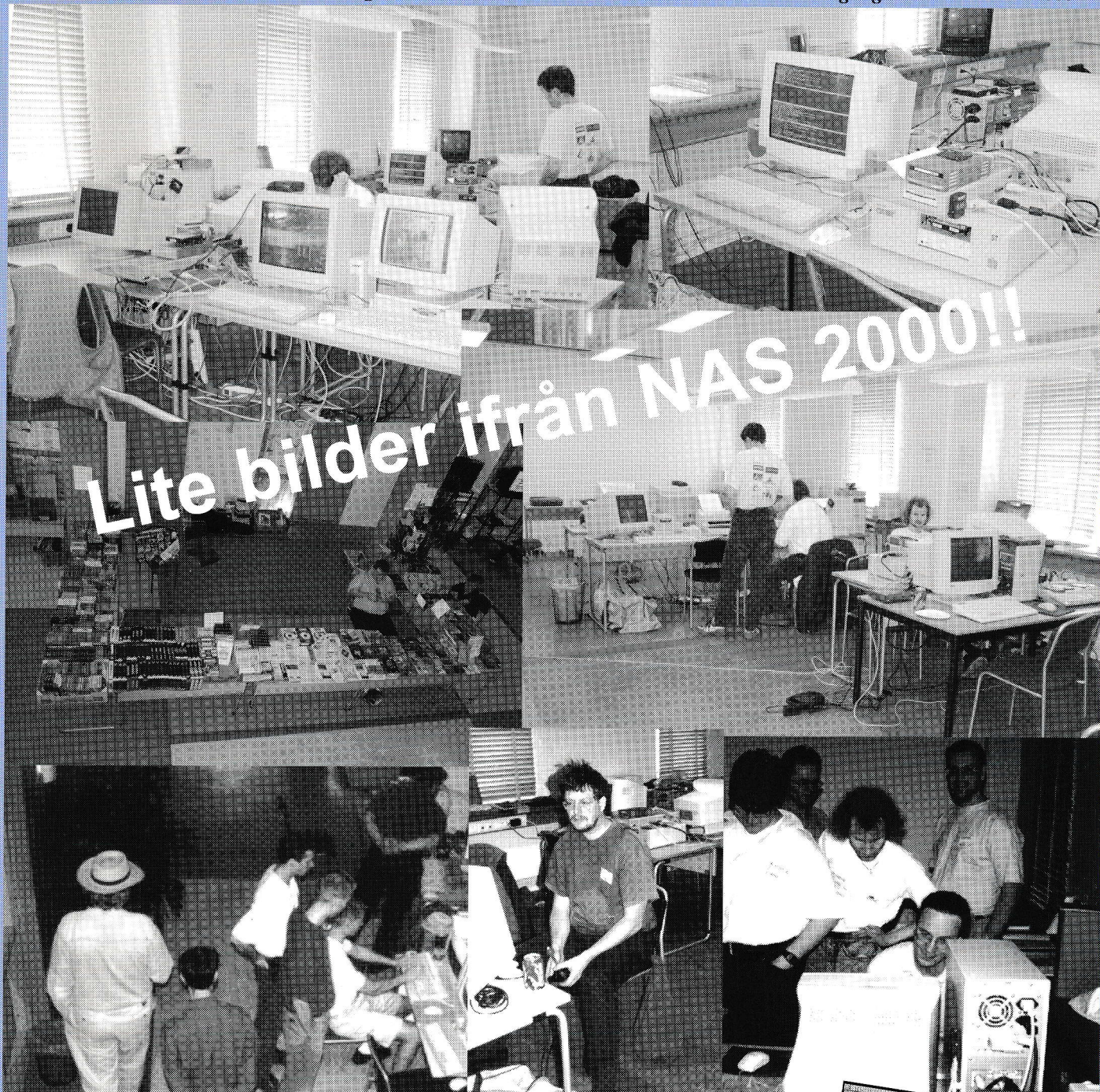


ATARI MAGAZINE

Svenska Atariklubbens medlemstidning

Årgång: 15

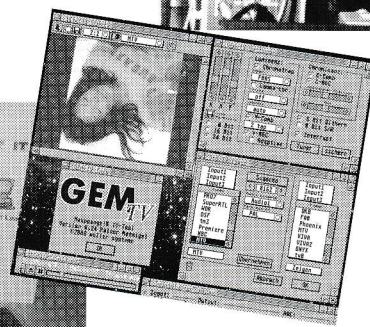
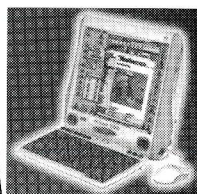
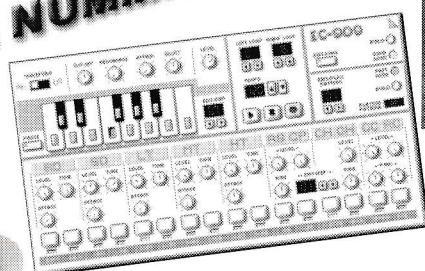
Nr: 3 - 2000



Lite bilder ifrån NAS 2000!!



I DETTA NUMMRET!



Koppla upp din Atari via **BREDBAND!** Följ
vår artikelserie med start i detta numret.



MILAN II - värd att vänta på?

av Jörgen Nyberg

Nu ska snart den nya Milan II komma, i början av oktober i Tyskland var det senaste budet, dom har i alla fall levererat 64 st pre-production modeller till utvecklarna. Milan Computer har också fått en samarbetspartner, Axro (leverantör av kontorsutrustning i Tyskland), så nu ska distributionen fungera bättre, även utomlands. Den nya datorn ska byggas av Motorola i Tyskland, vilket ska borga för hög kvalitet och kapacitet. Med Milan040 var det vissa kvalitetsproblem med vissa batcher. För att datorn ska attrahera användare som inte redan är Atari frälsta, så har dom beslutat att göra ett design tower som ger den en egen identitet (se bild). Men då får man bara plats med 2 PCI-kort, vill man ha plats för fler kort och större utbyggnadsmöjligheter överhuvudtaget, får man istället välja ett ATX tower. En annan anpassning till nybörjare, är att grafik- och ljudkort ska integreras på moderkortet, en tveksam strategi tycker jag. Men två bra saker som dom beslutat sig för, är att ha en rullande demo klar när datorn börjar levereras och en garanterad vinstmarginal för affärerna som säljer den.

Tekniska specifikationer

Standard PC ATX tower eller Milan design tower. Motorola MC68060 minst 66MHz antagligen 80MHz. 64MB SDRAM med full bushastighet. Minst 10GB Maxtor EIDE hårddisk. Soundblaster 64 ljudchips, 44.1KHz in/ut. ATI Mach 64 grafik-chips, 4MB ram utbyggbart till 16MB. 2 x USB, 2 x IDE, 3 x ISA, 4 x PCI (2 om man väljer design tower), 3 x seriell, 1 x parallell, 1 x MIDI in, 1 x MIDI ut och PS-2 mus från Logitech. TEAC HD diskettstation. 40 x CD-rom från Cydrive.

Mjukvara

MagiC OS med Jinnee som skrivbord. NVDI för True-Type fonter. Iconnect med Draconis Internet Suite (web, ftp, e-mail och chatt). Pixart. Smurf Silver edition. Photoline. Tempus Word 4 eller Papyrus 8. Texel Home. COMA, Communications Manager (fax och voicemail). Kupong för att köpa Calamus SL för 199 DM (ordinarie pris 999 DM). 2 spel, RunningMilan och Impulse. För programmerare: GNU C/C++, ACS-Pro, ObjectGEM, BubbleGEM, OLGA, UDO, UDO-Shell, ST-Guide, Omnikron Basic 6 och Face Value

GEM TV

Ett tv kort med tillhörande mjukvara framtaget både för den nya och gamla Milan. Det är gjort av Woller Systeme (dom som gjort NAES). Vet inte så mycket om detta än, förutom att det ska klara alla video-och tv-format (till och med det Japanska). När ni läser detta ska det vara släppt.

Desse

Rodolphe Czuba har gjort detta PCI ljudkort. Det har en Motorola DSP56301 på 100 MHz (100 MIPS) och en Texas Instruments TLC320AD77C. Samplingshastigheter 22.05, 24, 32, 44.1, 48, 64, 88.2 och 96kHz. 16, 20 eller 24 bitar. 128 x oversampling. 100 dB SNR och 100 dB Dynamic Range. Själva DSP:n ska vara fullt kompatibel med den som sitter i Falcen, återstår att se hur väl program skrivna för Falcen kommer överens med Milan. Det ska i alla fall vara 1 000% snabbare än DSP:n i Falcen!

SPEL

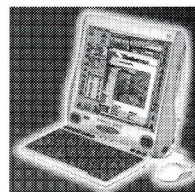
Simon the Sorcerer från Epic ska komma i månadsskiftet september/oktober. Det är ett "first person view" spel som påminner en hel del om Monkey Island. Ska komma på Engelska, Tyska och Italienska. Över 80 lokaler. 50 000 animationsbilder. C:a 100 datorstyrd karaktärer.

Dafel: Bloodline från Pagan Games är ett klassiskt RPG i "overhead 3-D view". Alla karaktärer är 3-D modellerade. 3-D effekter med ljus, transparens och speglingar. FSG audio system (något slags surround ljud), effekter och musik av CD kvalitet. Icke linjärt spel.

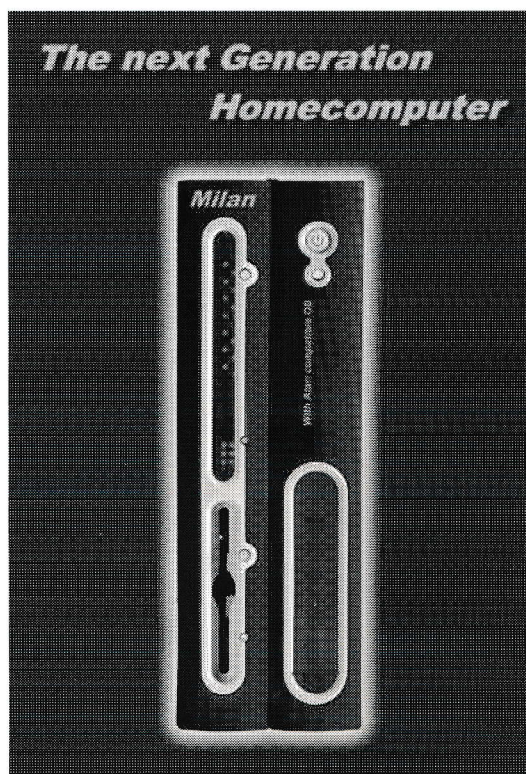
Funmaster av Patrick Eickhoff är ett 3-D Action Adventure spel där 3-D objekten är gjorda med Funmedia av samma man. 640*480 pixlar i 16 bitars färg. C:a 30 MB stort.

Framtiden

Det finns en hel del rykten om vad som ska och inte ska komma. Dom har gjort en del designstudier, som t.ex. en iMac liknande sak (se bild), det har även varit en del prat om en bärbar. Och dom har sagt att en PPC version ska släppas om dom säljer minst 1000 st Milan II. Då skulle vi börja prata hastighet! Sedan håller dom tydligen på och förhandlar med ett tyskt företag om att göra webterminaler av Milan II, detta har bekräftats av Milan Computersystems! Jag vet inte vad ni tycker, jag tycker att framtiden är ljus, även om solen har sina fläckar, t. ex. ljud- och grafikchips direkt på kortet. Men trots det kommer jag antagligen att köpa en Milan II, den här gången ska jag dock vänta tills bruksanvisning och program finns på engelska (min tyska är inget vidare), översättningen görs av DDP. Så, nu återstår bara att vänta på att den äntligen släpps och se vad priset slutligen hamnar på.



Jörgen Nyberg
E-mail: nyberg@atari.org
Web: <http://nyberg.atari.org>



Innehåll

ATARI MAGASINET NR 3 2000

INNEHÅLL

FASTA PUNKTER

Ledare	20
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6,17
Tidningsdisken	4

ATARI

KUL! Nu
skall här surfas
via BREDBAND
på min



MILAN 2 - Värld att vänta på?

SCRIPTER - Automatisera din dator.

PL1 - Programmera din PC.

ULTRA-DYNE PRO - Dynamikprocessor.

MM - MusikMagasinet.

Mono Centronic Sampler - Ett Atari Project.

AtariCQ - ICQ klient i GEM.

MINT 98 - Fixa en internetuppkoppling.

SUPPORT - Fortsatt Atari Support?

NAS 2K - Mille sammanfattar årets NAS.

BREDBAND - Följ vår artikelserie, Del 1.

CLASSIC COMPUTER AND GAMING SHOW Saturday, June 23rd 2001

If you like collecting old computers, video games, and enjoy using them still!

National Guard Armory

3520 Grove Avenue

Lorain, Ohio 44055-2048

(On Route 57, going North of I-90/Route 2)

It's on Route 57!

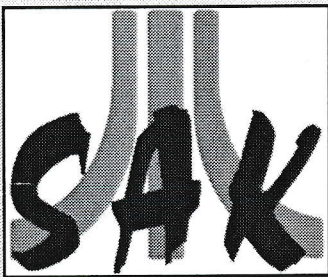
<http://tomheroes.com/ccag.htm>

IT'S FREE!

Both vendors and attendees!

Computer Groups and vendors inside, flea market outside!

9AM till 6PM



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 200 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom en lokalavdelning i Skåne. 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	175:-
Ett års familjemedlemskap	150:-
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: 031-493008 (Mille Babic), Fax: 0708-444213, E-post info@sak.nu

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: Norrstrandsväg 48, 245 32 STAFFANSTORP.
Tel: 046-25 02 65 (Ordförande Jesper Kock).

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, SAKnet m fl. Programvaran som används är Semper/Octopus/JetMail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande		
Mille Babic	mille.babic@telia.com	031-493008
Vice ordförande		
Johan Asserlund	asser@telia.com	Hemligt
Kassör		
Kenneth Medin	kennethm@tripnet.se	031-654145
Sekreterare		
Jonas Möller Nielsen	jonas.moller@mbox301.swipnet.se	0515-59441
Informationsansvarig		
Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
SysOp, STraight BBS		
Bertil Jägar	bjagard@telia.com (ej efter 21:00)	031-444219
PD-ansvarig		
Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
Hemsidesansvarig		
Andreas Sjö	mrfuture@home.se	031-3316546
Medlemsregister		
Henrik Gildå	di98gihe@chl.chalmers.se	031-537473
Övriga		
Ulf Atterström	ulf.atterstrom@swipnet.se	0591-12706
Torbjörn Gildå	d98gilda@dtek.chalmers.se	031-537473

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 tidningsdiskett nr **3/2000**.

Detta numrets tidningsdiskett innehåller följande...

Vision ifrån AM nr 2/2000, AtariCQ 0.144, PL1 inkl exempel, Bygg beskrivning ethernet pocket adaptorn.

OBS! Styrelsen har för avsikt att endast skicka ut 1.44Mb disketter istället för 720Kb. Detta för att få på mer på disketten så vill du absolut ha DD diskett så var vänlig att meddela detta!

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 klubbens adress. Tack!

am@sak.nu

NYHETER

M_Player = freeware!

Guillaume Tello har hoppat av Atari-plattformen, så nu har han släppt sina program, då bland annat M_Player, som freeware. M_Player är en filmuppspelare som kan visa filmer följande format: Quick Time, AVI, MPEG, FLI/FLC/FLH, SEQ, P11+DLT, FLM, DL, GIF, CDH, CDL, CDV player. Man kan även göra filmer i Quick Time, QuickTime VR/1, AVI, FLM format och även animerade GIF'ar.

M_Player var tidigare ShareWare men kan nu hämtas gratis från: <http://perso.wanadoo.fr/gtello>

PhotoTip

PhotoTip, programmet du använder tillsammans med digital-kameror har uppdateras och är nu även användbart för dig som inte har någon kamera! Nytt i programmet är support för PCD bildformat, Kodak photo CDs, Speglingfunktion för T-Shirttryck, 10% snabbare dataöverföring, Filmer kan nu laddas ner från kameran, buggfixar andra förbättringar. Programmet finns att få med tyska, engelska och franska RSC och BubbleGEM filer.



<http://dursoft.atari-computer.de>

aICQ

aICQ är en ny grafisk ICQ-klient gjord av Joakim Högberg (hEAR Coach och Atari Icon Library) och Dan Ackerman (CAB.OVL). Joakim har gjort själva programmet och Dan har gjort ovl-filen som kommunicerar med STiNG. (Läs mer på sidan 17!)

<http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/>



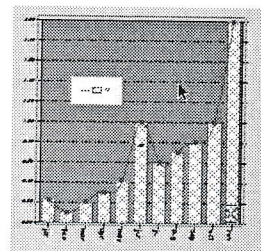
MagiCNet

Rykten har cirkulerat på nätet om att nästa version av MagiC ska ha support för nätverk och vara MiNTNet kompatiblet. Bekräftade rykten säger att MagiCNet snart är klart och kommer innehålla drivrutiner för bl.a serie- och MIDIportarna, verktyg, test program. Ethernet kommer även bli möjlighet med en "Pocket adapter" med portade drivrutiner för både MiNTNet och MagiCNet.

Mer information om detta kommer att finnas på MagiC Online; <http://magicos.de>

GEMGraph

Bernard Le Tirant har skapat ett nytt GEM-baserat program att rita grafer och diagram med. GEMGraph är gjort för att vara så enkelt som möjligt att använda men ändå vara kraftfullt, och detta har Bernard verkligen lyckats med! Programmet, som finns på engelska och franska, är 'postcardware'.

