

ATARI MAGAZINE

SVENSKA ATARIKLUBBENS MEDLENSTIDNING

(UPPLAGA 45, ÅRGÅNG 17, NR 3 - 2002)



Är detta framtiden för Atari?

**Tidningen innehåller din kallelse
till årsmötet!!**



**Ni missar väl inte
AMIGBG 2003!**



Ordförande har ordet!

av Mille Babic

Nytt verksamhetsår

Nu är föreningen på väg in i ett ytterligare verksamhetsår och det känns faktiskt bra att vi tillsammans fört andan vidare så här in i tvåtusentalet. Året som gått har varit väldigt omtumlande så till vida att vi nu tappat väldigt många medlemmar. Den utplanande tendensen som höll sig tämligen stabil de sista tre åren har formligen rasat igen vad gäller medlemsantalet. Det är för första gången svårt för mig att vara positiv och ge framtidsförhoppningar i text vilket jag brukar i många sammanhang, men måste vara ärlig och meddela att vi alla måste rycka upp oss ordentligt.

De närmsta jag umgåtts med är självklart de som sitter i styrelsen och dessa har alla på sitt sätt verkligen kämpat för att föra tåget framåt. Inte minst märks det klart tydligt att de är dessa som skrivit artiklar till Atarimagasinet när våra ordinarie skribenter försvann för över två år sedan. De har verkligen känt sitt ansvar för de uppdrag de fått i styrelsen och genomfört dessa exemplariskt. Samtliga av oss har haft ett omtumlande och hektiskt år vad gäller privatliv, jobb och mycket att göra, men ändå hållit styrelsemöten, utfört våra uppdrag och verkligen hållit fanan högt. Dessvärre har styrelsen sett samma utflertalet år och när valberedningen inte kan ordna in nya som verkligen brinner för sin sak, så märker jag att mannarna börjar bli slutkörda och känner att om de inte får förnyat förtroende så faller allt.

Känsligast i styrelsen är de tunga delarna i en förening och i synnerhet våran, som kassör, sekreterare och sätaren av Atarimagasinet, men även webbredaktören och redaktören för föreningstidningen. Turligt nog så har föreningen enligt mig aldrig haft så bra människor, som de som sitter med detta idag, men som jag påpekade de har haft och känt ansvar för detta nu i flertalet år och det är alltid svårt att i föreningar få folk att arbeta till just dessa poster. Det är just detta som gör mig väldigt orolig för första gången på länge och därav tonen jag använder här i texten. Klara tendenser har alltid varit antalet medlemmar som kommer på våra årsmöten och som det vart de sista åren så har dessa endast varit medlemmar som sitter i styrelsen plus revisorn och att vi slutat ha årsmöten i lokal, som måste hyras utan har dessa hemma hos någon av oss i styrelsen.

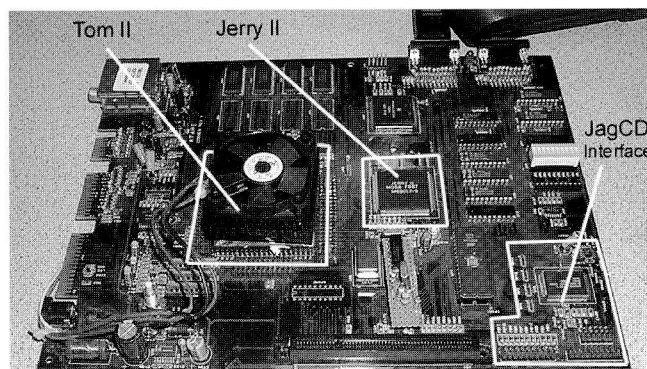
Årsmöte och AmiGBG 2003

Kallelse till årsmöte finns med i detta nummer av tidningen, så att medlemmarna i god tid får vetskap om detta datum. Lördagen och dagen innan årsmötet, som hålls den 30 mars här hemma i min lägenhet, så kommer våra kusiner eller snarare idag som tiderna är bröder/systrar, från Amiga hålla sin populära mäsas här i Göteborg där självklart SAK skall närvara på efter förra årets uppskatt-

ning vi fått. Ett bra tillfälle för oss medlemmar i SAK att få till en härlig helg här i Göteborg och jag hoppas att föreningens medverkan skall bli lika populär, som förra AmiGBG. En bra adrenalinkick inför NAS2003 och med årsmötet dagen efter, en ny början på ett ny period för SAK.

Spelkonsoller Live!

Nu förses spelkonsollerna med stöd för LAN och ytterst att via bredband ansluta enheterna med varandra. Hysterin kring X-Box Live! kan inte få mig att sluta tänka på vilka visioner Atari verkligen hade med sin Jaguar. Företaget Phylon tillverkade Atari JagModem som anslöts direkt i DSP-porten och trots att den aldrig släpptes så han de få fram ett hundra av dessa. Med ett headset och mikrofon så möjliggjordes att de båda anslutna spelarna kunde tala med varandra över telefonlina. Innan projektet lades på is så han man implementera stödjande kod i spelet Ultra Vortex. Nu i efterhand sägs det att även det nyare spelet Iron Soldier 2 besitter denna kod.



Atari Jaguar II Prototype (Rev 1.)

Atari hade hunnit utveckla, men aldrig tillverka eller släppa ut konsolmördaren Jaguar 2 med projektnamnet Puma efter det snabbaste djuret på jorden. Baserad på två sammankopplade 120 MHz 64-bitars bussar för att nå prestanda för 128-bitar vilket skulle ge fyra gånger snabbare busshastighet än Jaguar64. Vi ser kretsen Oberon med en fläkt vilken skulle ersätta Tom, samt Puck som ersätter Jerry och med stor sannolikhet skulle det även denna gång bli IBM som under en treårsperiod tillverkar en sådan sofistikerad multimediaskonsoll.

Spelfreak får väl ta och leka med sina X-Box Live! bara de kör spel med etikett Atari på och vi entusiaster av hårdvara får vändas att inte Atari fick ut Jaguar 2, som hade processat 2-4 gånger snabbare än en Sony Playstation.

Atari störst på spelfronten

Infogrames har lyckats att integrera Atari logotyp till ett kännetecken för god kvalitet för spel. Vi har under vinterhalvåret sett hur spel med etikett Atari legat högst i topp 10 i hyllorna i varje affär. Neverwinter Nights, Unreal Tournament 2003 och nu Unreal II. Andra kända spel som Stuntman, VRally 3, Terminator och Splashdown har synts även de i hyllorna. Atari har alltid varit synonymt med spel, det fick man tyvärr även höra i slutet av 80-talet av folk, trots att man bedyrade att en Atari ST med monokrom fortsätter på sidan 19..

Innehåll

ATARI MAGAZINE NR 3 2002

INNEHÅLL

FASTA PUNKTER

Ledare	2,19
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6
Tidningsdisken	1

PAPYRUS - Databaser i Papyrus.

CD-WRITER - CD-Bränning & Multimedia.

PORTHOS - Ny version av Porthos.

CALAMUS - Sagan om Calamus.

ÅRSMÖTE - Din kallelse till årsmötet.

GRÄSET - Är gräset grönnare på andra sidan?

ATARI

AMIGBG 2003

GOTHENBURG

SATURDAY 29th of March

OFFICIAL WEB SITE
WWW.AMIGBG.COM



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 150 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).

- Tillgång till mailinglista via klubbens hemsida där man kan få tips eller knyta 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	200:-
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 medlemskapsår räknas ifrån den 1 mars t.o.m sista februari nästkommande år.

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

Välkommen med i Svenska Atariklubben

KLUBBINFORMATION

Vår adress & Telefonnummer

Svenska Atariklubben, c/o Kenneth Medin,
Inärogatan 12, 418 74 GÖTEBORG
Tel: 0706-665196 (Mille Babic), Fax: 0708-444213,
E-post: info@sak.nu

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: c/o J.Kock Bökesåkra 951, 240 13 Genarp.

Lokal: Bergugsgatan 4B, Tel: 040-50 00 48 (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**.

Tidningsdiskett

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på **PG 491 75 44 - 1** och skriv tydligt tidningsdiskettens nummer på talongen.

KOCKENS BBS

För att få tag i Atari program/filer etc via modem rekommenderar vi att ni ringer till **Kockens BBS 040-500160** som är den enda riktiga Atari BBS som fortfarande är igång!

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic	mille@ebox.tninet.se	0706-665196
-------------	--	-------------

Vice ordförande

Johan Asserlund	asser@telia.com (ej efter 21:00)	031-247716
-----------------	---	------------

Kassör

Kenneth Medin	kennethm@tripnet.se	031-654145
---------------	--	------------

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen	jonas.moller.nielsen@swipnet.se	0709-686393
----------------------	--	-------------

Informationsansvarig

Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
------------------	--	------------

Layout, AM

Bertil Jägar	bertil@jagardsakeri.com	031-444219
--------------	--	------------

PD-ansvarig

Mikael Folkesson	mikael_f@swipnet.se	042-165485
------------------	--	------------

Hemsideansvarig

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@ttek.chalmers.se	031-537473
----------------	--	------------

<http://www.sak.nu>



NY Y H E T E R

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@asknu



Power Up!

MC Soft's spel Power Up har släppts som freeware. Power Up är ett bilspel som liknar klassikern Super Cars och fungerar på ST, TT och Falcon med minst 1MB RAM. Spelet ligger på 2st 720KB disketter och dessa kan laddas ned från Dead Hackers Society's hemsida:

<http://www.dhs.nu>

CT60

Arbetet med CT60 fortsätter, och Rudolphe Czuba har fullt upp med att leta efter buggar för att eliminera dem innan den skickas till köparna. Den senaste rapporten som kommit från Rudolphe är att han just har eliminerat en bug för DSP accesserna på CT60n.

En fixad CT60 skall skickas till Didier Méquignon, skaparen av Aniplayer, som skall anpassa Aniplayer till den nya hårdvaran.

Datumet för den officiella utgivningen av CT60 närmar sig!

<http://www.czuba-tech.com/>

Haunted House II

Det var drygt 18 år sedan det släpptes spel till Atari 5200, men nu har Mean Hamster Software släppt "Haunted House II"! Haunted House var från början skapat för Atari 2600, men den nya versionen innehåller bättre grafik och ljud tack vare 5200:ans bättre hårdvara. I Haunted House II utforskar du ett stort hemsökt hus, som bland annat har spöken, spindlar och vandrande skelett som inneboende. Ditt uppdrag är att finna alla gömda skatter utan att några monster lyckas få tag i dig.

