



## POSTA

E programok kalózmásolatok útján terjednek, leírás nélkül. Emiatt (volna) alapmű az LSI ATSZ új kiadványa, mely számos Spectrum-játékot és -segédprogramot ír le.

Volna, mert annak ellenére, hogy – egy rövid, bevezető fejezet után – a második rész lexikonja ezeregy játékot sorol fel és osztályoz minősége szerint, a harmadik fejezetben sok olyan program kerül többé-kevésbé részletes bemutatásra, melynek osztályzata hármas vagy négyes; és kimarad számos, ötös minősítést elért, igazán jó játék.

Az osztályozás, persze, egy-egy program tulajdonságainak átlagát tükrözi, tartalmazhatja az újszerűség, a könnyű kezelhetőség, a jó grafika együttes értékelését. A részletes ismertetésre való kiválasztás szempontjai viszont ezt figyelembe véve is megkérdőjelezhetőek: helyt kapott itt sok, egymástól alig különböző, és semmiféle leírást nem igénylő játék is. Ráadásul az ismertetések színvonala is meglehetősen eltérő. Némelyiken érződik, hogy írója sokat próbálgatta az adott programot, alaposan kiismerte, így taktikai tanácsokat is tud adni – mások pedig mintha a gyári leírás tömörített nyersfordításai lennének.

Jó, hogy a játéklexikon és -leírások a kötet fél terjedelmét sem teszik ki. Ami igazán értékes a könyvben, az ezután következik.

Még a játékoknál maradvány: nagyon hasznos a HURG c. játékkészítő program referenciaszintű leírása a harmadik fejezet folytatásában. A kezdő felhasználó is megérti, hogyan kell akciójátékot írni – de nem ez a legfontosabb. Megtanul valamit abból is, hogy hogyan épül fel egy több részfunkciót teljesítő program, hogy mit jelent a menütechnika. És ha ezt átlátja, képes lesz annak felismerésére is, hogy melyik program az, amelyik tényleg tartalmaz valamilyen újdonságot, és melyik a régebbiek sablonos variációja.

A negyedik fejezet bevezetéseként két, jól használható rutin listája: kétszatos hanggenerátor és spritekezelő. A hanggenerátor tényleg érdekes hatásokra képes – rengeteg kísérletezés és gyakorlás után. A spritekezelő leírása egyértelmű – de hiányzik a gépi kódú rész assemblerlistája, nehéz a hosszú DATA-sorok hibátlan begépelése.

Ezután elterjedt, de leírás hiányában ki nem használt segédprogramok ismertetései következnek – grafika, BASIC-bővítések, a gépi kódú programozást könnyítő programok. Némelyik bő lére eresztett, mások szűkszavúak, de tényleg ezek a legeliterjedtebbek. A BETA BASIC 3.0 (legterjedelmesebb bemutatás) pedig Spectrum-viszonylatban valóban csodákra képes. A „The Artist” szintén – csak hogy itt éppen a program lényegét jelentő fóliafunkció szerepe nincs kellően hangsúlyozva.

Az utolsó fejezet egy adatnyilvántartó program készítését mutatja be. Példaként a Forma I. futamok adatait kezeli, de persze használható másra is. A leírás fő érénye, hogy tudatosítja a kezdő felhasználóval: a programírást nem lehet előzetes tervezés nélkül elkezdni. Maga a program nem képes túl sokra, hiszen a BASIC és a Spectrum sem igazán alkalmas ilyen feladatok ellátására.

A fenntartások ellenére is hiánypótló a kötet. Sok felhasználó számára ez lehet az egyetlen forrás, ahonnan a programjainak kezeléséhez szükséges információkat megszerezheti. A szerkesztő és a szerzők sokat változtattak a könyv elődjéhez (1001 játék és Graphics BASIC C 64-re) képest, ami e kötet előnyére vált. Kiegészülőzött szerkezettel, kevésbé ötletszerű programválogatással a sorozat következő darabja tényleg tökéletesen használható lesz – de hol az a harmadik, ennnyire elterjedt géptípus, amelyről az a könyv szólhat?

**Tallér József**

Olvasóink észrevételre alapján közöljük lapunk 1985 november 28. (173.) számában megjelent PRIMO billentyűtáblázat kiegészítését. Az eredeti táblázatban szerepeltek a CTR+ és a Shift+ vezérlő billentyűkkel egy gombnyomással megadható kulcsszavak. Most megadjuk a + az ABC valamelyik betűjének együttes megnyomásával elérhető kulcsszavakat.

a - COS	g - CVS	n - MKDS	u - VAL
b - SIN	h - CVD	o - CINT	v - ASC
c - TAN	i - EOF	p - CSNG	w - CHRS
d - ATN	j - LOC	q - CDBL	x - LEFTS
e - PEEK	k - LOF	r - FIX	y - RIGHTS
f - EXP	l - MKIS	s - LEN	z - MIDS
	m - MKSS	t - STRS	

Amint az a táblázatból látható, itt már a továbbfejlesztést szolgáló utasítások kulcsszavai is megtalálhatók.

