

TOOLS 40/80

proxima
VEREJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

UNIVERZÁLNÍ OBSLUŽNÝ
PROGRAM PRO DISKETOVÉ
JEDNOTKY D40 / 80 / KOMPAKT

URČENO PRO POČÍTAČE: DELTA,
SINCLAIR ZX SPECTRUM / + / 128,
DIDAKTIK GAMA, M, KOMPAKT

PŘÍRUČKA UŽIVATELE

© PROXIMA 1991, 1993

Pozor!

Čtěte pozorně licenční podmínky firmy **PROXIMA** předtím, než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou **PROXIMA**.

Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na **jediném** počítači a smí si pořídit **jedinou** bezpečnostní kopii obsahu nosného média.

2. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.

3. Firma **PROXIMA** neručí za bezvadný chod programu na **amatérsky upravených** počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi včetně interface vlastní výroby.

4. Je zakázáno pořizovat **kopie manuálu** k programu.

5. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka, kterou jste zaplatili. Podmínkou je vrácení **do 10 dnů** od zakoupení a při vrácení je nutno předložit doklad o zaplacení.

Proxima

(Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který není poskytnut jako
část (části) softwaru PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru
PROXIMA. Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA. Tato poznámka obsahuje informace o softwaru
PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.

Licenční ujednání

1. Ujednání je poskytnuto jako součást (části) softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA. Tato poznámka obsahuje informace o softwaru
PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.

2. V případě zájmu o další informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA, kontaktujte prosím svého zástupce.
Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA.

3. Pokud máte zájem o další informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA, kontaktujte prosím svého zástupce.
Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut
jako součást (části) softwaru PROXIMA.

4. Je to součást (části) softwaru PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.

5. Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.
Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.
Tato poznámka obsahuje informace o softwaru PROXIMA, který je poskytnut jako součást (části) softwaru PROXIMA.

Uživatelská příručka k programu TOOLS 40 / TOOLS 80

část první

ÚVODEM

Vážení uživatelé,

dostáváte do rukou program **Tools 40** (resp. **Tools 80**), prakticky nepostradatelného pomocníka při práci s disketovou jednotkou **D40** (nebo **D80**) - je tedy nemožné ho chtít použít např. pro práci s Microdrivem nebo Beta diskem.

Tato příručka byla původně napsána pro **Tools 40** verze 1.6 a 1.7. Se vznikem nových verzí 2.0, 2.1 a 2.2 vzniklo zároveň i rozšíření tohoto celkem obsáhlého manuálu, které uvádí odlišnosti mezi nižšími verzemi. Protože je technicky nemožné kvůli malým estetickým změnám v programu stále tisknout celé nové manuály, zvolili jsme následující řešení: první, tlustší (tato) část příručky uživatele byla ponechána téměř v původním stavu a i nadále se týká verzí 1.6 a 1.7; druhá, hubená část příručky (se žlutým přebalem) se vždy vztahuje ke skutečné verzi Toolsu a podrobně je popisuje. Jedním z důvodů, které nás k tomuto řešení přivedly, bylo i že většina uživatelů vlastní některou z nižších verzí a při výměně za vyšší, by zároveň přišli o manuál ke kopii verze staré.

Berte proto tuto část příručky jako základní a v druhé části hledejte aktuální změny.

Komplet **Tools** se skládá ze tří samostatných programů:

1) KoZa Commander,

nejdůležitější ze všech - umožňuje uživateli provádět ty nejběžnější práce na disketě (od přejmenovávání až po kopírování),

2) CrackShot,

program určený k "rozbíjení" snapshotů,

3) Pack>>Disk,

převaděč komprimovaných her z kazety na disketu.

Ke všem třem programům najdete na následujících stránkách (a v druhé části manuálu) podrobný popis, který Vám zároveň vysvětlí, proč byl konkrétní problém vyřešen právě takto a ne jinak. S **Toolsem** (a hlavně s **KoZa Commanderem**) se Vaše Spectrum nebo Didaktik stávají zase o něco lepším počítačem; podobné "malé commandery" jsou i u dalších našich programů (krom CrackShotu 1 a 2): **ORFEA** a **PRESSORU 6**. U **PROMETHEA** a **DESKTOPU** jsou diskové verze pro nedostatek místa vyřešeny jinak.

Uvědomte si, že každý program lze nejen použít (v lepších případech i dobře využít), ale i zneužít! Máme teď na mysli trestné kopírování softwaru - k tomu **Tools** v žádném případě určen není! Jeho posláním je pomáhat Vám při úklidových pracích na disketách, při přesunování souborů a reorganizování disket, eventuálně při vytváření pracovních kopií.

Nelegální kopírování programů je už i u nás, díkybohu, postihnutelné zákonem - s dodržováním autorských a distribučních práv to myslíme vážně.

Doufáme, že budete s **Toolsem** spokojeni.

Závěrem bychom chtěli poděkovat panu Martinu Kramolišovi za cenné informace o všem možném. Hodně úspěchů a spokojenosti při práci s programem **Tools** Vám přejí autoři

Universum & George K.

P.S.: Všimněte si, že tentokrát jsme si odpustili, v manuálu k **DESKTOPu** tolik kritizovanou část, tzv. **Úvodní blábol**.

I KoZa Commander

INSTALACE

Vložte do mechaniky disketu, zavřete za ní dvířka, napište **RUN** (stačí stisknout klávesu **R**) a odešlete (**ENTER**). Po chvilce se objeví úvodní screen **Toolsu** (pěkný, že? - pozn. George K.), který, kromě neobyčejného kulturního zážitku, poskytuje jednu důležitou informaci, a to o jakou verzi se jedná (**version ??**). Za chvilku se již octnete v hlavním menu **KoZa Commanderu**, odkud můžete spustit **CrackShot** i **Pack>>Disk**.

Poznámka k používání joysticku. S příchodem disketové jednotky **D40 / D80** zároveň vyvstaly dvě možnosti, jak připojit Kempston joystick:

- 1) u Didaktiků (či poupravených Specter) přímo do počítače;
- 2) přes interface mechaniky.

Máte-li realizovanou první možnost, nemusíte se o nic starat. Uživatelé s druhým zapojením budou muset (chtějí-li ovládat program kempstonem) odstranit v souboru run příkaz **REM** před outy, otevírajícími interface v disketové mechanice. (Merge ***"run"**, vymazat **REM**, Save ***"run"** Line 9000).

CO PROGRAM NEUMÍ...

0.1 ...a umět nebude

Už podle dosavadního ohlasu soudíme, že spousta uživatelů podlehla klamnému dojmu, že zapnou magnetofon a za tři čtvrtě hodiny si vyndají z mechaniky disketu plnou překonvertovaných programů, navíc - jedná-li si např. o **Art Studio** - se všechny páskové operace stanou disketovými. Ať už se to někomu líbí nebo ne, taková představa je více než naivní. Přečtěte si ještě jednou starou nabídku ZX Toolsu, nikde v ní není o převádění programů ani slůvko. Mluví se tam pouze o převodu souborů, a to je nějaký rozdíl! Souborem se chápe blok dat, uvozený hlavičkou s životně důležitými parametry (bezhlavičkové bloky nemají na disku ekvivalent) - např. program v Basicu nebo normální obrázek.

Konverze celých programů (mgf>disk) tedy není možná z nejrůznějších důvodů (uvádíme ty nejzávažnější):

- není dostatek místa v paměti (cca 25kB zpravidla nestačí)
- spousta programů se vyznačuje vlastní nahrávací rutinou, občas vybavenou nějakým kódováním
- hodně her má bezhlavičkové bloky a jak poznat, kam je nahrát
- o dohrávacích (blokových) hrách (např. RoboCop) ani nemluvit...
- napsat univerzální inteligentní převáděcí algoritmus není v lidských silách

Převod programu z pásky na disk musí provést někdo, kdo se vyzná nejen v Basicu, ale i ve strojovém kódu, a je prostě nemožné chtít to po nějakém programu. Pokud se Vám uvedené argumenty nezamlovají, najděte, prosím, člověka, který takový konvertor napsat dokáže, rádi se s ním seznámíme.

Trochu jiná je situace u her a programů, komprimovaných **PRESSOREM 6** a **Mr. Packem** - ty se totiž vyznačují pravidelnou (až stereotypní) formou a proto s jejich zdiskováním (divné to slovo) nejsou problémy - použijte na ně **Pack>>Disk**. Co se týká slibovaného převodu souborů: popis této funkce najdete v kapitole 4.4, kde jsou popsána i omezení a další eventuality.

0.2 ...a umět by mohl

Jedinou vypuštěnou funkcí je práce s formátem **MS DOS** a převody z MDOSu do MS DOSu a obráceně. Do žádné z vyšších verzí Toolsu prozatím s touto funkcí nepočítáme, protože bychom kvůli ní museli citelně zkrátit pracovní prostor. Tím ovšem nevylučujeme, že nevznikne samostatný konvertor, který by daný problém řešil - ale ...

SEZNÁMENÍ S PROGRAMEM

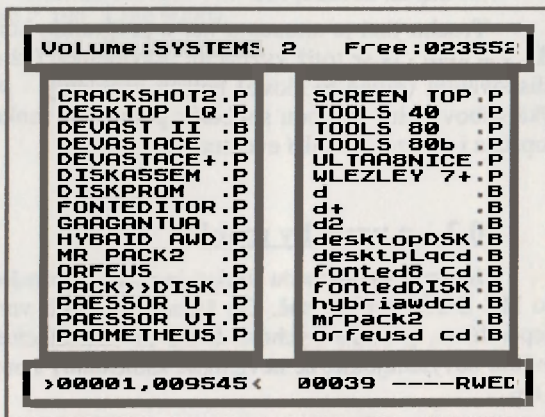
Dovolte nám představit Vám **KoZa Commander**, stěžejní program z kompletu **Tools**. Nedivte se jeho prapodivnému názvu, nějak se prostě jmenovat musel a hůř už to prostě nešlo. (Zde si neodpustím jednu připomínku: pokud jste majitelé skvělé knihy **Assembler a ZX Spectrum**, kterou napsal **Universeum**, a dočetli-li jste ji až do samého konce, jistě jste narazili na "Domluvu", kde se uvádí, že toto slovo má na svědomí **Petr Koudelka** z **KoZa Software**. Není to pravda, v **KoZa Software** nikdy žádný **Petr Koudelka** nebyl, není a nebude, za to Vám ručím - musím to vědět, bo su tam sam a mam tam klid. To slovo mám na svědomí já a s **Universeumem** už jsem si to kvůli němu vyřídil. - pozn. od **George K.**)

Čas od času se vyskytne někdo s problémem, že na disku nemá program **KoZa Commander**... Nic nepamátá, že se řešení snažím "naznačit" na konci té menší příručky - i tak to pro pár jedinců stále je španělská vesnice nebo něco ještě složitějšího. Takže jednoduše, bez ironických poznámek a náročných souvětí: **KoZa Commander** je na distribučním disku **Toolsu** uložen pod názvem **run**.

1.1 Čelní panel a všeobecná nastavení

Po náhrání programu se na obrazovce objeví hned několik oken, obsahujících zajisté důležité informace. Podívejme se na obrázek. Hned v prvním obdélníčku se dozvíme, jak se aktuální disketa jmenuje (**SYSTEM 2**) a kolik na ní ve stávající chvíli zbývá volného místa (23552 bytes). Další dvě okna prozrazují názvy souborů a jejich přípony.