Spelet innehåller totalt 4 nivåer och 2 olika kartor med 90 rum. Det finns 6 olika skatter och 4 typer av monster. Spelet kan köpas från Best Electronics, som är distributör av spelet.

<http://www.best-electronics-ca.com/>

Windframe Xgem

Windframe Xgem är ett program för operativsystemet MagiC som låter dig ändra utseendet på fönstren i desktopen. Den senaste versionen innehåller en ny funktion för att ändra storleken på fönstren via fönstrets yttre ram. Man behöver alltså inte bara använda fönstrets nedre högra hörn för att ändra storleken! Windframe Xgem kräver att du kör MagiC 6.xx samt att du kör en upplösning av minst 640x480 i färg.

Programmet är Shareware och priset är 10 Euro eller 10 US Dollar.

<http://ers.free.fr/winde.html>

OLGA

OLGA betyder Object Linking for GEM Applications och var skrivet av Thomas Much. Programmet skapar en kommunikationslänk mellan olika GEM-program, vilket gör att programmen kan ytbyta data på ett smidigt sätt. Thomas lade ner utvecklingen 1998 för att arbeta med andra plattformar, och därför har inte OLGA vidareutvecklats sedan dess. Förhoppningsvis kommer detta att ändras då den Holländske programmeraren Henk Robbers lagt fram önskemål om att få fortsätta utvecklingen av protokollet.

<http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html>

Tera Desktop

Från Henk Robbers kommer även Tera Desktop, dvs. en desktop som ersätter det inbyggda TOS/GEM-skrivbordet. Henk har uppdaterat TeraDesk och finns nu i version 2.01 som innehåller en hel del förbättringar och fixar från tidigare versioner.

Tera Desktop är gratis och kan användas i TOS, MagiC och MiNT.

<http://members.ams.chello.nl/h.robbers/Home.html>

SuperFly

Reservoir Gods, som bland annat gjort Chu Chu Rocket och Tautology II till Atari, har gjort ännu ett spel kallat SuperFly! I SuperFly är du en galen uppfinnare vid namn Dr Snuggles som styr ett antal olika farkoster genom 'horisontalscrollande' världar. Ju mer du spelar desto mer 'erfarenhetspoäng' får du och med dessa poäng låser du upp fler världar, bonusar och annat kull!

Spelet är gratis och fungerar på STFM, STE, Mega ST/STE, TT och Falcon030.

<http://www.reservoir-gods.com/superfly.htm>

KEYTAB 09

Keytab är ett litet smart program som konverterar tecken mellan olika teckenstandarder, till exempel Atari->Windows ANSI, ISO-8859-1 (ISO Latin1) -> Atari etc. Version 09 innehåller en bugfix som fanns i version 08.

Keytab innehåller följande teckenuppsättningar:

Atari, Windows Codepage 1252, Macintosh (or Apple Roman), MS-DOS Codepage 437, MS-DOS Codepage 850, US-ASCII, ISO-8859-1 (or ISO Latin 1), ISO-8859-2, ISO-8859-3, ISO-8859-4, ISO-8859-7, ISO-8859-8, ISO-8859-9, ISO-8859-15, Sinclair QL, NeXTStep, IBM Codepage 437, IBM Codepage 850, ISO-646-US, ISO-646-DE.

Keytab är freeware och kan hämtas från:

<http://acspro.atari.org/>

Aniplayer 2.21

Utvecklingen går som vanligt frammåt, men mp3-stödet har tagits bort!

Didier skriver att "tack vare att mp3-licensen är ändrad (\$15000 per år att skicka till Thomson), har mp3-stödet tagits bort. (mp3 är ignorerat och LAME_ENC.SLB är borttaget från arkivet)"

Bortsett från detta har Aniplayer förbättrats och buggfixats rejält och har en lång lista på uppdaterade funktioner!

Som vanligt finns Aniplayer att hämta från:

<http://aniplay.atari.org>

ATARI[®]

SUPPORTERS

I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING

TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

GÖTEBORG

FC3@LEUF.ORG

HTTP://FC3.COME.TO

TEL: 031-734 05 49

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: 040-611 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

Databaser i Papyrus

av Jonas Möller Nielsen

Det tog tid för mig innan jag kom underfund med hur databasfunktionen fungerar i Papyrus. I början fick jag intrycket av att den var väldigt primitiv, även om den var lätt att använda. Men ack så fel jag hade! Jag ändrade totalt uppfattning när jag upptäckte att jag skulle använda samma funktioner som för dokumenthantering. Och helt plötsligt var Papyrus BASE inte bara enkelt att använda. Den var även väldigt kraftfull. I den här artikeln skall jag exemplifiera hur man gör en databas i Papyrus.

Databas för sharewareprogram

Jag tänkte att gå igenom hur man gör en databas för att hålla reda på alla serienummer, nycklar, lösenord, matchcodes etcetera, som blir allt vanligare nu för tiden i och med att program säljs på Internet. Det är en fördel om du har grundläggande kunskaper i hur Papyrus används för textredigering, infogande av bilder med mera.

Ny databas

Först måste vi komma förbi det första hindret, att få fram en tom databas. Vi öppnar därför ett textdokument och klickar på databasikonen, uppe till höger ovanför sidnummervisningen. En filväljare kommer fram och vi klickar nu på Avbryt. En tom databas skall nu komma fram och ett dialogfönster för inmatning av de olika fälten.

Om detta inte sker, måste du öppna en befintlig databas. Det finns befintliga databaser i Papyrus-mappen. När databasen då har öppnats, välj då Ny databas... under Akriv-menyn.

Definiera fälten

I början har vi givetvis inga fält definierade i databasen. Det gör vi först. Jag börjar med att mata in att jag vill ha fältet Program. Jag anger att det är frågan om ett rent textfält. (se bild 1). Jag klickar på knappen Namn och typ (Name und Typ) och väljer Värde (Werte). Där kryssar jag för att programnamn måste anges. Nu är allt klart. Jag klickar på knappen Värde och väljer Namn och typ. Jag är nöjd med inställningarna för fältet och klickar på knappen uppe i högra hörnet, Nytt fält (Neues feld), se bild 2.

Nästa fält jag vill ha med, är versionsnumret på programmet. Jag namnger fältet som tidigare. Därefter klickar jag återigen på Namn och typ och väljer Expert (Experte). Där kryssar jag för att jag inte vill att detta fält skall vara sökbart. Det slöar bara ner realtidssökningarna i databasen, se bild 3.

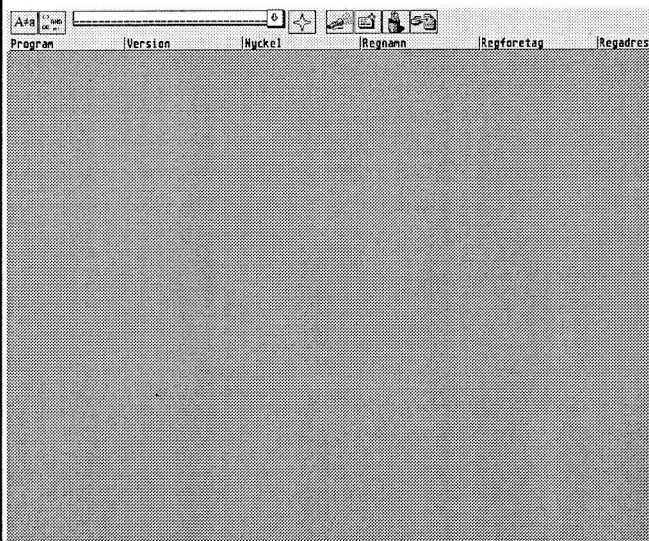
Återigen klickar jag mig tillbaka till Namn och typ och väljer Nytt fält. Jag fortsätter på det här sättet tills jag angett samtliga fält som jag vill ha med, se bild 4.

- Programnamn
- Versionsnummer
- Nyckel
- Regnamn
- Regforetag
- Regadress
- Leverantör
- E-post (till leverantören)
- Hemsida
- Levdata (övriga information om leverantören)

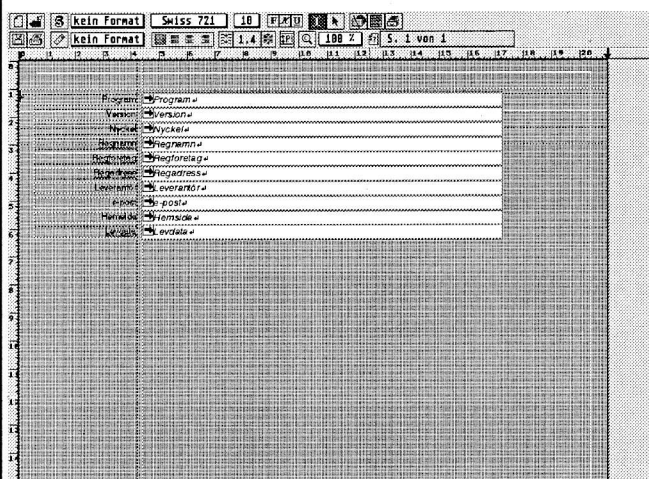
Då är det bara att klicka på knappen längst ner, Färdigställ databasen (Datenbank fertigstellen), och gå vidare till nästa steg. Att iordningställa hur inmatningsformuläret skall se ut.

Inmatningsformulär

Nu har fältinmatningsfönstret försvunnit och istället har vi fått upp ett stort grått fönster som mest är grått, se bild 5.

