

# TV COMPUTER FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

## MŰSZAKI, IRODAI ALKALMAZÁSOK

### 3-dimenziós grafika

A BASIC-ből hívható grafikus szubrutinyúteményt iskolai, műszaki, otthoni felhasználásra ajánljuk.

A 3-dimenziós grafikai rendszerben a rajzolás egy cursor segítségével történik, amely a 3-dimenziós térben mozgatható, nemcsak helyzete, hanem síkja és irányítása is van. Ha a mozgatás során „toll le” állapot van érvényben, akkor a cursor térbeli nyomot hagy, ami a beállított vetítéssel (perspektivikus vagy axonometrikus) kerül a képernyőre.

Az elvégezhető grafikai műveletek:

- cursor mozgatása előre/hátra
- cursor forgatása X, Y vagy Z tengely mentén
- cursor forgatása adott térbeli pont irányába
- adott színű pont írása a cursor helyén
- képernyő törlése a tinta színével
- zárt görbe kiszínezése adott színnel
- a grafikus képernyőről hardcopy készítése

### MEMO adatkezelő program

A MEMO egyszerűen kezelhető, maximálisan rugalmas, a kazettás géptípus adottságait optimálisan kihasználó program. Segítségével tetszőleges – de egy adattáron belül azonos – szerkezetű rekordokból álló adathalmazt építhetünk fel és kezelhetünk.

A MEMO működése során az adatokat a memóriában tartja, s ezzel biztosítja, hogy a program kezelje még viszonylag nagy mennyiségű adat esetén is azonnali válaszokat kapjon. A háttértárhoz csak az adatok beolvasása ill. kiírása céljából fordul a program. Egy kazettán több, különböző szerkezetű „memo” is tárolható.

A program segítségével kiválogathatjuk ill. kinyomtathatjuk megadott relációknak (tulajdonságoknak) megfelelő rekordok halmazát; a tárolt adatokat rendezhetjük, összegezhethetjük.

Néhány tipikus alkalmazási terület:

- telefonjegyzék
- fizetési jegyzék
- ügyféljegyzék
- kiadványok jegyzéke

A felsorolásból látható, hogy a MEMO hatékony segítség számos nyilvántartási feladatnál mind otthon, mind a munkahelyen.

### Kazettás szövegszerkesztő

Minden munkahelyen és sok háztartásban megtaláljuk az írógépeket, melyeken leveleket, leírásokat, kimutatásokat, dokumentációkat, cikkeket gépelnek több-kevesebb sikerrel. A hagyományos írógépeken rendkívül nehézkes a hibajavítás, sokszor újra kell gépelni az elrontott lapot vagy lapokat, ha hibátlan eredményt akarunk. A legépeltebb szöveg több jó minőségű példányban való előállítására is sok nehézségbe ütközik.

A TV Computer olcsó megoldást kínál az említett problémák megoldására, a gépelési munka mennyiségének és minőségének nagyfokú emelésére.

