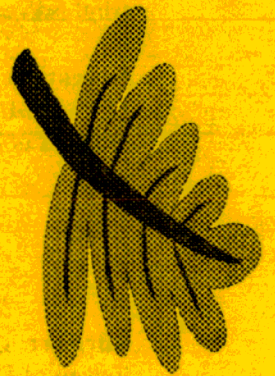


Egebladet



Dansk blad for Acorn/BBC computere

Nr. 21

JANUAR-FEBRUAR

1993

What
WORKS

Why don't we fly away?





Egebladet er foreningen "QUERCUS" klubblad.
Bladet udsendes til medlemmerne ca. 6 gange
årligt (såfremt der ivotrigt er en redaktion !!).

Redaktion:

Chef-redaktør/Layout: Hans Otto Lunde
Soldiers of Thundershield: Thomas Christiansen
Peter Nørby
Thomas Olsson
Jan Vibe
Martin J. Søndergård

Adresser:

Indlæg til *Egebladet* uploades på Quercus BBS eller
sendes til nedenstående adresse:

Thomas Olsson
Søborg Hovedgade 149, 1.tv.
2860 Søborg
tlf. 31 67 51 10

Husk at mærke kuverten "Egebladet"
Artikler og længere læserbreve må meget gerne
afleveres som ren ASCII fil på 5.25/3.5" diskette.
Disse returneres naturligvis !

Indbetalinger til klubben:

Giro 4 36 71 54
QUERCUS
Dansk Acorn & BBC Brugergruppe
Årestrupvej 76
7470 Karup J.

Redaktionen sluttet: **22. januar 1993**
Deadline for nr. 22: **15. marts 1993**

Dette nummer af Egebladet er:
lavet med *Impression v1.14* og *Artworks*,
udskrevet på en *Canon Bjl0e..*

Forsiden:

Et eksempel på, hvad man pærelet kan lave med *Artworks*,
der sandsynligvis er det mest gennearbejdede program, som
endnu er skrevet til Archimedes.

Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe

Formand

Hans Otto Lunde
Goethesgade 21a, st.th.
6400 Sønderborg
tlf. 74 43 47 84

Næstformand

Nick Etlar Eriksen
Dronning Margrethesvej 4B, 1 sal
8200 Århus N
tlf. 86 13 56 46

Kasserer

Martin J. Søndergaard
Årestrupvej 76
7470 Karup J
tlf. 97 10 21 95

Sekretær

Thomas Olsson
Søborg Hovedgade 149, 1.tv.
2860 Søborg
tlf. 31 67 51 10

I bestyrelsen

Terje Nagel
Kampsax Kollegiet vær. 1305
2800 Lyngby

1. suppleant

Tomas Christiansen
Rørsangervej 91, 2tv
2400 København NV
Tlf: 31 10 42 89

2. suppleant

Brian Madsen
Søvangen 3
2635 Ishøj
tlf. 42 73 67 44

SysOp

Thomas Christiansen
Kildebakkegårds Alle 44, 1.mf.
2860 Søborg
tlf. 31 67 89 00

Quercus BBS

tlf. 31 67 97 70
300-9600 baud, 8N1, 24 timer
Fidoadresse: 2:234/101.0



Indhold

Egebladet og Quercus.....	2
Nyttige oplysninger og formalia om Egebladet og klubben.	
Redaktionelt.....	3
Redaktøren gisper efter luft.	
Grafikaccelerator G8Plus.....	4
Thomas "Sysop" Christiansen har investeret i og undersøgt et stk. hardware.	
Acorn User Show 1992.....	5
Stemmingsrapport fra en tur til Mekka for Acorn-fans i Wmbley Centre, London.	
Quizen.....	7
Løs en af disse opgaver og vind en klubbisk	
Dynadraw.....	7
Thomas Olsson er stødt på en usædvanlig algoritme under piskning af sin A340	
Inbtweening.....	9
Acorn User "regular", Jan Vibe, skriver om at gøre en mus til en elefant.	
Opcodes.....	10
Se de mærkeligste assembler-mnemonics, du nogensinde har set.	
Nye programmeringssprog.....	11
Fra den post, der ankommer fra BBS'er i andre lande, har vi et godt grin til dig.	
Lystfiskerens guide til Fish.....	14
Adventure-eksperten Martin Søndergård trawler dig gennem det oprørte fiskevand.	
Pasord.....	14
Vi har som sædvanlig løsener til nogen spil	
Medlemsundersøgelsen.....	15
Formanden analyserer de få svar, vi har modtaget. Overlever Egebladet?	
Klubsiderne.....	17
Klubdisketter, Københavnermøde m.m.	
BBS-siden.....	18
Fire gode grunde til at bruge Quercus BBS.	



Redaktionelt

Medlemmerne vil ikke undvære Egebladet, siger den medlemsundersøgelse, der omtales andetsteds. Det glæder en trætt redaktør, der selvfølgelig er lidt ked af, at vi ikke kunne lave et større blad. Indholdet i bladet er derimod godt, og til næste gang er der også spændende stof undervejs.

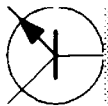
Jeg har eksperimenteret lidt med at bruge icons i overskrifter for at markere, til hvilken hovedkategori en artikel hører. Det er udelukkende et forsøg, men jeg vil gerne foreslå, at vi til næste nummer forsøger at diskutere en vis kontinuitet i den måde bladet sættes op på.

Det kunne lettes, hvis vi f.eks. producerer en del master-pages til Impression, ligesom drawfiler, sprites osv. Fontovervejelser og andet i den retning er også meget velkomne. Jeg ønsker til nye ideer, der kan gøre bladet mere spændende. Michael Rothmann har forslået, at vi pudser bladet lidt op. Faste rubrikker var en af de ting, han nævnte. De ville måske gøre det nemmere at få nye skribenter, hvis det var mere gennemskueligt, hvad man forventer af artiklerne. Vi stiller ingen krav til kvalitet, størrelse o.lign., og derfor er alt stof simpelthen velkomment. Hvorfor skriver du ikke en lille artikel om noget, der interesserer dig? Det kan også være et rygte, du har hørt, eller om noget, du ikke forstår. Anmeldelser af alle slags vil vi også meget gerne have. Der er masser af programmer, som aldrig er anmeldt i Egebladet, så hvorfor ikke skrive om om et af dem. Har du købt et eller andet til din maskine fomyllig, så lad os andre høre om det! Emneme behøver egentlig slet ikke være specielt Acorn-orienterede. Kim Igels artikel i nr. 19 om arbejdsdagen på den Blå Avis er et fint eksempel på en almen og interessant - ja ind i mellem sågar morsom artikel. Mange computer-emner er simpelthen generelle; hvad med store dyr i åbenbaringen, objektorienteret programmering. Nogen bør lave en artikel om dette emne og brokke sig lidt over, at der endnu ikke er kommet en C++ compiler til Archimedes. Hvad med en dybdegående omtale af det nye Risc OS 3.1 - og for BBC-folkenes vedkommende, hvorfor skriver ingen om deres forhold til denne lidt bedagede maskine? Måske skal i provokeres til det; Er Beeb-en død, eller er den og alle Beeb-ejere blot gået i tænkeboks - meeeeeeget længe?!

Til næste nummer kan vi glæde os til flere ting.

Erik Aksel, tidligere Beeb-ejer vil beskrive den omstillingsproces, han har været igennem, siden han købte sin A5000. Er den så god, som folk siger, eller er der nogle store men'er? Forhåbentlig får vi en anmeldelse af Artworks, det nye grafikprogram til Archimedes, fra ovennævnte Michael Rothmann, som er professionel på feltet. Jeg synes det er godt, men hvor meget forstand har jeg egentlig på det? Der kommer meget andet, bl.a. introduktion til BBS'et og en "Users Guide to Quercus BBS".

mvh. Redaktøren.



State Machine G8Plus

Som de fleste efterhånden nok er klar over, er Acom's RISC chip-sæt ikke længere noget trendsættende hastigheds-mæssigt. Specielt VIDC er sakket agterud i konkurrencen med de stadig hurtigere PC-kort der tilbyder 24 bit grafik i 1024x768 opløsning. Da chippen kom frem i '87 var den forud for sin tid: 640x512 i 256 farver var kun noget man drømte om på Amigaer og PC. I dag har man kunnet trække den lidt længere ved hjælp af diverse VIDC-Enhancere, der kort fortalt øger VIDC dockfrekvens fra 24 MHz til 36 MHz. Denne forøgelse giver mulighed for højere skærmopløsninger, men det har sin pris: Uden ARM3 bliver maskinen mærkbart langsommere på grund af de større datamængder der skal flyttes fra memory til VIDC. Desuden er der problemer med lyden, eftersom VIDC også står for generering af lyd på din Arc. Hvad gør man så for at få sin Archimedes til at følge med tidens krav? Man bygger et nyt grafik kort med en hurtigere dedikeret grafikprocessor på og redirigerer video-outputtet til dette kort. Og det er netop et sådant kort du kan læse om her!

Pt. findes der 2 acceleratorkort på markedet: Computer Concepts ColourCard og State Machine's G8Plus. De er begge bygget op omkring INMOS G332 grafikprocessor og kan i teorien således yde nogenlunde det samme, der er dog nogle væsentlige forskelle som jeg vil komme ind på senere. Systemet er opbygget på følgende måde (og jeg citerer fra manualen!): G8Plus kortet negligerer problemet med VIDC-Enhancere ved at have en local Video RAM (VRAM = speciel hurtig RAM der kan skrives til og læses fra på samme tid) framebuffer på 512 K på kortet, samtidig med at processoren clockes permanent med den korrekte frekvens for at lyden bliver rigtig.

G8 acceleratoren tager data fra VIDC's nibble port, der giver 4 databits som repræsenterer værdien af den pixel VIDC skal til at vise. Disse 4 bit nibbles bliver lagret i bufferen, kombineret og skrevet ud i den ene side af VRAM'en. INMOS processoren læser så fra den anden side af VRAM'en og viser data på skærmen. Dette betyder således at VIDC kan operere som om den kun skulle vise 25 billeder per sekund, og derfor kan den vise højere opløsninger uden at belaste ARM processoren for meget. INMOS processoren viser 60-70 billeder i sekundet og eliminerer dermed den flimren der normalt ses på low-res skærme.