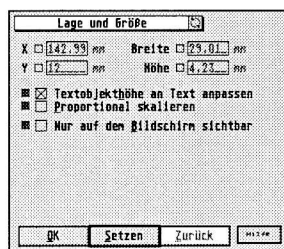
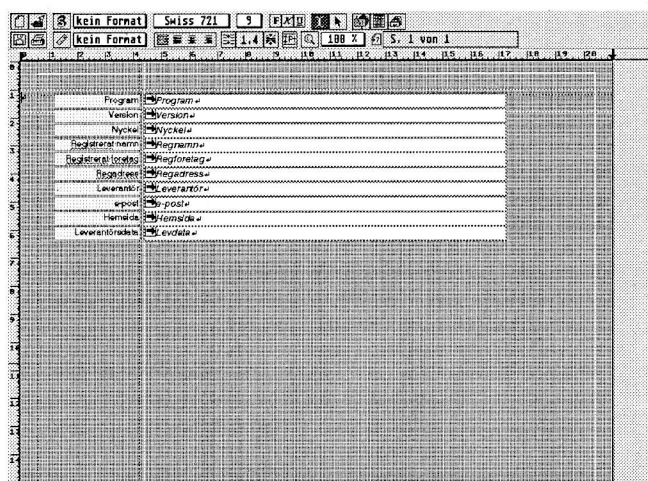
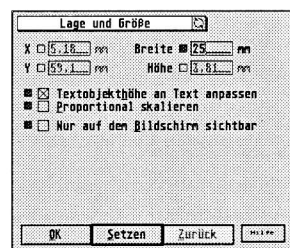
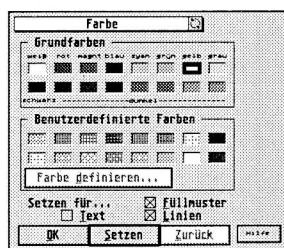
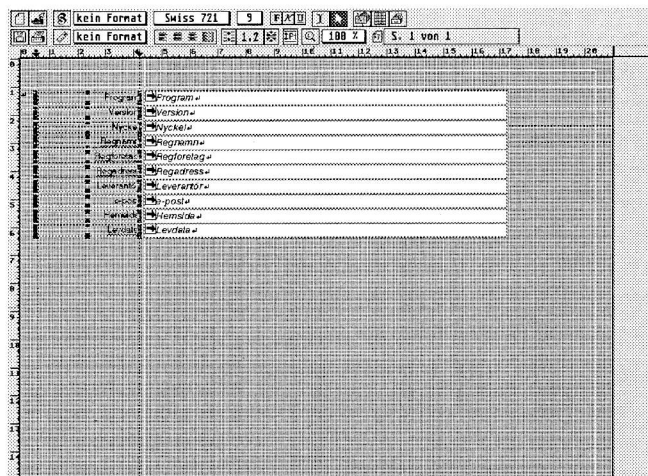


Men det är inte det här fönstret som jag skall arbeta i. Jag vill ändra formulärfönstret. Därför går jag upp i rullgardinsmenyn och väljer Databas (Datenbank) och klickar på Ändra formulär (Formular ändern). Nu händer det att diverse dialogfönster kommer upp. Eftersom det är en helt ny databas, måste man först spara ner databasen. Det vill säga, det som jag skapat så här långt. När det är gjort får jag ny information i en dialogruta. Men det enda alternativet är OK så då klickar jag på det. Upp kommer nu ett nytt stort fönster som är väldigt grått och tråkigt. Men det går att se att fälten som jag matat in tidigare är prydligt inlagda. Fast texten är svår att läsa, se bild 6.



Det är nu det gäller att inse att det som jag ser är vanliga textramar med text och databasfält inlagda. När jag väl insett detta är det bara att använda de vanliga funktionerna för att ändra textattribut, bakgrundsfärg, ramar, placering med mera. Sagt och gjort. Det första jag vill

göra är att ändra ledtexterna till vänster. Jag vill att de skall ha gul bakgrund, fet text och att ramen inte skall vara så bred. Jag börjar med att markera textramarna på vanligt vis, se bild 7. Därefter högerklickar jag på det aktiva blocket av textramar och väljer de olika alternativen för att ändra färger med mera, se bilderna 8, 9, 10 och 11.



När det är klart passar jag även på att flytta om lite på textramarna med mera. Se bild 12.

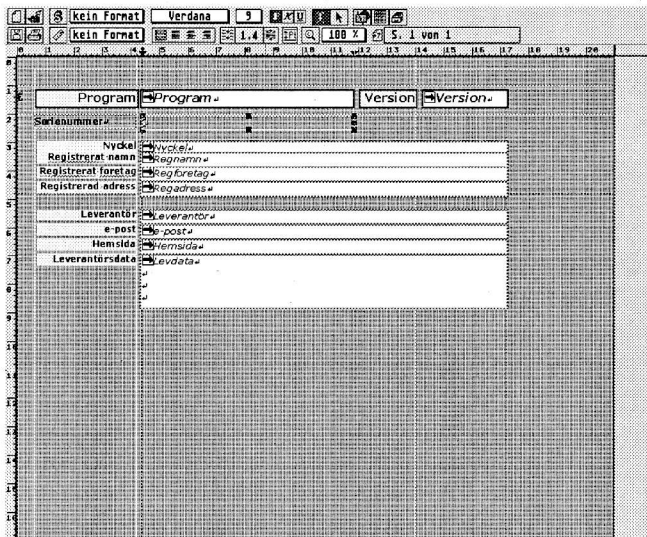
Lägga till databasfält

Men nu upptäcker jag att jag har glömt ett fält. Fältet för programmets serienummer. Jag måste lägga till det i efterhand. Men det är enkelt gjort. Med musen går jag in under rullgardinsmenyn Databas (Datenbank) och väljer alternativet Ändra fältegenskaper (Feldeigenschaften ändern...). Nu kommer det välbekanta fönstret upp som vi använde i början när vi definierade databasfälten. Jag klickar på knappen Nytt fält (Neues feld) uppe i högra hörnet och skapar ett nytt fält som sist.

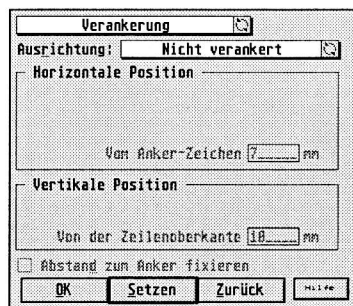
Alla nya fält läggs till sist i listan. Eftersom jag vill att fältet för serienummer skall komma efter fältet för versionsnummer, använder jag knappen till höger, Flytta upp (Weiter nach vorne), för att flytta runt på fälten så att de hamnar där jag vill ha dem. Till sist klickar jag på stora knappen längst ner Anpassa databas (Datenbank anpassen). En dialogruta kommer upp som informerar mig om att databasens struktur har ändrats. Den frågar mig om jag vill Gå vidare (Weiter), Ändra formulär (Formular ändern) eller Avbryta (Abbruch). Jag vill ändra formuläret med en gång och klickar på den knappen. Se bild 13.



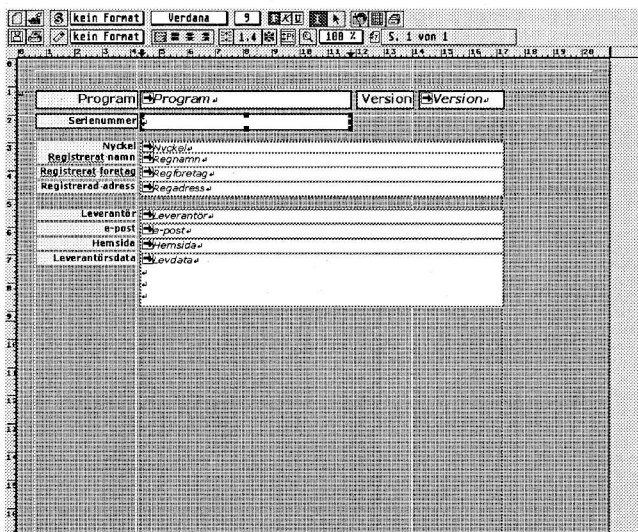
I formuläret finns nu bara de fält som fanns där tidigare. Jag måste alltså lägga till det nya fältet, Serienummer. Det gör jag genom att skapa två textramar på samma sätt som man skapar textramar i ett vanligt textdokument. Se bild 14.



När det är gjort, ändrar jag ramarnas utseende på samma sätt som jag gjorde med de första ramarna. En sak som jag passar på att göra med de nya ramarna är att låta dem flyta fritt på papperet. De skall alltså inte vara förankrade med något ankare. Se bild 15.



I den första ramen skriver jag dessutom in en ledtext. I det här fallet skriver jag texten Serienummer, se bild 16.



I den andra ramen skall jag ha värdeinmatningen. För att göra det högerklickar jag i ramen. I popupen som kommer väljer jag alternativet Placera (Anlegen) och därefter Databasfält (Datenfeld). Nu kommer det upp ett nytt litet fönster där samtliga databasfält finns tillgängliga. Jag markerar fältet Serienummer och klickar på Infoga (Einfügen). Se bild 17.



Nu är det nya databasfältet tillfört och databasformuläret ser nu ut som i figur 18.

The screenshot shows a software window titled 'CD-Writer'. It contains a form with various input fields for program information. The fields are organized into sections: 'Program' (with 'Program' and 'Version' dropdowns), 'Serienummer', 'Nyckel', 'Registrerat namn', 'Registrerat företag', 'Registrerad adress', 'Leverantör', 'e-post', 'Hemsida', and 'Leverantörsdata'. Each field has a small icon to its left, likely representing a help or validation function. The form is set against a grid background.

Slutligen flyttar jag runt lite på ramarna. Läger till en ny ram som skall tjäna som rubrik. Det är en vanlig textram med vanlig text i. Jag infogar även en logotyp för att göra det hela lite roligare. Resultatet kan ses i bild 19.

The screenshot shows a window titled 'Programdatabas'. It features a list of programs with columns for 'Program' and 'Version'. Below the list, there are input fields for 'Serienummer', 'Nyckel', 'Registrerat namn', 'Registrerat företag', 'Registrerad adress', 'Leverantör', 'e-post', 'Hemsida', and 'Leverantörsdata'. The window has a standard toolbar at the top with icons for file operations and a status bar at the bottom showing '100 %'.

Tips

När man arbetar med ramar på det här viset, är det praktiskt att kunna placera dem på samma avstånd från varandra, vertikaltjustera och horisontaljustera. Papyrus har hjälplinjer för detta. De är gröna och en del hjälplinjer finns redan på plats första gången man skall ändra i formuläret. Hjälplinjerna går att flytta om markören är i pil-läge. Piliaget väljs genom att klicka på pilikonen uppe till höger om ikonerna för fet, kursiv och understruken stil. Sen är det bara att föra muspekaren över hjälplinjen tills den ändras till en dubbelpil. Tryck ner vänster musknapp och dra hjälplinjen till önskad plats.

