

Není to tak dlouho, co domácí počítače nepoužívali diskové drajvy. Základní cestou "naloudování" softvaru byl kazetový magnetofon. To je mnohem pomalejší než použití drajvy, ale většina lidí už má kazetový magnetofon. Nahrávání z kazety dělá počítače dostupnější.

Ale s počítačovou pamětí, a tudíž počítačovými programy - narůstají stále rychleji, se domácí uživatelé začali zlobit. Věci dospěli k bodu, kdy by jste vařili více než jeden šálek čaje, aby jste čekali než se nahraje softwaru. To je důvod - pro vás, zanicené uživatele - MGT udělal možným přidat jeden, nebo dva diskové drajvy k vašemu SAM-ovi.

Jestli je váš softwaru na kazetě, nebo na disku, surový materiál je to samé. Informace uložená v paměti vašeho počítače je přenesena na kazetu, nebo na disk a může být vrácena zpět do počítačové paměti /RAM/ kde je kdykoliv k dispozici. Aby jste našli datový soubor na kazetě, musíte začít na začátku a pokračovat až do konce, nebo dokud nedosáhnete toho, co jste hledali. Ale s diskem můžete nastavit hlavu /tak jako jehlu na gramofonu/ přímo na místo, na které chcete. Není potřeba "rychle dopředu" s diskem.

Rozdíl najdete neuvěřitelně rychle.

SAM Coupé s diskovým drajvem může zaznamenat až 780K dat na jediném disku a budete schopni nahrát velmi dlouhý program během několika sekund.

Vezměte disk. Ne zrovna ledajaký disk, ale 3.5 palcový disk protože tento je jediný, který pro váš SAM Coupé potřebujete. Proč se tedy nazývají disky, když jsou čtvercové? Dobře, tedy co uvidíte je plastický obal, který chrání důležitý disk uvnitř. Můžete ho vidět, jestliže ho vysunete přes kovový uzávěr navrchu. Ale nedělejte to, pokud jste náchylní k neopatrnosti; disk je velmi citlivý na dotyky prstů, prach kapaliny a magnetická/elektrická/ pole.

Nyní trochu teorie:

Když používáte drajvy, disk je rozdělen na 80 těsných stop. Ne jako na LP, zde není jedna drážka, každá stopa je oddělena od následující/.

Každá stopa je rozdělena na 10 sektorů - segmentů stopy. To je 800 sektorů dohromady, s dalšími 800 sektory na druhé straně disku - 1600 sektorů celkem.

SAM Coupé používá 40 sektorů jako paměť nezbytného indexování nebo souboru, informace, 1560 sektorů ponechává pro vaše programy. Každý sektor může obsahovat 0,5K dat, což znamená na jediném disku totální kapacitu 780K.

Ne všechny počítače pracují jako Coupé. Mohou mít rozdílné číslování stop nebo sektorů. To znamená, že disk vyrobený jedním výrobcem počítačů nemůže být přečten jiným výrobcem. A když kupujete své disky, výrobci mají na něm informaci, zdali může být používán každým typem počítače. Než ho použijete, budete potřebovat použít příkaz FORMAT - aby jste sdělili správný formát stopy a sektoru vyšemu počítači. Ale k tomu se dostaneme později.

Nejprve odpojte síťový napáječ z Coupé. Nyní postavte počítač před sebe. Přední strana počítače je rozdělena na tři části. Střední část je stále nehybná. Ale části napravo i nalevo jsou od prostřední části oddělitelné. Když to uděláte, zůstanou zářezy, do kterých zapadnou SAMovy drajvy. Jestliže chcete instalovat jen jeden drajv, budete muset sundat levý panel. Jemně ho vysuneme působením tlaku zespodu na dno panelu. Není nutné žádné nářadí.

Jestliže se nyní podíváte do levého kouta odstraněným panelem, uvidíte konektor umístěný uvnitř v počítači, na který se připojí konektor z drajvu. Nyní ať máte jistotu dostanete drajv doprava nahoru. Modrý závěr pro váš disk by měl být nejvýše společně se světelným indikátorem a se západkou pro uzavření disku.

Vložte diskový drajv dovnitř do ruku a pořádně zamáčkněte až je pevně usazen a přední strana drajvu začne spolu s počítačem blikat. /Můžete se o tom přesvědčit nahlédnutím otvorem na dně počítače/. Nyní berte spojení opravdu opatrně. Vemte 2 šroubky z příslušenství počítače a zašroubujte je do otvorů, které najdete na spodní straně. Nedostatečné zašroubování šroubků poškodí váš drajv, ale zase nesmí být

moc pevně. To je tedy jeden drajv. Jestliže chcete mít dva, dělejte přesně to samé na pravé straně počítače. Nyní jste všechno nastavili a jste připraveni.

Zapněte opět síťové tlačítko. S vaším instalovaným drajvem byste mohli očekávat, že by měl být připraven k nahrávání dat. Ale ještě tomu tak není. Problém je v tom, že počítač musí vědět, zda se jedná o magnezovou paměť či o diskový drajv.

Čtete a rozumíte této části, ale ještě ne všemu. V následující části Vám dáme další instrukce.

DEVICE je příkaz, který říká počítači, se kterým paměťovým zařízením má komunikovat.

Bez této instrukce počítač uvažuje DEVICE T - to znamená že paměť je magnetofonová kazeta. Když chcete použít diskový drajv číslo 1 / na levé straně/, musíte zadat:

DEVICE d ,nebo DEVICE d1 ,nebo DEVICE D1

a zmáčknout RETURN jako obvykle. To by napovídalo, že SAVE, LOAD, MERGE by šly použít na drajv č. 1. Aby jste se vrátili k magnetofonu, nebo k drajvu č. 2 na dlouhou dobu, musíte jednoduše zadat DEVICE T, nebo DEVICE D2. Ale než budete zadávali DEVICE D na začátku každé změny disku poradíme vám zkratku: Když zmáčknete F9 tlačítko, Coupé automaticky nastaví DEVICE D1.

Navíc zmáčknutí F9 způsobí, že systém je nakopnut. To je počítačový slang pro "zkopíruje diskový operační systém do paměti, nahraje a spustí, jestliže je přítomen AUTO soubor". Jestliže máte alespoň trochu důležitý disk, můžete zabránit případnému vymazání či přeformátování. obraťte ho spodní stranou nahoru. V pravém rúžku dole je černý přepínač. Nehtem ho přepněte dolů, aby byl vidět otvor v disku. Toto chrání disk, můžete jenom přehrávat z něj, ne mazat, nebo formátovat. Přesvědčte se, že Váš vyučovací systém na disku je správně chráněn před nahráním něčeho jiného.

Počítač provádí kontrolu diskového drajvu množstvím různých způsobů. SAM BASIC obsahuje nezbytné příkazy. Ale my také zachováváme některé z kontrolních instrukcí na disku. Systémový disk - a ty jsou nahrány do počítače na začátku každého použití diskového drajvu.

Přednost toho je, že my, nebo jiní mohou mít možnost přidat nový drazv. Ponecháním některého z DOS "klidně" na disku znamená, že budeme schopni pokračovat bez vyvolání paměti počítače.

Vezměte svůj systémový disk. Přesvědčte se, že je chráněn. Na jedné jeho straně uvidíte šipku. Ta vám ukazuje jak ho máte vložit do drazvu. Zatlačte ho plně do drazvu č. 1. Uvidíte, že západka se uvolnila a světlo se zachvíli rozsvítilo. Když světlo nesvítilí zmáčkněte západku a vyndejte disk. Nyní vložte systémový disk zpátky do drazvu. Dále zmáčkněte tlačítko F9. To nastaví váš DEVICE na D1 a provede příkaz "nakopnutí", který řekne počítači, aby nahrál operační systém do paměti. Na systémovém disku je TZV AUTO soubor a když zmáčknete klávesu F9, je nahrán a spuštěním Vám nabídne výběrové menu. Po ukázce menu je vypsáno číslo drazvu a jakou část paměti máte k dispozici.

Obrazovka bude vypadat přibližně takto:

- A - rezerva zdrojového disku
- B - Formátování nového disku
- C - Demonstrační program
- D - Blikání
- E - Seznam
- F - Spectrum emulátor
- G - Překladač do EASICu
- H - Tvorba UDG
- I - zdrojový nahrávač
- J - nahrávač obrazovky
- K - nahrání souboru podle čísel
- L - návrat do BASICu

Jestli že jste ještě neviděli demo program, zadejte C, abyste viděli trochu z toho co Coupé dovede. Když skončí tak se vrátí zpátky do menu. Řekli jsme, že váš systémový disk je důležitý. Takže to je důvod, aby jste zkopírovali systémový disk.

Zvolte variantu A z menu a sledujte instrukce na obrazovce, a přesvědčte se, že jste dali nový disk do drazvu. Nový disk bude zformátován /smazáním každé instrukce na něm, jediné tak používáme nový disk/. Po zformátování bude zkontrolován zda je v dobrém stavu.

Zeptáte se nyní na umístění zdrojového disku (t.j. systémového disku na drazvu č.1). Od tohoto okamžiku budete vyzváni ke střídavému použití vašeho terčového (nového) disku pokud ale bude zdrojový disk v pořádku zkopírován na nový disk. Proces zahrnuje změny disku, protože disky obsahují velké množství dat (asi 100 000 slov)

Jakmile je kopie hotová, na obrazovce se objeví seznam vašeho systémového disku. Stiskněte mezerník (space) aby jste se vrátili zpátky do menu. Vyndejte Váš systémový disk a dejte ho na bezpečné místo (viz kapitola u konce tohoto manuálu). Odteďka budete používat jen kopii systémového disku.

Jestliže si přejete založit disk, který má v sobě jen SAM DOS, tj. disk který můžete nastartovat počítačem, ale který má nadbytek místa pro Vaší vlastní práci, zvolte variantu B použitím černého disku.

#### A - náhradní zdrojový disk

Tato část ukáže na příkladu zkopírování disku v drazvu. Použijte této části k duplikaci Vašeho základního systémového disku

#### B - Formátování nového disku

Použijte této části k přípravě původního disku pro použití. Nabízí se možnost zkopírování SAMDOSu na disk. NB stopy na disku jsou očíslovány od 0 do 79 na straně 1. a 128 až 207 na straně 2.

#### C- Demonstrační program

Použijte této části pro ukázkou schopností Coupé.

#### D - Blik

Toto je balíček (dáreček) umění profesionální kvality přibalovaný v každém Coupé. Informujte se ve Flash! manuálu jak tomu přijít na kloub. Existují obrazové soubory na disku, které můžete pomocí Flash! nahrát a pracovat s nimi. Flash! nahrává soubory na disk jako CODE soubory. Jestliže si přejete prohlédnout obrazovku nahranou z Flash! mimo Flash!, nebo nahrát Flash! obrazovku do Vašeho vlastního programu nahrajte soubor jako SCREEN\$ soubor:LOAD "Astro 2"SCREEN\$

**E. - Seznam**

Tento oddíl ukazuje přehled všech souborů na disku

**F - Spectrum Emulátor**

Toto je program, který je sestaven tak, aby na Vašem Coupé mohl být spuštěn každý program z počítače Spectrum 48K

**G - Basicový překladač**

Tento program překládá většinu basicových programů na Spectru na basic instalovaný na COUPÉ

**H - tvorba UDG**

Tento program dovoluje tvořit Vaše vlastní znaky, podrobnější instrukce později.

**I - tento program nahraje mezinárodní tabulku znaků.**

**J - Obrazovkový umísťovací nahrávač ve strojovém kódu**

Tento program se nahraje k SAM BASICu, aby mohly pracovat DUMP a DUMP CHRŠ

**K - Nahrání souboru podle čísla**

Toto Vám ukáže seznam souborů a zeptá se Vás na číslo souboru, který chcete nahrát.

**L - návrat do BASICu**

Toto vymaže menu z paměti a vrátí Vás na začátek

Zatlačte Váš nový disk zpátky do drajvu č.1. Tak jako u SAM DOSu, jsou zde některé jiné programy. Když se objeví na obrazovce menu, zvolte K. Aby jste uviděli přehled souborů na disku, zadejte: "DIR 1" a "RETURN"

Od tohoto okamžiku kdykoliv zadáte příkaz a chcete aby tomu počítač rozuměl, musíte poté stlačit RETURN.

DIR ukáže na obrazovce seznam diskových drajvů, které jsou zadány pomocí DEVICE. Když chcete seznam drajvu č.2, zadejte: DIR 2

Uvidíte seznam nahraných programů.

Každá položka na disku je soubor. Některé soubory jsou programy v BASICu, jiné programy jsou ve strojovém kódu a jiné jsou obrázky z obrazovky. Na každém disku můžete mít asi 80 souborů umožňujících, že máte ještě volné místo na disku.

Většina informací na seznamu obrazovky je tam zadána jediná informace, kterou budete moci zadat Coupé při tvorbě

souboru, je jeho jméno, které je napsáno ve druhém sloupci. Jméno souboru může být max. dlouhé 10 znaků, jména souborů mohou obsahovat též mezery.

První sloupec nalevo znázorňuje číslo souboru. Kdykoliv nahráváte soubor (na disk), Coupé Vám přidělí první možné číslo souboru. Takže kdyby jste měli seznam znázorněný na příkladu, další vámi nahraný program dostane automaticky programové číslo 17. Toto číslo zůstane stejné, dokud soubor není vymazán (nemůžeme listovat v souborech podle abecedního pořádku). Ale jestli smažete, např. program č. 9, pak vámi nahraný program dostane číslo 9.

Třetí sloupec znázorňuje číslo používaného sektoru na disku. Každý sektor obsahuje 512 bajtů (= 0,5K), takže když chcete najít počet Kb použitých pro každý soubor, musíte číslo ve třetím sloupci vydělit dvěma.

Čtvrtý sloupec znázorňuje typ souboru, který si volí Coupé sám automaticky.

Zde jsou různé možné typy:

BASIC	- basicový program
C	- CODE soubor
SNP	- fotografický soubor
SCREEN\$	- obrazovkový soubor
D ARRAY	- pole numerických dat
\$ ARRAY	- znakové pole

Ještě nemůžete úplně rozumět zvláštnostem všech těchto typů souborů, ale to nevadí.

Základy operace s diskem jsou vysvětleny v tomto manuálu. Samotné čtení počítačového manuálu vysvětlí většinu zbývajících - a jestliže jste v koncích, měsíčních FORMAT obsahuje články pro lidi, kteří se chtějí více naučit něco o manipulaci se soubory.

Pravý sloupec souboru ukazuje jednu startovací adresu a délku CODE - souboru - pokročilí programátoři najdou tuto užitečnost - nebo řádek, na kterém se basicový, nebo CODE (ve strojovém kódu) program sám spouští. Jestliže to nemůžete probrat najednou, nevadí. Ukážeme Vám, jak používat to, co potřebujete.

O něco lehčí k pochopení je volné místo vlevo vedle disku. Vzpomeňte si jak jste začínali se 780K prázdné paměti: po každé nahráváte nový soubor na disk, počítač zpětně počítá kolik místa je vlevo na disku.

Jestliže je Váš seznam delší než obrazovka, budete vyrozuměni o "scrollingu": vždy když si přečtete seznam, zmáčknete RETURN, abyste viděli další text, který se objeví na obrazovce.

Vemte kopii svého systémového disku a dejte ho do disk drajvu. Nyní zadejte tento krátký program nazvaný "ČTVERCE", který budeme používat k ilustraci různých operací s drajvem.

```
10 REM Squares
20 FOR n=1 TO 10
30 PRINT n, n*n
40 NEXT n
```

Potom nahrajte program na disk drajv č.1, pomocí SAVE "Squares"

Squares je teď jméno souboru. Nezapomeňte, že jména souborů mohou být jakékoli kombinace písmen a čísel-nebo také mezer-ale max.počet znaků musí být 10.Můžete používat malá i velká písmena nebo oboje.(Nepoužívejte znaků ve Vašich souborech, jelikož mají speciální použití),dojdeme k tomu později.

Nyní dodejme, že soubor byl správně nahrán:VERIFY "Squares"  
Znamení OK na spodu obrazovky potvrzuje nahrání.Nyní vymažeme čtverce z paměti zadáním NEW.

Teď můžete nahrát čtverce zpátky do paměti počítače:

```
LOAD "Squares"
```



když se objeví OK, je program nahrán. Až dosud jsme nepoda-  
li instrukci, jak dosáhnout toho, aby se program po nahrá-  
ní sám spustil. Udělejte to nyní takto:

```
SAVE "Squares" LINE 10
```

Ale na disku je vždy program "Squares" nahraný. Coupé Vám  
to sdělí a zeptá se, zdali si přejete přepsat existující  
soubor stisknutím Y(yes), nebo ne N (no). Pak stiskněte  
RETURN. Potom : LOAD "Squares".

Když se nahrávají soubory, Coupé bude hledat soubor na  
posledním paměťovém médiu, které bylo používáno. Takže jest-  
liže jste zadali příkaz DIR 2 to před použitím příkazu  
LOAD, bude Coupé hledat na drajvu č.2. Podobně jestliže d  
drajv č.1, počítač bude hledat na drajvu č.1.

Když chcete program zastavit, nebo přerušit, používá Coupé  
obyčejně tlačítko ESC. Je třeba poznamenat, že ESC zastaví  
běh programu v případě většiny normálních rutin a basico-  
vých programů, ale nebude mít žádný vliv během čtení a  
psaní na disk, dokud nebudou tyto operace dokončeny.

Zadejte DIR 1, abyste viděli začátek seznamu "Squares".  
Abychom soubor přejmenovali, používáme klávesu RENAME a  
TO. Nechť přejmenujeme "čtverce" na "příklad 1":

```
RENAME "Squares" TO "EXAMPLE 1".
```

Když se podíváme zpátky do seznamu, uvidíme, že se tak sta-  
lo. Ke zkopírování souboru používáme dvě klávesy COPY a  
TO. Zkopírování zadáváme takto:  
COPY "EXAMPLE 1" TO "NEWCOPYŮ."

Jakmile se soubor nahrál do počítačové paměti, jste vyro-  
zuměni: "Zasuň zdrojový disk a zmáčkni jakoukoli klávesu".  
Coupé testuje zdali mají být zkopírovány ještě nějaké sou-  
bory. (Uvidíte to, až dojdete k Divokým kartám - později).  
Takže znovu vložte svůj originální disk a stiskněte mezer-  
ník. Jestliže jsou všechny soubory přehrány, objeví se OK.  
Špatné zacházení s počítači je narůstajícím sociálním  
problémem. Častým případem hrubosti je když počítač úmysl-  
ně zkazí či ztratí důležitý soubor. Nevěřte tomu, to by se

Vám stát nemohlo. Te by bylo! Rovněž SAM Coupé dovede být citlivý. Zvykněte si dávat přednost důležitým souborům. Používejte různé disky, ale dávejte stejná jména souborů. Použitím originálního disku pak zadejte:

```
COPY.d1 : "EXAMPLE 1" TO d1:"EXAMPLE 1"
```

Obráceně, jestliže jste vyzváni k vsunutí cílového disku, tentokrát zasunete jiný (formátový disk). Jestliže na disku už je nějaký soubor, počítač se Vás zeptá, zda-li ho chcete přepsat. Zadejte Y pro yes, nebo N pro zrušení COPY. Jestliže používáte dva drajvy, můžete také kopírovat soubor z jednoho drajvu na druhý:

```
COPY "d1:FILE - name" TO " d2:FILE - name "
```

Jestliže uvedete za d2 jméno souboru, nová kopie bude mít tento název, jinak se název nemění.

Příkaz COPY TO nemůže kopírovat soubory "Suapshot", k čemuž dojdeme později. Můžete tedy použít COPY TO ke kopírování z drajvu 2 na drajv 1. Například:

```
COPY "d2:file name" TO "d1:new name"
```

Smažte nyní soubor nazvaný "Příklad 1": ERASE "Example 1"

Váš seznam Vám potvrdí tuto změnu

Nyní máte za sebou to těžší, dáme si tedy něco lehčího.

Nejprve nahrávání. Místo toho aby jste zadávali v příkazu LOAD jméno souboru, můžete zadat např.: LOAD 8. Vzpomeňte si, že Coupé bude zkoušet nahrávat z nepřipojeného zařízení. Jestliže je Váš seznam stejný jako ten, který jsme ukázali dříve v tomto manuálu, mohli by jste nahrát obrázek Astronaut - soubor č. 8 v seznamu. Tento zkrácený způsob zápisu je zvlášť vhodný v tom případě, že je více lidí, kteří používají jméno souborů. Například:

```
LOAD 15 namísto LOAD"dumpld"CODE
```

Divoké karty Vám dovolují kopírovat, mazat nebo prohlédávat seznam skupiny souborů jednoduchými operacemi. Představte si, např., že máte sérii souborů nazvaných řekněme numbers 1, numbers 2, numbers 3, .....

Aby jste je smazali můžete zadat: ERASE "numbers".

Když by jste tedy zadali:ERASE "n \*".Ale to by smazalo každý soubor na disku, jehož jméno začíná na "n"!

Úkol hvězdičky je říct, že všechna ostatní písmena ve jméne souboru jsou ignorována:přejete si smazat všechny soubory začínající na "n".Buďte pečlivý,myšíme všechny soubory.Zadáte tedy:ERASE "?\*mb x".Tím by jste smazali všechny soubory, které mají "mb" na 3. a 4.místě ve jméne souboru.Úkol každého otazníku je tedy říct: "Toto písmeno není důležité".

Ta samá syntaxe - použitím \* a ? - je analogická pro příkazy COPY a DIR.Takže kdyby jste chtěli zkopírovat všechny soubory "čísla" jako soubory "figury",zadali byste COPY "čísla" TO "figury"

Připomínáme, že jestliže používáte divoké karty, nové číslo souboru musí mít stejný počet znaků jako to předcházející - v tomto případě 8.

Už víte, že jméno souboru nemůže být delší než 10 znaků včetně mezer.Aby se Vám lépe řadili soubory, Coupé Vám ale dovoluje používat jména souborů v rozsazích často tak jako u profesionálních počítačů.

Například můžete všechna názvu označit příponou "let", všechny soubory dat příponou "dat" a všechny grafické soubory příponou "gra"

Váš seznam může vypadat takto:

letter 1.let	bank.dat	stamps.dat
bank.let	bank.gra	stamps.gra
invite.let	letter 2.let	bank 2.dat

Dodáváme, že jména souborů jsou menší než 10 písmen.

Aby jste vyvolali seznam všech Vašich písmen, zadáte:

DIR l "x let", nebo vyvolání přehledu všech souborů Vašeho diáře:DIR l "bank \*"

Už jste se také naučili jak se formátuje disk použitím programu MENU na systémovém disku. Jestliže jste tak udělali, tento SAMDOS 2 byl zkopírován a máte hotový nový systémový disk.

Tak jako tak, je tedy možné formátovat použitím přímo příkazu. Jestliže to takto uděláte, nemůžete zkopírovat DOS.

Zadejte: `FORMAT` nebo `FORMAT "d2"`

Budete vyzváni, aby jste potvrdili, že toto je opravdu ten disk, který má být zformátován. Všechna data na disku, který je zformátován, jsou smazána, musíte se tedy přesvědčit zda na disku nejsou důležité informace, aby jste je neznížili. Je vždy užitečné mít zformátované disky připravené. Ale nemůžete chtít používat tyto disky k SAMDOS 2, protože SAMDOS 2 zde ještě není. Abychom mohli SAMDOS 2 nahrát musíme zadat :

`SAVE "SAMDOS 2"CODE 229385,10000`(u 256K počítače), nebo  
`SAVE "SAMDOS 2"CODE 491529,10000`(u 512K počítače)

Následující příkaz zkopíruje disk na drajv č.1 z disku na drajvu č.2. Před použitím tohoto příkazu se přesvědčte, zda disk na drajvu č.2 je chráněn před čtením. Příkaz zní: `FORMAT TO "D2"`:

To zformátuje disk na drajvu č.1 a pak zkopíruje obsah disku v drajvu č.2 na disk v drajvu č.1, sektor po sektoru, jinými slovy velice přesně, ale velmi pomalu!

Předpokládejme, že máte spoustu souborů na disku a že je chcete vidět, všechny najednou. Zde je cesta k znázornění seznamu jen jmen souborů. V `MODE 4` půjsou znázornit 3 jména na každém řádku a v `MODE 3` pět jmen souborů, takže právě pokaždé budou vidět na jedné obrazovce. Vezměte disk s jakýmkoli soubory a zadejte: `DIR`

Uvidíte seznam v této podobě:

```
SAM DRIVE 1 - DIRECTORY *
```

Samdos 2	auto	demo
screen 1	screen 2	screen 3
screen 4	astro	king
flash	flash 1	flash 2

Když změníte na MODE 3 zadáním:MODE 3: DIR,dostanete se k jednoduchému zobrazování seznamu ale s 5 názvy napříč (v jednom případě budete mít více názvů,žež je zde natištěno,jestliže používáte Váš systémový disk).

Můžete tedy použít příkaz DIR 1! a DIR 2! k vypsaní krátkých seznamů. .

Aby se Vám seznam vytiskl na Vaší tiskárně,můžete použít speciální příkaz DIR = 3.Například k vyslání seznamu na drajvu č.1 do tiskárny zadejte: DIR = 3;1

Na vypsaní krátkého seznamu z drajvu č.2: DIR = 3;2 !

Můžete chránit samostatný soubor před smazáním zadáním: PROTECT " jméno ".Chránění bude zrušeno zadáním:PROTECT OFF " jméno ".Jestliže je soubor chráněn,je klidně možné zadat SAVE nebo ERASE:

SAVE OVER " jméno "

ERASE OVER "jméno "

Můžete tedy kopírovat obsah souboru/říkejme " nového souboru"/ přes obsah jiného souboru/říkejme "starého souboru"/.

COPY OVER "nový soubor" TO "starý soubor"

Tento příkaz zkopíruje obsah "nového souboru" na "starý soubor"; "starý soubor" svůj původní název Takto to bude fungovat jen když je "starý soubor" chráněn. Soubory můžete také ukryvat. Zadejte : HIDE "jméno"

a už ho nevidíte ve svém seznamu HIDE OFF "jméno" udělá přesně to, co byste očekávali.Ale vzbudte se!Ukryté soubory mohou být smazány pomocí ERASE OVER a nahraný pomocí SAVE OVER.Jestliže ukryjete soubor,je třeba ho ještě chránit.Toto je pro Vás,pokročilé uživatele,dovoluje Vám to

očíst z nebo psát na určitý sektor na disku.Příkaz zní:

SEAD AT D,T,S, Adress

WRITE AT D,T,S, Adress

D= číslo drajvu /1,2 ne D/

T= číslo stopy / od 0 do 79 na 1. straně, od 128-207 na 2.straně/

S= číslo sektoru / od 1 - 10/

Adres- začátek prostoru 512 bytů v paměti, kam má být uložen obsah sektoru /menší než 65536/  
Další informace o struktuře seznamu viz Technický manuál.  
Můžete být uživatel jednoho ze starších disků MGT pro spektrum- DISCIPLINE nebo PLUS D. Není možné /nebo nutné/ připojovat tyto zařízení ke Coupe. /Věnovali jsme se použití Vašich diskových drajvů s použitím speciálního interface SAM-drive/.

Disk, který byl předtím vytvořen na DISCIPLINE nebo na PLUS D může být přečten pomocí Coupe /ačkoli basicové soubory nemohou být čteny - přečtené soubory jsou "křehké" /Najprve "kopněte" SAMDOS 2 do normálního stavu. Pak vložte Váš DISCIPLINE nebo PLUS D disk a pokračujte se Spektrem použitím příkazů popsaných v tomto manuálu, nejen těch, které používáte. Nebudete schopni na těchto discích něco měnit pomocí Coupe. Nepokoušejte se nahrávat, měnit názvy nebo mazat soubory na těchto discích, jestliže nechcete disk pravděpodobně zničit. Jestliže chcete provést nějaké změny, nahrajte program do paměti disku vhodného pro Coupe. Uživatelům DISCIPLINE a PLUS D budou dobře znát snímkované soubory MGT Spektrum interface mají tlačítko, kterým se zastaví probíhající program a nahraje se na disk. Tato operace je nazvána snímkování. Coupe má jednoduché zařízení, kterým budete moci použít většinu softWare Spektrum 48 k, ale ne SAM či Spektrum 128 k.

Udělejte to takto :

Zapněte počítač, přesvědčte se, zda kopie systémového disku je na drajvu č.1, nyní stiskněte F9. Když se objeví menu, zvolte možnost F(spektrum emulátor). Tím máte dvě možnosti. Použijte E, když chcete nahrát hru z magnetofonu. Když běží program, stiskněte BREAK abyste zastavili program. Dál ho nedržte: stiskněte jemně - a pusťte. Nyní máte několik možností: Zmáčkněte klávesu "2", program se znovu rozběhne. Stikněte klávesu "3" - obrázek je nahrán na disk na drajvu 1. Podržením stisknutí klávesy SHIFT společně s klávesou "3" nahrajeme soubor na disk na drajvu 2, jestliže je připojen. Stiskněte klávesu "4" - 48K program se nahraje na drajv č.1. Když ho budete nahrávat zpátky, spustí se na tom samém místě

na kterém se začalo snímkování nahrávání. (SHIFT a "4" ho nahraje na dražv č.2). Tak nyní můžete hru spustit kdekoliv chcete. Stiskněte klávesu "X": vrátili jste se do basicu SAMA. To Vám dává možnost měnit barvu použitím příkazu PALETTE. Nebo budete moci dělat změny v programu pomocí POKE a PEEK. Podotýkáme, že populární časopisy často publikují něco, co se nazývá "MULTIFACE POKES", což vám dovoluje mít zvláštní moc, či nekonečné životy, např. v hrách. Jestliže budete nahrávat hru určenou pro Spectrum na Coupé, příkaz POKE budete moci též používat, jen budete muset přidat ke každé adrese číslo 65536. Např.: POKE 27236,10 by bylo na Coupé zadáno jako POKE 92772,10.

Po provedení všech změn použitím basicu, které jste chtěli, vrátíte se do programu:

CALL MODE 1

Pak když se podíváte do seznamu, uvidíte, že snímkové soubory mohou být vylistovány (zobrazeny) takto:

3 SNAP C	14 SCREENS
4 SNAP D	97 SNP 48K

Coupé přidělilo prvnímu programu identifikátor "C", jelikož je to třetí soubor v seznamu. První by byl "A", druhý "B", atd. Bylo by moudřejší přejmenovat vaše snímkové soubory, takže ba jste mohli ponechat záznamy těch her, které máte.

Aby jste nahráli Snap C zpátky, použijte normální příkaz:

LOAD 3

Připomínáme opět, že snímková zařízení budou pracovat jen s programy pro Spectrum 48K.

Softwarové firmy rády používají rozdílné používání klávesy BREAK, aby bylo možné přenášet SAM programy z magnetofonu na disk. Čtete instrukce, které jsou u programu.

Vaše disky jsou hodnotné, ale ne protože obsahují informaci, ale také kvůli času, který jste vynaložili při nahrávání. Řiďte se proto těmito dobrými radami.

1. Diskety uschovejte v kufříku na disky k jejich ochraně před přírodními živly a zabetpečte je před zkázou. Chraňte kufřík a diskety předžářem a jinými zdroji tepla, zimou,

magnetickými (nebo elektrickými) poli, před televizními a HiFi přijímači, atd. před malými dětmi, nebo jinými nepříjemnostmi.

2. Označ si diskety, abys věděl co je na disku. Jestliže začneš hromadit velké množství disket, bude dobré zpracovat si užitečný program.

3. Dávejte si k sobě všechny klíčové soubory - vždy. A chraňte si všechny disky obsahující soubory, bez kterých se nemůžete obejít.

4. než zapnete nebo vypnete počítač, vyjměte diskety z drazvů do pouzder, protože náhlá vlna el. náboje může zničit data.

5. Nemanipulujte s diskem v drazvu, jestliže svítí kontrolní světlo. Nemačkejte resetační tlačítko, jestliže je disk v drazvu.

Jestliže se dopustíte omylu, např. zkusíte nahrát soubor na disk, který je chráněn nebo špatným zadáním příkazu, SAMDOS vyrobí chybové hlášení. Základní chybové kódy jsou popsány v příručce pro uživatele, ale zde je pár dalších rad, které můžete znát když používáte diskový drazv:

NOT UNDERSTOOD IN SAMDOS. DOS je v činnosti, ale počítač je zmaten vaším použitím basicu. Zadejte příkaz znovu a opravte špatnou hlásku a syntaxi.

FILE NOT FOUND - Pokusili jste použít LOAD, COPY, VERIFY, ERASE nebo RENAME na soubor, který neexistuje. Zadejte proto jméno souboru správně, abyste měli pravý disk v drazvu a DEVICE aby bylo nastaveno na drazv, který chcete použít.

NOT ENOUGH SPACE ON DISK - pokusili jste se nahrát soubor, ale je příliš dlouhý na zbývající místo na disku. Vložte jiný (formátovaný) disk a zkuste znovu.

DIRECTORY FULL

Seznam na disku na Coupé může dosahovat max. 80 souborů. Buď smažete některé soubory, aby se udělalo místo, nebo použijete jiný (zformátovaný) disk).

DISK WRITE PROTECTED - jestliže chcete nahrát, smazat nebo jinak měnit soubor na tomto disku, budete muset vypnout ochranu vypínačem na disku.

SECTOR ERROR - informace, kterou jste nahrávali, se nějakým způsobem zničila - budete muset znovu napsat a znovu nahrát. Jestliže jste zkušený programátor, číslo v hlášení vám řekne,



který sektor a která stopa byla zničena. Jestliže jde o chybu v sektoru, udělejte Back ups - návrat ke všem nepoškozeným souborům a znovu zformátujete disk. Jestliže se chyba v sektoru objevuje často, něco je v nepořádku. Stálo by zato vyčistit hlavy u drajvu.

FORMAT DATA LOST - nahrát SAMDOS z jiného disku. Jestliže to jde, alespoň je váš drajv v pořádku. Jestliže ne, je čas na opravu. Když to jde s jiným diskem, zkuste nahrát soubor z prvního disku ještě jednou, může to být tím, že je zničen právě jeden soubor. Ale jestliže se hlášení objeví znovu, musíte disk znovu zformátovat.

LOADING ERROR - existují různé možné příčiny tohoto problému.

- nepřesně přispůsobený diskový drajv
- počítač by měl být vypnut a síťový konektor vyndán, drajv by měl být oddělen a pak znovu zasunut po přesvědčení se o úplném zatlačení. Šroubky nesmějí být zašroubovány příliš těsně.
- zničený, nebo poškozený SAMDOS disk. Informujte se o nahrazení disku.
- chyba je v hardware
- neupřesněná rychlost krokování

Jestliže používáte vnější disk drajv interface, je možné, že je třeba trochu snížit rychlost krokování. Napoprvé zkuste 12 milisekund.

Existují různé drajvové proměnné (DVAR) řídicí způsob ovládní vašich diskových drajvů. Jsou tedy použitelné, jestliže používáte 40-ti stopový vnější drajv (se speciálním MGT vnějším drajv-interface), nebo jestliže vnější drajv má různou rychlost kroku na rozdíl od standartního SAM-drajvu.

Drajvové proměnné můžete měnit zadáním: POKE DVAR n, d kde n je číslo drajvové proměnné a d jsou data.

Drajvové proměnné jsou:

- 0 - indikace blikání okraje obrazovky (POKE DVAR 0,0 neblíká; 0,7 je nesprávné)
- 1 - data na drajvu č.1 (jestliže je drajv oboustranný, zadejte: POKE DVAR 1,120 pro 80 stop; 1,168 pro 40 stop)  
Jestliže jde o jednostranný disk POKE DVAR 1, (počet stop)
- 2 - data na drajvu č.2 (nastavte jako u č.1)
- 3 - rychlost kroku na drajvu č.1 (POKE DVAR 3,0 = 3 ms; POKE DVAR 3,3 by bylo 6 ms)

- 4 - rychlost kroku na drajvu č.2 (podobně)
- 5 - umožňuje vám doplnit řádky v seznamu (POKE DVAR 5, "..."  
by přidalo k.řádkám v seznamu sérii pomůcek - Experiment)
- 6 - bude používáno v budoucí síti obslužných souborů
- 7 - zadejte PRINT PEEK DVAR 7 abyste viděli číslo u součas-  
né verse SAMDOSu.

UDG - tento program umožňuje vytvořit uživatelskou grafiku a její nahrání jako souboru. Jednou nahraná může být grafikou kterou definujete ve svých vlastních programech.

UDG- Design může být nahrán jednak z menu (volba 7), nebo zadáním LOAD "UDG Design". Program se sám spustí. Může být

ovládán joystickem nebo kurzovými klávesami a mezerníkem.

K vyplnění prázdného pixlu (obrazové buňky) zmáčkněte SPACE

Jestliže vyplňujete vyplněný bod, výsledkem je bod prázdný.

Pro volbu nabídky stiskněte M nebo N pro vchod do menu a použijte buď joystick nebo kurzorové klávesy, abyste si zvolili variantu.

Když se vám objeví "Filename?", připomínáme že když stisknete "N" nebo "M", potvrdíte stisknutím RETURN

Při nahrání na disk budete dotázáni na jméno souboru, zadejte ho podle vlastního výběru a program nahraje uživatelskou grafiku vytvořenou až dosud pod tímto jménem.

Při nahrání z disku budete též dotázáni na jméno souboru, zadejte ho a program nahraje tento soubor. Soubor musí být uživatelem definována grafika, buď vytvořená vámi nebo dodaný vzorek souboru (zvaný "test UDG"). Máte možnost také nahrát soubor nazvaný "font", který obsahuje mazinárodní tabulku znaků. SELECT vám umožní zvolit si 4 znaky, se kterými budete pracovat, opět použitím joysticku nebo kurzorovými klávesami a mezerníkem.

RETURN vás vrátí do editace uživatelské grafiky (úprava)

Zrušení znaků ruší 4 předtím definované znaky. Například

předpokládejme, že nahrajete UDG Design a vytvoříte různé grafické znaky. Když skončíte, nahrajete je, řekněme jako

SUPER UDG. Když pak píšete basicový program a chcete použít vaše definované znaky, na začátku programu vložte řádek:

```
LOAD " SUPER UDG"CODE
```

Aby jste si zobrazili vaší grafiku ve vašem programu, musíte popsat grafické znaky čísly jim přidělenými. Uživatelská grafika je uložena jako znaky čísel od 144 do 167. Např:

```
PRINT CHR$ 144 vám vypíše znak pod číslem 144
```

nebo k vypsání všech grafických znaků:

```
10 FOR character = 144 TO 167
```

```
20 PRINT CHR$ character
```

```
30 NEXT character
```

Aby jste vyskočili z UDG Design stiskněte ESC ( po nahrání vašeho výtvoru) a pak F9

Jednoduchý demonstrační program " UDG demo " je také uložen. Nahraj te jej z vlastního menu zvolením "K" a pak číslem programu ( 25 ). Program se vrátí do menu, jakmile skončí.