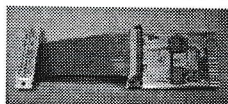


Download:

http://bengy.atari-computer.com/downloadbay/public_html/utills/GG200.LZH

Hemsida(ENG/FR): <http://perso.club-internet.fr/letirant>

ROM-Port Ethernet-Adapter

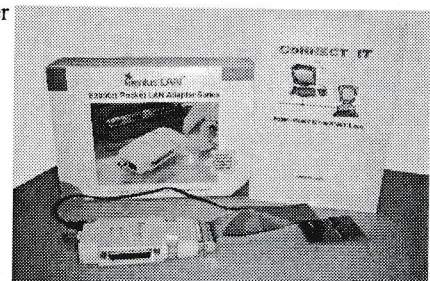


Vad sägs om att kunna koppla din Atari till ett nätverk? Det är nu möjligt med Elmar Hilgarts ROM-Port Ethernet Adapter! Adaptern sätts i ROM-porten vilket innebär att alla maskiner från 520ST till Falcon, och förmodligen även Milan, enkelt kan bli en del av ett nätverk. I nuläget finns det endast drivrutiner för STiNG, men rutiner för MiNTNet är under utveckling.

Adaptern kan köpas från Elmar Hilgart för ca 70 Euro.

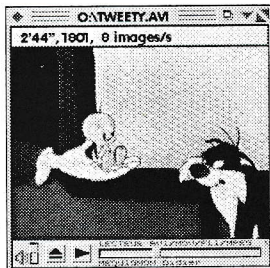
Elmar Hilgart's hemsida:

<http://www.asamnet.de/~hilgarte/>



Aniplayer 2.12

Ännu en ny version av multimediaspelaren Aniplayer har släppts. Från och med denna version är det nu bl.a möjligt att spela upp MPEG-filmer med ljud, men det kommer krävas en snabb maskin för att kunna göra detta i realtid. Det finns även en möjlighet att spara ljudet okomprimerat och spela upp det samtidigt som filmen för att få bättre hastighet på långsammare maskiner.



Aniplayer hemsida: <http://aniplay.atari.org>

Undercover Magascene 20

Läs om det senaste på Atari-scenen i UCM 20! Som vanligt innehåller detta diskmagasin nyheter, tester, intervjuer och annat!



ST Survivor's hemsida: <http://stsurvivor.atari.org/>

New atos issues



Nr 2 och 3/2000 av det tyska diskmagasinet atos finns nu tillgängligt på adressen nedan. Dessa nummer innehåller bl.a en rapport från World Of Alternatives, en intervju med GFA-gurun Richard Gordon Faika och mycket mer! Tyvärr kommer atos att läggas ner i slutet av detta år.

atos hemsida: <http://www.atos-magazin.de/>

Electronic Cow's program nu Shareware

EC-909, Squash It!, Sound Chip Synth, Charming Chaos, Scribble Synth, Snippet Synth och MIDI Arpeggiator kan nu laddas ner från Internet gratis, men använder du programmen regelbundet så måste du betala Sharewareavgiften. Gör du det kommer du också få en tryckt manual.



Electronic Cow hemsida:

<http://dSPACE.dial.pipex.com/town/terrace/abi91/cownet.shtml>

Cocktail

Cocktail är en databas för cocktails och drinkar i vilken man kan söka i genom att ange ingredienser. Cocktail är ett modernt GEM-program som utnyttjar BubbleGem och ST-Guide, clipboard och utskrifter via GEMDOS.

PPP Software hemsida: <http://www.ppp-software.de/>

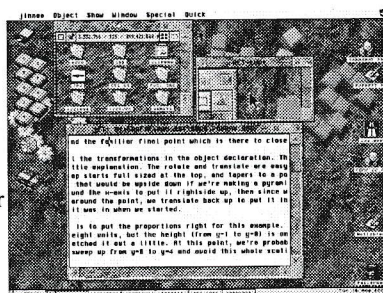
AtarIRC 1.08

Lonny Pursell has släppt version 1.08 av AtarIRC. Denna nya version har många förbättringar och är värd en närmre titt!

Lonny Pursell's hemsida: <http://www.bright.net/~atari/>

NatFrame

Grabbarna i Nature har gjort en ny sk. win-frame för MagiC. Istället för de tråkiga grå fönstrena kan man nu använda texturer! Det finns ännu bara en sten-textur att använda, men de arbetar på en editor så att man kan skapa egna texturer att använda! Mer information hittar du på <http://nature.atari.org>



MyAtari Online Magazine

MyAtari är ett nytt online magasin som kommer att släppas i oktober. MyAtari letar nu efter personer som kan tänkas skriva artiklar och tester av program.

MyAtari hemsida: <http://www.myatari.net/> ...Mer nyheter sid 17!



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

SCRIPTER

av Mille Babic

Automatisera uppdatering av hemsidan

Upphovsmannen bakom FTP-programmet Fiffi Jürgen Konecny har tagit fram några skript att användas för att förenkla administration av en hemsida, samt för upp- och nedladdning av datafiler från servrar på Internet. Dessa skript kommer att granskas och förklaras genom denna artikel.

GEMScript och Scripter

GEMScript är ett protokoll som möjliggör applikationer att föra direkt kommunikation med varandra. Hypertexten GSCRIPT.HYP belyser ämnet och ger även hjälp till programmerare att förse sina program med stöd för protokollet. Holger Weets och Christian Wempe har gått lite längre och tagit fram ett sammankallande stöd för applikationerna och den miljö de arbetar i. I detta fall optimerat kommunikationsutbytet med alla de program, operativsystem, skrivbord och Internetpaket företaget ASH saluför. För att lyckas med detta har man tagit fasta på ett skriptspråk kallat Scripter, som ger hela systemet i sig större funktionalitet och dynamik.

Basen i systemet är ett minnesresident program som tolkar och utför skriptkod interpreterande. Detta utan att kod måste länkas och kompileras som under programmeringsspråk utan man skriver källkoden i en editor och sparar med filtypen *.SIC. Detta filtypstillägg är associerat till programmet (SCRIPTER.APP), som exekverar koden vilken kan innehålla instruktioner för att starta program, rensa datafiler, få IConnect att ansluta Internet, utföra tunga beräkningar och så mycket mer att fantasin känns gränslös vad man kan göra under det grafiska gränssnittet.

Man kan inte sluta förundras över hur välorganiserat, genomtänkt och utvecklat hela konceptet är med operativsystemet MagiC, skrivbordet Jinnee och de applikationer som körs i denna miljö. Här låter man inte bara program och operativsystem ta till vara på varandras egenheter utan man ger användaren ett kraftfullt verktyg att ha full kontroll att nyttja alla objekt, protokoll och skeenden i datorn. Att en dator förses med möjligheten att använda ett skriptspråk med instruktioner att utföra i stort sett allt som går att utföra gör att det inte är nödvändigt för en användare att sitta och ta fram egna program alla gånger, utan man kan nyttja olika funktioner som finns i systemet och andra program. På så sett kan man ta fram detta "logiska" program som gör precis det man vill skall ske.

Ett bra exempel är det första skriptet som skall beskrivas här. Utgångspunkten är att man vill skicka uppdaterade webbdokument till hemsidan. Egentligen skall man inte bry sig så mycket hur detta praktiskt skall ske och i vilken ordning man skall starta program, vilka program, var de är och vilka dokument som är aktuella att sändas iväg. Ett skript kan automatisera allt detta och göra att användaren med ett dubbelklick kan låta datorn sköta det praktiska och på så sett ges användaren mer tid att fokusera på innehållet i webbdokumentet och det man vill uppnå.

Välkänd och beprövad kod

För att underlätta att användaren inte skall behöva lära sig ett helt nytt språk för att skriva skript, så har man sett till att använda sig av ett befintligt sådant. Scripter har samma syntax som programmeringsspråket C. Ett tydligt exempel:

```
i = 1
do {
    printf("%d\n", i);
    i = i + 1;
} while (i <= 10);
```

Visst är det C, men med fördel att koden behöver inte kompileras, länkas och köras efteråt som ett program utan ASH Scripter läser tolkar syntaxen och kör den i realtid.

Skript för uppdatering

Först deklareras några variabler som kommer att användas under körning av skriptet. Dessa innehåller namnet på den FTP-server där hemsidan lagras på Internet, användarnamn (konto) och lösenord som ger tillträde till lagringsplatsen. Information som Internetleverantören angivit för den anslutning man beställt. I beskrivningen listas ett typiskt konto hos Telenordia.

```
const Server = "ftp.tninet.se";
const User = "gcc561r";
const Password = "*****";
```

Stjärnorna i sista raden ovan skall ersättas med det lösenord man har i klartext och står angivet i de kontouppgifter man har.

Variabeln Dest skall ha sökvägen och namnet till den mapp man har på den tilldelade servern, oftast har denna mapp samma namn som användarkontot. Prova gärna att ta bort sökvägen och ange bara mappnamnet utifall anslutning inte sker hos annan leverantör.

```
const Dest = "/home/gcc561r";
```

En variabel skall innehålla sökväg och mappnamn lokalt i egen dator där man lagrat de webbdokument man skapat.

```
const Source = "D:\\webbsidor\\gcc561r";
```

Två variabler lagrar sökväg och namn på FTP-programmet Fiffi och webbläsaren CAB.

```
const FiffiPath = "C:\\Fiffi\\Fiffi.app";
const CabPath = "C:\\CAB\\CAB.APP";
```

Här börjar sedan själva huvuddelen i skriptet som kontrollerar om webbsidorna på hemsidesstället behöver uppdateras. Det startas med huvuddefinitionen för en funktion.

```
const Title = "Uppdatera min Hemsida";

proc main()
local DateFile, i, Ret, Session, Success;
{
    DateFile = Source + "\\Last.Update";
```

Ren filhantering startar här och vi förstår snabbt att koden memorerar datum för att senare testa datum på filerna på servern

och på så sätt skilja på vilka webbdokument som ändrats senast eller är orörda.

```
if( fopen( DateFile, "r" ))
{
    getline( DateFile, Date );
    fclose( DateFile );
    files.rm( DateFile );
}
else
    Date = 0;
```

Source är den lokala filen med sökväg och Dest är filen på servern med sökväg.

```
GetFiles( Source, Dest );
if( Files.length > 0 )
{
    progstart( FiffiPath, "" );
    wait( 400 );
```

Här testas om Fiffi är igång under en Internetanslutning och om Fiffi är påloggad servern där filerna finns. Finns det anslutning så sätts variabeln Success med värde 1 annars görs en anslutning till servern med hjälp av Fiffi. Då inte IConnect anropas från koden direkt så är det givetvis viktigt att Fiffi är konfigurerad så att den efterfrågar anslutning till Internet automatiskt om behov finns. Detta sätts under menyraden i Fiffi (Alternativ – Internet). Där sätts en bock i kryssrutan (Om anslutning krävs, starta IConnect) även kryssrutorna (...utför en anslutning) och (...koppla ned vid programslut) skall sättas.

Har man i förväg startat IConnect innan skriptet körs så kommer anslutningen givetvis inte helt kopplas ned då Fiffi bara startar IConnect om anslutning krävs och det gör den ju inte om man redan är ansluten.

```
if(( Session = Fiffi.open( Server, User, Password, Dest )) > 0 )
{
    Success = 1;
    for( i = 0; i < Files.length; i++ )
    {
        if( Files[i, 2] & 16 )
            Ret = Fiffi.mkdir( Session, Files[i, 1] );
        else
            Ret = Fiffi.put( Session, Files[i, 0], Files[i, 1] );
        if( Ret != 0 && Ret != 553 && Ret != 521 )
        {
            dialog.note( Title, "Fel vid", Files[i, 0], "-bAvbryt" );
            Success = 0;
            break;
        }
    }
}
```

553 eller 521 är svarskoder från servern, vanliga under FTP-sessioner. 553 är svar att mapp eller datafil saknas.

```
Fiffi.close( Session );
}
else
    dialog.note( Title, "Fel uppstod under anslutning", "-bAvbryt" );
}
if( fopen( DateFile, "w" ))
{
    if( Success )
        putline( DateFile, time());
    else
        putline( DateFile, Date );
    fclose( DateFile );
}
```

```
}
proc GetFiles( LocalDir, ServerDir )
    local Anz, i, j, List;
{
    Anz = filelist( List, LocalDir );
    for( i = 0; i < Anz; i++ )
    {
        if( List[i, 2] > Date && suffix( List[i, 0] ) != ".BAK" )
        {
            j = Files.length;
            Files[j, 0] = LocalDir + "\\" + List[i, 0];
            Files[j, 1] = ServerDir + "/" + List[i, 0];
            Files[j, 2] = List[i, 3];
        }
        if( List[i, 3] & 16 )
            GetFiles( LocalDir + "\\" + List[i, 0], ServerDir + "/" + List[i, 0] );
    }
}
```

Detta skript automatiserar hela uppdateringsförfarandet för hemsidan. Det är bara att ägna tid till att skapa hemsidan lokalt med webbeditorn HP Penguin, Joe eller manuellt som jag brukar skapa webbsidor direkt i QED, resten sköter datorn om med hjälp av detta skript.

Fler skript

Det finns ytterligare två skript med i distributionen av Jürgen Koneczny. Dessa två är för att hämta respektive skicka packade program från FTP-serverar. I dessa används befintliga Internetkonton från Fiffi man lagt upp. Detta gör att man inte behöver ange lösenord i klartext utan kontouppgifterna hämtas från Fiffi.

```
/* Download-Demo */
*****
```

Först anges sökväg och programnamn för Fiffi.

```
progstart( "C:\\Fiffi\\Fiffi.app", "" );
```

Nedan får man upp ett dialogfönster som frågar efter vilken server man vill ansluta sig till. I praktiken jämförs denna server med konton man lagt upp i Fiffi och anslutning genomförs.

```
Host = dialog.input( "Host", "" );
if( Host[0] == "Avbryt" )
    exit( 0 );
```

Sedan efterfrågas vilken datafil man ämnar hämta hem.

```
File = dialog.input( "Datei", "" );
if( File[0] == "Avbryt" )
    exit( 0 );
```

En session öppnas via Fiffi. IConnect startar och ringer upp via fjärranslutning. Skulle inte modemmet vara påsatt eller annat fel uppstår, som ingen ton så visas en dialogruta enligt nedan.

```
Session = Fiffi.open( Host[0] );
if( Session <= 0 )
{
    dialog.note( "Download-Demo", "FTP-anslutning kunde inte genomföras", "-d1", "-bAvbryt" );
    exit( 0 );
}
```


Skulle den angivna filen saknas så påtalas detta med en dialogruta.

```
if( Fiffi.get( Session, File[1] ) != 0 )
    dialog.note( "Download-Demo", "Fel under filhämtning", "-d1",
        "-bAvbryt" );
```

Skriptet stänger sedan efter att programmet hämtats hem FTP-sessionen.

```
Fiffi.close( Session );
```

Ett bra användningsexempel är att man offline sitter och läser igenom hämtade innehållsfiler (index), som beskriver vilka program som finns på en FTP-server. Man hittar ett program man behöver, kör skriptet, anger den FTP-server som indexfilen beskriver och anger vad den packade filen heter som har programmet. Resten sköter systemet.

Skript och jinnee

Ett bra ställe att spara de tre skript som beskrivs här är i mappen C:\JINNEE\PLUGINS\CONTEXT\ . Det gör att man kan högerklicka någonstans på skrivbordet och i den popupmeny som framträder välja Plugin moduler. Där återfinns de skript som vid installationen av jinnee finns. Skript som packar datafiler och mappar i olika format, ändrar teckenuppsättningar på text och allt vad de gör.

Det är rätt bra att även kopiera skripten på sökvägen C:\SCRIPTER\DEMO\ till denna mapp, så har man även dessa lätt åtkomliga. Läger man ett skript i mappen C:\SCRIPTER\AUTOSIC\ så exekveras skriptet automatiskt efter att jinnee startats under systemstarten. Ett exempel är KALENDER.SIC som jag själv använder. Skriptet skapar en hos mig gul Post-It notblad på skrivbordet med dagens datum och veckonamn.

Ett annat exempel på automatstart är att jag tagit fram ett webbdokument med länkar till webbställen jag ofta besöker. Detta dokument hos mig kallat WEBLINKS.HTML har jag lagt i en mapp jag skapat där IConnect finns, närmare bestämt enligt sökvägen C:\PPP\AUTO\ . När IConnect fullbordar en anslutning till Internet, så körs allt som ligger i denna mapp. I mitt fall webbdokumentet med länkarna. Då webbläsaren CAB har filypen *.HTML associerad till sig, så startar CAB och presenterar dokumentet och det hela gör att länkarna blir aktiva då anslutningen finns. Ett bra sätt att slippa starta CAB manuellt efter en Internetanslutning.

Skicka en fil till hemsidan

Det sista av de tre skript jag beskriver här ett som gör att man direkt kan skicka en valfri datafil till hemsidan eller kanske ett Freeware/Shareware program man skapat eller kommit över, för att skicka det till en FTP-servers public area.