Om man behöver fler hjälplinjer, för man pilen längst ut till kanten, precis där övergången är till linjalerna. För ut till vänster för vertikala hjälplinjer och längst upp för horisontella hjälplinjer. Tryck ner vänster musknapp och dra in hjälplinjen på arbetsytan.

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

CD-Bränning & Multimedia

av Kenneth Medin

Atari var ju tidigt ute med finesser som långt senare blivit vanligt hos andra datortyper. Redan på 80-talet presenterade man t ex ett tillbehör som kunde läsa CD-skivor. Vad man egentligen skulle ha den till var väl lite oklart, som det ofta blir för pionjärer. Dom program som vid den tiden krävde mer utrymme än högst ett par DD-disketter var lätt räknade och spela skivor med musik, det går precis lika bra på en vanlig CD-spelare. Visst, det kom en del CDROM-skivor särskilt ägnade för Atari men på dom får det plats så mycket olika program att man knappt ens orkar tänka på att prova alla. 650 MB data är i jämförelse med en vanlig diskett hela 1000 gånger så mycket och borde egentligen räcka för att lagra ett helt livs idogt dataanvändande.

Så småningom hann iallafall användarna ikapp tekniken. När CD-läsare blev vanligt till pc så slapp dom ha en hel packe med disketter för att kunna installera ett enda program. Istället kunde programmen växa helt vilt utan att utrymmet tog slut på skivan. Idag är det t o m inte ovanligt att det krävs flera CD för ett enda program. En annan stor fördel med CD är att det går snabbt att billigt tillverka många skivor för distribution.

På Atari-fronten är programfilerna fortfarande behagligt små, så vad ska man då egentligen med CD-skivor alls? Svaret är att CD-brännare, förutom att kunna läsa färdiga skivor, även kan skriva helt nya med egna data.

När man haft en större hårddisk några år så brukar den ändå bli rätt välfylld med diverse olika filer som man inte vill förlora om något skulle gå snett med disken. Med flera hundra MB på en hårddisk så går det knappast längre att ta en full backup på disketter och då blir det plötsligen högtintressant med ett billigt CD-medium som rymmer uppåt 700 MB på en enda skiva.

Begreppet "multimedia" har väl ingen undgått under senare år. När pc-datorerna plötsligen fick både färgskärm med hög upplösning och ljudkort med stereohögtalare så kunde man skapa diverse bild- och ljudspel och t o m spela upp filmer med ljud och allt. Naturligtvis resulterar sådana övningar även i mycket data som man enkelt lägger på en CD-skiva.

Vi som kör Atari har ju kunnat roa oss med multimedia redan innan ordet var uppfunnet, låt vara med dom begränsningar som relativt långsamma maskiner och begränsat lagringsutrymme ger. Men, redan en STF från 1986 kan spela upp ljudfiler i högtalaren. I en STe finns möjlighet till rätt hyggligt, s k DMA-ljud i stereo. Därefter

har även MSTe och TT bägge också haft två stycken RCA-pluggar på baksidan ur vilka musik och tal i full CD-kvalitet kunnat strömma över till en separat ljudanläggning för att avnjutas i all sin glans.

I den sista genuina Atari-datorn Falcon från 1992 finns ytterligare en finess i form av en DSP-krets inbyggd. DSP står för Digital Signal Processing och det hörs ju lång väg att denna är som gjord för digitalljud. DSP:n gör det möjligt att förutom spela upp även spela in ljud av hög kvalitet. Något som inspelningsstudior insåg på ett tidigt stadium. Tyvärr fattade nog aldrig Atari själva hur bra detta var utan levde kvar i sin dataspelsvärld. Sålunda försåg man Falcon med små 3.5 mm stereopluggar och faktiskt även inbyggd bashöjning av ljudet för att spelen skulle låta häftigt. Det uppstod därför en marknad för företag som modifierade Falcon-datorer så dom klarade professionella krav bättre med balanserade ingångar etc. För att göra maskinerna billiga så valde man däremot att inte behålla den äldre TT:ns 32 MHz utan gick ner till 16 MHz! Ett tämligen korkat beslut eftersom just avancerad multimedia ställer högre krav på snabbhet.

På senare år har det blivit extremt populärt att sprida musik via datafiler. Orden Napster och mp3 har väl knappas kunnat undgå någon. Napster var (ja, dom gick nyligen i konkurs efter att andra smartare lösningar för gratis musikspridning sett dagens ljus) ett sätt att sprida vanligen olagliga mp3-kopior över världen, och mp3 själv är det mycket kompakta filformatet som musiken sprids genom. Nu kan man faktiskt ta sin 10 år gamla Falcon och både spela upp i realtid och skapa egna mp3-filer, och detta tack vare DSP-kretsen. Även en TT (utan DSP) hänger med någorlunda och kan efter att man först packat upp mp3-filen till okomprimerad WAV-fil spela upp resultatet med full kvalitet. Det tar dock c:a nio minuter att packa upp en minut musik så man får ha lite tålamod, men det går! Tack vare CD-brännaren kan man sen skapa sina egna ljud-CD med en blandning av hämtade mp3 och spår från vanliga CD-skivor efter behag.

Hårdvara för CD-bränning

Först behöver man förstås en Atari-dator. Det ska kunna gå med vilken ST som helst med minst 1 MB minne men eftersom det lätt blir stora datamängder har man stor glädje av en lite kraftfullare maskin. En hårddisk är ett måste för att ha någonstans att lagra data förutom på själva CD:n. Den bör dessutom vara så stor att man kan lagra en hel CD på den, alltså med minst c:a 700 MB ledigt.

Själva CD-brännaren bör vara av extern (med egen låda) typ om man inte har någon lämplig tower-låda att sätta den i. Brännare av SCSI-typ anses normalt vara bäst (och dyrast) för pc-bruk och i Atari-sammanhang det självklara valet för de flesta. Har man en Falcon med IDE-interface så ska det också fungera väl med en IDE-brännare, men jag har aldrig testat hur bra det blir i praktiken. På pc-sidan är det ju ett välkänt problem att även snabba datorer inte orkar förse brännaren med data tillräckligt snabbt pga det skakiga IDE-gränssnittet, men det är fullt möjligt att

en 16 MHz Falcon klarar detta ändå eftersom TOS inte behöver utföra en massa saker samtidigt som bränningen pågår.

Om vi utgår från en SCSI-brännare så behöver man motsvarande SCSI-gränssnitt på sin dator. Äldre ST, STe och MSTe har ju bara ACSI som närmast är en nedbantad variant av SCSI. För att ansluta sin brännare till en sådan så krävs en speciell omformare emellan. Det går fortfarande att få tag på sådana under namn som Link II och Link 96. Då kan man dessutom enkelt hänga på ytterligare SCSI-diskar utan problem.

MSTe och även den portabla Stacy har faktiskt ett inbyggt SCSI-gränssnitt som dock är begränsat till enbart 2 enheter. Möjligen skulle det gå att häkta på en brännare här men särskilt med Stacyn i princip omöjligt ändå pga utrymmesbrist. Även i vissa Megafile-lådor döljer sig ett enklare SCSI-interface men innan man satsar på det så bör man kolla noga om det verkligen har någon utsikt att fungera.

Hur snabb behöver då brännaren vara? Själv kör jag med en Atari TT och den klarar att bränna i 4 gånger normal hastighet. Alltså bör man i de flesta klara sig med en (begagnad) 4 ggr brännare. Med en vanlig ST får man nöja sig med att bara bränna i 1/4 av vad TT:n klarar. Det finns också två huvudtyper av brännare, CD-R som bara klarar att skapa "engångsskivor" och CD-RW som även hanterar dom speciella skivor som kan raderas och användas igen. Dom senare är det bästa alternativet om man tänker ta regelbundna backuper eftersom man då totalt klarar sig med en handfull skivor istället för att lagret med använda CD-skivor växer i hyllan. Det går även att göra "musik-CD" med raderbara CD-RW-skivor, men dom går då inte att spela upp i en del, särskilt äldre, CD-spelare.

Mjukvaran

Precis som med hårddiskar behövs särskild mjukvara för att kunna använda CD till sin Atari. Vill man få ut mesta möjliga av både hårddisk och CD så rekommenderas HDDriver från Uwe Seimet varmt. För en relativt blygsam peng ger den möjlighet att utnyttja alla möjliga SCSI- och IDE-tillbehör. Behöver inte ordas mer om det, utan har man moderna diskar och CD så är HDDriver det självklara valet. Uwe Seimet håller hög klass på supporten och med en riktig tryckt manual så riskerar man knappast att bli missnöjd.

Med TOS i ROM finns en begränsning av hur stora partitioner man kan ha på sin hårddisk. Max storlek är 512 MB, åtminstone för senare TOS-versioner. Detta kan ställa till det lite om man vill bränna s. k. ISO-skivor som sen kan läsas på t ex en pc. Vill man bränna en hel CD i ett svep så måste man ha motsvarande plats (700 MB) ledigt på en enda partition för mellanlagring av själva ISO-filen. Med 512 MB som maxstorlek så går det förstås inte. Dock kan man dela upp bränningen i flera delar så något absolut krav på så stora partitioner finns egentligen inte, även om det är praktiskt.

Skivor från pc-världen innehåller oftast filer med långa filnamn, alltså med fler än 8+3 tecken. Vill man kunna hantera sådana på sin Atari så räcker inte dess inbyggda längre TOS till. Lösningen heter operativsystemen MinT eller Magic som dessutom innebär ett rejält lyft för hela datorns funktion i övrigt. Läger man till detta en alternativ desktop typ Jinnee eller Thing så känns även en modern Windows-maskins desktop faktiskt rätt primitiv. Själv använder jag mest Magic tillsammans med Jinnee numera och är mycket nöjd över hur väl det fungerar både med CD-bränning och allt annat.

Drivrutiner

Just frånvaren av begreppet drivrutiner brukar vara något som många uppskattar med Atarins operativsystem. I pc-världen är dom det som ställer till mest trassel och har man fel på drivrutinerna så är det inte långt till det märkliga beteende om brukar kallas "formattera hårddisk". Det man egentligen gör är en total rensning av hårddisken med efterföljande inläggning av hela operativsystemet, diverse extra drivrutiner och användarprogram på nytt. Inte särskilt kul och kan lätt ta en hel dag i anspråk.

