

proxima
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

KLUB UŽIVATELŮ DESKTOPU
SOUBOR Č. 3

**Klub Uživatelů Desktopu
Soubor č. 3**

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

PŘÍRUČKA UŽIVATELE

POZOR!

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

LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

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

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

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

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

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

PROXIMA UVÁDÍ

KLUB UŽIVATELŮ DESKTOPU

disketa (kazeta) č. 3

Vážení členové **Klubu uživatelů Desktopu**,

přinášíme Vám velké množství nových velkých i malých znakových sad, obrázků, několik obrázkových fontů, obrázků pro **Screen Top**, ukázkových textů a utilit. Kromě toho k tomuto kompletu patří i disková verze programu **Screen Top** a, samozřejmě, manuál obsahující popisy všech souborů z **K U D - 3**.

George K. & Universum

(v abecedním pořadí)

Opět definice dále i dříve

použitých pojmů

Text je soubor, skládající se ze tří částí: textu samotného, obrázků a 4 znakových sad. Na kazetě je **text** uložen v jednom bloku, na disketě ve čtyřech ("Text", "Text F", "Text T", "Text P"). (Zvláštním případem **textu** jsou **znakové komplety**, které neobsahují žádné obrázky a ani žádný "skutečný" text, ale pouze čtyři **znakové sady**, vztahující se k určitému tématu. **Znakové komplety** vznikly, aby se ušetřila doba jejich nahrávání a aby se předešlo problémům s instalacemi **fontů** na správná místa. Pozn.: **Znakové komplety** se na **K U D - 3** nevyskytují, jsou na **K U D - 1**). Všechny ukázkové **texty**, zaznamenané na této kazetě (disketě) mají název "Text nn", kde místo **nn** je pořadové číslo **textu** - např. **Text 04**.

Utilita je program dlouhý **1680** bytes; nahrajete ho z pásky i z disku **EXT SS+K, 2**. Standardní **utility** jsou přímo v instalaci Desktopu - ovladače pro tiskárny a malý fonteditor. Výhodou **utilit** je například to, že pokud se v instalaci spletete a vyberete si omylem jinou tiskárnu nebo jiné zapojení, než jaké máte, nemusíte program kvůli tomu znovu nahrávat, ale stačí pouze dohrát požadovanou **utilitu**. **Utilitu** vyvoláte stiskem **EXT+i**. Všechny **utility** mají v názvu první písmeno velké, ostatní malá - např. **Keywords**.

Znaková sada (font) je soubor o délce **1638** bytes, nahrává se **EXT U** z pásky nebo **EXT SS+K, U** z disku. Názvy těchto **znakových sad** jsou složeny pouze z malých písmen, eventuelně číslic - např. **wingcmdr2**.

Velká znaková sada (velký font) je soubor dlouhý **1353** bytes, určený pro podpůrný program **FONTEDITOR**. **Velký font** nahrajete:

z kazety: **G+F** (skok do editoru titulkových fontů), šipkou na **LOAD** a stiskněte **pal**.

z diskety: **SS k** (přechod do menu diskových operací), potom **4**.

Názvy **velkých znakových sad** jsou psány velkými písmeny, např. **LOVELY**.

Obrázky jsou soubory typu bytes dlouhé **6912** bytes, které je možno nahrát do **Desktopu** pomocí **EXT W** z kazety a **EXT SS+K, W** z diskety. Tyto soubory Vám nabízejí množství malých obrázků, s jejichž užitím můžete své písemnosti třeba vylepšit. Obrázky můžete nahrát i do podpůrného programu **FONTEDITOR**. Názvy obrázků se skládají ze slova **pic** a **X**, kde **X** je od **11** do **22**, například **pic16**.

Zvláštním druhem **obrázků** jsou **obrázkové znakové sady (fonty)**. **Obrázkové fonty** jsou také dlouhé **6912** bytes a lze je použít ve spojení s **utilitou "Art studio"** k vytváření velkých titulků bez nahrávání **FONTEDITORu**. Na obrázcích je zachycena nějaká znaková sada ve zvětšení. **Obrázkové fonty** poznáte podle toho, že poslední tři písmena jejich názvu obsazuje přípona **PIC**, např. **universPIC**.

Spakované obrázky jsou **obrázky** určené pro **Screen Top**. Obrázky normálně zabírají velikost 512 x 384 bodů (tj. 24576 bytes, ale po spakování je to až o polovinu méně, takže šetří místo na disku i na kazetě). Jak **spakované obrázky** nahrát do počítače najdete v popisu diskových operací **Screen Topu**. **Spakovaný obrázek** poznáte podle posledních tří písmen **TOP** v názvu souboru, např. **locomotTOP**.

Obsah kazety (diskety) "K U D - 3"

v závorkách jsou uvedeny názvy, pod kterými soubory najdete
na Vaší kazetě (disketě)

1) Znakové sady:

Azbuka ("azbuka")
Azbuka Bold ("azbukabold")
Belegost 3 ("belegost3")
Cobra Bez Cukru ("cobralight")
Cobra Tall ("cobratall")
Deutch Bold ("deutchbold")
Echo ("echo")
Erotic ("erotic")
Notes 1 ("notes1")
Pearl 2 ("pearl2")
Pipe ("pipe")
QUAZATRON + UNIVERSUM ("qua+uni")
Script 22 ("script22")
STE-AFF ("ste-aff")
Transcript Deutch ("trnsdeutch")
Windows Projects ("windows")
Wing Commander 1 ("wingcmdr1")
Wing Commander 2 ("wingcmdr2")

2) Utility:

Art Studio ("Art studio")
Block operations ("Blockoper")
Calculator QAOPM ("CalcQAOPM")
Kaboom pro DESKTOP ("Kaboom")
Klíčová slova ("Keywords")
Klíčová slova (ukázka) ("Keywords+")
Remaker ("Remaker")
Telefony ("Telefony")

3) Ukázkové texty:

Hunter Thompson: Anděl Pekla ("Text 04")

Nebojte se DESKTOPU! ("Text 05")

4) Velké znakové sady:

Lovely ("LOVELY")

Nisasport 1 ("NINASPORT1")