Är det bara ett eller ett fåtal webbdokument man ändrat och vill skicka det till hemsidan, kanske en bild, så är detta skript lite smidigare. Det stora skriptet som beskrivits ovan jämför alla datafiler på servern där hemsidan finns med de lokala i datorn för att utröna om man har nyare filer i datorn. Har man dock en stor hemsida, så kan detta ta lite tid att låta skriptet jämföra alla filer, snabbare är då att köra detta skript för att skicka enstaka filer.

```
*****/
/* Upload-Demo */
*****/
```

Skriptet nedan består av två procedurer, main() och PutDir() där den sistnämnda anropas vid behov om det är fler än en datafil som skall sändas.

```
proc main()
```

```
{
    progstart( "C:\\Fiffi\\Fiffi.app", "" );
    Fiffi startas upp utan kommandon vad programmet skall göra. Det
    ligger i internminnet och avvaktar vidare instruktioner.
```

```
if( !fsel( Name, "Ange Sökväg till fil(-er)...", ".*.*") )
    exit(0);
```

Ovan syns en av styrkorna i Scripter och det är möjligheten att kalla på filväljaren. Väl där markeras den fil(-er) som skall sändas. Nedan så instrueras Fiffi att starta en anslutning mot angiven server. I praktiken är det en server som redan finns angiven som konto (under Favoriter) i Fiffi för i detta fall hemsidan. Första if-satsen kontrollerar om anslutningen inte lyckades, i så fall framträder en dialogruta som påtalar detta.

```
Session = Fiffi.open( "ftp.tninet.se" );
if( Session <= 0 )
{
    dialog.note( "Upload:", "Anslutning kunde inte göras", "-d1",
        "-bAvbryt" );
    exit( 0 );
}
```

Nästa if-sats kontrollerar om man valt en datafil att sända eller ett antal datafiler i filväljaren. Har man stegat och pekat ut en mapp så aktiveras proceduren PutDir() för att kontrollera hur många datafiler det finns i mappen och med hjälp av Fiffi sända iväg dem en i taget.

```
if( path( Name ) == Name )
    PutDir( Name );
else
    Fiffi.put( Session, Name );
Fiffi.close( Session );
}
```

```
proc PutDir( Path )
local n, Items, Number;
{
    n = 0;
    Number = filelist( Items, Path );
    while( n < Number )
    {
        if( Items[n,3] & 16 )
        {
            Fiffi.mkdir( Session, Items[n,0] );
            Fiffi.cd( Session, Items[n,0] );
            PutDir( Path+"\\ "+Items[n,0] );
            Fiffi.cd( Session, ".." );
        }
        else
            Fiffi.put( Session, Path+"\\ "+Items[n,0] );
        n++;
    }
}
```

Sammanfattningsvis

I demoversionen av ASH Scripter har man medvetet lagt in en fördröjning av uppstarten och en dialogruta som man måste trycka <OK> på. Skrivbordet jinnee har dokumenterat stöd för Scripter som ger det ett kraftfullt stöd för dessa så kallade Plugin moduler. Bara att högerklicka på ett antal markerade datafiler och välja att arkivera dem med ZIP, LZH, Tar eller zoo. Just dessa arkiverare i TTP format aktiveras genom skript. Det gör det hela enkelt att skapa egna sådana för stöd av ARJ, Rar och andra arkiverare. Vänd...

ASH Scriptor kostar i fullversion 200 kr och är enligt mig väl investerade pengar då det ger systemet oanade möjligheter till funktioner och skeenden och ger användaren en enkel och realtidsbaserad lösning att i praktiken programmera.

Mille Babic

PROGRAMMERA PÅ DIN PC

av Kenneth Medin

I dessa yttersta dagar när alla talar alla om hur förträffliga pc-datorer är vill man ju gärna hänga med i utvecklingen. Så, när plötsligen i våras en Portfolio fanns till salu så slog jag till. En ypperlig maskin som dessutom bara kostade mig 200 kr. Ett riktigt Power-without-the-price-köp med andra ord.

Efter att ha lekt ett tag med dom inbyggda programmen började lusten att åstadkomma något själv bli allt större. Inget går ju upp mot att använda ett program som man själv tätat ihop så jag började söka runt på Nätet efter något lämpligt programspråk att leka med.

Portfolien är tämligen anspråkslös med sina 128 KB RAM och med tanke på att jag inte heller äger något RAM-kort gällde det att hitta ett resurssnålt språk. Var skulle man då hitta detta språk? I Holland naturligtvis. Allt roligt jag hittar på brukar av någon outgrundlig anledning söka sitt ursprung just i Holland. Det må sen gälla data (Okami), bilar (DAF) eller musik (senaste "släppta" CD:n innehöll just Holländska sånger). Till Portfolien fick det alltså bli språket PL1 (Portfolio Language One) för min del.

PL1 kommer alltså från Holland och är skrivet av Marcel Bokhorst. Hela paketet finns för gratis hämtning från hans hemsida. Det innehåller allt du behöver inklusive manual, och dessutom komplett källkod i assembler till själva språket! Den händige kan alltså studera och bygga vidare för eget bruk vid behov. Allt ligger i en självuppackande exe-fil som efter vad jag förstår bara kan köras på en Intel-maskin. Filen är på 83 KB och kan alltså inte heller öppnas på en oexpanderad Portfolio. Här tarvas alltså en bords-pc vilket kanske inte alla har tillgång till. Jag kommer att lägga upp motsvarande paket i zip-format på SAK:s BBS för att komma ifrån detta lilla problem.

Det som behöver läggas in i Portfolien inskränker sig till en enda fil (PL1.COM) om 12673 bytes. Sen tillkommer förstås dom program du vill köra, men även dom blir väldigt små. Som exempel kan nämnas att det patiensspel jag skrev för att prova språket tar 4825 bytes och ändå är källkoden på 752 rader. Det blir alltså 6.4 bytes per rad, inte illa! För själva överföringen till Portfolien använder du enklast ett parallell-interface som fungerar både mot pc- och Atari-maskiner.

Har man ingen Portfolio, men väl en "vanlig" pc så går PL1 att köra på en sådan också. Det är alltså ett vanligt DOS-program som även funkar bra i ett dosfönster under MS Windows. Finns ingen anledning att tro att det inte ska gå att köra under "PC Ditto" på Atari heller, för den delen. Har man använt Portfolio-specifika funktioner som ljudalstring t ex i programmen, så ignoreras dessa helt enkelt.

Till PL1 finns ingen kompilator som skapar körbar maskinkod. Programmen körs istället direkt inifrån editorn eller genom att anropa PL1.COM med källkodsfilen på kommandoraden. Man kan alltså enkelt använda batch-filer för att hantera detta helt transparent för användaren om man så vill. Man skulle kunna tro att detta ger långsamma program men genom sin uppbyggnad

kombinerar faktiskt PL1 ett interpreterande språks fördelar att enkelt kunna köra programmet direkt utan kompilator med snabb exekvering. I huvudsak åstadkoms detta genom att språket är stackorienterat, och därmed mer maskinnära, samt att alla hoppadresser etc. beräknas direkt när användarprogrammet startas. På så sätt slipper man alla upprepade beräkningar som ett rent interpreterande programspråk hela tiden måste harva igenom.

Stackorienterade språk brukar verka avskräckande i början men när man väl vant sig vid det lite "bakvända" sättet att skriva så upptäcker man snart att det också ger en hel del fördelar. PL1 liknar i det här avseendet Forth men använder sig av vanliga procedurer ungefär som i BASIC. Jämför en rad i BASIC där man adderar talen 2 och 3 och sen lägger resultatet i variabeln "svar":

svar = 2 + 3

I PL1 skrivs samma sak så här:

2 3 + svar =

I klartext motsvarar detta:

2 Lägg talet 2 överst på stacken.

3 Lägg talet 3 överst på stacken (varvid 2:an åker ner ett steg)

+ Addera de två översta talen på stacken och lägg resultatet överst. (På stacken finns nu alltså enbart talet 5)

svar Lägg minnesadressen till variabeln "svar" på stacken.

= Lagra talet näst överst på stacken på den adress som ligger överst på stacken.

Man utnyttjar stacken för lagring av delresultat i längre beräkningar. Som standard är den 256 bytes men kan enkelt ändras efter behov. Heltal använder 2 bytes och flyttal 8 och så fort man "använt" ett tal så försvinner det från stacken. Behöver man använda ett tal flera gånger så kan man duplicera talet överst på stacken med DUP. För att låta de två översta talen på stacken byta plats skriver man SWAP och kommandot DROP raderar det översta. Genom att tänka igenom beräkningsgången noga kan man med hjälp av dessa kommandon klara även komplicerade beräkningar utan att mellanlagra i variabler. Det man möjligen saknar är möjligheter att manipulera stacken djupare ner direkt (som i Forth) men det går förstås att även utnyttja variabler i kombination med stacken, så det är inget egentligt problem.

PL1 stödjer signerade ordvariabler och åtta bytes långa flyttal. Man kan alltså klara beräkningar med mycket stora decimaltal utan problem. Dom vanliga räkneseffekten finns både i hel- och flyttalsversioner. Man kan enkelt inkrementera och dekrementera heltal och beräkna modulus. För flyttal finns möjlighet att separera heltalsdelen, beräkna absolutbelopp och avgöra ett tals tecken. Pi finns också inlagt. Man kan beräkna 10^x där x dock bara kan vara ett heltal. Några logaritmer finns det alltså inte med.

Jämförelseoperatorerna är dom vanliga för heltal: <, <=, >, >=, >, == där den sista alltså motsvarar "lika med". För flyttalsjämförelser finns en operator som motsvarar vilket tecken (eller 0) som en subtraktion skulle resultera i. För heltal finns också NOT, AND, OR, XOR och NEG plus bit-förskjutning åt höger eller vänster.

Stränghantering saknas inte heller: Text kan lagras i variabler, kopieras, jämföras och sättas samman. Även omvandling mellan tal och strängar finns inbyggt. Däremot saknas arrayer helt, men tack vare stödet för dynamisk minnesallokering kan man ändå lösa detta med hjälp av egna procedurer. Följande procedur skapar en heltals ordarray 0-n:

```
PROC dim
  2 * 2 + ALLOC
ENDPROC
```

Först multipliceras alltså innehållet på stacken med två och till detta adderas två. Vi har nu längden av den minnesarea som behövs för att rymma arrayen på stacken. Kommandot ALLOC skapar arean och returnerar dess startadress på stacken. Resultatet blir alltså en procedur (funktion) som både tar sin indata och

lämnar resultatet på stacken. För att dimensionera arrayen "lista" med elementen 0-49 skriver man koden:

```
49 dim DO lista =
```

Som alltså först lägger 49 på stacken följt av procedurens namn. Namnet är egentligen en pekare till proceduren som vid programstart beräknats internt av PL1. Kommandot DO anropar sen den angivna proceduren som enligt ovan returnerar arrayens startadress. Därefter läggs pekaren till variabeln "lista" (också internt beräknad) på stacken. Till slut lagras den returnerade adressen med = i variabeln. När man sen både läser och skriver till arrayen används denna procedur:

```
PROC ary
% SWAP 2 * +
ENDPROC
```

Här förväntas två parametrar ligga på stacken vid start: element nr följt av en pekare till där arrayens startadress ligger (variabeln "lista" med andra ord). Det enda proceduren gör är att beräkna det sökta elementets absoluta adress och returnerar sen resultatet på stacken. För att hämta innehållet till stacken används %. Ett exempel som hämtar element 37 i arrayen "lista" och lägger på stacken:

```
37 lista ary DO %
```

För att lagra talet 672 i samma element skriver man istället:

```
672 37 lista ary DO =
```

Den som hängt med så här långt inser lätt att man kan använda samma procedurer för att skapa och använda en tvådimensionell array yta(6,19), som alltså får 7*20 element, genom att först skapa en "moderarray" och sen lagra pekarna till "dataarrayerna" i moderarrayen. Till detta behövs en FOR-NEXT-loop. Den inleds med FOR följt av slutvärde, startvärde och loopvariabel på stacken. Själva nyckelordet FOR påverkar inte stacken alls så man kan alternativt faktiskt ange slutvärdet före som vi ska se längre ner, men först en tom loop 2-99 som exempel:

```
FOR 99 2 i
ENDFOR
```

och så här skapas arrayen yta(6,19) där vi använder DUP för att slippa skriva 6 två gånger:

```
6 DUP dim DO yta = ;Skapar moderarrayen
FOR 0 i
19 dim DO ;Skapar en "rad" i yta
i % yta ary DO = ;Lagrar radens startadress
ENDFOR
```

Man kan naturligtvis lika gärna (eller bättre) skriva särskilda procedurer för arrayer med flera dimensioner, men det blir liksom inte lika roligt, tycker jag. När man sen ska läsa och skriva till elementet yta(3,12) så skriver man bara:

```
12 3 yta ary DO ary DO % ;Hämtar till stacken
3681 12 3 yta ary DO ary DO = ;Lagrar talet 3681
```

Just i det här exemplet gör man av med 14 bytes extra jämfört med om man istället hade skapat ett sammanhängande minnesområde. Därutöver åtgår 2 bytes vid varje anrop till dom extra ary DO och det hela blir också något långsammare. En uppenbar fördel däremot är att minnet inte behöver ligga i en följd. Har man tidigare t ex skapat och raderat arrayer med fragmenterat minne som följd, så minskar risken radikalt att den nya arrayen inte ska få plats.

Under senvåren råkade jag ut för ytterligare en begagnad fickdator till salu. Den här gången blev det en Cassiopeia A-20 med 8 MB RAM och en 66 MHz SH3-processor från Hitachi som körs under Win-CE 2.0. En nästan up-to-date maskin med andra ord. Även till denna lyckades jag hitta ett gratis interpreterande högnivåspråk, och precis som med PL1 går programmen också att köra på en vanlig pc. Det skiljer alltså ca 10 år mellan Portfolion och Cassiopeia-maskinen och det gör det naturligtvis intressant att jämföra hur den faktiska prestandan utvecklats.

Programspråket till Cassiopeian heter Aristo Dialect och finns alltså även det för fri nedladdning på Nätet. Språket är objektorienterat men med en BASIC-liknande syntax och stöd för gui-

funktioner som fönster etc. Nå, för att testa lite så skrev jag ihop en litet program som först lägger in 1000 heltal i "bakvänd" ordning och sen sorterar dom till 1-1000. Metoden är Shellsort som både är enkel att skriva och fungerar tämligen raskt. I Dialect blev resultatet detta:

```
import "system"
tid1=system.ticks()
n=1000
a=array(n)
for i=1 to n
    a[i]=n-i
endfor

shellsort=func()
    local i,j,h,v
    h=1
    while h<=n
        h=3*h+1
    endwhile
    while h>1
        h=int(h/3)
        for i=h+1 to n
            v=a[i]
            j=i
            while a[j-h]>v
                a[j]=a[j-h]
                j=j-h
                if j<=h then
                    break
                endif
            endwhile
            a[j]=v
        endfor
    endwhile
endfunc
```

```
shellsort()
tid2=system.ticks()
print "Shellsort: ", (tid2-tid1)/1000, cr
```

Denna kod tar 162 sek att köra på Cassiopeian och på min gamla P-133 pc 12 sek. Inte alls särskilt snabbt alltså. Då är den intressanta frågan hur PL1 på Portfolion står sig i jämförelse. Samma algoritm i PL1 blir:

```
JIFFIE
1000 n =
n % dim DO a =
FOR n % 1 i
n % i % -
i % a ary DO =
ENDFOR
```

```
shellsort DO
```

```
JIFFIE SWAP -
ITOF #0.18e2 ./
"Shellsort: " PRINT
.STR PRINT NL
```

```
PROC shellsort
1 h =
WHILE h % n % <=
h % 3 * 1 + h =
ENDWHILE
WHILE h % 1 >
h % 3 / h =
FOR n % h % 1 + i
i % a ary DO % v =
```



```

i % j =
j % h % - a ary DO % v % >
WHILE
j % h % - a ary DO %
j % a ary DO =
j % h % - j =
IF j % h % <=
0
ELSE
j % h % - a ary DO % v % >
ENDIF
ENDWHILE
v % j % a ary DO =
ENDFOR
ENDWHILE
ENDPROC

PROC dim
2 * 2 + ALLOC
ENDPROC
PROC ary
% SWAP 2 * +
ENDPROC

```

Man kan kanske förstå av koden ovan att det är mycket enklare att skriva PL1-kod jämfört med att läsa den. Naturligtvis är det stackorienteringen som ställer till det. När man jämför tal t ex så lägger man de två talen på stacken och först därefter jämförelseoperatör.

Hur lång tid tog nu detta på Portfolion? Programmet klockar sig självt med hjälp av funktionen JIFFEY som uppges returnera "the standard jiffey clock" vad nu det kan vara för något? Iallafall så visade det sig stämma med sekunder på tidtagaruret om man dividerar med 18. Det hade väl känts bättre med 20 kanske, men klockningen gav faktiskt 18. JIFFEY returnerar heltal så dom omvandlas först till flyttal med ITOF. Sen används dom vanliga operatorerna med en punkt framför för att ange flyttalsberäkning. STR omvandlar ett tal till en sträng och PRINT skriver ut den till skärmen. NL ger en radframmatning

På Portfolion tog programmet 71 sek, alltså halva tiden jämfört med Cassiopeian. Precis samma kod körd i ett DOS-fönster på P-133 tog 0.3 sek. Är kanske lite osäkert hur Jiffie-klockan funkar där men det verkade faktiskt stämma någorlunda. Säger faktiskt en hel del om hur snabba Pentium-datorerna verkligen är när dom slipper köra långsam skräpkod! Dessutom klarar sig alltså Portfolion mycket bra jämfört med min andra fickdator.

Hur står sig då GFA BASIC i jämförelse? Nu är det egentligen korkat att köra Shellsort i BASIC-kod eftersom det finns inbyggt som en funktion i språket. Men i alla fall kunde det vara intressant som referens. Jag skrev alltså en direkt översättning av Dialect-koden utan att ta till några särskilda GFA-knep. Sen körde jag programmet direkt i tolken utan kompilering på en vanlig 8 MHz ST och den klarade sorteringen på 8 sek. Så här blev koden i GFA:

```

tid1%=TIMER
n%=1000
DIM a%(n%)
FOR i%=1 TO n%
a%(i%)=n%-i%
NEXT i%
GOSUB shellsort
tid2%=TIMER
PRINT "Shellsort: ";(tid2%-tid1%)/200

```

```

PROCEDURE shellsort
LOCAL i%,j%,h%,v%
h%=1
WHILE h%<=n%
h%=3*h%+1
WEND
WHILE h%>1
h%=INT(h%/3)
FOR i%=h%+1 TO n%
v%=a%(i%)
j%=i%
WHILE a%(j%-h%)>v%
a%(j%)=a%(j%-h%)
j%=j%-h%
EXIT IF j%<=h%
WEND
a%(j%)=v%
NEXT i%
WEND
RETURN

```

Så långt har vi visat att PL1 fungerar bra för att hantera sorteringar av heltal. Ett användbart programspråk måste klara en hel del annat också. Centralt är hur data kan presenteras för användaren på skärmen. PL1 har förutom vanlig text också ett grafikmod där man kan styra exakt vad som ska skrivas eller ritas. I grafikläge så fattas tyvärr alla tecken med ASCII-kod över 127 som äö t ex. Man kan dock skapa egna tecken och även använda dessa som ett slags sprites om man så vill. Det borde heller inte vara omöjligt att helt enkelt kopiera över önskat tecken direkt från operativsystemet med hjälp av PEEK, med det har jag inte alls testat. För in- och utmatning har PL1 följande funktioner:

PRINT	Skriver ut en textsträng på skärmen.
NL	Gör en radframmatning inklusive vagnretur.
KEY	Stannar och väntar på en tangentnedtryckning
PRESS	Kollar om någon tangent är nere utan att stanna programmet
BLINK	Styr markörens utseende.
GRAPH	Startar grafikmode.
TEXT	Startar textmode.
PLOT	Ritar en punkt(x,y) på skärmen.
MOVE	Flyttar startpunkt till (rad,kolumn) i textmode och (x,y) vid grafik.
LINE	Ritar en linje till (x,y).
COLOR	Sätt färg. Med högsta biten satt så ritas i XOR mode.
FONT	Registrera ny font.
MAG	Förstoringsgrad för fonten.
CIRCLE	Ritar en cirkel.
PIXEL	Returnerar färgen för en punkt.
POS	Returnerar markörens position.
CLS	Rensar skärmen.
FRAME	Flyttar adressen till videobufferten så man kan rita utan att det syns direkt.