Varför då förstöra TOS med drivrutiner? Anledningen är helt enkelt att TOS saknar funktioner för att hantera extra hårdvara som just hårddiskar och CD. Strängt taget är dom flesta program man har i AUTO-foldern ett slags drivrutiner. Som alla vet kan det uppstå problem i AUTO-foldern med, men oftast löser man det genom att ändra ordningen eller helt enkelt plocka bort det program som stör. Total rensning av hela disken är däremot ett fullständigt okänt begrepp i Atari-världen.

För att kunna läsa en CD-skiva behöver man alltså extra programvara. Det finns några olika alternativ men det jag testat är ExtenDOS Gold från Anodyne Software. ExtenDOS är alltså en slags drivrutin som gör att operativsystemet kan hantera skivan som vilken diskenhet som helst, men bara för läsning utan ytterligare programvara. Det följer däremot med program för uppspelning av ljud-CD till ExtenDOS.

ExtenDOS hör hemma i AUTO-foldern så att den laddas in när man startar. Det medföljande installationsprogrammet fixar detta automatiskt och skapar också en styrfil med en uppsättning parametrar. I pc-världen är det vanligen tillverkaren av CDROM-enheten som skickar med lämpliga drivrutiner, men att tro att det skulle följa med Atari-filer är i dessa yttersta dagar är kanske lite väl blåögt. Därför får vi lita till särskilda program som just ExtenDOS, och faktiskt även betala en liten slant extra för dessa.

Det faktum att ExtenDOS måste fungera med många olika fabrikat av spelare gör installationen lite mer komplicerad. Tyvärr är inte gränssnittet mellan en CDROM och dator helt standardiserat så det blir därför en del parametrar som måste ställas rätt för att just din läsare ska fungera.

ExtenDOS känner själv igen ett stort antal fabrikat, men om inte din modell finns med i förteckningen över kompatibla läsare så kan det ställa till det lite. Dessbättre verkar nyare fabrikat ändå använda liknande kommandospråk, så chansen att allt ska gå bra är ändå rätt stor. Men, innan man inhandlar en CDROM-enhet så gör man klokt i att kolla med Anodyne om den är kompatibel med deras program.



Bildtext: Spela upp CD med ExtenDOS

CD-bränning

ExtenDOS är som sagt länken mellan datorn och CDROM-enheten. Utöver rutiner för läsning så kan den också styra en CD-brännare. Däremot behöver man förstås ändå särskilda GEM-program för att kunna bestämma vad som ska brännas. För detta ändamål har Anodyne tagit fram en uppsättning små program för dom olika typer av skivor man kan skapa, allt under namnet CD Writer Suite. För ovanlighetens skull i Atari-sammanhang så levereras allt på en CD-skiva. Hajade först till lite när jag öppnade paketet, men naturligtvis har man ingen som helst användning för programvaran om man saknar en fungerande CD-enhet! På all plats som blir över på skivan har dom lagt in lite extra godsaker, bl a alla nr av nättidningen MyAtari. Manualerna är dock i tryckt form. Ett stort plus alltså att man slipper läsa allt på skärmen. Är ju mycket trevligare med riktiga manualer och mer överskådligt blir det också.

På skivan hittar man tre program: CD Writer, CD InScriptOr (CD ISO) och CD Backup plus en version av shareware-programmet Aniplayer. Ett klokt drag, faktiskt, att inte bygga allt i samma program. Det blir både mer överskådligt och minnessnålt. Det senare kan vara betydelsefullt om man har ont om RAM-minne.

CD Backup

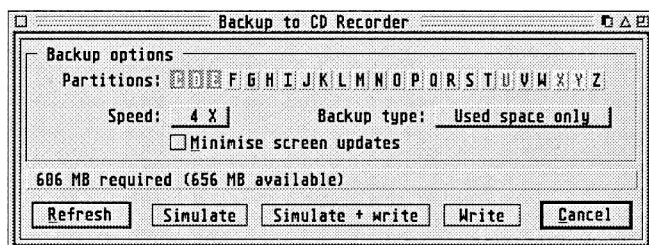
Den viktigaste anledningen till att man skaffar en CD-brännare är (eller borde iallafall vara) att det går lätt att göra backup på hårddiskar. Det är här CD Backup kommer in i bilden. Det går enkelt och bekvämt att ta en kopia på en enda partition och även flera i en följd om man föredrar det. Har man partitioner större än vad som ryms på en CD (c:a 650MB) så fördelas data över flera skivor. Backup-formatet är sektorbaserat så man får en äkta kopia av

hårddisken. Man kan t o m inkludera oanvända sektorer om man skulle vilja. Däremot finns inget stöd för inkrementell backup, där man alltså bara tar med det som ändrats sen man gjorde en backup senast. Men, eftersom en CD-skiva rymmer mycket så har det ingen större betydelse.

När man sen behöver läsa från sin backup-skiva så ser ExtenDOS till att den är åtkomlig som vilken diskenhet som helst, men det finns också inbyggda funktioner för automatiskt återskapande av en hel partition om man behöver det. Man faktiskt t o m starta och köra ett program direkt från skivan om man vill!

Varje partiton och backup-tillfälle skapar en ny "session" på skivan. Det går alltså utmärkt att fortsätta på samma skiva så länge det finns plats. För att komma åt enskilda sessioner (CDROM-enheten får alltså bara en diskikon på skrivbordet) finns en särskild CPX-modul med till Kontrollpanelen. När man valt en session i den så visas sen alla filer och mappar som en vanlig partition i både fönster och filväljare.

En liten men mycket användbar finess är att man själv får bestämma om filer från CD:n ska betraktas som skrivskyddade eller inte. Den som arbetat med Windows vet att där blir alla filer från en CD skrivskyddade vare sig man vill eller inte. När sen ett program försöker skriva till dem får man allehanda obskyra felmeddelanden som kan vara svåra att tolka. Ett typiskt beteende efter att man sparat undan sina mail från Outlook Express inför en komplett ominstallation. När man sen startar programmet så duggar diverse felmeddelanden tätt ända tills man manuellt tar bort skrivskyddet. Sådant här slipper alltså Atari-användaren och inställningen av skrivskyddet görs i ExtenDOS så det gäller oavsett vilka typer av CD man kopierar filerna från.



Bildtext: Backup av min interna hårddisk till CD

CD InScriptOr

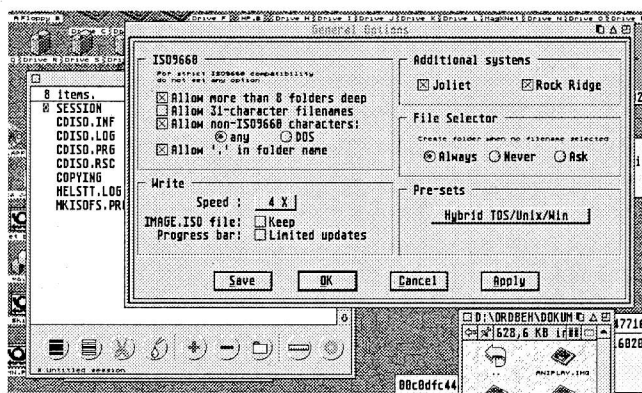
Utöver ren backup så vill man kanske kunna bränna diverse filer som ska kunna läsas av Windows- eller Linux-maskiner. Då kommer programmet CDISO väl till pass. Egentligen är detta bara ett GEM-skal till det fria GNU-programmet MKISOFS, men tack vare detta får man ett mycket kompetent och konfigurerbart verktyg till sin hjälp. Det finns ju diverse utvidgningar av iso-standarder (som Joliet och Rockwell t ex) för att hantera långa filnamn och filattribut. Allt detta klarar MKISOFS med glans.

Hur bra fungerar det då i praktiken att flytta filer mellan pc:n och Atari? Jag har testat lite med Easy CD Creator under Windows och i stort sett går det bra. Skivor brändas på pc:n läser Atarin utan problem och även i omvänd riktning blir allt som det ska.

Om jag däremot först bränner några filer i den ena miljön och sen flyttar skivan till den andra datorn för att lägga till ytterligare filer så händer några skumma saker. Om jag bränner den andra sessionen på Atarin så visar det sig att jag måste skriva in något på raden för "Label", annars hittar inte pc:n dom nya filerna alls sedan. Det visar sig också att MKISOFS insisterar på att namnen på befintliga filer behöver ändras, bl a så att filändelser blir fel. Och då går det förstås inte att bara klicka på dom för att starta program på pc:n sedan. Detta var med standard-inställningarna. Det är möjligt att det kan fixas på något sätt, men multisessions-CD kan alltså vara lite lurigt.

För den oinsatte kan det förefalla vanskligt att behöva navigera bland alla inställningar av CD-format men man behöver egentligen bara välja bland några förinställda "presets" för att klara dom vanligaste varianterna. Vill man alltså skapa en CD som ska fungera bra under både TOS och Windows så väljer man bara detta alternativ varefter allt sköts automatiskt inklusive eventuella ändringar av filnamn om det skulle behövas för att uppfylla den valda standarden.

En svaghet är att det krävs lika mycket tomt diskutrymme som dom filer man vill bränna upptar tillsammans. Anledningen är att MKISOFS först skapar en s k iso-fil som sedan används vid själva bränningen. Vill man alltså bränna en hel CD i ett svep så krävs en partition med uppåt 700 MB ledigt utrymme. Vanliga TOS får ju problem med partitioner större än 512 MB så här behövs t ex Magic om det ska fungera. Nu är det förstås inget hinder mot att bränna i flera steg så det går att fylla en hel CD även i vanliga TOS. Med Magic eller MinT går det däremot utmärkt att ta allt på en gång om man så vill.



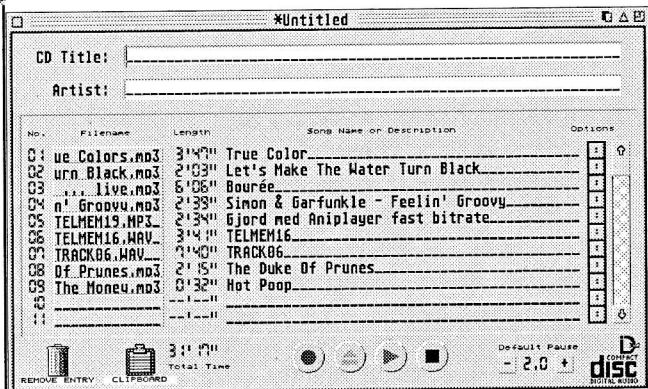
Bildtext: CD ISO klarar de flesta CD-format. I bakgrunden huvudfönstret med alla filer och mappar som kopieras.

