

Февраль 2003



В этом номере:

От редакции	#01
Андеграунд это круто	#02
Горячие новости	#02
Generation Next	#03
Железячки	
• Y = Y'	#04
• Формирователь INT'a	#04
Глобальная библиотека	#05
Демостроение	#06
Приглашение 2003	#06
«Стрелялки», «бродилки», «гонялки»	#07
Наше творчество	
• The Final Condom	#08
• Weather (окончание)	#08



От редакции:

После длительного перекура в три месяца, мы сотворили. К слову сказать, предупреждая повальную травматизацию активного населения Speccy-world'a и в связи с поступившими к этому моменту жалобами, доводим до вашего сведения, что наше детище имеет оригинальную (C) ни с чем не сравнимую защитную функцию. Наша газета не позволяет использовать себя по прямому назначению по причине слабоворсистой поверхности и низкогокачественного китайского клея (краска размазывается).

Больше мы не будем обращать ваше внимание на отсутствие в номерах статей по кодигу (надоело!).

Традиционный ремикс новостей (ну вообще не пахнувших). Маххимум'a (Shinji Ikari) по странному стечению обстоятельств не выгнали из универа. Он до сих пор не понимает, как такая жопа могла произойти. ОТОман развернул монитор к окну, дабы входящий в комнату не мог потерять своё целомудрие (невинность). WBR добросовестно прощается с нами (вот уже пол-года). По той простой причине, что ещё через пол-года он, наверно, поедет на учёбу в Питер.

BlastOff зажил книгу «Сборник задач и упражнений...» (не известно, по каким причинам, но известно, для каких целей).

Gibson настойчиво требует свои диски (которые на самом деле не его) от Фикуса. Причём, требует с BlastOff'a (Вот засранец! (C)BlastOff).

Debosh и T!M0N скоалицировались и оба работают. Адреса, пароли и явки по определённым расценкам (каталог высылаем бесплатно, при наличии конверта с O/A, A/A, A/O, B/O и A/Y). Конец всегда сложен (вчетверо), а по сему, уходим не прощась.

(C) NOT-Soft Group 2003

Андеграунд - это круто!

Сие повествование есть логическое заключение о ПРАВИЛЬНОСТИ Спектрумовского движения.

В данном исследовании автор будет оперировать относительными величинами (определениями), повсеместно принятыми Спектрумовской платформой, а потому нельзя не принимать некоторые рассуждения во внимание.

Основной акцент делается на сравнение социального статуса определенных слоев населения, в частности - посетителей виртуального мира двух платформ: мир Спектрума и мир пЕнтиума (далее рС). Сравнение проводится на основании разбивки общей массы пользователей на группы и подгруппы, как ранее сказано, не выходящих за рамки общепринятых определений, понятных любому пользователю платформы Спектрум. В частности, поэтому конкретных определений оперируемым словам не приводится.

Итак, под социальным делением автор полагает разбивку общей массы на три основные группы:

- 1) **Ламер;**
- 2) **Юзер;**
- 3) **Программист.**

Примечание 1. Ни один из предлагаемых социальных статусов, ни в коем случае не принижает оценку конкретного человека.

Приведу более развернутую форму определения "программист", здесь автор понимает обобщенную форму из четырех подгрупп, которые, в свою очередь, делятся на еще более конкретные определения:

- 1) **Кодер (различные языки программирования);**
- 2) **Художник: - ASCII; - GFX.**
- 3) **Музыкант: - DIGITAL; - AY; - BEEPER.**
- 4) **Железячник.**

Примечание 2. Возможно деление на всех ступенях не полное, да и широкое определение "программист" скорее всего неуместно, но это отнесём к скупой фантазии и низкой эрудированности автора.

Сравнительный анализ начнем с понятия "ламер":

Платформа Спектрум использует данное слово в основном в ругательном или принижающем виде. Это скорее не вещественная форма участия, в виду полной несостоятельности существования организма в данной формации в данное время. Это выродившаяся порода на Спектруме. На данный момент автор не может привести жизненный пример сего определения.

Платформа рС, в виду массовости, приобретшей за последние годы огромные масштабы, предполагает перенос не вещественного понятия "ламер" на Спектруме, на вполне реальные индивидуумы. Примеры существуют, но автор не считает необходимым их приводить (по умолчанию - преимущественно особи женского пола).

Понятие "юзер" вещественно на обеих платформах. Однако рС существенно превосходит по количеству "чистых" юзеров, юзеров Спектрумистских, в процентном выражении. А юзеры Спектрума превосходят писишных в качестве, т. к. большинство юзеров имеют элементарные навыки кодирования, рисования, реже музыкальные способности, ну а о паяльнике в руках и говорить не надо. (Все это сравнивается в отношении платформ).

Причиной полного вымирания ламеров и качественного прогрессирования юзера на платформе Спекра, на взгляд автора, явился т. н. НТП (научно-технический прогресс), хотя не всякий прогресс положителен, с точки зрения исторического анализа, но это так, к слову...

Повальная писитизация, повлекшая за собой миграцию не одержимых любовью к Спектруму пользователей, обогатила нашу платформу грязным ругательством "ламер" и избавила нас от этих, по сути, нужных людей, скорее всего навсегда.

Юзерству, в принципе другого пути и не было - оставаться на положенном статусом уровне, значило бы деградировать (НТП - все-таки сильный двигатель).

Ну а о различных разновидностях кодерства в широком смысле и говорить нечего. Это примерно тоже самое, что и Вершители нашего мира по отношению к Вершителям Соединенного королевства (серия Лабиринты Эхо, Макс Фрай, очень, кстати, рекомендую, хотя бы для того, чтобы понять степень сравнения).

Хотелось бы дополнить статью еще одним немало важным пунктом. Любой мало майски активный Спектрумист знает, что такое party, а то и посещает их. Подавляющее большинство наших сподвижников имеет членство в какой-нибудь творческой группе (не важно чем эта группа занимается - пьет пиво/водку или кодит), еще добавим в кучу понятие "сценер", автор правда, не совсем понимает по какому признаку производится отбор в сценеры (от писючников лучше утаить всю гнилость и зловоние сцены, о котором так много пишут в СМИ) - все это резко отличает Спектрумиста от писишника, которые редко организовываются в нечто большее, чем локальная сетка, пусть даже и в полсотни человек.

В конце, суммируя все перечисленное, невольно приходишь к осознанию более высокой культуры пользования и организации на стареньком Спектруме, нежели на навороченном пЕнтиуме, суть развития, которого заключается в вытягивании "бабок" из бедных писишных ламеров. Наша культура держится на людях, или как модно говорить - кадры решают ВСЕ!

И ЭТО - ПРАВИЛЬНО!

Всегда Ваш WBR-Workman'03

Горячие новости

Интернет для священников опасен

Католический священник из испанского города Итуэро-де Асаба в провинции Саламанка Альфонсо Вегас познакомился через Интернет с перуанской монахиней Лус Аурору Отойа, влюбился в нее и женился вопреки обету безбрачия. Как передает РИА "Новости", после того как падре Альфонсо на пожертвования прихожан слетал в Лиму (Перу) и забрал свою суженую, церковное начальство лишило его сана священника, хотя его паства утверждала, что общину он вполне устраивает. Сейчас бывший священник зарабатывает на жизнь, развозя фрукты на автофургоне. Новобрачные утверждают, что счастливы и мечтают завести ребенка, для чего "очень стараются". Как отмечает РИА "Новости", супруги по-прежнему увлекаются Интернетом.

Чеченские боевики воюют на деньги Microsoft

Помощник президента России Сергей Ястржембский заявил, что исламский фонд "Белеволенс", финансирующий чеченских боевиков, использовал в том числе средства всемирно известной американской компании Microsoft.

Афоризм

Что такое Pentium III - дерьмо!!!

А почему ?

Ну у "ПНЯ" всего III, а у SPECCY 3,5 !!!

(C)OTO-man/NOT-Soft

Всем молодым пользователям! Группа NOT-Soft жаждет весточки от Вас!

Пишите о себе, дабы быть услышанным, рисуйте себя, дабы быть увиденным.

Присылайте автобиографии, фотографии, интересные истории о Спектруме, антиписюнистические заметки и все что лежит у Вас мёртвым грузом, в любом формате, на любой адрес редакции, в любое время суток.

Заинтересуйте нас своей персоной!

Интервью.

(С) Blast Off/Novosibirsk.

(публикуется с изменениями, оригинал в Flash Info #20)

Немного странно брать интервью у самого себя, но тем не менее. Скорее это будет подобие автобиографии. Ну-с, приступим.

Меня зовут Максим, родился в Казахстане второго июля 1984 года, на момент написания этого текста мне 18 лет. Со Спектрумом познакомился, когда мне было 6 лет. Играл тогда в какую-то космическую леталку. Потом в Киеве у знакомых в гонки. Потом наступил семилетний перерыв и я забыл, что когда-то играл на этом компьютере.

В 12 лет переехал в Новосибирск. А через год от нечего делать пошёл в клуб при школе. Записался в кружок радиотехники и компьютерной грамотности. Поначалу было сложновато, т.к. приходилось много записывать о командах SPECCY, его устройстве, много ещё о чем. Потом наступила практика на компьютерах "ZX SPECTRUM"-48. Это такой динозавр: клавиатура где-то 30x25x7 (такая белая) с резиновыми клавишами, Tape Loader only. С корявым процессором, хреновой шиной, и постоянно сбрасывался при малейшем движении. Понятно, что на таком компе я неплохо себя выдрессировал. Именно на нем я научился азам бейсика и игре на компьютере, до сих пор не могу отвыкнуть от управления QAOPSpace. Ставлю его даже когда играю на pc и считаю его самым удобным. Потом я познакомился с пацаненком по имени Слава. Люди приходили в кружок и уходили, а мы оставались вместе. Потом решили организовать группу и заняться производством программ и игр на ZX. Все поначалу делалось только на клубовских компах, потом он приобрел себе на заводе "Север", точнее в Новосибирском Технопарке компьютер Север-48 с расширенной клавишей и стал уже дома писать проги. Через некоторое время я тоже приобрел себе 48. Это был примерно год 1998. Теперь записанные в клубе кассеты я мог проиграть и дома. До покупки своего 48 я вместе со Славяном копировал кассеты (big thanks to TF Copy). Вы наверное представляете, что это такое – загрузить прогу, да еще если кассета порченая, а потом раскопировать ее на три другие. Я проводил в клубе целые дни. Так вот, группу решили назвать не иначе как CircItanSoft.

Получилось это название благодаря команде RND. Было создано несколько игр (Salaga, Citican). Потом мы ломанули русский Диктатор Родионова. Однажды напутали с шрифтом и он нам вывел, что программист написал Подионов Чокопай помнится мы долго угарали над этим. Ломанули его и через несколько часов это стал "ЛОХ-ТАТОР". Мы просто меняли фразы в нем и поставили автограф о переделке Диктатора 2 в Лохтатор. Потом у того человека, у которого мы купили компы взяли два недоделанных контроллера. Поставив все детали нам не хватало микрохи РФ128. В какой-то газете нашел телефон человека, у которого были эти микрохи. Им оказался Sobos. Заказав две микрохи по 40 рублей я со спокойной душой через **полгода** поехал к нему, когда он их наконец достал. Когда я привез их домой, то обнаружил, что одна из них паленая. Кое-как узнав у Sobos'a, что ее можно заменить, позвонив по телефону 28-17-01, думаю, что все знают этот номер, и просить Огальцова Сергея (как правильно пишется его фамилия?)

На следующий день я так и сделал. Подъехав к Чемпиону (хоть недалеко ехать, ближе чем к Sobos'у) я зашел в "Спектр" и спросил как его найти. Когда я наконец довольный все сделал и подключил контроллер, моему взгляду представилась картина из мигающих квадратов. Это потом я узнал, что у данной модели чтобы подключить док-коверт, нужно сначала перерезать несколько дорожек. Где-то через неделю мучений у нас со Славяном появились по Северу-48 с диском. Начали покупать диски в том же Технопарке. У меня были диски от какого-то компа типа Электроники (и дисководы оттуда) и мы стали записывать проги

пока на свои диски, чтобы было дешевле, но свои быстро кончились и мы стали брать системки и игры на чужие диски. За это время я частенько заглядывал в Спектр для мелкого ремонта. Однажды мы, сидя за компом увидели в бегущей строке, что самые новые диски можно купить в магазине "Арбат" или договорившись о встрече по т. 47-40-52. Тут был и адрес магазина и кого спросить по телефону. Приехав на пр.К.Маркса я не обнаружил никакого магазина с похожим названием. Оставалось только позвонить по телефону, что я в скором времени и сделал. Дорога оказалась неблизкой, да и транспорт я не сильно понял. Сев на 12 трамвай мы доехали почти до Бугринской рощи, и лишь кондуктор нам подсказала где выйти. Идти было много, но это надо было сделать. Дойдя до 3-го дома по улице Комсомольской мы принялись забегать почти в каждый подъезд, разыскивая нужную квартиру. И в скором времени мы уже сидели у самого Fikus-Pikus'a.

Накачав софта мы с довольной душой поехали домой. Так мы проездили к нему много раз. Однажды Славка купил себе что-то вроде Профика-128, но тот-же Север. Страшно глючная тачка, АУ в постоянном конфликте с ВГ и еще что-то. Через некоторое время я поменял Dandy на Пентагон-128, но его тоже надо было доводить до ума. К Огальцову я не стал обращаться, т.к. он дерет втридиорога, поэтому я когда поехал к Фиксу спросил у него телефон железячника. Им оказался брат Димы (Mystery), которого звали Леха. Там у Димы я впервые познакомился с Подругой. Крутая тачка, мне очень понравилась. Была еще куча проблем с этим Пентагоном, я не буду их все описывать. Через некоторое время я завел у себя цветной монитор, корпус Tower, принтер Robotron и хвостатого зверя, у меня было около 100 дисков и я уже выучил АССЕМБЛЕР, за что БОЛЬШОЕ СПАСИБО MYSTERY и за железки его брату Лехе. На дворе был 1999 год, потихоньку шли новые проги от нас, в основном от Славяна. Я делал на Спеке только разве что доклады и смотрел демки (не только смотрел, но и сам что-то пытался сделать). Учёба отнимала всё время. Потихоньку у нас в на поселке (Северный, Калининский район, по карте - левее м/р Родники, Снегири) подторговывал дискетками, железками и даже кассетами. Потом зимой 2000г. случился инцидент со вторым членом нашей группы, которая к тому времени называлась GoldStar Soft. Одной из причин такого названия была марка процессора Z80 на Северах, а другая фирма GoldStar стала называться просто LG.

Об этом инциденте я расскажу лично, если кому-то интересно.

Понемногу я даже писал сценарии к играм на заказ, игры в основном были пц-шные (квесты), но так ничего из этих сценариев не получилось. Начал писать свой рассказ, что-то типа ужасов в стиле Стивена Кинга (кто читал, тот поймет). Так подкралось незаметно и лето 2000.

Я продал свой Пентагон-128 с корпусом и монитором, контроллером Mouse и принтера. И осталось у меня от любимого Спекки только около 150 дискет (на которые до сих пор пишется новье), один контроллер с TR-DOS 5.04f (?), пара шлейфов, несколько кассет и старый Север-48, ну еще что-то. Прошла и CSP2000. С тех пор я стал работать из под эмуля и видел ZX только на фотографиях и у SLACK DEN'a. Я стал частенько к нему навещаться, а особенно после покупки модема. Стал скачивать то, чего еще нет у него или еще не дошло по почте. Вот сижу сейчас в DN и набиваю этот текст. Фактически наша группа распалась и я практически ничего не знаю про Славяна. Сейчас учусь в Университете Связи, на прораггера, и про пиво не забываю! Сейчас знаю asm, pascal, c/c++. Прямо 4 января 2002 года подключился к ФИДО, но меня оттуда быстро выперли. Заинтересовался ftn-технологиями, летом взял себе ноду в ZxNet'e и стараюсь продвигать его. В будущем хочу сделать что-то стоящее для Спектрума, а от меня ничего хорошего пока не было.

На заметку. LAST BATTLE.

Для удачного преодоления уровня сложности superbrain (он же супер-мозг) следует придерживаться тактики ликвидации баз (особенно водных) и предпочтительного стоительства морских юнитов.

Тактика супермозга - тупое и настырное давление мясниками (butcher), при этом транспортное судно идет без сопровождения, чем сильно подставляет себя (небольшая сеть камикадзе, вполне предотвращает мерзкие поползновения противника).

Y=Y'

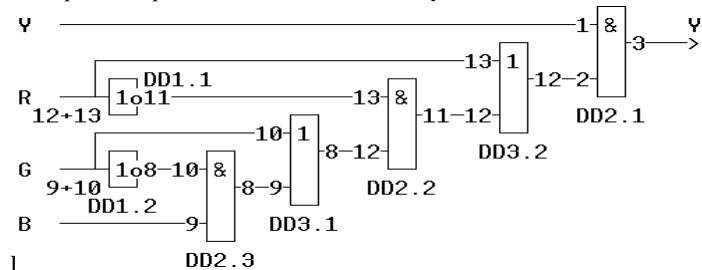
Эта статейка посвящена редкой проблеме - проблеме повышенной яркости черного цвета.

Я, конечно, понимаю, что у многих самоназвание вызывает глупую усмешку. А чего в этом смешного - хоть убей, не понимаю.

Так вот, наличие на мониторе разных градаций черного цвета делает просмотр графических экранов несколько не приятным. И это слабо сказано. У меня, например, до сих пор такая шняга в компе. И это, отнюдь не делает меня счастливым.

Вот и случилось как-то - MAXXIMUM страдая от безделья изобрел данный адаптор.

Теперь непосредственно схема с моими убожескими пояснениями.



Ну что можно сказать о схеме... R, G, B - это сигналы цвета, из которых, собственно, формируется цвет изображения на мониторе.

Y - входной сигнал яркости, Y' - выходной подавленный сигнал яркости черного цвета.

Сам адаптор представляет собой небольшой набор простейших логических элементов.

Как известно, в формирование черного цвета необходимо участие всех трех цветоразностей, а значит именно такая схема, будет истинна, если она составлена:

по таблице, либо по формуле: $RGY + RGBY + RY$;

Подсоединение производится элементарным всовыванием торчащих проводов в выходное гнездо компьютера в соответствующие, графически указанным, отверстия. Если, вдруг, опознание наличествующих дырок проходит вне соответствия поставленной задачи, следует воспользоваться методом тыка.

N	R	G	B	Y	Y'
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0
2	0	0	1	0	0
3	0	0	1	1	1
4	0	1	0	0	0
5	0	1	0	1	1
6	0	1	1	0	0
7	0	1	1	1	1
8	1	0	0	0	0
9	1	0	0	1	1
A	1	0	1	0	0
B	1	0	1	1	1
C	1	1	0	0	0
D	1	1	0	1	1
E	1	1	1	0	0
F	1	1	1	1	1

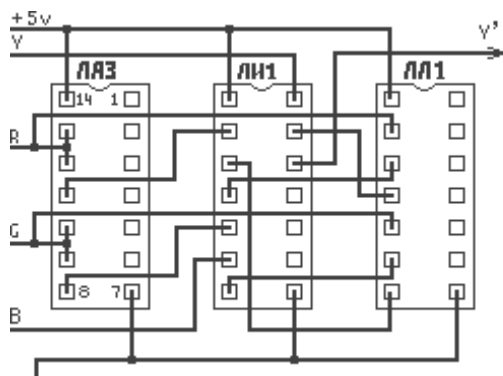
3 комплект вошло:

2 или-не (K155ЛАЗ);

2 или (K155ЛЛ1);

3 и (K155ЛЛ1).

ИМС выбраны, как самые дешевые.



Все копирихты относительно схемы принадлежат MAXXIMUM'у.

Формирователь INT'a

Данный device поможет Вам подстроить сигнал INT на Спектруме дабы получить большее сходство с компами типа PENTAGON или PROF1.

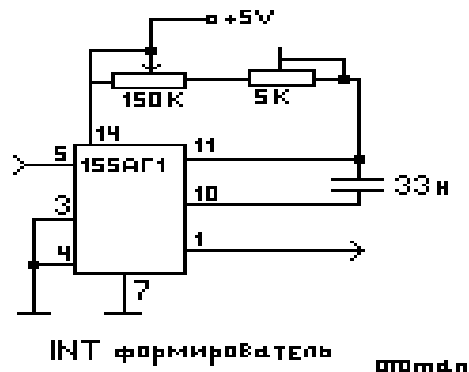
Подстройка осуществляется путём вращения движка переменного резистора в правильном направлении. В результате этого изменяется фаза самого сигнала INT, приходящего на Z80.

Эта схема была взята из выходящего некогда печатного издания "ZX-РЕВЮ", также была собрана (по приколу как всегда) и после нескольких трахов даже заработала (как только можно в такой охерительно мелкой схеме допустить столько косяков при печати её в издании).

Последовательно с переменником хорошо ставить подстроечный резистор для осуществления плавной регулировки. По идее на 5 (пятый) контакт нужно подать сигнал предварительно отключенный от дифференцирующей цепи, которая и формировала Ваш старый и неизменный INT, но может понадобиться и проинвентаризовать этот самый приходящий сигнал либо найти на плате в инверсном виде.

Это будет необходимо сделать если в пределы регулировки не попал какой-то из образцовых сигналов PROF1 или PENTAGONa (по программе TEST 4.22 или подобной).

Вам потребуется микросхема K155АГ1, а для инвертора K155ЛН1 или K155ЛАЗ и т.д., переменный резистор 150КОм, подстроечный 5,1КОм, конденсатор 33нФ +/- 2%. Теперь сигнал снимается с 1 (первой) ноги АГ1, питание +5В подать на 14 (четырнадцатый) контакт, а общий это 7(седьмая) нога АГ1. Сигнал с 1 (первой) ноги подать на вход той самой дифференцирующей цепи сигнала INT.



АНИГДОТ

Приходит программист на работу с красными глазами, злой, не в настроении. У него же и спрашивают:

- Слышь, Вась, че ты такой невеселый?
- Да я тут всю ночь программу писал.
- И что, не работает?
- Работает.
- Может, с глюками какими?
- Нет, без.
- Так че ты злой такой?
- Да я на клавише Backspace заснул.

Ответы на сканворд, опубликованный в четвертом номере ЗаRulem ПС.

1. Юзер; 2. Вызов; 3. Юпитер; 4. Ересь; 5. Вектор; 6. Заземление; 7. Вор; 8. Треп; 9. Тест; 10.Телефон; 11.Ролик; 12.Фак; 13.Сет; 14.Порно; 15.Скрин; 16.Ре; 17.Ок; 18.Демо.

Редакция газеты приносит свои извинения за бледность печати ограничивающих клеток в сканворде.

1. Основные положения.

Язык исходников: чистый ассемблер Z80. В данный момент существует масса разновидностей этой штуковины, на мой взгляд самый лучший - ALASM. Если воспользоваться его возможностями, и "закосить" всю библиотеку под него, то никаких неудобств при компоновке не будет. Однако, не все под ним сидят, есть приверженцы и других асов. И единственное, что я могу предложить для данной ситуации - отдельно создавать версию библиотеки под этот асм. А пока попрошу весь синтаксис (выражения, условная компиляция) использовать ТОЛЬКО в алас-мовском стиле. Нужно придерживаться чего-то одного, чтобы понимать друг друга. Но пользователям XAS'ов, STORM'ов и ZASM'ов это дело может не понравиться. Поэтому также попрошу выдерживать в исходниках "вежливый стиль", дабы потом это дело можно было без проблем использовать и не в аласме. Так что, процедуры, "закошенные чисто под аляс" просто-напросто будут откладываться "на черный день", то бишь - для чисто алясмовской версии библиотеки.

Формат исходников: текст в ASCII. Хотя, как я уже говорил, будет поддержан формат ALASM. Но приниматься материалы в его формате не будут. Я думаю, вы поняли, почему.

Язык оформления комментариев: русский приветствуется, но хотя подойдет и английский (для братьев наших меньших из других стран).

Издатель: комиссия библиотеки. (человек, или группа людей, которая держит на своем серваке весь комплект процедур. Так же они занимаются приемом процедур от населения и компоновкой библиотеки, а так же ее "выпуском". За ними лежит ответственность за соответствие процедуры всем нормативам стандарта. То бишь, в их обязанностях и бета-тестинг.)

Распространение: пока по электронной почте, либо по ZX-Net'у. Есть перспектива создать сайт, откуда можно будет дергать исходники. Так же библиотека будет периодически выходить в виде архива.

Структура библиотеки: по увеличению уровня - ЭЛЕМЕНТ-КЛАСТЕР-МОДУЛЬ-РАЗДЕЛ. Элемент - процедура, не использующая в себе каких-либо процедур. Самый низкий уровень, может существовать независимо. Если процедура использует другие, то она уже является КЛАСТЕР-ЭЛЕМЕНТОМ, а те самые "другие" вместе с ней составляют кластер библиотеки. Модуль - комплект процедур (элементов и/или кластеров) для одной определенной цели. Например - модуль интерфейса GUI. Раздел - чисто виртуальное понятие, призвано сортировать некоторые части библиотеки по тематике. Например - раздел графических эффектов. Или - раздел игровых модулей.

Кроме запускаемых элементов, могут существовать и элементы чисто с данными (DEFB, DEFW и т.д.).

2. Оформление компонентов библиотеки.

Каждый компонент библиотеки, будь то элемент, кластер, модуль или раздел, существуют в виде отдельных файлов. С одной стороны это может показаться расточительным, но благодаря такой разбитости увеличивается и гибкость самой библиотеки. При этом, основной упор в формировании ее дается именно на то, чтобы все высокоуровневые компоненты как можно больше "растворялись" в более низкоуровневых. То есть к примеру, файл модуля того же GUI-интерфейса не может содержать в себе тех процедур, которые могут представлять ценность и в отдельном виде. Если такие процедуры есть перспектива использовать где-то еще, то они должны быть свободными - в виде отдельных файлов. Естественно, в модуле так же не может быть процедур, которые уже есть или были в библиотеке в отдельном виде. Отсюда вытекает некоторое требование к предоставляемым компонентам: составлять их как можно более структурированно, не стесняясь выделять отдельно их процедуры. Естественно, в компонентах должны быть ссылки на используемые элементы, чтобы потом легко было их собирать.

Что касается самих имен файлов, то я предлагаю такой расклад:

rrrrrrrr.rrr\nnnnnnnnn.eee

rrrrrrrr.rrr - название раздела, к которому принадлежит компонент. Или точнее - подкаталог.

nnnnnnnn - краткое название компонента.

eee - расширение файла, указывающее его тип:

elm - элемент

cls - кластер

mdl - модуль

dat - данные

Но это еще не все. Каждый компонент имеет свою шапку, в которой и описывается. А виды шапок следующие:

1. Элемент.

;\$ELEMENT: метка запуска элемента (точнее - его название)

;\$AUTHOR: автор процедуры

;\$VERSION: номер версии процедуры

;\$DATA: дата написания процедуры

;\$INFO - означает начало информационного блока (че хотим, то и пишем, все строки до \$INFOEND будут считаться описанием)

;\$INFOEND - конец информационного блока

ТЕЛО ПРОЦЕДУРЫ

2. Кластер.

;\$CLUSTER: метка запуска кластера

;\$AUTHOR: ...

;\$VERSION: ...

;\$DATA: ...

;\$INFO ...

...

;\$INFOEND ...

;\$USED - начало блока ссылок на используемые в кластере элементы

;\$FileName.elm (или FileName.cls) - имя файла используемого элемента.

Таких здесь может быть много.

ProcedureName - можно элемент задавать и по имени процедуры. Но на мой взгляд, первый способ предпочтительнее. Проще искать.

;\$USEDEND - конец блока ссылок

ТЕЛО ПРОЦЕДУРЫ

3. Модуль.

;\$MODULE - начало перечисления точек входа в модуль

Point1 - метка

;\$FileName.elm (или .cls) - точка входа существует отдельно от файла модуля. То бишь, вполне реально несколько независимых процедур объединить в "охапку".

;\$MODULEEND - конец списка

;\$AUTHOR: ...

;\$VERSION: ...

;\$DATA: ...

;\$INFO ...

...

;\$INFOEND ...

;\$USED ...

...

;\$USEDEND ...

ТЕЛО МОДУЛЯ

4. Элемент данных.

;\$DATAFILE: Метка начала блока данных

;\$AUTHOR: ...

;\$VERSION: ...

;\$DATA: ...

;\$INFO ...

...

;\$INFOEND ...

САМИ ДАННЫЕ

После шапки идет сам исходник.

Пока это все положения по поводу библиотеки. Сейчас мы формируем "начальную базу", то бишь небольшой, но полезный комплект. Издаваться это дело будет на сайте, так же будет выходить как архив.

Вобщем, если вдруг захочешь поделиться умными штучками, оформляй их как тут указано и шли мне на мыл... Или, другими путями.

Ну байбай, короче!..

Батько Архей / АНОМАЛЬНАЯ ЗОНА / ЛИГА БЕСПРЕДЕЛЬЩИКОВ/ Первоуральск (arhey@pervouralsk.ru)

Демостроение

Сюжет для демо.

Много разговоров слышал я о том, что демостроение гниет от того, что оно превратилось в абсолютно никому не нужный, не интересный, мало прогрессивный продукт.

Почему так, надеюсь объяснять не надо (ну, из-за отсутствия сюжетной линии, короче). Как же все это поправить, где взять сюжет, на который не хватает фантазии? (Хм-м, на придумывание всяких эффектов фантазия есть, а на самое главное - нет, интересно).

Есть у меня одна идея, которая может слегка помочь Вам в этом нелегком деле.

Так где же взять сюжет? Все очень просто, если Вы, хоть иногда, слушаете музыку (не АУ/СХ/SD/GS и пр.), то наверняка прислушиваетесь к словам, что изрыгают наши мудрые певцы. Так вот, попка,

конечно, не годится на столь ответственное дело, поэтому всяких Блястящих мы откидываем напрочь! Рэп - слишком много слов, много всякой ерунды, но кое-что отсюда уже можно выжать. Рок - вот здесь есть приличные группы - КИНО, например. Цой - просто гений, из его песен можно клепать демки, как в сортире, после длительного запора. На мотив его песен, можно очень красочно построить словую сюжетную линию. Допустим песня "Звезда по имени Солнце", прекрасно перенесется на экран даже в виде чанок, слова - не утратят своей гениальности, без них нельзя, но если опустить сей важный пункт, а видео собрать на высшем уровне, то я думаю, что демо все равно круто прокатит по стране, т.к. многие знают слова к этой грандиозной песне. (главное, чтобы музыка была похожа, это очень важно).

Вот, собственно откуда можно брать сценарии с глубоким смыслом.

Приглашение 2003

Вот и закончилось лето. Веселая пора, но канула в лету. Да и праздник души и тела остался далеко позади. Все мы будем помнить долго, но не ясно события прошедшего CSP. Для группы NOT-Soft, как впрочем и прошлый CSP, оказался довольно результативным. У нас снова пополнение, теперь нас пятеро.

Вспоминая этот праздник, трудно удержаться от повторения сего действия. Но проводить в 2003 году CSP на старом месте я бы не очень хотел. Хочется чего-то новинького, оригинального, с другой стороны от воды уходить нет охоты. А вот девяти часов общения будет маловато.

Вот посему, я хотел бы кинуть микро идею в массы:

Как, интересно, общественность отнесется к предложению провести следующий слет спектрумистов Сибири на необитаемом острове?

Да на острове, порядка суток? Скажем с двенадцати дня первого до двенадцати дня второго. С палатками и костром, шашлыками и пивом, на теплом свежем воздухе и парной воде? Почему бы не устроить миниробинзонаду? Поди и гитаристы найдутся, а то и баянисты (тоже круто).

Это ж клево - сумерки, плавно переходящие в темноту. Костер.

Вокруг костра расположился народ, в легком подпитии, но не пьян, все впереди и он, народ, в трепетном ожидании шашлыка, готовящегося не подалеку от основной массы отдыхающих. Слышится ненавязчивый мотивчик какой-то песенки, красиво исполняемой на гитаре. Тут и там начинают подпевать, все это плавно переходит в пиршество, с обильными возлияниями в неокрепшие желудки. Метрах в десяти от компании расположился крошечный палаточный городок, предназначенный для утомившихся путешественников. Вот кто-то побрел в пролесок в поисках дров, или еще зачем. Витает атмосфера расслабленности и упоения.

Костерчик весело потрескивает, разнося причудливые тени по всему пляжу. Со временем плотное кольцо вокруг костра рядееет, разговоры понемногу смолкают, остаются единицы, которые до самого утра будут поддерживать огонь и медленно смакуя папиросу разговаривать о только им известных вещах.

Хотелось бы провести именно так величайшее событие лета в следующем году.

Если кому-то из желающих посетить CSP попадет на глаза сия статейка будьте добры высказать свое мнение на этот счет на mail BlastOff'a.

Всем спасибо. Все свободны.

ПТИЧКА Кар-Кар.

Детская самодельная компьютерная газета.

Ростовская печатная газета, выходящая с июня 2001 года, продолжает халявное распространение своего детища. На момент написания сего рекламного очерка, свет увидело 6 номеров (сам я видел 5 первых).

Отличием данного издания является язвительная форма подачи материала читателям.

Ненормативная лексика присутствует в полном объеме, не смотря на то, что газета "Детская".

В дополнение к сказанному можно заметить, что " Птичка " полностью верстается и печатается на ZX Spectrum'e (Pentagon 2+; принтер CM-6337). Это хороший тон.

Газета реализовывается по средствам почты на халяву (огромная просьба от редакции - не жмите пяти рублей на ксерокс.)



Заказы по адресу:

344038 г.Ростов-на-Дону
ул.Герасименко д.10 кв.35
Срапионов Эдуард (Z-Club)

"Стрелялки", "бродилки", "гонялки" ...

"Стрелялки", "бродилки", "гонялки" ...

... Горский жилмассив. Глубокая ночь. А в квартире Лепняевых ни сна, ни покоя: тринадцатилетний сын Алешка опять не вернулся домой. Родители и старенькая бабушка не звонят в милицию – они знают, где его искать. Вся семья одевается потеплее и отправляется в ночной поход...по компьютерным клубам.

Алешку нашли утром в одном из клубов на окраине города. Мальчишка преспокойно играл себе в "стрелялки". А на появление родных почти не среагировал, лишь на мгновение взглянул в их сторону – так поглотила его игра.

Домой возвращались вместе. Но родители и бабушка знали: дома Алешка пробудет не долго. Ругать и уговаривать напрасно – этим ничего не добьешься. Страсть мальчишки гораздо сильнее – он снова помчится туда, где есть компьютеры. Главное – найти место, чтобы его не скоро нашли...

"Помогите! Мы теряем мальчика. Он уже не принадлежит себе.

Обещает: "Больше не буду", а потом срывается", - на приеме у главного обласного нарколога Равиля Теркулова две женщины, мать и бабушка Алешки Лепняева, горько плакали. Обратиться за помощью к врачу их заставило глубокое отчаяние: сын и внук приходит домой, только чтобы попросить денег на игры. Ночует же больше по подвалам и подъездам неподалеку от компьютерных клубов. Мать и бабушка убеждены: если не давать денег, пойдет воровать. Из-за страсти сына почти распалась семья. Отец Алешки с головой ушел в работу и старается реже бывать дома, а мать и бабушка целыми днями бегают по городу в поисках мальчишки.

- С подобными проблемами к нам обращаются все чаще и чаще, - признался Равиль Анатольевич. - Сегодня мы наблюдаем тот факт, что наркомания среди подростков становится менее выраженной.

Зато все большую силу набирает проблема компьютерной зависимости в частности – чрезмерное увлечение компьютерными играми. Игромания - это болезнь, которую надо лечить. И у нее много общего с наркоманией. Здесь та же психологическая зависимость, заставляющая идти на что угодно, даже на преступление. Один подросток, родители которого обратились в наш наркодиспансер, украл большую сумму денег в доме своего друга - все для того, чтобы купить новые игры. Чаще всего в собственном доме дети и подростки воруют сотовые телефоны - их легче продать.

Увы, развитие в наше время компьютерных технологий и расширения рынка игрового ПО повлекло за собой активное развитие игрового бизнеса. И основными завсегдатями компьютерных клубов, которые расплодилось в нашем городе в огромном количестве, становятся дети и подростки. В силу возрастных особенностей из-за еще неустоявшейся психики они легко увлекаются, поддаются азарту.

Так, по данным городского комитета по молодежной политике, примерно до 80 процентов учащихся 5-7 классов общеобразовательных школ увлекаются компьютерными играми, причем многие - очень серьезно. Дети в возрасте 10-12 лет имеют "игровой опыт" четыре-шесть лет. И вот беда: еще недавно диски с игрушками помогали разнообразить досуг ребенка, а сегодня все больше становятся его единственным занятием, вытеснившим все другие.

А что думают об этом сами хозяева компьютерных клубов?

- В моем клубе ни проходит и дня, чтобы все было тихо-мирно, - согласился пооткровенничать Александр, хозяин одного из игровых залов в Центральном районе, при условии, что его фамилия не будет обнародована. - В основном, все проблемы от подростков. Многие сидят сутками напролет - палкой их от компа не оттащишь, даже поесть забывают. Конечно, для бизнеса юто хорошо: в день с каждого клиента можно наварить рублей 300-500, а то и больше. У меня, например, 20 игровых мест - вот и посчитайте... Плохо другое – когда в клуб врываются родители. Одни с угрозами (один папаша моего сотрудника чуть не искалечил). Другие (больше матери и бабушки) плачут, умоляют не пускать их чадо к монитору.

Александр говорит, что деньги на компьютерные игры есть не у всех. Но играть-то охота. Поэтому многие воруют: тащат из дома украшения матери, какие-нибудь более-менее стоящие безделушки, одежду, посуду. Раньше украденные фары машин, как правило, были делом рук наркоманов, сегодня эту продукцию предлагают и невеликовозрастные игроманы. Александр говорит, что установил игровое ограничение до 11-ти вечера для тех кому не исполнилось 18-ти.

- Мне неприятности не нужны, - говорит он.

Но, увы, другие "держатели" компьютерных клубов не торопятся ввести подобные меры. Двери большинства из них открыты для малолетнего клиента круглосуточно.

- Что же не отправляете детей домой им давно пора спать? - интересуюсь у бойкого распорядителя игрового зала в Ленинском районе. Часы показывают 23 часа 47 минут.

- А покажите, где написано, что детям запрещено играть? - был ответ.

- И вы не задумывались, где эти пацаны берут деньги?

- Будут и грудники платить - посадим за компьютеры...

- Согласитесь, компьютерные игры не так страшны, - убеждал меня, извинившись за грубость своего сотрудника уже хозяин того самого клуба. - Мы уводим пацанов с улицы, регламентируем их взаимоотношения. А то, что засиживаются у нас - так это возрастное. Это пройдет.

"Когда? И какими будут расти дальше мальчишки, просидевшие у вас год, два, три?" - вот какой вопрос надо было задать, надо не задан - мы говорим на разных языках.

Между тем тревогу забили не только родители, но и учителя, психологи, врачи. Уже всем стало очевидно, что компьютерные игры приносят не только пользу, но и вред.

Любой учитель скажет вам, что "вычислить" школьника, день и ночь пропадающего за компьютерным монитором, просто: достаточно взглянуть в классный журнал. Оценок у такого ученика почти нет, зато буквой "Н" заполнены почти все клетки напротив учебных предметов.

Психологи отмечают, что школьники часами просиживающие за такими играми, излишне раздражительны, вспыльчивы, эмоционально неустойчивы. Все это - свидетельство если не нарушений, то психических отклонений в эмоциональной сфере: снижении настроения, активности, ухудшении самочувствия, дисфории вплоть до депрессии. И это еще не самое страшное.

- Дело в том, что даже у самого развитого и смышленного ребенка или подростка после многочасового сидения за играми происходит сужение круга интересов, появляются трудности в межличностных отношениях - отсюда проблемы в семье, в школе, с друзьями, - рассказывает директор социально-психологической службы для детей и подростков "НИКА" Лариса Копанева. - Вот недавно к нам пришла одна семья. Родители образованные, их сын - мальчик вполне продвинутый, победитель шахматных олимпиад, отличник в школе. В их доме появился компьютер, и ребенок "заболел" им. Сначала взрослые заметили, что сын совсем перестал гулять, общаться с друзьями. Затем появились проблемы учебной. Он перестал радоваться всему, кроме новых компьютерных игр, а к нам попал с явными признаками неврастения и сейчас проходит коррекцию.

Год назад газета "Вечерний Новосибирск" впервые затронула проблему влияния компьютерных игр на личность ребенка. Тогда автор этой статьи специально ходила по компьютерным клубам, чтобы понять, какие игры интересуют детей. Ничто не изменилось за год: их по-прежнему тянет к играм, где главная задача - убивать.

Видимо, студии, где работают не только творческие люди, но и хорошие коммерсанты, понимают, чем закрыть прореху в неинтересном сюжете. Поэтому такие игры оснащены превосходной графикой, трехмерным изображением и звуковыми эффектами. Благодаря чему играющий отождествляет себя с героем игры. И в конце концов ребенок перестает различать грань между реальной и виртуальной жизнью.

- Но игромания, как и наркомания и алкоголизм, не возникает на пустом месте, - уверен нарколог Равиль Теркулов. - Наблюдения показывают, что у игроманов что-то не ладится в реальной жизни: проблемы в семье (где нет взаимопонимания с родителями, или там кто-то пьет), стычки с учителями и сверстниками в школе, не понимание со стороны окружающих. Так реальный мир становится неинтересным, скучным. И ребенок пытается жить в другом мире – виртуальном, где все дозволено, где он устанавливает правила игры, входит в роль компьютерного персонажа, обводя свое виртуальное "я", потому что "я" виртуальное не испытывает проблем адаптации - оно сильное, ему доступно оружие, деньги, на которые можно купить все в виртуальном мире.

Окончание в следующем номере.

ma>< | mu m \ Not-soft

ПЕСНЯ

THE FINAL CONDOM

(исполняется на мотивчик песни the final countdown)

We leaving together,
you love me very much,
i want you for a long time,
but you don't want me,
you put all my condoms
in a garbage can,
just one condom save i can !

IT'S A FINAL CONDOM !

THE FINAL CONDOM !

You think i'm crasy,
but i'm just a man,
i love you and want you,
i'll fuck you if i can,
all my condoms is in a mould,
just one is in order,
and i whant to use it on you !

IT'S A FINAL CONDOM !

THE FINAL CONDOM !

Oh, it is a nightmare !,
you fuck me for ten times,
i could be dead soon,
and i close my eies,
but you sit on me again,
and shout: LET'S GO !
you hungury bich, help me, God !

IT'S MY FINAL CONDOM !

THE FINAL CONDOM !

Цензоров и критиков просьба не беспокоить
Администрация

Weather

(Окончание, начало в номере #04).

- Заменить мне тебя некем. Так что ты летишь. Иди - рейс нельзя задерживать.

Казалось, я сразу же очутился у штурвала. Штурман Джонс, как всегда, смерил меня взглядом, причмокнул и стал молиться, склонив голову. Теперь молиться было не привычкой и не модным атрибутом имиджа, а надеждой на лучшее для всех граждан еще не находящихся в состоянии войны с Исламским Союзом стран.

Радист получил разрешение на взлет.

Устное подтверждение диспетчера было последним, что необходимо получить экипажу для взлета. Теперь все делал автопилот. Единственное, что должен был делать во время рейса я - это поменять в накопителе диск программы взлета на диск с программой посадки.

* * *

Очнувшись, я вдруг понял, что все кончено. В кабине все были мертвы. В пространстве кабины колыхался густой зеленый туман, который, по-видимому, и был причиной гибели экипажа. Посмотрев на мониторы безопасности, я понял, что остался единственным на самолете живым существом.

Вязкое марево, тяжело струясь по моим бронхам, будило где-то в животе чувство дикого ужаса.

В шумящей двигателями тишине кабины, как гром раздался треск связи с диспетчером.

- БОРТ 1813, БОРТ 1813, ПРИЕМ, ПРИЕМ, ГОВОРИТ ДИСПЕТЧЕР ПЕРВОГО ЛОС-АНДЖЕЛЕСКОГО АЭРОПОРТА ! НЕМЕДЛЕННО ОТВЕЧАЙТЕ! ЧТО У ВАС ТАМ ???

Дрожащей рукой я взял пульт, и, нажав на кнопку, произнес:

- Прием, говорит борт 1813, говорит первый пилот, слышу вас хорошо, на борту все мертвы, прием.

Казалось, в тумане слова изо тра до микрофона доходили за гораздо большее время, и я смог осознать всю иронию моего ответа. Но я не смог исправиться, и, как замороженный, ждал приема.

- Какого черта там в эфире ???!

Борт 1813, если слышите, немедленно отворачивайте вправо, иначе влетите в мощный грозовой фронт!!!

Я чуть-чуть наклонился, разглядывая пейзаж за иллюминатором. Перед самолетом стояла стена из зеленого тумана, простирающаяся на несколько десятков километров на левый и правый борт. Но самолет еще не долетел до этой стены. Отвернуть можно было еще.

Пульт упал на пол. Я должен спасти людей от опасности и увести эту дрянь в океан.

Мои руки нащупали штурвал, но я не собирался отворачивать.

-Борт 1813, какого черта вы делаете ??? Включите автопилот!!! Вы погибнете!!! Вы что, ...

РЕАГИРУЕТЕ НА ПОГОДУ ???

БИТТНЕР !!!

ПРОСТО БИТТНЕР !!!!!!!!!!!!!!!

(C)Maximum/NOT-Soft

"ZaRulem Печатное Слово".

Привет, Спектрумисты!!! Группа Not Soft продолжает выпускать 'ZaRulem Печатное Слово'! Вы держите в руках пятый номер этого издания. Надеемся, что у вас также есть и предыдущие номера (кроме № 1). Начиная с некоторого номера мы решили печатать статьи не полностью, дабы у читателя был стимул заказать следующий номер. Способы получения ZRпс:

1. Необходимо и достаточно прислать письмо с заявкой, содержащей в себе краткие сведения о своей группе (если нигде не состоите, то о себе). Для более быстрого ответа прислать конверт формата A5 (половина альбомного листа) и марок на четыре рубля (можно больше!). Заявки по электронной почте не принимаются.
2. Прислать на электронный или почтовый адрес оригинальную статью на любую ZX тему.

Пишите: 630124, Новосибирск,
ул. Есенина 8/1-311. Not Soft. Никитин Максим Артурович
Другие способы связи:

E-mail: blastoff@tut.by

Zx-Net: 500:3832/1

Fido: 2:5000/131.16

(Если писать ничего не хотите – перевод на 15р.)