För filhantering finns dom vanliga CREATE OPEN SEEK READ WRITE CLOSE till hands. Man kan också kopiera godtyckliga minnesområden efter att man allokerat dom förstås. PL1 kollar hela tiden att man inte råkar skriva data utanför allokerat minne. Minskar risken för att man ska krascha maskinen, men det går att koppla ur om man törs.

Mer avancerade matematiska funktioner saknas däremot. Logaritmer och trigonometri får man klara sig utan. Dock finns några exempel på hur man kan åstadkomma enklare trigonometri med egen kod i programpaketet.

Övriga blandade nyckelord är:

TONE	Spelar en ton i det västerländska tonsystemet.
DIAL	Slår ett telefonnummer i högtalaren.
CALL	Anropar maskinkodsrutin.
TIME	Returnerar sträng med aktuell tid.
DATE	Aktuellt datum som ÅÅMMDD (som ger 100 för år 2000).
RAND	Slumtpal.
IN, OUT	Läser och skriver till portar.
WAIT	Stannar processorn 1 eller 128 sek.
RATE	Bestämmer hur länge WAIT ska pausera.
JIFFIE	Returnerar Jiffie-klockan.
STOP	Stoppar programmet.
DELAY	Pauserar programmet angivet antal msek.
OFF	Stänger av Portfolion.
CHAIN	Kör ett PL1-program direkt från disk.
PORT	Kollar om programmet körs på en Portfolio.
SEG	Läser skriver aktuellt segment för PEEK & POKE.
PEEK POKE	Läser och skriver till minnet.
INT	Genererar ett mjukvaruavbrott.

Som synes är PL1 relativt komplett trots sin litenhet. Det kan dock bara adressera 63 KB minne totalt inklusive PL1 självt och den programkod som körs med stack, variabler och minnesareor. Detta kan naturligtvis utgöra en begränsande faktor, men åtminstone på en outbyggd Portfolio finns inte så värst mycket mer att tillgå i alla fall.

PL1 stöder (eller snarare kräver) att man skriver strukturerat med procedurer/funktioner. Däremot saknas direkt stöd för lokala variabler och möjlighet att skicka med referenser till variabler etc till procedurerna. Men, tack vare stacken och det faktum att både variabel- och procedurnamnen egentligen bara är adresspekare kan man ändå åstadkomma en hel del. För att säkerställa att två variabler är lokala i en procedur sparar man bara undan deras eventuella innehåll på stacken och återställer dom så här:

```
PROC test
var_ett % var_tva %
;Övrig kod läggs här
var_tva = var_ett =
ENDPROC
```

För att skicka med ett tal till en procedur lägger man det helt enkelt på stacken före anropet och låter sen proceduren hämta det där. För att kombinera detta så att talet hamnar i en lokal variabel kan man använda:

```
PROC test_tva
var_ett % SWAP var_ett =
;Övrig kod läggs här
var_ett =
ENDPROC
```

Proceduren anropas sen så här:

```
65 var_ett = ;Lagrar 65 i variabeln var_ett
17 test_tva DO ;Skickar talet 17 till proceduren och kör den
var_ett % STR PRINT ;Skriver ut talet 65
```

Vill man skicka med en variabel och låta den arbeta "under antaget namn" i proceduren så går det också enkelt att åstadkomma. Detta kan vara praktiskt om man vill utföra samma operation på ett flertal olika variabler:

```
PROC test_tre
var_pek =
3 var_pek % % var_pek % =
ENDPROC
```

Här adderades alltså 3 till den variabel som var_pek pekar på och som ordnas av de extra %-tecknen. För att lägga till tre till några variabler skriver man sen:

```
var_ett test_tre DO
var_tva test_tre DO
var_tre test_tre DO
```

På samma sätt kan man skicka procedurer till andra procedurer på allehanda sätt. Eller varför inte skapa en hel array av procedurer och sen bara skicka själva referensen till arrayen när du anropar ytterligare en annan procedur! Så länge man tänker på att stacken har begränsad längd är det bara att köra på med detta, gärna i kombination med rekursion dessutom. Det går med andra ord alldeles utmärkt att skriva spagettikod även utan GOTO-kommandon...

Hur känns då PL1 egentligen att arbeta med i praktiken? Riktigt bra, faktiskt. Trots att allt ryms inom 12 KB så finns en hygglig editor inbyggd. Programkod i PL1:s interna format laddas och sparas med LOAD och SAVE, men det går också att importera och exportera i ASCII-format med MERGE och TEXT. Det hela fungerar alltså ungefär som hos GFA.

Editorn står med automatisk indentering vid slingor etc. och dynamisk radnumrering. Det finns inga GOTO-kommandon eller liknande, så radnumren används bara som orienteringshjälp för programmeraren. Man hoppar enkelt till kodens olika delar med EDIT följt av radnummer eller procedurnamn. Avbryts programmet av något fel så hamnar man automatiskt på den rad där felet uppstod och lämpligt felmeddelande visas.

Själva editorn är lättanvänd när man vant sig vid att tangentbordet fungerar olika beroende på om markören befinner sig på radnumren eller själva programkoden. Man kan snabbt flytta eller kopiera enskilda rader genom att först radera dom och sen med hjälp av "Backspace" återskapa dom på önskad plats. Några block- eller sökfunktioner finns däremot inte. Behöver man göra större ändringar så återstår att exportera koden till ASCII och använda Portfolios inbyggda editor istället. I textformatet så tappar man såväl radnummer, indentering som kapitalisering av nyckelorden men efter att man läst tillbaka till PL1 så återskapas allt igen.

När man matar in en programrad så använder man genomgående små bokstäver. Versaler (eller åäö för den delen) kan heller inte användas för procedurer och variabler. Om raden är syntaktiskt riktig så kapitaliseras nyckelord och "normaliseras" numeriska konstanter automatiskt. Råkar man stava ett nyckelord fel så tolkas detta som ett variabelnamn som genast läggs till symboltabellen. Detta beteende känns också igen från GFA och lösningen är densamma: exportera till ASCII och läs sen tillbaka textfilen så försvinner oanvända variabelnamn. Man kan hålla viss koll på minnesåtgång och antal variabler med kommandot SIZE som returnerar programmets längd i bytes, antal variabelnamn och tillgängligt fritt minne.

Det går att stega igenom ett program rad för rad för att förenkla felsökning. Man skriver helt enkelt RUN följt av radnummer eller procedurnamn där stegningen ska börja. Stegningen kan när som helst avbrytas men varje gång koden kommer tillbaka till den ursprungligen angivna raden så stannar programmet igen. I detta "trace mode" så visas på skärmen aktuell rads nummer följt av antalet bytes som ligger på stacken och även källkoden för raden. Tyvärr fungerar det mindre bra om programmet befinner sig grafik-läge. Trace-informationen verkar skrivas till skärmen som om den var i textläge resulterande i diverse sporadiskt utspridda punkter. Man kan lösa detta genom att tillfälligt gå över i textläge precis före där stegningen ska börja. Dock tappar man då allt som redan har ritats och det får heller inte förekomma några grafikkommandon i den del som ska felsökas.

Annars är det mycket stabilt och fungerar precis som det är tänkt. Jag har bara hittat en allvarlig bugg som inträffar när man editerar en befintlig rad och skriver något fel som den interna syntaxkontrollen upptäcker. Då raderas nästa rad i programkoden! Lösningen är att noga kontrollera/skriva av nästa rad direkt när varningstenen kommer. Sen rättar man felet och får skriva in följande rad på nytt.

För att detta ska vara möjligt så får man förstås inte befinna sig längst ner på skärmen när man editerar, för då syns ju inte nästa rad!

Man får absolut inte starta något av Portfolions inbyggda program med hjälp av snabbkommandona när man befinner sig i PL1. Programmet ifråga startar visserligen men sen får man en praktkrasch där hela RAM-disketten går förlorad. I övrigt har jag inte råkat ut för några konstigheter. Å andra sidan har jag inte testat precis varenda funktion heller, så där kan möjligen finnas okända buggar. När man korrigerar rader i editorn så blir resultatet kosmetiskt inte så lyckat. Mest uppenbart blir detta när man skriver in rader som är längre än vad som får plats på skärmen. Bäst är att undvika långa rader och själva språkets natur gör att man själv oftast kan begränsa radlängden efter behov. Funktionen DATE returnerar året 100 istället för 00 fast vi nu skriver år 2000. Denna anomali resulterar också i att astronomiprogrammet som följer med PL1 inte fungerar. Provar man att backa tillbaka klockan till 1999 så kan det köras. Den intresserade kan naturligtvis modifiera koden så att problemet elimineras.

Vill man hitta PL1-program på Nätet så finns där inte så mycket. Förutom Marcel Bokhorsts egen sida så har Mario Becroft från Nya Zeeland lite på sin sida. Och själv är jag naturligtvis oerhört stolt över mitt eget "SOL" som i princip fungerar exakt som patientsen "Harpan" som följer med Windows. Vill man studera källkoden så är det bara att ladda in den i PL1 och läsa. SOL finns att hämta på min hemsida.

PL1 hämtas från:

<http://www.huizen.dds.nl/~chronos/pl1.htm>

Mario Becrofts Portfoliosida finns på

<http://gem.win.co.nz/mario/pofo/>

Dialect finns på <http://www.aristar.com/>

Jag ska som sagt också lägga upp både PL1-paketet zippat och mitt eget program på SAK:s BBS som ju trots allt faktiskt är smidigare än Internet för filhämtning.

Kenneth Medin <kennethm@tripnet.se>

<http://www5.tripnet.se/~kennethm/>

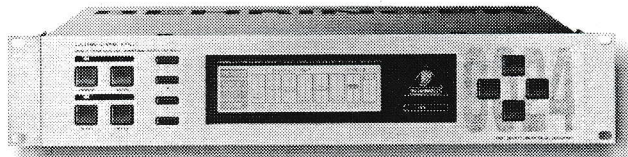


AtariMagasinet behöver alltid material till tidningen! Känner du för att skriva om något nytt program eller du har en bra lösning på något problem så skicka in det till redaktionen! Det är en **medlems**-tidning så den är till för dig!

ULTRA-DYNE PRO

av Claes Holmerup

I detta nummer tänker jag försöka förmedla lite erfarenheter från en ny, användbar studioburk. Det finns ganska många tillverkare som börjar göra digitala dynamikprocessorer och alla försöker vara "värst" - men nu har tyska Behringer återigen visat de andra var skåpet ska stå!



Behringer Ultra-Dyne Pro

Medan andra tillverkare gör flerbands dynamikprocessorer med 2, 3 eller till och med 4 frekvensband, slår Behringer till med en 6-bands digital dynamikprocessor - som dessutom har ett helt annat prisläge än konkurrenterna. Ultra-Dyne Pro kostar nämligen strax under 7000:-, medan flera av konkurrenterna har lagt sina priser kring 20000:-...

Kompressor?

Jag kanske borde förklara att en kompressor i musikaliska sammanhang inte komprimerar luft, utan dynamik. Komprimera dynamik? Ja, den jämnar ut skillnaden mellan starka och svaga signaler - svaga partier förstärks, medan starka dämpas - och med dess hjälp kan man även få upp den subjektiva volymen genom att göra musiken mera "kompakt".

Vad är då finessen med att ha flera frekvensband? Jo - det tillåter en noggrannare och mera "transparent" bearbetning av signalen - något som de flesta är ute efter. En liten beskrivning av vikten av många frekvensband; När basrummen tjoftar på, så kommer en vanlig fullbands-kompressor att komprimera allt ljud - även den känsliga sången och alla harmonibärande instrument. Detta är inte kul att lyssna på, utan hela musiken bli belastad med ett "pumpande" ljud. Ibland vill man använda ett sådant pumpande ljud som en extra effekt på enskilda instrument, men i en slutmix är det ingen höjdare...

Med en tvåbandskompressor, delas musiken upp i bas och diskant, som komprimeras separat. Då slipper man ifrån effekten med att basrummen tvingar sången att komprimeras också - så redan med två frekvensband har man mycket bättre kontroll på ljudet. Om man sedan delar upp på ännu fler frekvensband, så får man mer och mer kontroll ju fler band de blir eftersom olika instrument då påverkar varandra mindre och mindre. En kompressor med 6 band, som i Ultra-Dyne's fall är rena drömmen :)

Svår att ställa in?

HA! Där blev du lurad! Den är så enkel att ställa in, att i princip vem som helst klarar det. Om man vill ställa in den helt manuellt, krävs det förstås att man har lite hum om vad som händer (något man faktiskt får lära sig en del om i bruksanvisningen) - men här har vi en användbar funktion som gör livet lättare för alla stressade studiotekniker: Virtuoso!

Virtuoso är ett automatiskt analysläge, där musikens karaktär analyseras för att maskinen ska kunna ställa in de viktigaste parametrarna automatiskt - HÄFTIGT! Om man inte är riktigt nöjd med automatinställningen, så kan man efter detta göra justeringar (givetvis separat för varje frekvensband om man så önskar).

Finessen är att man slipper ifrån tidsödande grundinställningar - och i många fall går automatinställningen att använda direkt, så det sparar massor av tid. När du har fått till en perfekt inställning så kan du spara den i ett av de 100 minnesplatser du har tillgång till

In- och utgångar

Analoga ingångar finns i form av Tele och XLR kontakter som båda är balanserade, men Tele-kontakten kan även användas med monoplugg för obalanserade applikationer. A/D-omvandlingen är 24-bit och valbar mellan 44,1 och 48kHz. Digitala in/ut finns som tillval för knappt 1300:- och är då enligt proffs-standarden AES/EBU, med XLR in/ut.

Var det allt?

Änå - något extra måste man ju få trots det låga priset när burken kommer från Behringer...

Vad sägs om en 3-bands exciter (på de 3 högsta frekvensbanden) där man får bestämma förhållandet mellan jämna och udda övertoner? Kanske kan röremulering med val mellan 4 olika rörtyper för att få lite mer "värme" i soundet vara något? Eftersom det är en dynamikprocessor, är det förstås inte enbart en kompressor, utan även limiter och noise gate. Dessutom finns en funktion som heter Ultramizer process - som kan kännas igen i burken jag beskrev i förra numret, nämligen Ultramizer, där man kan ange vilken utnivå som normalt ska hållas och dessutom hur mycket inkommande signal maximalt får förstärkas. Detta gör att man kan slippa ett onaturligt kraftigt ljud i tystare partier och man kan höja signalnivån till oönskade höjder utan att för den sakens skull förstöra resultatet.

Slutomdöme

Köp en - jag har en själv! Har du behov av en suveränt bra masteringkompressor så behöver du inte leta längre. Behöver du däremot enbart en kompressor för sång eller andra enstaka instrument, är Ultra-Dyne lite "överkill" och då kan jag istället rekommendera Ultramizer Pro, som är betydligt billigare, men ändå är en imponerande burk. Beskrivning av den hittar du i förra numret av AM.

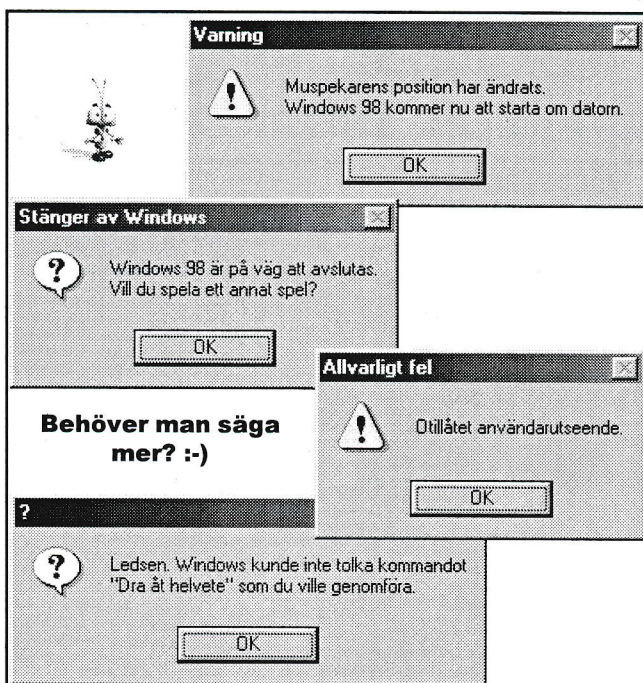
Vi hörs i nästa nummer - ha det bra!

Claes

claes@holmerup.com

www.holmerup.com

www.holmerup.org



Vad är MusikerMagasinet (MM) och varför skriva om en annan tidning i AM? Svaren är ganska självklara.

Det är väldigt många Atarianer som också är musiker - och eftersom MM är skandinaviens största musikertidning, kan den vara värd några få rader även här, eller hur?