Nisasport 2 ("NISASPORT2")

Pipe ("PIPE")

Small 1 ("SMALL1")

Small 2 ("SMALL2")

The Times 1 ("TIMES1")

The Times 2 ("TIMES2")

Western ("WESTERN")

5) obrázky:

picture 11 ("pic11")

picture 12 ("pic12")

picture 13 ("pic13")

picture14 ("pic14")

picture 15 ("pic15")

picture 16 ("pic16")

picture 17 ("pic17")

picture 18 ("pic18")

picture 19 ("pic19")

picture 20 ("pic20")

picture 21 ("pic21")

picture 22 ("pic22")

6) obrázkové fonty:

Banquit picture ("banquitPIC")

Coblack picture ("coblackPIC")

Domcasl picture ("domcaslPIC")

The Times picture ("times PIC")

Univers picture ("universPIC")

7) spakované obrázky:

Lokomotiva ("locomotTOP")

The Times 60 ("times60TOP")

8) disková verze Screen Topu

Screen Top ("SCREEN TOP")

první část

UTILITY

ART STUDIO

Utilita **Art Studio** zrychluje Vaši práci především tím, že díky ní odpadá nutnost nahrávat nějaký grafický editor jenom proto, že jste v obrázku, který chcete vsunout do textu, zapoměli něco udělat - teď již můžete použít naše **Art Studio**, které disponuje základními grafickými funkcemi.

Nahrajte utilitu a spusťte ji. Na první pohled se nestalo vůbec nic - obraz se skoro nezměnil, jen v levém horním rohu se objevil bodový kurzor, který ovládáte klávesami **Q, A, O, P, M** nebo **kempstonem**. Budete-li stále držet klávesu (nebo joystick), kurzor začne postupně zrychlovat svůj pohyb, až k neusledování. Střelba znamená nakreslit na pozici kurzoru bod (nastaveným módem, viz. dále), můžete se současně pohybovat i kreslit. Obrazovka je úplně průchozí - co zmizí nahoře, vyjede dole (a naopak), to samé platí i o levé a pravé straně.

Stisknete-li **CAPS SHIFT**, border zřítaloví (to už mi někdo dělá snad vyloženě naschvál - pozn. George K.), což signalizuje, že jste opustili ovládání kurzoru a že úderem některé z následujících kláves vyvoláte některou v následujících funkcí:

G - Grid / Mřížka. Vytvoří po celé obrazovce černobílou šachovnici s políčky o rozměrech 12x8 bodů (usnadní Vám kontrolu velikosti pro vybrání do DESKTOPu). Mřížka se kreslí **xorem** (tj. co bylo černé, bude bílé a naopak). Pokud tuto funkci vyvoláte podruhé, vrátí se obrazovka k předchozímu stavu.

T - Cursor Mode / Mód kurzoru. Módy jsou tři: **SET** - kreslí, **RES** - maže, **TOGGLE** - zaměňuje (bod za prázdno a naopak). Po nahrání je nastaven mód **SET**. Aktuální mód není nijak signalizován (musíte to zkusit). Přepínač je cyklický (**SET, RES, TGL, SET, RES...**). Po nahrání utility je nastaven mód **TGL**.

S - Move/Size / Posun/Velikost. Další cyklický přepínač módů. Po nahrání je nastaven na **Posun**, tj. že kurzorem normálně pohybujete. Přepnete-li se do módu **Velikost**, zůstane kurzor stát na místě a vy ovládním volíte jeho velikost (natahujete ho do délky a do šířky) - z jednoho bodu se stává "okno", se kterým můžete pracovat jako dříve.

O - Set window / Nastav okno. Program si zapamatuje souřadnice místa, kde právě stojíte. Odjedte s kurzorem někam jinam (je dobré mít kurzor větší než 1x1) a použijte funkci **M**.

M - Copy window / Kopíruj okno. Okopíruje okno nastavené funkcí **O** na pozici, kde stojí kurzor.

J - Merge/Overwrite / Sluč/Přepiš. Přepíná módy pro kopírování oken (po nahrání nastaven **Overwrite**). Mód **Overwrite** přepisuje původní obsah videoram, mód **Merge** slučuje původní obsah s obsahem okna. Na kopírování oken nemá vliv nastavení přepínače **T**.

V - Vertical mirror copy / Verikální zrcadlová kopie. Stejně jako **Copy window**, ale kopie je otočená podle osy **y**.

H - Horizontal mirror copy / Horizontální zrcadlová kopie. Stejně jako **Copy window**, kopie je otočená podle osy **x**.

D - Diagonal copy / Diagonální kopie. Stejně jako **Copy window**, ale kopie je otočena jako podle osy **x**, tak podle osy **y**.

R - Roll mode / Režim rolování. Vypíná/zapíná režim rolování (po nahrání vypnut). V režimu rolování kurzor stojí na místě a obsah obrazovky, který ohraničuje, je rolován ve zvoleném směru.

B - Magnify / Zvětšení. Zapíná/vypíná režim zvětšení (po nahrání vypnut). V režimu zvětšení (8:1) fungují všechny funkce stejně jako v normálním módu. Výhodou je, že vidíte velmi dobře jednotlivé body v okolí kurzoru.

L - Load picture / Nahraj obrázek. Jste dotázáni "**Disk or Tape**" - stiskněte **D** pro obrázek z disku (pak budete muset zadat ještě jeho jméno) nebo **T** pro obrázek z pásky (bezhlavičkový). **Art Studio** dokáže nahrávat i spakované obrázky, ale k jejich dekompresi pak potřebuje pracovní prostor - ten je k dispozici pouze v případě, že text

nezabírá celou paměť!!! Po nahrání obrázku máte možnost převést ho do stupnic šedi stiskem klávesy **S**; stisk čehokoliv jiného atributu jednoduše odstraní.

W - Selection / Výběr. Skok zpátky do **DESKTOPu**, ale přes výběr obrázku. Pokud jste něco pěkného nakreslili, máte možnost si to uložit do paměti a použít v textu.