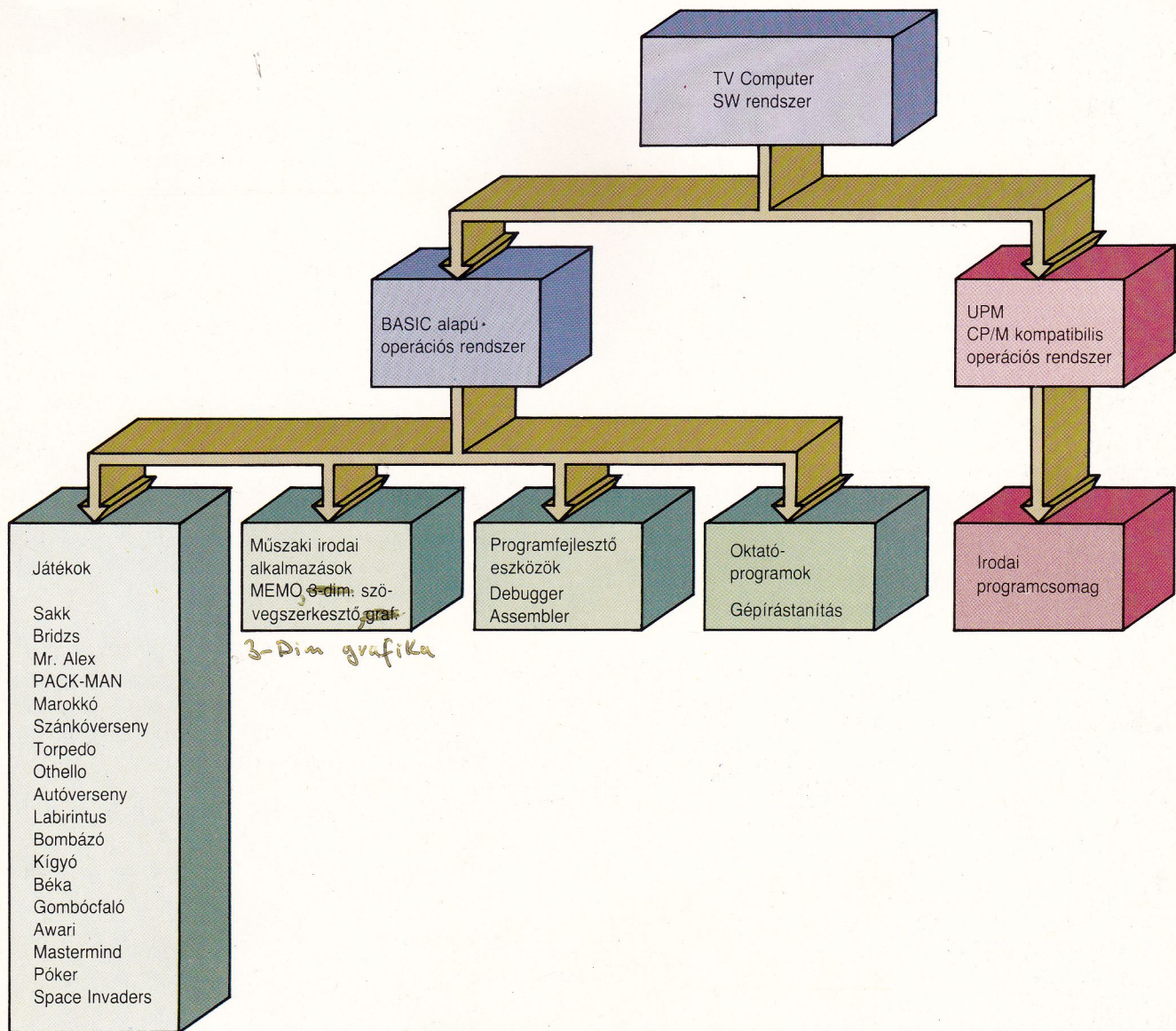
A szövegek gépeléséhez, javításához elég egy TV Computer, egy TV és egy magnó. A kész, javított anyagok kinyomtatására célszerű egy központi helyen működtetni egy nyomtatóval kiegészített számítógépet. Így a nyomtató viszonylag magasabb költsége sok munkahely között oszlik el.

A program a magyar ékezetes betűkészletet használja.

A szerkesztés screen-editor jellegű, tehát a cursor szabadon mozoghat a képernyőn.

A program a számítógép 64 karakteres (két színű) üzemmódjában dolgozik, így a képernyőn látható szövegformátum megegyezik a nyomtatón megjelenővel.





## OKTATÓ PROGRAMOK

### Gépirást tanító program

A kézírás fortélyait már az általános iskolában megtanítják, de az írógép kezelése a legtöbb felnőttnek is gondot okoz. Tanfolyamon persze megtanulhatjuk, elsajátíthatjuk a helyes gépirás szabályait, ám ez nem kevés időbe és pénzbe kerül.

A TV Computer és e program segítségével akár otthon is elsajátíthatja a helyes, tíz újjal való gépirás tudományát.

A program, több, egymásra épülő leckéből áll. Egy-egy lecke 2 elkülöníthető részből áll: bemutató és gyakorló részből. A bemutató rész adja meg az adott lecke célját, megmutatja az új, megtanulandó karaktereket, azok helyét és a helyes leütés módját. A gyakorló részben a felhasználó begyakorolhatja a lecke anyagát, egyre nehezebb gyakorlatokon keresztül. A gyakorlatok kiértékelése történhet időméréssel és %-os eredményszámlálással.

### TV COMPUTER JÁTÉKOK

A TV Computer kazettáról betölthető programok segítségével többféle élvezetes játékot kínál. Ez az ismertető ezek közül mutat be egy csokorra valót. E játékok segítségével még a kisebb gyerekek is hamar megismerkedhetnek a számítógép kezelésével, a játékok fejlesztik a reflexeket, a kéz ügyességet, a logikus gondolkodást.