G8Plus er et almindeligt 1/2-bredde podule, monteret på et 4-lags print og rigt bestykket med diverse kredse. Bag på kortet er der både standard 9-polet sub-D stik samt 15-polet VGA stik. Selve finish'en på kortet er uden anmærkninger: Det er lavet professionelt og ikke et 'køkkenbordsprojekt' som nogen måske kunne tro. Den medfølgende manual på 34 sider er rigt illustreret og beskriver indgående opsætning og montering af podulet. Med den ved hånden er det let at installere kortet.

Kortet styres af 3 moduler og har 4 konfigurationskommandoer der lagres i CMOS RAM'en: G8Display, G8Monitor, G8Refresh og G8Sync.

G8Display kan sættes til 'Analog' eller 'Digital', alt afhængig om ens monitor har digital store indbygget (mere herom senere).

G8Monitor kan sættes fra 0 til 4, hvor 0 er 'OFF' og 4 er 75 KHz+ monitors. Endvidere er der særskilte konfigurationer for Eizo 9060 og Acoms egen AKF18 monitor.

G8Refresh kan sættes til 60 eller 70 Hz; det er jo ikke alle skærme der kan vise 1024x768 ved 70 Hz!

G8Sync kan sættes op til 'Composite', 'Separate' eller 'Video' alt afhængig hvilket sync-signal ens monitor kræver.

Alt i alt er der med disse konfigurationsmuligheder taget højde for praktisk taget alle typer monitors.

Som en smart feature er softwaren der styrer kortet beliggende på en 64 Kb ROM. Denne software kopierer sig selv over i Apps-dir'et i RiscOS 3.10 når maskinen tændes. Selve !G8-applikationen skal dog bootes op som man normalt booter sine favorit-applikationer op ved koldstart. !G8 installerer sig selv på icon-bar'en hvor der til stadighed vises hvilken opløsning man kører i samt hvor mange farver der er til rådighed - væk med MODE-numre! !G8 emulerer de fleste desktop-modes fra MODE0-21 og har yderligere en række interessante opløsninger: 800x600 i 256 farver, 1024x768 i 16 farver, 1152x848 i 16 farver samt 1280x1024 i 4 farver. Tilsidst er der mulighed for 1600x1200 i 16 farver, men denne er i dobbelt opløsning vertikalt, så reelt har man 'kun' 1600x600 i 16 farver. Denne opløsning giver ca. en 6-dobling af skærmarealet i MODE 27! Udover denne markante forøgelse i opløsningen er der kun ringe hastighedsforringelse ved skift fra 16 til 256 farvers mode - som en af de ansatte hos State Machine sagde det: 800x600 i 256 farver svarer til MODE 20 uden acceleratoren...

Computer Concepts har valgt at lade deres ColourCard køre med 12.5 opdateringer per sekund i modsætning til State machine's 25. Dette bevirker at CC's kort teoretisk kan levere højere skærmopløsninger, men til gengæld virker maskinen mere 'slatten' når man trækker et vindue hen over skærmen. man ser faktisk at vinduet brydes op og redraw'es - ikke særlig smart. Den senest bulletin fra CC siger da også at de vil tilbyde noget nyt software hvor framerate'n er øget til 25 opdateringer per sekund!

Det mange nok er interesserede i at høre om, er hvordan kortene håndterer 24bit paletter. Sådant som RiscOS er opbygget (både RO2 og RO3.10), kan systemet kun vise 256 farver ad gangen i desktop'en. CC medleverer en utility der kan vise op til 32000 farver i non-desktop modes. Men fordelene er at man ikke længere er begrænset af en palette på 256 farver ud af 4096; det er nu muligt at benytte alle 24 bits



således at man f.eks. kan opnå 256 ægte gråtoner. Folk der har set ArtWorks i aktion er rimeligt imponerede over den dithering-effekt programmet benytter, men med et acceleratorkort kan man lave ægte farvetoner og undlade brug af dithering. Resultatet er intet mindre end imponerende; det kan ikke beskrives, det skal ses før man tror det!!

Det lader også til at Acorn har vist en vis interesse for de 2 kort, så måske kan vi inden længe vente nogle opdateringer til RiscOS således at man kan benytte i det mindste 16bit grafikmodes?

Konklusionen må være, at indtil Acorn lancerer en ny maskine baseret på VIDC20 så er de 2 acceleratorkort nogle yderst fortrinlige alternativer. Personligt valgte jeg G8Plus-kortet da jeg syntes at CC's 12.5 Hz opdatering ikke var godt nok. Når de får det rettet er der så at sige ingen forskel på de 2; selv prisen er den samme: £249 + VAT. (Og vælger du at købe et i England, så husk at betale VAT derovre - du sparer 7.5% i moms pga. de nye EF-regler fra 01.01.93 ;-)

For at det hele nu ikke skal være helt rosenrødt, så skylder jeg lige at fortælle at det nytter ikke meget at købe et acceleratorkort hvis ikke ens monitor kan klare opgaven. En vis co-SysOp på et BBS du sikkert ikke kender (!) bruger en Eizo 9060 14". Den er udmærket, men kan desværre ikke klare opløsninger højere end 1024x768 i interlaced mode. Derfor kan man ikke udnytte kortet til fulde med denne monitor. Desuden bliver 14" efterhånden også for småt når man kommer op på disse opløsninger. Jeg bruger selv en Eizo 9080i 16"; den kan lige netop klare det, men 1280x1024 er lige småt nok på denne også.

Indenfor PC-verdenen er 17" snart ved at blive den altdominerende standard - priserne rasler ned for tiden. Men man skal nok regne med en ekstraudgift på op mod kr. 10.000,- for at få en monitor der matcher til acceleratorkortet. Jeg henviser interesserede til Alt om Data nr. 8/92 hvor der er en stortest af diverse 17" skærme.

Afsluttende vil jeg lige fortælle lidt om State Machine's service:

Jeg tog på juleferie i Jylland d. 27/12 og kom hjem igen d. 02/01 for at erfare at mit G8Plus-kort var brændt af!!

Mandagen efter ringede jeg til SM og beklagede mig. De bad mig om at sende kortet derover og allerede mandagen efter havde jeg fået det retur igen - fejlen var ikke andet end en kold lodning, men jeg er alligevel imponeret over hvor stærkt det gik - man er ellers ikke vant til så kvik service derovrefra! Udover en længere forklaring både telefonisk og i det medfølgende brev, havde SM også opdateret software'n på kortet - flinke folk.

Jeg tillader mig at hugge Paul 'the pope' Beverly's (Archive redaktør) konklusion: "This G8Plus card is the best thing since sliced bread!!"

Godt nytår - tilbage til studiet - IbberRene, Søborg aka ThCh.

Rapport fra BAU-show fra Deres udsendte medarbejdere
Undertegnede fik i begyndelsen af oktober den sindssyge ide at det kunne være sjovt at deltage i det årlige Acorn User show i år. Eftersom den ene af os kunne skaffe billetterne og den anden husly så det ud til at blive en billig affære, så torsdag d. 15.10 drog vi afsted i regn og rusk på vores små motorcykler med kurs mod Esbjerg. Efter en begivenhedsløs overfart ankom vi til Harwich i ca. 3 graders varme fredag formiddag. Straks skyndte vi os til Oxford hvor ThCh's ophav bød på varm te og scones - very nice. Lørdag morgen skulle vi så ind til showet kl. 0800 hours, men da der lå is på vejene tilbød det fædrene ophav at luften Supra'en på en lille tur til Wembley Conference Centre - tak for det Pops. Vel ankommet kl. 0900 stillede vi os op i køen til indgangen. Ja, du læste rigtigt - englænderne står gladeligt i kø i en hel time blot for at komme tidligt ind - skørt folkefærd. Nå - kl. 10 blev dørene åbnet og vi betalte vores entre og stod pludseligt midt i et Eldorado for Acorn-freaks. Så godt som alt hvad der kunne krybe og gå indenfor Acorn-produkter var samlet på dette ene sted, og vi fik pludselig travlt med at styrte rundt for at kunne nå at se det hele. Efterfølgende kommer der en oprensning af de forskellige stande og hvad de havde at tilbyde.

Computer Concepts havde salens største stand (større end Acorn!). Deres store trækplaster var naturligvis ArtWorks, og jeg kan forsikre dig, kære læser, at der røg MANGE over disken den lørdag. Som de fleste ved må man i England sælge varer på messer i modsætning til de uinteressante 'udstillinger' på Kontor&Data i Bella Centret. Derfor er det vigtigt på en Acorn-messe at være hurtig - ellers ender det med at de gode tilbud er væk før man når at få fingre i dem. Men jeg tror nu ikke at ArtWorks var i 'short supply' den dag.....

Det lykkedes også deres udsendte at få en guided tour rundt i ArtWorks, imponerende program - Corel Draw gå hjem. Efter sigende skulle CC også have deres nye 'ColourCard' til salg - vi så dog ikke noget til det i vrmlen. Så godt som alle deres produkter var udstillet og alt kørte på A5000'ere - imponerende stand.

Acorns stand viste alle de nye modeller, og folk kom vadende med RiscOS3 upgrades i en konstant strøm. Vi så yderligere en demo af Replay, men der blev jeg nu skuffet. Alle snakker om systemets potentiale, men efter min mening er opløsningen alt for dårlig og desuden multitasker det slet ikke. Men der er så absolut muligheder i det (sammenlignet med Amigaen's CDTV).