CD Writer

CD-skivor togs ju från början fram för att lagra musik och naturligtvis går det utmärkt att bränna musik-CD med Atarin också. För att spela upp en CD eller kopiera spåren till en WAV-fil så räcker det med ExtenDOS inbyggda funktioner och ett litet CD-spelarprogram som följer med.

Det är alltså enbart om man själv vill bränna ljudskivor som CDWriter måste till.

På vanligt sett så skapar man en fillista över vilka stycken man vill ha med. Det går också att snabbt lägga in alla låtar som finns i en folder i ett enda moment. Listan kan editeras och sparas och det finns även en exportfunktion till t ex ordbehandlare om man vill tillverka omslag.



Bildtext: Här stuvlar man om och provlyssnar innan bränning av musik-CD

På distributions-CD:n finns även shareware-programmet Aniplayer med. Med detta installerat så kan man fritt blanda olika audio-format och sen konverteras dessa automatiskt till WAV-filer och bränns. Aniplayer är ett mycket kompetent program som hanterar både MP2, MP3 och Org Vorbis-filer galant. Dock får man räkna med att det kan ta anseentligt med tid att packa upp MP3 om man inte har en Falcon med DSP-krets.

Tack vare Aniplayer kan man t o m stoppa in en CD med en hel långfilm packad med DivX4/5 och avnjuta den i sin Atari, även stereoljudet kommer med. Dock ska det erkännas att man dessvärre måste vara en utpräglad cineast med särskild förkärlek för slow-motion för att få så mycket ut av det hela. På min TT med grafikkort så rusar filmen fram i en 20-del av originalfarten medan ljudet repeterar oupphörligt i sekundsjok. Men fina färger blir det iallafall. För att se filmen utan hack så krävs normalt en pc med uppåt 500 MHz processor så att TT:n med sin 32 MHz-are får problem är egentligen inte så konstigt. För att få in 1 1/2 timme film i gott och väl TV-kvalitet inklusive stereoljud på en CD som normalt rymmer 1 timma med enbart ljud så måste väldigt hård komprimering (DivX) användas. Så egentligen är det trots allt beundransvärt att någon tagit sig tid att få till en spelare som alls fungerar på Atari-hårdvara. Har man gott om tid så kan man faktiskt även skapa DivX-filmer med Aniplayer. Ett på alla sätt imponerande program med andra ord.



Bildtext: Aniplayer kämpar tappert med en DivX-långfilm

Aniplayer är shareware och kostar 10 Euro att registrera. Allt fungerar även oregistrerat men då får man finna sig i en fördröjning när programmet startas och avslutas. I och med den senaste versionen har tyvärr möjligheten att själv skapa MP3-filer tagits bort från Aniplayer. Anledningen är att det företag som har rättigheterna till filformatet hotar med stämning om inte en hög avgift betalas av den som använder formatet i sina program. Men, eftersom den delen ligger som ett laddbart bibliotek så kan man ändå få det att fungera genom att först lägga in en äldre version av Aniplayer och sedan uppgradera den till den senaste versionen. För en del film- och ljudformat krävs också lägst en 68030-processor plus alltså stöd för laddbara bibliotek. Så en lite kraftfullare Atari med Magic har man glädje av.

När CD Writer behöver hjälp av Aniplayer så startas den parallellt och kommunicerar via GEM. Aniplayer självt stöder diverse moderna protokoll som OLGA, VA-Start, Bubble-GEM etc. Allt detta måste förstås installeras det med och där kommer Aniplayers eget installationsprogram väl till pass. Har man inget multitaskande operativsystem så förlorar man naturligtvis de flesta sådana här finesser.

CD Writer interagerar alltså med Aniplayer alldeles av sig självt. Vill man provlyssna de första tio sekunderna av varje stycke innan man bränner så sköts detta helt automatiskt. Med okomprimerade filer fungerar det snabbt och bra, men är "originalet" i MP3 så tar förstås själva uppackningen av musiksnutten en avsevärd tid om man saknar DSP-krets i sin dator.

CD Writer tar alltså stycke för stycke när den bränner. Detta betyder att man kan komma undan med mindre ledigt diskutrymme jämfört med när man ska bränna en hel iso-skiva i ett svep. Nackdelen med detta är dock att det kan uppstå problem om t ex en MP3-fil innehåller fel så Aniplayer inte kan packa upp den på rätt sätt. Resultatet blir då istället ett felmeddelande på skärmen och bränningen avbryts.

Själv stötte jag på ett annat dilemma: Min TT har bara 4 MB ST RAM och jag råkade ha rätt lite ledigt ST RAM när jag påbörjade bränningen av en CD. Efter några MP3-

låtar så signalerade plötsligt Aniplayer att den inte kunde packa upp filen på grund av för lite buffertminne och avslutades. CD Writer avbröt då bränningen med en ofullständigt bränd CD-R. Tyvärr så stänger CD Writer också skivan för vidare bränning som default så där satt jag med en förstörd skiva.

Lite kryptiskt finns visserligen en funktion där man kan lämna skivan öppen för att skriva till ytterligare dataspår efter musiken, s k CD Extra-skivor, men att detta även kan användas för att bränna multisession ljud-CD har nog inte programmeraren tänkt på. Denna inställning kan tyvärr inte sparas utan måste göras manuellt varje gång. Nu kan vissa äldre spelare protestera mot CD-skivor brända i flera etapper, men det är inte värre än att t ex CD Creator under Windows gör så här som default.

Nu kan man komma runt dilemmat med trasiga MP3-filer genom att låta CD-Writer simulera först innan den egentliga bränningen men det tar då en evärliderlig tid eftersom alla filer kommer att packas upp två gånger! Hade allt varit bättre om det först gjordes en test av om man har tillräckligt mycket ledigt utrymme på disken för att rymma en hel CD. Då kunde allt packas upp först och sen om det gick bra brännas i ett svep.

Vid bränning av spår för spår så blir det alltid ett litet mellanrum mellan låtarna. Beroende av vad själva brännarens mjukvara klarar så kan längden skjusteras och vissa brännare lär t o m ibland skapa ett litet klickljud om man har otur. Jag har inte fått några klick med min brännare, men för t ex en CD-master som man vill pressa och ge ut så måste man ha större möjligheter att kontrollera exakt hur resultatet ska bli.

Tyvärr stöder alltså inte CD Writer att bränna hela CD:n i ett svep med indexerings och allt (Disc at Once), så den som har behov av att göra professionella master-skivor måste ta till andra program. Nu finns (fanns?) det dessbättre även sådana att få tag på till Atari, nämligen den dyra CDRecorder från SoundPool, men CD Writer riktar sig alltså mest till den som bara vill bränna ett knippe låtar för eget bruk. Det här gör också att man inte kan göra kopior av köpta CD och få en identisk kopia i ett svep. Däremot går det förstås att rippa låt för låt och sen bränna en kopia från ripparna. Men, för den inbitne piratkopieraren är alltså inte CD Writer helt idealiskt... Då blir det till att testa den franska CDLab istället.

Nu finns det förstås fullt legitima skäl att kopiera CD-skivor. Vem vill ha hela skivsamlingen i original i bilen t ex? Men även om kopian inte 100% med avseende på mellanrum mellan låtarna så går det iallafall snabbt och lätt att skapa en kopia. Först sätter man i original-CD:n och dubbelklickar på "CD-partitionen" i desktop. I fönstret ser ExtenDOS till att alla spår ligger som .WAV-ikonen och genom att släpa dom till en annan partiton så har man nu all musik på disken. Sen är det bara att låta CD Writer skriva alla spår till en tom CD.

ExtenDOS och CD Writer Suite hittar du på

<http://www.anodynesoftware.com>.

Själv köpte jag istället mina ex. av Nick Harlow/1632 Systems på senaste NAS i Oskarshamn.

/Kenneth Medin <kennethm@tripnet.se>

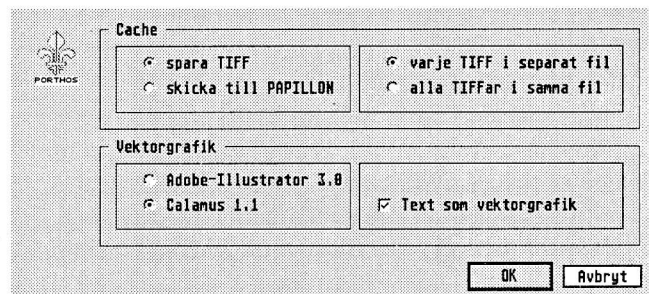
PORTHOS v3.03

av Jonas Möller-Nielsen

J, då var det åter dags för Wolfgang Domroese att släppa en ny version av Porthos. Tanken var faktiskt att artikeln skulle handla om version 2 men Wolfgang är så produktiv att han han före och släppte version 3.03 för ungefär en månad sedan.

Export till Calamus och Adobe Illustrator

Den stora nyheten, som kom redan i version 2, är möjligheten att exportera PDF-filer i Calamus CVG-format och i Adobe Illustrator-format (se bild 1). Jag har bara testat CVG-exporten och det är den jag tänker beskriva här.



Först måste man ha klart för sig vad CVG står för. CVG är ett rent Calamus-format och betyder Calamus Vector Graphics. Det är alltså frågan om ett vektorgrafik-format och därmed kan filen inte innehålla bitmappade bilder. Eftersom en PDF-fil är uppbyggd av både vektorobjekt och bitmappade bilder, kommer man i samband med CVG-exporten enbart att få med vektordelen av PDF-filen. Bilderna får man exportera separat som TIFF-filer (se mer nedan).

I samband med exporten kan man välja om man vill ha med texten eller inte. Det är alltså möjligt att exportera all vektorgrafik utom texten om så önskas. Detta är användbart om man t.ex. skall byta ut texten mot ett annat språk. Men om man väljer att exportera med texten kommer den att exporteras som vektorgrafik. Det innebär att varje enskild bokstav blir ett litet vektorobjekt. Man får alltså inte ut en redigerbar text som kan redigeras som i en ordbehandlare. Detta beror på att CVG-formatet är ett rent vektorformat, och inte kan innehålla de ASCII-koder och typsnittsinformation, som texten ursprungligen utgörs av. Någon möjlighet att exportera texten i ASCII-format finns

ännu inte i Porthos, men rullgardinsmenyn är förberedd för det, så det lär nog inte dröja så länge. Själva exporten går fort och vektorobjekten kan därefter mycket enkelt importeras i Calamus utan problem. Det gäller dock att komma ihåg att vissa sidor, särskilt om texten exporteras, innehåller många vektorobjekt och Bezierkurvor och vektorbufferten måste ökas ganska rejält, liksom vektormodulens gränser för antalet vektorobjekt. Om bufferterna är för små, kan det hända att Calamus inte ens hinner varna för att bufferterna är för små, utan kraschar oförklarligt. Detta hände mig vid ett flertal gånger i början.

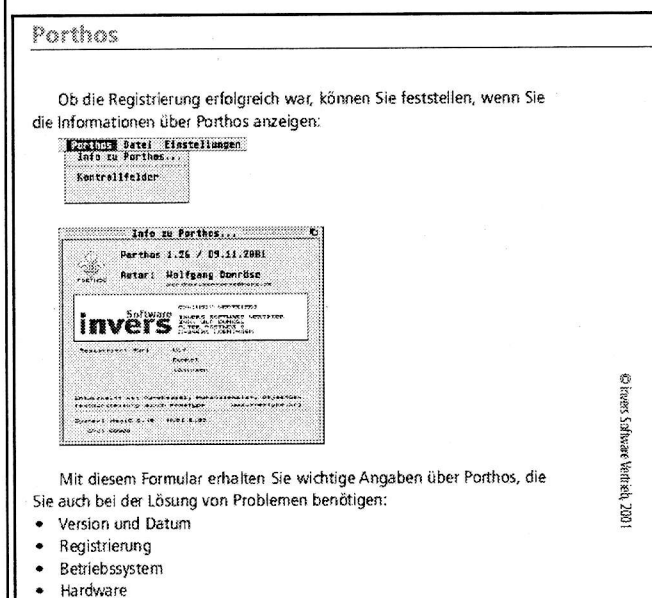
En annan viktig sak att tänka på, är att båda cachearna måste stängas av i Porthos innan exporten börjar. I annat fall blir CVG-filen konstig och ställer till problem i Calamus, förutom att den ser konstig ut. Eftersom en CVG-fil bara kan innehålla en sida, är det alltid aktuell sida som exporteras. Vill man exportera ett helt dokument måste man exportera sida för sida. Alltså först gå till sida 1 och exportera denna. Därefter gå till sida 2 och därefter exportera den och så vidare.

Bildexport

Porthos 3.03 har även möjlighet att exportera alla bitmappade bilder i form av TIFF-ar (se bild 1). Även detta går mycket fort och hela processen sker för hela den aktuella sidan. Om sidan innehåller flera bilder får bilderna automatiskt löpnummer, t.ex. bild_01, bild_02, bild_03 och så vidare.

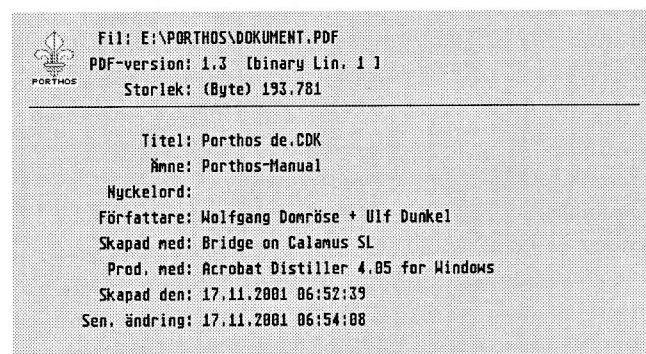
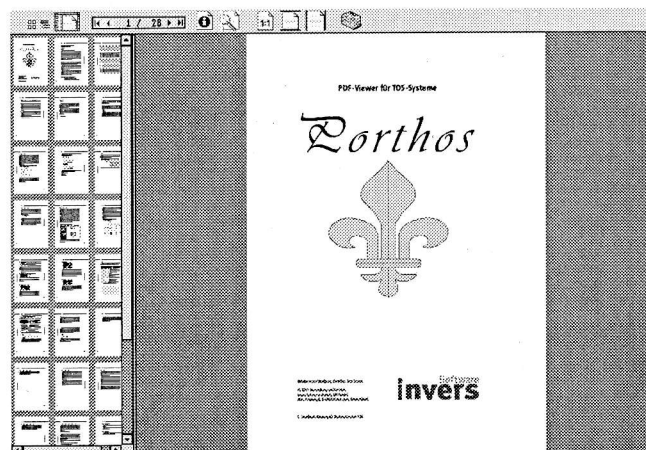
Freetype-teckensnitt

En nyhet i version 3 är att bildskärmsvisningen nu sker med Freetype-teckensnitt. Det innebär att bokstäverna blir mjukare att titta på, precis som i Acrobat Reader (se bild 2). Detta har givetvis också medfört att Porthos nu tar betydligt mer plats på hårddisken, men det är det definitivt värt.



Miniatyrer (thumbnails), innehållsförteckning och dokumentinformation

I Porthos är det möjligt att skapa miniatyrer eller s.k. thumbnails för hela dokument om dessa inte redan finns (se bild 3). Därefter kan man spara PDF-filen med miniatyrerna som Porthos skapat, så att de visas upp fortare nästa gång dokumentet öppnas. Det finns även en funktion för att redigera och skapa innehållsförteckning. Dokumentinformationen kan också ändras i Porthos och sparas med dokumentet (se bild 4).



Buggar och brister

Porthos har fortfarande en del buggar. Som tur är, är de flesta av dem mycket lätta att komma förbi, och de resulterar inte i något större besvär när man väl vet vilka de är.

Porthos 3.03 ha jag inte lyckats få att fungera på ext2-filsystemet. Jag har fått kopiera över hela Porthos-mappen till en TOS-partition för att det skall fungera. Under Magic har Porthos inga problem med filsystemen så vitt jag märkt.

Porthos har två cachear, Bildskärms- och Sidbeskrivningscache. Sidbeskrivningscachen skall enligt min erfarenhet aldrig användas. Resultatet blir att PDF-filerna inte visas korrekt. Bildskärmscachen måste stängas av innan man exporterar sidorna i CVG-format. I annat fall blir CVG-filerna felaktiga och ser konstiga ut i Calamus.

Någon textexport och valfri zoomning finns ännu inte, men finns inplanerad.



Porthos 3.03 / 02.11.2002

Författare: Wolfgang Domröse

porthos.domroese@hanz.de

**Software
invers**

EXKLUSIV DISTRIBUTÖR:

INVERS SOFTWARE VERTRIEB
INH. ULF DUNKEL
ALTER POSTHOF 8
D-49624 LOENINGEN

Registrerad av:

Jonas

Möller Nielsen

Goeteborg

Utvecklat med PurePascal, PureAssembler, ObjectGem
Textrendering med FreeType www.freetype.org

System: NVIDIA 5.03 MINT 1.0f MultitOS
CPU: 68060 FPU FreeType 02.01.03 NAES

Porthos finns att köpa via Internet på <http://www.dsd.net/> och kostar EUR 35, vilket motsvarar ungefär 300 kronor. Jag tycker att programmet är mycket prisvärt och alla som ibland har behov av att titta på PDF-er tycker jag definitivt skall skaffa Porthos. Att programmet desutom utvecklas i en rasande takt är ju ingen nackdel.

Jonas Möller Nielsen

jonas.moller.nielsen@euromail.se

CALAMUS

av Andreas Sjöö

invers Software köper rättigheterna till Calamus av MGI/Roxio! Svensk översättning av Andreas Sjöö

Sagan om Calamus

1995 försökte "invers" köpa rättigheterna till Calamus SL från dåvarande DMC i Tyskland. Affären blev aldrig av då DMC sålde hela Calamus SL och Calamus för Windows till det nystartade Kanadensiska företaget MGI Software Corp. MGI var skapat av det tidigare ISD samt DMC Canada, som fokuserade på SOHO mjukvaruprodukter. De mest kända produkterna från MGI var och är PhotoSuite och VideoWave.

Sommaren 1997 erhöll invers rättigheterna till utveckling och även världsomspännande distributionsrättigheter för Calamus SL från MGI. Medan invers återlanserade Calamus SL96 och SL98 fortsatte MGI att arbeta med en ny Windowsversion av Calamus, kallad Calamus Digital Publisher 2.0.

Denna version blev dock aldrig släppt och MGI bestämde i december 1998 att inte ta med Calamus i sitt programutbud på grund av dess höga krav på support. Vid denna

tidpunkt bestämde sig invers att även släppa Calamus SL för Windows. Faktum är att Calamus SL var kombinerat med ett skal för Windows och ett windowsanpassat utseende för dialogrutorna. Efter den lyckade lanseringen av SL99 WinPack har Calamus SL funnit sig tillrätta även på Windowsmaskiner.

Ulf Dunkel från "invers Software" åkte till Toronto under våren 2000 för att kunna få mjukvarurättigheterna för Calamus SL samt distributionsrättigheterna för Calamus Publisher, men vid detta tillfälle såg inte MGI någon möjlighet att kunna ge bort rättigheterna. Calamus Publisher var tekniskt sett utgången, tredjepartslicenser hade redan gått ut.

I slutet av 2001 slogs det amerikanska Adaptec-företaget Roxio och MGI ihop. Nu kunde Ulf Dunkel äntligen köpa rättigheterna till Calamus SL från ROXIO. Sedan den 26 juli 2002 äger invers Software rättigheterna till Calamus. Calamus har återvänt till Tyskland igen.

Calamus framtid

Då MGI ägde Calamus, var inte invers Software tillåtna att porta Calamus SL till varken Windows eller MacOS. Även om detta förbud inte längre gäller så är en direkt portning av hela Calamus med några miljoner rader C- och Assemblerkod inte möjlig. Ett sådant arbete skulle kräva flera arbetsår av utvecklingsresurser samt att Calamus inte skulle kunna utvecklas. Därför bestämde Ulf Dunkel att en så kallad "creeping portation" skulle göras.

Flera delar av Calamus system körs nu direkt under MacOS och Windows medan andra delar fortfarande kräver det tillhörande skalet som kör original TOS-koden under Windows och MacOS.