Ez a számítógéppel való barátkozás első lépcsője. Később megtanulhatjuk bonyolultabb programok használatát is és elsajátíthatunk egy programozási nyelvet (pl. a BASIC-et), mellyel az elképzelésünk szerinti programokat magunk is elkészíthetjük.

Jó játékot, kellemes és hasznos időtöltést kívánunk a VIDEOTON Elektronikai Vállalat nevében!

### **Mr. Alex**

A képernyőt vízszintes csíkok osztják öt részre. A játékos a képernyő alján látható emberkét (Mr. Alex) mozgatja a botkormánnyal jobbra-balra, a tűzgomb lenyomására Mr. Alex felugrik.

A feladat: Mr. Alexet feljuttatni a legfelső csíkra.

Egy csíkon több, olykor egymással szemben mozgó lyuk is lehetséges. Ha Mr. Alex felett lyuk van, felugorhat; ha alatta, akkor leesik. Ha az alsó szintig visszaesik, elveszt egy életet. A magasabb szinteken különféle ellenségek nehezítik a feladat megoldását; ezek egy-egy csík felett mozognak (nem esnek le a lyukon). Ha eléri Mr. Alexet, az elesik.

A játéknak akkor van vége, ha Mr. Alex feljutott a legfelső szint tetejére, ill. ha elfogyott az összes élete.

### **PACK-MAN**

A képernyőn látható labirintusban megjelenik egy PACK-MAN és négy ÜLDÖZŐ. A játékos a PACK-MAN-t irányítja. Az üldözők véletlenszerűen haladnak a labirintusban, de csak azon a pályán, amelyen a PACK-MAN is haladhat.

A játék lényege, hogy a játékos a PACK-MAN-nel a labirintus minden részét bejárja. A nyomkövetés megkönnyítésére a járatokban pontok vannak elhelyezve és ha a PACK-MAN áthalad ezeken, az érintett pontok eltűnnek. Ha az összes pont elfogyott, a következő, magasabb fokozatba léphetünk. A cél itt is ugyanaz, csak a játék nehezebb.

Ha az üldöző összeütközik a PACK-MAN-nel, a PACK-MAN elpusztul. Ha van még a játékosnak további élete, a játék folytatódik. Minden fokozatban a labirintus egy-egy fix helyén megjelenik az ÜTKÖZÉST HATÁSTALANÍTÓ figura. Ha a PACK-MAN erre a figurára rámegy, egy ideig nem pusztul el az üldözővel való ütközéskor.

A játéknak akkor van vége, ha a PACK-MAN az összes fokozaton túljutott vagy ha az összes élete elfogyott.

### **Marokkó**

A játéktér egy képernyő méretű téglalap, amelynek szegélyén gyors ÓRÓK cirkálnak, belsejében pedig véletlenszerűen bolyong a VAD. A játékos a szegélytől indulva a joystick-kel egy pontot mozgat, amely vonalat húz maga után.

Szegélytől indulva és szegélyig érkező területeket kell kiharapni a játéktérből úgy, hogy a VAD-nak mindig kisebb területe legyen. Amikor a VAD területe már elég kicsi, megadja magát.

Ha a VAD olyan vonalat érint, aminek a másik vége még nem ért el a szegélyig, a vonal eltűnik.

Az ÓRÓK a szegélyről be tudnak menni a területeket határoló vonalra. Gyorsabban mozognak, mint a játékos, és ha utol-

érik az éppen húzott vonalon, a vonal eltűnik és egy életet elveszít a játékos. Bizonyos számú élet után a játékot is elveszíti.

### **Szánkóverseny**

A TV Computer segítségével nyáron is élvezheti a szánkózás örömeit. Még lábtöréstől sem kell tartania.

A képernyőn megjelenő domboldalon fák és sziklák között kell szánkónkat irányítani.

Játékunkban 6 futamban egyre nehezebb pályákon kell úgy végighajtani, hogy a szintidőket teljesítsük és ne hagyjunk ki több kaput a megengedettnél.

A 3.–4. futamban időnként egy róka szalad át előttünk, az 5.–6. futamban pedig a szánkó fékezése és kormányzása nehezebb, mivel már eljegyedett a pálya.

Mindegyik futam előtt megjelenik a szintidő és a kihagyható kapuk száma. A számítógép pontozza vezetési stílusunkat. Ha gyorsan hajtunk, több pontot ad és az érintés nélkül vett kapukért is plusz pont jár. A futam kiértékelése után a gép közli, hogy továbbjutottunk-e vagy sem.



Információ:  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI GYÁRA  
1021 Budapest, Vörös Hadsereg útja 54.  
Telefon: 213-187