Néhány olvasónk felhívta a figyelmünket, hogy négy billentyűhöz tartozó kulcsot nem adtunk meg. Ezek a következők:

CTR+ - BREAK	FOR	CTR- - CLS	LET
CTR+ - RETURN	GOTO	CTR+ - SPACE	OUT

Ezek a billentyűk a SHIFT- vezérlőkérekek hatására is ugyanezt a kódot adják.

Örömmel olvastam a BIT-LET májusi számában a TVC vállalatát. Levelemben nem a vállatáshoz szeretnék hozzászólni, hanem a géppel kapcsolatban felmerült problémáimhoz segítséget kérn.

Két éve ismerkedtem meg a BASIC nyelvvel, és körülbelül egy éve a Z80 gépi kódjával. Előzőekben már hosszabb-rövidebb ideig dolgoztam ZX81, HT 1080Z, valamint ZX Spectrum gépeken. Mindhárom gépet egyaránt programoztam BASIC és assembly nyelven. A TVC gép BASIC nyelvű programozása nem esett nehezemre, de a gépi kódról tett megállapításuk már az első próbálkozásomnál beigazolódott. Ezzel kapcsolatban lennének kérdéseim:

1. Játékokprogramoknál elengedhetetlen a botkormány alkalmazása. Milyen típusú botkormány használható, és melyik portról olvasható le a két külső botkormány?

2. Az alábbi programmal szerettem volna egy byte-ot megjeleníteni a képernyőn Sikertelenül. Kérem javítsák azt ki, és magyarázzák meg miért nem működik.

```
10 GRAPHICS 16
15 POKE 33.0:POKE 34.32
20 FOR A=0 TO 14:READ B:POKE 8192+A,B:NEXT A
25 DATA 62,255,50,0,128,50,1,128,50,2,128,50,3,128,201
30 EXT 0
35 IF INKEY$ THEN GOTO 35
40 LIST
```

A gépi kód mnemonikja: LD A,255  
LD (8000),A  
LD (8001),A  
LD (8002),A  
LD (8003),A  
RET

3. Szeretnék egy egyszerű szintetizátorprogramot írni. Ehhez lenne szükségem a hang gépi kódú programozására, valamint az amplitúdó szabályozásra.

4. Utolsó kérésem. Csak gépi kódú programot, hogyan menthetek ki kazettára?

Előre is köszönöm segítségüket, és várom a lapban megjelenő TVC-vel kapcsolatos cikkeket, programokat.

Papp Tamás, 5600 Békéscsaba, Tanácskoztársaság út 24. 28. I. 18.

1. A TVC-hez Videoton gyártmányú, valamint minden Kempston-kompatibilis botkormány használható. A két botkormánynak nincs külön port-ja, úgy olvashatók le, mint a billentyűk: INKEY\$ és GET utasítással.

2. A gépi kódú program várt eredményét az alábbi BASIC sor adja:

```
10 GRAPHICS 4:FOR I=49152 TO 49155:POKE I,255:NEXT I
```

A továbbiakhoz a TVC-ről szóló augusztusi számunkban elkezdett cikksorozat ad segítséget.

3. A BASIC-ben használt SOUND utasítás gépi kódú megfelelője:

```
LD B,DURATION
LD C,VOLUME
LD DE,PITCH
RST 30h
DEFB 33h
```

Bővebbet a következő számokban megjelenő TVC-ről szóló cikkek fognak közölni.

4. A kazetta rutinok leírását is a TVC-ről szóló cikkek közlik.

ORIC 1-hez játék- és alkalmazói programokat keresek. Mivel a gép meglehetősen ritka Magyarországon, szoftvert szerezni szinte lehetetlen. Mentségemre szolgáljon, hogy amikor 1984 elején Londonban megvettem, meg nem lehetett tudni, hogy a cég tonkremegy és nem sikerül a Sinclair Spectrum nyomába érnie. (Igy hát a Sinclair szegődött az ORIC nyomába már ami a tonkremenést illeti. A szerk.) A BIT-LET és olvasói az utolsó remény...

Herváth Gábor 1063 Budapest Bokányi Dezső u. 19. Tel.: 115-348