SPACE - Return / Návrat. Skok zpátky do **Desktopu**. Použitím této funkce přijdete o obrázek, který je na obrazovce...

cokoliv jiného... návrat k pohybu kurzorem (vypnutí **CAPS SHIFTU**).

Veškeré provedené úpravy obrázku jsou **nevratné**, neexistuje funkce **UNDO** jako v klasickém Art Studiu (není místo pro uchovávání rezervní obrazovky) - pamatujte na to!

BLOCK OPERATIONS

Blokové operace silně rozšiřují možnosti **Desktopu**, co do komfortu funkcí. To, co jste dříve pracně museli dělat s každým řádkem sami (změna fontu, zarovnání, atd.), teď provede tato utilita za Vás.

Po zavolání **Blockopers** se objeví menu, které je v češtině a není k němu snad co dodávat, ale i tak si to radši všechno zopakujeme... Veškeré operace se vztahují k nastavenému bloku a vyvoláte je stiskem příslušného písmene. Utilitu můžete opustit stiskem **SPACE**.

TEXT

A - Zarovnej doleva. V nastaveném bloku všechny řádky zarovná vlevo.

B - Zarovnej oboustraně. Roztáhne texty na řádcích k oběma okrajům.

C - Zarovnej doprostřed. Vycentruje všechny řádky v bloku.

D - Zarovnej doprava. Viz. zarovnej doleva, ale doprava.

E - Vytvoř odstavec. Uspořádá blok řádků do odstavce (všechny řádky jsou zarovnány k oběma okrajům, jenom poslední vlevo). Odstraňuje mezery na začátku všech řádků kromě prvního. Můžete použít pro usnadnění a urychlení konverze textu z jiného textového editoru do DESKTOPu.

OBRÁZEK

F - Zarovnej doleva. Všechny obrázky v bloku zarovná vlevo.

G - Zarovnej doprava. Totéž v bleděmodrém.

H - Zarovnej doprostřed. Text, který byl vedle obrázků vpravo nebo vlevo před tím, než se zarovnájí doprostřed, se neztratí, bude pouze posunut až za obrázky.

I - Odstraň z textu. Odstraní z bloku všechny obrázky.

J - Posuň nahoru. Posune všechny obrázky v bloku o řádek výše. Pokud bude nějaký obrázek na řádku

K - Posuň dolů. Posune obrázky v bloku o řádek níž.

FONT

L - Změň font. Vyberte si, který font v nastaveném bloku se má zaměnit (1-4) a za který (opět 1-4).

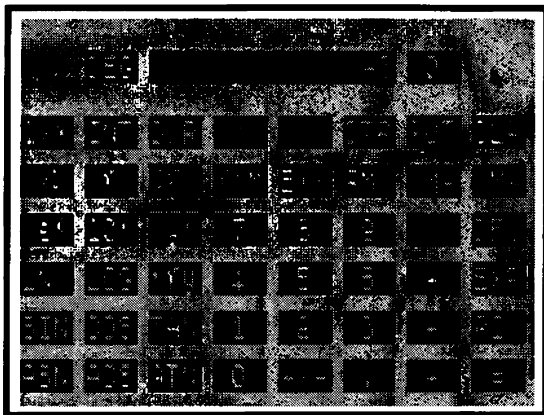
CALCULATOR

Utilita **calculator** je nejsložitější utilita, která zatím k Desktopu existuje.

Umožňuje většinu funkcí lepších technických kalkulátorů a umí odeslat obsah displeje do textu Desktopu, bude se Vám tedy hodit, pokud budete psát text, ve kterém se vyskytují nějaké výpočty.

Ovládání utility Kalkulátor se neliší od ovládání běžných kalkulátorů - mačkáte (ukazujete na ně a volíte je) tlačítka jako obvykle.

Na obrázku vidíte jak vypadá obrazovka při použití utility **calculator**.



Obrazovku budu popisovat zleva doprava a shora dolů. První obdélníček (nápis **DEG**) signalizuje, jestli goniometrické funkce pracují se stupni nebo s radiány (DEGrees, RADians). Druhá možnost je signalizována nápisem **RAD**. Dlouhý obdélníček je displej, sem se zapisuje číslo, které vkládáte i výsledky a mezivýsledky. Na konci prvního řádku je vypsán počet levých závorek, které byly zatím použity ((0)). V pravém horním rohu je vidět šipka, kterou ukazujete na jednotlivé obdélníčky (tlačítka). Další řádky obsahují jednotlivé funkce kalkulátoru. Projdeme si je jednotlivě:

Převrácená hodnota - funkce provede vydělení jedničky číslem, které je na displeji a výsledek zobrazí.

Celočíselná hodnota - funkce provede odříznutí desetinné části čísla, výsledek opět zobrazí na displeji. Pozor tato funkce nezaokrouhluje!

Přepínač Degrees/Radians, mění jednotky pro práci goniometrických funkcí, jednotky, které jsou používány jsou zobrazeny vlevo od displeje.

Levá závorka - počet levých závorek je uveden vpravo od displeje. Maximálně lze při výpočtu použít osm závorek.

Pravá závorka - po stisku pravé závorky se provede výpočet výrazu až do odpovídající levé závorky, počet levých závorek se zmenší o jedničku.

Desktop - návrat do textu, při návratu se do textu vloží jedna mezera, při ovládání Kempstonem může být potřeba stisknout nějakou klávesu.

Put - vložení obsahu displeje do textu, text se zapisuje na pozici kurzoru tak, jako by byl natukán z klávesnice, počáteční mezery se vynechávají.

Clear - vyčistí displej, zruší případný rozpočítaný výraz. Nemění nastavené jednotky pro goniometrické funkce.

Druhá mocnina - vypočítá druhou mocninu čísla na displeji.

Druhá odmocnina - vypočítá druhou odmocninu čísla na displeji.

Třetí odmocnina - vypočítá třetí odmocninu čísla na displeji (pracuje i se zápornými čísly).

Ulož do paměti - uloží obsah displeje do paměti.

Prohoď obsah displeje s obsahem paměti - vymění číslo v paměti za číslo na displeji.

Zobraz obsah paměti - přenese obsah paměti na displej.

Přičti k obsahu paměti - přičte obsah displeje k obsahu paměti.