Okna se zaplňují postupně - nejprve levé a pak pravé, nestačí-li to (na disketě může být přece až 128 souborů), lze výpisem listovat podle libosti. Poslední okno (to úplně dole) informuje o hlavičce souboru, na obrázku to bohužel není vidět, ale měl by být hned na prvním řádku levého okna. Jak je patrné dole, program typu "P" má start na řádku 1 a má délku 9545 bajtů. Délka sekvenčních souborů může



přesahovat 65536, proto je ponecháno pro číslo šest míst (009545). Poslední číslo (39) znamená délku BASIC programu bez proměnných. Pokud by se jednalo o blok bytes, pak číslo na této pozici nemá žádný význam. Sekvence znaků "----RWED" je Vám jistě dobře známá z basicovské kočky (kamarádské označení příkazu **CAT**) a neznamena nic jiného, než atributy souboru, na který ukazuje kurzor.

Obsah čelního panelu lze do jisté míry ovlivňovat. Stiskněte **S** a objeví se vpravo, uprostřed obrazovky okénko s několika magickými slovy. Tak, která svítí jsou "funkční", pohasnutá jsou "vypnuta".

Jistě jste si povšimli, že přípony souborů (narozdíl od kočky - tedy **CAT** - se píše za a ne před jméno, odděleny jsou tečkou) jsou pěkně srovnány pod sebou. Má to na svědomí funkce **Justify / Zarovnej**. Najedte na ni kurzorem (ovládáte ho šipkami, viz. 1.2) a stiskněte **Enter**. Slovo pohasne a vy opusťte menu stiskem **Space**. Změna by měla být patrná na první pohled - přípony se posunou doleva, těsně za poslední smysluplný znak v názvu. Narozdíl od pásky totiž nemusí být zbytek jména doplněn mezerami, právě proto si podle potřeby můžete Justify zapnout, či vypnout. Může se ukázat, že soubory, které při zapnutém zarovnávání měly na první pohled stejný název - dejme tomu "**Corpse**" se ve skutečnosti jmenují jeden "**Corpse**" a druhý "**Corpse**", a to není to samé!!!

Druhé magické slůvko zní **Runables / Spustitelné**. Po instalaci je vypnuto, ale uvedete-li ho do aktuálního stavu, dobře Vám poslouží. Nechá totiž zobrazit pouze ty soubory, které jdou spustit (bývá jich obvykle slabá třetina) - kap. 3.7.

Jako třetí je v mini-menu napsáno **Sort files / Tříd soubory** a snad bude úplně stačit, když Vám řeknu, že při zapnutí třídění se všechny soubory budou vypisovat seřazeně podle abecedy (přesněji podle ASCII tabulky), při vypnutí budou ve výpisu uvedeny tak, v jakém pořadí skutečně na disku leží. Po nahrání je funkce aktivní.

Bold font / Tučné písmo, tak zní čtvrtá ponožka (správně položka, opravte si to) a ukrývá uživateli příjemnou funkci. Jsou-li pro Vás standardní spectrácká písmenka špatně čitelná, zapněte si tučná (a opačně...) ! Tučný font je vhodný nepoužívat na počítačích Didaktik GAMA a Didaktik M, neboť jejich znakové generátory mají standardní tučný font a další ztučnění již dělá text nečitelným.

Předposlední slovo nabídky zní **Actualise / Aktualizuj**. Tato funkce je pro změnu určena uživateli, kteří nechtějí, aby program co chvíli ohmatával disketu - operace (3.2, 3.6) se provedou pouze v paměti a na disk se uloží až při nějaké příležitosti. Vzhledem k tomu, že člověk je tvor zapomnětlivý (a to jak programátor, tak uživatel) nedoporučujeme tuto funkci zapínat, protože by Vám to mohlo způsobit malé, ale nesympatické nepříjemnosti.

Poslední uživatelskou funkcí je **Erased / Vymazané**, tedy přepínač, který ovlivňuje, zda se ve výpisu adresáře budou sdělovat i soubory, které byly vymazány. Funkci je nezbytné aktivovat, chceme-li, aby mohl být některý ze smazaných souborů obnoven.

Tímto jsme vyčerpali obsah malého šestipoložkového menu (které se, jen tak mezi námi, jmenuje **Set Up / Nastavení**) a první kapitolky. Smiřte se s tím, že každá další kapitola bude stejně výživná, ne-li daleko výživnější... Příjemnou zábavu!

1.2 Ovládání - klávesnice a kempston joystick

KoZa Commander se ovládá spoustou tlačítek; většinou po stisku klávesy dojde k vyvolání nějaké akce (resp. reakce). Základní pohyby se provádějí šipkami, nebo směry na joysticku. Můžete libovolně jezdit po adresáři nahoru a dolů, zasahuje-li i do druhého okna, jde přeskokovat mezi okny šipkami vlevo a vpravo (je to rychlejší). Nevejdou-li se všechny soubory ani do obou oken (to se může běžně stát), musíte dojet kurzorem až do pravého dolního rohu, pak nastane scroll. Připadá-li Vám ovládání odněkud povědomé, v žádném případě se nepletete a pan Peter Norton se snad zlobit nebude.

Ovládání šipkami se používá i u malých menu (kap. 1.1 a 3.2) a v INPUTu, např. při zadávání nového jména souboru (fungují šipky vlevo a vpravo stejně jako v basicu, navíc lze zadávání předčasně opustit stiskem **EDIT** a samozřejmě úspěšně ukončit **ENTERem**).

Další důležitou klávesou je **ENTER** sám; nejenže odesílá, ale za normálních podmínek (tj. kurzor ukazuje do adresáře nebo do menu) funguje jako přepínač. Buď soubor označuje (změna inkoustu na zelenou) nebo zpět odznačuje (opět bílá) a kurzor automaticky přechází na následující řádek. V menu slouží **ENTER** jako zapínač (resp. vypínač) funkcí - svítící funkce jsou aktivní, pohaslé pasivní.

Krom klávesnice lze ovládat kurzor kempston joystickem, funkce jsou identické jako u šipek, **FIRE** má tutéž úlohu jako **ENTER**.

Volání jednotlivých příkazů programu je uvedeno vždy v příslušné kapitole.

CS+K - KeysJoy / KlávesniceJoystick - ovládání čelního panelu kempstonem.

OPERACE S DISKETOU

2.1 Nová disketa

Čas od času je třeba vyměnit diskety, např. ve chvíli, kdy Vás ta dosavadní už omrzela a chcete se podívat na nějakou jinou. Otevřte tedy dvířka a starou disketu vyndejte, novou vložte a dvířka zase zavřete. Kupodivu - nic se nestalo. Je to tím, že není v hardwarových možnostech (neplést s harvardovými možnostmi) počítače a jeho periférií poznat, že jste právě zákeřně vyměnil disketu a čekáte, až to tomu moudrému stroji dojde. Právě proto je zde funkce **New disk / Nový disk**, která se vyvolá stiskem klávesy **N** a která způsobí, že program přečte adresář diskety v mechanice.

Až budete měnit disky, nikdy na to nezapomeňte! Mohlo by se Vám stát, že byste po programu žádali přečtení souboru, který je na disketě, co jste před minutou uložili do šuplíku a on by se ho na v tuto chvíli aktuální disketě marně snažil najít. Protože ale chybovat je lidské, byla do programu zabudována jednoduchá obrana proti takovýmto akcím a Vy budete vyzván k vrácení předčasně uklizeného disku.

N - New disk / Nová disketa (a z toho plynoucí aktualizace čelního panelu).

Pozn č. 1: V případě, že dáte (kdykoliv) do mechaniky nenaformátovanou disketu, platí jako rada odstavec "o nenaformátované disketě" z kapitoly 2.2.

Pozn č. 2: Zapomenete-li za disketou zavřít dvířka, v 99% nebude hlášeno **Drive is not ready (R=Retry)**, ale program bude trpělivě čekat, až to uděláte.

Pozn č. 3: Vzhledem k chybě v operačním systému, je úplně jedno, odpovídáte-li na dotazy **R=Retry** a **P=Proceed** stiskem **R** nebo **P**. Při formátování počítač sice hlásí ono **P=Proceed**, ale když zmáčknete namísto **P** klávesu **R**, klidně akci proveďte! (Platí to i obráceně).

2.2 Formátování diskety (v1.6, v1.7)

Tato funkce je ekvivalentem basicovskému **FORMAT**. Oproti MDOSu byla ale částečně modifikována.

Před naformátováním jste dotázáni na bližší specifikaci formátu, tj. kolik stop má na jedné straně diskety být (**Tracks (40): / Stopy (40)**) a kolik má v každé stopě

ležet sektorů (**Sectors (9): / Sektory (9)**). Klasický formát je čtyřicet stop po devíti sektorech (to jsou ta čísla v závorkách) a nedoporučuje se ho měnit, protože ne každá jednotka se s tím ve zdraví vyrovná. Je pravda, že snížení počtu stop nebo sektorů nikdy nevede k nežádoucím efektům, zato jejich zvýšení ano. Vaše mechanika je stavěna na **360kB** a nemůžete proto po ní chtít, aby jich obsluhovala 400 a víc.

Kapacitu diskety z formátu si jednoduše vypočítáte takto: 512 (délka sektoru) * počet sektorů ve stopě * počet stop na jedné straně * 2. (Také si ji můžete přechíst vpravo nahoře, je to rychlejší a méně pracné...)

Maximální počet sektorů je 10, stop 43, při vyšších číslech se z disketovky ozve nepřijemný zvuk, připomínající motorovou pilu.

Aby jste nemuseli počet stop a sektorů standardního formátu vypisovat, byly tyto dvě hodnoty nastaveny implicitně, a pokud Vám vyhovují, stačí stisknout **ENTER**.

Jestli zároveň se čtením i prakticky všechno zkoušíte, neuniklo Vám, že počítač napsal do editačních řádků hlášení **All data will be discarded (P=Proceed)**. Je to proto, že **KoZa Commander** využívá pro formátování disket basicovský příkaz **FORMAT**. Přivedly nás k tomu v postatě dva důvody:

- formátování MDOSu je celkem dokonalé (je zhruba 2x rychlejší než formátování na počítačích typu PC XT)

- vlastní program by zabral spousty místa v paměti.

Stisknete-li v tuto chvíli **P**, už počítač nic na světě od zformátování neodvrátí. Existuje i možnost, že právě teď si vzpomenete, že ne, že formátovat se nebude a **P** v důsledku toho nezmačknete, naopak zmáčknete třeba **Q** a co teď? Vzhledem k tomu, že formátování je zakončeno pojmenováním diskety, bude se pokračovat touto funkcí, ale další situace se může vyvíjet dvěma směry a to v závislosti na Vaší disketě:

- disketa již byla dříve naformátována; v tom případě se přečte znovu starý adresář a nic se neděje (krom přejmenování),

- disketa nikdy formátována nebyla; potom se bude program marně snažit cokoliv přechíst a bude tisknuta systémová hláška **Sector not found (R=Retry)**. Opakované mačkání klávesy R je naprosto zbytečným počínáním, nejlepší bude, když stisknete něco jiného (následuje sympatický **I/O Device error**, běh programu se vrací do útrob **Commanderu** - dejte do mechaniky čitelnou disketu a zmáčknete **N**) a bude po problémech.

Vraťme se však k případu, kdy je Váš disk úspěšně zformátován:

Ano, možná se tomu divíte, ale je to skutečně tak - nikdo se Vás nezeptal na to, jak se má Vaše disketa jmenovat. Proč? Právě proto, že formátování se vlastně provádí basicem a ten "hlídá" název disku, nebylo by možné do něj zapsat (myšleno: zapsat do

názvu) spoustu "zakázaných" znaků (blíže kap. 2.5 - přejmenování diskety), a tak se disketa jednoduše pokřtí **NoNameDisk** / **Bezejmenná** (což už je samo o sobě dosti troufalou lží). Tento název většinou nevyhovuje, a proto je nabídnuta možnost okamžitého přejmenování.

