

STUDAK SOFTWARE 1988 (C)

```

*****
*
*   LLL   UUU   UUU   PPPPPPPP   III   CCCCCCCC   33333333
*   LLL   UUU   UUU   PPP   PPP   III   CCC           333
*   ELL   UUU   UUU   PPP   PPP   III   CCC           33333333
*   LLL   UUU   UUU   PPPPPPPP   III   CCC           333
*   LLLLLL  UUU   UUU   PPP           III   CCC           333
*   LLLLLL  UUUUUUUU  PPP           III   CCCCCCCC   33333333
*
*****

```

Program ,LUPIC 03' je graficky editor pro nahravani netradicne pojatyh obrazovek, s moznosti vystupu na tiskarnu. Toto je vyhodne predevsim u firemnich her, ktere jinak nejdu nahrat klasickeho zpusobem a tedy vytisknout na tiskarne. Tak zase ale LUPIC neni jen jednostranne zameren. Lupic ma take moznost definovani tzv. okna. Toto okno muzeme jakkoliv prenaset po obrazovce, nebo dokonce okno prenaset do jinyh obrazovek. Lze take ovsem jiz zkopirovane okno vymazat, ale pozor, jen do te doby nez zacnete okno kopirovat znovu a nebo znovu okno definovat. Dale ma Lupic moznost menit atributy na cele obrazovce tedy jen celistve. Lupic 03 umoznuje nahrani obrazovek s hlavickou, bez hlavicky a obrazovek, ktere se nahravaji systemem "MADLOAD" (printovy load). Neumoznuje nahravani nekterych specielne pojatyh obrazku, jako jsou napr. u her HIGHWAY ENCOUNTER (navratovy load), CHIP THE FACTORY (po obrazovce behem nahravani pobihaji panacci), PSI CHESS (rolovani textu, pocitadlo), SUPER TERROR (obrazovka se nahrava po bodech zleva do prava) ci STAR CHIP 2 (obrazovka se nahrava od stredu k okrajum). Takovych programu je asi kolem 100 a LUPIC 03 je neumi zpracovat.

Po nahrani Lupice se na okraji obrazovky objevi barevne pruhy. Neco zmacknete a pocitac se vas zepta zda mate pripojeny INTERFACE 1. Pak se vam objevi menu:

```
LOAD  SAVE  TISK  OKNA  OBRAZ  BARVY
```

V inverzi vam sviti volba LOAD. Volby muzete menit pomoci klaves 'Q' a 'P'. Volbu aktivujete tak, ze zmacknete klavesu ,M'.

A nyní k jednotlivym volbam:

- Volba ,LOAD' - pri stisknuti ,M' na teto volbe se vam objevi dalsi dilci menu:
  - S NAVESTIM
  - BEZ NAVESTI
  - MAD LOAD
- Inverzne vam nyní sviti volba S NAVESTIM. Vyber techto tri nahravacich rutin se provadi klavesami ,Q'- nahoru; ,A'- dolu.
- Volba S NAVESTIM - nahrava z pasku obrazek typu SCREEN# tj. klasicke nahravani obrazovek.

- Volba BEZ NAVESTI - nahrava z pasku obrazek, který postrada navesti (hlavicku) a vyskytuje se hlavne u firemnich her. Pokud touto nahravaci rutinou budete nahravat obrazek s navestim nebo jiny druh souboru, objevi se vam opet menu. Tato rutina si sama ridi delku nahravaciho souboru. V tom je vyhoda, ze nahrava i obrazky, ktere jsou spojeny s programem a nebo ktere se nahravaji od jine adresy.
- Volba MAD LOAD - nahrava z pasku obrazek, který je nahran jako 'printovy load' (MAD LOAD) jinak receno 'po ctvereckach'. Takovym typem je ostatne nahran uvodni obrazek k LUPICOVI. Tato rutina je citлива na nahravani a je proto nutne vzdy si najit na pasku presne misto, kde je soubor nahran

Volba 'SAVE' - vytvoreny ci 'ukradeny' obrazek si muzete nahrát na kazetu. Tento soubor se nahrava klasicky, tedy jako SCREEN#. Zpet ho zavedete pomoci prikazu:  
LOAD "jmeno" SCREEN#  
a nebo ho nahrajete do nektereho kresliciho programu napr. ART-STUDIO nebo ARTIST II, kde jej muzete 'doladit'.