Odečti od obsahu paměti - odečte obsah displeje od obsahu paměti.

Exponenciála - umocní e (základ přirozených logaritmů) na obsah displeje (inverzní funkce k funkci \ln).

Dekadická exponenciála - umocní 10 na obsah displeje.

Libovolná mocnina - nejprve se zadá y , pak tato funkce a nakonec x , volba nějaké aritmetické operace nebo stisk "=" vypočte výsledek.

Sedm - zapíše na displej sedmičku.

Osm.

Devět (porouchal se medvěd - pozn. George K.).

Lomítko - operace dělení.

Delete - tato funkce u běžných kalkulaček není, smaže poslední zadaný znak z displeje.

Přirozený logaritmus - vypočte přirozený logaritmus čísla na displeji.

Desítkový logaritmus - vypočte desítkový logaritmus čísla na displeji.

Libovolná odmocnina (podobně jako libovolná mocnina)

Čtyři.

Pět.

Šest.

Násobení.

Exponent - zápis čísla v semilogaritmickém tvaru - zapíše na displej E+.

Sinus - goniometrická funkce sinus.

Cosinus - věta Kosinova zní?

Tangens.

Jednička.

Dvojka.

Trojka.

Mínus.

Ludolfovo číslo - zapíše na displej Ludolfovo číslo.

Arcussinus.

Arcuscosinus.

Arcustangens.

Nula.

Změna znaménka - funkce mění znaménko u čísla a pokud je v semilogaritmickém tvaru, pak u exponentové části.

Desetinná tečka.

Sčítání.

Rovnítko - ukončení výpočtu.

Kalkulátor pracuje se stejným rozsahem čísel, jako Spectrum (tedy od 1E-38 do 1E38), čísla jsou uchovávána s přesností na 9 míst. V případě aritmetické chyby (dělení nulou, odmocnina ze záporného čísla, překročení povoleného číselného rozsahu při sčítání nebo násobení,) se na displeji zobrazí písmeno E a kalkulátor je ve stavu

jako po stisku **CLR**. Toto hlášení také může signalizovat přeplnění paměti (to v případě, že zadáte příliš dlouhý výraz s mnoha závorkami).

Na kazetě (disketě) jsou dvě verze utility **calculator**, jedna se ovládá klávesami **OPQAM** (jmenuje se **CalcOPQAM**) a druhá Kempston joystickem (jmenuje se **calcKEMPS**). Pokud si budete chtít ovládání změnit, tabulka je na adrese **48035 (začátek+1515)**. Ve fonteditoru je stejná tabulka na adrese **48165 (začátek+1645)**. Vyrobtě si tedy fonteditor se stejným ovládáním, jako chcete mít u kalkulátoru a uložte si ho na kazetu (disketu).

Potom vyresetujte počítač a proveďte:

```
20 LOAD "fonteditor" CODE 40000:
30 LOAD "calcOPQAM" CODE 50000:
40 FOR i = 0 TO 14
50 POKE 50000 + 1515 + i, PEEK (40000 + 1645 + i)
60 NEXT i
70 SAVE "calc?????" CODE 50000,1680
```

Kalkulátor je psán na hranicích paměťových možností (nezbyl ani byte) a je to tak trošku umělecké dílo. Vyzkoušejte si raději kalkulátor nejprve bez textu a až se s ním naučíte pracovat, používejte jej při psaní textů.

Kdyby Vás snad napadla myšlenka, že by se hodilo, aby bylo čísla a některé operace možné zadávat přímo, tak nejste první, ale znovu opakuji, v utilitě není pro podobné rozšíření místo.

KABOOM

Znáte **Kaboom**, hru Františka Fuky z poloviny osmdesátých let? O náročnosti, složitosti a rozsáhlosti této hry svědčí fakt, že se vešla do 1680 bajtů (to je ale kus!). **Kaboom** pro **DESKTOP** znovunaprogramoval Matlasoft; idea a pojetí hry zůstaly nijak nezměněny.

Spusťte hru a objeví se před Vámi malé menu, nabízející volbu ovládání. Zvolíte-li **Keyboard** / Klávesnice, můžete si tlačítka předefinovat... vystačíte se třemi

(resp. dvěma): **LEFT** / Vlevo, **RIGHT** / Vpravo a **HOLD** / Pozastavení hry. Hru spustíte klávesou **0**, do **DESKTOPu** se vrátíte čtyřkou.

O co jde ve hře? Vaším úkolem je chytat zapálené bomby do misky s vodou, kde se pravděpodobně uhasí. Na misce je sympatické to, že je "bezedná", tudíž do ní s klidem pochytáte bratru sto bomb, aniž byste ji museli vyprázdnit.

Bohužel, k dispozici máte pouze tři životy, o které velice brzy přijdete... pokud ovšem... ano, tušíte správně... pokud ovšem nebudete fixlovat a nepoužijete geniální **POKE**, který jsem do hry zabudoval (skutečně, zabudoval - ne jenom našel; autor **Kaboomu** zřejmě předpokládal, že to někdo bude chtít udělat (vid', Jeníku? ...nebo snad Jakube? ...čert ví), což by nebylo nic těžkého mít zdrojový text, ale takhle jsem prostě musel využít autorovy zatím neúplné geniality a po usilovném přemýšlení jeden kousek programu zkrátit, aniž by se něco změnilo a vsunout svoji inicializaci...) na adresu **X+166**, kde **X** je adresa, na kterou si **Kaboom** nahrajete. Nejjednodušší je provést opravení přímo v **TOOLSu** nebo takto v basicu:

```
CLEAR 46519
LOAD [*] "Kaboom" CODE 46520
POKE (46520+166), životy (pozn.: nedávejte víc než sto)
SAVE [*] "Kaboom" CODE 46520, 1680
```

46520 je adresa, na kterou se utility pro **DESKTOP** nahrávají (to říkám proto, abyste si nemysleli, že jsem si to číslo vycucal z prstu).

KEYWORDS

Keywords alias klíčová slova je utilita, umožňující zrychlit a i zpříjemnit psaní často se opakujících slov, slovních spojení nebo vět. Utilita pracuje na podobném principu jako editor basicu.