CS+F - Format / Formátování diskety.

2.3 Informace o disketě (v1.6, v1.7)

V jednoduché informační tabulce se dočtete několik zajímavých čísel, ke kterým byste samozřejmě po chvilce počítání dospěli také, ale proč se namáhat...?

FORMAT TxS, kde T je počet stop na jedné straně a S počet sektorů ve stopě.

BLOCKS, tedy bloky nebo sektory; konkrétně **GOOD** - dobré, **FREE** - volné (nepatří k žádnému souboru ani do adresáře) a **BAD** - špatné (nebylo možné je zformátovat a tím zároveň poklesla kapacita diskety). U každého typu bloků je procentuelní vyjádření, které udává, jak se dané sektory podílí na obsazení diskety. Místo 100% je vypisováno **ALL**.

FREE SPACE, volný prostor - informace totožná s číslem v pravém horním rohu.

FILES, aneb kolikže to je vlastně na té disketě souborů

RUNABLES, spustitelné soubory (viz. 3.7).

I - DiskInfo / Informace o disketě.

2.4 Mapa diskety

Mapa je užitečná věcicka, díky které získáte dokonalý přehled o tom, jak to na disketě vlastně vypadá a kde je co uloženo.

V horním řádku je název disku, ke kterému se mapa vztahuje, a jeho formát.

Mapa samotná je organizována takto: v každém znakovém řádku najdeme informace o čtyřech stopách (tj. v prvním o 00-03, v druhém o 04-07, ve třetím o 08-11, atd.) a to následovně: prvních deset znaků (přesněji atributů) v horní polovině řádku patří k první stopě, druhých deset (také v horní půlce) ke druhé stopě. Prvních deset v polovině dolní náleží pak ke stopě č. 3 a zbývající už mohou patřit jen stopě

čtvrté. Pro snadnější orientaci ve sloupcích jsou nadepsána čísla 0-9, jak se zdá a jak je nakonec i smutnou pravdou, jde o čísla sektorů ve stopách se nacházejících. Řádky jsou rovněž popsány, ale to už jsme říkali.

Zkuste si naformátovat disketu takto: 20x5, 30x7, 40x10 a pochopíte nejlépe, jak je mapa vytvářena.

Jednotlivé informace, z mapy vyplývající jsou znázorněny barevně.

Fialová (ta je životně nezbytná) - vymezuje oblast, kde leží adresář (fat a boot). Je to prvních 14 sektorů na disketě - proto při poškození této její části nejde naformátovat.

Zelená - prázdkno. Všude, kde se zelená se v budoucnu mohou rozprostírat další a další soubory...

Bleděmodrá - obsazeno. Zde už se nějaké soubory prostírají.

Červená - pozor, tyto sektory jsou špatné! Diskety obsahující špatné bloky doporučujeme vyřadit nebo se slevou prodat známým - při dalším používání se vadné sektory většinou množí, a na disk přestává být pomalu ale jistě spoleh.

Žlutá - viz. kapitola 3.3, Umístění souboru na disketě.

Černá - nejedná se o žádné sektory, nýbž o podklad, který s mapou samotnou nemá nic společného.

M - Map / Mapa diskety.

2.5 Přejmenování diskety

Přejmenování diskety je pro běžného uživatele věc prakticky nedostupná a proto není divu, že byla do **KoZa Commanderu** zařazena. Nudný program v Basicu, který byste si museli na přejmenování napsat, můžete klidně zapomenout, stačí stisknete-li klávesu V a budete dotázáni na nové jméno Vašeho paměťového média.

Do názvu můžete zapsat, co Vám klávesnice dovolí; zvláště příjemné je, že jméno může obsahovat mezeru, čárku a i samostatné znaky a, b, r, s, k, p, A, B, R, S, K, P. Neplatí zde žádné z omezení, o kterých se zmiňuje firemní manuál k disketové jednotce. Avšak, každá sranda něco stojí... tedy, pokud do jména diskety použijete některý ze zakázaných znaků, MDOS se na Vás bude zlobit a bude odmítat takovou disketu kopírovat (ostatní akce nejsou ovlivněny). Nijak Vás to nemusí znepokojovat, protože **KoZa Commander** si s takovou disketou bez problémů poradí.

Při přejmenování se v editačním okně vypíše starý název diskety, o kterém se předpokládá, že bude co nevidět nahrazen novým. Rozmyslíte-li si na poslední chvíli,

že disketě přece jen necháte jméno původní, můžete INPUT opustit stiskem **EDIT (CS+I)**.

V - Volume Rename / Přejmenování diskety.

Pozn. Napadlo-li by Vás snad programu náhodou nebo ze zlomyslnosti disketu před přejmenováním vyměnit, budete vyzváni k vrácení té původní. To platí nejen u přejmenování, ale i u všech ostatních operací, které čtou nebo zapisují - nejdříve je provedena kontrola, zda se vše provede na správnou disketu, nemusíte se tedy obávat, že by program "omylem" něco zničil.

2.6 Editování diskety

Editování je operace, která je schopná plnohodnotně nahradit přejmenovávání, při úmorné dřině i vymazávání, ale to bychom v zájmu bezpečnosti práce nedoporučovali.

Editaci vyvoláte stiskem **CS+E**. V pravém okně se objeví sloupec adres a jejich obsahů (vyjádřených číselně a znakově - inverzní znaky reprezentují čísla větší než 128). Levé okno obsahuje informaci pouze znakovou, a to v řádkové organizaci.

Při zavolání editoru se aktuální adresa automaticky nastaví na nulu (jedná se o první bajt prvního sektoru v první stopě) a čísla jsou vypisována v dekadické soustavě.

Tyto parametry je možno měnit.

šipka dolů - posunuje kurzor k vyšším adresám zvětšováním o jednu. Překročí-li adresa hranice sektoru (jeden sektor - 512 bajtů), automaticky se nahraje sektor následující. Nejvyšší dosažitelná adresa je dána naformátováním.

šipka nahoru - opak šipky dolů. I zde se nahrávají předcházející sektory a nejnižší adresa je nula.

šipka vlevo - posun o "stránku" vpřed. Stránkou je míněno 16 bajtů.

šipka vpravo - posun o "stránku" vzad. Hádejte, kolik je stránkou míněno tady?

Break (CS+SPACE) - ukončení editace. Veškeré provedené změny budou zaneseny na disk, uvědomte si to! Nechcete-li, aby k tomu došlo, nezbyvá Vám nic jiného, než dát do mechaniky jinou disketu - program na ni nezapíše, ale upozorní Vás, že to není ten pravý disk, ze kterého četl (hlášení **Insert "jméno" and hit me!**) - stisknete **SPACE**, operace se přeruší a bude přečten nový adresář.

CS+2 - přepínač: absolutní nebo relativní adresování. Má smysl jen u editace souboru (kap. 3.8), u editace diskety je po přepnutí adresa pouze matoucí a ne užitečná.

CS+1 - kurzor se změní z červeného na zelený a tím je signalizováno, že můžete opravovat obsahy adres. Klávesnice funguje jako psací stroj - do sektoru se zapisují ASCII hodnoty stisknutých kláves. Přejete-li si zapsat hodnotu číselnou, stiskněte **ENTER**, v editačním okně dole se objeví kurzor a výzva k zapsání čísla (0-255).

Přímou editaci ukončíte opětovným stiskem **CS+1 (EDIT)**.

CS+3 - změna číselné soustavy - z desítkové na šestnáctkovou a naopak.

CS+4 - zadání adresy, kterou si přejete editovat. Program sám spočítá, ve kterém sektoru se nachází a ten ihned nahraje.

Veškeré editační funkce doporučujeme si vyzkoušet na disketě, kterou si pro tento účel sami zaplníte daty! Experimentování s originální disketou **Toolsu** by v nejhorším případě mohlo vést až k poničení souborů na ní uložených!!!

Zvláště zásahy do tabulky v prvních čtrnácti sektorech mohou z 90% vést k jejímu poškození a tím i ke ztrátě zaznamenaných dat. Rozmyslete si proto dobře, než na disketě cokoli pozměníte - následky by nebyly způsobeny nedokonalostí programu, ale Vaší neopatrností!!

CS+E - DiskEdit / Editace diskety.

Pozn. č. 1: Zkuste se podívat na adresu 192 v prvním sektoru, je tam jméno diskety, se kterou pracujete. Pro jeho změnu však raději použijte **Volume Rename / Přejmenování diskety** (kap. 2.5).

Pozn. č. 2: Ve většině časopisů, orientovaných na osmibitové počítače, vyšel více či méně (to častěji) kvalitní popis struktury adresáře, tabulky FAT a bootu disket MDOSU. Je sice pravda, že za správnost příspěvku ručí autor, ale i tak by si každá redakce měla uveřejňovaný text nechat ověřit u někoho, kdo tomu rozumí; když už ne z jiného důvodu, tak aspoň proto, aby čtenář nebyl mylně informován, jak se stalo v jednom časopisu, tvrdícím, že na 21. bajtu v hlavičce souboru je nula...

INDIVIDUÁLNÍ OPERACE

3.1 Přejmenování souboru

Přejmenování souboru se nachlup podobá přejmenování diskety - jak by ne, když je na to jeden podprogram. Název souboru je dlouhý maximálně deset znaků, přípona se do jména nezahrnuje. Při přejmenovávání si dávejte pozor na to, abyste do názvu nezapsali tečku, hvězdičku nebo otazník, MDOS by takový soubor nedokázal přečíst (**KoZa Commander** ano).

Ukažte kurzorem na soubor, jehož jméno chcete změnit a stiskněte R; v editační zóně se objeví staré jméno, vedle napište nové a odešlete **ENTERem**. Nemáte-li zájem soubor přejmenovat, můžete INPUT předčasně opustit stiskem **EDIT**.

R - Rename file / Přejmenování souboru.

Pozn. č.1: I zde existuje odchylka od MDOSu, který neumožňuje mít na disketě dva soubory se stejným jménem. **KoZa Commander** Vám to dovolí, musíte si ovšem sami pamatovat, který soubor je který.

Pozn. č.2: Přejmenovávání je funkcí bezpochybně důležitou a nezbytnou, ale nic by se nemělo přehánět. Již v současné době existuje na pásce spousta fontů pro **DESKTOP**, které se neliší ničím jiným, než jménem. To samozřejmě orientaci uživatelů jen ztěžuje; proto měňte jména jen u těch souborů, kde je to nutné (snapy, CrackedScrns, apod.), aby nedošlo ještě k většímu chaosu.

3.2 Nastavení atributů a přípony

Změna atributů je ekvivalentem basicovské funkce **LET ATTR**, změna přípony pak žádný ekvivalent nemá. Po stisku **A** se objeví malé menu, ve kterém najdete devět položek:

typ souboru: Snapshot, Program, Sequence, Number, Character,
Unknown (neznámý typ souboru)

přípony:	Hidden - schovaný soubor (CAT nevypisuje)
	System - systémový soubor
	Protected - chráněný soubor
	Archive - archivní soubor
	Readable - ze souboru jde číst
	Writeable - do souboru lze zapisovat
	Executable - spustitelný soubor
	Deletable - vymazatelný soubor

Typ souboru lze cyklicky měnit stiskem **ENTERu** (za předpokladu, že kurzor stojí na tomto řádku). Typ **Unknown / Neznámý** není typem v pravém slova smyslu; využívá se při obnovování souborů (kap. 3.4), když je z adresáře odstraněna bývalá přípona a není možné správný typ souboru určit. Jinak se pomocí změny typu dají převést na pásku problematické soubory (kap. 4.4).

Změna atributů je pohodlná a rychlá. Svítící příznaky jsou nastaveny (většinou se jedná o "RWED"), pohaslé nikoliv; změnu tohoto stavu docílíme ukázáním na požadovaný atribut a následovným stiskem **ENTERu**.

Práci v menu ukončíte úderem klávesy **SPACE**, provedené změny se uloží na disketu v závislosti na položce **Actualise / Aktualizuj** z menu **Set Up / Nastavení** (kap. 1.1).

A - Attributes / Příznaky.

3.3 Umístění souboru na disketě

Umístění souboru na disketě patří do funkce **MAPA** (kap. 2.4).

Může dojít ke dvěma situacím:

- disketa je prázdná - potom se zobrazí pouhá mapa
- na disketě něco je - v tom případě se v mapě žlutě rozsvítí sektory, ve kterých se nalézá soubor, na nějž ukazuje kurzor.

M - Map / Mapa diskety - a zároveň i poloha aktuálního souboru.

Pozn.: Při zapnutí fci **Erased / Vymazané** z menu **Set Up / Nastavení** (kap. 1.1), se v adresáři ukáží i smazané soubory - najedete-li na ně a budete chtít zjistit, ve

kterých sektorech leží, rozsvítí se pouze první sektor, kde soubor kdysi býval, a sektor nula. Nenechte se zmást, je to způsobeno tím, že stezka je z adresáře odstraněna.

Může se také ale stát, že první sektor smazaného souboru "ukáže" do míst, která byla zaplněna jiným souborem; v tom případě sice v mapě svítí stezka, ale je nepravdivá. Celkově by se dalo říct, že zkoumat, kde leží na disketě smazaný soubor je nesmyslná činnost, která nedává uživateli prázdné zajímavé informace.

3.4 Záchrana souboru

Tato kapitola by se spíš než Záchrana souboru měla jmenovat Pokus o záchranu souboru, protože ne vždy se to povede. Největší šanci máte, když je disketa ještě čistá a mockrát se na ní nemazalo, v ostatních případech procento úspěšnosti prudce klesá.

Jak postupovat při záchranných pracech?

Nejprve nastavte v menu **Set Up / Nastavení** (kap. 1.1) položku **Erased / Smazané** na aktivní. Soubory, které mají místo přípony otazník, byly smazány - nelekněte se, v krajním případě by jich mohlo být až 128. Nastavte se kurzorem na ten, který chcete obnovit (většinou ten posledně smazaný...) a stiskněte **SS+U**. Bude-li hlášeno sdělení **File exists**, je mi líto, ale soubor již obnovit nepůjde, protože hned první sektor je obsazen nějakým novým souborem, co jste na disketu nahráli po vymazání onoho starého. V opačném případě mohlo k obnovení skutečně dojít - píšu "mohlo", protože to, jestli byl soubor obnoven správně, je ve hvězdách a pozná se to až z pokusu použít obnovený soubor k původním účelům.

Teď zmáčkněte **A** (viz. kap. 3.2), typ souboru změňte z **Unknown** na ten pravý (to si holt musíte zapamatovat, co to původně bylo - jestli basic, code... atd.) a opusťte menu stiskem **SPACE**.

Dívíte-li se, proč je kolem obnovování tolik problémů, vězte, že při smazání souboru je z adresáře kompletně odstraněna informace, kde ležel. Nejde vytvořit algoritmus, který by z ničeho vydedukoval správné sektory (k souboru patřící), lze jenom "hádat". Ve skutečnosti se obnovení provádí tak, že program vyhledává prázdné sektory a do nich smazaný soubor umísťuje - tento postup sice nemusí vést ke správnému výsledku, nicméně lepší neexistuje (krom uchovávání kopie adresáře, ale i to má své mouchy...)

Než nějaký ten nepohodlný soubor sprovedíte ze světa, raději se dvakrát ujistěte, že je to ten pravý, co kdyby se ho náhodou vzkřísit k životu už nepodařilo...?!

SS+U - Undo / Obnovení souboru.

3.5 Zobrazení screenů

Je všeobecně známo, že každý **Snapshot** má na svém počátku schovaný obrázek; a kdo by si měl pamatovat, co se právě skrývá pod jménem "SNAPSHOT00"? Proto je tu funkce zobrazování screenů - napomáhá identifikovat "snapy" podle úvodních obrazovek, ale zdaleka nejen to.

Najedte kurzorem na nějaký "snap" a stiskněte **W**. Program nahraje obrázek a ihned ho ukáže. Teď máte tři možnosti, co dělat dál:

- stisknout **S** - obrázek se uloží na disketu pod názvem **CrackedScr** (je-li na na to dostatek místa...),
- stisknout **T** - obrázek se uloží na pásku (je dobré si nejprve zapnout magnetofon, protože nebude hlášena žádná výzva, jako např. u převádění (kap. 4.4)),
- stisknout cokoliv jiného - vrátíme se zpátky do editoru čelního panelu.

Ovšem i soubory typu **Bytes** mohou obsahovat nějaký pěkný screen, zvláště mají-li podezřelou délku 6912. Na jakkoliv dlouhý blok **Bytes** můžete také s úspěchem použít **W**; následující postup zpracování je stejný.

A do třetice...: zobrazování pakovaných obrázků. Většina her, která prošla našima rukama byla spakována (obrázky spojené do jednoho bloku s úvodním basicem), a byla by škoda, nemoci se na komprimované screeny podívat. Program se pokusí v aktuálním souboru najít dekompresní rutinu a pokud bude přítomna, obrázek ukáže. (Samozřejmě, že se vždy nemusí jednat právě o obrázek, že.)

W - View Screen / Ukaž obrázek,

potom: **S - Disk Save / Ulož na disk, T - Tape Save / Ulož na pásku.**

Pozn. č. 1: Před zobrazením je v paměti provedeno "CLS", tj. je vymazána oblast bodů a atributy jsou nastaveny na 56 (bílý paper, černý tisk) - to proto, aby při zobrazování souborů kratších než 6912 bytes nebyly na obrazovce zbytečné nesmysly.

Pozn. č. 2: Na disketě může již existovat soubor **CrackedScr**; program při ukládání nového obrázku tento soubor nepřepíše, budou na disku oba dva. Z důvodů lepší orientace doporučujeme obrázky přejmenovávat.

Pozn. č. 3: I když je možné, aby soubor obsahoval více normálních nebo spakovaných screenů, zobrazen bude jen první. Je to škoda, zvláště když uvážíme, že ve hře **SAMANTHA** je obrázků šest a zrovna ten úvodní stojí za houby.

3.6 Nový začátek souboru

Někdy se vyskytne potřeba změnit startovní adresu u souboru (jedná se o první číslo v editační zóně - viz. kap. 1.1) - např. **Art Studio** neukládá obrázky od adresy 16384, ale zhruba někde kolem 24000, jindy se zase nelíbí startovní řádek basicového programu, apod.

Stisknete **B**, budete dotázáni na novou startovní adresu.

Tato funkce je využita i k převodu problematických souborů z disku na pásku (viz. kap. 4.4).

B - New Begin/Nový začátek.

3.7 Spuštění souboru

Soubory na disku lze rozdělit na spustitelné a nespustitelné (nemá nic společného s atributem Executable) - nebo jinak na "snapy" a basicy a ty zbývající. Které soubory ke spustitelným náleží zjistíte nejlépe zapnutím funkce **Runables / Spustitelné** (viz. kap. 1.1).

Ukažte kurzorem na soubor, který chcete spustit a Vaše přání bude vykonáno...

SS+R - Run File / Spust soubor.

Pozn. č. 1: Po spuštění se již nejde bezpečně vrátit zpět do **KoZa Commanderu**, a to i kdyby jste pustili jen jednořádkový prográmk v basicu. Je to tím, že systémová proměnná RAMTOP je inicializována na původní hodnotu, a tím se poškodí část vlastního Commanderu (platí pro v1.6 a v1.7 - vyšší verze po sobě v paměti "uklízejí" - viz. druhá příručka).

Pozn. č. 2: Spousta uživatelů si plete **SS+R** a samotné **R**, což má za následek, že si většinou přejmenují "**run**" na "", a program pak nelze spustit

3.8 Editace souboru

Editace souboru funguje úplně stejně jako editace diskety, navíc zde lze využít relativní a absolutní adresace, tj. např. začíná-li program na 30000, můžete ho editovat buď od této skutečné adresy nebo od nuly.

E - Edit File/Edituj soubor,

potom: **CS+2** - přepínač relativní a absolutní adresace,

CS+4 - adresa, kterou chcete editovat - podle nastavení přepínače **CS+2** (tj. buď relativní nebo absolutní),

CS+3 - dekadický/hexadecimální výpis,

CS+1 - textový editor,

ENTER - číselná konstanta.

Pozn. č. 1: Při editaci souboru jsou z disku čteny pouze ty sektory, které k němu náležejí. Poslední sektor nemusí být docela využit, většinou bývá z části prázdný (závisí na délce souboru).

Pozn. č. 2: Editujete-li disketu, může být zadaná adresa až šestimístná, u souborů pouze pětimístná.

SKUPINOVÉ OPERACE

4.1 Výběr a označení souborů

Následující popsané operace pracují buď s jedním souborem (s tím, na kterém stojí kurzor) nebo přednostně s nastaveným blokem souborů. Výraz "blok" asi není ten pravý, spíš se jedná o množinu vybraných souborů (mají zelenou barvu), které nemusejí ležet bezprostředně za sebou, ale mohou být libovolně roztroušené po celém adresáři.

Soubory označíte **ENTERem**, podrobněji kap. 1.2.

Označení všech souborů: + (SS+K)

Odznačení všech souborů: - (SS+J)

V případě, že nějaký soubor "vyberete", bude operace provedena s ním, a na soubor, na kterém leží kurzor nebude brán zřetel.

4.2 Vymazání souborů

Bezprostředně před vymazáním jste dotázáni na potvrzení požadované akce - to proto, že i když **KoZa Commander** dokáže do jisté míry soubory obnovovat, nemusí se to vždy povést, a potom by vymazání mělo nepříjemné následky.

Vymazat můžete celý blok nebo pouze jeden soubor.

SS+D - Erase / Vymaž.

4.3 Kopírování souborů

Kopírování je užitečná věc a spousta uživatelů od **Toolsu** očekávala tuto funkci. Algoritmus byl vytvořen co neoptimálněji pro kopírování souborů na jedné mechanice - neumí tedy pracovat s mechanikami dvěma.

Kopírovat můžete buď jeden soubor nebo blok souborů. Na rozdíl od MDOSu Vás **KoZa Commander** nenutí kvůli jednomu souboru třikrát vyměnit disketu - počít

výměn není závislý na počtu kopírovaných programů, ale na jejich celkové délce. Budete-li si chtít zkopírovat deset kilobajtových bloků, postačí Vám k tomu jediná výměna (u MDOSu jich bude aspoň dvanáct...).

Samozřejmě, že program zjistí, zda je na cílové disketě dostatek místa - pokud ne, kopírování je přerušeno a je volána funkce **New disk / Nová disketa**.

Povíme si teď trochu podrobněji, jak kopírování probíhá:

- 1) v paměti je vytvořena dynamická tabulka kopírovaných souborů a jejich sektorů, do zbývajících volné paměti je navíc načteno, co jde,
- 2) uživatel je vyzván k vložení cílové diskety,
- 3) je zjištěno, zda je na cílové disketě dostatek místa a je si zapamatován její boot, pro pozdější identifikaci,
- 4) na disketu se uloží dávka dat z paměti,
- 5) je-li zkopírováno vše, uloží se na disketu nový adresář a pokračuje se funkcí **New Disk / Nová disketa**,
- 6) uživatel je vyzván k vložení zdrojové diskety,
- 7) je přečtena další dávka dat,
- 8) opět vložíme cílovou disketu a pokračujeme bodem 4).

Diskety jsou porovnávány nejen podle názvu, ale i podle naformátování a podle náhodně vygenerovaného dvojбайtu v bootu, proto je jejich záměna prakticky nemožná (neupraví-li někdo booty tak, aby byly úplně stejné). Pokud je v bodech 6) nebo 8) omylem vložena špatná disketa, program na to včas upozorní. V tuto chvíli lze také kopírování předčasně přerušit, a to stiskem **CS+SPACE** - program pokračuje funkcí **New disk / Nová disketa**.

Protože cílová disketa je poprvé identifikována v bodě 3), je možné nechat v mechanice zdrojovou disketu a přiřadit jí tak zároveň i úlohu diskety cílové. Důsledkem je zdvojení všech kopírovaných souborů na zdrojové disketě, což není úplně k zahoeení.

C - Copy / Kopíruj.

Pozn.: V MDOSu je před uložením souboru, který má stejné jméno jako soubor na disketě již existující, uživatel dotázán **Overwrite old file (R=Retry)**, tedy jestli má být starý soubor přepsán souborem novým. **KoZa Commander** se na nic takového neptá a může tak vytvářet na disketě víc souborů se stejným jménem. Chcete-li se starých souborů zbavit, je nejlepší je před kopírováním buď přejmenovat nebo vymazat, aby nemohlo dojít k nechtěné záměně.

4.4 Převod z disku na pásku a naopak

4.4.1 Z disku na pásku

Jak již bylo popsáno v kap. 0.1, nejedná se o převádění programů, ale souborů. Začneme nejprve s převodem na pásku. Programy budou konvertovány v tom pořadí, jak jdou za sebou (tj. i v závislosti na tom, zda je adresář řazen abecedně či nikoliv) - to samozřejmě platí jen pro nastavený blok. Není-li blok nastaven, bude konvertován soubor, na který ukazuje kurzor.

Snapshot je převáděn nekomfortněji - do spustitelné podoby a navíc bez jakýchkoliv úprav. Jediný problém vyvstane, když "snapnutý" program běží v prvních 256 bajtech videoram - to potom zaručeně spustit nepůjde, protože do této oblasti jsou nahrána samotná data pro spuštění. Jak je vidět z **CAT**, je "snap" o 128 bajtů delší než RAM Spectra a těchto 128 bajtů se někde uložit musí. Obrazovka byla vybrána z toho důvodu, že v ní častěji než program sídlí obrázek a jeho poničení není zase takovou ranou...

Pásková verze "snapu" se skládá z basicového zavadače, loaderu a tří bloků. K poničení obrázku dojde po nahrání prvního bloku dat, tedy zhruba po 24 kB. Nakonec je do videoram nahráno těch 128 bajtů navíc a program je spuštěn.

Konverze ostatních typů (bytes, basic, sequence, array) již tak jednoduché nejsou; problémy vyvstanou, je-li soubor delší než pracovní prostor (tj. 24-25kB). Kratší soubory se převádějí bez omezení (krom sekvencí - viz. dále). Řekněme si něco o tom, jak provést konverzi oněch delších souborů:

1) Bytes jsou rozděleny do dvou bloků a s odpovídajícími hlavičkami uloženy na pásku. Máme-li soubor o délce 30kB s počátkem na adrese 25000, stačí pro opětovné spojení napsat následující:

```
CLEAR 24999: LOAD ""CODE: LOAD ""CODE: SAVE "jméno"CODE 25E3,3E4
```

a máme z toho jeden blok. Je otázkou, zda nebylo výhodnější místo konverze a následovného spojování vytvořit v basicu takovýto řádek

```
CLEAR 24999: LOAD "*"jméno"CODE 25E3: SAVE "jméno"CODE 25E3,3E4
```

protože už jen operace s magnetofonem by trvaly poloviční dobu...

2) Program, Number array, Character array nejdou převést vůbec, protože by je stejně nebylo možno z nejrůznějších důvodů v basicu spojit. Nejjednodušší je opět provést konverzi přes příkazy MDOSu. Pro ty, kteří přece jen chtějí použít Commander, uvádím následující postup (pozor, jen pro silné nervy):

- a) opíšeme si údaje z původní hlavičky (nazveme je param1, param2 a param3)
- b) změníme příponu souboru na B
- c) změníme startovní adresu na 0
- d) převedeme soubor na pásku
- e) vymažeme **Commander**
- f) nahrajeme nějaký kopírák a zjistíme délku obou bloků (délka1, délka2)
- g) napíšeme v basicu následující

```
CLEAR 24199: LOAD "CODE 24200:
```

```
LOAD "CODE 24200+délka1: SAVE "Jméno"CODE 24200, délka1+délka2
```

- h) vytvoříme hlavičku podle původních údajů, např. takto: nahrajeme PROMETHEA a napíšeme prográmek:

```
ent $
```

```
ld ix,head
```

```
ld de,17
```

```
xor a
```

```
jp #4c2
```

```
head defb jedno z následujících: 0 - program,
```

```
1 - číselné pole, 2 - znakové pole
```

```
defm "0123456789"
```

```
defw param2, param1, param3
```

spustíme ho a uložíme si novou hlavičku na pásku

- i) vytvořenou hlavičku "podvrhneme" bloku sestavenému v bodě g)

- j) a je to.

3) Sequence: taktéž změníme start a přípony (2b, 2c) a provedeme převod na pásku. Spojovat soubor dohromady je zbytečnost, protože sekvenční soubory na pásce nemají ekvivalent a navíc mohou být klidně delší než 65kB.

T - Tapefile / PřevodNaPásek.

4.4.2 Z pásku na disk

I zde brání dokonalé konverzi v podstatě jen velikost operační paměti.

- 1) pro soubory do velikosti operační paměti: pusťte magnetofon a stiskněte

D - Diskfile / PřevodNaDisk.

2) ostatní...Chcete-li mít blok dat na disku, je nejlepší na to použít MDOSu, a to následovně: Nahrajte si nějaký kopírák a z hlavičky si zjistěte startovní adresu a délku (u polí je tato činnost zbytečná), nahrajte data do paměti a pomocí SAVE* je uložte na disk.

1. příklad: převod bytes se start. adr. 24000 a délkou 41000

```
10 CLEAR 23999: LOAD "VašeData"CODE: SAVE *"VašeData"CODE 24000,41000
```

2. příklad: převod bytes se start. adr. 16384 a délkou 32000

```
10 CLEAR 23999: LOAD "VašeData"CODE 24000
```

```
20 SAVE *"VašeData"CODE 24000,22000
```

Dále nahrajte **KoZa Commander** a fcí **New begin / Nový začátek** (kap. 3.6) změňte start. adr. na původních 16384.

3. příklad: převod number array

```
10 LOAD "VašePole"DATA a(): SAVE *"VašePole"DATA a()
```

4. příklad: převod character array

```
10 LOAD "VašePole"DATA a$(): SAVE *"VašePole"DATA a$()
```

5. příklad: převod programu (není na škodu si zjistit startovní řádek xx)

```
MERGE "Program": SAVE *"Program"LINE xx
```

Existuje ještě jiná možnost konverze, která je sice trochu pracná, ale má požadovaný efekt. Spakujte si program **Pressorem 6** a **Mr. Packem** (jsou na kompletu **USER II**, který je v distribuci) a uložte na disk.

No a úplně nejjednodušší bude použít **MASTERCOPY...**

Pozn. : Chtěli bychom Vás poprosit, abyste od nás nežádali konverze Vámi vlastněných zakoupených i nezakoupených her a užitkových programů, nemáme na to dostatek času. Předem děkujeme.

CrackShot

6. Instalace, ovládání a využití

Program **CrackShot** můžete nahrát buď příkazem **LOAD *CrackShot'** a nebo ho vyvolat direktivou **SS+R** z **KoZa Commanderu**.

Vzhledově i ovládáním se oba programy dost podobají. Na obrazovce je pouze jedno okno (v1.6, 1.7), kam se vypisují názvy souborů; informace o názvu diskety, její zbývající kapacitě a o souboru, na kterém stojí kurzor, zůstaly na svých místech a mají naprosto stejný význam.

Stejně jako u **KoZa Commanderu**, i zde řídíte pohyby kurzoru šipkami (přičemž je aktualizováno dolní okno) a volbu provádíte klávesou **Enter**.

Pozn. č. 1: Aby se předešlo překvapení nebo leknutí, že na disketě najednou vůbec nic není, podotýkám, že v hlavním okně se vypisují pouze ty soubory, které mají příponu **S**, tedy - jenom **snapshoty**.

K čemu vlastně **CrackShot** slouží? Představte si např. následující situaci: napíšete program v **PROMETHEOVI**, spustíte ho a on se někde zacyklí (jak už to tak bývá...). Než ťukat celý text znovu, bude pohodlnější stisknout tlačítko **SNAP** a obsah paměti uložit na disketu, potom počítač zresetovat, nahrát **CrackShot**, "snap" jím rozbít a klidně se vrátit do **PROMETHEA** (buď: **SS+Q** - návrat do basicu a **RAND** **USR xx**, podle toho, kde byl **PROMETHEUS** instalován; nebo: **SS+T** - adr. instalace, **Y** pro potvrzení - blíže v manuálu monitoru **DEVAST ACE**) - toto vše je samozřejmě pouze příklad, který bude navíc fungovat pouze v případě, když **PROMETHEUS** nebyl nijak poškozen.

Obecně by se dalo říct, že **CrackShot** je tu od toho, aby Vám dal možnost dostat se do "snapů" (právě proto je v něm zabudován **DEVAST**), které obsahují důležitá, ale nepřístupná data. Jak s nimi naložíte po nahrání do paměti, je už Vaše věc...

Nahrajte tedy **CrackShot**, vyberte si libovolný "snap", najedte na něj kurzorem a stiskněte **Enter**. Protože hledaný snapshot nemusí vždy ležet na té disketě, která je v mechanice, byla zachována funkce **N - NewDisk / NováDisketa**, jejíž přesný popis najdete v kapitole 2.1.

Po stisku **Enteru** je do počítače nejprve nahrán vybraný "snap" a hned na to je do obrazovky instalován monitor **DEVAST ACE**. Po stisku libovolného tlačítka v něm můžete začít pracovat - popis devastačních funkcí najdete na následujících stránkách.

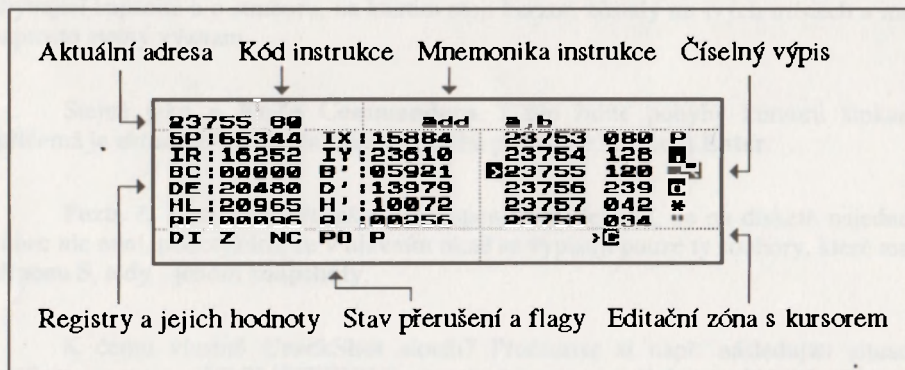
Registry, zásobník a pc ("program counter") jsou nastaveny přesně podle dat snapshotu - tj. tak, jak byly zachyceny v okamžiku stisku tlačítka SNAP.

Pozn. č. 2: Někdy se SNAPSHOT nedaří nahrát jak **CrackShotem**, tak příkazem **LOAD** v basicu, a přesto je nezbytně nutné získat z tohoto souboru data. Pak je nejlepší načíst "snap" po sektorech příkazem **READ "*"JménoSnapu.S"**, sektor, **adresa**. Každý "snap" leží v sektorech 0-95 a začíná na adrese 16256.

popis obrazovkového monitoru

DEVAST ACE

Na obrázku vidíte čelní panel při práci s programem **DEVAST ACE**, na horním řádku je vypsána aktuální adresa a jedna disassemblovaná instrukce, pod ní jsou vypsány registry a jejich hodnoty, pod nimi je vypsán stav flag registru a úplně vlevo je výpis stavu přerušení. Vpravo je vypsáno šest adres a jejich obsah jako číslo a jako znak. Jedna z adres je zvýrazněna, je to aktuální adresa. Pod tímto výpisem je editační zóna a kurzor.



7.1 Přístup k paměti (aktuální adresa) a pomocné funkce:

M - po stisku této klávesy se objeví otázka **Memory**: a můžete vložit novou hodnotu pro aktuální adresu (po odeslání se obnoví výpis čelního panelu). Adresu zadáváte v takové číselné soustavě, která je nastavena pro výpisy (u šestnáctkové soustavy vkládáte maximálně 4 číslice a znaky A až F, u desítkové maximálně 5 číslic - pozor na záměnu číselných soustav, může mít nepřijemné následky).

CS+6 - odečtení jedničky od aktuální adresy.

CS+7 - k aktuální adrese se přičte délka instrukce na aktuální adrese, ta se tedy posune na další instrukci.

ENTER - pokud je editační oblast prázdná, přičte se k aktuální adrese 1, pokud je v editační zóně napsáno nějaké číslo, bude uloženo do paměti na aktuální adresu a k

té adrese se přičte 1. Je-li číslo větší než 255 (nelze ho zapsat do jednoho bytu), uloží se pouze jeho spodní byte (zbytek po dělení 256).

SPACE - funkce podobná té předchozí, liší se tím, že ukládá hodnotu jako dvojbytovou (word) a posune aktuální adresu o 2. Pokud je editační zóna prázdná, dojde pouze k posunu aktuální adresy. Hodnota je ukládána obvyklým způsobem, nejprve **Low** a potom **High**.

SS+3 - přepínání výpisů čísel a vstupů ze soustavy desítkové do soustavy šestnáctkové a naopak.

CS+1 - přepínání výpisů z malých písmen na velká a zpět.

CS+2 - přepínání výpisů z obvyklých písmen na tlustá a zpět. Tuto možnost jistě oceníte, pokud je obrazovka vaší televize již poněkud unavena.

CS+3 - přepínání třetiny, do níž budou směřovat výpisy, tato funkce není u obrazovkové verze, tam je výpis prováděn do spodní třetiny a nastavení nelze změnit.

CS+0 - smazání obrazovky, nastaví bílý papír, černý inkoust. Tato funkce funguje opět jen u paměťové verze.

SS+A - po zadání dvou čísel (**First:**, **Last:**) se vypíše jejich součet, rozdíl a další informace v desítkové i šestnáctkové soustavě, kladně i záporně.

SS+Q - návrat do BASICu. Pokud byl monitor volán z programu, bude program pokračovat dalším příkazem.

7.2 Vnořování a jednotlivé druhy paměťových výpisů:

CS+8 - vnoření. Při prohlížení programu se často objeví potřeba nahlédnout do podprogramu nebo do jiného místa paměti, ale neztratit přitom současnou aktuální adresu. K tomuto účelu slouží vnořování, při jeho použití uloží program na zásobník současnou aktuální adresu a zeptá se Vás na novou hodnotu (**Memory:**). Na zásobník se vejde celkem 8 adres, můžete se tedy vnořit vícekrát.

CS+9 - vnoření; na rozdíl od předchozí funkce se tentokrát program neptá na novou aktuální adresu a vezme si ji z adresní části instrukce na současné aktuální adrese. Například na aktuální adrese je instrukce **call #4C2** a vy se na tuto adresu podívat. Mohli byste stisknout **CS+8** a vložit **#4C2**, ale lepší bude, když stisknete jen **CS+9** a dosáhnete téhož účinku.

CS+5 - vynoření, opačná funkce k předchozím dvěma, program odebere ze zásobníku adresu a vloží ji do aktuální adresy.

SS+C - vypíše zásobník adres pro vnoření a čeká na stisk klávesy.

U - také vypíše zásobník (5 adres), ale tentokrát ten, na který ukazuje registr **SP**. Toto je užitečné při trasování nebo při prohlížení tabulek dvoubytových čísel (nutno nastavit **SP** na její začátek).

SS+4 - výpis disassemblingu od aktuální adresy, vypíše se 8 řádků a čeká se na stisk nějaké klávesy. Podle toho, o jakou klávesu se jedná, bude provedeno toto:

CS+1 nebo **SS+4** - návrat zpět k hlavnímu panelu

5 - návrat na začátek výpisu (v tomto případě na aktuální adrese)

6 - výpis další stránky

7 - návrat o řádek zpět ve výpisu

N - vyhledání dalšího výskytu zadané posloupnosti (viz. vyhledávání)

SS+3 - přepnutí používané číselné soustavy - pracuje pouze u paměťové verze jakákoliv jiná klávesa - výpis dalšího řádku (uvedené funkce platí pro všechny další výpisy)

V - funkce stejná jako předchozí, výpis však nezačíná na aktuální adrese ale na adrese zadané na dotaz **First:**.

O - znakový výpis od aktuální adresy, vypisuje se adresa a za ní 25 znaků, znaky, jejichž kódy jsou větší než 128, jsou vypisovány inverzně. Znaky, které nemají grafickou podobu, jsou nahrazeny tečkou (kódy 0 až 31 obyčejnou a 128 až 159 inverzní).

SS+O - stejný výpis jako **O**, pouze počáteční adresa se zadává na dotaz **First:**.

L - číselný a znakový výpis od aktuální adresy, vypíše se adresa, hodnoty 5 bytů na této adrese a 5 znaků jim odpovídajících.

SS+L - jako **L**, opět od adresy zadané na dotaz **First:**.

K - výpis BASICu od aktuální adresy. Jsou vypisována klíčová slova, grafické znaky a za kódem 14 je vypsána číselná hodnota, se kterou program v BASICu skutečně pracuje.

SS+K - jako **K** od adresy zadané na dotaz **First:**.

7.3 Přesuny a plnění bloků paměti, textový editor:

I - po zadání první adresy bloku (**First:**), poslední adresy bloku (**Last:**) a adresy, na níž má být blok přenesen (**To:**) dojde k přenesení bloku paměti. Počáteční a koncová poloha bloku se může překrývat, program vybere odpovídající způsob přenosu (**Idir, iddr**).

SS+I - obdoba předchozího příkazu, počáteční blok je určen první adresou bloku a jeho délkou (**Lenght:**).

P - vyplnění bloku paměti zadaného první (**First:**) a poslední (**Last:**) adresou zadaným číslem (**With:**).

SS+P - obdoba předchozího příkazu, blok je nyní zadán svým začátkem (**First:**) a délkou (**Lenght:**).

T - textový editor, umožňuje vkládat sekvenčně libovolné ASCII znaky, editor se opouští pomocí **CS+1** a adresu lze měnit stiskem **CS+6** a **CS+7**.

7.4 Magnetofonové operace:

J - nahrání bloku dat z kazety do paměti, blok je určen první (**First:**) a poslední (**Last:**) adresou. Monitor vynechává při ukládání tu část paměti, ve které je uložen. Leader bloku se nerozlišuje.

SS+J - obdoba předchozího příkazu, blok je určen první adresou a délkou (**Lenght:**).

S - save; uloží na kazetu blok paměti zadany první (**First:**) a poslední (**Last:**) adresou pod značkovým bytem (**Leader:**).

SS+S - také save, blok je určen první adresou a délkou (**Lenght:**).

R - zjistí značkový byte (leader) prvního souboru na kazetě.

Y - načtení hlavičky, vypíše se tyto informace z hlavičky:

typ (T:Basic, Data, Code)

jméno v hlavičce (N:)

start (S:) u Code je počáteční adresa, u Basic jde o startovní řádek

délka bloku dat (L:)

délka proměnných pokud se jedná o Basic (V:), u Code nevyužito

Na stisk **J** dojde k nahrání bloku dat na adresu S: v případě, že se jedná o **Code**, nebo na adresu 23755 v případě, že se jedná o **Basic**. Stisknete-li **M**, budou data nahrána na adresu 16384 a z této adresy spuštěna, tato funkce je určena pro nahrání programů **Wlezley 7**, **Mr. Pack** nebo **Packmaker**. Při nahrání Basicu se nenastavují systémové proměnné, při návratu nebude program spustitelný. Pokud chcete nahrát Basic, který se na MERGE hrouť, zadejte LOAD, po přečtení hlavičky stiskněte BREAK, nahrajte nebo spusťte DEVAST ACE a znovu načtete hlavičku (**Y**). Stiskem **J** nahrajte program a nyní se můžete do programu vrátit bez obtíží.

7.5 Vyhledávání v paměti:

G - zadání 5 bytů dlouhé posloupnosti s možností vynechat libovolné byty stiskem **ENTER**. Stisknete-li místo čísla klávesy **SS+Z**, bude vložen kód znaku, který stisknete, stisknete-li klávesu **Z**, nejprve zadáte znak a potom masku (**Mask:**). Při hledání se budou porovnávat pouze ty bity, které obsahují v masce jedničku, stisknete-li klávesu **X** místo klávesy **ENTER**, zeptá se program ještě na masku. Pokud Vám není použití masky jasné, klidně na ni zapomeňte, snadno se bez toho obejdete. Zapamatujte si však vkládání znaků, je užitečné při hledání textů. Hledání probíhá od aktuální adresy a po nalezení se její hodnota změní.

N - vyhledání dalšího výskytu hledané posloupnosti. Tuto funkci lze vyvolat také v libovolném druhu výpisů. Hledání probíhá dokud se posloupnost nenajde a ta se najde vždy, alespoň v programu **DEVAST ACE**, proto nalezení porovnejte s polohou **DEVAST ACE**, jinak se Vám může stát, že budete přemýšlet zcela zbytečně nad smyslem toho, co jste našli.

SS+G - zobrazí informace o hledané posloupnosti včetně masky.

7.6 Krokování, nastavování registrů, breakpoint a volání:

SS+Z - provedení jedné instrukce na aktuální adrese a posun na další instrukci (při provádění je přerušení povoleno nebo zakázáno podle nastavení).

SS+X - provádí jednu instrukci, jako **SS+Z**, pouze instrukce **Call** a **Rst** provedou i s volanými podprogramy.

SS+V - provádění **SS+Z** až do stisku **BREAK**. Trasování je možno urychlit stiskem klávesy **F**, přestanou se vypisovat hodnoty registrů a opětným stiskem **F** se obnoví předchozí stav.

SS+B - provádění **SS+X** až do stisku **BREAK**, ostatní jako u předchozí funkce.

SS+N - nastavení registrů. Po stisku se jedno jméno registru vypíše inverzně. Nyní můžete stisknout klávesu **ENTER** a vložit novou hodnotu (**With:**), u flagů a indikátoru stavu přerušení se stiskem **ENTERu** okamžitě změní hodnota na opačnou, stiskem **5** a **8** se posunete na předchozí nebo následující registr nebo indikátor. Nastavování ukončíte stiskem **CS+1** nebo **SS+4**.

W - uloží aktuální adresu pro potřeby **SS+U**.

SS+U - funkce vyzvedne tři byty na aktuální adrese, uschová je a na jejich místo vloží skok zpět do monitoru (**BreakPoint**). Potom se nastaví všechny registry na hodnoty v čelním panelu, případně se povolí přerušení a provede se skok na adresu zadanou stiskem **W**. Až program dojde na místo s Breakpointem, vrátí se zpět do monitoru. Uloží se všechny registry a na místo se vrátí odebrané tři byty. Z popisu je

vidět, že tento způsob nelze použít v oblasti ROM, je také nutno ověřit, že žádný ze tří bytů, které jsou přepsány, není pro běh programu potřebný.

SS+H - volání podprogramu na zvolené adrese (**To:**). Před spuštěním se program zeptá, zda je volba jistá (**Yes:**), v kladném případě se odpovídá stiskem **Y**. Při volání se nastaví hodnoty registrů a případně povolí přerušení, po návratu (pokud k němu dojde) se hodnoty registrů opět uloží. Poznámka v závorce je důležitá, pokud se Vám program při použití tohoto a některých dalších příkazů zhroutí, nehleďte chybu v programu **DEVAST ACE** ale v sobě. Program **DEVAST ACE** je velice důkladně a dlouhodobě vyzkoušen a možnost, že byste snad objevili nějakou podstatnou chybu, je vyloučena!

SS+T - přímý skok do programu, nastavení stejné jako u předchozí funkce. Použití přichází v úvahu při spuštění jiného programu, kde se nepředpokládá návrat zpět nebo v případě, že je návrat zajištěn jinak (do programu byl připsán skok zpátky atd.).

Disassembler **DEVAST ACE** zobrazuje poloviny **IX** a **IY** jako **HX**, **LX** a **HY**, **LY**. Rotace **CB30** až **CB37** značí **SLIA**. Ve skupinách **DDCB** a **FDCB** tiskne post kopie, jako např. **SRL A,(IX+5)**. Po instrukci **RST 8** se vypisuje jeden **DEFB** byte, po **RST 28** se tiskne **DEFB** až do **DEFB 38** (konec výpočtu).

PACK>>DISK

8. Instalace, podmínky pro bezchybnou činnost

Poslední z kompletu **Tools** je **Pack>>Disk**, převaděč komprimovaných her z pásky na disk. Stejně jako u **CrackShotu**, i zde máte dvě možnosti nahrání: přes MDOS (**LOAD "*"Pack>>Disk"**), nebo přes **KoZa Commader (SS+R)**.

Ať už to provedete tak či tak, program se sám spustí a od Vás očekává jen to, že zapnete magnetofon a do mechaniky vložíte naformátovanou disketu.

Jak již bylo řečeno, **Pack>>Disk** je algoritmus pro převod komprimovaných programů (většinou her) a stejně jako každý jiný algoritmus, i on má své vstupní podmínky, pro které bez problémů funguje.

Vstupní podmínky:

1) program se musí skládat pouze ze dvou částí:

- basicu, který byl vytvořen **Pressorem 6** a který v sobě obsahuje i zapakovaný obrázek,
- kódu, který byl zapakován **Mr. Packem**

2) mezi oběma bloky musí být dostatečná mezera, aby program stihl uložit data na disk; pokud tam mezera není, je na uživateli, aby magnetofon na potřebnou dobu zastavil.

Pro jiné programy **Pack>>Disk** určen není!!!

Po převodu jedné hry (programu) může **Pack>>Disk** automaticky převádět další - máte-li tedy kazetu plnou komprimovaných programů, splňujících vstupní podmínky, nemusíte o počítač půl hodiny starat a pak jenom vyndáte z mechaniky disketu s překonvertovanými programy.

ZÁVĚREČNÝ BLÁBOL

Dočetli jste až na konec první části příručky ke kompletu programů **Tools**. Víme, že to už zdaleka není jediný obslužný program pro disketovou jednotku **D40 / D80**, ale vždyť i na PC existuje takových programů několik a uživatel si aspoň může vybrat ten, který mu nejvíce vyhovuje.

První verze **Toolsu** již byly překonány verzemi vyššími, nicméně, co se týká verze stávající, máme k Vám jednu prosbu:

Přečtěte si důkladně manuál (klidně i několikrát), než sáhnete po tužce a papíru a utratíte za poštovné - na dotazy, na které jsou v této dosti obsáhlé příručce uvedeny jednoznačné odpovědi, nebude brán zřetel. Byli bychom neradi, kdyby se opakovala podobná situace jako u **DESKTOPU**, kde plno uživatelů ztropilo povyk kvůli zapnutému joysticku (projevuje se to samovolnými pohyby kurzoru po obrazovce) a přitom bylo v manuálu výslovně uvedeno, jak joystick odpojit; stačilo si to jenom přečíst a mít chvilku trpělivosti s mačkáním kláves **H, J**. Také si uvědomte, že jste si zakoupili pouze program a ne konzultační hodiny, za ty se u takových firem jako je např. MicroSoft nebo Borland draze platí...

Jestli se někdo usmívá (nebo dokonce chechtá) při srovnání Proximy a MicroSoftu, tak mu taktně připomínáme, že náš software je "jen" pro osmibity, ale stojí o několik tisíc korun méně a co do kvality si moc (v rámci možností) nezádá.

GOOD LUCK!!!

SLOVNÍČEK POJMŮ PRO ÚPLNÉ ZAČÁTEČNÍKY

(pokud má některé slovo více významů, uvádím ty, co se vztahují k TOOLSu)

ADRESÁŘ - sektory 6 až 13 na disku - obsahují hlavičky všech souborů na disku, každá hlavička zabírá 32 bytů a obsahuje: typ souboru, jméno souboru, délku souboru, počáteční adresu nebo číslo spouštěcího řádku (u typu P), délka programu bez proměnných (u typu P), číslo prvního sektoru.

ATRIBUT - přípona ke jménu souboru, doplňuje nám informace o souboru. Blíže na v kapitole 3.2 **Nastavení atributů a přípony** (v oddílu **Individuální operace**).

ASSEMBLER/DISASSEMBLER - Assembler je překladač jazyka symbolických adres do strojového kódu (jazyk procesoru Z80). Disassembler je zpětný překladač ze strojového kódu do jazyka symbolických adres (opačná funkce než má assembler). Např. program **PROMETHEUS** obsahuje assembler i disassembler, program **DEVAST ACE** obsahuje pouze disassembler.

BETADISK - jeden z používaných diskových operačních systémů, u nás není příliš rozšířen.

BLOK - nějak označená skupina souborů, se kterou chceme dělat totéž (například smazat, kopírovat nebo převést na pásku).

BOOT - úplně první sektor na disketě (označuje se jako nultý), jsou v něm uloženy nejdůležitější informace o disketě, např. jaký má disketa formát (počet stop a sektorů), název diskety, operační systém a další věci. Pokud je tento sektor na disketě poškozen, nelze disketu naformátovat.

BREAK - současný stisk kláves CAPS SHIFT a SPACE. Obvykle se takto předčasně ukončuje nějaká operace.

CAT - katalog diskety neboli výpis adresáře. V počítačovém slangu severočeských programátorů existuje ekvivalentní pojem "kočka" - používá se ve tvaru "udělej kočku".

ČÍSELNÁ SOUSTAVA - v matematice se používají číselné soustavy o různém základu (základ určuje kolik číslic se používá pro vyjádření libovolného čísla) ve výpočetní technice se běžně používá desítková (používá číslice 0 až 9), šestnáctková (hexadecimální - číslice 0 až 9 a písmena A až F) a dvojková (binární - číslice 0 a 1). Desítkovou soustavu znáte, dvojková soustava začíná takto: 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110, 111, 1000, 1001, 1010, 1011....., šestnáctková

pro změnu takto: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 1A, 1B, 1C,

DELETE - zrušení, např. zrušení souboru.

DIR - viz **adresář**.

DOS - Diskový Operační Systém. Např. M-DOS (s tím asi právě pracujete), MS-DOS je operační systém používaný na "velkých" počítačích PC.

EDIT - současný stisk kláves CAPS SHIFT a 1, na některých typech počítačů SINCLAIR existuje i jako samostatná klávesa.

EDITACE - změny, opravy a doplnění čehokoliv - často textu, přepisování, mazání, vkládání a podobné operace.

FAT - File Allocation Table, tabulka v 1. až 5. sektoru disku M-DOS, jsou zde uloženy informace, jak je ten který soubor rozložen na disketě. Např. soubor dlouhý 40 kB může mít začátek na sektoru 500, dalších několik sektorů zabírá od 650 sektoru a končí na sektoru 670. Řadič disketové jednotky totiž soubor rozmístí tam, kde je volné místo. Proto když se FAT fyzicky poškodí, je disketa zcela k nepotřebě.

FILE - soubor (neplést s oblíbeným jídlem!).

FONT - písmo, sada znaků (grafická podoba).

FORMÁT, FORMÁTOVÁNÍ - na nové disketě není nejen žádný záznam (např. program nebo hra), ale systém diskety ani neví, kam by měl data zaznamenávat. Při formátování, které provádí speciální program, se na disketě vytvoří stopy a sektory, tabulka FAT atd. a teprve s takovou disketou umí vaše D40 komunikovat.

FREE - volné sektory na které je možno nahrát data.

KAPACITA - max. množství informací které se na disketu vejdou. Pokud si disketu nenaformátujete speciálním způsobem (např. 43 stop), má čistá disketa kapacitu 360 kB. Doporučujeme formátovat diskety tak, aby měly kapacitu 360 kB (resp. 720 kB), a to hned z několika důvodů: ne všechny disketové mechaniky dokáží číst diskety naformátované na větší kapacitu, ne všechny programy dokáží s takto naformátovanými disketami pracovat.

KEMPSTON - jedna z norem pro připojení ovladače typu JOYSTICK.

KOMPRIMACE - (pakování, kompresování) je úsporný způsob ukládání dat. Snahou je tu zkrátit libovolný soubor na minimální délku, ovšem beze ztráty informačního obsahu (tak aby šel bezpečně rekonstruovat do původní podoby - nejjednodušší způsoby třeba vyhledávají opakující se sekvence bytů).

KONVERZE - převod dat z jednoho tvaru do jiného, např. textu z diskety určené pro počítač PC, tj. disketa s formátem MS-DOS na disketu pro počítač Didaktik, tj. s formátem M-DOS.

KOPIROVÁNÍ - přesun dat, např. souboru(ů) z jedné diskety na druhou přičemž soubor na původní disketě zůstane nezměněn.

LOAD, LOAD * - nahrání programu nebo dat do paměti počítače, LOAD je nahrání z kazety, LOAD * je nahrání z diskety.

MECHANIKA - disketová jednotka se skládá ze dvou nejdůležitějších částí: mechaniky (to, co otáčí disketou a pohybuje magnetickými hlavičkami) a řadiče (obsluhuje elektronika, jejím "srdcem" je obvykle velmi složitý integrovaný obvod).

MENU - nabídka několika akcí z nichž je možno jednu zvolit nebo se vrátit zpět.

RAM / ROM - typ paměti počítače: do RAM lze zapisovat i číst z ní, z ROM lze pouze číst, ale pamatuje si informace i po vypnutí počítače.

RUN - pokud máte na disketě soubor se jménem "run" a vložíte do vyresetovaného počítače příkaz RUN, M-DOS jej nahraje a spustí.

SAVE, SAVE * - obrácená operace k LOAD. Uložení dat na pásku, SAVE * je uložení na disketu.

SCREEN - obrázek. Může se také jednat o soubor s délkou 6912 bytů, což je velikost obrazové paměti vašeho počítače.

SNAPSHOT - "snímek paměti", soubor, který vytvoříte pomocí tlačítka SNAP, můžete si takto zaznamenat kompletní stav počítače v okamžiku stisku tlačítka SNAP (celý obsah paměti + obsahy registrů). SNAPSHOT je spustitelný soubor.

STOPA / SEKTOR - základní jednotky pro členění diskety. Stopa je soustředný kruh, dělí se obvykle na 9 sektorů.

TOOLS - nástroje, v tomto případě nástroje k lepšímu zvládnutí disketové jednotky Didaktik 40 (80).

USER - angl. USER (jůzr) = uživatel.

VADNÝ SEKTOR - sektor který je nějakým způsobem poškozen, se při formátování označí a řadič disketové jednotky s ním "nepočítá". Pokud je na disketě vadný sektor, je nejlepší ji rovnou vyřadit - zkuste disketu několikrát zformátovat a i později ji nesvěřujte žádná důležitá data.

VOLUME - název diskety.

SEZNAM CHYBOVÝCH A INFORMAČNÍCH HLÁŠENÍ

S File not found / Soubor nenalezen

MDOS Pokus o načtení souboru, který se na disketě nenachází nebo který je jiného typu

Tools Není hlášeno

T File exists / Soubor existuje

MDOS Chyba při přejmenování. Na disku nemohou být dva soubory se stejným jménem.

Tools Soubor nelze obnovit, protože buď již existuje, nebo je obsazeno místo, kde býval dříve na disku uložen.

U Disk full / Disk plný

MDOS Při zápisu na disk bylo zjištěno, že na něm pro soubor není dostatek volného místa (ale i tak je do adresáře zapsána hlavička souboru!!!)

Tools Jako MDOS, ale hlavička souboru do adresáře zapsána není. Při kopírování bloku souborů hlášení znamená, že pro celý blok na cílové disketě není místo, ovšem některé soubory by se na disk vejít mohly.

V Directory full / Adresář plný

MDOS V adresáři diskety není místo pro soubor (tj. pokus o překročení maximálního počtu souborů na disketě - 128).

Tools Jako MDOS; hlášeno při kopírování nebo ukládání zobrazených screenů.

X Bad device type / Nevyhovující zařízení

MDOS Pokus o čtení diskety, která není naformátovaná pod MDOSem.

Tools Není hlášeno, ale při čtení disket jiného formátu se program může (vzhledem k jiné organizaci adresářů) zhroutit.

Y Device indent missing / Postrádána konkretizace zařízení

MDOS Při formátování nebyla uvedena mechanika.

Tools Není hlášeno.

a Device I/O error / Chyba při vstupních/výstupních operacích

MDOS Následuje po chybových hlášeních (např. **Rewrite old file (s), Drive is not ready, All data will be discarded**) stisknete-li jiné tlačítko než **P** nebo **R**

Tools Jako MDOS.

b Bad volume name / Nevhovující jméno diskety

MDOS Při přejmenování nebylo uvedeno jméno diskety nebo v něm byly použity nevhovující znaky.

Tools Není hlášeno.

c Bad file type / Nevhovující typ souboru

MDOS Se zadaným typem souboru není možné provést požadovanou operaci.

Tools Soubory typu **P**, **N**, **C** delší než pracovní prostor není možné převést na pásku. Soubory typu **Q** nelze převést vůbec.

d Volume not found / Disketa nenalezena

MDOS Jméno diskety v mechanice se neshoduje se jménem udaným.

Tools Není hlášeno.

e File is read protected / Soubor je chráněn proti čtení

MDOS Soubor kvůli nastavenému příznaku nelze přečíst.

Tools Není hlášeno (příznak je ignorován).

f File is write protected / Soubor je chráněn proti zápisu

MDOS Do souboru nelze zapsat.

Tools Není hlášeno (příznak je ignorován).

g File is not executable / Soubor není spustitelný

MDOS Soubor nemá nastaven příznak **E**.

Tools Není hlášeno (příznak je ignorován).

h File is delete protected / Soubor je chráněn proti smazání

MDOS Příkaz **ERASE** se neprovede.

Tools Není hlášeno (příznak je ignorován).

i Bad record number / Nevhovující záznamové číslo

MDOS Pokus číst příkazem **READ *** sektor, který už k danému souboru nenáleží.

Tools Není hlášeno.

j Impossible to RENAME / nemožné přejmenovat

MDOS Při přejmenování není možné změnit příponu souboru.

Tools Není hlášeno.

k Impossible to COPY / Nemožné zkopírovat

MDOS Špatná syntaxe příkazu pro kopírování.

Tools Není hlášeno.

l Corrupted FAT structure / Porušená tabulka FAT

MDOS Informace o souborech na disketě byly narušeny, zachraňte co se dá.

Tools Stejně jako MDOS, tabulka jde (při dobré znalosti) opravit editací diskety.

m Stream already open / Kanál je otevřený

MDOS Při práci se sekvenčními soubory byl pokus o otevření již otevřeného kanálu.

Tools Není hlášeno.

n Drive is not ready / Mechanika není připravena

MDOS V mechanice není správně zasunutá disketa nebo jsou otevřená dvířka.

Tools Jako MDOS.

o Seek error / Na stopu/sektor není možno najet

MDOS Při čtení sektoru bylo zadáno číslo převyšující počet sektorů na disketě.

Tools Jako MDOS.

p Sector not found / Sektor nenalezen

MDOS Požadovaný sektor se nepodařilo nalézt.

Tools Jako MDOS (špatně nebo vůbec nenaformátovaná, popř. poškozená disketa).

q CRC error / CRC error

MDOS Nesouhlasí kontrolní součet sektoru.

Tools Jako MDOS.

r Disk is write protected / Disk je chráněn proti zápisu

MDOS Na disk nejde zapsat.

Tools Jako MDOS.

s Internal error / Neidentifikovatelná chyba

MDOS Ve chvílích, kdy se to nejméně hodí...

Tools Jako MDOS.

x File too long / Soubor příliš dlouhý

MDOS Parametr délky v **LOAD *** je menší než skutečná délka.

Tools Z pásky na disk není možné převést soubor delší než pracovní prostor.

Speciální hlášení programu Tools:**Are you happy? (Y/N) / Jste spokojený?**

Tools Kontrolní otázka před vymazáním. Odpovězte Y, A nebo N.

Start tape and hit me. / Pusť magnetofon a udeř klávesu.

Tools Informační sdělení před převodem na pásku.

Insert source diskette and hit me. / Vlož zdrojovou disketu a udeř klávesu.

Tools Výzva při kopírování.

Insert target diskette and hit me. / Vlož cílovou disketu a udeř klávesu.

Tools Výzva při kopírování.

Insert "DiskName" and hit me. / Vlož "JménoDisku" a udeř klávesu.

Tools Do mechaniky byla omylem vložena jiná disketa. Pos tisku klávesy je znovu ověřeno, zda již byla vložena disketa správná; pokud ne, celý proces se opakuje.

Break (CS+SP) přeruší ověřování a přečte adresář diskety v mechanice.

New value: / Nová hodnota:

Tools Při editaci diskety je žádána číselná hodnota 0 - 255.

Poznámky uživatele:

Obsah manuálu

Licenční ujednání	1
Úvodem	4
I. KoZa Commander	6
Instalace	6
0. Co program neumí	7
0.1 ...a nikdy umět nebude	7
0.2 ...a umět by mohl	7
1. Seznámení s programem	8
1.1 Čelní panel a všeobecná nastavení	8
1.2 Ovládání - klávesnice a kempston joystick	10
2. Operace s disketou	11
2.1 Nová disketa	11
2.2 Formátování diskety	11
2.3 Informace o disketě	13
2.4 Mapa diskety	13
2.5 Přejmenování diskety	14
2.6 Editace diskety	15
3. Individuální operace	17
3.1 Přejmenování souboru	17
3.2 Nastavení atributů a přípony	17
3.3 Umístění souboru na disketě	18
3.4 Záchrana souboru	19
3.5 Zobrazení screenů	20
3.6 Nový začátek souboru	21
3.7 Spuštění souboru	21
3.8 Editace souboru	21
4. Skupinové operace	23
4.1 Výběr a označení souborů	23
4.2 Vymazání souborů	23
4.3 Kopírování souborů	23
4.4 Převed z disku na pásku (a naopak)	25
4.4.1 Z disku na pásku	25
4.4.2 Z pásku na disk	26

II. CrackShot	28
6. Instalace, ovládání a využití	28
7. Manuál k monitoru a disassembleru DEVAST ACE	30
7.1 Přístup k paměti a pomocné funkce	30
7.2 Vnořování a jednotlivé druhy paměťových výpisů	31
7.3 Přesuny a plnění bloků paměti, textový editor	32
7.4 Magnetofonové operace	33
7.5 Vyhledávání v paměti	34
7.6 Krokování, nastavování registrů, breakpoint a volání	34
III. Pack>>Disk	36
8. Instalace, podmínky pro bezchybnou činnost	36
Závěrečný blábol	37
Slovníček pojmů pro úplné začátečníky	38
Seznam chybových a informačních hlášení	41
Poznámky uživatele	45
Obsah manuálu	46
Záruční a reklamační podmínky	48

Záruční a reklamační podmínky

na programy z produkce

PROXIMA - software nové dimenze Ústí nad Labem

1) veškeré dotazy zodpovídáme pouze písemně; telefonický servis k programům nezajišťujeme

2) na fyzické vady disket, kazet a manuálů které nebyly způsobeny nevhodnou manipulací uživatele poskytujeme záruku 1 rok. Vadné manuály (např. s chybějícími stránkami) vyměňujeme pouze kus za kus

3) u programů na kazetách nahráváme na obě strany kazety totéž (jako rezervní nahrávku). Pokud se vám nepodaří nahrát program z jedné strany kazety a z druhé ano, neposílejte nám tuto kazetu k reklamaci.

3) do 1 měsíce od zakoupení je nahrání nové verze programu nebo opravení vadné nahrávky na kazetě (disketě) zdarma

4) po této době účtujeme na nové nahrání programu poplatek 20,-- Kč

-> částku 20,-- Kč nám můžete zaslat jedním z těchto způsobů:

-> zelenou složenkou typu "A" na naši adresu, číslo účtu je **28846-411/0100** a kontrolní ústřížek přiložte (stačí jeho kopie) nebo

-> přiložte k zásilce v hotovosti (např. papírovou dvacetikorunu), nebo

-> pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vrátíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,-- Kč + 25,-- Kč dobírkový poplatek

5) v případě neoprávněných reklamací účtujeme stejným způsobem jak bylo uvedeno výše, manipulační poplatek 20,-- Kč

Prosíme Vás o pochopení tohoto opatření. Bohužel žádný autor programu a tím také jeho distributor nemůže ručit za to, že v programu nebude jediná chyba. Přesto naše firma udělá maximum pro to, aby Vám program sloužil k Vaší spokojenosti. Pro srovnání: nové verze programů (UPGRADE) se pro počítače PC (ceny programů jsou zde řádově 20 až 50 krát vyšší) prodávají vlastníkům starších verzí za ceny rovnající se 1/2 až 2/3 plné ceny programu. Dále Vás prosíme, abyste se na nás neobraceli s dotazy, které jsou dostatečně vysvětleny v manuálu k programu; na takovéto dotazy nebude brán zřetel.

PROXIMA - software nové dimenze

post box 24, pošta 2, Ústí nad Labem 400 21

PROXIMA - software nové dimenze v. o. s.

pošt box 24, pošta 2

400 21 Ústí nad Labem