

OCAK 1989

Sayı 4

(KDV DAHİL) 3500 TL.

Sizin

AMSTRAD



AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

PC 1512/PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640.

Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.



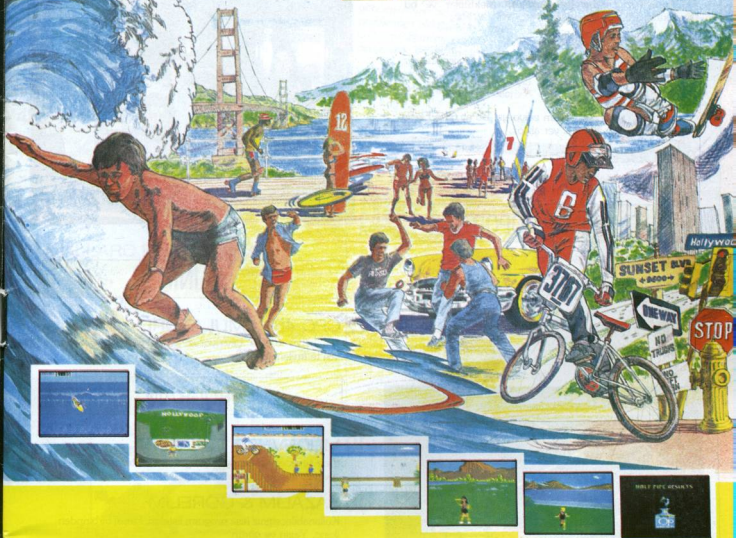
AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN, No: 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR

California

GAMES™



GENEL

06 HABERLER

Amstrad'dan haberler. Bilgisayarınızla ilgili yeni olaylar geçen yıla ait bilgiler.

08 OYUN LİSTESİ

Aralık ayının en çok ilgi gören 20 oyununun sıralaması ve bu oyunlar hakkında kısa açıklamalar.

14 MEKTUPLAR

Okurlarımızın dergimize yazdıkları mektuplar ve bu mektuplara verilen cevaplar.

20 CRASH MODE

Bazı oyunların ip uçları ve sonsuz yaşam gibi ilgilenebileceğiniz kısa poke listeleri

25 TEKNİK

Entegreleri tanımaya devam ediyoruz. Bu ay 6845 Ekran Denetleyicisinin anlatımı yer alıyor.

50 PROBLEMLER

Hergün karşılaşılabileceğiniz problemler ve bu problemlerin çözülebilmeleri için getirilen öneriler.

TANITIM & RÖPORTAJ

27 GAME TEST

Yeni çıkan ve sevilen oyunların detaylı açıklamaları ve ekran görüntüleri. Bu sayımızda;

KRAKOUT	MASK	ACE OF ACES
SUPER SPRINT		EXPRESS RAIDER
İKARI WARRIORS	720°	LEGEND OF KAGE



37 DISC DRIVER

Geçen sayımızdan devam eden bu yazımızda disc driver'ımızın ana devrelerinin hazırlanışını öğreneceğiz.

52 SİZİN MEMOREKS

Bu ayki röportaj sayfamızda sizlere Memoreks Bilgisayar Hizmetlerini tanıtıyoruz.



KLİNİK

22 CPC 464 EMULATÖRÜ

464'ünüzü 6128'e çeviriyoruz. Artık 6128 komutlarını 464'te kullanabileceğiz.

PROGRAM

10 MÜCEVHER TUZAĞI

Yine seveceğiniz bir oyun programının listelerini yazın ve severek oynayacağınız bir programa sahip olun.

16 YAZALIM & GÖRELİM

Kullanabileceğiniz kısa program listeleri. Hepsi birbirinden ilginç. Yazın ve görün.

35 3D ÇİZİM

3 boyutlu grafik çizimlerini merak edenler için program listeleri

kiler

39 SPRITE İLE HAREKET

Yazı diziminin devamı. Bu ay spritelan yaratıyoruz. Ayrıca Sprite Creator programının listeleri

EĞİTİM & DİZİ

18 BASIC KURSU

Basic Kursunda bu ay fonksiyonları öğreniyoruz. Yine fikir veren örnek programlar yer alıyor.

44 PCW LOCOSCRIPT

Locoscript uygulamaları sunuyoruz. Bu ayki konumuz dokümanları yazıya gönderilmesi.

46 PC GEM TEKNİKLERİ

Gem yazılımında menüler. Menü açma ve menülerin incelenmesi.

48 MAKİNE DİLİ

Makine dilinde bu ay yardımcı programlar ve adresleme yöntemleri anlatılıyor.

İNCELEME

41 MALLARD BASIC + GRAFİK

PCW'de grafik. GSX altında grafik çizimi ve örnek program.

54 PAGEMAKER

Desktop Publishing'te grafik modundaki çalışmalar ve diğer menülerin incelenmesi



Sizin AMSTRAD Ocak

SEVGİLİ OKURLARIMIZ

Yeni bir yıla girmiş olmamız heyecanı ile tekrar sizlerle birlikte olmaktan mutluyuz. Bu ayki sözcüğümüze tüm Amstrad Kullanıcılarını yakından ilgilendiren bilgisayar programlarının çoğaltılması konusu ile başlıyoruz. Son günlerde bazı bilgisayar mağazaları bilgisayar programları satmaları ve çoğaltmaları nedeniyle ihbar edilmişler ve çeşitli devlet kuruluşları tarafından kontrol altına tutulmuşlardır. Bu durum ülkemizin bilgisayara geçişi başlatmıştı bu dönemde çeşitli sorunlar ortaya çıkmaktadır. Öne sürülen suçlamaların henüz, bilgisayarlaşma sürecindeki ülkemiz şartlarına uygun olmadığı inanılmaktadır. Bu durumun yasal düzenlemeler ile en kısa süre içerisinde çözülmesini temenni ediyoruz. Bu ay dergimiz tarafından hediye edilmesi gereken program kasetini konunun önemini gözönünde bulundurarak sizlere veriyoruz.

Geçen sayımızda yer alan okuyucu anketine gösterdiğiniz ilgi bizi mutlu etti. Tüm okurlarımızdan 15 Şubat 1989 tarihine kadar elimizde olacak şekilde anket formlarını göndermelerini istiyoruz.

Dergimize her ay yeni isimler katılmaktadır. Bu kişiler kendi yazdıkları programları tüm kullanıcıların kullanımına sunuyorlar. Sizlerinde bu tür programlarına dergimize göndermelerini bekliyoruz. Ayrıca her kullanıcının değişik problemleri olduğunu biliyoruz. Problemler sayfasının amacı, bu tür problemlerine çözüm bulmaktır. Her tür problemlerinizi dergimize yayınlanmak üzere gönderiniz.

Yeni yılın tüm okurlarımız için sağlıklı ve başarılı bir yıl olmasını dileriz.

Sad



MEMOREKS Dış Ticaret ve Bilgisayar Hizmetleri

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü
Siren Mermut

Yayın Kurulu
Misak Vartikoğlu
Raffi Kavafyan
Ali Mutlu
Şenol Eker
Hasan Kara
Fotoğraflar
Borahan Topçu

Ofset Hazırlık
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Basım Örtünç Ofset Tel: 528 42 68

Yönetim Yeri
Rumeli Cad. Süleyman Nazif
Sokak No: 65/ 4 Nişantaşı/İSTANBUL
Telefon: 146 08 98

© Memoreks 1988

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

HABERLER

AMSTRAD

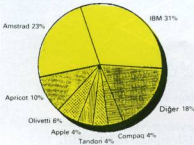
88

Amstrad bilgisayarlarının PC pazarındaki payı son oniki aylık dönem içerisinde % 100'lük bir artış göstererek tam iki katına ulaştı. Artık IBM'in bu sektördeki geleneksel liderliği sallanmaya başlamakta.

Son yapılan anketlere göre sadece son bir ay içerisindeki Amstrad PC satışları % 11'den % 20 gibi büyük bir orana yükselmıştır.

İstatistikçilerin görüşlerine göre AMSTRAD PC satışlarındaki bu artış önümüzdeki dönemlerde de devam edecektir. ROMTEC (Bilgisayar endüstrisi pazar araştırma merkezi)nin açıklamalarına göre şu anda IBM'den sonra ikinci sırada olan AMSTRAD aradaki farkı hızla kapamaktadır. Amstrad'ın piyasadaki payının iki katına çıktığını söylediğimiz düzende IBM'in satış oranları ise % 38'den % 31'e düşmüştür.

Grafik bu pazarda bulunan tüm firmaların bahsedilen dönemdeki satış oranlarını göstermektedir.



CPC AMERİKA'DA

Amstrad CPC serisi bilgisayarlar Amerika'da da bir numara olmaya çalışıyor. 1988 yılı ile birlikte Amerika pazarına giren CPC'ler şimdilik ayda 9000 adet satılmakta. Amstrad'ın Amerika'daki genel dağıtıcısı Dixons tarafından yapılan açıklamada 1988 yılındaki toplam cirolarının 10 milyon pound olması beklenmektedir. Amstrad CPC serisi bilgisayarların Amerika'daki ilk yılında gördüğü bu ilgi 1959 yılında Amerika'da bir numaraya doğru ilerleyeceğinin bir göstergesi.

Amstrad bilgisayarları 144 elektrikli eşya satan büyük markette Amerikalılara tanıtılmakta.

AMSTRAD ON LINE

Modem sahibi okuyucularımıza müjde. Amstrad firması bir elektronik müşteri hizmet birimini faaliyete soktu.

Kurulan bu yeni sistemde periyodik olarak bilgisayar ile gelen mesajları kontrol eden görevliler müşterilerin sorunları ile daha hızlı ilgilenebilmektedirler.

Sisteme bağlanabilmek için 0277231276 çevirmeniz yeteli olacaktır. 300, 1275, 1200 ve 2400 baud 8 data bit'i stok bir'i olarak çalışan sistem 24 saat görev yapmaktadır.

Şirket idarecileri açılan bu yeni hat sayesinde müşterilerle daha hızlı ve daha kolay olarak ilgilenebildiklerini belirtmektedirler.

AMSTRAD Yetkili Satıcısı

BİLDEN

Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz

CPC 464		EĞİTİM PROGRAMLARI		CPC 6128		BİLGİSAYAR FİYATLARI	
İLKOKUL: KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF İŞTE KOLEJ 5. SINIF	56.000 56.000	İLKOKUL: KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF İŞTE KOLEJ 5. SINIF	83.000 83.000	AMSTRAD CPC 464 Y.M.	884.500	AMSTRAD CPC 6128 Y.M.	1.441.000
ORTA 1-2-3: MATEMATİK FEN	7.500 17.500	ORTA OKUL 1-2-3: MATEMATİK-FEN	42.000	AMSTRAD PCW 8256	2.168.000	AMSTRAD PCW 8512	2.222.000
LİSE 1-2-3: MATEMATİK FİZİK KİMYA BİYOLOJİ	7.500 7.500 17.500 10.000	LİSE 1-2-3: MATEMATİK-FİZİK KİMYA-BİYOLOJİ	42.000 42.000 42.000	SINCLAIR 128K PLUS 2	510.000	SINCLAIR 128K PLUS 3	780.000
ENGLISH FOR BEGINNERS	72.000	ÖSS SAYISAL OYS SAYISAL ÖSS-OYS SÖZEL	42.000 42.000 42.000	AMSTRAD PC FİYAT LİSTESİ	2.878.000	PC1512 SD / MONO MONITOR	3.296.000
ÖSS SAYISAL OYS SAYISAL ÖSS-OYS SÖZEL	39.000 39.000 39.000	ENGLISH FOR BEGINNERS	94.000	PC1512 20 Mb MONO	4.375.000	PC1512 30 Mb MONO	4.375.000
OYUN PROGRAMI	3.500	OYUN PROGRAMI	17.500	PC1640 SD / MONO	3.256.000	PC1640 DD / MONO	3.777.000
		PC 1512/1640 ENGLISH FOR BEGINNERS SORU BANKASI TEST PROGRAMI	120.000 75.000 75.000	AMSTRAD DMP 3160 (80k1-160cps)	1.023.400	DMP 4000 (132k1-200cps)	1.608.000
CPC 6128		İŞ PROGRAMLARI		YARDIMCI MALZEMELER			
STOK KONTROL V5 CARI HESAP V5 CARI HESAP TAKİBİ AJANDA MÜŞTERİ CARI HESABI STOK KONTROL CEK SENET TAKİBİ BÖRDÖ HESAP TABLOSU ADRES ETİKETLEME KELİME İŞLEM KARTOTEKS	67.200 67.200 112.000 67.200 67.200 784.000 67.200 67.200 67.200 67.200 67.200 67.200	PC 1512/1640 CARI HESAP TAKİBİ CEK SENET TAKİBİ S/KONTROL/FAT/İRSALİYE GENEL MUHAŞEBE PERSONEL BORDROSU ÜRETİM/MALİYET	500.000 500.000 720.000 560.000 560.000 500.000	3" disket (maxel) 5 1/4" disket (precision) 5 1/4" disket kutusu (100) Yazıcı kağıdı (80 kolon) Yazıcı kağıdı (132 kolon) 35x77 Adres Etiket 35x97 Adres Etiket	13.500 2.500 55.000 30.000 45.000 30.000 30.000	TOZ ÖRTÜLERİ CPC 464/6128 Yeşil Mon. CPC 464/6128 Renkli Mon. PCW 8256/8512 + Printer PC 15 2/PC 1640 COMMODORE 64	10.000 11.000 15.000 14.500 5.800

10 İNDİRİM
KUPONU

BİLDEN-Bilgisayar Programlama

Sahne Sok. Alihan Kat: 5 GALATASARAY

Tel: 152 47 27





















BİLDEN
AN KURUMU

OYUN

20 BEST GAMES

LISTESİ

Geçen Ay

1		COMBAT SCHOOL OCEAN	Yüzbaşı olabilmemiz için zorlu eğitimleri başarmalısınız. Yedi tane birbirinden zorlu bölüm. Grafik iyi.	1
2		OUT RUN SEGA	Bir Ferrari Testarossa ile yarışacağınız 5 aşamalı oyun. Değişik hız anlayışı uç boyutlu görüntü. Grafik çok iyi.	2
3		TAIPAN OCEAN	1840'larda geçen ticaret oyunu. Grafikler oldukça güzel. Sürükleyici bir oyun. Müzik çok canlı.	6
4		GRY ZOR OCEAN	Durr'ların dünyayı işgal edip atmosfer ve havayı değiştirmelerini önlemelisiniz. Üstün silahlarınızla bu görevi başaracaksınız. Grafikler iyi.	—
5		MATCH DAY II OCEAN	İşte gerçek bir futbol oyunu. Bol seçeneikli menü. Birbirinden heyecanlı lig ve kupa maçları. Mevcut futbol oyunlarının en iyisi.	4
6		CHAMPIONSHIP WATER SKIING INFOGAMES	Bu mevsimde tropik odalarda size su kayağı yapmanızı teklif ediyoruz. Yeteneklerinizi kullanarak su kayığında dünya şampiyonu olabilirsiniz.	—
7		PROHIBITION INFOGAMES	Kıralkatilleri öldürmek görevinizdir. Bu oyunda silahınız konuşmaktadır. Sizden hızlı katiller olduğunu unutmayın. Grafik iyi.	5
8		SLAP FIGHT IMAGINE	Uzay geminizle dünya üzerindeki uçununuz sırasında dünyalı olmayan düşmanlarınızla savaşacaksınız. Çok renkli tonlar ve çeşitli ekranlar oyuna zevk veriyor.	—
9		ZYNAPS HEWSON	Düşman uzay istasyonundan kaçtınız. Uzay geminizle etrafınızı saran astroid'lerden kurtulmalısınız. Heyecan dolu ve mükemmel.	3
10		UCHI-MATA MARTECH	Güzel bir karate oyunu. Amacınız dövüş tekniklerini öğrenmek ve kuşağa sahip olmak. Grafik iyi.	17
11		WORLD GAMES EPYX	Bir çok değişik branşa yarışabileceğiniz sporitif oyun. Grafik ve uygulama çok güzel.	9
12		ARKANOID IMAGINE	Düşünce ve hareket hızlığı gerektiren iyi bir oyun. CPC kullanıcılarının favorileri arasında girebilecek nitelikte. Oyun zevk veren objeler ile zor ve sürükleyici hale getirilmiştir.	—
13		ARMY MOVES OCEAN	İkinci Dünya Savaşında yer alacaksınız. Donanımlı jibinizle savaşacaksınız. Grafik ve tasarım oldukça güzel.	—
14		RENEGADE IMAGINE	Londra'da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizaynı mükemmel.	18
15		1942 ELITE	Uçak savaşı. I Dünya savaşında hava taarruz birliğine gireceksiniz. Düşman uçakları ile savaşacaksınız. Grafik ve karakter iyi.	—
16		BARBARIAN PALACE	Grafik ağırlıklı doğuş oyunu. Kılıç kullanarak rakibinizi alt etmelisiniz. Keyboard, joystick, bir yada iki kişiyle oynayabilirsiniz.	13
17		ASPHALT UBI SOFT	Yıl 1891. Otoyollarda terör havası estiren motosikletli çigınlarla savaşacaksınız. Tecizatlı kamyonunuzla onları engellemelisiniz.	20
18		EXPRESS RAIDER DATA EAST	Batının en hızlı expresini soyacaksınız. Bu arada batının en güçlü kovboyları ile çarpışacaksınız. Heyecanlı dolu zevkli bir oyun.	14
19		YOGI BEAR PIRANHA	Sevimli dostunuz Boo. Boo ile zevkli dakikalar geçirmek istiyorsanız işte size fırsat. Bol değişik ekran ve eğlendirici bir oyun.	—
20		TWO ON TWO ACTIVISION	NBA Liginde hoş geldiniz. Harlem ve Lakers karşı karşıya. Heyecanlı bir basket maçı için işte size bir fırsat. Grafik çok iyi.	10



Eski Yerinde



Yukarı Çıktı



Aşağı İndi



İlk Giriş

...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

AMSTRAD CPC 464: Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

AMSTRAD CPC 6128: Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

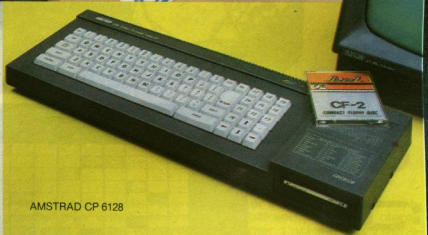
SINCLAIR SPECTRUM + 2: Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 3: Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD
CPC 464



SINCLAIR SPECTRUM + 2



AMSTRAD CP 6128

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.

PROGRAM

M Ü C E V H E R T U Z A Ğ I



PROGRAM

Shoogar gezegeninin yüzeyi bir zamanlar canlı bir endüstri olan mücevher endüstrisinden arta kalan komplekse mağara ve tüneller sisteminden oluşmuştur.

Gezegen sahiplerinin burayı çok uzun süre önce terk etmiş olmasına rağmen hala işlenmemiş elmaslarla doludur. Meraklı gözlerden uzaktaki bu uyuyan hazineleri elde etmek sizin düşüyorsunuz.

Her ne kadar madenler açık bırakıldığından giriş problemi olmasada, oldukça zeki yaratıklar olan Shoogar'lıların geride bıraktıkları tuzaklar en ummadığınız anda karşınıza çıkabilir. Eğer bu tuzaklara düşerseniz sonunuz hiç de iyi olmayacaktır.

Bu küçük tuzakların dışında bir de sizin peşinizden koşan yeşil canavar bulunmaktadır. Canavar sizin peşinizden ayrılmayacak ayrıca sizin için sorun yaratan tuzaklar onu etkilemeyecektir.

Sizin göreviniz madene girmek mümkün olduğu kadar fazla elmas toplamaktır. Bu görev esnasında siz kuzey, güney, ve batı yönlerinde hızla taşıyacak Cyclope adlı birde aracımız olacaktır.

Cyclope'un üç adet güç paketi bulunmaktadır. Canavar veya tuzak tarafından yakalandığınızda bunlardan biri azalacaktır.

Oyunda 5 seviye bulunmakta ve bir seviyeden diğerine geçişte ekstra güç paketleri elde edilecektir. Ayrıca toplayabileceğiniz kalp gibi nesnelere de bulunacak bunlar da size daha uzun hayat sağlayacaktır.

Bu söylediklerimizin dışında sadece bir önceki seviyede üç adet anahtar toplayarak açabileceğiniz hazine sandıkları bulunmaktadır. Bir de kırmızı B bloklarını toplayarak ekstra puanlar elde edilebilir.

Eğer 5'nci seviyeyi tamamlayabilirseniz otomatik olarak tekrar 1'nci seviyeye dönecekiniz.

Bol Şans....

```

10 REM ----- MUCEVHER TUZAGI
20 REM ----- Sizin Amstrad

30 REM ----- OCAK 89
40 REM ----- CPC
50 ENV 1,1,0,10,1,0,10,1,0,5:ENT 2,5,1,1
   1,0,10,5,-1,3:ENV 2,1,0,5,1,0,5,1,0,5
60 GOSUB 1510:REM makine dili
70 DEFINT a-z:k=19:k2=22:k3=71:k4=63:k5
   =47
80 CLS:INPUT"JOYSTICK & KEYBOARD ? (J/K)
   ".k$
90 k$=UPPER$(k$):IF k$="J" THEN k1=72
   :k2=73:k3=74:k4=75:k5=76 ELSE IF k$<>"X
   " THEN 80
100 SYMBOL 255,96,144,144,159,149,149,14
   4,96
110 BORDER 0:RESTORE 110:FOR t=0 TO 12:R
   EAD a:INK t,a:NEXT
120 DATA 0,26,1,2,18,9,14,3,6,24,13,0,8
130 FOR t=1 TO 6:hi(t)=100:READ hi(t):N
   EXT
140 DATA AMSTRAD,HUSEYIN,AYSEGUL,CPC 464
   .CPC 664,CPC6128
150 MODE 0:WINDOW#1,20,1,20:WINDOW#2,1
   ,20,21,25:WINDOW#3,2,19,22,24
160 WINDOW#4,3,9,23,23:WINDOW#5,10,12,22
   ,22:PEN#5,9:PEN#3,1
170 PAPER#2,1:PEN#2,12:FOR t=1 TO 100:PR
   INT#2,CHR$(207):NEXT
180 CLS#3:GOTO 1390
190 REM ----- Yeni Oyun
200 sc=0:li=3:le=1:keys=0:runn=1:dc=0
210 PEN#3,4:CLS#3:PRINT#3," SKOR      YU
   KSEK":PRINT#3,SPC(11):
220 PEN#3,6:PRINT#3,USING"#####":hi(1)
   ::PEN#3,8
230 PRINT#3,"YASAM":USING"###":li:PRINT
   #3," SEVIYE":USING"###":le:
240 CLS#5:FOR t=1 TO keys:PRINT#5,CHR$(2
   55):NEXT
250 GOTO 330
260 REM ----- Sprite Yerleri
270 kx:ly=x:(x*4)-4:y:(y*4)-4:CALL 299
280 grid(k,1)=z:x=k:y=1:RETURN
290 REM ----- Genel Random Merkezi
300 q=INT(RND(1)*10+1)=INT(RND(1)*10+1
   ):IF grid(q,w)<1 THEN 300
310 IF z=0 AND q=2 AND w=1 THEN 300
320 grid(q,w)=z:x=q:y=w:GOSUB 260:RETURN
330 REM ----- Screen Duzeni
340 z=1:FOR x=1 TO 10:FOR y=1 TO 10

```

PROGRAM

```

350 grid(x,y)=1:GOSUB 260
360 NEXT: NEXT: grid(1,1)=7: grid(10,10)=8
370 z=2: FOR t=1 TO 4: runn: GOSUB 290: NEXT
380 z=3: FOR t=1 TO 5: le: GOSUB 290: NEXT
390 z=0: FOR t=1 TO 6: runn: GOSUB 290: NEXT
400 IF runn<4 THEN z=4: GOSUB 260
410 IF runn=4 THEN z=5: FOR t=1 TO 3: GOSUB
B 290: NEXT
420 IF runn=5 THEN z=6: GOSUB 290
430 px=1: py=1: mx=10: my=10: mm=2: tr=0: dc=0
440 CLS#4: PRINT#4, USING"#####": sc:
450 x=px: y=py: z=7: GOSUB 260
460 x=mx: y=my: z=0: GOSUB 260: z=8: GOSUB 260
0
470 IF px=mx AND py=my THEN 1080
480 REM ----- Tus Secimi -----
490 q=(INKEY(k2))-(INKEY(k1))
500 w=(INKEY(k4))-(INKEY(k3))
510 WHILE INKEY(k5)=0: WEND
520 IF ABS(q)+ABS(w)=2 THEN q=0: w=0
530 IF q=w=0 THEN FOR t=1 TO 70: NEXT: GOT
O 740
540 REM ----- Goz Hareketi -----
550 w=px+w: q=py+q: IF w=0 OR w=11 OR q=0
OR q=11 THEN w=0: q=0: GOTO 530
560 cu=grid(w,q): ON cu+1 GOTO 1040,570,5
90,640,600,670,700,1080,1040
570 z=0: x=px: y=py: GOSUB 260: px=w: py=q
580 GOTO 740
590 sc=sc+5: SOUND 3,60,-1,15,1,2: CLS#4: P
RINT#4, USING"#####": sc: GOTO 570
600 IF keys=3 THEN 570
610 keys=keys+1: CLS#5: FOR t=1 TO keys: PR
INT#5, CHR$(255): NEXT
620 SOUND 3,60,-1,15,2,2: SOUND 3,40,-1,1
5,2,2
630 GOTO 570
640 sc=sc+(10*le): CLS#4: PRINT#4, USING"##
#####": sc:
650 dc=dc+1: IF dc=le+5 THEN 1180
660 SOUND 3,60,-1,15,2,2: SOUND 3,40,-1,1
5,2,2: GOTO 570
670 IF keys=0 THEN 570
680 SOUND 3,71,-1,15,1,2: sc=sc+500: CLS#4
: PRINT#4, USING"#####": sc:
690 keys=keys+1: CLS#5: FOR t=1 TO keys: PR
INT#5, CHR$(255): NEXT: GOTO 570
700 li=li+1
710 SOUND 3,71,-1,15,2,2: SOUND 3,80,-1,1
5,2,2: PEN#3,8: LOCATE#3,1,3
720 PRINT#3, "LIVES": USING"###": li: PRINT
#3, "LEVEL": USING"###": le:
730 SOUND 3,60,-1,15,2,2: GOTO 570
740 REM ----- Cavavar Hareketi -----
750 tr=0: grid(px,py)=1
760 REM Random Path Change?
770 IF INT(RND(1)*10)+1>2 THEN 810
780 GOTO 990
790 IF RND<0.5 THEN mm=mm-1: ELSE mm=mm+1
800 IF mm=5 THEN mm=1: ELSE IF mm=0 THEN
mm=4
810 ON mm GOTO 840,880,930,960
820 x=mx: y=my: z=8: GOSUB 260
830 GOTO 450
840 q=my-1: IF q=0 THEN 790
850 IF grid(mx,q)<2 THEN 870
860 IF mx=10 AND my=10 THEN tr=tr+1: GOTO
920: ELSE 790
870 x=mx: y=my: z=1: GOSUB 260: my=q: GOTO 82
0
880 w=mx-1: IF w=0 THEN 790
890 IF grid(w,my)<3 THEN 910

```

```

900 IF mx=10 AND my=10 THEN tr=tr+1: GOTO
920: ELSE 790
910 x=mx: y=my: z=1: GOSUB 260: mx=w: GOTO 82
0
920 IF tr>1 THEN 450: ELSE 790
930 q=my+1: IF q=11 THEN 790
940 IF grid(mx,q)>2 THEN 790
950 x=mx: y=my: z=1: GOSUB 260: my=q: GOTO 82
0
960 w=mx+1: IF w=11 THEN 790
970 IF grid(w,my)>2 THEN 790
980 x=mx: y=my: z=1: GOSUB 260: mx=w: GOTO 82
0
990 IF py=my THEN 1020
1000 IF py<my THEN mm=1 ELSE mm=3
1010 GOTO 810
1020 IF px<mx THEN mm=2 ELSE IF px>mx TH
EN mm=4
1030 GOTO 810
1040 x=px: y=py: z=0: GOSUB 260
1050 x=w: y=q: z=7
1060 IF x<1 OR x>10 OR y<1 OR y>10 THEN
1080
1070 GOSUB 260
1080 REM ----- Hak Kaybetme -----
1090 RESTORE 1120
1100 GOSUB 1150
1110 GOTO 1130
1120 DATA 379,-2,402,-1,379,-3,253,-4,26
8,-1,253,-2,338,-2,319,-2,338,-2,379,-5,
255
1130 li=li-1: IF li=0 THEN 1270
1140 GOTO 210
1150 REM ----- Oyun Duzeni -----
1160 READ tn: IF tn=255 THEN RETURN: ELSE
READ lg: SOUND 7,tn,lg,15,2,2

```

```

1170 GOTO 1160
1180 REM ----- Komple Ekran -----
1190 x=px: y=py: z=0: GOSUB 260
1200 x=w: y=q: z=7: GOSUB 260
1210 RESTORE 1240
1220 GOSUB 1150
1230 GOTO 1250
1240 DATA 338,-2,268,-1,358,-1,268,-2,21
3,-1,268,-1,213,-2,179,-6,358,-1,268,-4,
255
1250 le=le+1: sc=sc+le*100: runn=runn+1: IF
runn=6 THEN runn=1
1260 GOTO 210
1270 REM ----- Oyun Sonu -----
1280 LOCATE 6,8: PEN 9: PRINT"GAME OVER"
1290 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1300 FOR t=1 TO 600: NEXT
1310 CLS#1: PEN 1
1320 IF sc<hi(6) THEN 1390: ELSE t=10
1330 IF t=0 THEN t=1: GOTO 1350
1340 IF sc<hi(t) THEN t=t+1: GOTO 1350: E
LSE t=t-1: GOTO 1330
1350 FOR r=6 TO t STEP -1: hi(r)=hi(r-1):
hi(r)=hi$(r-1): NEXT
1360 LOCATE 5,1: PRINT"Yuksekk Skor!!": WHI
LE INKEYS<>"": WEND
1370 PEN 3: PRINT: PRINT"Isminizi yazin...
": PEN 1: INPUT d$: IF LEN(d$)>10 THEN PRI
NT: PRINT"Max 10 Karakter": GOTO 1370
1380 hi(t)=sc: hi$(t)=d$
1390 REM Hall Of Fame
1400 CLS#1: LOCATE 1,1: PEN 6: PRINT" YUK
SEK SKORLAR"

```

PROGRAM

```

1410 PEN 8:PRINT" ====="
1420 FOR t=1 TO 6:PRINT:PEN t+2:LOCATE 2
    ,3+(t*2):PRINT hi(t)
1430 LOCATE 10,3+(t*2):S=s:hi$(t)
1440 IF LEN(s)<10 THEN FOR q=1 TO 10-LE
    N(s):s=s+" "+s:NEXT
1450 PRINT s:NEXT
1460 PEN 1:LOCATE 1,20:PRINT"BASLAMAK IC
    :":IF kc="J" THEN PRINT"FIRE": ELSE
    PRINT"SPACE":
1470 PRINT" "
1480 WHILE INKEY(k5)<0:WEND
1490 GOTO 190
1500 REM -----
1510 REM --- M/Code + Sprite Dataolari ---
1520 IF PEEK(&160)=255 THEN RETURN
1530 MODE 2:PRINT"LUTFEN BEKLEYIN"
1540 RESTORE 1640:MEMORY 29800:ln=1640
1550 FOR adr=&747C TO &79B8 STEP 13

```

```

1560 READ byte$:chk=0
1570 FOR i=0 TO 12
1580 v=VAL("&"&MID$(byte$,i*2+1,2))
1590 POKE adr+i,v:chk=chk+v
1600 NEXT
1610 IF chk<VAL("&"&RIGHT$(byte$,3)) TH
    EN PRINT"HATALI SATIR":ln:STOP
1620 ln=ln+10:NEXT
1630 POKE &160,255:RETURN
1640 DATA 3E00F5D650E444F26001E3016463
1650 DATA 7906082E04F1E5F505110000F555F
1660 DATA 7CFE303802D630CB3F3002162045C
1670 DATA 6F2600F1D529292929E5D12929507
1680 DATA 19D11916C0519D13E04F5C5E5603
1690 DATA 1AEF00280C7EFE0028033CD6013F7
1700 DATA 1AE6FF7713230D2008D5AF11504C6
1710 DATA 00ED52D110E0E101000809C1F15A5
1720 DATA 3D20D3F1E1242D20A2C90000004DE
1730 DATA 000000DD7E0DD6E02DD664E54D4
1740 DATA 2606F2929292929292911307526A
1750 DATA 19E5D1E1F57C8767F17C327D7479F
1760 DATA 7D3285747A3289747B328774C35BC
1770 DATA 7CF4C92C322C332C342C35CFCF4D5
1780 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1790 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1800 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1810 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1820 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1830 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1840 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1850 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1860 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1870 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFA83
1880 DATA CFCFCF8FCA0C0C0C0C085CA995
1890 DATA C0C0C0C0C085CA0C0C0C0C098F
1900 DATA C085CA0C0C0C0C085CA0C0C095E
1910 DATA C0C0C0C085CA0C0C0C0C085954
1920 DATA CAC0C0C0C0C085CA0C0C0C0999
1930 DATA C0C085CA0C0C0C0C0C085CA0C095E
1940 DATA C0C0C0C0C085CA0C0C0C0C098F
1950 DATA 85CA0C0C0C0C0C0C0C0C0C095E
1960 DATA C0C0C085CA0C0C0C0C0C0850F8A3
1970 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F543
1980 DATA CFBEB8030303030303568B03C03EE

```

```

1990 DATA C0C00303568B034A0F0F8103563AC
2000 DATA 8B034203034A03568B0342030324F
2010 DATA 4203568B034203038503568B032DD
2020 DATA 42C000B03568B0342C0C0030347C
2030 DATA 568B03420F0F8103568B0342032F1
2040 DATA 034A03568B034203034203568B242
2050 DATA 034203038503568B03C0C0C00B402
2060 DATA 03568B030F0F0F030356FCFCFCE64
2070 DATA FCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFEB23

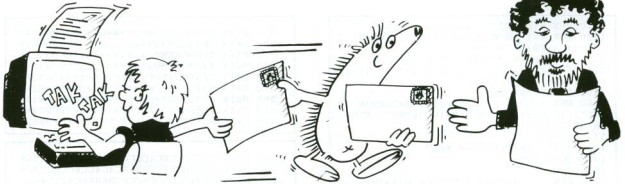
```

```

2080 DATA CCCC0C84CCCC8CCECC9C849898
2090 DATA CCCC8CCECC868C4AC8CCECC968
2100 DATA 9494C8C8C8C8C8C8C8484C882
2110 DATA 8CCE949494C848488C8A6868686FC
2120 DATA 2C848484C868682C848484C8E5C
2130 DATA C4C4C4C848488C8C8C8C8C848485E
2140 DATA C48CCECC4C4C848C8CCECC893C
2150 DATA C884C4C8C8CCECC8C4C8C8C899C
2160 DATA CCCC0C84CCCC8C0C0C0C0C652
2170 DATA 0C0C0CFC3CFCFCFCFCFCFC381E
2180 DATA C7CFCFCFCFCFC3C3C3CFCFCF857
2190 DATA C7CFCFCFCFCFCFCFCFCFC3C3C3A5F
2200 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFCFC3C3A5F
2210 DATA CFC3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3A03
2220 DATA C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C39FF
2230 DATA C8C7C3C3C3C3C3C3C3C3C3A27
2240 DATA C3CFC3C3C3C3C3C3C3C3C3C3A7F
2250 DATA CFCFC3C3C3C3C3C3C3C3C3C3A33
2260 DATA C7C8C7CFCFC3C3C3CFCFCFC3C353
2270 DATA C30000000000000000000041104
2280 DATA 8200000000004110698200000244
2290 DATA 14966C8498200000966C0CC8C5C0
2300 DATA 4900416CCCCCCCC82C3C3377D
2310 DATA 96C9C3C3C396CCCC96C96CC498B6
2320 DATA 96C0CC96C96CC496C0CC96C989B
2330 DATA 6CCC4996CCCC336CCC4996CC818
2340 DATA C3C3C6CCC4996CCCCCCCC0CC82E
2350 DATA 4996CCCCCCCCCCCC4996C0CC0C6A4
2360 DATA 0C0C0C49C3C3C3C3C3C3C3C3C754
2370 DATA 0303CFCF0303CFCF8C003478B0C559
2380 DATA 03474203030342030303420303128
2390 DATA 03810303030303030381030303123
2400 DATA 03030303810303038B03030312D
2410 DATA 0303478B030303030356478B032172
2420 DATA 035603035647FC03034903039329
2430 DATA CFCF8B0303035647FCFCF03032542
2440 DATA 03A9CFCFCFCF8B030347CFCFC72D
2450 DATA CFCF0303CFCFCFCFCFCF87C81F
2460 DATA CFCFCFCFCFCFCFCFCFC0004478E
2470 DATA CCCC8800000449C3CCCC880055C
2480 DATA 009C3C6CCCC00443C6CCCC6C2C
2490 DATA CCCC88146C8C5C4AC889C8877
2500 DATA C0CFCFC00CCCC8C5CFCFC4A431
2510 DATA CCCC00C5FCFA0C0CC0C0C5FA3B
2520 DATA CFCAC0CCCC8C5C5CFCAC4CCCCA38
2530 DATA C0C0C0CFC0C44C0CC8C5C4C928
2540 DATA 8C0844CCCC000000008800000700
2550 DATA CCCC0C4C0004CCCC0C4C8C80044C
2560 DATA 000044CCCC8800000FC3065CFCF564
2570 DATA 9A30CF9AC590CF6F60A6560CF7E4
2580 DATA CA659AC5F9060CA659AC6595C86A
2590 DATA 309AC590659A0CA65C30303066C
2600 DATA 303030CFCFCFCFC6030CFCFCFC798
2610 DATA CFC6090303CFCFC9AC0303030676
2620 DATA 65CFCF302103031230F9A3003438
2630 DATA 8B470330659A2142CAC58112654E6
2640 DATA 9A300342810330F065CF303030341D
2650 DATA 70B0CFCFCFCFC303030CFCFCFCF789
2660 DATA CF3030CFCFCFCFCFCFCFCFC945
2670 DATA DE00000000000000000000000000

```


MEKTUPLAR



HANGİ TEYP

Önce bu derece kaliteli bir dergi çıkararak biz Amstrad kullanıcılarına kolaylık ve fayda sağladığınız için size teşekkür ederim. Ben bir seneden beri CPC 6128 kullanmaktayım. Bilgisayarımın üzerinde bir "Disc Driver" mevcut. Ama ben bilgisayarıma harici bir kaset ünitesi bağlayıp teyp kaseti kullanmak istiyorum. Acaba bilgisayarıma herhangi bir teyp bağlayabilir miyim? Veya kullanabileceğim bir teyp ismi verebilir misiniz? Ayrıca sizin ürettiğiniz CPC 464'ün programlarını böylelikle bilgisayarımda çalıştırabilir miyim? Başarılarınızın devamını dilerim.

GOKHAN DERELOĞLU
İSTANBUL

SAD: Bu konudaki benzer bir soruyu geçen sayımızda cevaplamıştık. 6128'e teyp bağlamak bir ara kablo ile mümkündür. Bu sayede kasetteki programları yükleyebilirsiniz. Ancak bu aşama teyp kafa ayarı sizin için problem olabilir. CPC 6128'inize bağlayabileceğiniz data teypler en sağlıklı olanıdır. Bunlar içinden bizim önerdiğimiz Sanyo Marka Data teypleridir.

BASIC PROGRAMLARI AÇMA

Ben bir CPC 464 kullanıcısıyım. Derginizdeki yazılım-görelim başlıklı bölümü mektuplar kısmında ilgiyle takip ediyorum. 1. sayınızda kilitli basic programları açan bir poke listesi vermişsiniz. Ben de size bu tür bir poke listesi gönderiyorum. Derginizde ya-

yınlarsanız sevinirim.
ERTAN AKAR
İSTANBUL

SAD: Dergimizin amacı kullanıcıların sahip olduğu programları bütün okuyucularımıza ulaştırmaktır. Bize göndermiş olduğunuz poke listesini yayınlıyoruz ve ilginize teşekkür ediyoruz.

POKE 48,175
POKE 49,50
POKE 50,69
POKE 51,174
POKE 52,201
POKE &ACO1,247

Poke listesini girin. Daha sonra kilitli basic programınızı LOAD ile yükleyin.

PROGRAMLAMA DİLLERİ

Önce bu derginin yayınlanmasına çok sevindiğimi belirtmek isterim. Benim bir CPC 464'üm var. Bilgisayarımda locomotiv Basic'ten başka dillerinde (Pascal, Fortran) kullanılabildiğini duydum. Böyle bir şeyin olup olmadığını, varsa hangi diller olduğunu ve bunları nasıl işleme sokup kullanabileceğimi öğrenmek istiyorum.

CEM ATA
MERSİN

SAD: CPC 464'ünüz ile locomotiv Basic'in dışında sadece pascal dilini kullanabilirsiniz. Bunun için bir pascal derleyici program almamız gerekir. Pascal Derleyici programını fiyatı 10.000,-TL'sidir. Genel bilgi olarak CPC 6128'de bahsettiğiniz diğer programlama dillerini kullanmak mümkündür.

GAME TEST

Yaklaşık bir yıldır CPC 464 kullanmaktayım. İstanbul Teknik Üniversitesinde okuyorum. Sizin Amstrad dergisinden çıktığından beri alıyorum. Derginizin içerik açısından çok iyi. Fakat oyun tanıtımları yapılan Game Test bölümü geliştirilemez mi? Ayrıca bir sayı tahmin oyunu gönderiyorum. Dergide yayınlarsanız sevinirim. İlginize için teşekkürler...

BURAK FENERCİ
İSTANBUL

SAD: Dergimizin için bu tür beğeni mektupları almak bize mutluluk ve güç veriyor. İlginize teşekkür ederiz. Dergimizin şu andaki sayfa sayısı sınırlı olduğundan Game Test bölümüne sekiz sayfa ayırmış durumdayız. Diğer konulara yeterince yer verilemek için şimdilik bu kadar yer ayıramıyoruz. Dergimizin ileriki dönemde sayfa sayısı arttıkça konulara ayrılan sayfalarda fazlaştırılacaktır. Oyunlar hakkında sorduğunuz sorulara ileriki sayılarda bu oyunları tanıtarak cevaplamaya çalışacağız. Göndermiş olduğunuz programda ileriki sayılarımızda Yazılım-Görelim başlığı altında yayınlacağız.

ÖRG PROGRAMI

Sizin Amstrad Dergisinde emeği geçenlerin bu başarılarından dolayı tebrik ederim. Gerçekten gerek verilen prog-

MEKTUPLAR

ramlar gerekse içinde verilen bilgi çok değerli. Bazı bilgisayarlarda bilgisayarı org yapan programlar yayınlanıyor. Amstrad CPC 464'te böyle bir imkân var mı? Eğer varsa bu programı yayınlarsanız biz org meraklılarına çok yardımcı olacaksınız. Gösterdiğiniz ilgi için şimdiden teşekkürler.

SAD: Amstrad CPC 464'ü org'a dönüştüren kısa bir basic programı bu sayımızda yazalım-görelim bölümü içinde yayınlıyoruz. Daha detaylı bir program istiyorsanız Music Player isimli programı size öneririz. Bu program CPC 464'ünüzü dört ayrı enstrümana çevirmektedir. Aynı zamanda çaldığınız melodilerin kayıt olayı bu program ile sağlanmıştır.

DISKET HATALARI

CPC 6128 sahibiyim. Disketlerimden birisindeki programları yükleyemiyorum. Disketi bilgisayarda çalıştırdığımda "Read Fail" vermektedir. Bu disketi ne yapabilirim. Birde Güneydoğu'da acaba bilgisayar bayisi var mı? Bulnar hakkında bilgi vermenizi rica ederim.

ADNAN MEHMETOĞLU
MARDİN

SAD: Disketlerdeki "Read Fail" mesajı disket bozukluğunu gösterir. Bu disketleri sistem disketinizdeki Verity başlığı altındaki bölüm ile düzeltme imkânınız vardır. Verity disketteki bozukluğun hangi trak ve hangi sektörde ol-

duğunu ortaya çıkaracaktır. Güney Doğu'da size en yakın olarak Diyarbakır'daki Diyarcom Bilgisayar Amstrad Bayi olarak çalışmaktadır.

KASETTEN DISKETE KAYIT

Ben CPC 6128 kullanıcısıyım. Amstrad Bilgisayarları için kartuş var mıdır? Bir sorununda kasette bulunan programları diskete çekme imkânı var mı? Böyle bir imkân varsa, CPC 6128 için geçerli mi? Bu konularda beni aydınlatmanızı rica eder, ilginize teşekkür ederim.

ÖZEN ERÇEVİK
BALIKESİR

SAD: Amstrad Bilgisayarları için kartuş yoktur. Ancak kartuş takma yeri mevcuttur. Kartuş pahalı bir yan ürün olduğundan artık kullanımı azalmıştır. Kasette bulunan programları diskete çekme imkânı Amstradlarda mevcuttur. Ancak çekim işlemi için bazı ara programlara ihtiyaç duyulur. Bugüne kadar birçok Teyp to Disc programı üretilmiştir. Bloklular olarak tarif edilen programları sistem disketi kullanarak kopya edebilirsiniz.

PROGRAM TEMİNİ

Derginizi iki aydan beri almaktayım. Ayrıca yayın hayatına atıldığınız için başarılar dilerim. Sorunumu zannedirim küçük illerdeki bütün arkadaşlarım

paylaşıyorlardı. Derginizde gördüğüm oyunları buradaki bilgisayar bayine gittiğimde bulamıyorum. İstedikğim oyunları acaba nasıl temin edebilirim.

BURAK AVCI
ESKİŞEHİR

SAD: İyilekileriniz için teşekkür ederiz. Dergide yayınlanan tüm oyunlar o ayki listemizde dahil olup satışa sunulmaktadır. Eskişehir'de Biem Bilgi İşlem Merkezi ve Ekim 2 Elektronik'ten temin edebilirsiniz.

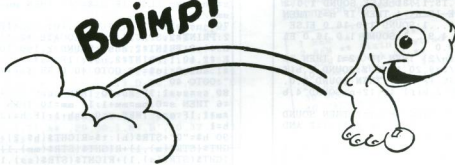
SİSTEM DISKETLERİ

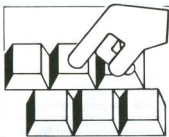
Önce bu güzel dergiyi çıkarttığınız için teşekkür ederim. Bir senedir CPC 6128 sahibiyim. Her tür programı yapmama rağmen hâlâ sistem disketlerini çözmekte zorluk çekiyorum. Mümkünse derginizde bilgi vermenizi rica ederim.

KORGUN SÜCÜLLÜ
ANKARA

SAD: Sistem disketlerinin işlevi birçok kullanıcı tarafından merak edilmektedir. Ancak sistem disketlerinin işlevini bu satırlarda anlatmak mümkün değildir. Sistem disketleri içinde yer alan bazı konuları dergimizde CP/M başlığı altında açıklamaktayız. Sistem disketleri ile ilgili diğer bilgileri ileride bir bölüm olarak vereceğiz.

BOIMP!



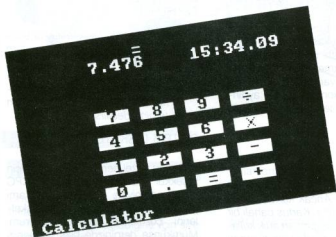


PROGRAM

YAZALIM



GÖRELİM



● MÜZİK

Sizlere yine bir müzik programı veriyoruz. Aşağıdaki listeyi yazın. Değişik tarzdaki bu müzik programını çeşitli programlarımızda kullanabilirsiniz.

```
1 REM ** MUZİK **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak 89 **
10 MODE 2:BORDER 20:INK 0,20:INK 1,2:LOC
ATE 32,12:PRINT"Sizin Amstrad"
20 c1=0:c2=2:c3=0:ENV 1,2,8,1,2,0,1,14,-
1,1:ENT -1,10,25,1,10,-25,1:ENV 2,6,0,1,
6,-1,1:ENT -2,2,-1,1,2,1,1:ENV 3,3,1,6,3
,-1,2,3,1,6,3,-1,2:ENT -3,6,-1,1,12,1,1,
6,-1,1:ENV 4,8,-1,5
30 FOR n=1 TO 8:READ a(n):READ b(n):NEXT
:DATA 1,239,0,179,1,159,0,179,1,239,2,35
8,1,319,2,358
40 FOR f=1 TO 8:FOR n=1 TO 8
50 IF a(n)>0 AND c1=1 THEN IF a(2)=1 THE
N SOUND 1,0,20,15,1,,31 ELSE SOUND 1,0,2
0,14,1,1,1 ELSE IF n<4 THEN IF n=1 THEN
SOUND 1,0,4,10,,1:SOUND 1,0,16,0 ELSE
SOUND 1,b(f)/8,4,9,,1:SOUND 1,0,16,0 EL
SE SOUND 1,0,20,0
60 IF n/2<>INT(n/2) THEN IF c2=1 THEN SO
UND 2,b(f)*159/239,20,14,2,2:SOUND 2,b(f)
,20,14,2,2 ELSE IF c2=0 THEN SOUND 2,0,
4,0 ELSE SOUND 2,b(f),40,12-n:SOUND 4,b
(f)+1,40,12-n
70 IF n=1 OR n=5 THEN IF c3=1 THEN SOUND
4,b(f)*2,80,11,3,3 ELSE IF NOT(c2=2 AND
c3=0) THEN SOUND 4,0,80,0
80 NEXT:IF f=4 OR f=8 THEN READ c1:IF c1
=9999 THEN RESTORE 100:READ c1,c2,c3 EL
S READ c2,c3
90 NEXT:GOTO 40:DATA 0,0,0
100 DATA 1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,0,1,1
,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,2,0
,1,2,0,1,0,1,9999
```

● CALCULATOR

Bilgisayarınızı digital saatli bir hesap makinasına dönüştürüyoruz. İlginizi çekeceğinizi umduğumuz bu programı yazın, ve kullanın.

```
1 REM ** CALCULATOR **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak 89 **
10 DIM k$(15),x(15),y(15):MODE 1:INK 0,0
:INK 1,26:INK 2,11:INK 3,13:BORDER 13:PA
PER 3:CLS:SYMBOL AFTER 42:SYMBOL 42,0,66
,36,24,24,36,66,0:SYMBOL 47,24,0,126,0,2
4,0:WINDOW #1,7,33,4,18:PAPER#1,2:CLS#1
:WINDOW #2,9,18,5,7:PAPER#2,3:PEN#2,0:CLS
#2
20 FOR a=0 TO 6 STEP 2:PLOT 528+a,350-a,
0:DRAW 528+a,110-a:DRAW 96+a,110-a:NEXT:
PLOT 96,110:DRAW 96,350:DRAW 528,350:FOR
n=0 TO 15:READ k$(n),x(n),y(n):PAPER 0:
PEN 1:LOCATE x(n),y(n):PRINT "k$(n)" :
NEXT:f=1
25 LOCATE#1,2,15:PEN#1,0:PRINT#1,"Hesap
Makinesi":PAPER 3:PEN#1,0:LOCATE 21,20:
PRINT"SİZİN AMSTRAD"
30 WINDOW #3,22,31,5,7:PAPER#3,3:PEN#3,0
:CLS#3:PRINT#2,"12-Saat":PRINT #2," Saa
t:Dak":PRINT#2," <ENTER>".LOCATE #3,2,2
:INPUT#3,tim$:CLS#2:CLS#3:h=VAL(MID$(tim
$,1,2)):m=VAL(MID$(tim$,4,1)):mm=VAL(MID
$(tim$,5,1)):EVERY 50 GOSUB 80
40 a$=INKEY$:IF (a$)="0" AND a$("<="9) OR
a$="." THEN GOTO 50 ELSE IF a$="+" OR a
$="-" OR a$="*" OR a$="/" OR a$="=" THEN
GOTO 60 ELSE 40
50 in$=in$a$a$:SOUND 2,50,10:LOCATE #2,1,
2:PRINT#2,SPACES(10):LOCATE #2,11-LEN(i
n$),2:PRINT#2,in$:GOTO 40
60 num=VAL(in$):IF f=1 THEN ans=num:ns$=
a$ ELSE IF f=2 THEN os$=ns$:ns$=a$:IF o
s$="+" THEN ans=num ELSE IF os$="-"
THEN ans=num ELSE IF os$="*" THEN ans=
ans*num ELSE IF os$="/" THEN ans=ans/n
um
70 ans$=LEFT$(STR$(ans),10):LOCATE #2,1,
2:PRINT#2,SPACES(10):LOCATE #2,11-LEN(a
ns$),2:PRINT#2,ans$:SOUND 2,100,10:LOCA
TE #2,10,1:PRINT#2,ns$:IF ns$="=" THEN f
=1:ans=0:os$="":GOTO 40 ELSE f=f+1:in$="
":GOTO 40
80 ss$=ss+1:IF ss=10 THEN ss=0:s=s+1:IF s
=6 THEN s=0:mm=mm+1:IF mm=10 THEN mm=0:m
=m+1:IF m=6 THEN m=0:h=h+1:IF h=13 THEN T
H=h-1
90 h$="0"+STR$(h):t$=RIGHT$(h$,2)+":":*R
IGHT$(STR$(m),1)+RIGHT$(STR$(mm),1)+":":*R
IGHT$(STR$(s),1)+RIGHT$(STR$(ss),1):LOCA
TE #3,2,2:PRINT#3,t$:RETURN
100 DATA 1,14,14,2,18,14,3,22,14,4,14,12
,5,18,12,6,22,12,7,14,10,8,18,10,9,22,10
,0,14,16,"",18,16,"",22,16,"/",26,10,"
*",-26,12,"-",-26,14,"+",26,16
```


PROGRAM

● 3D KÜP

Her yöne hareket ettirebileceğiniz gerçek bir 3 boyutlu küp çizen grafik rutini. İstedikiniz gibi döndürüp her yönde hareket ettirebilirsiniz. (C) Saat yönünde, (A) Saat yönünde tersine ve U,D,L,R, tuşları ile de istenilen yönde hareket sağlayabilirsiniz.

● PIYANO

İşte size beğeneceğiniz kısa bir program. Programı yazın ve çalıştırın. Bilgisayarınızın gerçek anlamda 1,5 oktavlık bir piyanoya dönüştüğünü göreceksiniz. Artık istediğiniz sarkılan çalabilirsiniz.

```

1 REM ** PIYANO **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak '89 **
10 MODE 1:INK 0,13:INK 1,26:INK 2,0:INK
3,6:BORDER 13:FOR y=220 TO 340 STEP 2:PL
OT 48,y,1:DRAW 576,y:NEXT:FOR x=96 TO 52
8 STEP 48:PLOT x,220,2:DRAW 0,120:NEXT:
FOR n=1 TO 7:READ x:FOR y=260 TO 340 STE
P 2:PLOT x,y,2:DRAW 20,0:NEXT:NEXT
20 LOCATE 5,16:PEN 2:PRINT "Z X
C V B N M . . . / \":LOCATE 7,14
:PRINT "D G H K L . .":LOCATE
5,3:PEN 1:PRINT"G A B C D E F G
A' B' C'":LOCATE 6,1:PRINT"G# A#
D# F# G# A#"
30 a$="NOTALAR TUSLAR":FOR y=1 TO 16:L
OCATE 1,y:PAPER 1:PEN 2:PRINT MID$(a$,y,
1):NEXT
40 a$=SPACES(40)+"** KEYBOARD TUSLARINI
PIYANO OLARAK KULLANIN **"+SPACES(40):W
INDOW#1,1,40,22,24:PAPER#1,3:PEN#1,1:CLS#
1:FOR t=1 TO 112:bs=MID$(a$,t,40):LOCATE
#1,1,2:PRINT#1,bs:NEXT:PAPER#1,0:CLS#1
50 DIM n$(18),kn(18),kx(18),ky(18),p(18)
:ENV 1,1,15,1,1,0,5,15,-1,10:FOR n=24 TO
71:KEY DEF n,0,32:NEXT:FOR n=1 TO 18:RE
AD n$(n),kn(n),kx(n),ky(n),p(n):KEY DEF
kn(n),0,n#64:NEXT:WHILE 1
60 n$=UPPER$(INKEY$):IF n$<"A" OR n$>"R"
THEN 60
70 n$=ASC(n$)-64:SOUND 130,p(n),200,0,1:L
OCATE kx(n),ky(n):PAPER 1:PEN 2:PRINT n$(
n):FOR p=1 TO 100:NEXT:LOCATE kx(n),ky(
n):PAPER 0:PEN 1:PRINT n$(n):WEND
80 DATA 84,136,228,280,372,422,472
90 DATA G,71,5,3,159,G#,60,6,1,150,A,63,
8,3,142,A#,61,9,1,134,B,62,11,3,127,C,55
,14,3,119,C#,52,15,1,113,D,54,17,3,106,D
#,44,18,1,100,E,46,20,3,95,F,38,23,3,89,
F#,37,24,1,84
100 DATA G',39,26,3,80,G#',36,27,1,75,A',
,31,29,3,71,A#',29,30,1,67,B',30,32,3,63
,C',22,35,3,60

```

```

1 REM ** 3D KUP **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak89 **
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:DIM
x(8),y(8),z(8),i(8),j(8),s%(12),e%(12):O
x(8),y(8),z(8),i(8),j(8),s%="udrca"
RIGIN 320,200:ang=PI/16:ks="udrca"
20 FOR lX=1 TO 8:READ x(lX),y(lX),z(lX):
NEXT:FOR lX=1 TO 12:READ s%(lX),e%(lX):N
EXT:GOSUB 60:GOSUB 50
30 j$=INKEY$:IF j$="" THEN 30 ELSE a=INS
TR(k$,j$):IF a=0 THEN 30 ELSE IF a/2=INT
(a/2) THEN dx=1 ELSE dx=-1
40 c=COS(dx*ang):s=SIN(dx*ang):ON ROUND(
a/2) GOSUB 70,80,90:GOSUB 60:GOSUB 50:G
O TO 30
50 CLS:FOR lX=1 TO 12:MOVE i(s%(lX)),j(s
%(lX)):DRAW i(e%(lX)),j(e%(lX)):NEXT:RET
URN
60 FOR lX=1 TO 8:i(lX)=x(lX)*1000/(10-z(
lX)):j(lX)=y(lX)*1000/(10-z(lX)):NEXT:RE
TURN
70 FOR lX=1 TO 8:y(lX)=z(s%(lX)):y(lX)=y
#c-z*s%:z(lX)=z#c*y%:s%=NEXT:RETURN
80 FOR lX=1 TO 8:x(lX)=z(s%(lX)):x(lX)=x
#c-y%:z(lX)=z#c*x%:s%=NEXT:RETURN
90 FOR lX=1 TO 8:x(lX)=y(c*x%):x(lX)=x
#c-y%:y(lX)=y#c+x%:s%=NEXT:RETURN
100 DATA -1,1,1,1,1,1,1,-1,1,-1,1,-1,-1,
-1,1,1,1,1,-1,1,-1,-1,1,1,2,2,3,3,4
-1,-1,1,1,-1,1,-1,-1,-1,-1,1,2,3,3,4
,4,1,1,5,2,6,3,7,4,8,5,6,6,7,7,8,8,5

```

● FREEZE

Sizlere, arkadaşlarınıza yeni yıl şakası yapabileceğiniz bir program listesi sunuyoruz. Bu kısa programı yazın ve çalıştırın. Bu programın üzerine yüklediğiniz her tür programın TAB tuşuna bastığınızda kilidlendiğini göreceksiniz. Ancak tekrar TAB tuşuna basarak bu durumdan kurtulabilirsiniz. Bu program aynı zamanda PAUSE'İ bulunmayan oyunlarda da kullanılabilir.

```

1 REM ** FREEZE **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak 89 **
10 FOR i=AB460 TO AB48B
20 READ a$:POKE i,VAL(" "+a$):NEXT
30 MODE 1:PRINT"FREEZE INSTALLED"
40 CALL AB460:CALL AB46B
50 DATA 21,91,b4,06,81,11,7d,b4,c3,ef,bc
,21
60 DATA 8b,b4,11,05,00,01,05,00,c3,e9,bc
,21
70 DATA 8b,b4,c3,ec,bc,3e,44,cd,1e,bb,cb
,3e
80 DATA 46,cd,1e,bb,28,f9,c9,00

```

EĞİTİM

BASIC KURSU



MISAK VARTIKOĞLU

READ/DATA/RESTORE; Program içerisinde bilgi okuyan bir komut grubudur.

Örnek:

```
10 READ A
20 PRINT A * A
30 DATA 7
```

Bilgisayar READ komutu ile karşılaştığında doğrudan DATA satırına atlayarak, A sayısal değişkenine 7 sayısını atar. Yani A=7 olur. Program daha sonra kaldığı yerden devam eder. (20. satırdan). Eğer bir programda READ komutu varsa mutlaka DATA satırı da olmak zorundadır. DATA satırın program içindeki yeri önemli değildir. READ komutundan önce veya sonra olabilir.

Örnek:

```
10 READ a$
20 PRINT a$
30 GOTO 10
40 DATA "Ali", "Veli", "Ayşe", "Gül"
```

Bilgisayar her READ komutunu gördüğünde DATA satırından yeni bir değer okur. Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi DATA satırında bulunan isimler sırayla okunur. Dizi değişkenleri data satırında tmak içerisinde yazılırlar. READ komutu, DATA satırında okuyacak bir değer bulamayınca bir hata mesajı gelir. DATA satırındaki bilginin bittğini bilgisayara göstermek için aşağıdaki örnekteki gibi davranılır.

Örnek:

```
10 READ i$, n; IF i$="" THEN END
20 PRINT i$; " nüfusu="; n
30 GOTO 10
40 DATA "İSTANBUL", 7000000, "ANKARA", 5000000,
"İZMİR", 4000000
50 DATA "BURSA", 3000000, "EDİRNE", 2500000
60 DATA *, 0
```

Yukarıdaki örnekte de görüleceği gibi READ komutu ile birden fazla değişkene değer atanabileceği gibi, bir programda birden fazla da DATA satırı bulunabilir. Aksi söylenmedikçe READ komutu en küçük data satırından itibaren değerleri okur.

Restore komutu data satırlarının yeniden okunmasını veya belli bir data satırının okunmasını sağlar.

Örnek:

```
10 REM Başşehir bulma
20 CLS
30 READ A$, B$; IF A$="" THEN RESTORE; GOTO 30
40 PRINT
50 PRINT A$; "; Başkenti neresidir";
60 INPUT X$
70 IF X$=B$ THEN GOTO 100
```

```
80 PRINT "YANLIŞ CEVAP. DOĞRUSU"; B$
90 GOTO 30
100 PRINT "TEBRİKLER, DOĞRU CEVAP"
110 GOTO 30
200 DATA "İTALYA", "ROMA", "FRANSA", "PARİS",
"İNGİLTERE", "LONDRA"
210 DATA "İSPANYA", "MADRİT", "YUNANİSTAN",
"ATİNA", "SÜRİYE", "ŞAM"
220 DATA *, * *
```

FONKSİYONLAR;

1- Sayısal Fonksiyonlar:

RAD: Radyan açı birimi,

DEG: Derece açı birimi,

SIN(x): x açısının sinüsünü hesaplar.

Örnek: PRINT SIN (30)

COS(x): x açısının cosinüsünü hesaplar.

TAN(x): x açısının tanjantını hesaplar.

ATN(x): Tanjantı verilen değerden x açısını hesaplar.

LOG(x): e tabanına göre x sayısının logaritmasını hesaplar.
LOG10(x): 10 tabanına göre x sayısının logaritmasını hesaplar.

Örnek: PRINT LOG10 (100) 3

EXP(x): e sayısının x'in kuvvetine göre hesaplar.

SQR(x): x sayısının karekökünü hesaplar.

Örnek: PRINT SQR(64) 8

ABS(x): x sayısının mutlak değerini alır.

PRINT ABS(-6) 6

INT(x): x sayısının tam kısmını alır.

Örnek:

PRINT INT(9.9) 9

PRINT INT(9.1) 9

PRINT INT(-5.9) -6

Örnek Yuvarlatma için; INT (x+0.5) formu kullanılır.

```
PRINT INT (4.6+0.5) ..... 5
```

RND: 0 ila 1 arasında rastgele sayı üretir.

Örnek:

```
10 PRINT RND
20 GOTO 10
```

Örnek:

```
10 REM zar
20 X1=INT(RND*6)+1
30 X2=INT(RND*6)+1
40 PRINT X1, X2
50 PRINT
60 INPUT "DEVAM ETMEK İÇİN ENTER TUŞUNA
BASINIZ";x$
70 GOTO 20
```

Örnek:

```
10 REM sayı bulma
20 x=INT (RND*100)+1
25 S=0
30 INPUT "Tahmin ettiğiniz sayı ";a
40 s=s+1
50 PRINT
60 IF x=a THE GOTO 100
70 IF a>x THEN PRINT "Sayıyı küçültün" GOTO 30
80 PRINT "Sayılı büyültün"
90 GOTO 30
100 PRINT
110 PRINT "TEBRİKLER"
120 PRINT S; "DENEMEDE BİLDİNİZ PUANINIZ="; INT
(1000/S)
130 PRINT
140 GOTO 20
```

SGN(x): şart fonksiyonudur;

x>0 +1 olur.

x=0 0 olur.

x<0 -1 olur.

Örnek: PRINT SGN(4) +1

2- Dizi Fonksiyonları:

CHR\$(x): Kodu verilen karakteri yazor,

Örnek: PRINT CHR\$(65) A

0 - 31 Arasındaki kodlara Kontrol Kodları denir.

32 - 127 Arasındaki kodlara ASCII Kodları denir.

128 - 255 Arasındaki kodlara Özel Kodları denir.

Örnek:

```
10 FOR M=32 TO 255
```

```
20 PRINT M, CHR$(M)
```

```
30 NEXT M
```

ASC (x\$): Verilen karakterin kodunu yazor.

Örnek: PRINT ASC("B") 66

LEN(x\$): Karakter dizisinin uzunluğunu (eleman sayısını) hesaplar.

Örnek: PRINT LEN("Bilgisayar") 10

VAL(x\$): x\$ dizisinin sayısal değerini hesaplayan fonksiyondur.

Örnek:

```
10 x$="16"
```

```
20 a=VAL(x$)
```

```
30 PRINT a*6
```

Cevap: 36

STR\$(x): x sayısal değişkenini diziye çeviren fonksiyondur.

Örnek:

```
10 x=12
```

```
20 a$=STR$(x)
```

```
30 c$=a$+" "+"Elma"
```

```
40 PRINT c$
```

Cevap: 12 Elma

UPPER\$(x\$): x\$ dizisindeki tüm elemanları büyük harfe çevirir.

Örnek: PRINT UPPER\$("basic") BASIC

LOWER\$(x\$): x\$ dizisindeki tüm elemanları küçük harfe çevirir.

Örnek: PRINT LOWER\$("BASIC") basic

SPACE\$(x): x sayısı kadar boşluk bırakır.

Örnek: 10 A\$=SPACE\$(5) A\$= " " demektir.

LEFT\$(x\$, n): x\$ dizisinde soldan itibaren n elemanını alır.

Örnek:

```
10 x$="İSTANBUL"
```

```
20 C$=LEFT$(x$, 3)
```

```
30 PRINT c$
```

Cevap: IST

RIGHT\$(x\$, n): x\$ dizisinden sağdan itibaren n elemanını alır.

Örnek:

```
10 x$="İSTANBUL"
```

```
20 PRINT RIGHT$(x$, 3)
```

Cevap: BUL

Örnek:

```
10 x$="BARİŞ"
```

```
20 FOR M=1 TO LEN (x$)
```

```
30 PRINT RIGHT$(x$, m, 1)
```

```
40 NEXT M
```

Ş

İŞ

RİŞ

BARİŞ

CRASH MODE

EQUINOX

Aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Bu Poke listesi Equinox oyununda size sonsuz yaşam sağlayacaktır. Metod 1'i kullanın.

```
1 EQUINOX - TEYP
2 Sizin Amstrad
3 Ocak 89
10 DATA cd,37,bc,3e,01.cd
20 DATA 6b,bc,06,00,11.00
30 DATA 20.cd,77,bc,eb.cd
40 DATA 83,bc.cd,7a,bc,3e
50 DATA 4a,32,2f,20,3e,be
60 DATA 32,30,20,c3,00,20
70 DATA af,32,13,03,32,48
80 DATA 0e,32,49,0e,c3,00
90 DATA 03
100 FOR n=0 TO 48
110 READ a$
120 POKE &BE80+n,VAL("&"+a$)
130 NEXT
140 CALL &BE80
150 END
```



Eğer sonuçta hak kaybedecek-seniz bonus çubuklarını yakalamaya çalışmayın. Bonus çubuklarından size en yararlı olanı ekran değiştiren çubuktur. Bu yüzden en fazla bu çubuğu yakalamaya çalışın. Oyun başında laserlerinizi fazla kullanmayın. Aksi takdirde ekstra puan almanızı engelleyebilirsiniz.

SEVİYE TUŞLARI

Seviye 1-Bölümün sonuna doğru laser elde etmeğe çalışın. Böylece bölümü bitirmeniz daha kolay olacaktır. Bonus çubuklarından sadece ekstra hak veya seviye değiştiricileri yakalamaya çalışın.

Seviye 2-En sağdaki kırmızı bloğu yok ederek topu oradan geçirmeye çalışın. Bu işi yaparken laserlerin size çok faydası olacaktır.

Seviye 3-Bu bölümü bitirebilmek için tek şansız yavaşlatan bonus çubuklarını yakalamaktır. Diğer bonus çubuklarından da mümkün olduğu kadar çok yakalamaktır.

Seviye 4-Topu sağ tarafa yolayın. Fakat hızlı dönüş yapacağı için dikkatli olmalısınız. Ayrıca laser elde etmeğe çalışın.

Seviye 5-Bu seviye lasersiz oldukça zordur. Topu yine sağ tarafa fırlatın.

YOĞI BEAR

Yoğri Bear oyununda sonsuz yaşam ve su birikintileri ile hayvanlardan etkilenemeden oynama ile ilgileniyorsanız Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Programı çalıştırdığımızda herriki seçeneğe size ekranda sorulacaktır.

```
1 YOĞI BEAR - TEYP
2 Sizin Amstrad
3 Ocak 89
10 CLS:FOR j=0 TO 31:READ a$
20 POKE j+296,VAL("&"+a$)
30 NEXT j:a=297:b=0
40 PRINT"Sonsuz yaşam";
50 GOSUB 80:a=302:b=201
60 PRINT"Engelsiz oyun";
70 GOSUB 80:CALL 309
80 a$=UPPER$(INKEY$)
90 IF a$="H" THEN PRINT"H":RETURN
100 IF a$<>"E" GOTO 80
110 PRINT"E":POKE a,b:RETURN
120 DATA 3e,01,32,67
130 DATA 84,3e,16,32
140 DATA 85,75,c3,fb
150 DATA 98,06,00,11
160 DATA 48,01,cd,77
170 DATA bc,3e,c3,21
180 DATA 28,01,32,8e
190 DATA 01,22,8f,01
```



CRASH MODE

HIGHWAY ENCOUNTER

VAMPIRE

Vampire oyunu için Metod 1'i kullanarak Crash Mode Poke listesini yazın. Yaşam sürenizi belirleyen enerji çizgisini normalden çok yavaş azaldığını göreceksiniz. Bu sayede oyunu daha uzun süre oynayabileceksiniz.

```
1 'VAMPIRE - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ocak 89
10 DATA 21,4f,bf,36,0b,23
20 DATA 36,be,c3,00,bf,21
30 DATA 5b,2d,36,34,c3,88
40 DATA 13,21,e2,39,36,c3
50 DATA 23,36,29,23,36,be
60 DATA 21,40,00,e5,21,00
70 DATA bb,e5,c3,b7,39,e5
80 DATA 21,91,01,36,d0,23
90 DATA 36,6f,23,36,cd,e1
100 DATA f1,f3,c9
110 y=0:MEMORY &2000
120 FOR X=&BE00 TO &BE38
130 READ a$:a=VAL("&" + a$)
140 POKE x,a:y=y+a:NEXT
150 IF y(<>&171C THEN 180
160 LOAD"vampire"
170 CALL &BE13
180 PRINT"DATA HATASI"
```

ROCK'N WRESTLE

Oyun başlar başlamaz ringin en sağ köşesine koşarak yüzünüzü rakibinize dönün. Rakibiniz yaklaştığı anda enerjinizi tüketene kadar midesine vurmaya başlayın. Sonra önüne geçin ve eğer yüzü size dönük değilse dönene kadar bekleyin. Rakibinizi kaldırarak yere atın. Eğer buraya kadar saydıklarımızı becerebildiyse, artık onun üzerine çıkarak işin sonunu getirebilirsiniz.

```
1 'HIGHWAY ENCOUNTER - TEYP VEYA DISK
2 'Sizin Amstrad
3 'Ocak 89
10 DATA 21,40,00,11,00
20 DATA 9c,01,40,00,ed,b0
30 DATA 21,80,00,11,40
40 DATA 00,01,00,99,ed,b0
50 DATA 21,77,00,36,03
60 DATA 21,00,Sc,11,00,00
70 DATA 01,40,00,ed,b0
80 DATA c3,f2,01,21,74,22
90 DATA 36,0f,23,36,a0
100 DATA 21,5d,22,36,5b,21
110 DATA 40,20,11,40,00
120 DATA 01,37,02,ed,b0,21
130 DATA 40,00,e5,21,00
140 DATA bb,e5,21,37,02,e5
150 DATA 21,07,b8,e5,21
160 DATA bb,02,e5,f1,21,ea
170 DATA b1,11,d9,b1,f3,c9
180 MEMORY &2000
190 LOAD""
200 MODE 1
210 CALL &3A6A
220 LOAD""',&2040
230 FOR x=&9B00 TO &9B5D
240 READ a$
250 POKE x,VAL("&" + a$)
260 NEXT
270 CALL &9B29
280 END
290 '664 VE 6128 İÇİN
300 '150 DATA 21,1f,b1,e5,21
310 '160 DATA bb,02,e5,f1,21,e5
320 '170 DATA b7,11,d4,b7,f3,c9
```

Bu oyunu uzun süre oynamak istiyorsanız aşağıdaki Poke listesini yazın ve Metod 1'i kullanarak çalıştırın. Sizi en çok engelleyen hareketli yaratıkların donduğunu göreceksiniz. Bu poke listesi CPC 464 içinidir. Eğer 664 6128 kullanıyorsanız 150, 160, 170 no'lu data satırlarını listenin sonunda verilen şekilde değiştiriniz.

TEYP İÇİN POKE METODLARI

İşte size Crash Mode teyp poke'larını kullanabilemeniz için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metodtan hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce "Tape" yazmayı unutmayın.

METOD 1

Oyun kasedini başa sarın. POKE listesini bilgisayara girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'un çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybizin normal olarak çalışacaktır.

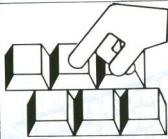
METOD 2

Bu metod için oyun programının ilk bölümünü atlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'e basın. Önce Play'a sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre içinde "Found Herhangi bir Block I" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir" in ne olduğu hiç önemi değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu atlamazmış söylüyorsa teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla şeyden atlatılması söyleniyorsa belirtilen en son şey için "Found" mesajı verdiğinizde teybi durdurun.

Teybi durdurduğunuzda "Escape"e basın RUN yazarak Enter yazın. Şimdi önce teyp kasmında Play'a, sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.



PROGRAM

CPC 464 kullanıcıları, çoğu zaman CPC 6128 için yazılmış programları kullanamamak durumundadır. Bunun nedeni ise CPC 6128'in sahip olduğu bazı komutların CPC 464'te bulunmamasıdır. Örneğin geçen sayımızda verdiğimiz "SPRITE" programı bu nedenle CPC 464'te çalışmaz. İşte bu tür programları, CPC 464 kullanıcılarında kullanabilmeleri için hazırlanan aşağıdaki programı sizlere veriyoruz.

CPC Emulâtörü CPC 464'ün Basic'ini CPC 6128 ve CPC 664'ün kullandıkları Basic 1.1'e çevirir. Böylece zaten ev bilgisayarları arasında hemen hemen en iyi Basic'e sahip olan bilgisayarınız daha da güçlenir.

Önce aşağıdaki ufak yüklenme programını yazıp kasede kaydedin:

```
10 SYMBOL AFTER 256
20 MEMORY & A1FF
30 SYMBOL AFTER 240
40 LOAD "EMU.BIN"
50 CALL & A200
60 PRINT "Basic 1.1 installed"
```

Sonra da ana programı yazıp çalıştırın. Tabii çalıştırmadan önce başka bir kasede kaydederseniz olası bir tehlikeyi önlemiş olursunuz. Ana program "EMU.BIN" adlı makine dili programını oluşturur ve kasede kaydeder. Bunun için biraz önce yazdığınız ufak programın olduğu kasedi teybe yerleştirmelisiniz ki "EMU.BIN" progr amı hemen ufak programın arkasından gelsin. Göreceğiniz gibi program oldukça kısadır ve bir bloğu bile kaplamaz. Bu da istediğinizde çabucak yüklenilmesini sağlar.

Programın en önemli özelliği komutları RSX olarak değil de gerçek Basic komutları olarak tanımlamasıdır. Ayrıca birkaç istisnanın dışında Basic programlarının kodlanması da CPC 664 ve 6128'deki gibi olmalıdır. Böylece bu bilgisayarlarda yazılmış kaset veya disketteki programlar CPC 464'e yüklenilebilir - ASCII olarak kaydedilmiş Basic programlarında her halükarda hiç bir sorun çıkmaz. Bunun haricinde ufak uyarılarla gerekebilir.

CPC 464 İÇİN 664/6128 EMULATÖRÜ

İşte yeni komutlar ve syntax'ları (kullanım şekilleri):

CLEAR INPUT

Klavye hafızasını siler ve bir program sırasında girilen karakterleri, yani basılan tuşların istenmedikleri halde INPUT veya INKEYS komutu tarafından alınmasını önler.

COPYCHRS (#Pencere)

Bu komut tanımlanan text penceresinin kursörünün o anda bulunduğu yerdeki karakteri okur.

```
10 LOCATE 10,10:PRINT "X"
20 LOCATE 10,10: a$=COPYCHRS
(#0)
30 PRINT a$
```

CURSÖR Anahtar 1, Anahtar 2

Kursörün programın çalışması sırasında ekranda çıkıp çıkmamasını belirler. Tam etkileri aşağıdaki tabeladan anlaşılabilir:

```
CURSÖR 0,0 açık / kapalı
CURSÖR 0,1 kapalı / açık
CURSÖR 1,0 kapalı / kapalı
CURSÖR 1,1 açık / kapalı
```

DECS (Nümerik ifade, format stringi)

Bu fonksiyon esasında CPC 464'te vardır, ama kullanım kılavusunda bahsedilmemiştir. Bunun nedeni Basic derleyicisindeki bir hatadır: Fonksiyonu kullanabilmek için bir yerine iki parantez açıp bir parantez kapamak gereklidir.

Ama Emulâtör bu hatayı düzeltir. Format stringi ise aynı PRINT USING fonksiyonundaki kullandığı gibi olmalıdır.

Komut verilen nümerik ifadedi format stringinde verilen formatta bir stringe çevirir.

```
a$=DEC3 (Pi, "###.#"): PRINT
a$
```

FILL kalem

Bu en yararlı komutlardan biridir. Çizgilerle kapatılmış bir alanı doldurmaya yarar. Doldurmaya o anki grafik kursörünün bulunduğu yerden başladığından komut kullanılmadan önce MOVE x,y komutu ile kursör doldurulacak alanın içinde bir noktaya getirilmelidir.

FRAME

Ekranda yapılan işlemleri monitörün ışığıyla senkronize eder. Böylece hareketli grafiklerdeki titremeler bir dereceye kadar önleyip hareketlere bir yumuşaklık kazandırır.

GRAPHICS PAPER kalem

Grafik arka planının rengini belirler. TAG komutu ile grafik pozisyonunda yazılan karakterlerin arka planının belirlenmesinde ve MASK komutunda yararlı olur.

GRAPHICS PEN kalem, arka plan modu

Grafik kaleminin rengini seçmeye yarar. Arka plan modu ise arka planın şeffaf olup olmayacağını belirler.

```
0 = normal (üstüne yazma)
1 = şeffaf (arka planı bozma)
```

Eğer iki parametreden biri değiştirilmek istenmiyorsa boş bırakılır.

PROGRAM

Arka plan modunun işleyiş şeklini şu örnekle görebiliriz:

```
10 MODE 1:TAG:GRAPHICS PA-
PER 2
20 GRAPHICS PEN 1,0
30 MOVE 100, 100:PRINT "A";
40 GRAPHICS PEN 3,1
50 MOVE 108, 108:PRINT "Z";
```

MASK bit örneği

Bit örneği 0-255 arasında değer alan çizgiyi oluşturan noktaların komşu olan her sekiz tanesinin durumunu belirler. Bu komut sayesinde çizgiler kesikli veya nokta nokta olabilir. Noktaların arasındaki boşluklar GRAPHICS PAPER rengiyle dolar ya da grafik arka plan modunda şeffaf seçilmişse değişmeden kalır.

CPC 664 ve 6128'de mask komutu ikinci bir parametre daha alır. Ama bunu gerçekleştirmek teknik açıdan zor olduğundan emulatör bu ikinci parametreyi bir hata olarak almaz da işleme sokmaz.

```
10 MODE 1:MASK &X11110000
20 GRAPHICS PAPER 3
30 GRAPHICS PEN 1,0
40 DRAW 0,200
50 GRAPHICS PEN, 1
60 DRAW 200, 200
```

ON BREAK CONT

Bu komut dikkate kullanılmadığı için, çünkü programın durdurulmasını ister. ON BREAK STOP komutu ise ESC tuşunun tekrar çalışmasını, yani normale dönmesini sağlar.

PEN # pencere, kalem, arka plan modu

CPC 464'teki PEN komutundan tek farkı arka plan modudur. GRAPHICS PEN komutu gibi burada da 0 normal, 1 şeffaftır. Son iki parametreden biri boş bırakılabilir. Örneğin: PEN # 1,0

MERGE VE CHAIN MERGE "File adı"

Bu komutlar artık disketli sistemlerde rahatça kullanılabilir.

CALL ve RSX'lerin parametreleri CALL ve RSX'lerde verilen string parametreleri artık direkt verilebilir. Örneğin: IERA, "TESTPROG, BAK"

Grafik komutlarına ek parametreler:

MOVE, MOVER, PLOT, PLOTB, DRAW, DRAWB komutları aşağıdaki şekilde genişletilmiştir:

KOMUT x,y, kalem, yazma modu

Son parametre nokta veya çizgilerin üstüne yazıldıkları arka plan ile ilişkilerini belirler.

- 0 — Normal (üstüne yazma)
- 1 — XOR modu
- 2 — AND modu
- 3 — OR modu

Örneğin 6. kalemle (bin. 110) yazılmış bir noktanın üzerine XOR

modunda 5. kalemle (bin. 101) bir nokta yapılsa nokta 5 yerine 3. kalemde çıkar.

Size emulatrın yapabildiklerini, sağladığı kolaylıklar birkaç paragrafta anlatmaya çalıştık. Eğer takıldığınız noktalar olursa veya daha canlı örnekler görmek isterseniz CPC 664 veya 6128'in kullanım kılavuzlarına başvurabilirsiniz.

```
10 REM *****
20 REM *          CPC 464 EMULATOR          *
30 REM *          Sizin Amstrad          *
40 REM *          Ocak 89          *
50 REM *****
60
70 adr=&A1FF:MEMORY adr
80 FOR bl=1 TO 9
90 s=0:READ sum
100 FOR i=1 TO 128
110 READ byte$:IF byte$="EOF" THEN 150
120 v=VAL("&"+byte$):s=s+v
130 adr=adr+1:POKE adr,v
140 NEXT i
150 IF s<>sum THEN PRINT"Data Hatasi! Bl
ock":bl:END
160 PRINT"Block";bl;"OK"
170 NEXT bl
180 SAVE"emu.bin".b.&A200.&439
190 END
200
210 ***** Block 1
220 DATA 14235
230 DATA 3E,C3,32,16,AC,21,83,A2
240 DATA 22,17,AC,32,19,AC,21,8E
250 DATA A2,22,1A,AC,32,07,AC,21
260 DATA 9A,A2,22,08,AC,32,04,AC
270 DATA 21,B4,A4,22,05,AC,32,0D
280 DATA AC,21,2A,A3,22,0E,AC,32
290 DATA 01,AC,21,AB,A2,22,02,AC
300 DATA 32,90,BB,21,DB,A2,22,91
310 DATA BB,32,DE,BB,21,11,A3,22
320 DATA DF,BB,32,C0,BB,21,F5,A2
330 DATA 22,C1,BB,32,C3,BB,21,FA
340 DATA A2,22,C4,BB,21,53,A3,22
350 DATA E3,BD,21,62,A3,22,E9,BD
360 DATA 3A,80,BC,FE,C3,C8,32,3E
370 DATA A6,2A,81,BC,22,37,A6,3E
380 DATA C3,32,80,BC,21,B2,A2,22
390 ***** Block 2
400 DATA 19616
410 DATA 81,BC,C9,11,E1,A5,CD,27
420 DATA E3,D0,F1,C3,61,DF,21,E1
430 DATA A5,CD,13,E3,D0,7E,23,C1
440 DATA C1,C9,FE,C5,D0,D6,BA,D1
450 DATA EB,4F,06,00,21,1C,A6,09
460 DATA C3,BB,DD,21,91,B2,75,C3
470 DATA 68,A2,E5,3A,36,A6,32,80
480 DATA BC,2A,37,A6,22,81,BC,CD
490 DATA 80,BC,21,80,BC,36,C3,21
500 DATA B2,A2,22,81,BC,E1,DB,C8
510 DATA FE,1A,37,3F,C0,B7,37,C9
```

PROGRAM

```

520 DATA CD.D5.A5.F3.D9.CB.59.D9
530 DATA FB.CO.E1.E3.CD.55.DD.30
540 DATA 0A.3E.02.CD.FB.C1.E5.CD
550 DATA 9F.BB.E1.E3.E9.CD.DR.A5
560 DATA 18.07.CD.DE.A5.F3.D9.CB
570 ***** Block 3
580 DATA 18665
590 DATA 59.D9.FB.CO.E1.E3.CD.55
600 DATA DD.DC.OE.A3.E3.E9.CD.4B
610 DATA C2.CD.D8.A5.F3.D9.CB.59
620 DATA D9.FB.CO.CD.55.DD.D0.3E
630 DATA 04.CD.FB.C1.E5.CD.59.BC
640 DATA E1.C9.2B.7E.FE.20.28.FA
650 DATA FE.2C.CO.2B.E5.2A.34.AE
660 DATA CD.3F.DD.21.28.A6.CD.AA
670 DATA FF.E1.38.08.FE.BB.CO.CD
680 DATA 93.BB.18.03.CD.E1.BB.D1
690 DATA C3.4F.D0.3A.2F.A6.2F.32
700 DATA 33.A6.CD.3C.18.AF.32.33
710 DATA A6.C9.3A.33.A6.B7.20.0F
720 DATA 3A.39.B3.BB.C2.CC.B1.3A
730 DATA 30.A6.B7.CA.CC.B1.C9.3A
740 DATA 46.B3.B7.3A.2F.A6.20.11
750 ***** Block 4
760 DATA 15557
770 DATA 07.32.2F.A6.3A.38.B3.47
780 DATA DA.CC.B1.3A.39.B3.47.18
790 DATA DE.E5.D5.C5.21.CF.B1.5F
800 DATA 3A.07.B2.ED.44.47.AF.CB
810 DATA 01.30.05.CB.03.30.01.B6
820 DATA 23.10.F4.4F.7B.32.2F.A6
830 DATA 3A.30.A6.B7.20.0A.2A.38
840 DATA B3.7D.AC.A1.AC.C1.18.01
850 DATA F1.47.D1.E1.C3.CC.B1.CA
860 DATA A3.FE.CD.86.0C.32.3A.B3
870 DATA CD.1A.16.CD.FF.16.D2.68

```

```

880 DATA A4.E5.FD.E1.D5.DD.E1.CD
890 DATA A9.0B.3A.3A.B3.57.AE.A1
900 DATA 28.7E.3A.38.B3.5F.AE.A1
910 DATA 28.76.06.00.FD.23.CD.2D
920 DATA 0C.3A.34.B3.FD.95.38.52
930 ***** Block 5
940 DATA 15966
950 DATA 7A.AE.A1.28.4D.7B.AE.A1
960 DATA 20.EA.18.46.AE.77.CB.20
970 DATA E5.CB.01.DC.05.0C.7A.AE
980 DATA A1.28.12.7B.AE.A1.28.0D
990 DATA CB.CO.CB.48.20.07.DD.2B
1000 DATA DF.8A.A4.DD.23.CB.A0.CB
1010 DATA 09.E1.E5.CB.09.DC.F9.0B
1020 DATA 7A.AE.A1.28.12.7B.AE.A1
1030 DATA 28.0D.CB.E0.CB.68.2B.0F
1040 DATA DD.23.DF.8A.A4.DD.2B.CB
1050 DATA 01.E1.3A.36.B3.FD.95.30
1060 DATA 0F.FD.2B.CD.13.0C.7B.AE
1070 DATA A1.28.05.7A.AE.A1.20.A4
1080 DATA 2A.34.A6.7D.B4.C8.2B.22
1090 DATA 34.A6.DF.7B.A4.C3.D3.A3
1100 DATA 7B.A4.FD.2A.89.AE.28.56
1110 ***** Block 6
1120 DATA 17160
1130 DATA 2B.5E.2B.22.89.AE.6E.26
1140 DATA 00.C9.BD.A4.FD.C5.D5.2A
1150 DATA 89.AE.01.03.00.CD.18.FE
1160 DATA 38.17.EB.22.89.AE.DD.E5
1170 DATA D1.FD.E5.C1.2B.72.2B.73

```

```

1180 DATA 2B.71.2A.34.A6.23.22.34
1190 DATA A6.D1.C1.C9.FE.03.28.41
1200 DATA FE.AB.28.57.FE.9F.CA.4A
1210 DATA A5.FE.2C.28.03.FE.28.C0
1220 DATA 3E.02.B9.20.64.F1.C1.F5
1230 DATA 3E.FB.BB.CO.79.FE.EE.28
1240 DATA 15.FE.F5.CO.7E.FE.2F.72
1250 DATA 20.FA.7E.3C.20.F6.23.CD
1260 DATA 3F.DD.CD.37.DD.28.F1.CD
1270 DATA FB.CE.CD.37.DD.C3.F5
1280 DATA FB.3E.0D.BB.CO.2A.34.AE
1290 ***** Block 7
1300 DATA 19901
1310 DATA CD.3F.DD.FE.7C.28.03.FE
1320 DATA 83.CO.E1.2A.C2.B0.CD.21
1330 DATA FB.37.C9.3E.05.BB.CO.3E
1340 DATA 1A.91.CO.BB.CO.F1.CD.F5
1350 DATA C1.CD.D3.C1.CD.37.DD.29
1360 DATA CD.60.BB.E5.CD.19.FA.E1
1370 DATA C9.3E.49.B9.CO.F1.C1.F5
1380 DATA 3E.D0.BB.CO.3E.93.B9.CO
1390 DATA F1.E5.00.00.AF.CD.0A.FF
1400 DATA E1.C9.E1.C1.F5.3E.C8.BB
1410 DATA C0.3E.D6.B9.CO.3E.BB.BE
1420 DATA C0.F1.11.61.A5.1B.C3.DA
1430 DATA CB.06.00.FF.FF.C9.00.CD
1440 DATA 55.DD.38.10.3E.02.CD.FB
1450 DATA C1.B7.CC.84.BB.C4.81.BB
1460 DATA CD.55.DD.30.02.CD.FB
1470 ***** Block 8
1480 DATA 19052
1490 DATA C1.B7.CA.7E.BB.C3.7B.BB
1500 DATA 23.01.E4.BB.FE.BA.CA.18
1510 DATA C2.FE.BB.C2.C6.DD.CD.55
1520 DATA DD.38.0A.CD.4B.CD.2D.D8
1530 DATA A5.CD.55.DD.DC.3E.02.CD
1540 DATA FB.C1.32.30.A6.C9.CD.4B
1550 DATA C2.E5.DF.C7.A3.E1.C9.CD
1560 DATA 55.DD.38.0A.CD.67.CE.32
1570 DATA 2F.A6.CD.55.DD.30.3E.02
1580 DATA CD.FB.C1.32.31.A6.C9.CD

```

```

1590 DATA 09.BB.38.FB.C9.CF.A9.92
1600 DATA CF.F6.97.CF.F4.95.CF.F1
1610 DATA 95.46.49.4C.CD.DD.47.52
1620 DATA 41.50.48.49.43.D3.DE.4D
1630 DATA 41.53.CB.DF.46.52.41.4D
1640 DATA C5.E0.43.55.52.53.F4.D2
1650 ***** Block 9
1660 DATA 6328
1670 DATA E1.43.4C.45.41.52.20.49
1680 DATA 4E.50.55.D4.E2.43.41.50
1690 DATA 59.43.48.52.07.7E.44.45
1700 DATA 52.D2.49.00.AE.A5.8B.A5
1710 DATA B7.A5.19.BD.67.A5.CF.A5
1720 DATA 94.95.AE.AF.BC.BD.00.FF
1730 DATA 00.FF.FF.00.00.00.00.00
1740 DATA 00.EOF.UFF!

```



6845 EKRAN DENETLEYİCİSİ

RAFFI KAVAFYAN

Bu yazımızda standart bir entegre devre olan 6845 ekran denetleyicisi tanımağa çalışacağız.

İlk olarak bu entegrenin sinyallerine bir göz atalım.

Bu sinyaller üç gruba ayrılabilir, Mikroişlemci ile bağlantı kuranlar, ekran hafızası ve karakter jeneratörüyle bağlantı kuranlar ve son olarak da ekranla bağlantı kuranlar. Bunları tek tek ele alalım:

Mikroişlemci ile bağlantılı olan sinyaller:

DO-D7 bunlar daha evvelden de gördüğümüz gibi veri (data) hatlarıdır.

CS bu da standart Chip Select (entegreyi seçme) sinyalidir.

RS Register seçme sinyali, 6845'in 19 adet iç registeri vardır. Bunlardan biri adresleme registeri olarak kullanılır öyle ki RS sinyali ile birlikte kullanıldığında bu geri kalan 18 registerin herhangi birisine bilgi yollamak mümkün olmaktadır.

R/W Yazma/Okuma sinyali bu sinyal registerlere yazma veya okuma için kullanılır.

E Bu sinyal içteki tampon girişi çıkışı için verir ve iç registerlerdeki bilgiyi zamanlar.

CLK saat girişi. Bu 6845 sinyallerini senkronlamak için kullanılır.

RESET Bu sinyal standart bir sıfırlama sinyalidir. Bu sinyal verildiğinde 6845 içindeki tüm sayıcılar sıfırlanır.

Ekran Hafızası ve Karakter jeneratör ile bağlantılı sinyaller:

Bu sinyaller iki çeşittir. MA0-MA13 ekran hafızası adres çıkışları, ve RA0-RA4 Tarama adres çıkışları sinyalleri. Bunlardan (MA0-MA13) ekran adres çıkışları 16 KB'lık bir ekran hafızasını adresleyebilirler.

Ekran ile bağlantılı sinyaller:
HSYNC yatay senkronizasyon sinyali.

VSNC dikey senkronizasyon sinyali.

DISPEN Görüntü izin verme sinyali. Ekran görüntü yollanacağı zaman bu sinyal artışı çıkar. Eksi olduğu zamanlarda ise yatay veya dikey geri taramaları gerçekleşir, öyle ki bu sinyal karartma sinyali olarak da adlandırılabilir.

CURSOR standart kursor çıkışı sinyalidir. (AMSTRAD CPC makinelerinde kullanılmaz.)

LPSTB Bu sinyal bir dış devre ile bağlantılı olduğu takdirde bir ışıklı kalem girişi olarak kullanılır.

6845'in en ilginç yönü 18 adet programabilir registerleridir. Bunların ne işe yaradıklarına bir göz atalım.

Register	Fonksiyonu	AMSTRAD'DAKİ DEĞERİ
0	Yatay toplam	63
1	Yatay gösterilen	40
2	Yatay Senkron Pozisyonu	46
3	Yatay ve Dikey Senk. Genişliği	8&E
4	Dikey Toplam	38
5	Dikey Toplam Düzeltme	0
6	Dikey Gösterilen	25
7	Dikey Senkron Pozisyonu	30
8	Çaprazlama	0
9	Maksimum Tarama Adresi	7
10	Kursor Başlangıç Taraması	X
11	Kursor Bitiş Taraması	X
12	Ekran Başlangıç Adresi (H)	X
13	Ekran Başlangıç Adresi (L)	X
14	Kursor Adresi (H)	X
15	Kursor Adresi (L)	X
16	Işık Kalemi Pozisyonu (H)	X
17	Işık Kalemi Pozisyonu (L)	X

Buradaki değerlerdeki X işareti kullanıcı bunu değiştirmekle serbesttir. Bu değerleri değiştirmek için bazı out komutları vermek gerekir.

Out &BC00, N (N=register numarası)

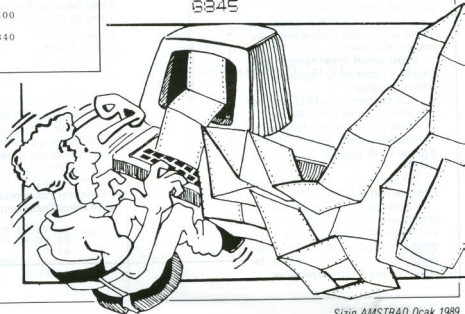
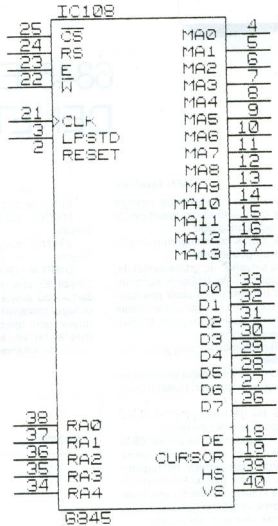
Out &BDO0, D (D=registre yazılacak değer)

Örneğin Out &BC00, 1:Out &BDO0, 60 değerleri verildiğinde; birinci registre 60 değerini yükleyorsunuz demektir.

Aşağıdaki verdiğimiz örnek bir programla 6845'in kullanımı hakkında daha iyi bir bilgiye sahip olabilirsiniz.

```

170 MODE 1
180 INK 3,6,18
190 FOR i=0 TO 640 STEP 16
200 MOVE i,0:DRAWR 0,400
210 NEXT i
220 FOR i=0 TO 400 STEP 16
230 MOVE 0,i:DRAWR 639,0
240 NEXT i
250 LOCATE 1,26:PRINT
260 MOVE 0,0:DRAWR 640,0
270 FOR i=0 TO 640 STEP 16
280 MOVE i,0:DRAWR 0,16:NEXT
290 WINDOW #1,15,25,12,14
300 PAPER #1,3:CLS#1
310 LOCATE 16,13:PRINT "booinng !"
320 x=0:y=0:yi=1:xi=1
330 LOCATE 1,26
340 CALL &BB19
345 SOUND 1,x*10,3,15
350 n=45665*x+y*40:OUT &BC00,12:OUT &BD0
0,INT(n/256)
360 OUT &BC00,13:OUT &BD00,n-INT(n/256)*
256
370 x=x+xi:yi=y+yi
380 IF x=0 THEN xi=1:GOTO 400
390 IF x=29 THEN xi=-1
400 IF y=0 THEN yi=1:GOTO 340
410 IF y=22 THEN yi=-1
420 GOTO 340
    
```



MASK (GREMLIN)

ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANLARI OLMA-SA OYUN PROGRAMCILARI HERHALDE NE YAPACAKLARINI ŞAŞIRILAR. İŞTE SİZE BİR UYARLAMA DAHA... BU KEZ KOMUTANIZ ALTINDA Kİ MASK KUVVETLERİ İLE VENOM'A KARŞI (VICİDUS EVIL NETWORK OF MAYHEM) SAVAŞIYORSUNUZ. ANCAK ANI BİR BASKIN DÜZENLEYEN VENOM ELLE- RİNDE Kİ EN SON SİLAHLARINI KULLA- NARAK MASK GÜÇLERİNİ BİR ZAMAN BOŞLUĞUNA YOLLAMIS DURUMDALAR. SİZ DE BİRAZ ŞANS BİRAZ DA SENARİSTLERİN DESTEĞİ İLE BU SONDAN KURTULURKEN TEK BAŞINIZA ARKADAŞLARINIZI KURTARMAK İÇİN VENOM'LA KARŞI KARŞIYA KALMAK- TASINIZ.

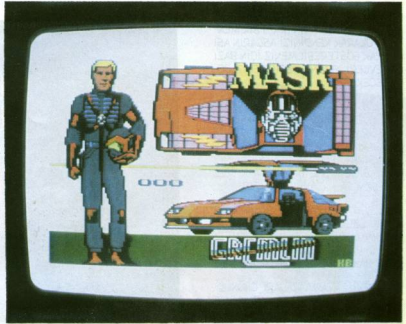
TAKIMINIZ HER BİRİ BİREK GEÇİŞ İLE BAĞLI DÖRT DEĞİŞİK ZAMANDİLİMİNE ATILMIŞ OLUŞ BİRİNÇİ DİLİM DİŞİN- DAKİ HER DİLİMDE İKİ ARKADAŞINIZI KURTARMALISINIZ. ANCAK BİRİNÇİ DİLİMDE BU SAYI SADECE BİR'DİR.

DÜZ VE HAREKETLİ OLAN OYUN ALANLARINDA THUNDER HAWK ADIN- DAKİ ARABANIZLA DOLAŞACAKSINIZ, ANCAK BİRAZ DİKKATLİ OLUŞ ÇÜNKÜ ALIŞIŞNACAĞA KADAR KONTROLÜ BİRAZ ZORDUR.

AJANLARINIZIN YERLERİNİ TESBİT ETMEK İÇİN HARF ŞEKLİNDEKİ BİR TUŞLA ÇALIŞAN RADARINIZI KULLANI- LAÇAKTIR. BU TUŞLAR HER KURTA- RIŞTAN SONRA GERİ DE KALANLAR İÇERİSİNDE 4 TANE OLARAK BULLU- NAÇAKTIR. ANCAK ŞUNU UNUTMAYIN Kİ TUŞ SAYISININ FAZLALIĞINA KAR- ŞIN AYNI ANDA SADECE 4'Ü KULLANI- LABİLİR.

RADARINIZI ÇALIŞTIRMAYI BAŞARIN- CA ARTIK YAPACAĞINIZ TEK ŞEY SİZE GÖSTERECEĞİ YÖNÜ TAKİP ETMEKTİR. AJANLARINIZI BULDUKTAN SONRA İŞE ONLARI SİRADA ADAM OLMaktan KURTARIP SÜPER KAHRAMANLAR YA- PACAK MASKLARI BULMAK İÇİN. UĞ- RAŞACAKSINIZ. BU DA TAMAMLANDI- ĞINDA BİR SONRA Kİ BÖLÜME GEÇEBİ- LİRSİNİZ.

KURTARMA ESNASINDA RADAR, BOM- BALARA TAMİR TAKIMLARI, MASKELER VE GÜVENLİK TUŞLARI İLE KARŞILA- ŞILIR. BOMBALAR ENGELLER İÇİNDEN GEÇİR. AÇMAK İÇİN KULLANILABİLE- CEĞİ GİBİ DÜŞMANLARINIZI YOK ET- MEDE DE YARARLI OLACAKTIR. BU ARADA DİKKATLİ OL.MAYI SAKIN UNUT-



MAYIN. ÇÜNKÜ KENDİ BOMBANIZLA KENDİNİZİ ÖLDÜRME İHTİMALİ DE MEVCUTTUR. EĞER THUNTER HAWK FAZLA HASARA UĞRAYACAK OLURSA OYUN BİTECEKTİR. ANCAK BU HASAR- LARIN TAMİR TAKIMLARININ ÜZERİN- DEN GEÇİLEREK GİDERİLEBİLECEĞİ DE UNUTULMAMALIDIR.

4 ADAMINIZ SIRASI İLE BOULDER HILL, PREHİSTORİK FOR FUTURE VE VENOM BASE'DİR. TEHLİKELER DÜŞE- BİLECEK KAYALardan PREHİSTORİK HAYVANLARA HATTA UFO'LARA KADAR DEĞİŞEBİLİR. AYRICA ÇOK VE ÇEŞİTLİ ENGELLER DE BULLUNACAĞI İÇİN HER AN TETİKTE OL.MAK SİZİN LEHİNİZ- DİR. ŞUNU DA HEMEN BELİRTELMİŞ Kİ ÖZELLİKLE TREN VE HELİKOPTERLERİ HAVAYA UÇURURKEN AYRI BİR ZEVK DUNACAKSINIZ.

OYUN AJANLARIN TÜMÜ KURTARILIP VENOM ÜSSÜ İMHA EDİLİNCE BİTER. TABİ Kİ BU İŞ İÇİN BELİRLENMİŞ BİR ZAMAN SINIRLAMASI SAPTANMIŞ OLUŞ. SİZİN HAVAYA UÇUŞLARINIZDA BU SÜREDE DİKKAT ÇEKİCİ AZALIŞLAR OLACAKTIR.

OYUN BAŞLARKEN DUNULAN NEFİS MÜZİĞE RAGMEN OYUN BAŞLADIKTAN SONRA Kİ TEK SES BOMBA PATLAMASI YA DA LASER ATIŞLARINDAN OLUŞA- CAKTIR.

SES	% 80
GRAFİK	% 85
DYANABİLİRLİK	% 75
DEVAMLILIK	% 73
SUNUŞ	% 70
SİZİN AMSTRAD	% 75

ŞİMDİNE KADAR YAPILAN EN İYİ ÇİZGİ ROMAN UYARLAMASI DİNEBİLİRİZ. ÇÜNKÜ ÇİZGİ ROMANDAKİ HER ŞEY OYUNA YERLEŞTİRİLMİŞ DURUMDA- DIR. RENKLİ GRAFİKLER, GÜÇLÜ HA- REKETLER ETKİLEYİCİ ŞEKLİDEDİR. AYRICA BUNLARIN YANINDAKİ TUŞ KOMBİNASYONLARI VE ARAŞTIRMA- LAR OYUNUN BAŞINDAN AYRILMANIZA İMKAN VERMEZ. BU ARADA EN ZOR OLAN ŞEY İSE CANLARINIZDAN BİRİNİ KANBETTİĞİNİZ ANDA O ANA KADAR BULDUĞUNUZ TUŞ KOMBİNASYONLA- RINI KAYBETMEK VE BU YÜZDEN HER ŞEYİN BAŞTAN BAŞLAMASIDIR. SONUÇ OLARAK İYİ DÜŞÜNÜLÜP, GELİŞTİ- RİLMİŞ; DİKKATLİCE HAZIRLANIP ÇOK İYİ SUNULMUŞ BİR OYUN. İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İLK SEVİ- YENİ TAMAMLAYIN.

YEŞİL MANİTÖR İÇİN

BAZI BÖLÜMLER RENKLİ MONİTÖR DE DAHA BELİRGİNDİR.

ACE OF ACES (U.S. GOLD)

DEVAM EDEN SAVAŞTA KRALİNET HAVA KUVVETLERİNİN (RAF) BİR MEN-SUBU OLARAK KENDİNİZİ ASLARIN BASI OLARAK GÖSTEREBİLMEZİNİZ İÇİN BAZI GÖREVLERİ YERİNE GETİRMENİZ GE-REKECEKTİR.

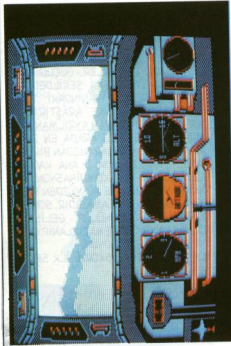
ÖYÜNÜN İLK BÖLÜMÜ UÇAĞINIZLA BÜTÜNLEŞMENİZİ SAĞLAYACAK OLAN ALIŞTIRMA BÖLÜMÜDÜR. BİR SAVAŞ/ BOMBARDIMAN UÇAĞI OLAN UÇAĞINIZ SAVAŞTAKİ EN ÖNEMLİ SİLAHINIZ OLACAĞI İÇİN ONU İYİ TANIMAK SİZE ÇOK ŞEYLER KAZANDIRACAKTIR.

BÖLÜMÜN BAŞLAMASI İLE BİRLİKTE MANŞ ÜZERİNDE UÇMAYA BAŞLIY-CAKSINIZ. ALIŞILAGELMİŞ ALTIMET-RE VE PUSULA GÖSTERGELERİ SİZİ UÇUŞ HAKKINDA AYDINLATACTIR.

KÖŞEDEKİ TARAMA RADARI ÖNÜNÜZ-DEKİ BOŞLUKLARI ARAŞTIRARAK SİZE NELERLE KARŞILAŞACAĞINIZI BELİR-TECEKTİR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE HİÇ BİR PROBLEM YOKTUR.

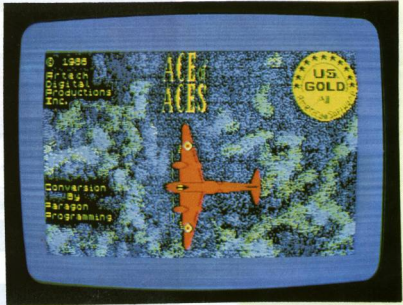


MÜHENDİSLİK EKSPANINA GEÇTİĞİNİZ-DE MOTORLARIN GÖRÜNTÜSÜ İLE KARŞILAŞIRSINIZ. BU BÖLÜME GE-ÇİŞLER YANGIN SÖNDÜRÜCÜ YA DA EKSTRA GÜCE İHTİYAÇ DUYULDUĞUN-DA YAPILMALI VE ÇOK HIZLI OLMU-MA-LIDIR. BU BÖLÜM AYRICA EĞER EVE DÖNEBİLİRSİNİZ İHTİYACINIZ OLACAK İNİŞ TAKIMLARININ DA AÇILACAĞI YERDİR.

SİLAH BÖLÜMÜNE GEÇTİĞİNİZDE MEV-CUT SİLAH STOKLARINIZI GÖREBİLİR-SİNİZ. AYRICA BU BÖLÜMDE BOŞ YAKIT TANKLARINI ATMAK SÜRETLİYLE TASARRUF YAPMANIZDA OLASIDIR.

PİLOT KOLTUĞUNUN ARKASINDA HA-BERLEŞME MERKEZİ YER ALMAKTA-DIR. BURADA EN SON İSTİHBARAT RAPORLARI DEĞERLENDİRİLMEKTE YOLLUNUZUN ÜZERİNDE DENİZALTI- LAR MI, V-1 ROKETLERİMİ YA DA BAŞKA BİR ŞEY Mİ OLDUĞU BELİRLENMEKTE-DİR.

ARTIK GERÇEK SAVAŞA DÖNELİM. ÖNCE SAVAŞMAK İSTEDİĞİNİZ BÖLÜ-MÜ SEÇİN. SEÇİMDEN SONRA AYRINTI-LI BİR İSTİHBARAT RAPORU İLE AYRINTILI BİR-HAVA RAPORU ALACAK-SINIZ.



RADARINIZ İLE HEDEFE YÖNELMENİZ OLASIDIR. EĞER HERHANGİ BİRŞEYE İHTİYAÇ DUYACAK OLURSANIZ BU SİZE YANIP SÖNEN BİR GÖSTERGE İLE BELİRTİLECEKTİR. BU GİBİ BİR DU-RUMDA BELİRTİLEN KISMA HEMEN GEÇMEK UZUN SÜRE YAŞAMANIZI MÜMKÜN KILACAKTIR.

EĞER HERHANGİ BİR ANDA DÜŞMAN UÇAKLARI İLE KARŞILAŞIRSANIZ ON-LAR SİZİ HAKLAMADAN ÖNCE ONLARI HAKLAMAYA BAKIN. BOMBALAMANIZ GEREKEN YER HEDEFLERİ YANIP SÖ-NEN GÖSTERGE İLE BELİRTİLİR.

BİR GÖREV BİTİRİLDİĞİNDE TEKRAR AYNI ŞEYİ OYNAMAK İSTERSENİZ BİLGİSAYAR BUNA İZİN VERECEKTİR. EĞER FARKLI BİR GÖREV İSTİYORSAN-IZ TEBYİ BAŞA ALARAK İSTEDİĞİNİZ YENİ GÖREVE GEÇEBİLİRSİNİZ.

ARTIK SIRA SİZDE İYİ UÇUŞLAR....

SES	%45
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%76
DEVAMLILIK	%74
SUNUŞ	%78
SİZİN AMSTRAD	%72

İKARI WARRIORS (ELITE)

HER NE KADAR BAŞKAN BİLMİYORSADA ORTA AMERİKA'DA BİRLEŞİK DEVLETLER GÜÇLERİ BULUNMAKTA. TAHMİN ETYİĞİNİZ GİBİ HİÇ BİR RESMİ YÖNÜ OLMAYAN İNİ EĞİTİMLİ, SEÇİLMİŞ, SİLAHLANDIRILMIŞ, GERÇEK SAVAŞ MAKİNALARI OLAN BU İNSANLAR NİKARAGUA'DA ÇARPIŞMAKTADIRLAR.

HERHALDE HİÇ KİMSE BİRLEŞİK DEVLETLER SİLAHLI KUVVETLER KOMUTANIN KARARGAHINDA ESİR EDİLDİĞİNİ BİLMEMEKTEDİR. BU DEVRİMCİLERİN İŞİ DAHA DA KÖTÜYE GÖTÜRMEK BİR DAVRANISIDIR.

ANCAK GÖTÜRÜLMEDEN ÖNCE TELİSİZE ULAŞMAYI BAŞARAN GENERAL, BULUNDUĞU POZİSYONU AYRINTILI OLARAK BİLDİREN SOS VERMEYİ BECERMIŞTİR.

HABERİ ALIR ALMAZ UÇAĞINI KÖMUTANLIĞA DOĞRU ÇEVİRECEKSİNİZ. ORMANIN ÜSTÜNDEN GEÇERKEN UÇAĞINIZ DÜŞÜRÜLECEK VE AMERİKAN DENİZ PİYADELERİ OLARAK ORMANA İNNEK ZORUNDA KALACAKSINIZ.

ŞANS ESERİ KİMSEYE ZARAR GELMEMİŞ VE HERKES HAREKETE HAZIR DURUMDADIR. BURADA STRATEJİ ÖNEMLİ ROL OYNAMAKTADIR. ÇÜNKÜ HEP BİRLİKTE İLERİMİ YOKSA AYRILARAK DEĞİŞİK YÖNLERE Mİ GİDECEĞİNEZ KARAR VERMELİSİNİZ.

BU SEÇİMDEN SONRA HAREKETE HAZIRSINIZ. ANCAK ÇOK DİKKATLİ OLUN. ÇÜNKÜ ORMAN SİLAHLI ÖLDÜRMEYE SUSAMIS YÜZLERCE DÜŞMANLA DOLU VE ŞÜPHE SİZKİ HEPSİDE RAMBO'YU İZLEMİŞLER.



HER NE KADAR SİLAHLARINIZ EL BOMBALARINIZ VE MERMİLERİNİZ OLSADA BU SİZİ ORMANDAN ÇIKARMAYA YETERLİ DEĞİLDİR. EĞER ORMANDAN ÇIKARMAYA YETERLİ DEĞİLDİR. EĞER ORMANDAN KURTULUP GENERALİNİZİ YAŞATMAK İSTİYORSANIZ DÜŞMANLARINIZIN SAHİP OLDUĞU BAZI SİLAHLARI ELE GEÇİRMENİZ GEREKECEKTİR.

ÜÇ AYRI TİP PATLAYICI VE ÜÇ AYRI ETKİ OLANI MEVCUTTUR. KISA ZA-

MANDA SİZİN İÇİN EN İYİ OLANINI BULACAKSINIZ.

SES	%70
GRAFİK	%72
OYNANABİLİRLİK	%84
DEVAMLILIK	%88
SUNUŞ	%85
SİZİN AMSTRAD	%80

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

KONU RENKLI BÖLÜMLER PROBLEM YARATABİLİR.

DAHA ÖNCEKİ BENZER TİP BİR OYUNUN DAHA İYİ VE DAHA GELİŞMİŞ VERSİYONUNU. BU SEFERKİNDE KLAVYE KONTROLÜNÜN DE EKLENMESİ ÇOK İYİ BİR DÜŞÜNCE. KISACA OYNANMASI ZEVKLİ BİR OYUN. EMİNİZ Kİ GENERAL SİZİ GÖRDÜĞÜNE SEVİNECEKTİR.

GAME TEST



720° (U.S. GOLD)

EN İYİ ARCADE OYUNLARINDAN BİRİ OLAN 720°'NİN MİKRO VERSİYONU SONUNDA AMSTRAD EKRANLARINDA. EĞER OYUN HAKKINDA HİÇ BİR ŞEY BİLMİYORSANIZ, SİZE OYUNUN BAŞTAN SONA BİR KAYKAYIN ÜZERİNDE GEÇTİĞİNİ SÖYLEYEREK TANITIMI-MIZLA BAŞLIYALIM.

KAY KAYI İLERİ DOĞRU İTMEDEKİÇE YA DA ÜZERİNDEN DÜŞMEDİKÇE AYAKLARINIZI KAY KAYDAN AYIRMANIZ MÜMKÜN DEĞİLDİR. AMACINIZ SKATE CITY'DE BULUNAN 4 KAYKAY PARKI VE 4 KAY KAY DÜKKANINA UĞRAMAK TABİ BU ARADA DA SÜREKLİ OLARAK KAYMAKTIR. DÜKKANLAR DA KASKLAR, AYAKKABILAR, KAYKAYLAR GİBİ DEĞİŞİK MALZEMELER BULMAK MÜM-

KÜNDÜR. BİR DÜKKANIN YAKININA GELİNDİĞİNDE O DÜKKANDA SATILAN MALZEME VE MALZEMENİN FİYATI YANIP SÖNEREK BELİRECEKTİR. EĞER BELİRTİLEN MALZEMENİ İSTİYORSANIZ DÜKKANDAN İÇERİ KAYMANIZ YETERLİDİR. DÜKKANIN İÇİNE KAYDİĞİNİZDA BELİRTİLEN MALZEMENİ ALMAK İÇİN YETERLİ PARANIZ VARSA "SALE" PARANIZ YETERLİ DEĞİLSE "NO SALE" MESAJI BELİRECEKTİR.

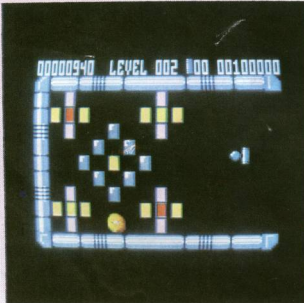
İKİ ŞEKİLDE PARA EDİNMEZİNİZ MÜMKÜNDÜR. BUNLARIN BİRİNCİSİ ORTALIKTAKİ PARALARI TOPLAMA, İKİNCİSİ İSE KAY KAY PARKLARINDAKİ YARIŞLARA KATILMADIR. ÇÜNKÜ BU YARIŞLARA VERİLEN MADALYALARIN PARASAL ÖDÜLLERİ DE BULUNMAMAKTADIR.

OYUNDAKİ 4 KAY KAY PARKI ŞUNLARDIR: "DOWN HILL", "JUMP", "RAMP" VE "SLALOM" DUR.

SES	% 55
GRAFİK	% 78
OYNANABİLİRLİK	% 75
DEYAMLILİK	% 77
SUNUŞ	% 80
SİZİN AMSTRAD	% 70

İLK PARK OLAN DOWNHILL'DEKİ AMAÇ SADECE YÜKÜŞ AŞAĞI KAYMAKTIR. BECERİNİZİ ARTTIRDIKÇA MADALYA-

KRAKOUT (GREMLIN)



AŞAĞI YUKARI HERKES BRECKOUT'U YA DA ONUNDAHA SONRAKİ VERSİYONU OLAN ARKANOID'İ HATIRLAYACAKTIR. KRAKOUT TA BU SERİDEN BİR BAŞKA OYUNDUR.

DİĞER İKİSİNDE OLDUĞU GİBİ YİNE ÜÇ ANA BİLEŞENDEN OLUŞAN OYUNDA ANA AMAÇ TOPU KONTROL ÇUBUĞUNUZLA YÖNLENDİRECEK TUĞLALARI YOKETMEKTİR. BAHSETTİĞİMİZ ÜÇ ANA BİLEŞENDE TOP, KONTROL ÇUBUĞU VE TUĞLALARDIR.

TOP TUĞLALARA DEĞİKÇE YÖK EDEREK SİZE PUAN KAZANDIRACAKTIR. EĞER BİR EKTRAN DÖLUSU TUĞLANIN TAMAMINI YOK EDEBİLERSENİZ BİR SONRAKİ EKTRAN DÜZENİNE GEÇMENE HAK KAZANACAKSINIZ. EĞER TOP KONTROL ÇUBUĞUNUZU GEÇECEK OLURSA KAYBEDİLMİŞ SAYILACAKTIR. ANÇAK BU TOPLARIN SAYISININ LİMİTLİ OLDUĞUNU HATIRLATMAKTA YARAR VARDIR. ÇÜNKÜ TOPLAR BİT-TİĞİNDE OYUNDA BİTMEKTEDİR.



GAME TEST

NIZDA BRONZ, GÜMÜŞ VE ALTIN ARASINDAN YÜKSELECEKTİR. JUMP PARKI İSE KAYMAKLA ENGEL ÜSTÜNDEN ATLAMANIN BİRLEŞTİĞİ GÜÇ BİR ALANDIR. ZIPLAMA ANLARINDA KIRMIZI NOKTALARIN ÜZERİNE DÜŞMENİZ SİZE EKSTRA PUANLAR SAĞLAYACAKTIR. RAMP PARKI İSE YARIM BİR PİPO ŞEKLİNDEN OLUŞMAKTA SİZİN AMACINIZ İSE BU ALANIN İKİ UCU ARASINDA KAYARAK KENARLARA GELDİĞİNİZDE DE ÇEŞİTLİ HAREKETLER YAPMAKTIR. ADINDAN DA ANLAŞILACAKI GİBİ SLALOM PARKINDAKİ YARIŞ, DİZİLİ BAYRAKLARIN ARASINDAN KAYMAKTIR.

EKSTRA PUANLAR YA GİZLİ NOKTALARIN ÜZERİNDEN GEÇMEK YA DA ÇEŞİTLİ NUMARALAR YAPMAKLA ELDE EDİLİR. NUMARALAR HAVAYA SİÇRAYIP KAY KAY DÖNDÜRMEK SURETİYLE GERÇEKLEŞTİRİLİR. DAHA İNİ MALZEME ALDIKÇA HIZINIZ, SİÇRAMANIZ VE YAPABİLDİĞİNİZ NUMARALAR DAHA İYİLEŞECEKTİR. PARKLARDAN BİRİNE GİTMekte GEÇİKENİZ HALİNDE ÖLDÜRÜCÜ ARILARIN SALDIRISINA UĞRAYABİLECEĞİNİZ GİBİ, SALLANMAKTA DEVAM EDERSENİZ SAHİP OLDUĞUNUZ ÜÇ CENDAN BİRİNİ DE KAYBEDERSİNİZ.

İLK SEFERİNDE OLMASADA OYNADIKÇA SEVİLECEK BİR OYUN. KAY KAYİ KONTROL ETMEK KOLAY ÇEŞİTLİ



HAREKETLER GERÇEKLEŞTİRMEK İSE OLDUKÇA ZEVKLİDİR. BİZİ EN FAZLA ZORLAYAN BÖLÜM RAMP PARKI OLDU BAKALIM SİZ NELER YAPACAKSINIZ. HER NE KADAR RENKLER BİRAZ SOLUK OLSADA HAREKETLERİ HIZLI, İNİ ANİME EDİLMİŞ VE ZORCA BİR OYUN. İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 13.000 PUAN

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

BAZI OBJELER RENKLİ MONİTÖRE GÖRE DAHA ZOR SEÇİLİR.



BU OYUNUN BREAKOUT'A GÖRE EN BELİRGİN ÖZELLİĞİ GRAFİKLERİN MÜKEMMEL OLUŞUDUR. AYRICA YİNE BAZI ÖZEL TUĞLALAR MEYDANA GELECEK VE BUNLARIN YAKALANIŞI İLE HEM EKSTRA PUAN HEM DE ÖZEL GÜÇLER SAĞLANACAKTIR.

TOPLAM OLARAK 100 ANRI EKRA VARDIR VE EĞER HEPSİNİ BİRDEN GEÇEBİLİRSENİZ SİZE DAHA FAZLA YENİLİKLERDE SUNULACAKTIR.

KONTROL EKRA NINDAN KONTROL TİPİNİ, TOP HIZINI VE OYUN YÖNÜNÜ SEÇMEK MÜMKÜNDÜR, ANCAK YİNEDİME TEMEL OLARAK BU BİR BREAKOUT' TUR.

SES	%70
GRAFİK	%78
OYNANABİLİRLİK	%85
DEVAMLILIK	%88
SUNUŞ	%95
SİZİN AMSTRAD	%90



YEŞİL MONİTÖR İÇİN

EKRA N KARIŞIK OLMADIĞINDAN HER HANGİ BİR PROBLEM YOKTUR.

GAME TEST

SUPER SPRINT (ELECTRONIC DREAMS)

SONUNDA AMSTRAD'LARDA 8 ZOR BÖLÜMDEN OLUŞAN VE OLUKÇA ZEVKLİ BİR YARIŞ OYUNU OLAN SUPER SPRINT'E KAVUŞTU. OYUNDA İKİ KİŞİ İKİ BİLGİSAYAR KONTROLLÜ ARABAYA KARŞI YARIŞABİLECEĞİ GİBİ TEK BİR KİŞİNİN BİLGİSAYAR KONTROLLÜ ÜÇ ARABAYAYA KARŞI YARIŞMASI DA OLASIDIR.

OYUN BAŞLAYINCA İLK İŞ OLARAK OYUNCU SAYISININ VE YARIŞMAK İSTEDİĞİNİZ PARKURU SEÇECEKSİNİZ. BİR SONRAKİ TURA GEÇEBİLMEK İÇİN İŞE YARIŞÇILARIN TAMAMINI GEÇMELİSİNİZ. İKİNCİLİK BİR İŞE YARAMAYACAKTIR.

BAZI PARKURLAR DİĞERLERİNE GÖRE DAHA ZORDUR, ÇÜNKÜ BU PARKURLAR DA DAHA KESKİN VİRAJLAR ZIPLAMANIZ GEREKEN YERLER VE ARABANIZIN GÖRÜŞ ALANINI KAYBETTİĞİ ALT GEÇİŞLER BULUNMAKTADIR. AYRICA ARABANIZIN KAYARAK YOL DIŞINA ÇIKMASINA SEBEP OLABİLECEK YAĞ BİRİKİNTİLERİNİ DE UNUTMAMAK GEREKİR. MEVCUT SU BİRİKİNTİLERİNE GİRMEZİNDE ARACINIZI YAVAŞLATARAK BİLGİSAYAR KONTROLLÜ ARABALARIN SİZE YETİŞMESİ İÇİN BİR ŞANS YARATACAKTIR. EKSTRA PUANLAR GELİŞİGÜZEL OLARAK ORTAYA ÇIKACAK FAKAT TOPLANMALARI PEK KO-LAY OLMAYACAKTIR.

OYUN BOYUNCA BU EKSTRA PUANLAR DIŞINDA BELİRECEK OLAN NESNELERİ TOPLAMAK SİZİN İÇİN DAHA YARARLI OLACAKTIR. ÇÜNKÜ BUNLARDAN ÜÇ TANE TOPLADIĞINIZDA ARABANIZI ŞUNLARDAN BİRİNE SAHİP ÇIKACAK ŞEKİLDE YENİDEN DÜZENLENEBİLİRSİNİZ: SÜPER GÜÇ, DAHA YÜKSEK HIZ, TURBO İVME, VEYA YÜKSELTİLMİŞ SKOR. BUNLARIN NE İŞE YARADIKLARINI ANLATMAYA GEREK YOKTUR, ÇÜNKÜ HEPSİ YAPTIKLARI İŞLEVLERİ İSİMLERİYLE BELİRTMEKTEDİR.

SES PEK MÜKEMMEL OLMAMAĞLA BİRLİKTE SADECE MOTOR GÜRÜLTÜSÜ İLE SINIRLANMIŞTIR. GRAFİKLER KÜÇÜK OLMASINA KARŞIN OLUKÇA RENKLİDİR VE ARABALARIN HEPSİ KOLAYLIKLA TANINABİLİR. TABİ BUNLARIN YANINDA OYUN SIRASINDA SİZİ KIZDIRABİLECEK BAZI SEYLERDE

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

ARABALARIN SEÇİLMESİ DIŞINDA PROBLEM YOKTUR.

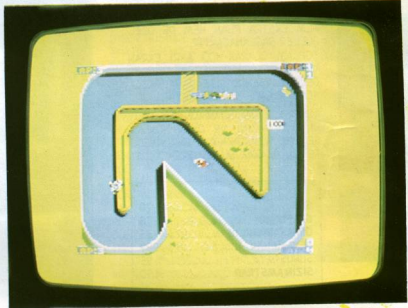


VARDIR. ÖRNEĞİN ZAYIF ÇALIŞMA DEDEKTÖRÜ YA DA SADECE ÜSTLERİN-DEN GEÇMEYLE TOPLANILMAYAN NESNELER GİBİ.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: BİR ETAP BİTİRİN.

SUPER SPRINT OYNARKEN İNSANI ETKİLEYEN BİR ÇEVİRİM. BU ETKİLEYİCİLİKDE ÇEVİRİMİN GÜZELLİĞİNDE GELMEKTE ANCAK ÇARPIŞMA DEDEKTÖRÜNÜN ZAYIFLIĞI BU GÜZELLİĞİ BİRAZ GÖLGELİYOR. FAKAT HER HALIKARDA GRAND PRIX SİMULATÖR YA DA BENZERİ OYUNLARIN ÇOK ÜSTÜNDE YER ALACAKTIR.

SES	%70
GRAFİK	%74
OYNANABİLİRLİK	%75
DEVAMLILIK	%78
SUNUŞ	%80
SİZİN AMSTRAD	%75



KISACA DİNEBİLİRİZ Kİ KAHRAMANIMIZI DURDURACAK HERHANGİ BİR DEMİRYOLU ENGELLİ YER ALMAMAK



EXPRESS RAIDER (DATA EAST)

OYNARKEN KENDİNİZİ GERÇEK BİR WESTERN SEYREDER GİBİ HİSSEDECEĞİNİZ EXPRESS RAIDER TEMEL OLARAK BİR TREN SÖYÜNÜ ÜZERİNE KURULMUŞ BİRBİRİNİ TAKİP EDEN ÇEŞİTLİ BÖLÜMLERDEN OLUŞAN BİR OYUNDUR. BU OYUNLA BİRLİKTE VAHŞİ BATININ EVLERİMİZE TAŞINDIĞINI SÖYLEMEK HERHALDE YANLIŞ OLMAZ.

OYUNUN İÇERİĞİNİ OLUŞTURAN OYALAIN ANA VATANI 45'LİK COLTLARIN SÖZ SAHİBİ OLDUĞU VAHŞİ BATI OLDUĞU İÇİN OYUNUN GELİŞTİRİLMESİ İÇİN BU BÖLGEDE AYRINTILI ARAŞTIRMALAR YAPILMIŞ. HER NE KADAR BU SÜREDE SADECE TEKME, YUMRUK VE ZIPLAMA YETENEĞİNE SAHİP OLAN KAHRAMANIMIZDAN DAHA ÜSTÜNLERİ BULUNSADA BU BİZİMKİNİN EN ZAYIF OLDUĞUNU GÖSTERMEZ.

AYRICA KAHRAMANIMIZIN ANİDEN GERİ DÖNMESİ MÜMKÜN OLDUĞU İÇİN ÖDÜVÜŞ ESNASINDA SİZE EKSTRA YETENEKLER KATAÇAKTIR. ANCAK BU HAREKETİN DİKKATSİZ KULLANILIŞI BAŞINIZA OLDUKÇA BÜYÜK PROBLEMLER AÇACAKTIR.

OYUNUN BAŞINDA, TRENDEKİ ALTINA ULAŞMADAN ÖNCEKİ İLK RAKİBİNİZ BANKERİN KENDİSİ OLACAK VE OLDUKÇA KOLAY SAF DIŞI EDİLECEKTİR. HER NE KADAR BUNUN ARDINDAN BAZI KÖPEKLERİN SALDIRISINA UĞRASANIZDA BU SİZE BİRŞEY KAYBETTİRMEZ.

BU İLK İKİ RAKİPTEN SONRA TRENİNİN SON VAGONUNDAN İLERİ DOĞRU GİTMENE BAŞLIYACAKSINIZ. BU ARADA TALİHİN GÜZEL BİR OYUNU OLARAK AMERİKALILARIN DEMİRYOLU KÖPRÜSÜ KULLANMAMALARI SİZİ DAHA UZUN YAŞATAÇAKTIR.

SES	%80
GRAFİK	%84
OYNANABİLİRLİK	%86
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%88
SİZİN AMSTRAD	%85

TADIR. ANCAK HER VAGONDA KARŞILAŞACAĞIMIZ TEHLİKELİ BİR RAKİP MEVCUTTUR.

İLK RAKİP SİLAHSIZ OLUP AŞAĞI YUKARI SİZE DENKTİR. ANCAK ONU SAFDİŞİ ETMEKTE BİRAZ GEÇİKECEK OLUŞANIZ ORTAYA ÇIKAN BİR BOMBA İLE HERŞEY YOK OLACAKTIR.

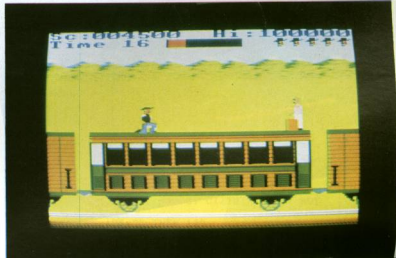
BİR SONRAKİ RAKİP İSE BİRAZ DAHA İYİ SİLAHLANMIŞ OLUP SİZE ŞİŞELER FIRLATAÇAK VE SİZE TEMAS EDECEK ŞİŞELER İLE ENERJİNİZİN BİR BÖLÜMÜNÜ ALACAKTIR. BU YÜZDEN KOŞMA VE EĞİLME HAREKETLERİNİN BİRKAÇ KEZ TEKRARI İLE ONA ULAŞMALI VE ONU SAFDİŞİ ETMELİSİNİZ.

DAHA SONRAKİ RAKİP İSE SİLAHLI OLUP ONU YENMEK İÇİN GERÇEK BİR KAHRAMAN DURUMUNA GELMELİSİNİZ. BU ARADA ESAS AMACINIZ OLAN ALTINA ULAŞMAYI BAŞARMANIZ GERREKTİĞİNİ HİÇBİR ZAMAN UNUTMAYIN.

BOL ŞANS....

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

RENKLER HERHANGİ BİR ÖZELLİK KATMADIĞINDAN PROBLEM YOKTUR.



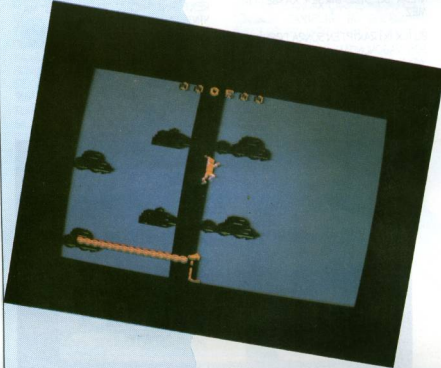
LEGEND OF KAGE

(IMAGINE)

GENELLİKLE VIDEO OYUNLARININ VAZGEÇİLMEZ KONULARINDAN OLAN GÜZEL PRENSESE VE ONU KURTARAN GÜÇLÜ SAVAŞÇI OLAYI, BU KEZ DE AMSTRADLARINIZA UYARLANMIŞ DURUMDA. KAHRAMAN NINJA KAGE GÜZEL PRENSESE KIRI'NI ESARETTEN KURTARMAK İÇİN 4 AYRI KADEMENİ BAŞARI İLE GEÇMEK ZORUNDADIR.

İLK EKRANDA KAGE, 29 NINJA SAVAŞÇISINI YOK ETMELİDİR. BU KADEME ESNASINDA PRENSESE KIRI'NI KAÇIRTAN KRAL DRAGON'DA MEYDANA ÇIKACAKTIR. BU BÖLÜMÜ GEÇMEK İÇİN ORMANDA İLERLEME, AĞAÇLARA TIRMANMA RAKİPLERİ ÖLDÜRMEK İÇİN BİÇAK ATMAK GEREKLİ OLACAKTIR. ÇIKAN KRALLAR 1 YA DA 2 TANE ÖLDÜRÜNCE 2'NCİ BÖLÜME GEÇİŞ ZAMANI GELMİŞ DEMEKTİR.

İKİNCİ BÖLÜMDE RAKİP SAYISI 10 OLMASINA RAĞMEN İŞLER BİRAZ DAHA ZOR OLACAKTIR. EĞER BU BÖLÜM GEÇİLEMEZSE GÜZEL PRENSESE ELVEDA DEME ZAMANI GELMİŞ OLACAK-



SES	%50
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%78
DEVAMLILIK	%76
SUNUŞ	%80
SİZİN AMSTRAD	%73

TIR, 2'NCİ BÖLÜMDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN EN ÖNEMLİ HUSUS NEHİRDEN GELECEK NINJALARDIR.

3'NCÜ BÖLÜM PRENSESEİN TUTULDUĞU SARAYIN DUVARINA TIRMANMaktan İBARETTİR. 4'NCÜ BÖLÜMDE OLUKÇA BÜYÜK BİR YER OLAN SARAYIN EN ÜST KATINDA TUTULAN PRENSESE ULAŞMANIZ GEREKECEKTİR. ÖNÜNÜZE ÇIKAN TÜM ENGELLERİ GEÇTİKTEN SONRA SON PROBLEM KRAL DRAGON'LA YAPILACAK FİNAL MÜCADELESİDİR. ANCAK DİKKATLİ OLAN KRAL DİĞERLERİNE BENZEMEZ.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL YADA RENKLİ MONİTÖR ARASINDA BİR FARK YOKTUR.

3D ÇİZİM

Bilgisayar ile 3D (üç boyutlu) çizim her zaman ilgi çekmiştir. Bu konuda şimdiye kadar yayınlanan programların çoğu 3D değil, perspektif çizimlerdir ve tek bir açıdan görünüm verirler. Şimdi sizlere evirip çevirip istediğiniz yerinden bakabileceğiniz çizimler yapan bir program sunuyoruz. İleriki sayılarda ekleyeceğimiz yeni yapılarla (Renkli monitörü olanlar için) ekrandan elinizle almaya bile çalışabileceğiniz çizimler yapacaksınız. Programları yazıp püf noktalarını kaptığınızda; kendinizi 3D-ÇİZİM'in çlgün dünyasında bulabileceksiniz.

REHA YAĞCIOĞLU

Programı anlatmaya geçmeden hemen belirtelim CPC 464 içinde rahat kullanım sağlayan değişiklikler yazının sonunda yer alıyor.

Program basitlik açısından; bir eksen etrafında dönen cisimlerin çizimini yapar ve 2 bölümden oluşur.

1- EDİTÖR

Bu bölüm gerçekte bir 2D çizim programıdır, dönen cisminizin bir dilimini oluşturan çizimi yapar. Cursor tuşları ile noktamızı hareket ettirebiliriz, cursor tuşlarına SHIFT ile birlikte bastığımızda noktalamaya daha hızlı hareket edecektir. Noktanın yerine karar verdiğimizde RETURN ile sabitleştirebiliriz, noktalanı belirledikçe noktaların arası çizgiler ile birleşecektir. Son noktanın yerine karar verdiğimizde bu noktayı SPACE tuşu ile sabitleştirebiliriz.

Bu bölümün bitiminde oluşturulan çizim datalarının kayıt edilip edilmeyeceği sorulacaktır. Cevabımız Evet ise (E) Hayır ise (H) ENTER'lememiz gerekir.

2. 3D-ÇİZİM

Bu bölüm 1. Bölümde oluşturulan 2D çizimi düşey eksen etrafında döndürerek 3D çizimi oluşturur.

KAÇ DİLİM

Program ilk olarak dilim sayısını soracaktır vereceğimiz sayı kadar düşey eksen etrafında dilim oluşturacaktır bunu soyulmuş bir portakala benzetebilirsiniz. (Yada mandalinaya...) dilim sayısını maksimumum 100 verebilirsiniz.

BOYUT

Daha sonra sorulan boyuta \emptyset cevabı verdiğimizde bir nokta ile karşılırsınız 17 \emptyset civarı bir sayı verdiğimizde şekliniz tüm ekranı

kaplar daha büyük sayılarda çizim ekran dışına taşacaktır.

DÖNME AÇISI

Dönme açısı, şekli ekran düzleminde döndürmeye yarar \emptyset verdiğimizde şeklimiz dik 180 verdiğimizde tepetaklak durur, tabii ki ara değerler ara pozisyonlara karşılık gelir.

EĞİM

Vereceğiniz eğim değeri şeklin önumünde eğilmesini sağlar, \emptyset değeri şeklin eğilmemiş halidir 90 verdiğimizde şekli üstten görürüz 180 değerinde ise şeklimiz yine amuda kalkmıştır. Ara değerlerde şekli değişik eğimlerden görürüz.

Son olarak eğim değerinde verdikten sonra bu bilgiler altında 3D çizim yapılır çizim bittikten sonra tekrar yapılmak istenip istenmediği

sorulur cevabımız yine E yada H olmalıdır.

Gördüğü gibi \emptyset ile 36 \emptyset arasında vereceğimiz Dönme Açısı ve Eğim değerleri ile 3D şekli istediğimiz açıdan izleme olanağına sahiptir.

PÜF...

Programın kalbi 1130-1280 satırları arasında atar bu bölüm bir dönüşüm matrisidir. Verdiğimiz eğim ve dönme açısına göre X,Y,Z uzay koordinatlarını XR, YR Resim koordinatlarına dönüştürür.

CPC 464 İÇİN

510 nolu satırı aşağıdaki gibi değiştirin. Ayrı 540 ve 640 nolu satırları yazmayın.

510 IF cev\$="E" THEN 550

```

1 REM ** 3D-CIZIM **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ocak 89 **
4 REM ** Reha Yagcioglu **
10 MODE 2
20 INPUT "Yeni çizim/Eski çizim (Y/E) : "
   .cev$:cev$=UPPER$(cev$)
30 IF cev$="Y" THEN 60
40 IF cev$="E" THEN 620
50 GOTO 20
60 MODE 2
70 PRINT "
80 PRINT "
   EDITOR
   -----"
90 PRINT
100 PRINT "CURSOR TUSLARI İLE 3 BOYUTLU S
   EKLİNİZİN YARIM PROFİLİNİ OLUŞTURUN."
110 PRINT
120 PRINT "SHIFT+CURSOR İLE HIZLI."
130 PRINT
140 PRINT "HER NOKTADAN SONRA [RETURN]."

```

PROGRAM

```

200 DIM XX(1000),YY(1000):I=1
210 CLS:ORIGIN 320,200
220 XX=50:YY=50:T=0:X=50:Y=50
230 PLOT 50,50.1
240 PLOT 0,-200.1:DRAW 0,200:PLOT -300.0
:DRAW 300.0
250 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 250 ELSE 260

260 A=ASC(AS)
270 IF A=240 THEN YY=YY+2 ELSE IF A=244
THEN YY=YY+10
280 IF A=241 THEN YY=YY-2 ELSE IF A=245
THEN YY=YY-10
290 IF A=243 THEN XX=XX+1 ELSE IF A=246
THEN XX=XX-5
300 IF A=242 THEN XX=XX-1 ELSE IF A=247
THEN XX=XX+5
310 IF A=13 THEN GOTO 380
320 IF A=32 THEN GOTO 380
330 PLOT X,Y,T
340 T=TEST(XX,YY)
350 PLOT XX,YY.1
360 X=XX:Y=YY
370 GOTO 250
380 IF I=1 THEN PLOT XX,YY.1:XX(I)=XX:YY
(I)=YY:X=X+1:Y=Y+1:T=TEST(X,Y):I=I+1:GOTO

```

```

710 INPUT #9,NP
720 DIM XX(NP),YY(NP)
730 FOR I=1 TO NP
740 INPUT #9,XX(I),YY(I)
750 NEXT I
760 CLOSEIN
770 DIM XP(NP,25),YP(NP,25)
780 INPUT "KAC DILIM ".DILIM
790 INPUT "BOYUT ".BOY
800 D=2*PI/DILIM
810 INPUT "DONME ACISI ".ACI:ACI=ACI/180*
PI
820 INPUT "EGIM
80*PI ".EGIM:EGIM=EGIM/1

```

```

O 250
390 XX(I)=XX:YY(I)=YY
400 PLOT XX(I-1),YY(I-1):DRAW XX(I),YY(I)
).1
410 I=I+1
420 GOTO 250
430 MAK$=5000
440 FOR J=1 TO I-1
450 MAK$=MAX(MAK$,ABS(XX(J)),ABS(YY(J)))

460 NEXT J
470 FOR J=1 TO I-1
480 XX(J)=XX(J)/MAK$:YY(J)=YY(J)/MAK$
490 NEXT J
500 LOCATE 1,1:INPUT "CIZIMI KAYDEDIYIMMI
? (E/H) : ".cev$:cev$=UPPER$(cev$)
510 IF cev$="E" THEN 540
520 IF cev$="H" THEN CLS:NP=I-1:GOTO 770

530 GOTO 500
540 PRINT AD$+" 3D KAYDEDILİYOR....":
550 OPENOUT AD$+" 3D"
560 PRINT#9,I-1
570 FOR J=1 TO I-1
580 PRINT#9,XX(J),YY(J)
590 NEXT J
600 CLOSEOUT
610 NP=I-1:CLS:GOTO 770
620 ***** 3D CIZIM ***
*****
630 CLS
640 |DIR,"*.3D
650 INPUT "DATA LARINIZIN ISMI:".ISIMS
660 IF ISIMS="" THEN 650
670 IF LEN(ISIMS)>8 THEN 650
680 IF UPPER(RIGHT$(ISIMS,3))="" 3D" THE
N 700
690 ISIMS=ISIMS+" 3D"
700 OPENIN ISIMS

```

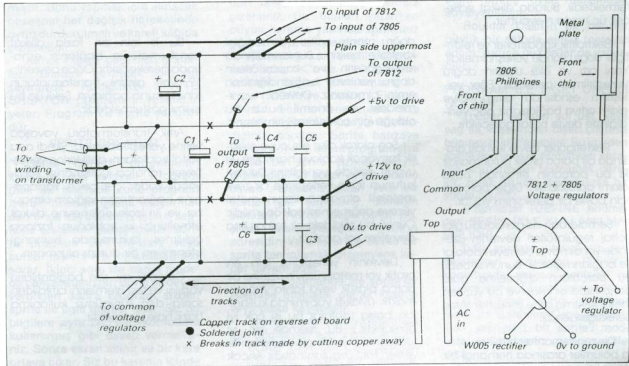
```

830 GOSUB 1130:MODE 2
840 T=0
850 FOR I=1 TO DILIM
860 Y=YY(I)
870 X=XX(I)*COS(T)
880 Z=XX(I)*SIN(T)
890 GOSUB 1230
900 XP(I,1)=XP:YP(I,1)=Y*P
910 PLOT XP+256,YP+195
920 FOR J=2 TO NP
930 Y=YY(J)
940 X=XX(J)*COS(T)
950 Z=XX(J)*SIN(T)
960 GOSUB 1230
970 XP(J,1)=XP:YP(J,1)=Y*P
980 DRAW XP+256,YP+195
990 NEXT
1000 T=T+D
1010 NEXT
1020 FOR I=1 TO NP
1030 PLOT XP(I,1)+256,YP(I,1)+195
1040 FOR J=2 TO DILIM
1050 DRAW XP(I,J)+256,YP(I,J)+195
1060 NEXT
1070 DRAW XP(I,1)+256,YP(I,1)+195
1080 NEXT
1090 LOCATE 1,1:INPUT "TEKRAR ? (E/H) : ".
cev$:cev$=UPPER$(cev$)
1100 IF cev$="E" THEN CLS:GOTO 780
1110 IF cev$="H" THEN END
1120 GOTO 1090
1130 A11=COS(ACI)
1140 A12=-SIN(ACI)
1150 A13=0
1160 A21=COS(EGIM)*SIN(ACI)
1170 A22=COS(EGIM)*COS(ACI)
1180 A23=-SIN(EGIM)
1190 A31=SIN(EGIM)*SIN(ACI)
1200 A32=SIN(EGIM)*COS(ACI)
1210 A33=COS(EGIM)
1220 RETURN
1230 XR=A11*X+A12*Y+A13*Z
1240 YR=A21*X+A22*Y+A23*Z
1250 ZR=A31*X+A32*Y+A33*Z
1260 XP=XR*BOY
1270 YP=YR*BOY
1280 RETURN

```

KENDİ DİSK SÜRÜCÜNÜZÜ YAPIN

Geçen ay ikinci disc sürücüyü yapmak için ihtiyaç duyacağınız malzemeler ile güç kutusunun hazırlanışını genel olarak görmüştük. Bu kezde ana devrenin hazırlanışını göreceğiz.



Devrenin hazırlanışına geçmeden önce güç kaynağı ile ilgili bir kaç söz daha söyleyelim. Voltaj regülatörü için açılacak delikler kutunun arkasında yerelmalı ve aralarında 3-4 cm mesafe olmalıdır.

Transformatörü yerleştirmek için açacağınız delikleri transformatörü yerleştirmek istediğiniz yere koyup delikleri belirledikten sonra açın. (Bkz. fig 1)

Voltaj regülatörü uçlar birbirine değmeyecek şekilde yerleştirilmelidir. Regülatörün metal olan arka yüzü kutuya temas etmemelidir. Artık devrenin yapımına geçebiliriz.

Normalde elektronik devrelerin monte edildiği levhaların arkalari bakır ile kaplı olduğundan sizin delikli tipte olanları kullanmanızı tavsiye ederiz. (Ancak elektronikte biraz ilgisi olanlar bu bakır kaplı levhaların $Fe_3 Cl$ ve asit ile nasıl işleneceğini bildiklerinden bu yolu da kullanabilirler.)

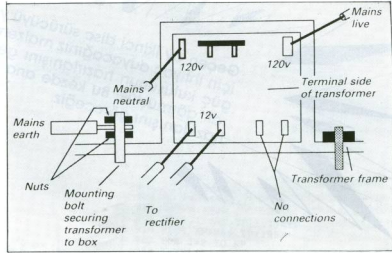
Figür 11 montaj şemasını göstermektedir. Burada dikkat edilecek üç nokta mevcuttur.

Elektrolitik kapasitörler ve rektifikör doğru yönde yerleştirilmelidir. Yani artı ve eksi uçların doğru yerleştirilmesi gereklidir. Eğer yerleştirim esnasında artıyı eksiye eksiği artıya bağlarsanız güç verdiğinizde devre hasar görecektir.

Rektifikörler devre levhası arasında bir parça aralık bulunmalıdır ki bu parçanın etrafında hava akımı dolaşabilsin. Diğer parçalar için böyle bir gereksinim yoktur.

Şemalardan da görüldüğü gibi voltaj regülatörleri devrenin üzerinde yer almayıp devreye kablolar ile bağlanmışlardır. Bunun sebebi, bu parçaların diğerlerine göre daha fazla ısınması ve bu yüzden metal koruma içine yerleştirilmeleri gerektiğindendir.

Devrenin montajı bittikten sonra bölümler arasında herhangi bir lehim kaynaşması olup olmadığını ve ayrıca voltaj regülatörlerinin



doğru monte edilip edilmediğini kontrol etmelisiniz. Bunların dışında rektifikörlerin ve kapasitörlerin doğru yönlere bağlandığından emin olmalısınız. Devrenin yapımındaki en önemli husus bu olduğu için çok dikkatli olmalısınız.

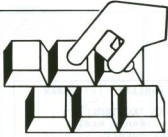
Son olarak disc sürücüyü elektrik taşıyacak kabloyu hazırlayın ve uygun şekilde yerleştirin. Devreyi kutunun içine yerleştirme bir zevk meselesi olmasına karşın metal yüzeye değmemesi çok önemlidir. Çünkü bu şekildeki bir temas kısa devrelere yol açabilir.

Devrenin yerleştirimi için en pratik yol metal yüzeyin üzerine bir parça plastik veya tahta yapıştırmaaktır. (Maket yapımında kullanılan balsa tahtalar bu işi çok iyi görecektir.) Bu işlemde en iyi sonucu alabilmek için yapıştırıcı ile verilen tarif uygulanmalıdır. Ancak bu işi yapmadan önce devreyi yine bir kez kontrol edin.

Bu iş için en fazla dikkat transformatörün bağlantısı esnasında gerekecektir. Önce devrenin 12 Volt girişini transformatörün ikinci ucuna bağlayın. Şekil üç bu işlemi göstermektedir.

Artık transformatörü yavaşça yerine yerleştirebilirsiniz. Şimdi ana voltaj kablolarını deliklerine yerleştirerek rahatça çalışmanızı sağlayacak kadar içeri çekin. Yapacağınız bağlantıların sağlam olmasına ve iyi izole edilmesine dikkat etmelisiniz ki kablounun fazlaca çekilmesi durumunda herhangi istenmeyen bir durum oluşmasın.

Gelecek ay, son bağlantılarını yapılışı ve test işlemlerini bitirdikten sonra disc sürücünüze kullanıma hazır hale gelecektir.



Geçen sayımızda Sprite ile hareket sağlamak için kullanılacaklarımızı komutları anlatmıştık. Bu ayki konumuz hareket ettireceğimiz

Sriteları yaratmak. Aşağıdaki sa-tırlarda bu konunun detaylı anlatı-mını ve SPRITE CREATOR Prog-ramının listelerini bulacaksınız.

KEREM ERDEM

Sprite'ları kullanmayı öğren-dikten sonra iş onları yaratmaya, datalarını çıkarmaya kalıyor. Bu safhada iki metod vardır. Birincisi kareli kâğıda renkli kalemle sprite' lar çizip onları datalara çevirmek; ikincisi ise oyunların PAUSE fonk-siyonlarını (eğer varsa) kullanarak onların grafiklerini almak. Bu ikinci yol, resmi iyi olmayan programcılara tavsiye edilir. Örne-k programdaki kuş Cop Out oyunun birinci ekranından alın-mıştır. Bunu yapmak için alınacak nesnenin her değişik hareketinde oyun durdurulmalı ve kareli kâğıda çizilmelidir.

Kareli kâğıda geçirilen grafik-leri datalara çevirmek için bu sayımızda verdiğimiz SPRITE CREATOR programını yazmanız yeter. Program bir sprite editörüdür.

SPRITE CREATOR

Sprite Cerator programının kullanımını çok kolaydır. Program ufak bir machine code program içerdüğinden programı çalıştırmadan önce kaydetmeniz işinizi sağ-lama olacaktır. Çalıştırdıktan sonra program size joystick veya cursor tuşlarını mi kullanacağını sorar. İkinci soru ise hangi mode'da çalışacağınızdır. Buna da cevap verdikten sonra program sizden sprite ile ilgili bilgiler ister. Siz bu bilgilere aynı DEFINE komutunu kullanmış gibi cevap vermelisiniz. Sonra ekran silinir ve bir kare ortaya çıkar. Siz bu karenin içinde cursor tuşlarını ve Space'i veya

GRAFİKLERİN ÇİZİMİ VE DATAYA ÇEVİRLMESİ

joystick'i kullanarak sprite'nızın dört kere büyütülmüş resmini çizersiniz. Siz bunları yaparken büyük karenin yanında sprite'nız gerçek boyutlarıyla çizilir.

Kullandığınız rengi değiştirmek için "<" ve ">" tuşlarını kullanın. Sprite'i tanımlamanız bitince COPY'ye basın. Ekranın altında beliren pencerede size sprite'i kaydetmek isteyip istemediğinizi sorulur. Sprite hafızaya kaydedildikten sonra program size başka bir sprite çizmek isteyip istemediğinizi sorar ve siz olumlu cevap vererseniz ekran yeni bir sprite için temizlenir. Ekranın altındaki "Adres:" değeri artar. Bu, şimdiki tanımlayacağınız sprite'in adresidir. Ve olaylar siz başka bir sprite tanımlamak istemeyene kadar devam eder.

Çıkış bölümünde ise sprite'lar istenirse otomatik olarak kasede veya diske kaydedilir.

Yaptığınız sprite'ları kullanmak için bilgisayarı açıp kapamadan:

```
LOAD "SPRITE": CALL &A50A
|DEFINE, sprite no, genişlik, yükseklik,adres
```

şeklinde sprite programını yükleyip sprite'nızı tanımlayın. Artık onları istediğiniz gibi yönetebilirsiniz.

SPRITE PROGRAMI İLE NELER YAPABİLİRİM?

Programı kullanmaya başladıktan sonra anlayacaksınız ki sprite'larla şaşırtıcı sonuçlar elde etmek mümkündür. Yalnızca bir iki fikir uyandırmak için örnekler vermek istiyorum. İlk olarak şahsen yaptığım birkaç oyun denemesini söyleyebilirim:

Boulder Dash'ın bir benzeri, büyük bir şatoda elmas toplayan adam. Ayrıca puzzle'lar da yapılabilir.

PROGRAM İLE İLGİLİ ÖNEMLİ NOTLAR

1) Eğer ekranın sol üst, veya sağ alt köşesinden dışarı çıkılırsa bilgisayar kilitlebilir. Bu yüzden sprite'lar hareket ettirilirken ekranın sınırlarından taşmamak gerekir. Biraz dikkatli davranılırsa bir sorun çıkmaz.

2) Sprite'lar |DEFINE edilmeden KESİNLİKLE KULLANILMAMALIDIR.

3) Bir sprite'in elbisesi'nin yani datalarının uzunluğu |DEFINE komutunda verilen genişliği ile yüksekliğinin çarpımına eşittir.

4) Sprite'lar yalnız çizildikleri mode'da kullanılır. Örneğin mode 1'de yaptığınız bir sprite'i mode 0'da kullanırsanız garip şekiller çıkar.

```

10 REM ** SPRITE CREATOR **
20 REM ** Sadece CPC 6128 **
30 REM ** Sizin Amstrad **
40 REM ** Kerem Erdem **
50 REM ** Ocak 89 **
120 DEFINT r
130 SYMBOL AFTER 256
140 GOSUB 1190
150 GOSUB 670
160 INPUT "Mode :":m
170 INPUT "Sprite'in genisligi":xlen
180 IF xlen>12 OR xlen<0 THEN 170
190 INPUT "Sprite'in boyu":ylen
200 IF ylen>40 OR ylen<0 THEN 190
210 INPUT "Kayit adresi":ilkadres
220 IF ilkadres<20000 OR ilkadres>38000
THEN 210
230 adres=ilkadres
240 MEMORY adres-1
250 SYMBOL AFTER 255:SYMBOL 255,240,144,
144,240,0,0,0
260 d=2*(2-m):e=2*(m+1)
270 xyer=(xlen+1)*32-d:yyer=0
280 MODE m:ORIGIN d,399-2
290 WINDOW #1,1,20,22,22
300 PAPER #2,0:PEN #2,1
310 GOSUB 590
320 WINDOW #2,1,20,23,25
330 PAPER #2,0:PEN #2,1
340 PRINT #2,"Adres :":USING "#####":adr
es
350 MOVE -d,2,1,0:DRAW xlen*32+d,0
360 GRAPHICS PEN 1,1
370 DRAW 0,-ylen*8-2:DRAW -xlen*32-d,0
380 DRAW 0,ylen*8+2
390 DIM r(xlen*8,ylen)
400 TAG:xc00=0:yc00=0:MOVE -xc00,-yc00,1
.1:PRINT CHR$(255);
410 MOVE xc00*d#4,-yc00*8,1,1:PRINT CHR$(
255);
420 IF INKEY(up)=0 AND yc00>0 THEN yc00=
yc00-1
430 IF INKEY(down)=0 AND yc00<ylen-1 THE
N yc00=yc00+1
440 IF INKEY(left)=0 AND xc00>0 THEN xco
o=xc00-1
450 IF INKEY(right)=0 AND xc00<xlen*8-1
THEN xc00=xc00+1
460 IF INKEY(fire)=0 THEN GOSUB 530
470 IF INKEY(rup)=0 AND renk<15 THEN ren
k=renk+1:GOSUB 590
480 IF INKEY(rdown)=0 AND renk>0 THEN ren
k=renk-1:GOSUB 590
490 IF INKEY(9)=0 THEN GOTO 830
500 MOVE xc00*d#4,-yc00*8,1,1:PRINT CHR$(
255);
520 GOTO 410
530 bas=r(xc00,yc00) XOR renk
540 MOVE xc00*d#4,-(yc00*8),bas,1
550 PRINT CHR$(129);
560 r(xc00,yc00)=renk
570 PLOT xc00*d#4,xyer,-(yyer+yc00*2),renk
.0
580 RETURN
590 PRINT #1,"Renk:":USING "##":renk:
600 PAPER #1,renk:PRINT #1," "
610 PAPER #1,0:RETURN
620 FOR y=0 TO ylen*2-1
630 FOR x=0 TO xlen*2-1
640 MOVE x*d#4,-(y*8),r(spnr,x,y),0
650 PRINT CHR$(129):NEXT:NEXT
660 " Giris Ekrani
670 MODE 1
680 WINDOW #3,1,40,1,1
690 PAPER #3,3:PEN #3,1:CLS #3:PRINT #3
TAB(8)"SPRITE CREATOR"

```

```

700 LOCATE 1,4:PRINT TAB(11) "(c) KEREM
ERDEM 1988":PRINT
710 PRINT:PRINT TAB(15) "KONTROLLER"
720 PRINT:PRINT "<.....Rengi azalt"
730 PRINT ">.....Rengi cogalt"
740 PRINT "COPY...Kayit ve cikis"
750 PRINT:PRINT "Joystick mi, cursor tus
lari mi (J/C) ?":
760 q$=INKEYS:IF q$="" THEN 760
770 q$=UPPER$(q$)
780 IF q$="J" OR q$="C" THEN 790 ELSE GO
TO 760
790 IF q$="J" THEN up=72:down=73:left=74
:right=75:fire=76:GOTO 810
800 up=0:down=2:left=8:right=1:fire=47
810 PRINT q$:PRINT
820 renk=1:rup=31:rdown=39:RETURN
830 PRINT #2,CHR$(24):CLS #2
840 CLEAR INPUT
850 PRINT #2,"K..Sprite'i kaydet "
860 PRINT #2,"C..Cari don"
870 PRINT #2,"Secimin...":
880 q$=INKEYS:IF q$="" THEN 880
890 q$=UPPER$(q$)
900 IF q$(">"K" THEN PRINT #2,"G":CHR$(24
):CLS #2:PRINT #2,"Adres :":USING "#####"
:adres:GOTO 500
910 POKE #9C59,xlen:POKE #9C56,ylen
920 CALL 40000,xyer/d+1,198,adres
930 CLS #2
940 PRINT #2,"S..Ikinci Sprite"
950 PRINT #2,"C..Programdan cik"
960 PRINT #2,"Secimin...":
970 q$=INKEYS:IF q$="" THEN 970
980 q$=UPPER$(q$)
990 IF q$="C" THEN 1030
1000 adres=adres+xlen*ylen
1010 PRINT #2,CHR$(24):ERASE r:renk=1
1020 GOTO 280

```

```

1030 'Cikis
1040 MODE 1
1050 PRINT TAB(16) "C I K I S"
1060 LOCATE 1,10:PRINT "K...Sprite'leri
Kaydet"
1070 PRINT:PRINT "C...Kaydetmeden Cik"
1080 PRINT:PRINT "Seciminiz...":
1090 q$=UPPER$(INKEYS):IF q$="" THEN 109
0
1100 IF q$="C" THEN PRINT q$:GOTO 1160
1110 PRINT "K"
1120 adres=adres+xlen*ylen
1130 INPUT "File adi :":a$
1140 SAVE a$.b,ilkadres,adres-ilkadres
1150 END
1160 PRINT:PRINT "Emin misin ? (E/H)"
1170 q$=UPPER$(INKEYS):IF q$="" THEN 117
0
1180 IF q$="E" THEN END ELSE GOTO 1030
1190
1200 FOR i=40000 TO 40043
1210 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
1220 toplam=toplam+VAL("&"+a$)
1230 NEXT
1240 PRINT:PRINT
1250 IF TOPLAM<4514 THEN PRINT "DATALAR
DA HATA !!!":PRINT:STOP
1260 DATA DD,6E,02,DD,66,03,DD,5E,04,DD
1270 DATA 56,05,CD,1D,BC,DD,5E,0D,56
1280 DATA 01,0E,14,E5,06,04,18,08,E1,CD
1290 DATA 26,BC,0D,20,F4,C9,7E,12,23,13
1300 DATA 10,FA,18,FO
1310 RETURN

```



İNCELEME

PCW

MALLARD BASIC + GRAFİK

MİSAK VARTIKOĞLU

AMSTRAD PCW 8256 kullanıcılarının yakından tanıdığı MALLARD BASIC, Hızlı çalışma, kolay editör ve güçlü dosyalama tekniğiyle beğenilen bir BASIC dili olmuştur. MALLARD BASIC, bu üstün özelliğinin yanı sıra, özellikle CPC 464 ve CPC 6128 kullanıcılarının alışkın oldukları grafik, özellikleri bünyesinde barındırmaktadır. Bu nedenle PCW 8256 kullanıcılarına, bilgisayarı grafik özelliklerine kavuşturmak amacıyla aşağıda anlatılan altprogramlar tarafımızdan geliştirilerek sizlerin hizmetine sunulmuştur.

Bilindiği gibi CPM PLUS altında çalışan MALLARD BASIC de grafik özelliklere ulaşmak ancak GSX altında olmaktadır.* Size vermiş olduğumuz MALLARD BASIC, GSX özelliğe sahip olup bu program sayesinde çeşitli altprogramlara ulaşarak çok değişik amaçlı çizimler yapılabilir. Grafik çiziminde dikkat edilecek birkaç nokta var öncelikle kullanabileceğiniz koordinatlar -32768 ile +32767 arasındadır. İstenirse bir altprogramla çevirme iş-

lemi yapılarak koordinatlar 720x256 pixel şekline dönüştürülebilir. Grafik çizime başlamadan önce, grafik çalışma moduna geçilmelidir (OPEN WORK STATION). Bu işlem bir defa yapıldıktan sonra grafik çizim için altprogramlara ulaşmak yeterlidir. Çizim bitiminde ise grafik çalışma modunun bittiğini bilgisayara bildirmek (CLOSE WORK STATION) gerekir. Her mod değiştirilte veya değişik özellikte çizimler yaptığınızda, bu işlemin yerine getirebilmesi için aşağıda örneği verilen GSXDOS adlı altprograma gitmeniz gerekir. GSX kullanarak çizdiğiniz grafikleri yazıcıya da yollama olanağınız var. Bunun için devicenum' adlı değişkeni 21' değeri atamamız yeterlidir. Ekranı yazdırmak için '1' değerini atayınız.

Aşağıdaki program da size örnek olmak üzere bir çok alt program verilmiştir. Bu alt programları kendi programlarınızda yukarıda anlatılan kuralara uygun kalmak koşuluyla kullanabilirsiniz. Bu alt programların başlıcaları şunlardır:

Altprogramlara dikkat edilince 'control, ptsin, intin' gibi değişkenlere çeşitli değerler atandığını göreceksiniz. Bunlardan 'control değişkenleri grafiğin tipini, 'ptsin ve intin' de koordinatlar iletilen parametrelerini göstermektedir.

* Daha detaylı bilgi ve kendinize özgü değerler için 'THE AMSTRAD CP/M PLUS' kitabına bakınız.

Programın Hazırlanması

1) Boş bir disketi formatlayarak aşağıda yazılı olan programları (sistem disketinizde mevcut) bu disket kopyalayın.

-GSX.SYS
-GENGRAF.COM
-ASSIGN.SYS
-DDSCREEN.PRL
-DDXLRT.PRL
-DDFXLR8.PRL
-DDFXHR8.PRL
-BASIC.COM

2) GENGRAF BASIC komutunu uygulayarak BASIC programınızı GSX leyniz

3) GSXPREP adlı programı yazarak aynı adla diske kaydedin.

4) GRAPH adlı programı yazarak aynı adla diske kayıtlı edin.

5) RUN "GSXPREP" komutunu kullanarak programı çalıştırın.

ALTPROGRAM

SATIR NO:

GSXDOS	60000-60020
OPEN WORK STATION	61000-61040
CLOSE WORK STATION	62000-62030
DRAW BAR	63100-63020
PLOT	63200-63240
CIRCLE	63300-63310
WRITE TEXT	63400-63425
TRIANGLE	63500-63520
SET POLYLINE WITDH	63600-63640
SET TEXT HEIGHT. (PRINTER)	63700-63740
UPDATE WORK STATION	64000-64030
SET POLYLINE TYPE	64100-64130
LINE COLOR	64200-64230
FILL COLOR (PRINTER)	64300-64330
DRAW LINE	64400-64430


```

100 'GSXPREF.BAS
110 '
120 '
130 '
140 GSX%=&H30
150 POKE GSX%+0,&H50 'LD D,B ;COPY BC
TO DE
160 POKE GSX%+1,&H59 'LD E,C
170 POKE GSX%+2,&HE 'LD C,115 ;GSX FUN
CTION CALL
180 POKE GSX%+3,115
190 POKE GSX%+4,&HC3 'JP &H0005 ;JUMP T
O THE BDS
200 POKE GSX%+5,&HS
210 POKE GSX%+6,&HO
220 RUB"graph
    
```

```

40020 x0=20000:y0=21000:texts="B":GOSUB
63400:x0=15000:y0=28500:texts="D":GOSUB
63400
40022 x0=20000:y0=0:texts="P-printer":GO
SUB 63400
40023 k$=UPPER$(INKEY$):IF k$="" THEN 40
023 ELSE IF k$="P" THEN GOSUB 62000:rat=
1:devicenum=21:GOSUB 61000:GOTO 40018
40030 GOSUB 62000:devicenum=1:GOTO 10010
50000 '**** demo ****
50010 FOR t=1 TO 10:x0=INT(RND*30000)+10
00:y0=INT(RND*30000)+1000:x1=INT(RND*3
0000)+1000:y1=INT(RND*32000)+1000:GOSUB
63100:NEXT t
    
```

```

10 gsx%=&H30
20 DIM control%(6),ptsin%(128),ptsout%(1
2),intin%(128),intout%(45),gsxadd%(5)
30 devicenum=1:linetype=1:polylinecolori
ndex=1:markertype=1:polymarkercolorindex
=1:textfont=1:textcolorindex=1:fillinter
iorstyle=0:fillstyleindex=1:fillcolorind
ex=1
33 rat=720/560
70 '
10000 '**** menu ****
10010 esc$=CHR$(27):cls$=esc$+"E"+esc$+"
H":DEF FN locate$(su,sa,yaz$)=esc$+"Y"+C
HR$(32+su)+CHR$(32+sa)+yaz$
40000 '**** demo 0 ****
40001 PRINT cls$
40002 GOSUB 61000
40010 GOSUB 50000:GOSUB 59000:GOSUB 6300
0:GOSUB 50030:GOSUB 59000:GOSUB 63000:GO
SUB 50050:GOSUB 59000:GOSUB 63000:GOSUB
50070:GOSUB 59000:GOSUB 63000
40015 tp=1:GOSUB 64100:x0=0:y0=16000:x1=
32000:y1=16000:GOSUB 64400:tp=2:GOSUB 64
100:y0=14000:y1=14000:GOSUB 64400:tp=3:G
OSUB 64100:y0=12000:y1=12000:GOSUB 64400
:tp=4:GOSUB 64100:y0=10000:y1=10000:GOSUB
64400:tp=5:GOSUB 64100:y0=8000:y1=8000
:GOSUB 64400
40017 x0=16000:y0=16000:texts="1.TIP":GO
SUB 63400:y0=14000:texts="2.TIP":GOSUB 6
3400:y0=12000:texts="3.TIP":GOSUB 63400:
y0=10000:texts="4.TIP":GOSUB 63400:y0=80
00:texts="5.TIP":GOSUB 63400:GOSUB 59000
:GOSUB 63000
40018 x0=16000:y0=16000:r=5000:GOSUB 633
00:x1=20000:y1=28000:GOSUB 63100:x1=1900
0:y1=21000:x0=16000:y0=16000:GOSUB 64400
:x0=1000:y0=5000:x1=21000:y1=16000:x2=12
000:y2=5000:GOSUB 63500:x0=15000:y0=2100
0:texts="C":GOSUB 63400:
40019 x0=15500:y0=15500:texts="O":GOSUB
63400:x0=20000:y0=28500:texts="A":GOSUB
63400:x0=16500:y0=19000:texts="R":GOSUB
63400:x0=900:y0=4500:texts="E":GOSUB 634
00:x0=21500:y0=15500:texts="F":GOSUB 634
00:x0=12500:y0=4500:texts="G":GOSUB 6340
0
    
```

```

50020 RETURN
50030 'FOR r=500 TO 3500 STEP 500:x0=160
00:y0=16000:GOSUB 63300:NEXT r
50031 FOR u=1 TO 5:x0=INT(RND*16000)+100
0:y0=INT(RND*16000)+100:r=INT(RND*10000):
GOSUB 63300:x00=0:y00=0:NEXT u
50040 RETURN
50050 FOR t=1 TO 50:x0=INT(RND*30000)+10
00:y0=INT(RND*20000)+1000:x1=INT(RND*100
00)+1000:y1=INT(RND*5000)+100:GOSUB 64400
:NEXT t
50060 RETURN
50070 FOR t=1 TO 20:x0=INT(RND*30000)+10
00:y0=INT(RND*30000)+1000:x1=INT(RND*100
00)+100:y1=INT(RND*10000)+100:x2=INT(RND
*10000)+100:y2=INT(RND*5000)+100:GOSUB 6
3510:NEXT t
50090 RETURN
59000 WHILE INKEY$="" :WEND
59010 RETURN
60000 '**** gsxdos ****
60010 CALL gsx%(gsx%,gsx%,control%(1),in
tin%(1),ptsin%(1),intout%(1),ptsout%(1))
60020 RETURN
61000 '**** open work station ****
61010 control%(1)=1:control%(2)=0:contro
l%(4)=10
61020 intin%(1)=devicenum:intin%(2)=line
type:intin%(3)=polylinecolorindex:intin%(
4)=markertype:intin%(5)=polymarkercolor
index:intin%(6)=textfont:intin%(7)=textc
olorindex:intin%(8)=fillinteriorstyle:in
tin%(9)=fillstyleindex:intin%(10)=fillco
lorindex
61030 GOSUB 60000
61040 RETURN
62000 '**** close work station ****
62010 control%(1)=2:control%(2)=0:contro
l%(4)=0
62020 GOSUB 60000
62030 RETURN
63000 '**** clear workstation ****
63005 control%(1)=3:control%(2)=0:contro
l%(4)=0
63010 GOSUB 60000
63020 RETURN
    
```

```

63100 '**** draw bar ****
63110 control%(1)=11:control%(2)=2:contr
ol%(4)=1
63120 ptsin%(1)=x0:ptsin%(2)=y0:ptsin%(3
)=x1:ptsin%(4)=y1
63130 GOSUB 60000
63140 RETURN
63200 '**** plot ****
63210 control%(1)=6:control%(2)=2
63220 ptsin%(1)=x0:ptsin%(2)=y0:ptsin%(3
)=x1:ptsin%(4)=y1
63230 GOSUB 60000
63240 RETURN
63300 '**** circle ****
63305 x0=x0:y0=y0

```

```

63310 pi=3.14:x1=x0:x0=x1:y1=y0+r*r:rat:
y0=y1:GOSUB 63200:x1=x0:y1=y0+r*r:FO
R ra=0 TO 360 STEP 5:x0=x1:y0=y1:x1=r*SI
N(ra*pi/180)+x0:y1=r*COS(ra*pi/180)*rat
+y0:GOSUB 64400:NEXT ra:RETURN
63400 '**** write text ****
63410 control%(1)=8:control%(2)=1:contro
l%(4)=LEN(text$):FOR ra=1 TO LEN(text$):
intin%(ra)=ASC(MID$(text$,ra,1)):NEXT ra
63415 ptsin%(1)=x0:ptsin%(2)=y0
63420 GOSUB 60000
63425 RETURN
63500 '**** triangle ****
63510 sx0=x0:sy0=y0:GOSUB 64400:x0=x1:y0
=y1:x1=x2:y1=y2:GOSUB 64400:x0=x2:y0=y2:
x1=sx0:y1=sy0:GOSUB 64400
63520 RETURN
63600 '**** set polyline width ****
63610 control%(1)=16:control%(2)=0:contr
ol%(4)=1
63620 intin%(1)=tp

```

```

63630 GOSUB 60000
63640 RETURN
63700 '**** set text height (printer onl
y) ****
63710 control%(1)=12:control%(2)=1
63720 ptsin%(1)=0:ptsin%(2)=height
63730 GOSUB 60000
63740 RETURN
64000 '**** update workstation ****
64010 control%(1)=4:control%(2)=0:contro
l%(4)=0
64020 GOSUB 60000
64030 RETURN
64100 '**** set polyline type ****
64110 control%(1)=15:control%(2)=0:contr
ol%(4)=1
64115 intin%(1)=tp
64120 GOSUB 60000
64130 RETURN
64200 '**** line color ****
64210 control%(1)=17:control%(4)=1:contr
ol%(1)=color
64220 GOSUB 60000
64230 RETURN
64300 '**** fill color ****
64310 control%(1)=25:control%(4)=1:contr
ol%(1)=color
64315 intin%(1)=color
64320 GOSUB 60000
64330 RETURN
64400 '**** draw line ****
64410 control%(1)=6:control%(2)=2
64415 ptsin%(1)=x0:ptsin%(2)=y0:ptsin%(3
)=x1:ptsin%(4)=y1
64420 GOSUB 60000
64430 RETURN

```



**BİR AMSTRAD
BİLGİSAYARINIZ
VAR.**

**VEYA BİR AMSTRAD
BİLGİSAYAR ALMAK
İSTİYORSUNUZ.**

AMSTRAD
**BİLGİSAYARLARI İLE İLGİLİ
HER TÜRLÜ İHTİYAÇLARINIZ
VE PROBLEMLERİNİZ İÇİN BİZ
YANINIZDAYIZ**

AMSCUB
AMSTRAD
BİLGİSAYAR KULÜBÜ


MEMOREKS
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ


AMSTRAD
BİLGİSAYAR DERGİSİ



LOCOSCRIPT UYGULAMALARI

DÖKÜMAYILARIN YAZICIYA YOLLANIŞI

Kullanım kitaplarının çoğunda printer'da kullanılan kağıdın A4 boyutlarında olduğu kabul edilmiş ve kullanım bilgileri buna göre verilmiştir. Eğer başka boyutlarda kağıt kullanma ihtiyacı hissetmiyeceksek bu bizim için yeterli olacaktır. A4 dışında 10x8 ya da 9x7 inch ya da A5 boyutlarında (ki A4'ün yarısıdır.) kağıtlar olduğunu düşünürsek aklımıza ilk gelecek soru, kağıdı printer'a nasıl yerleştirelim ki basım ne rulonun üzerinden başlasın ne de marjınlar çok geniş olmasın.

Printer'da rulonun hemen arkasından 11 adet çentik bulunmaktadır. (Plastik kağıt taşıyıcınkiler deçtili) Ve eğer kağıdın sol ucunu en uçtaki çentikle aynı seviyede yerleştirirsek kağıtta LoCoScript ölçeğindeki 0'a karşı gelen 0.4 inchlik bir marjın yaratılacağını bilmekte yarar vardır. Bu şekildeki yerleştirme kağıdı düzgün tutmaya yarayan metal kolun üzerindeki ölçeğe göre yerleştirmeye göre daha kolaydır.

Basım işlemleri için marjınleri düzenlerken dikkat edilecek hususlar bulunmaktadır. Ekrandaki karakterler 10 karakter/inch (yani inch başına 10 karakter) olarak printer'a aktarılacaktır. Bunun bilineni ile deneme yapma metodu kullanma olanağı doğmaktadır.

Ancak bu hem çok uzun zaman alacak hem de sıkıcı olacaktır. Gerekli şeylerin hesaplanması için harcanacak küçük zaman uzun süreli kullanımlarda oldukça yararlı olacaktır. Ancak ne yazık ki ekrandaki ölçüm işlemlerinde kullanılan ölçek inch/10 olarak düzenlendiği için ilk başta bir miktar güçlük çekilmesi kaçınılmazdır. Bir iki

küçük ayarlama ile istediğiniz texti istenilen boyuttaki bir kağıtta en iyi şekilde yerleştirebiliriz.

Pi = Karakter pitch

TL = Kağıt üzerindeki textin uzunluğu.

LPM = Kağıt genişliği (Sol marjın)

RPM = Kağıt genişliği (Sağ marjın)

LRP = Sol ölçek marjın pozisyonu olduğunda

LRP = (LPM - 0.4) x Pi/10

ve

RRP = MDH + (PixTL) / 10 olacak ve bunlar ölçek marjınlerini düzenleyecektir. Örnek olarak A5 kağıdı kullandığımızı düşünelim. Basım için Pitch 17 olsun (yani 17 karakter/inch) sol marjını 3/4 inch (yani 0.8) ve sağ marjını 1.0 inch olarak belirteyim. A5 kağıdı 5.8 inch genişliğinde olduğuna göre:

LPM = 0.8 RPM = 1.0 Pi = 17

TL = 5.8 - (1.0 + 0.8) = 4.0

LRP = (0.8 - 0.4) x 17/10 = 0.68 yaklaşık 0.7

RRP = 0.7 + (17x4.0) / 10 = 7.5 olacaktır.

Yani ölçekte sol marjını 0.7'ye sağ marjını ise 7.5'a ayarlamış olduk. Şimdi yaptıklarımızı kontrol amacıyla aşağıdaki şekilde bir çıktı alabiliriz.

Her ne kadar normal olarak ekran ölçüğü 0 ile 8.9 arasında olarak gözüksede sağda bir miktar boşluk kalmaktadır. Kursor sağ

tarafın sonuna ulaştığında gerektiği gibi sol tarafa atlayacaktır. Bu işlem daha küçük boyutlardaki karakterler kullanıldığında LoCoScript kendisini ilgilendiren kodlar kullandığında gerçekleşecektir.

Aşağıdaki alıştırma ölçek-düzenleme metodunun ne kadar iyi çalıştığını göstermektedir.

Burada işlem bittiğinde sağ marjın kolaylıkla ölçülebilmektedir. Listemize ayrıca sağ tarafın düzenlenmesini de eklemeliyiz. (Yani yarım kalacak bir kelime marjından düşük ya da fazla olduğunda otomatik olarak bir alt satıra atılacaktır.) Eğer elinizde A5 kağıdı mevcut değilse A4 kağıtlarını keserek kullanabilirsiniz.

"Disc Management" ekranından "Direct Printing" ekranına geçebilirsiniz. Yazıma başlamadan önce ölçek marjınlerinin yukarıdaki şekilde düzenlenmesi gereklidir. Bunu F7 tuşuna basmayı izleyecek F1 tuşu ile halletmek mümkündür. Normal olarak çıktı A4 boyutlarına göre hazırlanacağı için bizim bunu A5 boyutlarına göre uyarlamamız gereklidir, önce F7 arkasından F1'e basarak geldiğiniz bu bölümde Pitch değişimi için 17 yazarak Enter'a basın. Daha sonra "Line Pitch" "Line Space" ve "Italic" başlıklarını " " kursor tuşunu kullanarak atlayın ve "Justify" a geldiği-

nize "+"'ya basın. Daha sonra "" kursor tuşuna basın böylelikle normal kursora benzeyen bir görüntü elde edebilirsiniz. Görüntü 0" ölçüğü üzerinde durmakta fakat yanıp sönmektedir.

Şimdi kursoru "" tuşu ile 0.7" nin üzerine getirin ve F1 tuşuna basın. Tekrar kursor tuşu ile 7.5" in üzerine gelin ve F2'ye (Shift+F1) basın. Böylece sağ marjında ayarlanış olur.

EXIT, EXIT, ENTER tuşlarına bu sıra ile basarsanız tekrar "Direct Printing" ekranına dönebilirsiniz. Artık bir kez daha "Disc Management" ekranına dönene kadar bütün printing işlemlerinde hazırladığınız pitch ve marjınlar kullanılacaktır. Eğer ihtiyacınız olursa basım kalitesini F1 ile seçebilirsiniz. Basım işleminden sonra A5 kağıdında sizin tesbit ettiğiniz ölçülere uygun iki marjın bulunacaktır.

1.1.1. Bir dökümanın içerisinde Pitch değiştirme

Şimdiye direkt printer'a yollanmayıp bir dosya adıyla saklanan dökümanlara uygulanacak işlemleri görelim. Yukarıdaki gibi pitch ve marjın ayarlamaları yapıldığına ortaya çıkacak problem dökümanın içerisindeki bazı değişik pitchlerin nasıl printer'a yollanacağı olacaktır. İlk başta bunlar için tüm düzenlemelerin yeniden yapılması gerekeceği düşünülürse de gerçekte olmayacaktır. Eğer döküman içerisinde pitch değişimi olursa bunun gerektireceği değişiklikler otomatik olarak hesaplanarak uygulamaya konulacaktır.

Bu işin en az komple olarak yapılmasını F4 tuşu ile getirilecek editing text ekranı sağlar.

Bundan sonra basılan satır uzunluğu ve pozisyonu değişmemesine rağmen yeni düzenleme ile basım yapılıncaktır. "Editing Text" ekranında Return'e basış yeni düzenlemeleri iptal etmeyeceği için içiniz rahat etsin. Fakat "Disc Management" ekranına döndüğünüz anda yaptığınız tüm düzenlemeler orijinal hallerine döneceklerdir.

Daha önceden de gördüğünüz gibi menülerle uğraşmak yerine bazı büyük harflerin kullanılması suretiyle direkt olarak ve daha hızlı olarak yapabileceğinizi unutmayınız.

Sık sık yaptığımız gibi bunları da yine bir örnekle pekiştirelim. Örneğin bir reklam ilanı için yapılacak basımın 7 inch genişliğindeki kağıda esas olarak Pitch 15 ile hazırlandığını fakat bazı bölümlerde pitch 17 nin kullanıldığını düşünelim. Kağıttaki her iki marjında 0.8 inch olsun. Böylece daha önce öğrendiğimiz formülleri uygulayarak

$TL = 5.4$ (text uzunluğu)
 $Pi = 15$ (normal pitch)
 $LRP = (0.8 - 0.4) \times 15 / 10 = 0.6$ (sol marjın)
 $RRP = 0.6 = (15 \times 5.4) / 10 = 8.7$ (sağ marjın)
 olarak bulabiliriz.

Şimdiye bunları denemek için "Dick Management" ekranına geçerek içinde dosya bulunmayan bir grubu seçin. Önce "c" ye daha sonrada "Enter" a basarak "Create Document" ekranına geçin. Burada bizim istediğimiz ölçü olmasına rağmen A4 boyutu ölçüleri ile başlamak zorundayız çünkü LocoScript'in orijinal ölçüsü bu boyuttur. Bu boyutu A5'e dönüştürmek için şu işlemleri takip etmemiz gerekli olacaktır.

Önce F7'ye arkasından Enter'a basarak "Editör Gubmodes" menüye gelin, daha sonra F7 ile "Editing Pagination" ekranına gelin. Bunu ise F1'e basarak elde edilecek "Editing Header" ekranı takip etsin. Şimdi bizim esas konumuz olan "Editing Base Layout" ekranına geçmiş olduk. Burada daha önce belirtildiği gibi Pitch 15'e marjınlar 0.6 ve 8.7'ye ayarlanabilirler. Bu ayarlamaların sonra uygun olarak basılacak EXIT ve Enter tuşları sizi tekrar "Editing Text" ekranına döndüreceklerdir.

Artık pitch olarak 17 gerekene kadar normal yazım yapabilirsiniz. Pitch 17'ye ihtiyaç duyduğunuzda F1'e basarak gerekli kodları girmeniz gerekecektir. Gerekli kodların girimi şu şekilde olacaktır.

(+) P daha sonrada küçük "Pitch" menüsünde 17 ve son olarak da Enter. Bu Pitch ile yapacağımız yazım bittiğinde (-) P Pitch'i tekrar 15'e döndüreceklerdir.

"Disc Management" ekranına geri döndüğünüzde yeraltmış olduğunuz deneme dökümanını F6 ile silebilirsiniz.

1.1.2 LEFT OFFSET

Marjınların dışında yazım işlemlerinde kullanılan diğer bir diğer fasilite "Left Offset" dir. Ancak bu olanak sadece direk basım işlemlerinde kullanılabilir. Kullanılan Pitch'in ne olduğuna bağlı kalmaksızın kağıdın Printer'a takıldığı zaman belirlenen kağıdın marjınlarından 0.4 çıkarıp 10 ile çarpılarak saptanır.

$LO = (LPM - 0.4) \times 10$
 burada LO = Left offset (sol offset)
 LPM = Left Paper Marjın (kağıdın sol marjınıdır).

Böylelikle örnek vermek gerekirse aşağıdaki LPM değerleri için şu LO değerleri sağlanır.

LPM = 0.4 0.8 1.0 1.5 2.0 3.0
 0 4 6 11 16 26

Ancak Left offset kullanıldığında oldukça dikkatli olmak gerekli olacaktır. Çünkü Left offset marjın gibi ekrandaki ölçekte gösterilmeyip başlangıç her seferinde ayarlanmalıdır. Bu yüzden eğer biraz dikkatsiz olunursa yazılar kağıdın sağ tarafından taşacaktır.

"Direct Printing" ekranındayken "Left Offset" menüsünü elde etmek için sadece PTR ve arkasından da F3'e basmak yeterlidir.

Menüyü aldığınızda kursoru "Offset Size" a getirerek istediğiniz sayıyı girin. Daha sonra Enter hemen arkasından da Exit ile PTR durumuna geri dönün. Artık yazım her seferinde Left Offset konumundan başlayacaktır.

1.1.3 SÜREKLİ KAĞIT İLE BASIM

Sürekli formda kağıt kullanıldığında tesbit edilen marjın değerleri tüm kağıt için geçerli olacaktır, çünkü basım süresince kağıdın pozisyonunda hiçbir değişim olmayacaktır. Burada eğer yazım 0 pozisyonunda başlarsa basım kağıdın en sonundan yapılacaktır. Eğer gerekirse "Left Offset" değeri bir önceki bölümde anlatıldığı gibi düzenlenebilir. (F3 ile PTR'de).

GEM TEKNİKLERİ

2.5 Menüler üzerine

Menüler bazı başlıklar altında gruplandırılmış işlemlerin listeleridir. Bu başlıklar ekranın üst satırında menü çubuğunda bulunmaktadır.



Bir menüyü ekrana açtığınızda buna benzer birşey görürsünüz.

- Koyu yazıdaki şıklar seçebileceğinizdir.
- Açık yazıda olanlar şu anda kullanılmayanlardır.
- Arkasında olan şıklar hemen yerine getirilmez.
- Önce bazı detayların sorulduğu Diyalog kutusu ekrana çıkar.
- Yanında bir eşkenar dörtgen işaretyle bir harf bulunan şıklar yerine getirmenin ikinci bir yolu da vardır.

Seçeğiniz şıklar o an hangi disketleri, dosyaları, programları ve dokümanları seçtiğinize bağlıdır. Bir çok işlem dosya, program veya doküman ikonunu seçtikten sonra kullanılır.

2.6 Menülerle yapılan işlemler

Bir menüyü açmak



1 İşaret okunu menü çubuğunda istediğiniz menünün isminin üzerine getirin.

Yanış bir menüyü açarsanız merak etmeyin: İşaret okunu menü çubuğunda doğru yere getirdiğinizde doğru menü görüntülenir.

Başka bir menüyü seçmek

1 İşaret okunu menü çubuğunda şimdi istediğiniz menünün isminin üzerine getirin.

Menüden bir şıkkı seçmek



Kullanılabilen şıklar koyu renkle yazılmıştır. Açık renkte olanlar şu anda kullanılmazlar ve bunlardan birini seçtiğinizde menü kapanır.

1 Oku istediğiniz şıkkın üzerine getirin.

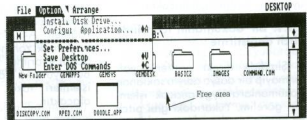
İşaret oku şıkkın üzerine geldiğinde renginin koyu olduğunu göreceksiniz.

2 Mouse'ın sol düğmesine bir kere basın.

Bundan sonra olanlar seçtiğiniz şıkkı belirler. Şıkkın sonunda, varsa bir Diyalog kutusu ekranda görünür.

Bütün menülerin kapatılması

1 İşaret okunu pencereden temiz alana getirin.



2 Mouse'ın sol düğmesine bir kere basın.

Menü kullanmaya alternatif bir yol

1 (Alt) tuşunu basılı tutarken menüde istediğiniz şıkkın yanında verilen harfe basin.

Örneğin küçük (File) menüsünü açmadan Delete... şıkkının yanında D olduğunu bildiğiniz kabul edelim. Menüü açıp Delete... üzerinde düğmeye basmadan basitçe (Alt) tuşuna basılı tutarken (D) tuşuna basabilirsiniz.

Not: Ekranda bir menü varken bu yöntem kullanılmaz.

2.7. Pencereleer üzerine

Pencereler, ekranda bilgilerin görüntülediği alanlardır. Bazı pencerelerde sayfanın tümünü görürsünüz, diğerlerinde ise sadece bir kısmı görünür. Monitör ekranında bir anda birçok pencere bulunabilir ve bunlar yan yana veya üstüste olabilirler. Aktif pencere şu anda üzerinde çalıştığınızdır: bu her zaman pencere kümesinin en üstünde bulunur.

İki ana pencere sıralaması vardır: disketteki dosyaları gösteren "katalog" pencereleri ve çalışan programın görünümü olan "uygulama" pencereleri. "Katalog" pencereleri ekran görüntüsünü veya yansıyı kaplayabilirler. Fakat "uygulama" pencerelerinin boyutları değişik olabilir.

BİLSET'i

TERCİH İÇİN
BİRÇOK
SEBEP VARDIR...

**AMSTRAD
BİLGISAYARLARI**

- ★ YETKİLİ SATIŞ
- ★ SERVİS
- ★ BAKIM HİZMETLERİ



BİLSET

sizden yana..

PROGRAMLAR:

- ★ Ticari programlar
- ★ Statik betonarme program
- ★ Her türlü özel programlar yazılır.

KURSLAR:

- ★ 15 Kişilik özel sınıflar,
- ★ M.E.G ve S. Bakanlığından onaylı sertifika verilir.

AMSTRAD ve SINCLAİR

İÇİN, OYUN, EĞİTİM KASETLERİ
DİSKETLERİ VE YAN ÜRÜNLERİ

"BİZ HİZMET İÇİN VARIZ."

BİLSET Bilgisayar
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Şti.

MERKEZ: Şair Esref Bulv. No.69 D.1
Alsancak-İZMİR Tel: 224719 - 224819
SUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A
Alsancak-İZMİR Tel: 630723

POSTA KOD NO: 35220

Aktif pencerenin belli parçaları vardır. Her pencerede bir başlık çubuğu bulunur fakat diğer parçalar pencereye bağlıdır. Örneğin katalog pencerelerinde boyutlar kutusu bulunmaz ve sağ tarafa yalnız bir kaydırma çubuğu bulunur. Aktif olmayan pencerede sadece açık renkle yazılı bir başlık çubuğu bulunur, böylece bunla çalışmadığınızı anlarsınız.

Başlık çubuğu: Başlık çubuğu o anki ekrana ulaşmak için hangi parçaların açıldığını gösterir. Diğer bir deyişle disketin ana kataloğundan bu ekrana kadar olan yolu gösterir. Başlığın enson kısmı pencerede o an gösterileni belirtir.

Disk Drives Pencere PC'nizde hangi disket sürücülerin bulunduğunu gösteriyor.

A: (veya benzeri) Pencere disketin kök kataloğunu gösteriyor. (Disketteki dosyaların, programların, dökümanların bir özeti).

A:...../FOLDER1 (veya benzeri)

Pencere disketin içindeki dosyaları, programları ve dökümanları gösteriyor.

A:...../PROGRAM.1

(veya benzeri) Pencere şu anda çalışan programı gösteriyor.

Katalog penceresinde bir dosya, program veya döküman açıldığında kök kataloğtan ileri gidersiniz ve başlık çubuğunda kayıtlı yola parçanın ismi de eklenir. Bir pencereyi kapattığınızda kök kataloğa bir adım yaklaşmış olursunuz ve kapanan parçanın ismi başlıktan silinir.

Kaydırma çubukları: Kaydırma çubukları o anda ekranda programın esas ekranının hangi kısmının görüntülediğini anlatır. Yukarı - aşağı kaydırma çubukları hakiki ekranın ne kadar derinine indığınızı gösterir; sola - sağa kaydırma çubukları ise hakiki ekranın ne genişlikte görüntülediğini anlatır.

Görüntülenen kısım kaydırma çubuklarındaki boş alanla belirtilir; kaydırma çubuklarındaki karalı alanlar gösterilemeyen kısımları belirtir. Örneğin yukarı - aşağı çubuğunda:

- Boş alan tepedeyse sayfanın üstü kısmına bakıyorsunuz.

- Boş alan en alttaydısa kısma bakıyorsunuz.

- Boş alan biraz yukarıdaysa sayfanın ortasına bakıyorsunuz.

Boş alanın büyüklüğü hakiki ekranda görüntülenen sayfanın oranını gösterir.

Hakiki ekranda gösterilen kısmı değiştirmeye "pencereyi kaydırma" denir.

Kapama kutusu: Pencerenin kapama kutusuna yolda bir adım geri gitmek için kullanırsınız. (Not: Pencerelemin hepsinde kapama kutusu bulunmaz)

Doldurma kutusu: Doldurma kutusu pencere tarafından görüntülenen ekranın bir kısmındaki alanı tüm ekrana çevirir. Bir pencerede doldurma kutusu yoksa boyutları değiştirilemez.

MAKİNE DİLİ

Geçen sayımızda registerleri ve mikroişlemcinin diğer bölümlerini tanıtmıştık. Bu sayımızda ise, yardımcı programlara ve adresleme yöntemlerine değineceğiz.

ŞENOL EKER

ADRESLEME YÖNTEMLERİ

Bir register'e bir değer atamanın 4 ayrı yolu vardır. Bunlardan birincisinde, bir register'e başka bir registerdeki değer yüklenir. Basic'te bir değişkene başkabir değişkeni aktarmak gibi. Örneğin Basic'te:

A=B

ile, B değişkenindeki sayılı A değişkenine yükleyürüz aynı işlem makine dilinde

LD A,B

ile yapılır.

Bu yöntemle, herhangi bir register'deki değer, bir diğerine kopyelenebilir ve bu komut, genel olarak

LD r,r

şeklinde gösterilir. Burada r yerine, A,B,C,D,E,H,L registerlerinden biri konabilir. Z-80'in komut tablosunda, bu komuta ait tüm kombinezonlar mevcuttur.

İkinci yöntemde ise, register'e değer hemen verilir. Yani komuta ait op-kod'ların hemen sonra, yüklenecek sayı yazılır. Basic'te:

A=15

ile, 15 sayısını, A değişkenine yükleyürüz. Makine dilinde de,

LD A,15

ile, 15 sayısını, A register'e yükleyebiliriz. Bu yöntemde, register'e başlangıç değerleri verilir.

Üçüncü yöntemde ise, belleğin herhangi bir gözesindeki değer, bir register'e yüklenir. Programınız, belleğin bir bölümünü bazı değerleri kaydetmek için kullanıyorsa, bu komutları kullanmalısınız. Bunun basic karşılığını yazacak olursak,

A = PEEK (41500)

ile, belleğin 41500 no'lu adresinde bulunan değer, A değişkenine aktarılır. Aynı işlemi makine dilinde yazarsak,

LD A, (41500)

şeklinde bir komut yazmamız gerekir.

Dördüncü yöntem de, üçüncüye benzer. Ancak, alınacak değerın bulunduğu bellek gözesinin adresini direkt olarak değil, bir register'e yükleyerek veririz. Basic bir örnekle açıklarsak,

A=PEEK (I)

ya da

A=PEEK (LOC)

gibi, parantez içine bir değişken ismi yazıyoruz.