Huvudpunkterna på 'att göra listan' är: implementera "high-precise

160 bit vector output engine", en återlansering av användargränssnittet och en omgjord design av textformatteringen. Självklart har anpassningen till MacOS X även den högsta prioritet. MagiCMac X, det nya skalet för Calamus under MacOS X, finns redan i version 1.0. Bindningarna till MacOS X printersystem är fortfarande under utveckling. På Calamus hemsida kommer det att finnas ett utvecklingssystem baserat på det kända BugZilla, vilket kommer ge alla Calamusanvändare mer koll på den pågående utvecklingen av Calamus. Detta utvecklingssystem kan till exempel ge detaljerade buggrapports-tekniker med automatisk notifiering via e-post när en funktion ändras, ett röstningssystem för mycket viktiga buggar, samt statusrapporter.

Originaltexten är på engelska och kan läsas på:

http://www.calamus.net/us/ticker/2002/020820_1.php

Kallelse till årsmöte i SAK

Plats: Mille Babic, Grevegårdsvägen 132, 421 61 Göteborg

Tid: **Söndag 30 mars 2003, kl. 12:00**

Dagordning

- 1 Mötet öppnas.
- 2 Justering av röstlängd.
- 3 Frågan om årsmötets behöriga utlysande.
- 4 Godkännande av dagordningen.
- 5 Val av mötesordförande.
- 6 Val av mötessekreterare.
- 7 Val av två (2) justerare och tillika rösträknare.
- 8 Behandling av propositioner.
- 9 Behandling av motioner.
- 10 Årsberättelse.
- 11 Ekonomisk årsredogörelse 2002.
- 12 Revisionsberättelse 2002.
- 13 Frågan om styrelsens ansvarsfrihet för 2002.
- 14 Fastställande av årsavgift, verksamhetsplan och budget.
- 15 Val av styrelse
 - a) Val av ordförande (1 år). (nuvarande Mille Babic)
 - b) Val av sekreterare (2 år) (nuvarande Jonas Möller Nielsen)
 - c) Val av en ordinarie ledamot (2 år) (nuvarande Bertil Jägar).
 - d) Val av två ordinarie ledamöter (1 år) (nuvarande Henrik Gildå, Andreas Sjöo & Mikael Folkesson).
 - e) Val av två ersättare (1 år) (nuvarande Erik Häll & Torbjörn Gildå).
 - f) Val av två revisorer och en ersättare. (nuvarande ordinarie, Gunnar Karlsson och Jenny Ljungberg)
 - g) Val av valberedning. (nuvarande Jesper och Bengt Kock och Bill Andersson)
- 16 Mötet avslutas.

monitor var en seriös dator för applikationer, programvaruutveckling och dokumenthantering. Amiga är en speldator slängde man ur sig, trots att speltillverkarna i stort sett släppte motsvarande spel till STFM och STE. Atari TT030 och Falcon030 var ämnade helt åt seriöst användande, den ena som kraftfull dokumenthaterare och den andre åt multimedia. Till och med den fina klang Atari hade vad gäller musik verkar helt försvunnit även från folks medvetanden och musiktidskrifterna.

Det är nu svårt att bedyra annat, Atari kommer alltid vara inpräntat hos folk för spel. Har du en Atari hemma? Du är spelgalen och får ett oseriöst intryck. Det är denna väg tror jag vi skall använda under 2003 att påvisa till varje pris att Classic Atari är seriöst och att vi ömt vårdar den hårdvara Atari tagit fram och de kloner som uppkommit i dess bakvatten. Vi skall med andra ord inte slåss mot PC och göra bort oss fullständigt utan mot oss själva. Här gäller det att synas, nå ut i media och visa att Atari är inte bara kommersiella spel på dyra datorer och spelkonsoller. Vi använder våra datorer med i stort sett all dokumenthantering, multimedia och Internet, som andra plattformar även om vi tappar i effektivitet. Nu när var femte hushåll har tillgång till bredband och våra datorer finns uppkopplade via ett LAN, så faller gamla argument som ju snabbara dator desto billigare och bättre när man betalade telefonlina. Månadskostnaden är fast och skulle man räkna på den tid man inte sitter framför datorn, så låter det som värsta förlustaffären. Vad jag menar är att ha en Atari mot Internet och hämta brev eller nyttja andra tjänster som ICQ, IRC eller WWW, så behöver du inte den senaste DELL. Ett brev är ett brev och ett meddelande är ett meddelande och blir inte större eller innehållsrikare på en DELL.

Jag har själv under åren alltid försökt att inte jämföra plattformar åt utan visat hur kraftfulla kombinationerna är. Detta har tydligt synts i mina artiklar för Atarimagasinet och den argumentation jag använt. Det är så jag trodde att våra datorer skulle överleva från början av det nya millenieskiftet. Att känna till Windows och de olika funktionerna i Office tillhör allmänbildning, detta är inget man kan gömma sig från eller börja smutska. Det är då man blir stämplad för något udda än det normala. Det går inte att hindra barnen hemma att lära sig denna allmänbildning genom att påstå att Microsoft styrs av Hin Håle. Det kommer märkas på deras betyg om fadern är en rebell. Bättre att lära dem mångfald och be dem känna på en Atari, Mac eller Linuxdator och ge dem bred förståelse, då kommer betygen, jag lovar.

I brist på lagringsmedia, som stora hårddiskar, så ligger man bra till med en Atari om den är nätverksansluten. Här är den PC-kompatibla datorn den naturliga servern. Precis vad en server används till, att dela ut resurser och skrivare. En naturlig harmoni i hemmet och alla är nöjda.

Vi skulle ha T-Shirts upptryckta med texten: -"Jag använder min Atari seriöst". För att väcka debatt, nyfikenhet och få ta emot höjda ögonbryn. Vi kanske skall vara rebeller trots allt och det är besynnerligt att den största motparten blivit vår egen logotype.

Mille Babic

ATARIMAGASINET

NR 3/2002 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägar

Nyheter
Andreas Sjö

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

Upplaga
150 exemplar

Adress
AtariMagasinet c/o
Svenska Atariklubben
c/o Kenneth Medin
Inäggogatan 12
418 74 GÖTEBORG

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 mail till oss. Bilder kan skickas i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande format.

Är gräset grönnare på andra sidan?

Gräset är inte alltid smakligare på andra sidan. Det bara ser så ut. För ett tag sedan råkade en god vän, som har PC, ut för det som alla datorägare fasar för – en virusattack.

Det var min bror som lånade datorn för att kolla sin post på Yahoo. Min bror har ingen egen dator utan brukar låna andras datorer, framför allt min väns. Och eftersom min bror har haft sin e-postadress ganska länge, får han precis som alla andra, en mängd skräppost från personer och företag som han inte har en aning om vem dom är. Givetvis fick min bror ett brev från okänd avsändare den här aktuella dagen. I texten stod det något om att det var bifogat en ny häftig skärmläckare.

Min bror visste inte vem avsändaren var, han visste inte heller vad en skärmläckare var och även om han hade vetat det så har han ingen användning för någon, eftersom han inte har någon egen dator. Givetvis klickade min bror på den bifogade EXE-filen. Det tog ungefär fyra dagar att återställa PCn.

När haveriet först inträffade, tänkte jag att detta går fort. Idag när PC-maskinerna kan boota direkt från CD-ROM och har smarta wizards som känner av systemet och programvaran och sedan väljer lämplig installation. Det är nog så det är tänkt, men det är inte så det fungerar. För det första var det problem att få datorn att boota från CD-ROM-skivan med Windows installationsprogram. Men efter en del trixande, lyckades detta nästa varje gång. Nästa problem var att överhuvudtaget få installationsprogrammet att installera över den gamla installationen. Det gick inte! Resultatet blev varje gång att datorn hängde sig under uppstarten efter installationen. Efter flera försök kom min vän fram till att detta inte var en framkomlig väg. Nu hade många, många timmar passerat. En ominstallation av Windows XP tar nämligen ganska lång tid.

Nästa attack fick då bli att rensa partitionen med operativsystemet på. Min kompis har nämligen flera partitioner. En för Windows och några olika för data. Tanken var då att rensa C-partitionen med Windows på och därefter installera om allt sammans. Men hur rensar man en partition på en PC när PCn inte går att boota? Fråga inte mig. Jag har fortfarande inte den blekaste aning om hur detta går till. Det gick inte från Windows installationsskiva.

Nåja, går det inte på det moderna sättet får man ta till det gamla hederliga. Skapa en Windows bootdiskett på den bärbara datorn och på den kopiera över DOS-program för hårddiskunderhåll. Fint, den fungerar och datorn bootar upp. Hårddiskformateringsprogrammet startar fint och hittar hårddiskarna med alla partitionerna. Men hur gör man nu? Varför finns det inget kommando typ "Clean" som i HD Driver, eller "Zero partition" som i Diamond Edge? Det fanns bara möjligheten att partitionera om eller formatera. Men det är inte lätt att veta vad som kommer att ske, för på PCn finns det inte bara vanliga partitioner som på Atari, utan det vanligaste verkar vara partitioner i partitioner! Dessutom verkar det finnas partitioner utan enhetsbokstav! Och eftersom det är ett DOS-program så är det inte lätt att hitta reda i hur det fungerar och någon hjälp finns inte. Efter några desperata försök att bara formatera om partitionen med Windows på, är det bara att inse – detta går inte. Det kommer inte att lyckas att installera om Windows XP och samtidigt rädda informationen på de andra partitionerna.

Det blir helt enkelt till att formatera om hela hårddisken, förlora all information och därefter installera om precis allt! Detta tar lång tid med moderna hårddiskar. Dessutom tar det några timmar, för att inte säga dagar, att installera om Windows XP plus alla program.

Frågan jag ställer mig: Hade detta gått bättre och enklare på Atari? Och svaret kan bara bli: Inte mycket. Slutresultatet hade nog blivit att informationen på de andra partitionerna gått att rädda och tidsåtgången hade inte varit mer än max en dag. Men något verkligt enkelt sätt att återställa ett helt system på finns inte heller på Atari.

Vad blir då slutsatsen av detta? Är gräset grönnare på andra sidan? Utan tvekan ja! Det ser grönnare ut. Men i det här fallet smakar det likadant och är något segare att tugga.

Jonas Möller Nielsen

jonas.moller.nielsen@euromail.se