State Machine, et lille nystartet firma - faktisk så lille at de ikke engang havde deres egen stand, men 'boede til låns' hos et andet firma hvis navn jeg ikke engang kan huske, det var dem vi faktisk var kommet til England for. I et nummer af BAU havde vi læst at de havde en grafikaccelerator der kunne speede din Arc gevaldigt op. Efter et par telefonopkald

hjemme fra endte det med at vi reserverede et kort til hver af os. Oprindeligt havde SM 3 forskellige kort: G8, G8Plus og G8Professional til hhv £250, 300 og 350+VAT, men på dagen viste det sig at de havde droppet G8-kortet og nedsat G8Plus til £250+VAT (måske nok fordi CC's ColourCard med nogenlunde samme specs koster £250!!). Vi stod og trippede på deres stand allerede kl. 10:05 hvor det viste sig at de nye kort slet ikke var ankommet endnu, men ville ankomme i løbet af eftermiddagen. Vi fik dog en demo af kortet på deres Radius 20" farveskærm der koster en bagatel af kr. 30.000,-. Imponerende er alt hvad jeg kan sige - og det er ligeså imponerende efter at jeg har monteret et tilsvarende kort i min aldrende A410/4. Med et sådant kort kan man opnå skærmopløsninger på op til 1280x1024 i 4 farver og 1024x768 i 16 farver. Ydermere supporter kortet 24bit paletter så det skulle være muligt at opnå realistiske skærbilleder. Der er dog endnu ingen programmer (ColourTrans!) der understøtter dette, men SM siger at Acom er igang med at kigge på deres kort. Hvis det har interesse vil der senere komme en anmeldelse af kortet i Egebladet.

Aleph One lå helt nede i et hjørne hvor man let kunne overse dem, men det gjorde vi naturligvis ikke! Deres nyeste tiltag var et '486-baseret PC-kort til omkring £500. Desuden kunne de levere en speciel Windows-driver der udnytter Arc'ens almindelige RiscOS skærmmoder hvilket giver en hastighedsforøgelse på 10-15 gange!! Vi så da også en Arc køre Windows 3.1 (føj) med en hastighed så man skulle tro at det bare var en almindelig PC. Uhyggeligt, men har man 5-6.000 kr for meget kan man nu få en 'rigtig' PC proppet ned i sin Arc. Selve kortet er ret imponerende: Det fylder kun et enkelt slot og der er næppe mere en 2-3 kv.cm ledig plads på et sådant kort der skal indeholde processor, 4 Mb ram, customchips om.

Ved siden af Aleph One havde The Serial Port deres stand. Der mødte vi for første gang Hugo Fiennes, manden man elsker at hade! Mødet startede således:

ThCh: "Hi Hugo, I'm Thomas from Quercus BBS"

Hugo: "Hi there... You're much bigger than I would have imagined..."

ThCh: "Yeah... and You're much smaller....!"

Bortset fra denne korte intro, så var der ingen nyheder på ArcBBS-fronten (Det system der kører det bbs du alligevel ikke benytter (for 70% af klubbens medlemmer vedkommende!)), men han kunne tilbyde en pakke med et faxmodem og David Pillings nyeste fax-software til en rimelig pris. Vi stod og sludrede lidt om ingenting og besluttede os for at 'vi måtte videre...'

Videre til Watford Electronics stand... hvad er der så at sige om den? Ikke meget. Det meste af tiden hos Watford blev benyttet til at hælde kasser over disken; det firma må have en enorm omsætning! Udover det var alt ved det sædvanlige: Deres sælgere vidste ikke en sk*d om nogetsomhelst. Peter købte en refill til sin Canon inkjet. Han spurgte mindst 5 gange om de nu også var sikre på at den passede til en

BJ130... Ork jo - den er go' nok.... Tror I at den passede?

WE skulle også lancere deres eget PC-kort, baseret på en 386SX processor. Det så man dog ikke meget til, men det er jo nærmere reglen end undtagelsen når vi snakker om Watford... Vi fik da i det mindste set Nasir Jessa i egen høje person!

Morley havde også deres egen stand hvor de promoverede deres SCSI-podul og harddisk-addons. Peter fik sig et ROM-upgrade gratis (flinke fyre), men det virker ligeså dårligt som den gamle ROM. Ser vi lidt 'Lindis-sarkasme' her, så er det ikke helt forkert.

Mens vi snakker om Lindis, så havde de naturligvis også en stand hvor de kørte hårdt på 'CableNews', en pendant til Magpie og Genesis. Jeg vil slet ikke komme ind på programmet her, men istedet henviser evt. interesserede til anmeldelsen i BAU 12/92 side 148. Når du har læst den kan du forstå hvorfor jeg ikke gider at bruge spalteplads på programmet her!!

Spil.....Acom User Show 1992 var ikke så domineret af spil som vi havde troet, men 4Mation og Krisalis havde 2 store stande lige overfor hinanden. 4Mation reklamerede med at hvis man købte 2 spil fik man et tredje med gratis. Nu er vi ikke den slags personer der gider at bruge penge på 4Mations spil (check reklameme for Saloon Cars og prøv spillet bagefter, så ved du hvad vi snakker om!!), så vi prøvede naturligvis at presse Krisalis lidt mht. rabat. Lang næse! Det var de fuldstændigt kolde overfor, så vi måtte surt betale £29.95 for Populous. Lotus Turbo Challenge var desuden sat op med rigtigt rat, speeder etc og der stod en kø på mindst 20 mennesker der ville prøve det. Smart reklamefif....Det sælger som bare pokker. Rent tilfældigt så vi på en afsides maskine noget der umiskendeligt lignede Sim City - wow DET så godt ud. Jeg henvendte mig til sælgeren og sagde: "So ein ding muss Ich auch haben..." (på engelsk naturligvis), men han sagde blot at det var ikke klart endnu og ville først blive released i begyndelsen af november. Jeg har så siden fra sædvanligvis pålidelig kilde hørt at det først kommer engang i 1993, det fatter jeg ikke! Spillet kørte upåklageligt på den maskine vi så det på - ærgeligt at man ikke lige havde en diskette med.....

Efter alle disse synsindtryk havde klokken efterhånden sneget sig hen mod 1600 og deres udsendte begyndte at mærke trætheden. Typisk - vi havde aftalt at mødes med en tysker (ligeledes en fyr fra bbs-verdenen I ikke kender) omkring frokost, men han var ikke dukket op. Lige som vi kigger på hinanden med det velkendte 'nu-tager-vi-sgu-hjem'-blik dukker tyskeren op. Surt show!

Nå - vi udveksler diverse høfligheder og laller med rundt igen i en halv times tid, hvorefter vi endelig får chancen til at snige os ubemærket bort. Denne gang er der ingen kære far til at bringe os til Oxford, så vi bevæger os ad utallige Underground-stationer hen imod Victoria Street Station hvor en hurtigbus skal bringe os tilbage til Oxford. Sjovt nok handler samtalen det meste af tiden i 'the tubes' om de sjove

måltider man indtager i den slags forretninger der reklamerer med et stort 'M' udenfor. Et eller andet unavgivet sted i London trasker vi hen imod busholdepladsen og fabler med sult i stemmen om de føromtalt 'M'er, drejer om et hjørne og hvad skuer vores øjne: Et 'M'-skilt !! Æde æde spise smaske og aftenen var reddet ! Nu kunne intet gå galt: Vi travede 5 minutter mere og ankom til VS-station hvor bussen var lige ved at køre - det kalder jeg timing. Hjem til Oxford med slik, kager og TV. Søndag formiddag vækker vi knallerterne igen og sadler op mod Harwich, kun afbrudt af et 'M'-måltid i Colchester. Endnu en DFDS-færgetur og tilbage til pis-øse-regnvej i Esbjerg. Derefter gik turen hjem for Peters vedkommende (han skulle på arbejde haha - godt at man er studerende endnu !!), mens jeg lige måtte rekreere mig med en uges efterårsferie i Odense hos nogle venner I alligevel ikke kender (de har ikke kåputere noen af dem !).

Alt i alt en yderst vellykket tur, men hvis jeg skulle have betalt fuld pris for den, så havde jeg nok betænkt mig en ekstra gang - og at køre MC i regnvej i oktober er ikke hvad jeg forstår som 'having a great time' ;-)

IbberReneCairo - Tilbage til studiet.

Peter Nørby og Thomas Christiansen.

? Quizzen

Helt i tråd med tidsånden vil vi forsøge at have en fast klumme med opgaver. Du kan i dette nummer vinde en gratis klubbidskette, hvis du løser en af de to opgaver og samtidig indsender en forklaring på, hvordan du bar dig ad. Vi vil meget gerne have tilsendt opgaver, krydsord og lignende.

- 1) Forsynet med en gammeldags skålvægt og 12 kugler af nøjagtig samme størrelse og udseende, får du følgende oplysning: en af kuglerne vejer enten mere eller mindre end de 11 andre. Find den med tre vejninger og oplys også, om den vejer mere eller mindre end de andre.
- 2) Over en talje er slynget et reb, i hvis ene ende der er et lod og til hvis anden ende, der klamrer sig en abekat af samme vægt som lodet.
Rebet vejer 4 ounces pr. fod (16 ounces = 1 pund).
Abekatten og dens mor er tilsammen 4 år gamle.
Abekattens vægt i pund er lig moderens alder.
Moderen er dobbelt så gammel, som abekatten var, da moderen var halvt så gammel, som abekatten vil blive, når abekatten er tre gange så gammel, som moderen var, da moderen var tre gange så gammel som abekatten.
Vægten af lodet plus vægten af rebet er halvanden gang forskellen mellem vægten af lodet og vægten af lodet plus vægten af abekatten. Hvor langt er rebet??



Dynadraw?#!

DynaDraw - et dynamisk tegneprogram

Af Thomas Olsson

Bliv ikke ked af det, hvis du ikke ved, hvad et dynamisk tegneprogram er. Det er der nemlig ikke noget, der hedder, men en eller anden betegnelse skulle jeg jo finde på for at beskrive nærværende program. Tegneprogrammer bruges jo normalt til at producere billeder med, og normalt finder de ikke på at gøre noget ved tegningen, hvis ikke man beder om det. Dette program er ca. 3 meter hen imod det modsatte, idet computeren laver det meste af billedet, mens brugeren blot bestemmer lidt om de overordnede aspekter. Det er jo set før i forskellige sammenhænge, men det sjove ved dette program er, at det hele foregår samtidigt (Modeord: Realtime). Det er umuligt at beskrive resultatet tilfredsstillende med ord (jeg ku' ikke, et billede siger jo mere end 1000 ord; et animeret billede siger nok mere end 25000 ord/sek), det skal simpelthen ses.