Efter ett par annonser om SAK i MM, har folk hört av sig och undrat över SAK, vilket visar att föreningen tråkigt nog inte har fått tag på alla presumptiva medlemmar tidigare. Omvänt är det ju möjligt att det finns musicerande SAK-medlemmar som inte har en aning om att den eminenta tidningen MM finns...

Vad gör MM?

De skriver om nyheter från musikmässor runt om i världen - så att man får veta vad som är på gång, vilka nya produkter som är på väg ut på marknaden och liknande. De gör tester av nya produkter och jämför med liknande produkter, så att man kan få lite köpråd när det är dags för nya investeringar i studion.

Det förekommer också artiklar om hur man bäst spelar in olika instrument, hur man mastrar sin slutmix och hur man bär sig åt för att få datorn att fungera bäst (PC eller Mac då alltså - Atari har tyvärr hunnit falla i glömska...).

Man skriver ingående reportage om diverse angelägna frågor, gör intervjuer med musiker, producenter och andra intressanta personer.

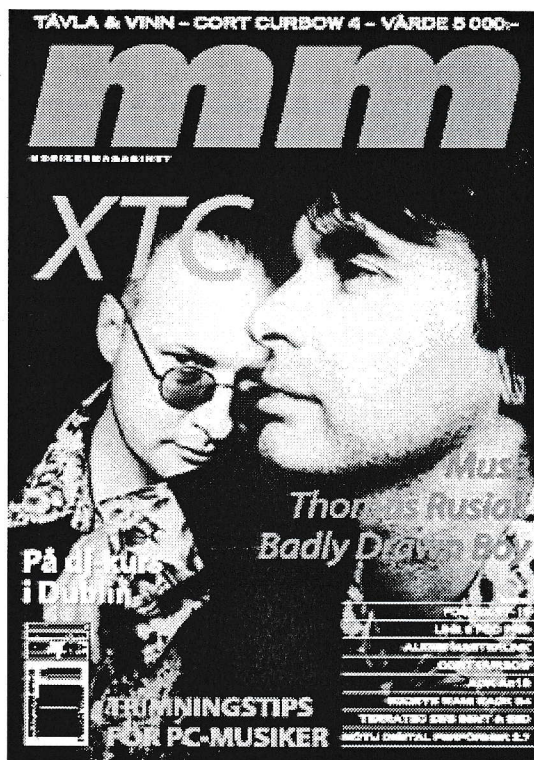
Förutom allt detta finns det några sidor med privatannonser längst bak i tidningen, av vilka man även hittar en del på deras hemsida, www.musikermagasinet.com, där man också kan skicka in annonser själv. Att prenumerera kostar 440:-/år och efter att själv ha prenumererat i ca 10 år, kan jag intyga att det är värt vartenda öre.

Claes

claes@holmerup.com

www.holmerup.com

www.holmerup.org



Mono Centronic Sampler

Ett Atari projekt

av Karl Hill

Halloj!

När jag letade igenom alla de diskar jag har till min kära Atari så fann jag en försvunnen artikel jag en gång skrev till ST-Revolution, Atari klubben i Mjölby, och tänkte att den kanske kunde passa in här. Även om det är standard idag på de flesta "burkar" så finns det tillfällen då man kanske vill uppdatera sin Atari.

Även fast inte alla är intresserade av ljud så finns det alltid ett behov av dem. Visst finns det nog av dem runt om kring oss (fråga den som sitter med en Megafile låda!), men ibland vill man också bevara ett specifikt sådant. Vad man då behöver är en sampler. En gång i tiden fick jag idén om att bygga min egen, att köpa en ny var för dyrt och inte lika spännande som att göra en själv, dessutom hade jag dåligt med kontakter i Atari världen.

Hittade en byggbeskrivning i en tidning men då en del komponenter med årens rätt hade förpassats ur ELFAs katalog och inte fanns att uppbirga någonstans så blev det till att göra det hela med lite improvisation. Jag bytte ut A/D omvandlaren till en färskare och snabbare av typen MAXIM 154. Denna krets klarar upp till 2,5us i omvandlingstid och har fyra ingångar samt inbyggd spänningsreferens. Det bör kanske tilläggas att samtliga komponenter är köpta på ELFA och bör också finnas tillgängliga på ELTEMA butikerna, så vet den ivriga byggaren vart han ska handla någonstans. (REKLAM!) I övrigt kan jag rekommendera skrotlådan om en sådan finnes till handa.

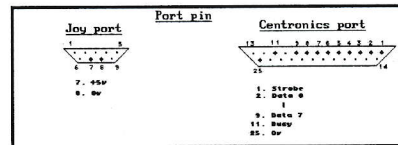
Bygget

För att dra det hela lite snabbt så är IC1 en åttabits halvflash A/D omvandlare vars alla in och utgångar har bestyckats med 1,8K's motstånd, i händelse av att du eller något program tänkte skriva till printerporten då samplern är inpluggad. Detta är för att göra det hela så idiotsäkert som möjligt, Meeeee ingen regel utan undantag! **BYGGET SKER HELT PÅ EGEN RISK!** Därmed lär väl alla vara varnade. Den enda risken jag ser med detta projekt är väl att det troligtvis kommer att fungera. Vidare är IC2 en lågbrusig op förstärkare som fungerar som mikrofon förstärkare och aktiv volymkontroll. Man kan mixa mikrofon och line samtidigt, om man vill, genom att ha båda i pluggade samtidigt, enkelt eller hur?! själv har jag inte nyttjat den möjligheten än. IC3 är en spänningsomvandlare som ska ge -5v till op förstärkaren så att den skall kunna arbeta tillfredsställande. Spänningen till bygget får man ta från den joystick port som man inte använder alternativt att man har en separat nätdel typ batteri eller batterieleminator. Allt lödes fast på labbkort alternativt att man gör ett eget kretskort, har desväre ingen färdig skiss på något.

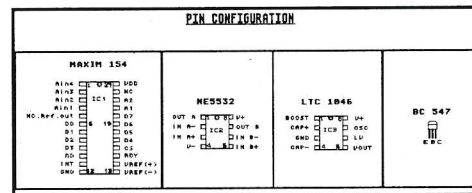
Detaljer

Att vissa detaljer är skrivna på engelska beror på att så många som möjligt skulle kunna nyttja sig av det hela då det troligen inte skulle komma att stanna på klubbens BBS, Stacken (som tyvärr lades ned för ett antal år sedan). Tror att det mesta ger sig självt även för den mindre språk kunnige. Ytterligare en sak bör också påpekas att "PC" ägare kan ju också använda sig av denna enkla sampler att sampla ett litet meddelande med. Kruxet kan dock vara om programvaran vill ha en D/A omvandlare på samma port för att få ut det samplade, detta

kan vårt samplerbygge dessvärre inte stödja, tyvärr. Men man kan ju alltid titta på signalen man fick in :-). Ett litet misstag insmög sig dock under ivern att färdigställa samplern och T1 blev en sk."insekt" i lådan. Jag hade förbisett att STROBE signalen var i behov att inverteras för att MAXIM kretsens skulle fungera med samtliga programvaror som existerar. Man har då möjligheten att välja om det inte fungerar med triggingen av A/D omvandlaren.



För att återgå till MAXIM 154 så vet vi ju att den har fyra ingångar. Således kan man göra fyrkanals inspelning, vilket jag inte fann något intresse för då det är en minnes dyr handling och ger en längre omvandlingstid, dessutom har man inte tillgång till fler yttre styrsignaler från en Atari. Därför har jag valt att sätta två byglar där det är markerat S1 och S2. Den händige kan om byta ut dem mot omkopplare och på så sätt få fler ingångar att välja mellan. Om man tänker sig detta bör man också komplettera med två sk. pullup motstånd på pinnarna 21 och 22 (på IC1), 10k bör vara lagom. Med noterad bygling använder man sig av pinne 4 där ingång 1 finns.



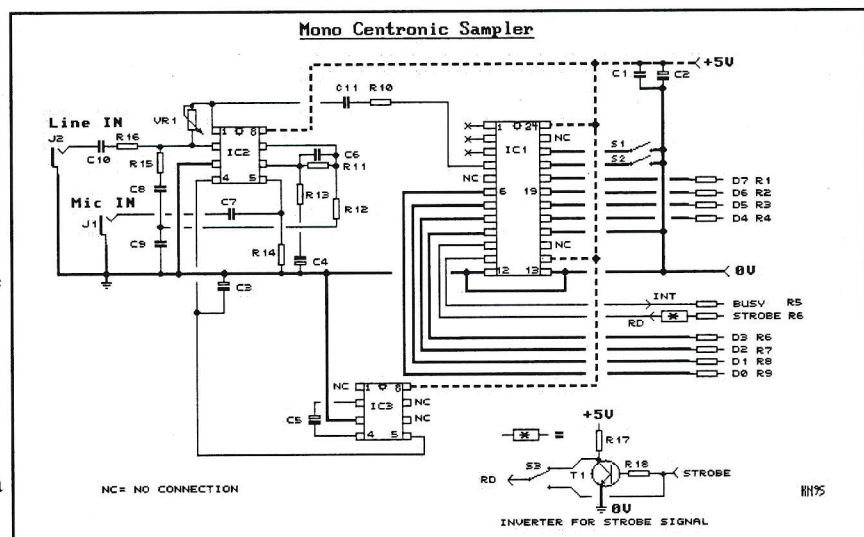
Var nu noga med att använda hållare till ic kretsarna då de mår mindre bra av att behandlas med hög värme en längre tid samt att ESD skador (Electro Static Discharge) lätt kan uppstå, om ic'n inte kollapsar idag så kan det vara en tidsinställd "bomb" vilket är högst olämpligt då man står utan sin sampler den dag man hade haft mest nytta av den.

Program?

Jag har använt mej av ett tyskt program som heter "Geniales Sampler-programm (s/w, 1MB) och som har fungerat mycket bra i övrigt bör alla program som stödjer en A/D på printerporten fungera (dock ingen regel utan undantag!).

Om det är något ni undrar över kan ni väl skriva en rad, ha dock tålamod i väntan på svar, jag liksom många andra i dagens stressade samhälle lider av tidsbrist. :-)

Lycka till! Mvh. Karl Hill, (k.hill@mail.bip.net)





AtariICQ

av Jörgen Nyberg



Vad är det?

AtariICQ är en ICQ klon för Atari gjord i GEM. Den andra ICQ klonen, den enda som jag känner till, är MICQ men den använder CLI (command line interface), vilket skrämmer bort en del folk, mig själv också.

Skaparna

Projektet är uppdelat i två olika delar. Först GEM delen (själva programmet), programmerat av Joakim Högberg. Sedan har vi en overlay, den delen som sköter själva kommunikationen med servern, programmerad av Dan Ackerman.

Kan jag prova?

För att kunna prova det måste du ha en Ataridator, eller klon, STIK kompatibel TCP stack, vilket inne bär, STIK2, STING eller GlueSTIK. Något att komma ihåg är att programmet är shareware, och både Dan och Joakim och har ont om pengar så om du fortsätter använda det, REGISTRERA!

Hur funkar det

Den första gången du startar måste du fylla i ditt UIN och lösenord, har du inget så klickar du på 'Create profile'. Efter det kan du börja lägga till kontakter genom att klicka på 'Add contacts', antalet är just nu begränsat till 60 st. Känner du inte till deras UIN så kan göra en sökning på namn eller e-mail adress. Om du vänsterklickar på en av dina kontakter i kontaktlistan så öppnas ett fönster där du kan skriva och skicka ett 'Instant message'. Om du istället högerklickar, så kommer en popup med fyra val: 'Send message', 'Send URL', 'Show info' och 'Remove contact'. Under kontaktlistan finns två knappar, den vänstra gör ingenting just nu, men den högra är en drop-down meny där du kan välja online status.

Ljud

Du kan lägga till ljud, i form av AVR samplingsar, till vissa händelser: online, offline, receive messages, receive url, program start och end.

Sammanfattning

Jag tycker att programmet ser väldigt lovande ut, med tanke på att det fortfarande är väldigt ungt, aktuell beta 0.143. Bara för att visa hur bra jag tycker att det är, kan jag tala om att jag var den förste som registrerade. Så om du gillar att chatta och hålla kontakten med folk, gå och ladda ner det nu:

<http://gokmase.atari.org>

Jörgen Nyberg

Web: <http://nyberg.atari.org>

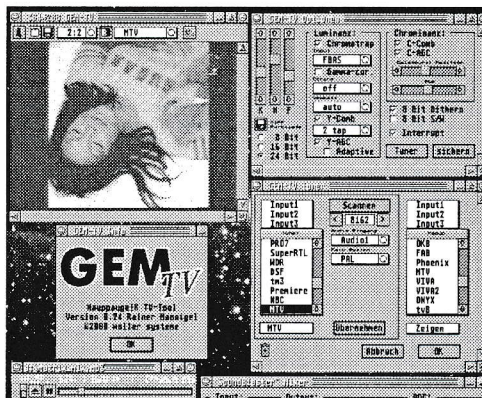
E-mail: nyberg@atari.org

Fortsättning nyheter ifrån sidan 6!

GEM TV

Drivrutiner till Hauppauge! TV-kort till Milan har blivit klara och kan köpas, inklusive tv-kort och GEM-TV mjukvaran, från Woller Systeme. Ett komplett paket kostar runt 200 Euro.

Woller Systeme hemsida: <http://www.woller.com/>



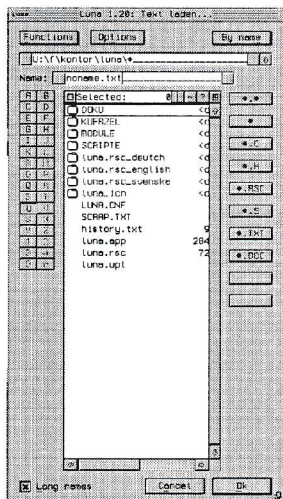
BoxKite

BoxKite, den moderna filväljaren.

- Ikke modal
- Stöd för långa filnamn.
- Enkel att installera.
- Sparar de senast använda sökvägarna automatiskt.
- De vanligaste filattributen kan ändras.
- BubbleGEM.
- Sökfunktion.
- Möjlighet att skapa filer och mappar.
- Flytta, döpa om, kopiera och radera filer.
- Många inställningar för att anpassa BoxKite efter just dina behov.

Pris: 200:- + 15:- i frakt

Betalning till PG: 123 45 41-9



Jonas Möller Nielsen
Tel./fax: 0515-594 41

e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se
<http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html>

STing

Ronald Andersson har släppt några uppdateringar av STing på hans hemsida. Förutom nya versioner av TCP(1.40) och Masquerade(1.16) modulerna finns nu även en ny Drac-Emu modul(1.05). Drac Emu emulerar Draconis-API vilket gör att du kan köra Draconis klienter under STing!

Sting hemsida: <http://sting.atari.org/>

Tales of Tamar

Tales of Tamar är ett e-postspel som håller på att portas till Atariplattformen. En alpha version av spelet har gjorts klar och nu söker skaparna av spelet Falcon eller Milan ägare som kan testa spelet.

Tales of Tamar hemsida: <http://www.tamar.net/>



MINT '98

av Jonas Möller Nielsen

I den här delen av MiNT-serien, skall jag ta upp lite grundläggande hur man får igång en Internetuppkoppling med MiNT-Net. Jag kommer även att ta upp hur man sedan får de olika Internetprogrammen att automatiskt koppla upp sig mot Internet. Så kallad dial-on-demand. I artikeln kommer det att presenteras ett exempel på hur inställningsfilerna skall se ut för att koppla upp sig mot Internetleverantören. Kom ihåg att spara alla textfiler i UNIX-format! Använd t.ex. textredigeraren Luna för redigeringen av filerna. I Luna kan man ställa in om radbrytning skall ske enligt Atari/PC-standard, UNIX-standard (enbart LF) eller Apple standard.

Uppkopplingen och inställningsfilerna

Själva uppkopplingen sker med programmet pppd, som finns i /usr/etc/. När pppd startas, så läses ett antal olika inställningsfiler. Dessa inställningsfiler styr förutom lösenord, inloggningsnamn och telefonnummer, även vilken serieport som skall användas med mera. De filer som man använder för uppkoppling mot Internet med MiNT-Net är:

/etc/	
resolv.conf	namnserverinformation
/etc/ppp/options.modem2	information specifik för porten. Om du inte har döpt om filen förut, så heter den troligtvis options.ttya.ip-up
secrets.pap	ditt användarnamn och lösenord
options	generella inställningar för alla script
	inloggningskriptet för operatören
/home/root/	
ppprc	inställningar för användaren
/multitos/	
SLIP.XIF	
SOCKDEV.XDD	

Filerna behöver givetvis inte ligga precis på de ställen som jag har listat här ovan. Men det är så som jag har filerna och det fungerar bra. Generellt sett så kan man ju placera alla filer som hittas med sökväg där man själv behagar. Längre ner i artikeln där jag går igenom de olika filerna, så framgår det vilka som kan flyttas till andra ställen. Som med så mycket annat när det gäller UNIX så finns det ingen absolut lösning eller sanning på hur man skall göra. Utan bara en massa olika sätt, där man väljer det som passar en själv bra.

Uppkopplingssekvensen

Från det att en uppkoppling påbörjas, så läses de olika filerna. Eftersom flera av filerna kan innehålla samma typ av information, så innebär det att filerna även kan ha motstridig information. Det innebär att det är viktigt att känna till i vilken ordning som de olika inställningarna läses, eftersom det är den senast lästa inställningen som gäller. Fördelen med att kunna ha samma parametrar i olika filer är att man på detta sätt kan ha olika Internet-uppkopplingar för olika användare. I det här exemplet kommer jag bara att använda mig av en uppkoppling. Inställningarna läses i följande ordning:

```
ppprc
options
options.modem2
parametrar som skickats till pppd
```

Koppla upp

För att koppla upp sig mot Internet är det sedan bara att skriva:

```
/usr/etc/pppd modem2
```

Koppla ner

För att koppla ner, gör på följande sätt:

I terminalfönstret, ta reda på vilket ID-nummer som pppd-programmet har. Det gör du genom att skriva ps följt av retur. Nu kommer det upp en lista på alla aktiva processer. Framför varje process står processens tresiffriga nummer. Döda (avsluta) uppkopplingen genom att skriva:

```
kill <id-nummer>
```

Internet-uppkopplingen avbryts nu.