Po nahrání a prvním vyvolání utility uvidíte na obrazovce písmena od **A** do **O**. Teď máte několik možností, co dělat dál:

- stiskem **SPACE** přepínat zobrazení / nezobrazení toho, co právě vidíte. Mám tím na mysli, že buď uvidíte seznam písmen a k nim přiřazených klíčových slov (v tom

případě zmizí text z **DESKTOPu**) nebo si to již všechno pamatujete a seznam už vidět nemusíte (na oplátku normálně zůstane na obrazovce **DESKTOPový** text).

- stiskem **ENTERu** přejít do editačního módu
- stiskem písmene **A** až **O** odeslat do **DESKTOPu** text pod ním
- stiskem něčeho jiného se vrátit do **DESKTOPu**

V editačním módu pracujete stejně jako v **DESKTOPu** samotném (používáte všechny funkce editoru). Objeví se kurzor, kterým normálně pohybuje z řádku na řádek nebo po řádku. Připíšete-li k nějakému písmenu text, utilita si ho zapamatuje a umožní Vám ho napříště vypsát stiskem tří kláves. Uvedeme si konkrétní příklad: Zavolejte si utilitu (**EXT+i**), stiskněte **ENTER** a najedte kurzorem na řádek **D**. Napište **DESKTOP** (klidně nastavte tučný font **EXT+1** - pozn.: platí v původní instalaci). Stiskem **ENTERu** se vraťte do **DESKTOPu**, znovu zavolejte utilitu a zmáčknete **D** (vypíše se **DESKTOP**). Všimli jste si, že po vstupu do utility se zobrazil seznam písmen? - toho se zbavíme takto: zavolejte utilitu (seznam se objeví), stiskněte **SPACE** (seznam zmizí, obraz sice zůstane prázdný, ale to jen pro tentokrát), stiskněte **Z**. Teď znovu napište **DESKTOP** - stiskněte **EXT+i** (obraz zůstal, zmizel pouze kurzor) a **D**. Zobrazení seznam opět vrátíte takto: **EXT+i, SPACE, Z**

Vložení klíčového slova se uskutečňuje na pozici kurzoru - vlastně se děje to samé, jako v utilitě **Insert+cat** (viz. **K U D - 1**) při čtení sequence, což je zase totéž, jako když text normálně zadáváte z klávesnice. Délka klíčového slova je omezena šířkou textového řádku a zbývajícím volnou pamětí (můžete si ji klidně "vyplácet" na deset klíčových slov a na další už prostě nezbyde). Pokud se klíčové slovo při vkládání nevejde na řádek nebo do textu, kam jste ho chtěli vsunout, ozve se namísto vložení **každého** znaku "navíc" varovný tón. Pokud necháváte vypsát klíčové slovo u konce řádku, výpis sám přeskočí na řádek další.

Zavoláte-li utilitu a pak si uvědomíte, že nechcete žádné klíčové slovo vypsát, stiskněte **Z** pro návrat (nebo jiné nepoužité písmeno).

Utilitu s vlastními klíčovými slovy si můžete uložit na pásku (disk) pomocí funkce **SAVE Utility**.

Na distribučním disku **K U D - 3** najdete příklad, jak může být utilita naplněna. Nahrajte si utilitu s názvem **Keywords+** a zkuste si vypsát všechny nadefinované předvolby (**EXT i + A-O**).

REMAKER

Remaker je dalším dílkem Matlasoftu. Umožňuje Vám přímo v **DESKTOPu** upravovat fonty a to funkcemi, které nemá ani malý ani velký **Fonteditor**. Nahrajte **Remakera** a vyvolejte ho. Uprostřed obrazovky se objeví nepříliš přehledné menu (ale jinak by nejspíš udělat nešlo), nabízející po stisku nějaké klávesy tyto úpravy:

A - Bold Right / Ztlouštění znaků směrem vpravo

B - Bold Left / Ztlouštění znaků směrem vlevo

C - Bold Up / Ztlouštění znaků směrem nahoru

D - Bold Down / Ztlouštění znaků směrem dolů

E - Italica Right / Naklonění znaků směrem vpravo

F - Italica Left / Naklonění znaků směrem vlevo

G - Right Side Bold / Ztlouštění pravých polovin znaků

H - Left Side Bold / Ztlouštění levých polovin znaků

I - Up Half Bold / Ztlouštění horních polovin znaků

J - Down Half Bold / Ztlouštění dolních polovin znaků

K - Characters Width / Změna šířky znakové sady. Pomocí této funkce lehce vyrobíte z jakéhokoliv proporčního fontu neproporční (vhodný pro tabulky). Zadejte novou šířku fontu stiskem 2 - 0 (nula odpovídá deseti).

L - Characters Centering / Vycentrování znaků. Má smysl pouze u neproporčních fontů - znaky budou vycentrovány, při opakované volání funkce dojde postupně k jejich odsunutí k pravému okraji. Upozornění: po vycentrování program čeká na stisk klávesy (po disassemblování jsem dospěl k názoru, že zbytečně, ale krk bych na to nedal), takže s tím počítejte (první stisknutá klávesa po "L" je ignorována).

M - Proporcionality / Proporcionalita. Z neproporčního fontu udělá proporční.

N - Stripes 1 / Pruhy 1. Vynechá ve znacích všechny liché řádky.

O - Stripes 2 / Pruhy 2. Vynechá ve znacích všechny sudé řádky.

P - Inverse / Inverze

Q - Mirror Y / Zrcadlo podle osy Y

R - Mirror X / Zrcadlo podle osy X

Funkce neuvedené v menu na obrazovce:

Z - Return / Návrat do DESKTOPu (podle potřeby s konverzí textu)

1 - Font 1 / Přepne na font č. 1

2 - Font 2 / Přepne na font č. 2

3 - Font 3 / Přepne na font č. 3

4 - Font 4 / Přepne na font č. 4

5 (šipka vlevo) - Font Left / Posun fontu o bod vlevo

6 (šipka dolů) - Font Down / Posun fontu o bod dolů

7 (šipka nahoru) - Font Up / Posun fontu o bod nahoru

8 (šipka vpravo) - Font Right / Posun fontu o bod vpravo

Tím jsme vyčerpali popis všech funkcí, které **Remaker** nabízí. Co se obrazovky týká, v horní třetině je aktuální znaková sada, se kterou se budou provádět úpravy, ve spodní třetině je stav znakové sady po úpravě. Úprav můžete provést libovolný počet; pokud se Vám nový font nelíbí, stiskem **SPACE** ho uvedete do původního stavu (přesněji: stavu před těmito úpravami). Klávesou **ENTER** potvrdíte provedené úpravy - nový font se objeví v horní třetině a úpravy již nelze vrátit. Font samozřejmě můžete měnit dál.

Zpět do **DESKTOPu** se vrátíte klávesou **Z**.

TELEFONY

Ti z Vás, kteří důvěrně znají veškerý software Proximy si teď asi s hrůzou říkají: "jsou to snad TAMTY **Telefony**...?", na což musím po pravdě odpovědět: ano, jsou. Historie **Telefonů** je velice dlouhá a pokud Vás nezajímá, tak následující odstavec klidně přeskočte.

Telefony vznikly v roce 1988 jako program v basicu, posléze zkompilovaný **FLOATING POINT COMPILEREM**. O rok později přišly **Telefony II** (částečně ve strojáku a částečně v basicu), které s prvním dílem neměly (a stále ještě nemají) nic společného. Jedná se o logickou hru (tak logickou, že blbější snad nenajdete), na které je hezký akorát úvodní obrázek a možnost chodit ve hře do kina. V roce 1992 jsem **Telefony I** jednoduše napsal znovu (program i s grafikou měl necelé čtyři kila oproti asi pětadvaceti kilům původní verze) a to jsem si, blbec, dal: od té doby si každý myslí, že jsem se úplně scvoknul, protože taková konina se hned tak nevidí. Ti chytřejší dokonce uvažují o tom, že jsem mohl svůj čas strávit účelněji (no nevím, celé mi to trvalo jeden víkend). Ti nejchytřejší se obávají pokračování... (právem... ach néé!) ale já jsem to vyřešil jinak: v každém mém programu na Vás budou číhat **Telefony**, stanou se Vaší nejhorší noční můrou... proč? Mám jeden životní sen: dostat se na žebříček nejhorších patnácti her ve Fifu a budu vděčný všem, kteří tam napíší a dají mi svůj hlas... díky. (Kdo hrál **Heroes '92**, měl už možnost na **Telefony** narazit... kde? zkuste chvíli otravovat jeden z teleportů a ...)

Po rozsáhlých úpravách se **Telefony** vešly do 1680 bajtů... (a určitě by je šlo ještě zkrátit). Ovládají se klávesami **Q A O P M** (nahodu, dolů, vlevo, vpravo, střelba). Vaším úkolem je zvedat sluchátka zvonících aparátů; kolik jich máte zvednout je to spodní číslo v pravém dolním rohu, horní číslo udává bodový zisk. K dispozici máte jeden život, o který přijdete, když nějaký telefon nestihnete zvednout. Když pozvedáte stanovený počet sluchátek, postupujete do dalšího obrazu (ve hře jsou čtyři). Hru můžete předčasně opustit stiskem **CS+SPACE (BREAK)**. Novou hru začínáte vždy od obrazu, kde jste minule skončili.

Aby mi "náhodou" někdo **Telefony** nezapoukoval, udělal jsem to sám: dáte-li na adresu **X+336** nulu, můžete klidně pokračovat dál, i když telefon nestihnete zvednout. Vložení **POKE** provedete stejně jako u hry **Kaboom**.

část druhá

SCREEN TOP

Diskové operace se instalují do **SCREEN TOPu** bezprostředně po definici ovládacích tlačítek. **POZOR!** Na rozdíl od starého **SCREEN TOPu**, v tomto se již k pozdější redefinici tlačítek **nemůžete** vrátit stiskem **BREAKu** (CS+SP).

Odpovíte-li kladně (y) na dotaz **Instalovat diskové operace, SCREEN TOP** bude umět spolupracovat s disketovou jednotkou **D40 / D80 (Kompakt)**, ale nebude už moci pracovat s magnetofonem. Máte-li oboje, musíte si prostě vybrat: buď páska nebo disk. Konverzi (mezi páskou a diskem) všech souborů pro **SCREEN TOP** můžete provést basicem, **Toolsem 40/80** nebo programem **MASTERCOPY** (je v kompletu kopírovacích programů **TOOLS COPY**).

Jakákoliv chyba při práci s disketovou jednotkou je signalizována širokými barevnými pruhy v borderu a hlubokým varovným tónem. Pokud má být na disk uložen soubor, který již existuje, tak se na místo dotazu **Rewrite old file** rozeběhnou v borderu slabé barevné proužky (takové sršení) a program čeká, až stisknete nějakou klávesu. Tlačítka **P, R** potvrzují přepsání starého souboru; stisknete-li cokoli jiného, k uložení nedojde. Toto řešení bylo jediné možné vzhledem k nedostatku místa pro diskové rutiny (padla jim za oběť definice ovládaní).

Na rozdíl od páskové verze, při nahrávání z disku musíte **vždy** zadat jméno souboru, aby program věděl, o který se jedná.

Katalogu disku dosáhnete, když u funkce **LOAD (L)** zadáte místo jména znak vykřičník. Pokud na disku máte soubor, který se jmenuje **'''** (vykřičník), tak ho prostě nenahrajete (doporučuji Vám změnit jeho jméno).

Při nahrávání obrázků dávejte pozor na jednu věc: program dokáže nahrávat i zapakované obrázky v basicových zavaděčích. Je-li však takový zavaděč delší než

6912 bajtů (délka obrazovky), dojde k přepsání části programu, ležící v PRINT bufferu, a to pak může vést k bůhvíčemu...

Seznam diskových operací:

L - nahrání normálního (i spakovaného) obrázku nebo zapakovaného obrázku, obsaženého v basicovém zavaděči. Vykřičník místo jména = katalog disku.