Programmet er egentlig ment som en 'template', som programmører så kan raffinere på alskens måder. Selve operationerne programmet laver, skal også defineres v.h.a. små programmer, for der er forfærdelig mange muligheder (5*2^1310720, orv).

Virkemåden er simpel. Man har en Mode 13 skærm med 81920 punkter, og man har en tabel med 81920 tilhørende elementer. Hver af disse elementer fortæller hvor på skærmen man skal hente punktets nye farve. Man tager altså punkterne et efter et og flytter farverne i henhold til tabellen. Hvis tabellen indeholder nogenlunde fornuftige værdier, er resultatet en flydende 'transformation' af skærmen, som... skal ses. Tabellen bliver temmelig stor (320K), men den kan sikkert pakkes ned til ingenting. 25% bliver slet ikke brugt, dovenskaben længe leve. Betragt dette som opgave 1.

Udover flytterutinen indeholder programmet bare de indledende besværgelser, samt en rutine til at tegne med musen. Hele dynen kan hentes på Quercus BBS incl. lidt mere info. Hvis du har tænkt dig at taste det ind, er der lige nogle flere filer, du skal lave. Lav først et directory, der hedder "!DynaDraw", hvori der puttes følgende:
1 stk. obey-fil, der hedder "!Boot" og indeholder:

```
Set Dyna$Dir <Obey$Dir>
IconSprites <Obey$Dir>.!Sprites
```

Lav endnu en obey-fil, der hedder "!Run", som indeholder:

```
<Obey$Dir>.!Boot
WimpSlot -min 440K -max 440K
Run <Dyna$Dir>.!RunImage
```

Så skal du lave en sprite-fil, der hedder "!Sprites", som skal

indeholde en mode 12-sprite kaldet "!dynadraw" (x34y17), der klart beskriver programmets funktion. (nemt.)

Lav en anden sprite-fil, der skal hedde "Brush", og som indeholder 1 sprite, der hedder "brush", er i mode 13 og fylder x16y16 pixels. Ingen maske, ingen palette. Kun 2 farver er meningsfyldte heri, sort og hvid. Det sorte er masken, det hvide er brush'en.

Derefter taster du "!RunImage" og "Mk0" ind.

Lav et directory til (inden i !DynaDraw), der hedder "Moves".

(Hør, ville det ikke være nemmere, hvis bladet var på diskette? :-)

Double-click på "!Boot".

Double-click på "Mk0"

Dette resulterer i et tal, der tæller fra 0 til 255.

Efter endt arbejde har programmet produceret en af de føromtalt tabeller, og placeret den i directoriet "Moves" under navnet "0".

Dette vil gøre dig i stand til at køre !DynaDraw applikationen og mere dig en rum tid.

Efter endt lærklaskning skulle du gerne føle dig tilskyndet til enten 1: at lave flere tabeller med andre interessante virkninger, eller 2: at ændre i hovedprogrammet så det gør noget andet.

Læg endelig vellykkede tabel-generations-programmer op på boardet (eller offentliggør dem i dagspressen), så vi andre kan se nye og spændende effekter.

God fornøjelse.

```
10 REM>Mk0 © 1993 Thomas Olsson
20
30 MODE0:OFF
50 DIM MovTab% &50000
60
70 P%=MovTab%
80 FORY%=0TO255
90 PRINTTAB(0,0)Y%;
100 FORX%=0TO319
110 NX%=X%+4*SINRAD(360*(Y%/256)*4)
120 NY%=Y%+4*SINRAD(360*(X%/256)*4)
130 IFNY%<0ORNY%>255 NY%=255
140 IFNX%<0ORNX%>319 NX%=319
150 !P%=NX%+NY%*320:P%+=4
160 NEXT
170 NEXT
180 OSCLI("%Save <Dyna$Dir>.Moves.0 "+STR$MT%+" +50000")
```

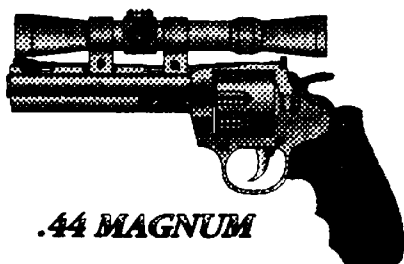
```
10 REM>!RunImage © 1993 Thomas Olsson
20
30 MODE13+128:OFF
40 DIM MovTab% &50000
50 DIM VVB% 12
60 DIM Spr% 1000
70 !Spr%=1000
80 SYS "OS_SpriteOp",&20A,Spr%,"<Dyna$Dir>.Brush"
90 SYS"OS_SpriteOp",&118,Spr%,"brush""TO..BrushAddr%
100 BrushAddr%+=BrushAddr%:32
110 SYS6,112,1:CLS
```

```
120 Scm1%=FNscreenaddr
130 SYS6,112,2:CLS
140 Scm2%=FNscreenaddr
150 PROCmc
160
170 SYS6,113,2
180 SYS6,112,1
190 MOUSEON
200 MOUSERECTANGLE32,28,1219,967
210
220 D%=1
230 M%=0
240 REPEAT
250 PROCload(M%)
260 REPEAT
270 WAIT:SYS6,113,D%
280 MOUSEA%.B%.C%:IFC%AND4CALLplot%
290 CALLmove%:D%=D%EOR3
300 UNTILC%AND1
310 M%+=1
320 UNTILO
330
340 DEFPROCload(RETURN M%)
350 F%=OPENIN("<Dyna$Dir>.Moves."+STR$M%)
360 IFF%<0 CLOSE#F% ELSEM%=0
370 SYS"OS_File".255."<Dyna$Dir>.Moves."+STR$M%.
MovTab%
380 ENDPROC
390
400 DEFPROCmc
410 DIM MC% &8000:L%-1
420 FORI%=8TO10STEP2
430 P%=MC%
440 [OPTI%
450
460 .scm1 EQU D Scm1%
470 .scm2 EQU D Scm2%
480 .col EQU 0
490 .movtab EQU D MovTab%
500
510 .plot%
520 LDR R12,.scm1
530 SUB R0,R0,#32
540 ADD R1,R1,#32
550 MOV R0,R0,LSR#2
560 MOV R1,R1,LSR#2
570 RSB R1,R1,#255
580 LDRB R4,col
590 ADD R4,R4,#1
600 STRB R4,col
610 ORR R4,R4,R4,LSL#8
620 ORR R4,R4,R4,LSL#16
630 MOV R2,#320
640 MLA R12,R2,R1,R12
650 ADD R12,R12,R0
660 ]
670 FORY%=0TO15
680 FORX%=0TO15
690 IFBrushAddr%?(Y%*16+X%)<0THEN
700 [OPTI%
710 STRB R4,[R12,#X%]
720 ]
```

```

730 ENDIF
740 NEXT
750 [OPTI%
760 ADD R12,R12,#320
770 ]
780 NEXT
790 [OPTI%
800 MOV PC,R14
810
820 FNalign16
830 MOV 0,0
840 MOV 0,0
850 MOV 0,0
860
870 .move%
880 LDR R12,scm2
890 LDR R11,scm1
900 STR R11,scm2
910 STR R12,scm1
920 LDR R10,movtab
930 MOV R8,#320*256
940 .LP
950 ]
960 FORJ%=0TO3
970 [OPTI%
980 LDmia R10!.{r4+r7 }
990 LDRB R4,[R11,R4]
1000 LDRB R5,[R11,R5]
1010 LDRB R6,[R11,R6]
1020 LDRB R7,[R11,R7]
1030 ORR R4,R4,R5.LSL#8
1040 ORR R4,R4,R6.LSL#16
1050 ORR R4,R4,R7.LSL#24
1060 ]
1070 NEXT
1080 [OPTI%
1090 STMIA R12!.{r0-r3 }
1100 SUBS R8,R8,#16
1110 BNE LP
1120 MOV PC,R14
1130
1140 ]
1150 NEXT
1160 ENDPROC
1170
1180 DEFFNalign16
1190 P%=(P%+16)ANDNOT15
1200 =""
1210
1220 DEFFNscreenaddr
1230 VVB%!0=148:VVB%!4=-1
1240 SYS "OS_ReadVduVariables".VVB%.VVB%+8
1250 =VVB%!8

```



.44 MAGNUM



Inbetweening

Eller kunsten at gøre en myg til en elefant.

Af Jan Vibe

I Egebladet nr 15 viste jeg en metode til at lave animation med. I denne artikel, vil jeg vise en metode til at lave bløde overgange mellem billeder, den såkaldte inbetweening.

Når man laver en animationssekvens, skal man ofte lave mange billeder, hvor der kun er en lillebitte forskel mellem de enkelte billeder i sekvensen. Det kunne være rart, hvis der eksisterede en metode til automatisk dannelse af billederne mellem et startbillede og et slutbillede. Sådant en metode findes faktisk, og den er meget nem at bruge.

Hvis vi har to tal f.eks. 7 og 25, hvordan finder vi så det tal der ligger midt imellem de to tal? Vi kunne jo prøve at finde gennemsnittet. Det gøres således:

$$(7+25)/2=16.$$

Det ser ud til at virke. Vi har i hvert fald fundet et tal der ligger midt imellem de to tal.

Hvad nu hvis vi ønsker at inddеле intervallet 7-25 i flere dele. Lad os sige at vi ønsker at dele intervallet mellem 7 og 25 op i 4 lige store dele. Det gøres ved hjælp af gennemsnitsmetoden fra før, men med lidt udvidelser. Formlen ser således ud:

$$M=(tal1*(D-N)+tal2*N)/D$$

M er det mellemstal vi skal finde

tal1 er starttallet

tal2 er sluttallet

D er antallet af opdelinger-1.

N er en variabel der løber fra 0 til D

Udvidelsen består i at vi lader som om at vi skal finde gennemsnittet for D tal, det gøres ved at gange tal1 med en faktor der løber fra D til 0, og samtidig gange tal2 med en faktor der løber den modsatte vej, altså fra 0 til D. Summen af de to faktorer vil derfor altid være D. På denne måde virker det som om at vi har lagt D tal sammen. For at finde gennemsnittet, skal man altså dividere summen med D, hvad vi også gør.

Det virker måske en smule tåget, så lad os prøve at regne formelen igennem med starttal=7, sluttal=25 og D=3 (4 opdelinger). Vi varierer nu N fra 0 til D og får følgende resultater:

N=0: $M=(7*(3-0)+25*0)/3 \Rightarrow M=7$
 N=1: $M=(7*(3-1)+25*1)/3 \Rightarrow M=13$
 N=2: $M=(7*(3-2)+25*2)/3 \Rightarrow M=19$
 N=3: $M=(7*(3-3)+25*3)/3 \Rightarrow M=25$

Som man ser, virker det. Vi har fået intervallet 7-25 delt i 4 lige store dele. Og hvad kan man så bruge det til? Jo hvis man f.eks. har et punkt der har koordinaterne (X1,Y1), som man ønsker at flytte langsomt over til koordinaterne (X2,Y2), kan man benytte denne metode til at flytte X1 over til X2 og Y1 over til Y2. Hvis man har en tegning, der jo ofte består af punkter med linier i mellem punkterne, kan man transformere den om til en helt anden tegning, dette gøres helt simpelt ved at definere punkterne i tegning 1 som startpunkter og punkterne i tegning 2 som slutpunkter. Det kræver selvfølgelig at der er lige mange punkter i begge tegninger.

For at illustrere princippet, vil jeg slutte af med et lille programeksempel:

Vi har en tegning af en myg, som vi ønsker at lave om til en elefant ganske langsomt, derefter skal elefanten langsomt blive til en myg igen osv. Jeg benytter mig af animationsmetoden, som beskrevet i Egebladet nr 15. Variablen D% i linie 40 styrer antallet af mellembilleder. Selve udregningen af mellembilleder sker i loopet i linie 140-170.

```

10 REM > ELEMYG
20
30 MODE128:MODE0:OFF
40 S1%=1:S2%=2:P1%=1:P2%=2:A%=47:D%=50
50 SYS 6,112,S1%:SYS 6,113,S2%:SWAP S1%,S2%
60 ONERRORGOTO260
70
80 DIM X%(2,A%),Y%(2,A%),XP%(A%),YP%(A%)
90 FORN%=1TOA%:READ X%(1,N%),Y%(1,N%):NEXT
100 FORN%=1TOA%:READ X%(2,N%),Y%(2,N%):NEXT
110
120 REPEAT
130 FORN%=0TOD%
140 FORI%=1TOA%
150   XP%(I%)=(X%(P1%,I%)*(D%-N%)+X%(P2%,I%)*N%)/D%
160   YP%(I%)=(Y%(P1%,I%)*(D%-N%)+Y%(P2%,I%)*N%)/D%
170 NEXT
180 MOVE XP%(1),YP%(1)
190 FORI%=2TOA%:DRAW XP%(I%),YP%(I%):NEXT
200 SYS 6,112,S1%:SYS 6,113,S2%:WAIT:CLS:SWAP S1%,S2%
210 NEXT
220 T%=TIME+100:REPEAT UNTIL TIME>=T%
230 SWAP P1%,P2%
240 UNTILO
250
260 SYS 6,112,S1%:REPORT:PRINT" at line "STR$ERL:ON:END
270
280 REM Data for myg 47 punkter
290 DATA 600,128, 600,448, 560,528, 560,568
300 DATA 280,448, 240,448, 200,488, 200,528

```

```

310 DATA 240,608, 560,568, 240,528, 200,528
320 DATA 160,568, 160,648, 200,688, 240,688
330 DATA 560,608, 600,648, 560,688, 560,728
340 DATA 600,768, 520,848, 600,768, 640,768
350 DATA 720,848, 640,768, 680,728, 680,688
360 DATA 640,648, 680,608, 1000,688, 1040,688
370 DATA 1080,648, 1080,568, 1040,528, 1000,528
380 DATA 680,568, 1000,608, 1040,568, 1040,488
390 DATA 1000,448, 960,448, 680,568, 680,528
400 DATA 640,448, 640,128, 600,128
410
420 REM Data for elefant 47 punkter
430 DATA 440,128, 440,448, 400,448, 360,488
440 DATA 320,408, 320,448, 160,488, 320,488
450 DATA 280,208, 320,168, 280,168, 240,208
460 DATA 240,648, 280,688, 400,688, 360,648
470 DATA 440,728, 480,728, 520,688, 520,528
480 DATA 480,488, 440,488, 360,568, 440,488
490 DATA 480,488, 520,528, 520,688, 720,728
500 DATA 800,728, 1040,688, 1080,648, 1120,568
510 DATA 1120,528, 1120,568, 1080,608, 1080,328
520 DATA 1080,128, 960,128, 960,328, 960,408
530 DATA 920,368, 760,328, 600,368, 560,408
540 DATA 560,328, 560,128, 440,128

```



DEC Opcodes?

For et stykke tid siden modtog klubben en liste over de aller-nyeste assembler-mnemonics fra firmaet DEC. Godt man har en RISC-maskine og ikke en gammel mainframe.....!!!

- BBI Branch on Burned-out Indicator
- BRH Branch & Hang
- BPO Branch on Power Off
- ING Inquire & Ignore
- RPB Reverse Parity and Branch
- BRB Branch on Beaver
- RWT Read/Write While Stretching Tape
- DOV Divide and Overflow
- SRZ Subtract & Reset to Zero
- ARZ Add and Reset to Zero
- SSW Scramble Status Word
- PIC Print Invalid Character
- RCS Read Card & Scramble Data
- SSJ Select Stacker & Jam
- SSD Stacker Select Disk
- FSR Form Skip and Runaway
- RCR Rewind Card Reader
- WWR Write Wrong Record
- EJD Eject Disk
- RWD Rewind Disk
- BSD Backspace Disk
- PCD Punch Disk
- EIO Execute Invalid Opcode
- FCJ Feed Card and Jam

BSD Backspace Disk
 EIO Execute Invalid Opcode
 FCJ Feed Card and Jam
 EXO Execute Operator
 TRD Transfer and Drop Bit
 RIG Read Inter-Record Gap
 ERS Erase Read-Only Storage
 DMP Destroy Memory Protect Key
 UER Update and Erase Record
 MWC Move and Wrap Core
 DIA Develop Ineffective Address
 HCF Halt and Catch Fire
 SCP Scatter Printer
 RTP Reduce Throughput
 LRB Lose Record and Branch
 JLP Jump and Lose Pointer
 RST Rewind and Stretch Tape
 RDI Rewind Disk Immediate
 JLR Jump and Lose Return
 BRL Branch and Leak
 UCB Uncouple Comm Lines & Branch
 SWT Select Wrong Terminal
 EXP Execute Programmer
 DIH Disable Interrupts and Hang
 RWC Rewind and Crash Heads
 VMA Violate Maintenance Agreement
 VFO Violate Female Operator
 DFA Disable Fans
 BRO Branch and Overheat
 EAL Enable AC to Logic Rack
 MMF Melt Main Frame
 EAO Enable AC to Operator
 LUM Lubricate Memory
 ESP Enable Sprinkler System
 BSI Back Up Sewer Immediate
 JOB Jump-on Beaver
 SSP Seek Spindle
 NCW Notch Carriage and Way
 DIE Disable Everything
 LTS Loop Till Smokes
 AAR Alter At Random
 AIB Attack Innocent Bystanders
 CMD Compare Meaningless Data
 DDC Dally During Calculations
 ENF Emit Noxious Fumes
 FLI Flash Lights Impressively
 ISC Insert Sarcastic Comments
 LAP Laugh at Programmer
 PEHC Punch Extra Holes In Cards
 SAI Skip All Instructions
 WNAM We Need A Miracle
 RPM Read Programmer's Mind

 Jeff Pesis - Systems Engineering Research Facility



NEW LANGUAGES COMPETE WITH APL

A Usually Reliable Source Somewhere in New England. APL, BASIC, FORTRAN, COBOL. . . these programming languages are well known and (more or less) well loved throughout the computer industry. There are numerous other languages, however, that are less well known yet still have ardent devotees. In fact, these little-known languages generally have the most fanatic admirers. For those who wish to know more about these obscure languages -- and why they are obscure -- I present the following catalog.

SIMPLE

SIMPLE is an acronym for Sheer Idiot's Monopurpose Programming Linguistic Environment. This language, developed at Hanover College for Technological Misfits, was designed to make it impossible to write code with errors in it. The statements are, therefore, confined to BEGIN, END, and STOP. No matter how you arrange the statements, you can't make a syntax error.

Programs written in SIMPLE do nothing useful. They thus achieve the results of programs written in other languages without the tedious, frustrating process of testing and debugging.

SLOBOL

SLOBOL is best known for the speed, or lack of it, of its compiler. Although many compilers allow you to take a coffee break while they compile, SLOBOL compilers allow you to travel to Bolivia to pick up the coffee. Forty-three programmers are known to have died of boredom sitting at their terminals while waiting for a SLOBOL program to compile.

VALGOL

From its modest beginnings in Southern California's San Fernando Valley, VALGOL is enjoying a dramatic surge of popularity across the industry. VALGOL commands include REALLY, LIKE, WELL, and, Y*KNOW. Variables are assigned with the =LIKE and =TOTALLY operators. Other operators include the California Booleans, FERSURE and NOWAY. Repetitions of code are handled in FOR - SURE loops. Here is a sample VALGOL program:

```

LIKE Y*KNOW (I MEAN) START
IF PIZZA =LIKE BITCHEN AND
  B =LIKE TUBULAR AND
  C =LIKE GRODY**MAX
THEN
  FOR I =LIKE 1 TO OH MAYBE 100
    DO WAH - (DITTY**2)
  
```

SURE
LIKE BAG THIS PROBLEM
REALLY
LIKE TOTALLY(Y*KNOW)

VALGOL is characterized by its unfriendly error messages. For example, when the user makes a syntax error, the interpreter displays the message: GAG ME WITH A SPOON!

LAIDBACK

Historically, VALGOL is a derivative of LAIDBACK, which was developed at the (now defunct) Marin County Center for Tai Chi, Mellowness, and Computer Programming, as an alternative to the intense atmosphere in nearby Silicon Valley. The center was ideal for programmers who liked to soak in hot tubs while they worked. Unfortunately, few programmers could survive there for long, since the center out-lawed pizza and RC Cola in favor of bean curd and Perrier.

Many mourn the demise of LAIDBACK because of its reputation as a gentle and nonthreatening language. For instance, LAIDBACK responded to syntax errors with the message: SORRY MAN, I CAN'T DEAL WITH THAT.

SARTRE

Named after the late existential philosopher, SARTRE is an extremely unstructured language. Statements in SARTRE have no purpose; they just are. Thus SARTRE programs are left to define their own functions. SARTRE programmers tend to be boring and depressed and are no fun at parties. The SARTRE language has two basic data types, the EN-SOI and the POUR-SOI. The EN-SOI is a completely filled heap, whereas the POUR-SOI is a dynamic structure which never has the same value. The structures are accessed through the only operation defined in SARTRE, nihilation, which usually results in a ?BAD FAITH at PC 02AC040 error.

Comparisons in SARTRE have a peculiar form in that the IF statement can take no arguments and simply reads IF; Similarly, assignments can only be of the form

WHAT-IS := (NOT WHAT-IS);

since in SARTRE the POUR-SOI is only, and exactly, what it is not. Although this sounds confusing, a background process, the NIHILATOR, is constantly running, making any such statements (or any statements at all, for that matter) completely meaningless. Programs in SARTRE do not terminate, of course, since there is No Exit.

FIFTH

FIFTH is a precision mathematical language in which the data types refer to quantity. The data types range from CC, OUNCE, SHOT, and JIGGER to FIFTH (hence the name of the language), LITER, MAGNUM, and BLOTTO. Commands refer to ingredients such as CHABLIS, CHAR-

DONNAY, CABERNET, GIN, VERMOUTH, VODKA, SCOTCH, BOURBON, CANADIAN, and WHATEVERS-AROUND.

The many versions of the FIFTH language reflect the sophistication and financial status of its users. Commands in the ELITE dialect include VSOP, LAFITE, and WAITER'S (RECOMMENDATION). The GUTTER dialect, instead, has commands for THUNDERBIRD, RIPPLE and HOUSE(RED). The GUTTER dialect is a particular favorite of frustrated FORTH programmers who end up using this language.

C-

This language was named for the grade received by its creator when he submitted it as a project in a graduate programming class. C- is best described as a "low-level" programming language. C- combines some of the power of machine language with all the flexibility of machine language. In general, the language requires more C- statements than machine-code instructions to execute a given task. In this respect, it is very similar to COBOL.

LITHP

This otherwise unremarkable language is distinguished by the absence of an "S" in its character set. Programmers must substitute "TH". LITHP is said to be useful in prothething liththt.

DOGO

Developed at the Massachusetts Institute of Obedience Training, DOGO heralds a new era of computer-literate pets. DOGO commands include SIT, STAY, HEEL, and ROLL OVER. An innovative feature of DOGO is "puppy graphics", a small cocker spaniel that occasionally leaves deposits as he travels across the screen.

BEAST

(Beginner's Eccentric Algorithmic Symbolic Tool)

A new programming language, BEAST, has been recently defined by the International Standards Organisation. While the user report is still being printed, some information about the language has been released, and we present below a digest of some of the more interesting features.

comefrom

This statement, is roughly the opposite of the goto which occurs in less advanced languages, in that it is placed at the point in the code to which, rather than from which, jumps should be made. As BEAST is always an interpreted language, some interpreters are designed to perform random jumps from place to place in the code, until they can encounter and execute a comefrom statement.

repeat ... unless

The first of the block structuring commands available in the language, `repeat ... unless` is guaranteed to execute at least once, after which, if the condition is found not to apply, it will attempt to cover up its mistake. One early optimising system even went so far as to crash the hard disk and electrocute the operator in an effort to conceal the error.

if ... then ... else ... except

The conventional `if ... then ... else` has been extended by the `except` command, which provides a further twist to the logic. `except` is always executed after the `if ... then ... else` expression has been evaluated, which means that once again the program may find it necessary to undo the effects of a previous operation. `except` statements may be embedded to an arbitrary depth, or placed in recursive procedure calls to make the interpreter really sweat.

disarray

Unlike an array, which has fixed subranges, the `disarray` data type is defined with respect to variables. As the values of these variables change during the program, so too does the size of the `disarray`, and any memory freed is immediately reclaimed. If the `disarray` grows larger than its initial value, other variable storage, or even the program code itself, may be overwritten.

hint

The equivalent of the pointer data type in other languages, the `hint` indicates the approximate area of memory - generally to the nearest page or so - in which data is to be found. It's then the responsibility of the programmer to track down the desired information.

Implementation details welcomed, bye, Angus.

P.S. I have it on the authority of no less a figure than The Ghost in the Machine himself that certain parallel chips using pipelining techniques behave in more or less the way described in the 'repeat ... unless' statement - given a statement such as, say: `IF X THEN Y`

one processor will have calculated `Y` already, before the result of `X` is known - and if `X` evaluates false, it'll have to dump the calculation. Which just goes to show that Vermont is stronger than friction. Or something.

The recent mention of the `COME FROM` command reminded me of several other revolutionary commands which were first discovered a few years ago. Firstly, if you can have `COME FROM` a useful extension is the `DONT COME FROM` command as in "IF (X.GT.7) DONT COME FROM 100".

Then there are the standard looping constants `SEVERAL`, `ENOUGH` and `PLENTY` as in "DO 10 I=1,SEVERAL"

More useful are the commands which allow for programmers re-assigning variables in error or forgetting to assign variables in the first place.

`IF (X.WAS..EQ.5) GONE TO 50`

`IF (X.WILL BE..EQ.7) GOING TO 70`

In a more extreme case some compilers also allowed the `.SHOULD HAVE BEEN.` relation - `IF (X.SHOULD HAVE`

`BEEN..EQ.5) WOULD HAVE GONE TO 30.` The negated version of the `DO` loop (`DONT .. DISCONTINUE`) was considered but no-one could find a suitable use for it.

Languages

A few years ago the now-defunct magazine *Computing Today* ran a special April feature on the new language `FAD-T`. I don't have the issue any more (I'd LOVE a copy of the article if anyone has one!), but from memory `FAD-T` goes something like this:

RUN: runs the program.

WALK: debugging aid that runs the program at 1/10 speed.

CRAWL: as `WALK`, but at 1/100 speed.

Arithmetic: due to a bug in the initial release of the compiler, all line numbers, variables, constants, etc are expressed in base nine. This was meant to help the implementers write it for a brand-new super-powerful chip with a nine-bit word.

The initial release being so popular, it was decided at the 9th `FAD-T` International Standardization Conference to maintain this bug in all future releases for reasons of compatibility.

Comments are achieved in `FAD-T` by using an odd line-number, as another special feature of the language is only even-numbered lines of code get executed. This raises the problem of how you tell when a base-nine number is even or odd. Fortunately a window-driven utility is planned to do just that without leaving the editor. **Control Flow:**

COME FROM: as in `Valgol` etc, the inverse of `GOTO`.

GO BACKWARDS: reverses the flow of control.

GO SIDEWAYS: moves the flow of control into an alternate quantum reality. In the *Many-Worlds Interpretation* a significant degree of parallelism can be achieved on a single-chip machine by running the program in several quantum universes simultaneously. See "Quantum Theory, the Church-Turing Thesis and the Universal Quantum Computer", by David Deutsch, 1985. (This is a GENUINE paper, so help me!) **Functions:**

CALC(X): calculates `X` from formula in global workspace.

GUESS(X): as above but faster since it ignores the formula.

UPDATE(X): randomly adjusts `X`.

RAND(X): returns a random number between 33 and 36.

NOISE(X): adds noise to the three most significant bits of `X`.

CRASH(X): bombs out the program, overwrites the run-time system, deletes the values of all intermediate values and performs any low-level operations which might conceivably cause hardware damage to the host machine.

`FAD-T` is an extraordinarily powerful language capable of executing not just in real time but in imaginary time into the bargain. An optional module is available to exploit the hidden dimensions of spacetime as and when they become incorporated into physics theories. Twistors, axions, Goldstone bosons, etc, are all catered for as language primitives.

Yours in peace, love, understanding and the annihilation of all other life-forms. Ian.



FishGuide

Denne gang skal jeg fortælle hvordan du kommer igennem resten af FISH!

Jeg har ikke tænkt mig at give dig en step by step løsning, men jeg vil fortælle om de forskellige lokaliteter og hvad du skal gøre der, rækkefølgen må du selv finde ud af.

Paddington: her er dit travel pass, det ligger gemt under din fishton. Husk også din tegnebog. Læg hånden på printet ved døren for at åbne denne.

I byen (Eelpout):

Hos isenkrammeren. Køb en screwdriver, en hyperdriver og en plastic bag.

I musikforretningen. Køb høreværnet.

I tøjbutikken. Køb de mørke briller og slipset.

I genbrugsbutikken. Køb din fishton, så vil du få fat i radiokabinettet når du kommer hjem.

På pubben. Giv den fulde mand en snifter og bed så om hans ID-kort. Når du har købt 3 omgange snifters, vil bartenderen tilbyde at sælge hele beholderen til dig. Køb den. Når den bliver stjålet følg Panchax's instruktioner.

Jeg har vanskeligt ved at forklare hvordan man finder rundt i "The Dark Warp", men jeg har læst følgende tips.

Beholderen er i den sidste lokalitet. Du kan ikke kortlægge området - DU er ikke i en labyrint. Tænk på det som et fuldstændig logisk puslespil. Tænk på mønstrene af udgange. Tegn et billede af din nuværende lokalitet, gå derefter gennem en udgang og se hvordan mønstret er skiftet. Prøv at finde en lokalitet med udgangene N, NE, E. Gå så NE.

På kraftværket:

For at få måleren til at vise '0' skal alt være slukket, dette gælder også kontakten i Dr. Roachs lejlighed og protokopimaskinen i laboratoriet. Dørene åbnes automatisk når måleren er helt på nul.

Filteret løsnes med en almindelig skruetrækker, hvorefter du spurter ud før en eller anden tænder for strømmen igen.

På museet:

Før at se lysstrålerne i alarmrummet skal du åbne for posen med plankton, du skal ikke spise det.

Opah universitet:

Dørene overfor rektors kontor åbnes med dr. Salmons id-kort. Bogen i biblioteket inderholder et billede af et focus wheel, riv siden ud.

I restauranten køber du en lille pose plankton.

På disco skal du huske at bruge høreværn og mørke solbriller.

Hvis du virkelig vil hygge dig skal du invitere en ven med.

Inviter skurken, men husk slipset da han vil have det på.

I laboratoriet skal du bruge computeren, pasordet er i din fax.

Brug computeren til at identificere skurken. Spil et af spillene, f.eks. the Gilled eller The Prawn. Du kan også finde ud af hvordan du bygger en stream-regulator. Formlen er i computeren, og meningen finder du på vægtavlen.

I forskningsafdelingen kan du tune et u-tuned krystal. For at komme op i tåmet fylder du gas i sækken, når du kommer op skal du huske at slippe sækken, tage photon bridge og springe over rækværket.

Nu mangler du bare at samle regulatoren. Det hele skal være færdigt inden klokken 4.

God fornøjelse --- Martin J. Søndergård



Pasord

Her følger nogle passwords til de spillegale...

DROP SHIP -- Passwords:

DAHLIA
GAGGLE
KAUNDA
QUAZER

QUAZER -- Passwords:

SPEAKER
LIGHT
MERCEDES
PHYSICS
KOJAK
ELECTRON
PLANT
BARBOUR
PIZZA
ROWER

NEVRYON -- Passwords:

MIRADOR
ISENGARD
KRYNN





Medlemsundersøgelse

Denne artikel belyser resultatet af medlemsundersøgelsen, der er gennemført i tiden mellem Egeblad nummer 20 og 21.

Allerførst skal det nævnes, at resultaterne desværre baserer sig på en ganske lille procentdel af medlemmerne, og derfor skal tages med et stort skud salt. Hvorfor så få har villet udfylde det medsendte skema er ret uforståeligt - skam få alle i sløve bananer.....!

Jeg vil starte med at takke de medlemmer, der har medvirket, og konstatere, at det selvfølgelig bliver deres meninger, der kommer med til at præge klubbens fremtidige aktiviteter. En speciel tak til de medlemmer, der måske ikke deltager så meget i klubbens daglige virke, men alligevel har udfyldt skemaet og sågar givet nogle personlige kommentarer. Klubben består ifølge undersøgelsen af 100% mænd! Hvor kedeligt, men sikkert ikke helt atypisk for computerverdenen. Gennemsnitsalderen er 37 år, hvilket er overraskende højt, men måske udtryk for, at de lidt mere modne mennesker er bedre til at tage sig sammen...?

Medlemsudstyr i % af alle besvarelsen.

BBC/Master	██████████	35.3 %
A300-400	████████████████	58.8 %
A3000	██████	23.5 %
A5000	████	11.8 %
PC/Mac	████	11.8 %
Modem	████████████████	58.8 %
Printer	████████████████████	94.1 %
Harddisk	██████████████████	70.6 %
Scanner	██	5.9 %
Farveskærm	██████████████████	88.2 %
H.opl.skærm	██████	23.5 %

Interesser vægtet efter antal afgivne points

Programmering	██	106
Hardware	████████████████████████████████	80
Tekstbeh.	████████████████████████████	76
Grafik	██████████████████████████████	85
Spil	████████████████████████████	69
Databaser	██████████████████████████	51
Datakomm.	██████████████████████	42
Lyd	██████████████████████████	64
Egeblad	██████████████████████████	62
Andet	██████	17

Disse resultater kommer egentlig ikke så overraskende, dog er det min opfattelse, at BBC/Master-folkene nok er underrepræsenteret. Desuden er interessepoint'ne nok strøet ud med

lovlig let hånd. Det skyldes måske, den måde skemaet var udformet på. Resten af resultaterne er vist forholds-mæssigt.

Bruger BBS

Aldrig	████████████████████
Sjældent	██████████████████
Ret ofte	████████████████
Hele tiden	██

BBS er

Suverænt	████████
Rimeligt	██████████████████
Dårligt	██
Elendigt	██

Bruger ikke BBS p.g.a.

- Modem	██
- Software	██████████████████████████████
- Instruktion	██████████████████████████████
- Lyst	██
Nervøsitet	██
Telefonregning	██████████████████████████████

Egebladet er

Suverænt	████
Godt	██████████████████
Dårligt	████
Helt til grin	██
Svingende	██████████████████

Omstrukturering af klub

Alt skal være som nu	██
BBS opprioreres i.f.t. Egeblad	██████████████████
Egeblad afskaffes i.f.t. BBS	████

Quercus er

Uundværlig	██████
Til hjælp og adspredelse	██
Ligegyldig	██
Overvejer udmeldelse	██

Resultaterne af BBS-spørgsmålene viser med sikkerhed to ting: Af dem, der benytter vores BBS, er der en ret stor grad

af tilfredshed med den måde, det fungerer på. Desuden er der en tydelig overrepræsentation af BBS-brugere blandt dem, der har besvaret spørgeskemaet. Vi ved nemlig med sikkerhed, at 70% af medlemmerne aldrig benytter vores BBS. Grundene til, at man ikke benytter bulletinboardet er mange, som det ses, og det er nok et ret typisk billede. Blandt de personlige kommentarer, vi har modtaget, er der flere ønsker om en bedre instruktion i, hvordan man bruger vores BBS. Mere herom senere.

Egebladet får overvejende skudsmål svingende, og det er da slet ikke overraskende, når man tænker på alle problemerne med, at få en regelmæssig udgivelse til at fungere. Helt ringe er bladet dog ikke, og det trøster os. Vi kan tydeligvis ikke afskaffe Egebladet uden at støde mange på manchetterne, og det er det sidste, vi ønsker. Af de personlige kommentarer fremgår det bl.a., at bladet ind i mellem er en smule sekterisk. Fremover vil vi forsøge at imødegå dette ved også at lave nogle bredere artikler, der ikke forudsætter, at en masse indforståede termer og jargon er kendt af alle. På samme måde vil vi forsøge at få artikler om mange forskellige emner, da medlemmernes interesser er rimeligt spredt, selvom interessen for programmering, hardware er stor i forhold til, hvad man ved om f.eks PC og Amiga-publikummet. Det må derfor fastslås, at Egebladet forsat vil være fast bestanddel af klubarbejdet, hvis vi skal opfylde medlemmernes ønsker. Klubben er dannet med det formål, så Egebladet vil forsat udkomme. Her skal så lyde den ofte gentagede vending: Egebladet er dit blad, så skriv noget til det eller få nogen til det, betal dem for det - om nødvendigt?

Quercus får egentlig ret gode skudsmål, men her skal det også tages i betragtning, at det overvejende er vores superbrugere, der har givet deres besyv med. Der er tydeligvis ikke stor begejstring for ideen om, at lave radikalt om på klubarbejdet. Vi tager dette til efterretning, som det hedder med tidens jargon... Klubben ville gerne have haft flere besvarelser på de spørgsmål vi stillede dig - men du kan stadig udfylde det og sende det til os, eller blot skrive lidt om, hvad du savner. Har du venner, der har Acorn-maskiner og ikke kender Quercus? Er det tilfældet, vil du så ikke opfordre dem til at melde sig ind i klubben. Du kan også bare oplyse deres navne, så vil klubben kontakte dem. Vi må gå ud fra, at jo flere medlemmer, vi kan skaffe, jo større chance er der for, at klubben kan komme til at fungere godt. Klubben er ikke voksende i øjeblikke, snarere det modsatte, men vi håber da at kunne få vendt situationen, eller i det midste stabiliseret den.

Man kunne også overveje at lave en udvidelse af det geografiske område, vi dækker. Der er Acorn-ejere i de andre skandinaviske lande også. Hvad med at snakke med dem om en sammenslutning? Eller synes du, at "small is beautiful"?

Er det en fuldstændig vanvittig ide med et lidt større blad, det kunne f.eks hedde "Scandinavian Acorn User". Hva' behar?

Vi kunne også tage initiativer i retning af mere lokal aktivitet. Jeg vil gerne henvise til, at vores folk i København er begyndt at mødes med jævne mellemrum til klubaftener. Sådanne

ideer vil uværgeligt styrke sammenholdet. Jeg bor selv i Sønderjylland nu og vil da gerne benytte lejligheden til at invitere de lokale til en klubsammenkomst. Måske kunne vi bruge københavnernes ide, og lave et møde, hvor vi også sender indbydelser til Acorn-folk syd for grænsen. (Jo, jeg stemte ja den anden juli, hvis al den snak om andre lande begynder at irritere dig!) Skriv til bladet eller læg besked på boardet om, hvor du bor, hvis du ønsker at lave en lokalgruppe.

Konklusionen, der ganske vist ikke drages på noget særligt stort grundlag, er, at Egebladet fortsætter som hidtil. Vi vil dog forsøge at gøre arbejdet med opsætning osv. så let som muligt. Med de redskaber vi efterhånden har til rådighed, såsom Impression og Artworks, bliver det heller ikke særligt vanskeligt. Samtidig vil vi forsøge at trække flere artikler hjem til hvert nummer - det bliver sværere, for det kræver også DIN medvirken!

Vores bulletin-board vil køre videre, og indsatsen for at få flere brugere vil blive forstærket, begyndende med udgivelsen af en lettilgængelig manual i næste nummer. Her bliver det forklaret, hvad du skal bruge for at benytte Quercus BBS. Det indbefatter computer, modem, serielt kabel, ekstra telefonstik og kommunikationsprogram, samt hvordan man samler hele skidtet. Evt. omkonfiguration af din maskine vil også blive nævnt. Desuden bliver protokoller afmystificeret, og det forklares, hvor let det egentlig er at hente(download) og aflevere(upload) programmer og post. Hertil kommer den tidsbesparende feature, at alle større filer på boardet ligger i komprimeret form. Du får lært, hvordan du kan dekomprimere de programmer, du evt. vil hente i fremtiden. Også hvordan de ting, du vil uploade, kan komprimeres.

De forskellige menuer på boardet vil blive nøje gennemgået, så du ikke føler dig ladt i stikken på nogen måde. Dertil kommer, at alle ændringer eller udvidelser til denne manual vil komme i bladet, så snart der sker ændringer på BBS'et.

Til slut vil jeg gerne opfordre til, at vi Acornfolk holder sammen. Vi er ikke ret mange, så det er nødvendigt, at vi hjælper hinanden alt det, vi kan. Det ville være synd, hvis du overvejer at skifte til et andet mærke - PC-verdensens grå kedsommelighed, den sterile yuppie-atmosfære hos Apple, eller det, der er værre. Disse er simpelthen ikke brugervenlige, lette at programmere, prisbillige eller noget andet særligt i forhold til vores maskiner. Der er kun et argument tilbage - flere er bedre. Acorn vil sandsynligvis fortsætte med at være en nichemaskine, men en sprællevende sådan. Jeg vil blot nævne, at mange forskellige produkter bliver udviklet til ARM-processoren pga. dens utrolige kompaktthed og gode MIPS/(transistor*MHz) egenskaber. F.eks er Apples endnu ikke frigivne, men måske helt revolutionerende, nye maskine, Newton, baseret på en ARM. Acorn har også, igennem Arm Ltd., netop lanceret en fantastisk ny videocontroller, VIDC20. Støt klubben og skaf gerne flere medlemmer, også for din egen skyld.

Hans Otto Lunde



Månedens tilbud til medlemmerne

Kontingent.

Abonnement på Egebladet (6 blade) + medlemskab i et år:
kr. 175,00

Tidligere numre af Egebladet. nr. 1-7 pr. stk: kr. 12,00, nr. 8-21 pr. stk: kr. 20,00. Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00. Årgang 1989 (5-10): kr. 80,00. Årgang 1990-91 (11-16): kr. 80,00.

Ekstra badges (medlemskab inkluderer et gratis badge):
kr. 10,00 pr. stk.

Disketter.

Klubdiskette nr. 1 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 1-3, samt biorytme-program, raytracer og badge-program.

Klubdiskette nr. 2 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 4-7, samt væveprogram, vinderbadget og vinduedemo.

Klubdiskette nr. 3 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 8-16, samt programmer til artiklen om sideways RAM (se blad nr. 16)

Klubdiskette nr. 4 (BBC og Master). Medlemmes egne mesterværker sam programmer til artiklen om lyd på BBC'en (Se blad nr. 18)

Klubdiskette nr.1 nr.2 nr.3 og nr.4 (ARM-maskiner). Listninger til artikler fra bladene, programmer lavet af vores medlemmer samt PD-software.

BBC disketterne koster kr. 20,00 pr. stk. inklusiv porto.
Archimedes disketterne koster kr. 25,00 pr. stk. inkl. porto.

Særlige disketter.

Medlemsregister, vedtægter. Send frankeret svarkuvert og formatteret diskette. Gallery-disks (til Archie og A3000):
5 disketter fyldt med IFF/GIF billeder: kr. 100,00.

Indeks (BBC og Master serien).

Har du problemer med at huske hvilke disketter der indeholder bestemte spil, så er dette programmet for DIG. Det eneste der kræves er at dine disketter indeholder en menu. Indeks går ind og læser alle data i menuen og gemmer disse til f.eks. udprintning. Vi sælger dette eminente program til den latterlige lave pris af kun kr. 25,00.

Programmer på tape (BBC og Master).

Skriv eventuelt efter en komplet liste. Listen er også at finde på vores BBS.

1 bånd: kr. 10,00, 4 bånd: kr. 25,00, 10 bånd: kr. 50,00. (Vi har også programmer på diskette). Ved bestillinger på kr. 50,00 og derover betales der ikke forsendelsespporto.

Opgiv navn og adresse samt medlemsnummer.

Martin J. Søndergaard
Årestrupvej 76
7470 Karup J
Tlf. 97 10 21 95

BEMÆRK:

Da vi skal have fremstillet flere klubdisketter til BBC og Master serien samt klubdisketter til Archimedes og A3000, beder vi jer medlemmer sende nogle programmer og eventuelle forklaringer til Martin (6503). Disketterne vil blive returneret. På forhånd tak.

ADRESSEÆNDRINGER:

6522
Tomas Christiansen
Lyshøjgårdsvej 85, 3.th.
2500 Valby

6530
Kim Igel
H.C. Andersens Boulevard 38, 5.th.
1553 København V
Tlf.: 33 33 09 11

6544
Hans Otto Lunde
Goethesgade 21a, st.th.
6400 Sønderborg
Tlf.: 74 43 47 84

NYE MEDLEMMER:

Indmeldt i perioden 11/7-92 - deadline

6553
Rune Christiansen
Nørregade 55
6600 Vejen

Udmeldelser:

Følgende numre er slettet af medlemslisten:

6520 6525 6563 6564 6579 6581 6582 6584 6585 6623 6631
6632 (Gosh! - Dette er forhåbentlig en engangsforteelse)

ANNONCE:

Sælges:

Farvemonitor, Philips 8CM852

Prisforlangende 1.100 kr.

Henvendelse til Martin 6503

Tlf.: 97 10 21 95



Royal Data meddeleler, at der er kommet nye priser - også på de nye Acorn-modeller. Samtidig er prisene på de eksisterende sænket. For yderligere oplysninger, henvend dig til:

Royal Data, Postboks 758, DK - 2730 Herlev
Tlf: 98 63 81 50 / 44 94 48 04

København-møde!

For fremtiden vil det være muligt at mødes med andre Quercus-medlemmer oftere end til den årlige generalforsamling. Bor du i nærheden af København, eller er du tilfældigvis i nabolaget, er du velkommen i vort faste mødelokale i Søborg. Møderne bliver holdt den sidste søndag i hver måned kl. 13:00, startende søndag d. 28/2-1993. Der er på stedet mulighed for køb af kaffe, te, vand, osv. Der er overraskende nok ingen Acorn-computere, så tag din egen med!

Adressen er:

Borgernes Hus
Søborg Hovedgade 79
2860 Søborg
Tlf. 39 69 10 24 (på mødedagen)
Ring til sekretæren for yderligere oplysninger.



BBS-siden

For en gangs skyld bliver det ikke den normale BBS-redaktør, Thomas "Sysop" Christiansen, der lader sin røst høre i denne klumme, men derimod den ydmyge formand. Det skyldes den debat, der har været omkring vores BBS i forbindelse med medlemsundersøgelsen. Egebladet vil, som nævnt andetsteds, ikke blive afskaffet, men derimod styrket - om muligt.

Vi vil på den ande side meget gerne have nogle flere til at bruge vores udmærkede BBS. For det første vil det styrke klubbens arbejde generelt og for det andet vil i, der ikke bruger Quercus-BBS i øjeblikket, kunne have stor gavn af at begynde på det. Det vil jeg gerne begrunde:

- A) Anskaffelsen af et modem er efterhånden blevet en investering, der absolut er uoverskuelig. Almindelige modems på 2400 baud (populært 2400 bits/s) koster ikke mere end ca. 1000 kr,- i dag. Du kan sikkert få fat i et brugt for langt under det. Hvis du ikke er helt til rotterne økonomisk, kan et nyere modem med hastigheder op til 9600 baud eller mere fås for godt det dobbelte. Det vil i det lange løb betyde en mindre telefonregning
- B) Den famøse telefonregning behøver du egentlig ikke at være så nervøs for. Man behøver ikke ringe til BBS'et ret ofte for at kunne følge med i, hvad der sker, og desuden er det ikke nødvendigt at gennemføre timelange download-sessioner fra udlandet. Alle med modem har nok prøvet at ringe til udlandet, men man finder hurtigt ud af, at det er en dyr fornøjelse, hvis man ikke ved, hvad man vil på det pågældende BBS og er logget på længe.
- C) Vi har en masse programmer liggende til fri afhentning, og du vil erfare, at der er mange perler imellem. I øjeblikket har vi omkring 285MB klar til dig! Dertil kommer muligheden for at have brevveksling med alle brugere på boardet. Hvis du har et yndlingsemne, er det muligt at diskutere det med andre. Har du derimod et nederdrægtigt problem, så læg blot en besked om det. Ofte går der ikke lang tid, inden en eller anden har hjulpet dig. Vi er tilsluttet et internationalt netværk, som vi udveksler post med, så måske kommer det afgørende svar ikke fra Danmark - men derimod Australien!
- D) I næste nummer kommer der en no-nonsense manual til, hvordan man bruger boardet. Med no-nonsense mener jeg, at alt bliver forklaret grundigt. Vi forudsætter ikke, at du kender en masse jargon og tekniske betegnelser for at kunne bruge vores allesammens BBS, selvfølgelig ikke.

Overvej anskaffelsen, allerede inden næste Egeblad. Tro mig, Du ved ikke, hvad du går glip af!

Hans Otto Lunde

Nye computere fra Acorn:

A3010 Family Solution	4.500 kr + moms
A3020 FD	5.800 kr + moms
A3020 HD60	7.350 kr + moms
A4000 HD80	7.900 kr + moms
A4000 Home Office	8.400 kr + moms
A5000 2/HD80	12.100 kr + moms
A5000 4/HD120	14.200 kr + moms
A4 2/FD	14.700 kr + moms
A4 4/HD60	17.800 kr + moms
Acorn Multiscan monitor	2.700 kr + moms

Særtilbud: A4000 'Tech Office'

- A4000 computer
- Acorn Multiscan monitor
- TechWriter teknisk tekstbehandling
- Desktop Database

Samlet pris: 11.600 kr + moms

Import og salg af Acorn computere:



IMPORT OG SALG

Acorn 

Civilingeniør

Henning Østergård Hansen

Sjællandsvej 23, Ørholm

DK-2800 Lyngby

☎ (+45) 45 87 94 95

B



6541
Ivan Helsinghof
Syrkensvej 28
2300 København S

Afsender:

EGEBLADET

Hans Otto Lunde
Goethesgade 21a, st.th
6400 Sønderborg

Videseendes ikke ved vedvarende
adresseændring, men returneres til
"Egebladet" med oplysning om den
nye adresse.