

Suomen Mikromaakarit MICROPOST

MICROPOST
DIVES DEEP!



Micropost tutkii asi-
oita pintaa syvemmäl-
tä ja paneutuu antau-
muksella erilaisiin
Mikromaailman ilmiöi-
hin. Micropost miet-
tii merkityksiä ja
etsii uusia näkökul-
mia.

Micropostin taso on
korkea vaikka lehteä
tekevät harrastelijat.
Mikrolehden ei tarvit-
se olla kuiva. Micro-
post sisältää ohjel-
mien lisäksi huumoria,
sarjakuvia, vähemmistö-
palstan ja kaikenlai-
sia tosia tai keksit-
tyjä juttuja.

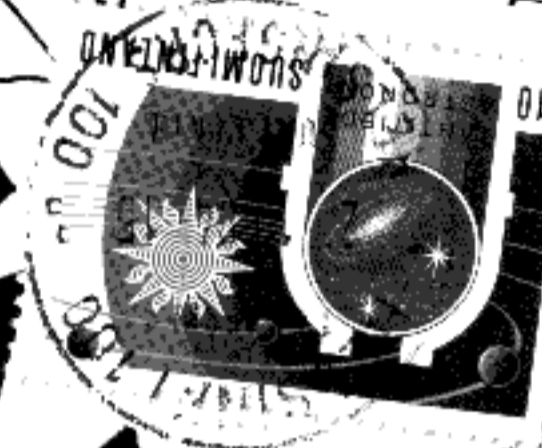
MICROPOST
FLYES HIGH!



Micropost No:6 ilmestyy Joulukuun puolessavälissä
tai aikaisemmin. Ohjelmia on ainakin 64:lle ja
Vicille. Lisäksi on mukana tietysti sarjakuvia
ja hyviä juttuja.

JÄSENTIEDOTE

2



SEUTTELYÄ * LUPAUKSIA

- MIKROMAAILMA MESSUT KANKAANPÄÄSSÄ
- TAUSTANUSIKKI VICILLE JA 64: LLE
- VIHJEITÄ KAIKILLE!



AVAA JA KATSO MITÄ
MIKROMAAKARIT MEINAAVAT
KUN KESÄ-MICROPOST JÄI
ILMESTYMÄTTÄ!



Syyskuun Tietokone-lehdessä on Markku Lehmosen juttu Kankaanpään Mikromaailma messuista. Kävimme paikanpäällä ja totesimme tapahtuman melkoperäisen latteaksi.

Mikro
Maailma
= 84 =



Tässä hallissa oli hyötykäyttö osasto. Pöytä Apple ja IBM koneita joita saatiin kokeilla. Oli tekstinkäsittelyä taulukkolaskentaa ja muita käytännöllisiä ohjelmia. Myös koneisiinliitetyjä massamuisteja ja kirjoittimia saatiin kokeilla.

Kymmenellä markalla Grafologitietokone paljasti nimikirjoituksesta luonteenpiirteet.

IBM 10 ottelun SM-kisassa oli palloilijana IBM PC. Kilpailussa asetettiin aina kaksi pelaajaa vastakkain, ja voittaja pääsi jatsoon.

A=(palloilu)hallissa oli eniten katsottavaa. Applen osasto oli vetävin. Kannettavassa IIC:ssä ja Macintoshissa riitti ihmettelemistä, kukapa ei haluaisi kokeilla Mouse paintia ja hiirtä. Ohjelma on monipuolisen mukava kunhan tottuu hiireen.

Lentosimulaattoreita ja muita pelejä pelasimme eri osastoilla innokkaasti, yritysmikrojen pelit jaksoivat viehättää hyvän grafiikkansa ansiosta.

A-hallissa oli myös postin ja Telen, sekä Telsetin osastot. Tecnopressin ja Tekniikan Maailman osastot olivat tosi mielikuvituksettoman näköisiä. TM:n osaston robotti oli ilmeisesti rikki, sitä talutettiin takahuoneeseen. Tampereen Teknillisen Korkeakoulun mikrohiiri piti labyrinttinäytöksiä parin tunnin välein. Ennen messualueelta poistumista ihastelimme vielä Canon AS-100 mikrotietokonetta ja printeriä jotka rustasivat messuvieraille horoskooppikuvia.

Emme käyneet kuuntelemassa luentoauditoriossa, vaikka se sisältyi lipun hintaan. Jokaisena messupäivänä oli yksi luento (esim. tietokone maailmalla), joiden tarkoituksena oli esitellä tietokoneen hyötykäyttöä.

Tavalliselle mikroharrastajalle messuilla ei ollut kovin paljon annettavaa. Tietokoneiden viihdepuoli ei tässä tapauksessa toiminut yrityskäytön rinnalla. Keskikesä ei taida olla paras mahdollinen ajankohta tällaisille messuille.

Ra

HOT SHOT

Valmistaja: Goliath Electronics GmbH

Länsi-Saksalaisia pelejä maahantuova liike esitteli HOT-SHOT mallistoaan. Esittelijä uskoo että HOT SHOT pelit saavuttavat suuren suosion, sillä sama peli on muokattu useille eri koneille ja videopeleille. Pelien hinnat olivat melko alhaisia ja grafiikkaan oli selvästi panostettu, mutta mitään uusia ideoita ei näkynyt.



B-(kupla)hallissa oli Saloran uutta kotimikroa lukuunottamatta vain toimistotietokoneita. Ihastelimme toinen toistaan hienompia graafisia esittelyohjelmia ja keräsimme ison nipun brochyreita.



◀ IBM 10 ottelu



VIHJETÄ

POKE 43,0:POKE 44,64ohj.alkuosoite/256):POKE45,0:POKE46,128(=ohj.loppuos./256)
 SAVE"ADVENTURE",1,1
 (LOAD"",1,1)

VIC-20 ADVENTURE
 KOPIOINTI.

• Muistia tarvitaan 24K tai
 vastaava järjestely kytki-
 millä!

POKE 648,30:POKE 642,32:SYS 64824

VIC-20 16K ONGELMIA?

kätevä silloin kun koneessa
 on 16K lisämuisti. Asettaa
 omat merkit 4096-7679, näy-
 tön 7680-8185, värit 38400-
 38912 ja loput vapaasta RAM
 ista 8192-. Omat merkit ovat
 turvassa pokeamista paikkoi-
 hin 51 ja 56 ei tarvita.

Alkuosoite	Rutiini
0000	Start
0010	Tulostaa akussa olevan merkin
02BF	Lukee näppäimiston
03F8	BEFP
04C2	Save bytes
0556	Load bytes
0C0A	Message printing
0D6B	CLS -command
12A2	Main execution loop
15D4	Wait key
17F9	LIST
1988	Find statement
1F1A	Free memory
204E	Print position
22E5	PLOT (B,C)
2D2B	STACK BC
2DE3	Print floating-point number
30A9	HL=HL*DE

SPECTRUM
 ROM-RUTIINIT.

RUN-STOP/RESTORE-näppäimen painallukset:
 poke 808,225 (peruutus:poke 808,237)

RUN-STOP-näppäimen poke 788,52 (poke 788,49 peruutus)

Listaussuoja saadaan poke 2048,255

Ohjelman uudelleen talletuksen esto käy: poke 819,0
 (Eli SAVE-käskyn käytönesto)

Vastaavasti LOAD-käskeytetään: poke 817,0

CBM 64
 SUOJAUKSIA.