POZOR! Pri volbe SAVE se vas pocitac zepta na jmeno souboru, bere jen 10 znaku a pak, kdyz zmacknete ENTER tak uz se obrazek zacne nahravat. Proto

zapnete magnetofon pred stiskutim ENTERu.  
POZOR! Snazte se s programem pracovat rozhodne a uvazlive. Nedoporucujeme mackat BREAK zbytecne, muze dojít k zhrouceni systemu. BREAK pouzivejte v opravdu nutnych pripadech (tech je ale tak malo, ze jej prakticky nevyuzijete).

Volba 'TISK' - Pokud vlastnité tiskarnu muzete si obrazek vytisknout na vasi tiskarne. Pri teto volbe se vam ukaze toto menu:  
ZX PRINTER/GP 50  
SEIKOSHA GP 500  
JINA TISKARNA

- pri volbe ZX PRINTER/GP 50 se obrazek vytiskne na tiskarnach ZX PRINTER a SEIKOSHA GP 50 a to i se dvema poslednimi radky obrazku.
- pri volbe SEIKOSHA GP 500 se obrazek vytiskne na teto tiskarne. Nedoporucujeme startovat bez pripojene tiskarny.
- volba JINA TISKARNA - je to volba slouzici k vytisknuti obrazku na jine tiskarne. Standartne tam není zadna tiskarna. Upravit na jinou tiskarnu lze tak, ze tiskovou rutinu obrazku umistite na adresu 31300. Do zavadecijiho programu, kde se nahravaji ostatni fajly date prikaz pro nahrati vasi tiskove rutiny jako posledni nahravaci fajl.

- Volba ,OKNA' - pri teto volbe ze vam ukaze dalsi dilci menu:  
DEFINOVANI  
KOPIROVANI
- volba DEFINOVANI -definujete okno pomoci blikajicich kurzoru, okno se definuje pouze v hrube grafice 24 x 32 bodu, nikoli v jemne 192 x 256.  
Ovladani:  
Q - nahoru P - vpravo A - dolu O - vlevo  
M - aktivace  
Nejprve nastavite kurzor do jednoho z rohu okna a zmacnete ,M', tim aktivujete prvni kurzor. To provedeme i s druhym kurzorem.
  - volba KOPIROVANI - kurzorem pomoci ovladacich klaves nastavime kurzor tam, kde ma byt !levy horni okraj! okna. Pak zmacknete ,M' a nedefinovane okno se vam zkopiruje. Pak pocitac ceka na potvrzeni okna. Potvrдите ho ENTERem, a kdyz se vam zkopirovane okno nelibi zmacknete cokoli a vratite se do menu s puvodnim obrazkem. Pokud okno chcete prenest do jineho obrazku, staci po nedefinovani okna nahrat jiny obrazek, do ktereho chcete okno zkopirovat. Postup je stejny.

Volba ,OBRAZ' - pri teto volbe se vam ukaze obrazek, se kterym nyní pracujete. Do menu se pak vratite stlacenim libovolne klavesy.

- Volba ,BARVY' - pri teto volbe se vam ukaze dalsi dilci menu:  
ZMENA a OKRAJ
- volba ZMENA - tato volba slouzi ke zmene atributu na celem zpracovavanem obrazku. Pocitac se vas postupne zepta na papir, inkoust, jas a blikani. Zadavate cisla barev jako ve standartnim BASICU.
  - OKRAJ - pocitac se vas zepta na barvu okraje.

Pri tvorbe tohoto programu jsme pouzili tyto programy: Hi-Basic od Hisoft, Editor/Assembler od OCP, Art-Studio od OCP, Prime kresleni od Amisinu a Artist II od firmy BO Jangeborg Xcellent. Uvodni obrazek namaloval Ondrej Kafka (OKF). Oficialni distribuci programu je poverena redakce casopisu SPEKTRUM; adresa: David Hertl; B.Nemcove 127; 43923 LENESICE. Pokud mate o program zajem, napiste na tuto adresu, prilozte svoji kazetu a 5,- Kcs na uhradu postovneho. Zadame Vas, aby jste autory neza-tezovali hromadnymi zadostmi o nahrani. Na jejich adresy zasiljete pouze pripominky a svoje nazory na tento program. Dekujeme!

Jakekoliv pripominky a informace zasilejte na adresy:  
STUDAK SOFTWARE

PAVEL MANAS  
TYRSOVA 753  
TREMOSNA U PLZNE  
330 11  
tel. 019 / 95 53 45

MAREK NOVOTNY  
BETLEMSKA 941  
TREMOSNA U PLZNE  
330 11  
tel. 019 / 95 51 06