De olika inställningsfilerna

Nedan presenteras exempel på hur de olika inställningsfilerna kan se ut.

```
resolv.conf
domain mint98.de
nameserver 10.0.0.1
nameserver 10.0.0.2
```

options.modem2

I den här filen anger man de huvudsakliga inställningarna för uppkopplingen via den aktuella porten. Inställningarna i den här filen gäller före de inställningar som finns i options-filen. Om man vill koppla upp sig via flera olika portar, så kan man ha flera olika såna här filer. Jag har t.ex. även en som heter options.modem1 och som har en lägre porthastighet än options.modem2. För att det här skall fungera, så måste du skapa en länk från modem2 (eller vad du nu har för suffix på din options.<suffix>-fil) till motsvarande serieport. Jag har alltså skapat länken /dev/modem2 -> /dev/HSMODEM2. Om du istället har döpt din fil till options.modem1 så måste du skapa länken options.modem1 -> /dev/HSMODEM1.

En symbolisk länk skapar du enklast i Jinnee (skrivbordet), genom att öppna /dev/, trycka ner tangenterna <SHIFT> + <Alternate> samtidigt som du drar ikonen HSMODEM2 till en tom plats i fönstret. Jinnee kommer då att säga att namnet är upptaget och ber dig skriva in ett nytt namn. Du anger då modem2. Klart. Huruvida det är möjligt att skapa symboliska länkar grafiskt under andra skrivbord vet jag inte, men jag skulle utgå från det. Konsultera din bruksanvisning eller kompisar.

```
""
ATZ
OK
ATDT0515684920
ABORT "BUSY"
ABORT "NO CARRIER"
CONNECT
""
```

```
ip-up
#!/bin/sh
# /etc/ppp/ip-up und ip-down werden von pppd ausgeführt.
PATH=/usr/local/bin:/bin:/usr/ucb:/usr/etc
PROG=$0
IFACE=$1
DEVICE=$2
```



```
SPEED=$3
LOCALIP=$4
REMOTEIP=$5
# Uhrzeit vom Server abholen.
# rdate $5 > /dev/null
```

secrets.pap

Den här filen innehåller ditt användarnamn och lösenord för uppkopplingen.

```
<användarnamn>
<lösenord>
```

options

Generella inställningar för pppd. Inställningarna här gäller för samtliga serieportar, såvida inget annat angetts i filen options.modem2 (eller om man döpt den till något annat, t.ex. options.modem1). Den här filen kan vara tom.

ppprc

Inställningarna är generella för pppd såvida inget annat angetts i filerna options och options.modem2. Om filen placeras i HOME-mappen som jag gjort, gäller inställningarna bara för den aktuella användaren.

```
lock
modem
crtsets
defaultroute
passive
```

.script

Den här filen innehåller direktiv för hur själva uppkopplingen och inloggningen skall ske för just den här operatören. Telefonnumret nedan är det telefonnummer som man skall ringa om man har Telia ISDN.

```
""
ATZ
OK
ATDT020899999
ABORT "BUSY"
ABORT "NO CARRIER"
"CONNECT 230400"
```

Testa din installation

Testa först ovanstående installation innan du går vidare. Starta om datorn och gör därefter följande. I terminalfönstret skriver du:

```
/usr/etc/pppd modem2
```

När uppkopplingen är klar skriver du:

```
ping www.yahoo.se
```

Du skall då få en massa likartade besked på skärmen där det framgår att programmet skickar information och får tillbaka den oskadd. Om detta fungerar trycker du på tangenterna <Ctrl> + <C>. Du kan nu döda processen (pppd). Se ovan.

Dial-on-demand - automatisk uppringning

När nu installationen fungerar, så är det dags för steg två. Nämligen automatisk uppkoppling via Internet, så kallad dial-on-demand.

De här filerna behövs

För att dial-on-demand skall fungera, så behöver du några filer till, nämligen (filerna finns på tidningsdisketten och på min hemsida):

```
/multitos/
SLIP.XIF
DIAL.XIF
SOCKDEV.XDD
```

Det är mycket viktigt att filerna ligger i den här ordningen. Just dial-on-demand är ett undantag från regeln att *.XFS, *.XIF och *.XDD filer inte behöver placeras i någon bestämd ordning. Men i det här fallet måste SLIP.XIF komma först.

```
/etc/ppp/
    ppp-up0
    ppp-down0
/usr/etc/
    diald
/etc/
    rc.net
```

Inställning av rc.net

Filen rc.net installeras automatiskt i MiNT '98-installationen och behöver bara ett tillägg längst upp:

```
echo "Configuration of autodial:"
/usr/etc/diald timeout 240
ifconfig dial0 addr 192.168.200.56
route add default dial0
```

där timeout 240 anger hur många sekunder som uppkopplingen skall vara kvar sen det senast skickades data. Om den här tiden har förflutit utan att data skickats över nätet kommer diald automatiskt att koppla ner Internet-uppkopplingen.

ppp-up0
Filen skall justeras efter dina inställningar. Min ser ut så här:

```
#!/bin/sh
HOME=/home/root
cd /home/root
pppd modem2
```

ppp-down0
Filen behöver troligtvis inte justeras om du använder root-mappen som din HOME-mapp. Min ser i vilket fall ut så här:

```
#!/bin/sh
HOME=/home/root
kill 'ps | grep pppd | grep -v grep | cut -b 1-5'
sleep 5
route add default dial0
```

Testa

Då var det dags att boota om datorn och testa. Nu skall det alltså räcka med att starta upp ett program som har stöd för MiNT-Net och se om det går ut på nätet. Exempel på sådana program är aFTP och aMail. Men även CAB och MyMail har bra stöd för MiNT-Net i och med senaste Gluestik-versionen. Ett enkelt sätt att testa är att i ett shell, t.ex. bash, skriva: ping www.yahoo.se och se om modemmet ringar upp och får kontakt.

Mer info:

dial-on-demand, MiNT-Net
& Gluestik <http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/>
aFTP & aMail <http://www.pwp.cz/atack/index.html>
MyMail <http://www2.tripnet.se/~erikhall/index.html>

Av: Jonas Möller Nielsen

e-post: jonas.moller@mbox301.swipnet.se

hemsida: <http://home4.swipnet.se/~w-44119/index.html>

FORTSATT ATARI-SUPPORT?

av Claes Holmerup

Tyska SoundPool har alltid tillhört de mest pålitliga leverantörerna av enheter och program till Atari - och framför allt då till Falcon. De har funnits med ända sedan den första Falcon-maskinen kom - och deras burkar har alltid varit efterfrågade.

I deras sortiment återfinns sådant som S/Pdif-interface (som de även tillverkade åt Steinberg under namnet FDI, innan de började i större skala själva), FA-8 och FA-4, som var de första enheterna som kunde ge 8 respektive 4 separata audioutgångar med mycket högre kvalitet än de inbyggda i Falcon (numera finns även Line Audio Design's JAM och FAD - som är ännu bättre), MO-4, som ger 4 extra midtutgångar via printerporten. De har även producerat mjukvara, som exempelvis det omåttligt populära CDRecorder, som är ett mycket kompetent CD-bränningsprogram som har det mesta, AudioTracker, som i princip är en digital "bandspelare", som saknar Cubase Audios begränsning att enbart kunna spela in audio på SCSI-diskar - AudioTracker klarar både SCSI och IDE. De har även släppt ett Masteringsystem - AudioMaster - som man kan klippa och klistra med i färdiga slutmixar, man kan med hjälp av några olika moduler utföra operationer som equaliser och dynamikprocessering. Kort sagt, har de massor av "bra-att-ha-saker" för musiker i sitt sortiment.

Vi är nu en bit in i ett nytt millennium och förändringarnas vindar blåser kallt om Atarianernas öron på många håll. För att överleva, har SoundPool - som så många andra (exempelvis Steinberg, som för länge sedan meddelade att ingenting mer skulle släppas till Atari-plattformen) - tvingats att hoppa på PC-tåget, vilket också drabbar användarna så småningom. De har hållit ut länge och försökt, men till slut har det visat sig att det helt enkelt inte finns tillräckligt stort kundunderlag längre.

Med anledning av detta, har en tråkig nyhet kommit till min kännedom. SoundPool har nu slutat tillverka sin hårdvara till Falcon. De säljer tills deras nuvarande lager är slut och kör bara igång en tillverkningsbatch om de får in order på minst 50 enheter av samma sort, något som jag tyvärr tror är ganska osannolikt eftersom det är så många som har bytt eller funderar på att byta plattform för sitt musikskapande eftersom man får större möjligheter och större urval av tillbehör

till andra plattformar :(

På grund av att SoundPool inte tillverkar sina enheter löpande längre, så är det hög tid att beställa deras hårdvara nu - innan innevarande lager är slut - annars blir det säkert flera månaders leveranstid, om det blir någon leverans alls!

SoundPools mjukvara kommer däremot att vara tillgänglig under överskådlig tid :)

En annan aktör som har varit med väldigt länge är Uwe Seimet - och hans hårddisk-drivrutiner, HDDriver - som nyligen uppnådde versionsnumret 7.9. HDDriver är enligt min mening den absolut bästa hårddiskrutinen och väl värd den blygsamma investering som det innebär att köpa den. Uwe Seimet fortsätter uppdatera och har mig veterligen inte några planer på att sluta med det :)

En nyare aktör som dessvärre har tvingats att slå av lite på takten, är Mario Becroft, som har utvecklat det omåttligt populära musinterfacet som gör att man kan koppla in en vanlig PC-mus till musporten i en Atarimaskin - och den kombinerade mus/tangentbordsinterfacet QWERTYX, som gör samma sak som musinterfacet, men både för mus och tangentbord...

På grund av sitt ordinarie arbete, har han varit tvungen att slå av på takten och kör en tillverkningsbatch då och då, med oregelbundna mellanrum. Han har dock sagt att han kommer att fortsätta så länge det finns minsta efterfrågan på hans enheter - men tyvärr får man räkna med långa leveranstider. Några andra saker är under utveckling, men är inte klara för release ännu.

Med vänlig hälsning, Claes
claes@holmerup.com

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...

MILLE har ordet!

SAK



Atarimagasinet 10 år

Nu har man väckt liv i gamla Datormagazin, tidningen som fostrade en hel generation unga dator-entusiaster. Låter för bra att vara sant, dock och farhågorna besannas direkt. Nej, det är två kända datortidningar utgivna av Medströms som man helt enkelt slår ihop. Jag förstår bara inte hur man kan svärta ner en kultförklarad tidning på detta sätt, som att återinföra biogodiset nummer 1, Nickel tillbaka med en taskig smak. Hur har man mage att kalla dessa två tidningar DatorMagaZin? Finns det inga andra datorer och operativsystem än de två tidningarna hittills täckt?

Ett ännu värre exempel på dålig smak är tidningen som hetat efter företaget som levererar det största operativsystemet av de båda som Datormagazin kommer att täcka. OneMagazine, finns tydligen bara en riktig datortidning eller vad?

Atarimagasinet är nu på sitt tionde år och det kommer fortsättningsvis att ges ut till alla medlemmarna i vår förening. Den bär på ett tidningsnamn som ändamålsenligt speglar innehållet och håller fortfarande många datormedvetna samman. Tidningen har sedan några nummer tillbaka en helt ny layout och de senaste numren är även i tvåfärg. Bertil Jägar har lagt ner timmar på att få utseende och sidformatering att bli med detta resultat. Själv arbetar jag med att delvis ändra innehållsstrukturen till tidningen, nästa nummer kommer att bli något helt speciellt av olika skäl.

En stor varm kram ges till förenings-tidningens skribenter genom dessa tio år, dessa entusiastiska människor som funnit logiken med att dela med sig av sin kunskap och erfarenheter, samt förstått att det är viktigt med tillgång till artiklar för tidningen. Vi ser gärna att fler medlemmar tar steget och sänder ett bidrag i form av en textmassa, även om det är en engångsföreteelse. Har uttryckt detta tidigare och säger det igen, låt inte kunskaper just du skaffat dig gå i spillo utan dela med dig dessa till oss alla. Skapa ett resultat av dessa år av datorengagemang och berika oss med denna information.

...Fortsätter på sidan 27!

The Nordic Atari Show 2000

Placering

Lokal hyrdes detta år av företaget Sintorn Productions på Lundbyhamnen i Göteborg i ett stort hus som skapades när varvsindustrin gick bra. Lokalerna var moderna med kontors-, konferens- och utbildningsrum med en hög hall som band dem samman.

Försäljare

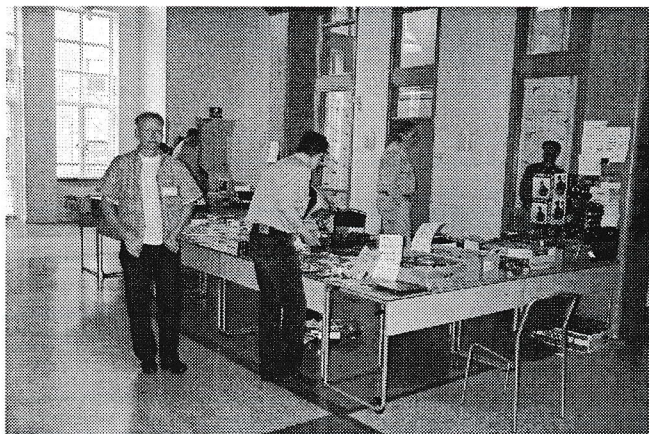
Det fanns under detta NAS till skillnad från NAS99 stor och bred försäljning av Atari datorer, Jaguar, kringutrustning, bildskärmar, hårdvaror, spel, applikationsprogram och mycket därtill.

Nick Harlow (16/32 Systems) hade med kort varsel samlat ihop sina produkter på The World of Alternatives i Tyskland för att sätta destination Göteborg. Bordslängor med program, de senaste CD-skivorna, allehanda spelpaket för ST, Ste, Falcon och

Jaguar, applikationspaket för ordbehandling, programmering, bildhantering m m. Ett antal Jaguar med CD fanns att köpa med spel till. Atari Lynx med spel, joystick och joypads för diverse modeller fanns till salu. De flesta släppta spel för Atari Falcon fanns även att tillgå. Fick hjälp och husrum även detta år av Tom

Thomason.

Bengt Adolfsson (Bebben från Peking) kom med Esa Sorsa dragandes med rikligt med hårdvarukomponenter och kringutrustning till Ataridatorer. Monokroma och RGB-bildskärmar, hårddiskar, möss, internminnen, diskettstationer och även datorer.



Claes Holmerup dök upp och fick sålt en del, främst två C-Lab Falcon som av priserna gick åt fort. Tillbehör och program för musiker var givetvis basen där även program för hårddiskinspelning och CD-bränning fanns att tillgå. Tangentbord och musadaptrar för att använda dagens PS2-möss till Atari m m.

Utställare

Många medlemmar hade med sig egna datorer till NAS riggade upp dem och presenterade möjligheter att använda dem till. De flesta Atari datormodeller fanns att beskåda, Stacy, STE, MegaSTE, Falcon030 och TT030, även uppgraderade varianter. Det som saknades detta år var 8-bitars datorerna. Atarikompatibla datorer som Hades040, Hades060 och Milan040 hade hittat till konventet.

När det visade sig att telefonlinan vi fick nyttja för seminarierna och Internet, var digital och på så sett oanvändbar, så lät företaget oss att nyttja en fast förbindelse. Nicholas Sahlqvist och Andreas Dahlberg huserade precis som tidigare NAS med att börja nätverksansluta datorer. En Linuxdator stod närmast den fasta förbindelsen och möjliggjorde vidare anslutningar där MiNT-baserade datorer hade denna som gateway.

Ett Ethernet nät på NAS lät göras utifrån Erik Hålls datorer där under båda två sista NAS en bordshubb gjorde fler anslutningar möjliga.

Kenneth Medin medtog sitt hemmanätverk till NAS i form av en Stacy, MegaST och en TT030 sammankopplade liksom året innan.

Självt (Mille Babic) satt jag i ett närliggande rum till nätverksdatorerna med min 40 MHz/12 MB RAM Falcon030 med sin långa SCSI-kedja av 2 CD-ROM, 4st HD och senaste tillskottet en Tandberg cartridge streamer. Bredvid hade jag med min 4 MB Atari STE med hårddisk kopplad med Link och monokrom skärm, vilken jag sedan sålde under NAS dessvärre. I samma rum satt Andreas Sjö med sin Falcon030 och Bertil Jägar som tagit med STStraight BBS och sin Jaguar med cartridge och CD-spel.

Studiokvalite' ur en Falcon!

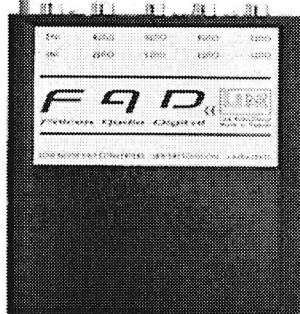
Kritiklöst ljud med skir diskant och fast, djup bas, utan brus och störningar, är väl inte något som Falconens interna ljudkrets gjort sig känd för. Våra FAD och Jam interface lyfter ljudet till studiokvalite', utan krånglig installation och problematiska drivrutiner, med de flesta D2D-programmen (tex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



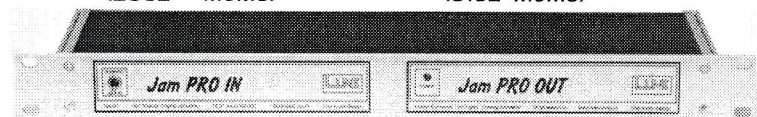
Jam PRO! Proffs lösningen. Upp till åtta balanserade in och utgångar i professionellt 19" rack utförande. 18bit A/D och 24bit D/A omvandlare ger optimalt ljud genom Falkens 16bit ljud system.

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

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

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

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



En viss leveranstid kan förekomma.



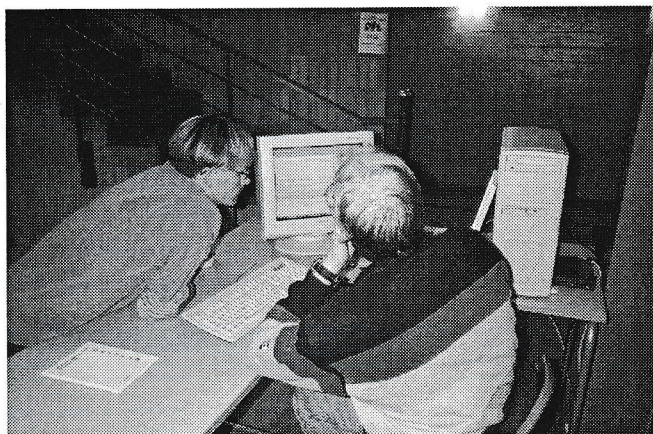
Line audio box 14035 291 14 Rinkaby tel 044-225496 fax 044-225420
email: info@lineaudio.se Hemsida: www.lineaudio.se

Både jag, Bertil Jägar och Kenneth Medin är idag sugna på att inhandla ROM-Port Ethernet Adapter (se bredbandsartikeln) för att möjliggöra våra datorer att ansluta med andra i ett nätverk. Ett tillskott som kommer att göra nästa NAS nätverk än större och mångfacetterat. Troligtvis kommer fler att välja denna anslutningsform då den ger cartridgebaserade datormodeller möjlighet att på ett billigt sätt få tillgång till nätverksanslutning. Hör gärna av dig till oss om du har funderingar kring detta då vi planerar ett samköp som förhoppningsvis tar ned det ändå billiga priset (140 DM+frakt)

Torbjörn (InStream) och Henrik (Hencox) Gildå (Nature) tog med sina Falcon och visade statusen av sina spel matris och Aces High, samt inte minst deras projekt NatFrame som ger GEM-fönster under MagiC väldigt fräcka mönster.

Roland Andersson, utvecklare av moduler för STinG var på plats och vid något tillfälle tog sig ut på den fasta linan via en COM-port på Linuxdatorn om jag nu inte missminner mig. I nätverksrummet satt även Jonas Möller-Nielsen med sin Hades040 och även Mikael Jönsson körandes DOOM på sin TT030.

Jörgen Nyberg dök upp under lördagen med sin Milan040 och visade webeditorn Joe bland annat.



Besökare

Bland besökarna märktes Johan Granberg, Mikael och Jennie Ljungberg, Pascal Poglio, Gunnar Ek, Nils Kjellander, Johan Klockars, Bengt Kock, Bill Andersson, Sven Berger, Martin Graiter, Martin Byttebier, Sonja Vlaemmek, Sebastian Haby m fl.

NAS-kommité

Samtliga i styrelsen var på plats och skötte insläpp, cafeteria, städning och hjälpte utställarna med att bära deras utrustning. Ett stort tack till Sven Eriksson och Tommy Johnsson som med Johan Asserlund skötte cafeterian väl under dagarna.

Seminarier

Detta år ordnade jag en något kraftfullare RGB-kanon att ha till seminarierna där Jonas Möller-Nielsen demonstrerade Luna och Kenneth Medin Okami.

Mille Babic



Ni kommer väl
nästa år?

En liten undersökning av
besökarna på min hemsida
www.holmerup.com
av Claes Holmerup

Jag har sedan en tid några frågor på min hemsida och otroligt nog har faktiskt flera svar kommit också. Det är ett relativt litet underlag, men här redovisar jag några av de nuvarande resultaten.

På frågan om vad besökaren tycker om sitt nuvarande DAW-system (DAW=Digital Audio Workstation, alltså är det bara relevant för de som spelar in audio på hårddisk, med dator eller separat enhet), ser det ut som följer:

- Helt nöjd: **40%**
- Ok, men inte perfekt: **50%**
- Bra, men irriterande ibland: **6%**

Med tanke på att en annan fråga gäller vilket musikprogram besökaren använder säger att en förkrossande majoritet använder Cubase, ger ovanstående ett mycket gott betyg till Cubase - men det visste jag ju tidigare... ;)

På frågan om vilken dator man använder för stunden för sitt musikskapande, ser det ut så här:

- Atari ST: **11%**
- Atari Falcon: **29%**
- Märkesfri PC: **52%**
- Märkes-PC: **1%**
- Mac: **6%**

PC börjar alltså komma starkt eftersom maskinerna har blivit tillräckligt snabba för att kunna hantera Cubase stabilt, men många musiker kör fortfarande Atari - och det är ju kul att så gamla maskiner fortfarande är så populära. Det säger ju en hel del om hur bra de faktiskt fungerar :)

Vad besökarna kommer att välja för dator för musikskapande i framtiden syns här:

- Atari: **16%**
- PC: **72%**
- Mac: **12%**
- Annat: **1%**

Tja - något annat var nog inte att vänta. Att notera är att folk i allmänhet hellre vill ha Atari än Mac! Kanske något oväntat, men när man får en maskin så billigt och som fungerar så bra som det gör, så är det nog svårt att motstå frestelsen att fortsätta köra med Atari.. Vill du vara med och avge dina svar på dessa undersökningar, så tittar du in på min hemsida.

Med vänlig hälsning, Claes
claes@holmerup.com

<http://www.sak.nu>

Senaste
info hittar
du här!

Bredband & Nätverk hemma

Inledning

Vi skall i en artikelserie syna möjligheterna och tekniken bakom att sammankoppla datorer i hemmanätverk, samt att använda bredbandstekniken för Atari och kompatibla datorer. Denna inledande artikel förklarar i huvudsak termer och de problemområden som står att lösa för att även våra datorer skall ta steget i den anslutningsform som nu erbjuds hemmen.

Det finns en klar förhoppning att läsarna finner nytta och kunskap av vad som kommer att presenteras. Målsättningen och intentionen med artikelserien är att ge kunskap, förståelse och nya infallsvinklar vad man kan använda så långlivade datorer som dessa av märket Atari till. Frågan man skall ställa sig är, att det kan vara nödvändigt att Ataridatorer klarar att anslutas i nätverk och anamma fast Internet för fortsatt överlevnad, då dessa i de flesta fall alltid har haft en plats i hemmet.

Vi skall presentera lösningar hur man i dagens hemmiljö där persondatorn numera har sin naturliga plats, kan använda en Atari även fortsättningsvis. Fler har funnit nyttan att använda ett nätverk hemma och vilka fördelar detta har, framförallt när fler i familjen har behov av både Internet, dokumentbehandling och nätverks-spel. En av dessa nätverksdatorer skulle kunna vara en Atari och ge den på detta sätt ett väldigt resurstillskott. Den får plötsligt tillgång till lagringsenheter, CD-ROM, skrivare och via en av datorerna även tjänster på Internet.

Det är kanske redan dags att lägga datamodemet på hyllan och ersätta det med ett nätverkskort eller möjlighet att ansluta till en nätverksansluten dator på något sätt. Hur detta är möjligt och för vilka datorer, vilken systemprogramvara, applikationer som krävs och anslutningsmöjligheter skall denna artikelserie belysa. Tre olika anslutningsformer för fast Internet kommer att redovisas detaljerat och vi kommer att ta oss en titt på några nätverks-lösningar.

Vad är bredband?

Begreppet används idag som ett modeord och verkar gälla alla möjliga sammanhang och hastigheter. Det innebär i sak att man med olika tekniker har en ständig uppkoppling till Internet med en fast månadskostnad och med överföringshastigheter på minst 2 Mbps (2 miljoner bitar per sekund) i båda riktningarna. Det är bättre att kalla tekniken för fast Internet då många leverantörer inte i dagsläget kan erbjuda på så stora överföringshastigheter som mellan 2 till 10 Mbps trots att de skyltar med ordet bredband. I realiteten så ligger de anslutnas överföringshastigheter oftast på 64-512 kbps (512 tusen bitar per sekund) även i vissa fall där det påstås vara högre, men fler användare delar denna bandbredd som med kabel-TV. Det är egentligen ingen speciell teknik utan ett sätt att upprätthålla en snabb uppkoppling till Internet. Det har redan börjat florera märkliga begrepp som "äkta bredband" och "upplevd hastighet" i sammanhangen. Det finns faktiskt väldigt många servrar på Internet som är inställda på att ge en användare maximalt 56 kbps (hastigheten för ett datamodem) för att fördela last och anslutningar, så det hjälper i vissa sammanhang inte hur snabb uppkoppling man har.

Ordet bredband kom ursprungligen från radiokommunikation där termen används. Radio sänds på en bärvåg med en viss frekvens och kan störs av sändningar på närliggande frekvenser. För att slippa störningar måste alltså ett band av närliggande frekvenserna hållas fria från sändningar. Ju större informationsmängd som sändningen innehåller, desto bredare måste bandet vara, därav bredband. Sedan började ordet att användas inom kabel-TV där man menade att bredband är ett nät som samtidigt kan transportera flera olika tjänster och kanaler (TV-kanaler) och nu även datakommunikation. Nu marknadsförs bredband för all kommunikation som är snabbare än ett datamodem trots att det borde vara en definition för minst 2 Mbps. Bredband är idag nyckelordet till den accelererande digitala revolution som växer fram.

Överföringshastigheter

Nu är ju inte hastigheten faktiskt allt, utan fast Internet innebär i hemmen en kostnadsbesparing för många, väldigt beroende på hur mycket man nyttjar Internet, men en ständig tillgång till Internet öppnas oändliga möjligheter. Det handlar om nya tjänster som gör vardagen enklare, roligare och framförallt billigare. För mellan 200-240 kronor i månaden kan du surfa hur mycket du vill utan att bekymra dig om minutavgifter eller om det är halv eller hel taxa på dygnet, e-posten kommer direkt hem till dig när den sänts, man kan ha ständig nyhetsbevakning och man blockerar inte telefonlinjen medans man är på nätet. Man kan sätta datorn på programhämtning även om det är tillsammans är över 10-30 Mbps, nyttja tekniker för bild, ljud och film etc.

Viss oenighet råder om vad som ska räknas som bredband. Allt som är snabbare än vanliga modem, 56 kbps (56000 bitar per sekund) marknadsförs idag som bredband. IT-kommissionens arbetsgrupp för infrastruktur-frågor använder termen för förbindelser som är snabbare än 2 Mbps (2 miljoner bitar per sekund) i båda riktningarna, en hastighet ingen leverantör idag kan garantera fullt ut. De flesta snabbare system som finns tillgängliga idag erbjuder olika hastigheter in och ut, vilket i och för sig inte innebär någon större nackdel för den vanliga användaren. Oftast är det inkommande materialet som avancerade hemsidor, programfiler och liknande som kräver resurser, medan det som skickas ut oftast bara är korta mail eller kommandon till servern man är uppkopplad mot.

Anslutningsformerna och leverantörerna av dessa är desto mer olika. ADSL är ett sätt att använda det befintliga telefonnätet för fast Internet där tekniken medger 8 Mbps till datorn och 1 Mbps för sändning. Efterföljaren VDSL kan faktiskt ge 25 Mbps dubbelriktat. Dessa hastigheter är vad tekniken medger och inte de leverantörerna garanterar. Hastigheten per satellit ligger idag på 5-7 Mbps. Elnät och kabel-TV är också ett sätt att använda redan befintliga kablar, där man med el- och kabelmodem gjort lösningar för att använda dessa. Hastigheter man kan uppnå via denna teknik är 8-10 Mbps in och erbjuds av alla större kabel-TV operatörer. Vad dessa garanterar för överföringshastigheter ingående till datorn och dessa där överföring utgående är olika fall till fall, men ligger som det skrevs ovan mycket lägre då bandbredd delas av de anslutna i en fastighet.

Det system som erbjuder högst kapacitet och är det man förknippar med riktiga nätverk är Ethernet. Det är det system som marknadsförs mest framgångsrikt om man ser till mängden publicitet. Ethernet uppfanns av Robert Metcalfe och David Boggs på Xerox PARC 1973. Tio år senare fastställdes Ethernet som internationell standard, IEEE 802.3, och är idag den mest använda metoden för att koppla ihop lokala nätverk, LAN. De vanligaste LAN-systemen idag kallas 10Base-T, och ger en överföringshastighet upp till 10 Mbps. De senaste åren har även Fast Ethernet (100Base-T) som hanterar överföringshastigheter upp till 100 Mbps, och Gigabit Ethernet med hastigheter upp till

1000 Mbps slagit igenom. Båda systemen används än så länge som ett slags stamnät i nätverken, men det blir allt vanligare med högre hastigheter hela vägen ut till slutanvändaren.

Bredband slutar vid första datorn

Det är bara en dator per hushåll som kan anslutas till ett bredbandsuttag enligt det sätt de marknadsförs idag och detta gäller alla dator typer, då även för oss Atari användare. Det finns lösningar för att möjliggöra ett redan befintligt hemnätverk att ansluts till bredbandsuttaget och det är med en extraenhet som fungerar som router. Vi ser här redan de olika problemområden som måste lösas för att en Atari skall användas för bredband:

- Leverantören garanterar endast en dator per hushåll
- Leverantören ger support för endast PC med Windows
- Nätverkskort används istället för datamodem
- För hemnätverk måste en router (motsv) införskaffas
- Drivrutiner för nätverkskort samt systemprogramvara för icke uppringd förbindelse

Vi ser genast att det billiga bredbandsalternativet endast gäller tjänsten som sådan och att anslutningsmöjligheterna kommer att medföra kostnader för oss Atarianvändare om vi sitter med en originalmodell Atari.

Planeringen är viktigast

Min rekommendation till användare av Atari som planerar att använda datorn för fast Internet, är att sätta sig vid köksbordet, ta detta nummer av Atarimagasinet, ett ritblock, penna och suddgummi, skaffa gärna fram en A4-pärm också. Notera och skissa på följande vid första sittningen vid köksbordet:

Inledningsvis innebär det att en dator kommer att vara i samma rum där bredbandsuttaget finns och bör leda till följande resonemang. Går det möbelmässigt att ha en dator exempelvis i storrummet? Var finns den idag, finns det redan en annan dator där? Vem använder den i familjen och hur ofta. Rita en skiss av lägenheten med alla rum, markera var uttaget finns och teckna ner var samtliga datorer är placerade. Denna nätverksskiss kommer sedan att ligga till grund för hela projektet.

Vad erbjuds av bredbandsleverantören? Här gäller det att besöka hemsidan för denne, skriva ut allt som berör fast Internet där, läsa erbjudandet man fått hem i brevlådan eller skaffa denna information i dennes butik. En sak skall man ha helt klart för sig, leverantören är där för att tjäna pengar på dig inte bara för utrustning utan framförallt din okunskap. Det sistnämnda via installationshjälp och telefonsupport.

De två modeller en dator använder bredband är direkt mot uttaget eller från ett hemnätverk. Är det möjligt att denna dator är en Atari? Det är detta artikelserien skall besvara. Förbered dig att det kommer ta timmar av ditt liv, pengar från din plånbok och mycket huvudbry. Det kommer att leda till att andra än du själv kommer bli involverade, tänk gärna på deras situation. Det kan vara familjemedlemmar, bredbandsleverantören, grannarna, artikelförfattaren och Svenska Atariklubben.

Vad kan Svenska Atariklubben hjälpa till med? För närvarande har SAK en diskussionsarea för medlemmar på Internet vad gäller Atarirelaterade ämnen kallad med-users. Arealen för förberedelser inför NAS (nas-users) används just nu för diskussioner och problemlösningar vad gäller hemnätverk och bredband. Mycket av denna diskussion kommer att ligga till grund för denna artikelserie. Det rekommenderas att om du tar steget att använda bredband med en Atari, så är det är via dessa areor dina frågor skall

ställas och lösas, samt via Atarimagasinet.

Föreningen har ingen medlemstelefon längre och telefonkontakter är samtliga hänvisade till mitt hemtelefonnummer. Jag hjälper gärna till som person, föreningsordförande och tycker om att ta telefonsamtal från medlemmar och intresserade av Atari, men är måttligt intresserad att sitta i telefon och lösa fast Internet där endast en Atari finns att tillgå och ingen befintlig dator (PC) med redan draget bredband. Vad jag kan erbjuda är tips och hänvisningar vad man kan göra för att komma igång med att ansluta en Atari och vilka medlemmar som sagt att de kan hjälpa till med information. Förbered dig med just det jag skrev ovan, planera, skissa och skriv ned dessa som anteckningar. Det kommer inte bara hjälpa dig själv utan anteckningarna kommer att vara en bra grund för den som skall hjälpa dig när du sitter fast eller vill bygga ut datorn och hemnätverket.

Anslutningsformer

För att enklare förklara nätverks- och logiska skisser under artiklarna så kommer jag att använda följande termer med RJ45-uttag:

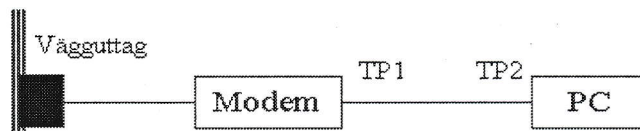
- TP0 som ett direkt Ethernetuttag i väggen för bredband
- TP1 som det ethernetuttag som finns i ett el-, kabel- och telefonmodemuttag
- TP2 som ett uttag i en dators nätverkskort
- TP3 som ett uttag i ett extra nätverkskort i en dator.
- TP4 som ett uttag mellan router/switch och TP1 (TP0)
- TP4a, TP4b, TP4c osv som de extra uttag till datorer man får från en switch
- TP5 som ett uttag i en bordshubb mot en switch (TP4a) eller mot TP2
- TP5a, TP5b, TP5c osv som de extra uttag till datorer man får av en bordshubb

Det finns tre modeller att använda en dator och fast Internet.

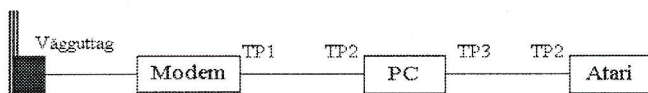
1. Direkt anslutning TP2 mot TP1 eller för de som har Ethernet som bredband TP2 mot TP0.
2. Via en router/switch i uttaget som fungerar som gateway för ett hemnätverk som medger fler anslutningar av datorer.
3. Via en direktansluten dator med två nätverkskort för ett hemnätverk där
 - Ett av nätverkskortet TP2 går mot TP1/TP0
 - Och TP3 mot en dator eller hubb för flera datorer

Här följer några lösningar man kan skissa på när man bygger upp nätverksskissen. I detta fall används ett kabelmodem (motsv) och hur man kan göra anslutningar till detta.

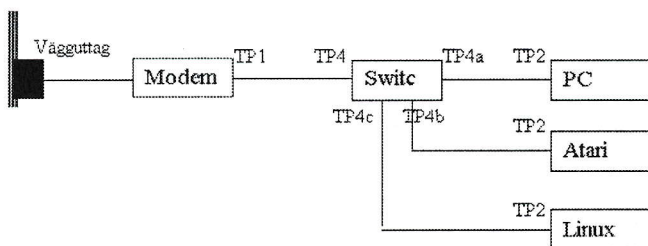
Den enklaste lösningen och den som rekommenderas av leverantö-



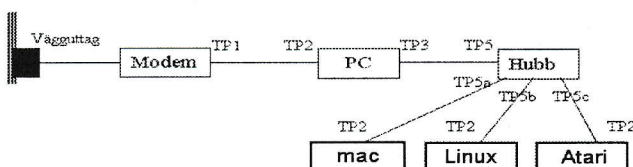
ren av bredband.



I denna skiss har vi försett PCn med ett extra nätverkskort samt en Atari med ett nätverkskort.



I denna skiss har vi köpt in en switch (D-Link eller Netgear RT314) och till den anslutit tre datorer.

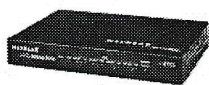


Här har vi gett en PC ett extra nätverkskort och till det anslutit en bordshubb med anslutningar till tre datorer.

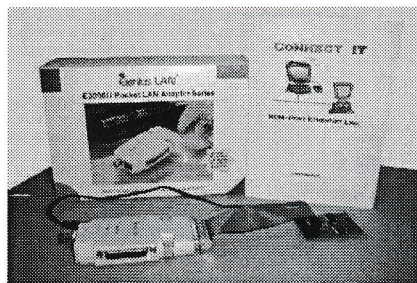
Det är klart att en målsättning kan vara att använda en Atari med nätverkskort direkt mot kabelmodemet som i första skissen. Det får visa sig med tiden hur detta kan göras, vem vet det kanske är enkelt?

Switch och nätverkskort

Tidpunkten när denna inledande artikel skrevs så had jag endast hunnit med att kort och i telefon med Bertil Jägar diskuterat D-Link och Netgear RT314 lite löst då jag kommer att använda någon av dessa för mitt eget nätverk hemma, om jag nu inte sätter in ett extra nätverkskort i barnens PC (egentligen min Personal-PC). Konfigurering av Netgear RT314 sker vad jag förstår via en webbläsare och det borde gå att göra en Telnetanslutning mot den även om den kanske fungerar direkt. Det är sådana här frågeställningar som måste lösas och helst testas innan. RT314 är en kombination switch/router och är väl lämpad för ett hemmanätverk att anslutas till bredband. Den går även att konfigurera som DHCP-server och klient i nätverket och har fyra 10/100 Mbps portar som gör att en bordshubb inte är nödvändig för att ha fler datorer sammankopplade. Info finns på <http://www.netgear.com/products/r314ps.shtml>



Jag själv, Bertil Jägar, Kenneth Medin och Andreas Sjöö planerar att köpa ett nätverkskort (ROM-Port Ethernet Adapter) till våra Ataridatorer. Funderar du på att det är en bra lösning och själv vill ha ett sådant kort, så hör av dig när du läser denna text första gången. Ett samköp borde ta ner priset lite, men måste kontrolleras. Utropspriset på dess hemsida står skrivet 140 DM + frakt och är i sig inte så tokigt då man kan få Ataridatorn att fungera i ett nätverk. Info se nyheter sidan 5!



Programvaror

Applikationer och systemprogramvara måste sedan till för att datorn skall fungera i ett nätverk och nyttja tjänster på Internet. Den måste ladda in en stack för TCP/IP för att datorn skall ha möjlighet att ge sina program ett överföringsprotokoll för informationsutbyte och nyttja fast Internet. STinG är en lösning som passar datorer av märket Atari och låta dessa fungera som en del av nätverket och ha adressering till gateway och DNS-servrar. ASH IConnect är renodlad att användas endast med datamodem och ISDN, med andra ord upprindad förbindelse. STinG går sedan att använda under både SingleTOS, N.AES och MagiC som operativsystem. Kommer att återvända till vilka ASH programvaror som går att använda under STinG med nästa artikel i ordningen. Dessutom så är STinG omgiven med rätt många Freeware/Shareware program.

Vad gäller ROM-Port Ethernet Adapter så står det på hemsidan att det är till och med möjligt att ansluta en Atari 520 ST med TOS 1.02 från diskett till ett nätverk. Det var ett väldigt lågt minimikrav och vi förstår att lite mer resurser än så krävs för att man skall ha nytta av en sådan anslutning och de tjänster som erbjuds på Internet.

De modernare Atari kompatibla datorerna Hades och Milan som bygger på ISA och Intel PCI-arkitektur har tillgång till nätverkskort och drivrutiner redan. Här är det möjligt att använda MiNT/MiNTnet och GlueSTiK för åtkomst till STinG-kompatibla program.

Summering

Sammanfattningsvis skall inledningsartikeln i stort ses som en förstudie till hur datorer kan användas i ett hemmanätverk och var bredband kommer in i bilden. Förhoppningen är att de efterföljande artiklarna mer konkret kan peka på lösningar och med bild och text beskriva lösningar för att använda Atari och kompatibla datorer i rena ethernet nätverk i samspel med andra datorer och fast Internet.

Då i varje fall fyra av styrelsens medlemmar hittills planerar att använda bredband med Atari så ser det bra ut för att artikelserien kommer att bli innehållsrik. Frågeställningar och lösningar i nas-users vad gäller att sammankoppla datorer i nätverk kommer även förhoppningsvis ge fler medlemmar som vill pröva och medverka i den digitala revolutionen även för oss med Atari.

Vi ser i vardagen hur nätoperatoreorna gräver ner kablar längs våra vägar riket runt och hur fler får anslutning direkt till hemmen. Vi hör via media om fast Internet och vi har tagit del av näringsdepartementets rapport om IT-infrastrukturen och tillväxten vad gäller bredband och förstår att det har kommit för att förändra våra liv.

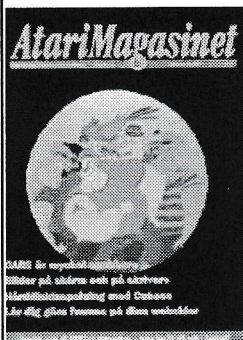
Mille Babic

Beställ tidigare nummer av AM



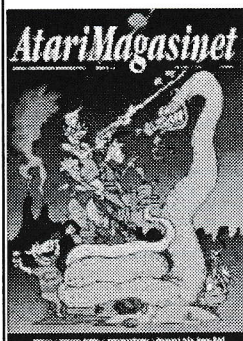
Nummer 1 1997

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



Nummer 2 1997.

32 sidor. Tidningsdiskett 97-2. En miniräknare i C. MIDI-programmering. Bildproblem, när man vill få fram samma bild på skrivaren som skärmen visar. Conquest och Regys. CAB 2. Frameset, koda frames. Hårddiskinspelning.



Nummer 3 1997.

32 sidor. Tidningsdiskett 97-3. NAS 97. Jaguarservern. Jinnee. Svensk pingvin (Penguin). CAB 2.5. Fem monospel. Cubase Audio. Magic Pc. Koppla parallellt.



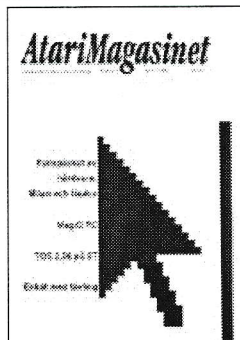
Nummer 1 1998.

32 sidor. Tidningsdiskett 98-1. Thing. Novelty (syntgrupp ifrån Göteborg om Atari). CD-bränning. RGB till scart. MyMail. GEM-script. Gratis på internet. Startrash..



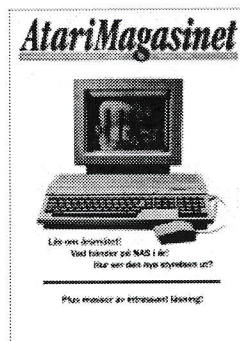
Nummer 2 1998.

28 sidor. Tidningsdiskett 98-2. Internetbok. Gratis på internet del 2. Terror på nätet (om reklamen på nätet). Erik Häll presentera sina program. Newton. Frågor och svar om Cubase. Corsair. Scart till Falcon. EZ230 mot ZIP.



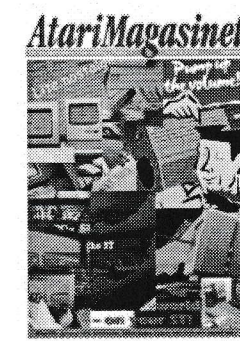
Nummer 3-4 1998.

Tidningsdiskett 98 3/4. Brus, musikens fiende nummer ett. Hades. MagiC och Mint vilket väljer man? NAS 98. Med Atarin i lokverkstaden. Milan. Nature.



Nummer 1 1999.

32 sidor. Tidningsdiskett 99-1. NAS 99. Bokföring 3. Atarin som textterminal. Kommunikationsprogram. Midi, mirakel eller mardröm? STinG. ASH-emailer. ICQ till Atarin. Imapmaps. Mani-tools. Chatter, IRC-klient. CT2B Falcon accelerator. STraight BBS (SAK-bbs) lite BBS historia hur det är att starta en BBS.



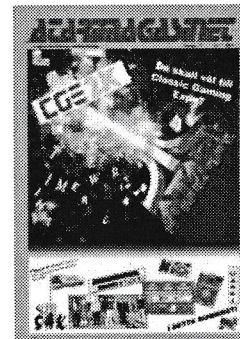
Nummer 2 1999.

28 sidor. Tidningsdiskett 99-2. Milan 040. Jinnee 2. Plugins till Jinnee 2. Ghostscript, läsa PDF-filer på Atarin. BoxKite/zControl. Effekter och sound. MP2 till Falkon. Notator. Gemar. Luna. CAB 2.8. Doom på Atarin. Skärmar om Falcar och skärma.



Nummer 1 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 1-2000. GEM-Setup. Mint 98. MP3. Stupido. Nybyggare i 21:a århundradet. DOOM på TT. Manitor. Joe html-kodning. Smurf. Bildupplösning. Pixart.



Nummer 2 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 2-2000. Årsmötet fullständig rapport. Okami nyhetsgrupper med finess. aFTP skicka upp din hemsida. Smurf allmänt om ritprogramet. Effekter och sound del II. Vision grafikprogram. Pretty good privacy (PGP). Bubbles. Telefoni. MagiC Game Contest 1999.

..fortsättning ifrån sidan 20!

Föreningen 15 år

Att Svenska Atariklubben är så här långlivad visar att det finns ett behov av en förening med denna inriktning bland datoranvändare. Föreningen erbjuder samvaro och en otrolig källa till informationsutbyte, samt en viktig hörnsten i utvecklingen vad gäller Atari. Att SAK fyller jämt kommer att belysas i nästa nummer.

The Nordic Atari Show 6 år

Föreningen har åter igen anordnat detta konvent där med årsmötet är tillfället då vi medlemmar kan träffas och utbyta erfarenheter. Besöksantalet var denna gång så lågt att kraftfulla åtgärder skall till att ordna detta tillrätta. Liksom NAS 1999 kom datornätverk att vara huvudsakliga sysselsättningen dessa dagar. Vi har tillsammans insamlat så mycket kunskap kring detta ämnesområde och funnit detta så intressant från medlemmarna att vi nu kommer delge resultatet av detta i form av en artikelserie, med start i detta nummer.

Kanske är det nu dags att släppa in våra kusiner med Amiga som favoritsysselsättning till NAS för att kompensera besöksbortfallet. Ett samordnat konvent där jag i alla fall tror att ett gemensamt 68k kommer att ge båda läger en fortsatt livssyn. Att vi datormedvetna tillsammans ansluter våra datorer i olika nätverk och Internet skulle ge en bra kompetensutveckling för oss. Mediaintresset skulle öka om vi i gemensam anda kan uppvisa kraft och livslust.

Personal-PC och Bredband

Bredband är ett laddat och många gånger missbrukat modeord, men för oss Atarister ack så viktig utmaning. En hemdator av dagens snitt skall ha tillgång till systemprogramvara för nätverk och bredbandsanslutningar blir allt vanligare i de svenska hemmen. De breda använd-

ningsområden Atari kan användas till har länge varit dess styrka och datorn har följt datorutvecklingen genom åren förvånansvärt bra. Vi har inte varit tvungna att byta ut dessa eller uppgradera dem kraftigt utan det har visat sig att med rätt programvara kan man göra både det ena och det andra med den.

Att möta anstormningen av Personal-PC i hemmen var en av grundtankarna med NAS99 där nätverk stod som bas. Vi skapade ett ethernet nätverk som bas och anslöt olika modeller Atari mot detta via olika subnät. Vad gäller hemmet så var inte avsikten att ge Personal-PC ett alternativ utan ett sätt att ansluta mot den via ett nätverk och ha kvar Ataridatorn. Denna dator man hyr från arbetsgivaren är bestyckad med rikligt med hårddiskutrymme, men framförallt en CD-ROM läsare och en skrivare. Att via ett nätverk nå dessa enheter gör indirekt att

Ataridatorn får ett resurstillskott. Nu kommer ytterligare en utmaning och det är bredband. Vi fick ett TP-uttag på NAS2k för Internet och lyckades ansluta vårt nätverk mot det. Detta uttag kan ses som ett bredbandsuttag. Vi kommer med en artikelserie i Atarimagasinet vittja möjligheterna att använda detta IT-medium direkt eller indirekt via ett hemnätverk.

Att nyttja tjänster på Internet via ett datamodem har Ataridatorn klarat galant. Märks tydligast i e-postmeddelanden man tar emot. Man ser att människor sitter med Atari hemma med olika e-postprogram och olika operativsystem och använder Internet som informationsmedium. Surfa, chatta (även med IRC), filöverföringar med FTP, anslutningar mot andra datorer med Telnet och göra hemsidor manuellt eller med webbdesignverktyg är inga problem. Vi skall nu "bara" byta ut modemmet mot ett nätverkskort eller ansluta mot en dator som har ett. Låter enkelt?

I Love Atari

Under några test att handla via Internet köpte jag några dekaleringar med Atari logo på. En av dessa sydde en granne på en skärmössa jag köpt. Köpte även en knappnål med texten I Love Atari med bokstaven o format efter ett rött hjärta för 11\$. Egentligen borde märket ses som en dubbel knappnål då det är två spännen man fäster mot exempelvis en tröja.

Skriv ett brev till mig senast utgången av november och beskriv hur just du använder Atari och till vad. Den av brev-författarna som kan beskriva att denne lägger ner mest timmar i veckan med att använda en Atari eller kompatibel dator får denna knappnål av mig. Att använda datorn seriöst eller utvecklande premieras.

Mille

AtariMagasinet

NR 3/2000 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägar

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

Upplaga
200 exemplar

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

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

E-post
am@sak.nu

Internetleverantör



Information
Material 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.

Svenska Atari BBS'er!

Kockens BBS 046-250256

MaSTer BBS 0303-92083

STraight BBS 031-3401548
STraight BBS 031-3401549

Tomba BBS 033-271760

Uppgifterna är hämtade ifrån Svenska Atari BBS listan. BBS'erna är öppna dygnet runt! Vet du om någon BBS som inte är med här så maila till am@sak.nu

BEGRÄNSAD EFTERSÄNDNING

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

**B FÖRENINGSS-
BREV**



380
Kenneth Medin
Inäggogatan 12
418 74 GÖTEBORG

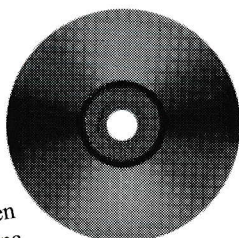


410 829 300

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!



Behringer Ultramizer: Digital 2-bandskompressor m.m	2215:-
Behringer Modulizer: Digital effektenhet	1325:-
Behringer Virtualizer: Digital effektenhet	1325:-
CD-labels: 50st finns i flera olika färger	140:-
CD-labels: 20st vit "high glossy" fotokvalitet	223:-
Dynamite: Dynamikprocessorprogram till Falcon	1520:-
DeNoiser: Brusätarprogram till Falcon	1520:-
CDRecorder 2: CD-bränningsprg för Falcon+TT	1750:-
S/Pdif: Digitalinterface för Falcon, koax+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



Eftersom SAK fyller 15år i år så har vi gjort en egen musmatta till föreningen!

Storleken på den är 215x180mm och den är 4mm tjock! Priset för denna skapelse är ca: 169 kr/st hemskickad emot postförskott. Anledningen till att priset är ca är pga att ju fler som beställer den desto billigare blir priset! För att beställa så skickar du ett email till Carola Othén på Profile 4U AB på adress carola@profile4u.se och anger att du vill beställa Svenska Atariklubbens musmatta samt vilket antal plus till vilken adress som du vill ha den skickad! Har du frågor så maila bara till bjagard@telia.com

(för att se den i färg gå till <http://www.algonet.se/~bjagard/matta.htm>)