CS+L - nahrání velkého obrázku (i zapakovaného)

S - uložení aktuální části velkého obrázku (to, co je zrovna na obrazovce)

CS+S - zapakování velkého obrázku a jeho uložení na disk

SS+S - uloží na disk velký obrázek ve formátu pro **DESKTOP**, při vytvoření první obrazovky se program ptá na jméno, jednotlivé obrazovky jsou ukládány pod zadaným jménem, ke kterému je přidána číslice 1 až 4

CS+SS+S - převod velkého obrázku na černobílý a uložení ve formátu pro **DESKTOP**

část třetí

MALÉ FONTY

Následuje přehledná tabulka všech nových standardních desktopových fontů, které se v kompletu KUD 3 vyskytují, jak vidíte, je jich celkem 18. Je to zvláštní, jeden by řekl, že už se snad ani nové znaky vytvořit nedají, a jde to, jak je vidět.

Font: azbuka nr: KUD 3/01

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	А	В	С	Д	Э	Ф	Г	Х	И	
Й	К	Л	М	Н	О	П	Ъ	Р	С	Т	У	В	Щ
Ъ	Ы	Э	[\]	†	_	£	а	б	ц	д	э
ф	г	н	и	й	к	л	м	н	о	п	ъ	р	с
т	у	в	щ	ъ	ы	э	()	~	©	€	£
ё	ё	ш	ш	ч	ч								
												я	я
												ю	ю

Font: azbukabold nr: KUD 3/02

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	А	В	С	Д	Э	Ф	Г	Х	И	
Й	К	Л	М	Н	О	П	Ъ	Р	С	Т	У	В	Щ
Ъ	Ы	Э	[\]	†	_	£	а	б	ц	д	э
ф	г	н	и	й	к	л	м	н	о	п	ъ	р	с
т	у	в	щ	ъ	ы	э	()	~	©	€	£
ё	ё	ш	ш	ч	ч								
												я	я
												ю	ю

Font: belegost3 nr: KUD 3/03

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Х	И	
Ј	К	Л	М	Н	О	Р	Q	R	S	T	U	V	W
Х	У	Э	[\]	†	_	£	а	б	с	д	е
ф	г	х	и	ј	к	л	м	н	о	р	q	р	с
т	у	в	ш	ш	ч	ч	~	©	€	£			
ё	ё	з	з	с	с	ф	ф	х	х	э	э	з	з
і	і	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ

Font: cobra light nr: KUD 3/04

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	А	В	С	Д	Е	Г	Х	И		
Ј	К	Л	М	Н	О	Р	Q	R	S	T	U	V	W
Х	У	Э	[\]	†	_	£	а	б	с	д	е
ф	г	х	и	ј	к	л	м	н	о	р	q	р	с
т	у	в	ш	ш	ч	ч	~	©	€	£			
ё	ё	з	з	с	с	ф	ф	х	х	э	э	з	з
і	і	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ	џ

Font: cobratal1 nr:KUD 3/05

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: deutchbold nr:KUD 3/06

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø		
		ß	ß							ä	ä	ü	ü
						ö	ö						

Font: echo nr:KUD 3/07

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	n	o	p	q	r	s	
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: erotic nr:KUD 3/08

!	"	#	\$	%	&	'	<	>	+	,	-		
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: notes1 nr:KUD 3/09

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Z
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: pear12 nr:KUD 3/10

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: pipe nr:KUD 3/11

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: qua+uni nr:KUD 3/12

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Z
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	↑	_	£	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ø	é	ë
ê	Ë	Š	Š	Č	Č	ř	Ř	ž	ž	ý	ý	á	á
í	í	ď	ď	ň	ň	ó	ó	ý	ý	ť	ť	ů	ů

Font: script22 nr: KUD 3/13

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	^	_	ε	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ó	é	É
ë	È	Ë	Š	Š	Č	Č	Ř	Ř	Ž	Ž	ŷ	ŷ	Á
í	í	ä	ö	ä	ö	ó	ó	é	é	ú	ú	ú	ú

Font: ste-aff nr: KUD 3/14

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	^	_	ε	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ó	é	É
ë	È	Ë	Š	Š	Č	Č	Ř	Ř	Ž	Ž	ŷ	ŷ	Á
í	í	ä	ö	ä	ö	ó	ó	é	é	ú	ú	ú	ú

Font: trnsdeutsch nr: KUD 3/15

		o						'	()	*		-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>						o					
				ö									
			[]	^			a	b	c	d	e	
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z		-	ó	é			
			ž						é	š			
í					ó	ö				ú			

Font: windows nr: KUD 3/16

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	^	_	ε	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ó	é	É
ë	È	Ë	Š	Š	Č	Č	Ř	Ř	Ž	Ž	ŷ	ŷ	Á
í	í	ä	ö	ä	ö	ó	ó	é	é	ú	ú	ú	ú

Font: wingcmdr1 nr: KUD 3/17

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	^	_	ε	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ó	é	É
ë	È	Ë	Š	Š	Č	Č	Ř	Ř	Ž	Ž	ŷ	ŷ	Á
í	í	ä	ö	ä	ö	ó	ó	é	é	ú	ú	ú	ú

Font: wingcmdr2 nr: KUD 3/18

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
<	=	>	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	[\]	^	_	ε	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	()	~	ó	é	É
ë	È	Ë	Š	Š	Č	Č	Ř	Ř	Ž	Ž	ŷ	ŷ	Á
í	í	ä	ö	ä	ö	ó	ó	é	é	ú	ú	ú	ú

část čtvrtá

VELKÉ FONTY

Následují ukázky velkých fontů pro vytváření titulků ve FONTEDITORu.

titulkový font

small1

abcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

.,!? 0123456789

TITULKOVÝ FONT

small1

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

.,!? 0123456789

titulkový font

small2

abcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

.,!? 0123456789

TITULKOVÝ FONT

small2

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

.,!? 0123456789

TITULKOVÝ FONT
TIMES1

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
.,! ? 0123456789

Т||тШLК@WΨ F@fИт
Р||РЕ

АВСДЕЖІІКЛ
МН@Р@ССТШЩ
ХУѠ . , ! ?
0123456789

TITULKOVÝ FONT
TIMES2

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
.,! ? 0123456789

TITULKOVÝ FONT
LOVELY

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
.,! ?
0123456789

TITULKOVÝ FONT

WESTERN

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
.,! ? 0123456789

část pátá

OBRÁZKY, OBRÁZKOVÉ FONTY

Obrázků je na KUD - 3 několik druhů. Nejprve běžné obrázky (SCREENS)
určené pro ilustraci Vaší korespondence:

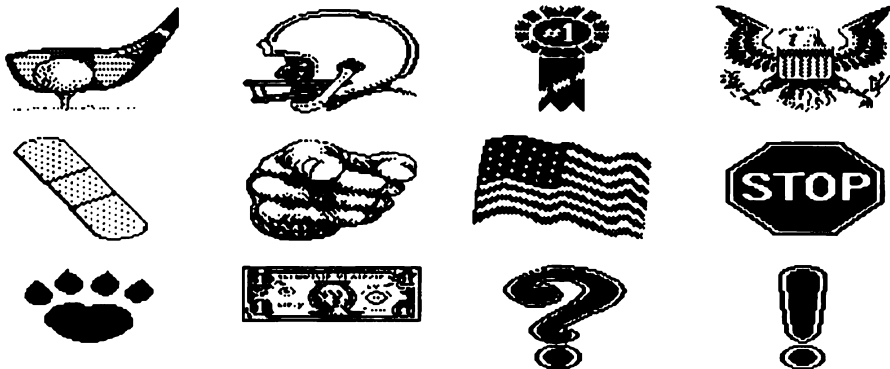
pic11 - kleště a šroubovák, matka a šroub, kosmonaut, disketa, počítač

pic12 - nohy baletky, bota, ruka s míčem, lyžník, rugbyový míč, kozačka



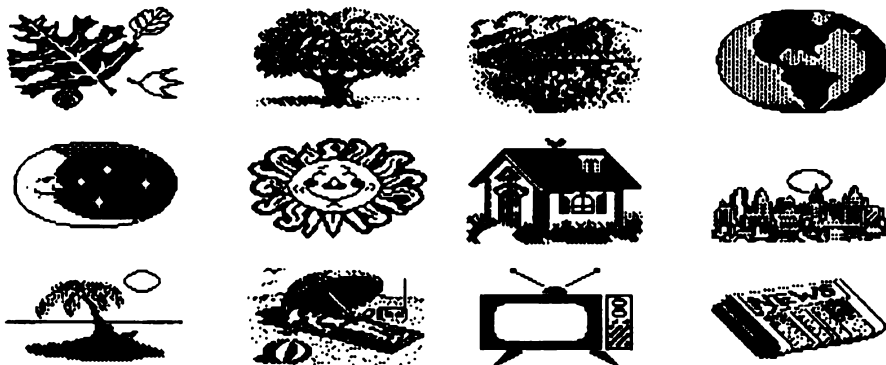
pic13 - golfová hůl s míčkem, hlava hráče am. fotbalu, náplast, ukazující ruka, otisk zvířecí tlapy, dolarová bankovka

pic14 - vyznamenání, orlice, americká vlajka, značka, otazník, vykřičník



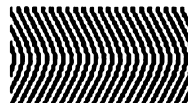
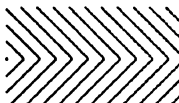
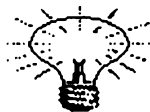
pic15 - listí, strom, měsíček, sluníčko, ostrov, pláž

pic16 - kopce, Zeměkoule, domeček, Manhattan, televizor, noviny



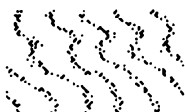
pic17 - cylindr s hůlkou a rukavicemi, žárovka (původně žárovka), přesýpací hodiny, šachový kůň, kostky, plomba

pic18 - pěticípá hvězda, zákaz kouření, 4x vzorek



pic19 - 6x vzorek

pic20 - tiskárna, kalamář s brkem a papírem, telefon, úředník, baseballová rukavice a míček, boty



pic21 - obrázky Miloše Bílka pro hru MAH JONGG (chtěl bych vidět, kdo by si TOHLE dal do dopisu... možná Bšlek)

pic22 - xichty a ruce



Dále tu jsou dva velké spakované obrázky pro SCREEN TOP:

times60 - znaková sada pro velké titulky

lokomotiva - obrázek lokomotivy zkonvertovaný z CORELL DRAW (PC)

Ty si ale prohlédnete jedině ve SCREEN TOPu, tady nebudou.

A do třetice to jsou obrázkové fonty, určené pro sestavování nadpisů přímo v **DESKTOPu**. Nahrajte si utilitu **Art studio**, do ní nahrajte některý z obrázkových fontů, pomocí oken a jejich kopírování si sestavte nadpis a práci ukončete skokem do výběru obrázku.

Jsou to soubory:

banquitPIC, coblackPIC, domcaslPIC, times PIC, universPIC

ABCDEF GHIJK	ABCDEFGHI
LMNOPQRSTU	HJKLMNO
VWXYZ	PQRSTUW
0123456789	VXYZ ' °
ABCDEFGHIJKLMN	ABCDEFGHIJKL
OPQRST	MNOPQRSTUV
UVWXYZ abcdefghijklmnopq	WXYZ ..!?:
stuvwxyz 0123456789 ..!?:	WXYZ ..!?: °
á ě đ ō í ň ō ř š ů ú ý ž	0123456789
Á Ě Ď Ě Ě Í Ň Ō Ř Š Ť Ú Ů	

OBSAH

1. Licenční ujednání
3. Úvod
4. Definice použitých pojmů
6. Obsah kazety (diskety)
9. Utility
9. Art Studio
11. Block Operations
12. Calculator
16. Kaboom
17. Keywords
19. Remaker
21. Telefony
22. Screen Top
24. Malé fonty
27. Velké fonty
29. Obrázky, obrázkové fonty
34. Obsah
35. Poznámky
38. Záruční podmínky

Záruční a reklamační podmínky na programy z produkce

PROXIMA - software Ústí nad Labem

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROXIMA - software, post box 24, pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

PROXIMA - software nové dimenze v. o. s.
post box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem