

S O F T U.S.C. T E A M
představuje
G A N G S T E R V.2.3
od Jiřího Kadlece ml. (c) 1988

=====

Program Gangster umožňuje překládat cizojazyčné programy do češtiny. Překládaná data mohou být zapsána v libovolném tvaru (Program, Bytes, Number array, Character array). Gangster má textový editor o 8 řádcích a 32 sloupcích, který zobrazuje text do spodní třetiny obrazovky. K dispozici je 42239 bytů paměti - Gangster sám je uložen ve VideoRAM.

Po nahrání programu si zvolíte ovládání kurzoru (klávesnice nebo joystick). Objeví se menu:

LOAD
SAVE
DELETE
PREKLAD
LIST

LOAD - Touto volbou nahrajete do Gangstera program nebo data, která chcete překládat. Nahrává se pouze aktivní část programu (např. u her vlastní "bytes" bez obrázku, zaváděcího programu atd.). Nahráný text lze prohlédnout volbou LIST - stává se, že text je komprimovaný (stlačený), a v tom případě ho Gangsterem nepřeložíte.

Hlášení při nahrávání:

LOAD BLOK n
VOLNE xx

n - číslo nahrávaného bloku

xx - volná paměť

Po nahrání zaváděcího signálu se objeví:

NAME t
DELKA BLOKU xx

t - typ nahrávaných dat: P-Program B-Bytes

N-Number array

C-Character array

Jedná-li se o blok dat bez hlavičky, vypisuje se hlášení: BODY ^^

Program pojme maximálně 10 bloků. Do menu se program vrací automaticky po nahrání devátého bloku, jinak vždy po stisku BREAK.

SAVE - nahraje přeložený program zpět na kazetu. Původně cizojazyčný program přehrajete přeloženou verzí již česky - pokud by některá slova nedávala smysl, lze kdykoliv program Gangstrem opravit.

Hlášení při nahrávání na pásku:

SAVE OD BLOKU x DO BLOKU y

x,y - nahrává od bloku x do bloku y včetně.

Pokud je x>y nebo zadaný blok neexistuje, hlásí Gangster chybu - SPATNY ARGUMENT.

Po nahrání zadaných bloků dá program zvukové znamení. Nahrávání lze kdykoliv přerušit stiskem BREAK.

DELETE

- vymaže nepotřebné bloky z paměti.
Hlášení při mazání:
DELETE OD BLOKU x DO BLOKU y
x - nemusíte zadávat - je to číslo nejvyššího bloku
y - číslo bloku, do kterého se bloky mažou včetně.
Je-li y > x, opět se vypíše chybové hlášení - SPATNY ARGUMENT. Po smazání se program vrací do menu.

PREKLAD

- Máte možnost přeložit nahraná data do češtiny.
Hlášení při překladu:
PREKLAD OD BLOKU n
n - číslo bloku, od kterého chcete překládat.
Pokud blok neexistuje, vypíše se SPATNY ARGUMENT a zadáváte znovu.
Vlastní překlad má dva módy:

MOD A) Svítí bílý čtvereček vlevo nahoře.
Je-li : zcela vlevo - lze psát malá písmena
o pozici vpravo - mód CAPS LOCK
zcela vpravo - mód NUMBER.
Mód NUMBER umožňuje vkládat znaky s kódem menším než 32 (ASCII). Tedy:
Kód: 0-9 Klávesa: 0-9

10 - P	16 - Y	22 - S	28 - K
11 - Q	17 - U	23 - D	29 - L
12 - W	18 - I	24 - F	
13 - E	19 - O	25 - G	
14 - R	20 - ENT	26 - H	
15 - T	21 - A	27 - J	

Znaky, které program neumí vytisknout, značí kolečkem (v ASCII větší než 127) - tyto znaky nelze přepsat.

MOD B) umožňuje odečítat od znaků větších než 127 zadanou hodnotu. Tuto hodnotu nastavíte stiskem Caps shift+4 - objeví se hlášení:
BUDU ODEČÍTAT n
Stiskem Caps shift (CS)+8 mód odečítání zapínáte a vypínáte (projevuje se svíticím bílým čtverečkem). Zadávání odečítání ovládáme takto:

CS+4	- zpět na překlad
CS+5	- snižování n rychle
CS+6	- snižování n pomalu
CS+7	- zvyšování n pomalu
CS+8	- zvyšování n rychle
CS+0	- jako CS+5
ENTER	- jako CS+8

Mód b) má využití zejména při překladu profesionálních programů - poměrně často využívanou fintou nejrozličnějších firem je

inverse posledního znaku tisku.ASCII končí znakem 127,tj.znakem (c)-copyright.Bitově to znamená,že nejtěžší bit v bytu je 0.Ale právě toto firmy využívají - u posledního znaku tisku nastaví nejtěžší bit na 1.Tím sice ušetří pamět - nemusí deklarovat délku tisku,ale ztíží tím práci překladatele.Vy tedy nastavíte patřičný odečet (nejčastěji 128,ale není to pravidlem) a program překládáte právě módem b.

LIST - vypíše všechny nahrané bloky a čeka na stisk klávesy k návratu do menu.

Vkládání textu: pro oba módy platí:

CS+A až Z	- velká písmena
CS+ENTER	- návrat do menu
CS+SPACE	- mezera
CS+1	- posun textu nahoru o 8 řádků
CS+2	- posun textu dolů o 8 řádků
CS+9	- změna módu B) (tedy nikoliv CAPS LOCK,NUMBER)
CS+4	- nastavení odečítání
CS+5	- kurzor vlevo
CS+6	- kurzor dolů
CS+7	- kurzor nahoru
CS+8	- kurzor vpravo
CS+9	- změna módu A) (tedy CAPS LOCK,NUMBER)
CS+0	- jako CS+5
SS+0 až 9	- znaky "!@#%&'()_\"

POZOR !!! Česká verze textu nesmí být delší než původní cizojazyčná !!!

Pokud program přeložíte,najděte si někde v úvodu méně významný text a můžete se zde podepsat jako překladatel,neměli byste však přepsat jméno autora.

Případné připomínky,informace zasílejte na adresu:

Jiří Kadlec ml.
Libovická 2159/10
PRAHA 6
169 00
tel.02/ 35 74 00

Program Gangster 2.3 můžete získat na adrese:

David Hertl; B.Němcové 127; 43923 Lenešice

Polud si budete o program psát, přiložte prosím svoji vlastní kazetu a 5 Kčs na poštovné (třeba v poštovních známkách).

Podle původního manuálu napsala firma
Studák Software
(c)1989
Třemošná u Plzně

Natištěno pro ZO Svazarm Karolinka - Březen 1990