LD A, (HL)

komutu da, makine dilinde, HL register çiftine yüklenmiş sayının gösterdiği bellek gözesindeki değeri, A register'ına yükler.

Genel olarak, LD (Load, yükleme) komutlarında parantez içindeki değerler, yüklenecek sayıyı değil, yüklenecek sayıyı içeren bellek gözesinin adresini ifade ederler.

Bunları, bir register'e bir sayı yükleyen komutlar idi. Belleğin bir gözesine bir değer yerleştirmek için ise, basic'te

POKE 41500, A

komutu ile, 41500 no'lu bellek gözesine, a değişkeninin taşıdığı değerler konabilir. Benzer uygulama makine dilinde

LD (41500), A

komutu ile gerçekleştirilebilir.

Ayrıca, değeri saklayacağımız bellek gözesinin adresi de, bir registerde bulunabilir. Bu adres, hl registerde ise,

LD (hl), a

ile, hl'nin işaret ettiği bellek gözesine akümülatörün içerdığı değer yerleştirilir.

LABEL

Kelime anlamı "Etiket" olan label'i, mona3 ile çalışırken adres yerine kullanmak, birçok yönden avantaj ve kolaylık sağlar. Programımızın bazı yerlerine Label'lar koyarak, birçok komutta bellek gözesinin adresi yerine Label verebiliriz. MONA3, assemble esnasında, Label'lara ait adresleri tesbit eder ve yerine koyar. Buna göre biz, programımızda

LD A, (BİLGİ)

LD (SONUÇ), A

CALL EKRAK

JP SON

gibi satırlar yazabiliriz.

ORG

Mona 3'te, programımızın hangi adresten başlamasını istediğimizi, ORG ile vermeliyiz. Örneğin 30000 den başlamasını istiyorsak, programın en başına

ORG 30000
yazmalıyız.

ENT

Programımız 30000 no'lu bellek gözesinden itibaren yerleştirildiği halde, programa giriş başka bir yerden olabilir. Örneğin basic'te yaptığımız bir program 10 no'lu satır ile başladığı halde, RUN 200 ya da GOTO 200 ile çalıştırılması gerekebilir. Makine dilinde bu gibi olaylar, daha sık olur.

GENA3'te, programımızın hangi adresten başladığını, programın herhangi birinde verebiliriz. Örneğin

ENT 30027

ile, programın giriş yerinin, 30027 olduğu belirtilmiş olur. Tabii ki, bu giriş adresini biz hesaplamak zorunda değiliz. Program listesinde, programın işlemeye başlayacağı ilk satırın üzerine

ENT EQU \$

yazarsak, bu satırı yazdığımız yerin, programın giriş noktası olduğunu belirtmiş oluruz. Burada EQU kelimesi, eşit anlama gelen (EQUAL)'in kısaltılmışıdır. \$ işareti ise, "Burası" anlamına gelir.

GENA3'te, ENT ile programın başlangıcı belirtilmemişse, en baştan çıkarılabileceği varsayılabilir. Ancak, kesinlikle ORG ve ENT satırlarını kullanmanızı öneririm.

MAKİNE DİLİNDE TOPLAMA-ÇIKARMA

Makine dili ile çarpma ve bölme yapamamamızda karşın, toplama ve çıkartma yapmamız mümkündür. Önce toplama komutları olan ADD ve ADC'yi görelim:

ADC komutu, ADD with CARRY yani elde ile toplama kelimelerinin kısaltılmışıdır. Ancak "Elde"yi gösteren carry flag'ı öğrenmeden önce, bunu açıklamak zordur. Şimdilik, ADD ile toplama yapalım:

ADD komutları, 8 ve 16 bit'lik olmak üzere iki grupta incelenebilir. 8 bit'lik toplama registerler, 16 bit'lik toplama, register çiftleriyle yapılır.

8-BİT TOPLAMA

Sekiz bit toplama, akümülatöre bir sayının eklenmesi şeklinde yapılır. Yani bu, b register'e c'yi ekleyemeyeceğimiz anlamına gelir.

Bu komutlar:

ADD A,A ADD A,B ADD A,C
ADD A,D ADD A,E ADD A,H
ADD A,L ADD A,n ADD A,(hl)

olmak üzere dokuz tanedir. Bunlardan ilki, akümülatöre kendisini ekler. Diğer 6 tanesi ise, B, C, D, E, H ve L'yi ekler. yani

ADD A,H ile, Akümülatöre H registerindeki değer eklenir. Sekizinci komut olan ADD A,n ile ise, akümülatöre

eklenecek sayı, komutun hemen ardından verilir. Örneğin ADD A,25 ile akümülatöre 25 sayısı eklenir. Son komut ise, ADD A, (hl)'dir ve, tahmin edeceğimiz gibi, hl register çiftinin işaret ettiği bellek gözesindeki değeri akümülatöre ekler.

Burada bir problem var gibi görünmektedir; toplanacak sayılardan biri akümülatörde olmalıdır ve sonuç yine akümülatörden alınacaktır. Halbuki biz örneğin b ve c registerlerinin toplamını d'ye almak istiyorsak, yani basic'teki

D=B+C

gibi bir işlem yapmak istiyorsak, bunu üç aşamada gerçekleştirebiliriz:

LD A,B
ADD A,C
LD D,A

Önce B'deki sayıyı akümülatöre yükleyip C'deki sayıyı ekledikten sonra, sonucu D'ye aktarırsınız. Fakat böyle bir işlem, genellikle gerekmez. Çünkü çoğunlukla (hemen hemen her zaman) toplanacak sayılardan biri zaten akümülatördedir ve sonuç zaten akümülatörde istenir.

8-BİR ÇIKARMA

8-bit çıkarma işlemi de, toplama gibi akümülatör üzerinde yapılır. Çıkarma (SUBTRACT) işlemine ait komutlar:

SUB A SUB B SUB C
SUB D SUB E SUB H
SUB L SUB n SUB (hl)

olmak üzere dokuz tanedir. Bunlardan ilki, akümülatörden kendisini çıkarır. Yani akümülatöre sıfır değerini yüklemenin yerine kullanılabilir. Diğerleri sırasıyla akümülatörden B, C, D, E, H ve L'deki değerleri çıkarır. SUB n, (n yerine bir sayı yazılır) örneğin

SUB 42,

Akümlatörden 42 sayısını çıkarır. Eğer akümülatörden belleğin belirli bir gözesinde bulunan bir sayı çıkartılmak isteniyorsa, bu sayının bulunduğu gözenin adresi hl register çiftine yüklendikten sonra,

SUB (hl)
komutu verilir.



Amstrad CPC 6128 renkli monitör kullanıcısıyım. CP/M Plus'ta ekran renklerini değiştirmek istiyorum. Bunu PALETTE 63.D yazarak yapabilmeme rağmen, bu işlemi otomatik olarak nasıl yapabiliriz?

MUSTAFA SARI
İZMİR

SAD: Aşağıdaki kısa listeyi yazın.
CP/M Plus listenizin drive'da olmasına dikkat edin ve programı çalıştırın.
10 OPENOUT "PROFILE.SUB"
20 PRINT #9, "PALETTE 63.0"
30 PRINT #9: CLOSEOUT
Böylece CP/M Plus'a her geçişinizde ekran otomatik olarak renk değiştirecektir.

FILECOPY

CPC 6128 kullanıcısıyım. Herhangi bir dosyayı başka bir diskete nasıl kopyalayacağımı lütfen açıkla-
rınız?

ÖZKAN EREN
ANKARA

SAD: CPC 6128'de herhangi bir dosyayı kopyalamak için sistem disketinizdeki DISCKIT3 Başlıklı bölümü kullanabilirsiniz. Bu bölümün nasıl kullanılacağı ise Manuel'in bölüm 1, sayfa 77'de detaylı olarak anlatılmaktadır. Ayrıca DEMLOAD veya MASTERDISC gibi disc utility programları ile de filecopy yapabilirsiniz.

PROGRAM KAYIT ETME

Yaklaşık bir aydır CPC 464 sahibiyim. Yazmış olduğum basic programları kasete nasıl kayıt edebiliriz?
CUMHUR BARLAS
BURSA

SAD: Amstrad ile yeni tanışan birçok okurumuz yazdıkları programları kasete veya diskete nasıl kayıt edeceklerini sormaktalar. Bu sorunun cevabını tüm okuyucular için veriyoruz. Basic ile yazılmış bir programı kasete veya diskete kayıt etmek için SAVE "dosya ismi" yazılması yeterlidir. Makine dili ile yazılmış bir dosyayı kayıt etmek için ise;
SAVE "dosya ismi", B, başlangıç adresi, genişlik



herhangi bir ekranı kayıt etmek için ise;

SAVE "ekran", B, &C000, &4000
Eğer CPC 464'ünüze disk driver bağlamış iseniz, yazmış olduğunuz programı diskete kayıt etmek için öncelikle DISC yazmayı unutmayınız. Yine ufak bir hatırlatma ; programı save ederken vereceğiniz dosya isimleri disc için en fazla 8 tıp için en fazla 16 karakter olmalıdır.

PRINTER_PROBLEMİ

16 yaşında CPC 464 sahibiyim. Bir de DMP2000 Printer'im var. Herhangi bir metni Printer'ıma yazdırabilmem için neler yapmam gerektiği konusunda bilgi vermişsiniz. Ayrıca basic ile yazmış olduğum programların listelerini printer'dan nasıl alabiliriz. İlginize teşekkür ederim.

HAMIT SEZER
KÜTAHYA

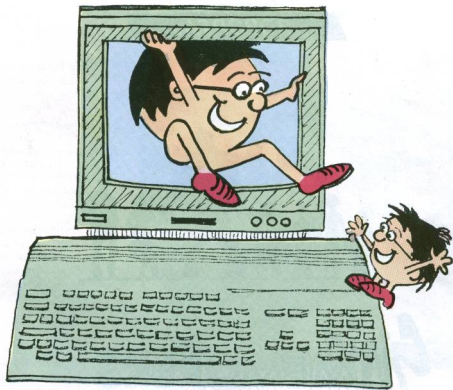
SAD: Herhangi bir metni Printer'ınızdan almak için PRINT # 8, "....." yazmanız yeterli olacaktır.

Metni düzenli bir şekilde belli bölgelere yazmak istiyorsanız PRINT USING komutunu kullanmanız gerekir. Bunun için gerek bilgisayarınızın gerekse printer'ınızın kullanım klavuzlarındaki ilgili bölümleri okumanızı tavsiye ederiz. Basic ile yazdığınız program listelerinin printer'den çıkışını almanız için LIST #8, yazmanız gereklidir.

LOCOSCRIPT

Ben 25 yaşında PCW 8256 sahibiyim. Bu bilgisayar Word Processor olarak kullanmak için aldım. Ancak LocoScript programını yeterince kullanmıyorum. Bu programı öğreten bir kurs yada kitap var mı?
BARIŞ ONUR
İSTANBUL

SAD: LocoScript'in kullanımı hakkındaki yazı dizimiz dergimizin PCW dizi bölümündedir. LocoScript'i daha sağlıklı kullanabilmek için Türkçe Versiyonunu temin etmenizi öneririz.



COMMODORE PC 10 III
COMMODORE PC 20 III
COMMODORE PC 40 III

AMSTRAD PC 1512 -1640 20-40 MB HD

EPSON PCe ve AX'ler

20 - 40 MB HARD DISK, YEŞİL MONİTOR

EPSON PRINTER'ler



YAZILARINIZI NEYLE YAZIYORSUNUZ ?

HESAPLARINIZI - MUHASEBENİZİ NEYLE YAPIYORSUNUZ ?

BİZ, ANCAK "BİZE ULAŞANLARA"

YARDIMCI OLABİLİYORUZ.

- 9 Pinli ■
- 24 Pinli ■
- Renkli ■
- Laser ışınli ■

ÖNEL elektronik

Selânik Cad. 6/B ANKARA Tel: 3376 09 34 10 89

RÖPORTAJ



Sizin MEMOREKS

Bu ayki sayımızda siz okurlarımızdan gelen yoğun istekleri yerine getirmek amacıyla sizlere MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'ni tanıtıyoruz. Yani aşağıdaki satırlarda kendi kendimizle yaptığımız röportajı okuyacaksınız.

"Evet var... Amstrad Bilgisayarımızla ilgili her tür ürünü bulabilirsiniz. Rumeli Caddesini biliyor musunuz? Evet o caddenin Nişantaşı'na doğru giderken sağdan ikinci sokak, Süleyman Nazif Sokak'tır. Bu sokağa girdikten sonra elli metre yürüyün, dört yolu geçtikten sonra, aşağıdaki ilk kapı ve en üst kat, Kapı numarası 65"

Burada günde birkaç kez bu tür bir konuşmayı duymanız mümkündür. Yukarıdaki kısa telefon diyalogunda anlatmaya çalıştığımız adrese gelen Amstrad kullanıcıları bizleri yakalıyorlar. Biz inanıyoruz ki tüm Amstrad kullanıcıları Memoreks'i biliyorlar. İstanbul'da yaşayan ancak bize ulaşamayan ve İstanbul dışındaki tüm Amstrad kullanıcıları için Memoreks Bilgisayar Hizmetlerini ve çalışanlarını sizlere tanıtmaya çalışacağız.

Memoreks Bilgisayar Hizmetleri 1986 yılında Amstrad yetkili satıcısı olarak çalışma hayatına katıldı. Memoreks'in kurucusu ve sahibi Hamdi Meriut'tur.

İlk faaliyeti Amstrad satışı ile program hizmeti olan Memoreks daha sonra Amsclub ve Amstrad Bilgisayar Dengisi çalışmalarında bünyesi içerisinde akl.

86 yılında başlayan bu faaliyet ile birlikte Ekakomp A.Ş. ile ortak çalışma içerisine giren Memoreks tüm Amstrad yan ürünlerinin Türkiye çapında toptan dağıtımına başladı. Bugün gerçek anlamda bilgisayar hizmeti veren 100'ün üzerindeki bayileri ile Amstrad kullanıcılarına hizmet ediyor. Bununla birlikte bilgisayar mağazası



RÖPORTAJ

olmayan illerdeki Amstrad kullanıcıları hizmet vermek amacıyla kurulan posta ile satış servisinde görevini sürdürmektedir.

Amstrad Bilgisayarları gerek ev, gerekse iş hayatına hitap eden modelleri ile her kesimin kullandığı bilgisayardır. Bu nedenle değişik birçok yan ürüne gereksinim duyulmaktadır. Bunların arasında iş, eğitim, oyun programları, bilgisayar örtüleri, kaset, disket ve joystick gibi birçok ürünü sayabiliriz. İşte tüm bu saydıklarımız ve diğer ürünleri üreterek bayilerimiz kanalı ile kullanıcılara sunuyoruz. Bayilerimiz ve müşterilerimizle olan bu ilişkiyi Siren Memmut yürütmektedir.

VE DERGİ

Bilgisayar teknolojisi günümüzde çok hızlı bir değişim içerisinde. Özellikle Amstrad Bilgisayarları bu değişim içerisinde büyük ölçüde yer almaktadır. Modellerin sürekli olarak değişmesi ve var olan modellerine yeni birçok yan ürünün eklenmesi kullanıcıların bilgisayarlarına olan ilgilerini her geçen gün arttırmaktadır. Amstrad Bilgisayarları ülkemizde beş yıldır satılmaktadır. Bu süre içerisinde yaklaşık 25.000 adet bilgisayar satılmıştır. Artık bu kullanıcılar bilgisayarları ile ilgili yenilikleri takip etmek ve bilgisayarlıklarına olayına girmeyi düşünmektedirler. İşte kullanıcıların bu tür çoğalan istekleri bizleri bir dergi çıkartmaya yöneltti.

Bu sayede kullanıcı bilgisayar ile ilgili yenilikleri öğrenecek sorunlarını çözecek ve bilgisayarlarını sadece bir oyun makinesi olmadığını anlayacaktır.

Evet, işte gelişen bu yeni düşünce tarzı son bir sene içerisinde birçok Amstrad Kullanıcısı tarafından benimsendi ve bize bir kaynak çıkartılması için talepler geldi. Bu talepleri değerlendirerek zor bir iş olan dergiciliğe atıldık. Zor diyoruz, çünkü dördüncü sayısını çıktığı hâlâ zorluklarını çekmekteyiz. Bizce ilk önemli zorluk derginin içeriği ile kullanıcıları mutlu etmek. Bu oldukça zor bir konu. Çünkü değişik kesimdeki kullanıcıların değişik istekleri var. Bazı kullanıcılar, oyunlara çok yer veriliyor, bazıları az yer veriliyor şeklinde eleştiriler getiriyorlar.



Bazıları herhangi bir konu yada başlığa önem verilmesini istiyor. Diğerleri ise onlara gerek olmadığını söylüyor. İşte bu istekleri dengelemek çok önemli. Bunu sağlayabilmek için üçüncü sayımızda bir okuyucu anketi düzenledik. Anket neticeleri ile (eğer yeterince katılmış olursa) dengeyi sağlamaya çalışacağız.

Kullanıcılarımıza daha iyi bir dergi sunmak onlara beklediklerini vermek ilk amacımız. Bu zor amacı, yerine getirebilmek için bir ekip olarak tüm Memoreks'liler gece gündüz çalışıyorlar. Bununla birlikte tüm Amstrad Kullanıcıları ile de okuyucularının

desteğine ihtiyaç duymaktayız.

Derginin devamlılığı herşeyden önce yeterli okuyucu kütlesine sahip olmasına yani satılmasına bağlı. Bununla birlikte içeriğin zenginleşmesinde okuyucularımızın sağlayacağı destek de çok önemli. Tüm okuyucularımızdan kendi yazdıkları veya ellerinde bulunan programları göndermelerini bekliyoruz.

Biz Memoreks olarak bugüne kadar kullanıcılara yeterli olmasa da iyi hizmet verdiğimiz inanındayız. Bu hizmet zaman içerisinde yeni gelişmelere göre artacaktır. Sonuç olarak biz her zaman Amstrad Kullanıcılarımızın yanındayız.



PAGEMAKER

Geçen ayki yazımızda Pagemaker'ın genel bir tanıtımını yapmış ve menü açıklamaları ile bazı özelliklerini sizlere anlatmaya çalışmıştık. Bu ay menüde yer alan diğer bölümleri

sizlere tanıtacağız. İnanıyoruz ki artık Pagemaker'ı kullanarak neler yapabileceğinizi ve sizlere neler sağlayacağını öğrenmiş olacaksınız.

HASAN KARA

Standart Amstrad karakterlerinden farklı bir yazı karakteri kullanmak isteyebileceğiniz düşünülerek hafızaya üç ayrı tip yüklenmiş ayrıca diskin üzerinde de 19 değişik tipe karakter yerleştirilmiştir. Bunlardan herhangi birini seçmek için yapmanız gereken tek şey menü seçimi içindeki işlemin tekrarıyla farklı bir şey değildir.

Fakat yinede beğendiğiniz bir karakter tipi bulamadıysanız o zaman Definer seçeneğini kullanarak kendi zevkinize uygun şekli belirleyebilirsiniz. Bu seçenek komple bir karakter dizaynı ünitesi olup yaratıcıya karakter setleri daha sonra tekrar kullanılmak üzere diske kaydedilebilir.

Adjust seçeneği ise kullanacağınız harf ölçülerinin normal 16x16 pixel'den inanılmaz ölçülerdeki 128x64 pixel ölçüsüne kadar değiştirmenizi sağlayacaktır. Karakter büyüklüğü dışında boşluklarda yeniden ayarlanabilir. Kullanımdaki bazı özel efektleri ve bazı karakter tiplerini şekil 3'de görebilirsiniz.

Grafik moduna geçtiğiniz anda artık sanat dünyasına adım attınız demektir. Hiç şüphe yok ki bir gece içinde sizi mükemmel bir sanatçı yapamıyacaktır, ancak çok az bir uğraş ile kendinizi çok kısa bir sürede oldukça ilerletmeniz mümkündür.

Shapes menüsü (Şekiller) ile size elipsler, üçgenler, kutular, ve çizgiler gibi geometrik desenler kullanma olanağı sunulmuştur. Sadece

istediğiniz şekli belirtin, kursoru istediğiniz yere getirdikten sonra set konumuna geçerek şekli istediğiniz büyüklükte elde etmeniz mümkündür.

Paint (boyama) seçeneği ile istediğiniz kapalı bir şekli mevcut kalıplar ile doldurmak mümkündür. Bu işlemler sırasında zaman kaybını önlemek amacıyla ekranın sağ en üst köşesinde bulunan Quick-Click Window'un kullanılması da olasıdır.

Eğer paint seçeneğindeyken spray bölümünü seçecek olursanız kursor bir spray şekline dönüşecek ve size istediğiniz alanı istediğiniz şekilde boyama olanağını sunacaktır. Bu şekilde yapılacak boyamalar etkiliciliği görüntüleri ile oldukça beğenili toplayacaktır.

Patterns (kalıplar) seçeneği ile karıştırdığınız bir ek menü çıkacak ve istediğiniz yeni kalıpları seçmenizi ya da mevcut kalıpları değiştirmenizi sağlayacaktır. Burada yapacağınız değişiklikler ile boyamada kullandığınız desenlerde değiştirilmiş olursunuz.

Quick-Click Window (Hızlı Çalışma Bölümü) başlı başına bir butündür diyebiliriz. Size 20 seçeneği bir menü ile kullanımınıza sunulan birçok olanağa direkt geçiş imkânını sunar.

Örneğin güçlü etkinliklerden biri olan zoom ile kursor'un altında kalan kısmı büyüterek size pixel düzeltme imkânı verir. Bunun dışında spray kafasının büyüklüğünü ayarlama açık ya da kapalı şekilde-

Shadow Script

Old English

Flowing Script

Theatrical

Stencil Large

Tecturan

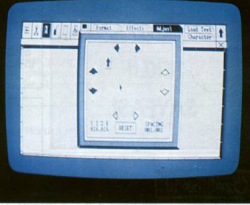
Felt Tip

You can also: Reduce

Enlarge

Rotate

Fill with Patterns



rin içlerini doldurma ya da boşaltma gibi imkanlarda bu etkinliklerin içinde yer almaktadır.

Windows (pencereler) modunda size çeşitli ölçülerde grafik veya text pencereleri açma, böylelikle istediğiniz yerde istediğiniz pencereyi kullanma imkanı sağlamamak esas amaç edinilmiştir.

Menüde 3 alt menü bulunmaktadır. Clear (temizleme) ve Invert (dönüştürme) seçenekleri kendilerini yeterince açıklamaktadır. Borders seçeneği kullanıldığında ise ekranın siyah bir çerçeve ile kaplanacaktır. Bir kez bu seçeneğe geçerseniz windows menüyü terketmedikçe dış bordürler kalacaktır.

Printer modu Epson kompetible tüm makineleri desteklemektedir. Bu seçenek ile sayfaları tüm ya da parçaları olarak, ekranları işe anında dump etme olasıdır. Ayrıca herhangi bir grafik ya da text penceresi tek olarak dumpedilebilir. A4 ya da A5 boyutunda kağıt seçerseniz yanında draft standart ya da NLQ tipinde basım yapmayı seçmekte elinizdedir. Bunlardan birincisi hızlı fakat düşük kaliteli basımlar için düzenlenmiş olup hazırladığınız bir sayfanın neye benzediğini görebilmemiz için yararlıdır. İkincisinde orta hızda orta kalite basım yaparken üçüncüsü olan NLQ yani Near Letter Quality (harf kalitesine yakın) ise oldukça yavaş ancak son derece kaliteli basım sağlayacaktır.

Son seçenek olan Goodies kullanıldığında sayfa hazırlanırken küçük bir dikdörtgenin içerisinde sayfaya göre ekran penceresinin konumu görülebilir. Ekranı kaydırmanız bile küçük kutucukta aynı şekilde kayacağından karşılaştırmanızı çok kolay yapabilirsiniz.

Bu menüye geçtiğinizde önce 7 maddelik bir alt menü gözükecektir. Bunlardan birincisi olan preview ile bitirilmiş diske kaydedilmiş ya da halihazırda hafızada bulunan herhangi bir sayfayı görebilirsiniz.

Gridlock seçeneği ile doğru yere ve doğru boyutlarda text veya çizim yerleştirebilirsiniz. Bu seçeneğe geldikten sonra kursorun hareketleri ile yeni boyut ve konumları belirleyebilirsiniz.

Bu seçeneğin en önemli ve belkide en zevkli bölümü scanner'dır. Uygun bir donanımla Pagemaker ile bir video kamera ya da kayıt cihazından gelen digital görüntüleri işlemek mümkündür. Daha sonra işe düzenlenen görüntü tek parça ya da kısmen kaydedilerek resimleme amacıyla kullanılabilir.

Diğer olanaklarla kursor hızı artırılabilir, x-y koordinatları gösterilebilir, veya software'daki bazı RSX komutları kullanılabilir.

Kullanılmaya ilk başlanıldığında biraz zor gibi gözüksede çok kısa zamanda kullanımını öğrenmek

olasıdır. Hatta paket öylesine güzel hazırlanmış ki kısa bir süre içinde el kitabı lüzumsuz hale geliyor.

Böylesine mükemmel bir paketten kimler yararlanabilir sorusunun cevabı oldukça genişdir. Poster, cafe ya da restaurant menüleri, haber mektupları reklamlar gibi şeyler hazırlayan herkes bu paketten en fazla şekilde yararlanabilir.

Tabiki bunların yanısıra hasta bir ev kullanıcısı da bu paketten büyük ölçüde yararlanabilir. Örneğin çocuğunuzun doğum günlerinde kendi partilerinizde ya da çeşitli özel günlerde kendi davetiyelerinizi kendiniz hazırlayabilirsiniz.

Ancak eğer bu paketten belirli çıkarilar bekliyorsanız hiç şüphe yok ki ihtiyacınız olacak ilk şey bir Printer olacaktır. Yalnız şunuda hemen belirtelim bir kez printernize kavuştunuz mu artık sizi hiçbir şey tutamaz.

Pakette joystick ve mouse uyumluluğu bulunması çok güzel bir şey. Bu kullanım kolaylığının yanısıra ekstra yaratıcılıklar da getirmiştir.

Sonuç olarak bütün açık kalpliliğimizle söyleyebiliriz ki kendi türleri içinde ödenilen fiyata en fazla değeri sağlayan Pagemaker'dır. Ve eğer şimdiye kadar masa üstü yayıncılıkla başınız derterte kaldıysa hiç düşünmeden Pagemaker'ı alarak bu problemi kolaylıkla çözebilirsiniz.

AMSTRAD

**OCAK 1989
ABONE ve ÖZEL
TEKLİF
SAYFASI**

Özel Teklif

Quickshot II Turbo Joystick
Microswitch'li, sağlam ve dayanıklı
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.



JY - 2 Amsoft Joystick
İki kişilik oyunlar için ikinci joystick
bağlama imkânı
Özel Abone Fiyatı 20.000.-TL.



Özel Teklif

3 "Disket Maxell Plastik Kutu

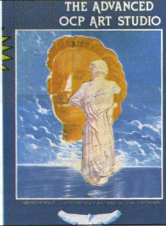
Özel Abone Fiyatı

5 Ad.
10 Ad.

63.250.-TL
115.500.-TL



Özel Teklif



Advanced Art Studio
kullanabileceğiniz en iyi grafik ve
çizim programı!
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

Özel Teklif

Eski Sayılar
Ekim 1988
Kasım 1988
Aralık 1988
3.500.-TL.



Özel Teklif

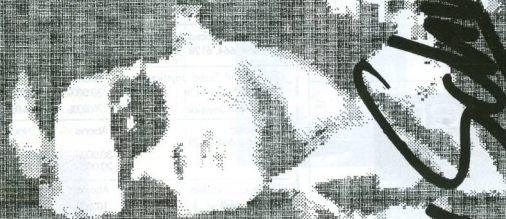
Bilgisayar Örtüleri

Özel Abone Fiyatları



CPC 464, 6128 Yeşil Monitör 10.000.-TL.
CPC 464, 6128 Renkli Monitör 11.000.-TL.

PCW 8256, 8512 set 12.500.-TL.
PC 1512, 1640 set 12.000.-TL.



Arnold Schwarzenegger

VIDEO DIGITISER

ISBN 0 00 000000 0

© 1990

VIDEO DIGITISER

Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMÇİ VE PRINTER.

Amstrad PCW'ler size bu olanı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağla-
mıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi?

Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte

zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

PCW 8256: 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

PCW 8512: 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

YENİ PCW 9512: 512 KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAHOMP EKAHOMP EKAHOMP

EKAHOMP BİLGİSAYAR SAN. VE TİC. A.Ş. • MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.

Büronuzu yanınızda taşıyın.

AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

Gidebileceğiniz heryere büronuzu da götürebilmek! Uçan halıya binmek gibi... İnanılmaz. Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.

İstedığınız heryerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelede, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve heryere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

PPC 640: 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direkt bağlantı. Mirror II iletişim yazılımları.

PPC 512: 512 K RAM bellek. Mikrosift MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE' DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR