# COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Aralık 1988



Bilgisayarla iletişim

Bilgisayan Tanıyor musunuz? (3)

SAYI 34

4000 TL. (KDV Dahil) Program Döküm dergisi ekiyle birlikte

Masa üstü yayıncılık (2)

# NOKTA

## lightpen

**SÜPER IŞIKLI KALEM**

12 ADET ÖZGÜN OYUN, MÜZİK, ÇİZİM PROGRAMLARI VE
**AÇIKLAMA KİTAPÇIĞI**
İLE BİRLİKTE..

KASET VEYA DİSKETTE
PERAKENDE SATIŞ FİYATI
**25.000.- TL.**

TÜRKİYE'DE İLK DEFA;
DOKUNMATİK LIGHTPEN



| ★ TOPTAN DAĞITIM ★ | ★ ANKARA PERAKENDE DAĞITIM ★ |
|---|---|
| **NOKTA** DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD.ŞTİ. TUNALI HİLMİ CAD. SEĞMENLER İŞHANI 96/8 K.DERE-ANKARA TEL: 168 36 47 | MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ TUNALI HİLMİ CAD. SEĞMENLER ÇRŞ. 36/59 K.DERE-ANKARA TEL: 168 36 47 |

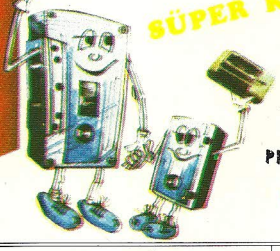



# teypler

**ARTIK YÜKLÜYOR....**

# NOKTA yükler

**SÜPER KARTUŞ**



PERAKENDE SATIŞ FİYATI:
**35.000.- TL.**

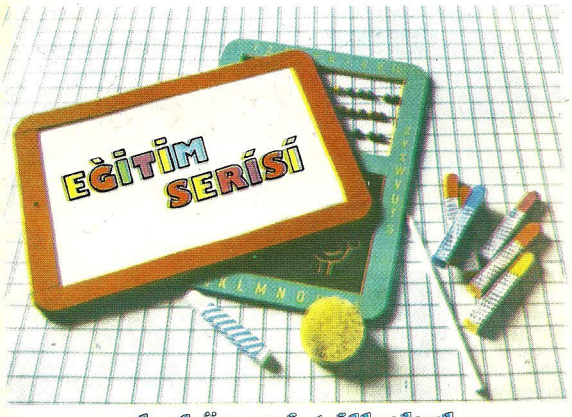
KAFA AYARI
PROBLEMİNİZ YOK ARTIK.

**BAYİLİKLER veriyoruz**

| ★ TOPTAN DAĞITIM ★ | ★ ANKARA PERAKENDE DAĞITIM ★ |
|---|---|
| **NOKTA** DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD.ŞTİ. TUNALI HİLMİ CAD. SEĞMENLER İŞHANI 96/8 K.DERE-ANKARA TEL: 168 36 47 | MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ TUNALI HİLMİ CAD. SEĞMENLER ÇRS. 36/59 K.DERE-ANKARA TEL: 168 36 47 |

**COMMODORE**

# commodore




**okul öncesi / ilkokul**
**EĞİTİM PROGRAMLARI**

MATEMATİK

| KONUSU | | | PERAKENDE SATIŞ FİYATI KDV DAHİL |
|---|---|---|---|
| 1- TOPLAMA, ÇIKARMA, ÇARPMA, BÖLGE | (İLKOKUL 1-2) | 2 KASET | 13.800.- TL. |
| 2- ÇARPIM TABLOSU | (İLKOKUL 1-5) | 1 KASET | 5.800.- TL. |
| 3- RAKAMLARI TANIMA (Küçük öğrencilere rakamları tanıtmak ve sevdirmek amacı ile hazırlanmış resimlerle süslü program) | (OKUL ÖNCESİ) | 2 KASET | 13.800.- TL. |
| 4- VARLIKLAR ARASINDAKİ İLİŞKİLER (OKUL ÖNCESİ + İLKOKUL 1-2) (Büyüklük-küçüklük-benzerlik-farklılık-uzunluk-kısalık, çokluk-azlık, uzaklık-yakınlık, yükseklik-alçaklık gibi kavramlar tanıtılmaktadır.) | | 2 KASET | 13.800.- TL. |

# NOKTA

DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD.ŞTİ.




**★★ BİLGİSAYAR DÜNYASINDA EN SON YENİLİKLER ★★**

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişleriniz bedeline posta masrafında ekleyerek banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz.

Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

**MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.**

**TUNALI HİLMİ CADDESİ SEĞMENLER ÇARŞISI No: 96/35 KAVAKLIDERE - ANKARA TEL: 168 36 47**

# İçindekiler



## TOPLUM


**Dünyadan, Türkiye'den, Teleteknik'ten** 6
C-64 Pilot Eğitiyor, BASIC İle Program Kitabı

**C-64 Atom Santralini Gözlüyor** 8

**PC Show '88** 70
C-64 Artık Bir Klasik Oldu


## YAZILIM


**Masa Üstü Yayıncılık (1)** 8
Yeni C-64 Programlar

**C-64 İçin Püf Noktaları** 22
Rutinlere Devam

**Workbench (Tezgah)** 60
AMIGA'nın Olanakları




## TANITIM


**Oyun** 32
Yepyeni 64 ve AMIGA Oyunları

**Macera Peşinde** 45
Can'ın Harika Anlatımıyla


## DONANIM


**Kafa Ayarı** 49
Datasette'cilere Müjde

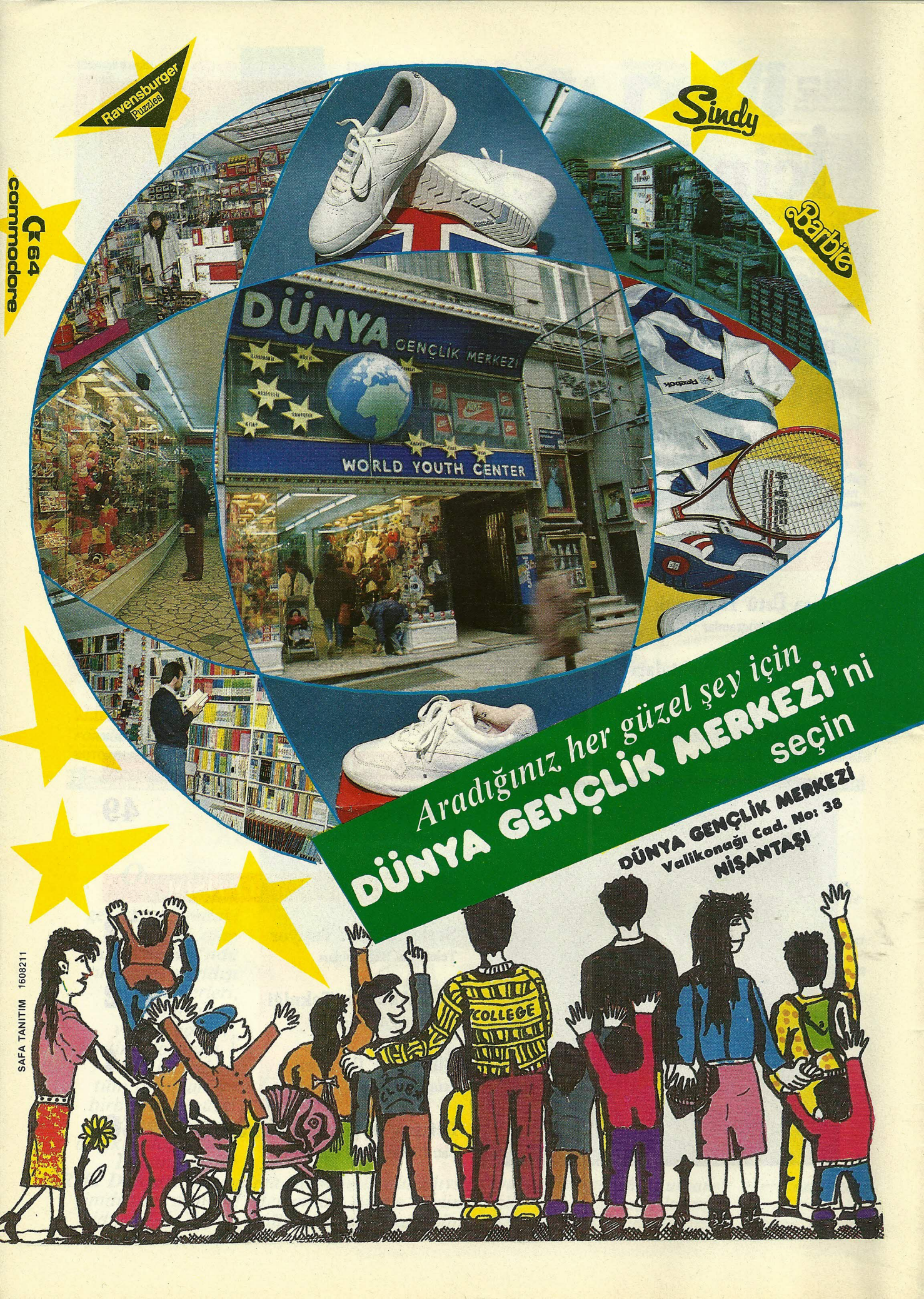

## BİLGİSAYARLA İLETİŞİM


**Sesler Bilgiyi Taşıyor** 12
Telefonun Sağladıkları

**Veri Aktarım Tekniği** 52
Biraz Bilgi Verelim

**Bilgisayar İletişimi** 54
İletişim tarihi

**İletişim Devriminin Arifesinde** 66
Batı Ülkelerindeki Olanaklar


Ravensburger Puzzles
Sindy
Barbie
C64 commodore
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ
WORLD YOUTH CENTER
Aradığınız her güzel şey için
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni
seçin
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ
Valikonağı Cad. No: 38
NİŞANTAŞI
COLLEGE
CLUB
SAFA TANITIM 1608211

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

**Teleteknik A.Ş. Adına**
**Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü**
OSMAN BABAOĞLU

**Yayın Yönetmeni**
AHMET ZİYA BAYMAN

**Yayın Koordinatörü**
TURHAN TANDOĞMUŞ

**Danışma Kurulu**
BİLAL SADİ OĞUZ
FATİH ARIMAN
ÖMER ERKMEN
EMRE SENAN

**Yayın Kurulu**
KENAN AKKERMAN
TUNA ERTEMALP
MUSTAFA GÜVEN
OSMAN HIZAL
AYHAN KALAYLIOĞLU
BURAK KİPER
TAN ORAL
CAN ÖZTÜRK
İSKENDER SAVAŞIR
AFİF SAY

**Yayın Sekreteri**
SEMRA ÇAĞLAYAN

**Kapak**
EMRE SENAN

**Teknik Üretim**
PERKA A.Ş.

**Teknik Yönetmen**
ÇİĞDEM DİLBAZ

**Fotoğraflar**
MEHMET ÖZCAN

**Reklam Sorumlusu**
BİLLUR KÖNTÖZ

**Reklam Rezervasyonları**
131 15 49 - 50

**Katkıda Bulunanlar**
SİLVA AVEDİKOĞLU
BİLGE AYAN
MAHMURE BİRSES
HAKAN ÖNEY
BAYRAM KARA
FETHİ SERİM
ANKİN SİNANYAN

**Renk Ayrımı**
EBRU GRAFİK

**Baskı**
ALAŞ MATBAA

**Dağıtım**
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

**Teleteknik A.Ş.**
**Merkez**
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2,
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 145 13 30 (4 HAT)
**Dergi - Bilgisayar Uygulama Merkezi**
SİLAHHANE CAD. RALLİ APT.
59/3 80200 TEŞVİKİYE-İSTANBUL
TEL: 131 15 49-50
**Ankara Bürosu**
TUNALIHİLMİ CAD. PARK APT.
114/26 06700 KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL: 167 73 47-48

## YAYINCININ NOTU

# 1989'A GİRERKEN...

1988 yılını da bu sayımızla geride bırakmış oluyoruz. Dergimiz yakında üçüncü yılını daha doldurmaya hazırlanıyor. Yaşanan büyük zorluklara rağmen, Türkiye'de bir bilgisayar dergisinin, hem de tek bir markaya hitap eden bir derginin yayın hayatını bu kadar uzun süredir sürdürebiliyor olması, ancak okurlarının eksilmeyen desteğiyle mümkün olabilirdi. Bu nedenle siz Commodoreculara bir kez daha yürekten teşekkür etmeyi borç biliyoruz.

Bu arada affınıza sığınarak belirtmemiz gereken bir şey var: Yaklaşık son altı ayda basın yayın piyasasında hüküm süren zam furyasını herhalde gazete fiyatları sayesinde takip etmişsinizdir. Kalitesini ve kapsamını bozmadan ya da eksiltmeden sürdürme çabasında olan Commodore dergisi de bu zamlardan nasibini fazlasıyla almış durumda. Zamları okurlarımıza mümkün olduğu kadar bir süre yansıtmamaya çalıştık. Fakat artık bunu yapmamız zorunlu hale geldi. Commodoreculara bizi anlayışla karşılayacağını umuyoruz.



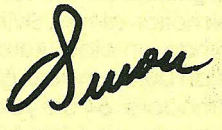
Vefalı okurlarımızı bu zamdan kurtarabilmek için bir çare düşündük. Bir süredir ara vermek zorunda kaldığımız abonelik hizmetini yeniden hayata geçiriyoruza. Bu kampanyamıza katılan okurlarımız, dergimizi zamsız olarak edinme olanağına sahip olacaklar. Yıllık abone ücreti olan 36.000 TL'nın da büyük bir meblağ olduğunu düşündüğümüzden, iki taksitte ödenmesine olanak tanıdık. Okurlarımızın kampanyamıza büyük bir katılımda bulunacaklarını umut ediyoruz.

Gelelim bu sayımıza. Bu sayının ağırlıklı konusu bilgisayarla iletişim. Ülkemiz bu alanda henüz geri olmasına rağmen, Batı ülkelerinde, özellikle de Federal Almanya'da neler yapılmakta olduğu sanırız okurlarımızın ilgisini çekecektir. Bilgisayarın insanoğluna sağladığı ufukların boyutları, dünyayı nasıl küçücük hale getirebildiği, oldukça ilginç. Dileriz, ülkemizde de telefon hat ve santrallarının sayısallaştırılması bir an önce tamamlanır ve biz de bilgisayarın bize sağlayabileceği bu olanaklara kısa zamanda kavuşuruz.

Anıl arkadaşımız bu sayımızda da donanım konusundaki yazılarını sürdürüyor. Bu sayıdaki yazısı kafa ayarı hakkında. Datasette kullanıcılarının işine yarayacağını zannediyoruz.

Gelecek yılın hepiniz için en az bu yıl kadar mutlu ve başarılı geçmesi dileklerimizle.... □

OSMAN BABAOĞLU

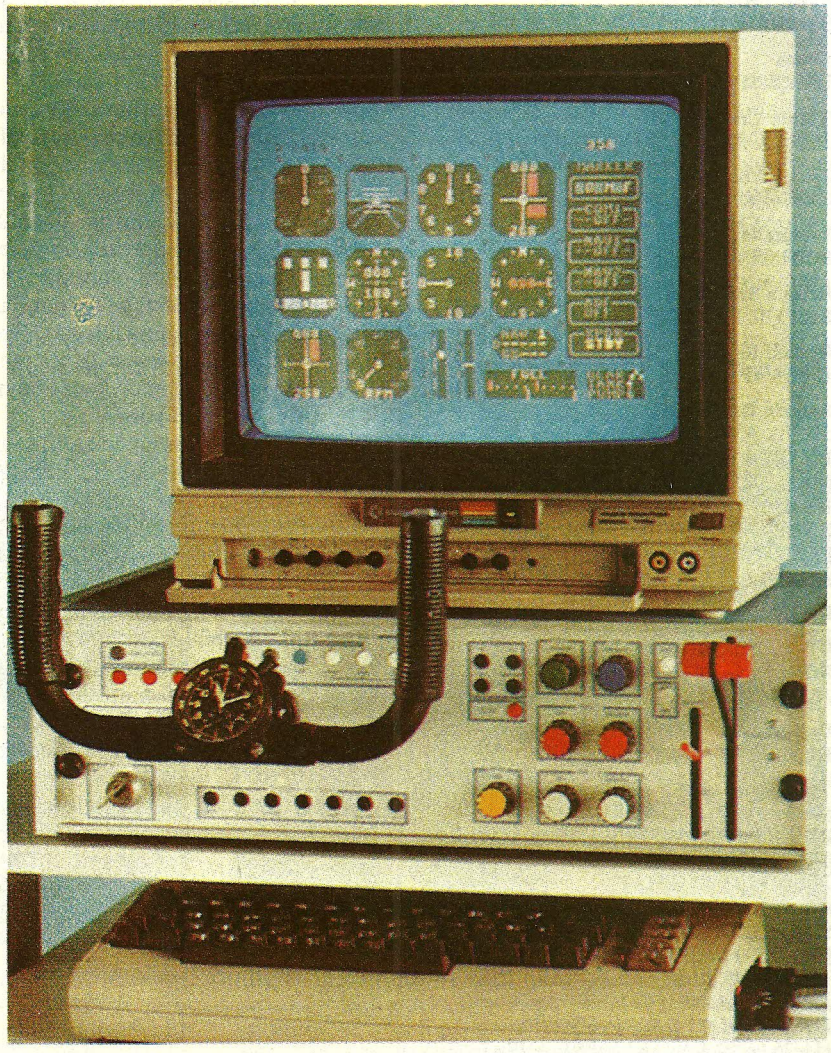




# Commodore 64 Pilot Eğitiyor

Dünyanın piyasada satılan ilk bilgisayarlarından olan Commodore 64, bugün uçuş okullarında kör uçuş alıştırmacısı olarak resmi kurumlarca kabul ediliyor. İsviçre'deki Federal Sivil Hava Trafiği Bürosu, Otto Fahsing firmasının IFR-(kör uçuş-) alıştırma programı "LAS 86"yı "IFR İşlem Araştırma Cihazı" CC87 adlı işlem paneliyle birlikte resmi olarak kabul etmiş durumda.

Panel, piyasadan alınabilen normal Commodore 64 tarafından yönetiliyor. Çok hızlı grafikleri ve sprite'ları nedeniyle Commodore 64 bu konuda en uygun bilgisayar olarak kendini kabul ettirdi. Panel ise klavyenin yerine geçiyor. Bu resmi onay sayesinde, sistemin, "IFR-lisansı"nın alınabilmesi için uçuş okullarında profesyonelce kullanılması mümkün olabilecek. Simulatör başında geçirilmesi yasalar tarafından öngörülen saatler, ruhsatlı bir uçuş okulunda bu ucuz IFR alıştırmacısı ile geçirilebilecek. Bugüne kadar "LAS 86" yalnızca CFVR (denetleyicili uçuş) eğitimi için "ruhsat zorunluluğu olmayan eğitim yöntemi" olarak kabul ediliyordu. Program, pilotlar için yayımlanan uzmanlık dergilerindeki tüm testlerde en yüksek notları almıştı. Sivil havacılık alanında en ciddi kuruluşlardan biri olan büronun verdiği bu onay, Commodore 64'ün yüksek yeteneklerinin de yeni bir kanıtı olarak kabul edilebilir.



**Resmi olarak onaylanmış uçuş alıştırmacısı Commodore 64.**

# BASIC İLE PROGRAMLAMA'nın Yeni Baskısı çıktı




**İstanbul Teknik Üniversitesi öğretim üyeleri Doç.Dr. Mithat Uysal ve Doç.Dr. Murat Tunç'un birlikte hazırladıkları BASIC İLE PROGRAMLAMA (AMIGA programları ekiyle) kitabı, geçtiğimiz ay piyasaya sunuldu.**

Kurulduğu günden bu yana "Bilgisayarlı Bir Türkiye'ye Doğru" sloganını hayata geçirmeye çalışan Teleteknik A.Ş. bu amaç doğrultusunda yeni bir ürünüyle bilgisayar alanında önemli bir eksikliği gidermeye çalışıyor.

İ.T.Ü. öğretim üyelerinden Doç.Dr. Murat Tunç ve Doç.Dr. Mithat Uysal'ın titiz bir çalışmayla daha önce hazırlamış oldukları ve Teleteknik A.Ş. tarafından piyasaya sürülen BASIC İle Programlama kitabı, gördüğü büyük ilgi sonucunda kısa sürede tükenmişti.

Bilgisayar alanında eğitim veren fakülte, yüksek okul ve dersaneler gibi bir çok eğitim kurumunda temel başvuru kaynağı niteliği kazanan kitap, bir süredir gerek öğrenciler gerekse meraklıları tarafından aranmaktaydı. Ülkemizin henüz bu alanda büyük bir boşluğa sahip olması nedeniyle, gerek Teleteknik gerekse yazarlarımız, hummalı bir faaliyete girişerek kısa süre içinde kitabın geliştirilmiş yeni baskısını piyasaya çıkardık.

Kitaptaki en önemli yenilik, özellikle iş alanında giderek daha yaygın bir kullanıma erişen AMIGA bilgisayarları ile ilgili ek bir bölümün konması oldu. Yeni baskısında 296 sayfalık bir hacme erişen kitap, bilgisayar ve özellikle BASIC dili konusunda tüm temel bilgileri içeriyor.

Kullanılan kâğıt ve baskı sisteminin kalitesi, günümüz koşulları da gözönüne alındığında oldukça yüksek bir maliyeti beraberinde getirdi. Fakat gerek Teleteknik gerekse yazarlarımız, amacın gerektirdiği fedakarlıktan kaçınmayarak, kitabın fiyatının KDV dahil 15.000 TL. olmasını uygun gördüler.

BASIC ile Programlama kitabının bilgisayarla ilgili tüm kişilerin sık sık başvuracakları kaliteli bir kaynak olacağını umuyoruz.


TST TST TST

8 Ay Garanti İHRAÇ MALI Auto Fire

TST'de kampanya

15.000.-TL. Auto, Fire'li Joystick

31 Aralık 1988'e kadar

Direk Üreticiden Tüketiciye

Bilgisayar Teknolojisinde Sürekli Yenilikler Cazip Fiyat

Bilhassa AMIGA Konusunda



Devamlı her hafta 20 Yeni AMIGA Program Desteği

- AMIGA 5.25" ek Disk - Drive
- AMIGA 3.5" ek Disk - Drive
- AMIGA 500 2MB - RAM EXTERN
- AMIGA SES DIGITIZER
- AMIGA KICKSTARTSWITCH
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI
- AMIGA CENTRONICS KABLO
- AMIGA SCART KABLO
- AMIGA DIGIVIEW 3.0
- AMIGA REALTIME V - DIGITIZER
- AMIGA'nız İÇİN MOUSE PAD

TURBO

Bilgisayarınız AMIGA mı? 5 1/4 Diskdrive bağlamak kazancınızdır.

Bayilere Özel İndirim

- Profesyonel iş programları
- Her türlü oyun programları
- Demo, Utility, Copy, Müzik ve Süper Çizim programları
- IBM programları
- AMIGA için özel programlar yazılır.
- C-64 kartuş kutuları
- Bilgisayar masası
- Joystick kablosu

Mutlaka AMIGA Program Listemizi İsteyiniz

AMIGA ve C-64 Bakım Servisi

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET

Sümer Mah. 28 Sok. No.14
Zeytinburnu / İSTANBUL
Tel: 558 12 54

TST TST TST

# Masa Üstü Yayıncılık-2




Geçen sayıdaki yazımda, en son bazı program isimleri ve bu programları üreten şirketlerin adreslerini vermiştim. Ayrıca bu sayıda bu programlar hakkında bilgi vereceğimi de söylemiştim. Şimdi kaldığımız yerden devam edelim.

## THE NEWSROOM

The Newsroom, Springboard firması tarafından, aylık küçük gazete ve bültenler, ilânlar ve broşürler basmak isteyen her yaştan gazeteciler için üretilmiş bir masaüstü yayıncılık programıdır. Program, Commodore piyasasındaki aynı amaca hizmet eden programların en eski ve kıdemlisidir. Bu nedenle program bazı yeniliklere sahip değilse de bu açığını, sahip olduğu kullanım kolaylığı ile gerçekten çok iyi kapatıyor.

Bir mektup sayfası edabındaki sayfanız, eşit büyüklükteki 2 adet sütundan oluşuyor. her sütun ise sonradan sizin hazırlayacağınız 3 veya 4 adet panilin birleşiminden oluşuyor.

Şayet sayfanın tepesine gazete veya ilânınızın adını ve bununla birlikte belli bir amblemle sloganı yazdırmak isterseniz, sayfanızın üst kesiminden biraz fedakârlık etmeniz gerekiyor. Bir örnek olarak her hafta okuduğumuz GIRGIR'ı inceleyelim. GIRGIR'ın kapağındaki GIRGIR yazısı derginin adı, dergi adının iki yanındaki insan yüzü figürleri derginin amblemi, dergi adının altındaki "kendi halinde bir mizah dergisidir"

yazısı ise derginin sloganıdır. Burada, bunları yapmanın, hele bir ev bilgisayarında yapmanın çok zor olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak Newsroom programı, düşündüğünüz bu zorlukları yenmenizi sağlayacak nitelikler taşıyor.

Programı yüklemeden önce yapmanız gereken ilk iş; yapacağınız çalışmanın büyüklüğüne göre değişen sayıdaki data disketlerinizi hazırlamaktır. Buna göre Newsroom ile çalışırken, Banner, Page, Panel ve Photo olmak üzere 4 adet data disketini hazır bulundurabilirsiniz.

Programı yüklediğinizde ekrana çıkacak olan resimli-menü, kendinizi bir gazete binasında zannetmenize yolaçıyor. Ana menüde, oyun kolonu kullanarak istediğiniz bölümü seçebilirsiniz. Menüde seçebileceğiniz 6 ayrı bölüm bulunuyor. Bunlar BANNER (manşet), PHOTO LAB (fotoğraf laboratuarı), COPY DESK, LAYOUT (düzenleme), PREES (baskı) ve WIRE SERVICE (haberleşme), bölümleridir.

Şimdi oyun kolu veya klavyeden cursor tuşlarını kullanarak BANNER bölümüne gelin ve ateş tuşuna veya Space-M tuşlarına basın. BANNER bölümünde, yazacağınız dökümanın başlığını veya manşeti oluşturacaksınız. Ancak ilk önce kullanacağınız yazı karakterini ve büyüklüğünü seçmeniz gerekiyor. Newsroom programında küçük ve büyük boyda kullanabileceğiniz 5 yazı tipi mevcuttur. İlk önce kullanacağınız yazı tipini seçin ve yazıyı yazabilmek için bir panele geçin. Artık başlığı ve yazılarınızı, tıpkı bir kelime-işlemcideymiş gibi yazabilirsiniz. Programda, ekranda görünen çalışma alanı tekpanelden oluşmaktadır. Eğer panel dolmuş ve yer kalmamışsa bunu data disketinize kaydedip çalışmanıza diğer bir boş panelde devam edebilirsiniz. Bir sayfayı doldurmaya yetecek miktarda paneli işlediğinizde, bunları daha sonra LAYOUT bölümünde kullanmak üzere BANNER data disketinize kaydedin ve ana menüye dönün.

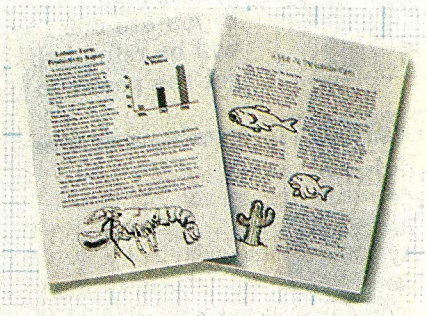
PHOTO LAB bölümünde ise yazınızda kullanacağınız fotoğrafları oluşturacak ve düzenleyeceksiniz. Burada yapmış olduğunuz çalışmaları ise Photo data disketinize kaydedeceksiniz.

LAYOUT BÖLÜMÜNDE İSE, Banner ve Photo Lab bölümlerinde hazırladığınız çalışmaları kullanarak sayfa düzenini oluşturma imkânına sahipsiniz. Burada en son düzenlemeleri yaptıktan sonra çalışmanızı Page data disketinizde saklayacaksınız.

COPY DESK bölümünde gazetenizin sütunlarındaki yazıları yazacak ve gerekirse Photo Lab bölümündeki resimleri buraya transfer edeceksiniz.

WIRE SERVICE bölümünde ise hazırlanmış ve hazırlamakta olduğunuz çalışmayı veya çalışmanın belli bir bölümünü modem ve telefon vasıtası ile başka bilgisayara gönderme veya onlardan bilgi alma imkânına sahipsiniz.

Wewsroom programı kullanıcıya ayrıca 600'den fazla örnek hazır çalışmanın bulunduğu Clip-Art adı verilen örnek çalışma disketlerini de sunuyor. Eğer daha fazla örneğe ya da hazır çalışmaya ihtiyaç duyarsanız Springboard firmasınca hazırlanmış 2 adet clip-art disketini de piyasada



bulabilirsiniz. Sonuç olarak program kullanıcıya pek çok kolaylık sağlıyor ve bu kolaylıklar programla çalışmayı bir zevk haline getiriyor.

## GEOPUBLISH

Masaüstü yayıncılık alanında Commodore piyasasındaki bir diğer program ise Berkeley Softworks firmasınca üretilen, en son yeniliklere sahip ve GEOS'la birlikte çalışan geoPublish programıdır.

GEOS'la çalışanlarınızın da bildiği gibi GEOS'la çalışırken, çalışmaya başlamadan önce dosya transferleri, data disketlerinin hazırlanması ve program yedeklerinin alınması gibi işlemler çok vakit almaktadır. geoPublish ile çalışırken, ikinci bir disk sürücü ya da hafıza kartı (RAM-expansion) kullanmak geoPublish'in işlem hızını hissedilir ölçüde arttıracaktır.

GeoPublish'te bir döküman hazırlamak için atılacak ilk adım, sayfanın ana bölümlerinin hazırlanmasıdır. Eğer bir gazete basmayı düşünüyorsanız ön sayfanın ana hatları şunlar olacaktır; sayfanın üst tarafında bir başlık, sayı numarası (1. sayı, 2. sayı gibi) ve belki tarih olabilir. İç sayfalarda ise sayfanın üst tarafında sol baştan sağ başa bir çizgi ve çizginin üzerine de daha küçük bir yazı tipi ile gazetenin adı ve sayfa numarası bulunacaktır. Gazetenin bu sayfa ana bölümlerini diskete kaydederseniz ileriki sayılarda Layout işlemini daha süratli yaparsınız. GeoPublish'in çalışma ekranında yatay ve dikey olarak çizgiler mevcuttur. Bu çizgiler sütunları kesin ve detaylı olarak görmenizi sağlarlar. Çizgiler çalışma sırasında sadece ekranda görünürler ancak uygulamayı yazıcıda bastırdığınız zaman görünmezler.

geoPublish programı ile en az 1, en çok 4 sütundan oluşan en fazla 16 sayfalık gazeteler bastırabilirsiniz. gedPublish, programında program disketi ayrıca istenildiğinde kullanıcı tarafından kullanılabilecek örnek çalışmalardan oluşan bir kütüphaneyi de içeriyor.

geoPublish programı, geoWrite ile hazırlanmış metinleri de kullanabiliyor. geoPublish, geoWrite ile hazırlanmış metinleri, sizin istediğiniz yazı tipi ve büyüklüğüne göre çevirip düzenler ve belirlediğiniz uzunluktaki sütunları oluşturur. Peki yazdığımız metin geoWrite ile değil de başka bir kelime işlemcide yazılmışsa ne olacak? Olacak şu ki, geoWrite'daki Text Grabber programı metni geoWrite'ın okuyabileceği şekle çevirecektir. Daha sonra bu metni geoPublish'in okuması işten bile değil. Bütün işlemler bittikten sonra iş artık yazıcıda bitiyor. Gazeteyi dağıtmaksa size kalmış bir şey. Bu arada eğer Berkeley Softworks firmasının ürettiği DeskPack 1 programına sahipseniz, onun Graphics Grabber bölümü Print Shop, Newsroom ve Printmaster programlarından aldığınız resimleri ve grafikleri geoPublish ile kullanmanızı sağlıyor.

## PERSONAL NEWSLETTER

Personal Newsletter ise Softsync firmasınca üretilmiş, 2 disketten oluşan bir masaüstü yayıncılık programıdır. Belirttiğimiz gibi program iki disketten meydana geliyor. 1. disket örnek gazeteler ve 70 parça hazır örnek çalışmadan oluşan ana program disketidir. 2. disket ise 200'den fazla çeşitli nitelikteki grafikler ve iş grafiklerinden oluşan çizimleri ve örnek çalışmaları içeriyor. Personal Newsletter programı kendi başına kullanı-

lan bir program değil. Program GEOS'la birlikte kullanılacak şekilde dizayn edilmiş. Yani programı GEOS'la birlikte yüklemeniz gerekiyor. Eğer zaten geoPaint ve geoWrite gibi GEOS ailesinden programlarile çalıştıysanız, Personal Newsletter programını kullanmakta hiç zorluk çekmeyeceksiniz demektir. Bu programla da GEOS'ta olduğu gibi joystick, mouse, graphics pad ve lightpen gibi bir giriş cihazı kullanabilirsiniz.

Galışmaya başlamadan önce bir kaç tane data disketi hazırlamalısınız. Çalışmaya başladığınızda ana çalışma ekranı görüntülenecektir. Ekranın üst, alt ve sol kenarlarında cetveller görünecektir. Bu cetvellerin arasında kalan ekran bölümü sizin yazı ve grafiklerinizi yaratmanız için ayrılmış olan bir penceredir. Bu program ile basacağınız gazetede bir tek sayfada yirmi tane pencere kullanılabiliyor.

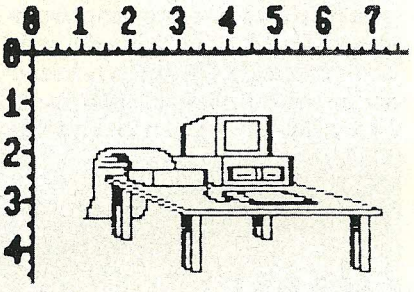
Yazıları yazmak istediğimizde, geoWrite tarafından sunulan yazı tiplerinden birini kullanabilirsiniz. Eğer bunları beğenmediyseniz Fontpack programı ile dizayn ettiğiniz yazı tiplerinden birini kullanabilirsiniz. Fontpack'te pencerenin üst kısmına gidip ateş tuşuna basın, kullanabileceğiniz yazı tiplerinin bir listesi ve bu yazı tiplerinin nokta sayısı olarak büyüklükleri görünecektir. İstediğiniz yazı tipini ve büyüklüğünü seçin ve çalışma penceresine geçip yazmaya başlayın.

Personal Newsletter, yazı metnini otomatik olarak pencerenin durumuna göre düzenliyecektir. Meselâ ekranda grafikler mevcutsa yazı grafiklerin etrafına tıpkı bir çerçeve gibi yerleştirecektir.

geoPaint'i kullanarak kendi grafiklerinizi oluşturabilirsiniz. Ayrıca Personal Newsletter'ın örnek çalışma disketinde bir çok grafiği hazır bulabilirsiniz. Ayrıca programın bir diğer özelliği de video kamera ile çekilen görüntülerin programda kullanılabilmesidir. ComputerEyes programı ve bir video kamera ile elde edilen görüntüler (tabiî ki bir anlık olarak, hareketli değil) programda grafik olarak kullanılabiliyor.

## PAPERCLIP PUBLISHER

Electronic Arts firması masaüstü yayıncılık dünyasına Outrageous Pages programı ile adım attı. Ancak daha sonra ürettiği Paperclip Publisher ile kendi kendini geçmiş oldu. Program piyasada hem fiatı ($. 49.95) hem de sunduğu yeniliklerle, kaybedilmesi güç bir yer edindi.



Bu programda da diğerlerinde olduğu gibi ekranın çeşitli kenarlarında cetveller bulunuyor. Bunlar sütunların, grafiklerin pozisyonlarının ayarlanmasında önemli rol oynuyorlar. Ekranın sağ tarafında 18 adet icon adı verilen sembol bulunuyor. Bunların üzerine gelip joystick'in ateş tuşuna bastığınızda o sembolün temsil ettiği işlem yerine getiriliyor. Ayrıca programda yazı için bir tek sayfada 15 tane sütun bulunuyor.

Metinlerin yazım işlemi programın kendi kelime işlemcisinde yapılabildiği gibi Bank Street Writer, Word Writer veya PaperBack Writer gibi programlarla da yazılıp kullanılabiliyor.

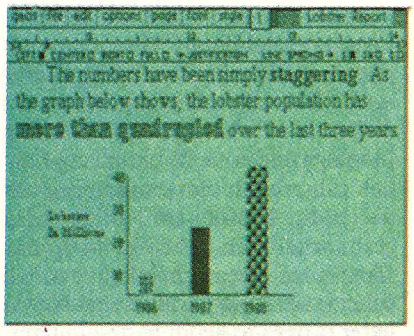
Programın kendi kelime işlemcisi metin editörü olarak da gerçekten çok iyi özelliklere sahip. Meselâ belli bir kelime veya kelime grubunu aratıp sadece onların değişik bir yazı karekteri ile yazılmasını sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca metnin yazıcıda yazımı sırasında subscript ve superscript olmak üzere iki ayrı yazım modu var.

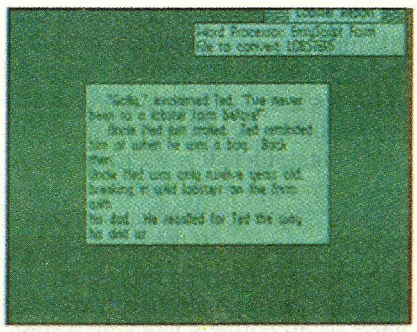
PaperClip Publisher programının tek dezavantajı ise örnek çalışma sayısının biraz az olmasıdır. Ancak program, Print Shop, Printmaster, Outrageous Pages ve DOODLE!.. Programlarının grafiklerini kullanabiliyor. Ayrıca Newsroom grafiklerini de kullanabiliyorsunuz. Ancak burada bir problem var. Bu program Newsroom programının disk directory'sini okuyamıyor. Programda grafiklerin büyüklüğünü, şeklini ve başka özelliklerini değiştirebilirsiniz.

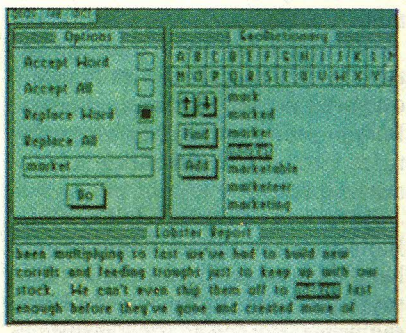
PaperClip Publisher'da bir çok yazı tipi mevcut. Bunlar arasında Yunan alfabesinden semboller, fiziksel ve matematiksel işaretler bile var. Özellikle SideWays adı verilen yazı tipini seçtiğinizde yazınızı üç boyutluymuş gibi yazabilirsiniz. Şayet daha başka yazı tiplerine ihtiyaç duyuyorsanız çevirici program GEOS'tan alınan yazı tiplerinin kullanılmasını sağlıyor.

## BAZI SORUNLAR

Görüldüğü gibi program olarak masaüstü yayıncılıkta bir sorun yok. Ancak C-64 kullanıcıları için donanım yetersizliği önemli bir sorun oluşturuyor. Öte yandan iyi bir yazıcı seçimi yapılan işleri daha verimli hale getirebiliyor. Normal bir dot-matrix yazıcıda bunları bastırabilirsiniz. Ancak illâki en iyi sonucu almak istiyorum derseniz, o zaman size bir Hewlett Packard laserJet veya bu tip bir yazıcı öneririm. Yalnız bu arada bu cihazların fiatını hiç söylemek istemiyorum. Çünkü kısmî felç geçirmeniz ihtimâller dahilinde. İyisi mi, siz elinizdeki yazıcılarla bu işi yürütün. Çünkü herşey ne kadar mükemmel olursa olsun bütün iş kullananda bitiyor. Bunu unutmayın. Sağlıklı ve Commodore'lu günler dileği ile...







# bilgisayarınızı yere göğe sığdıramıyorsanız köşesine koyun!

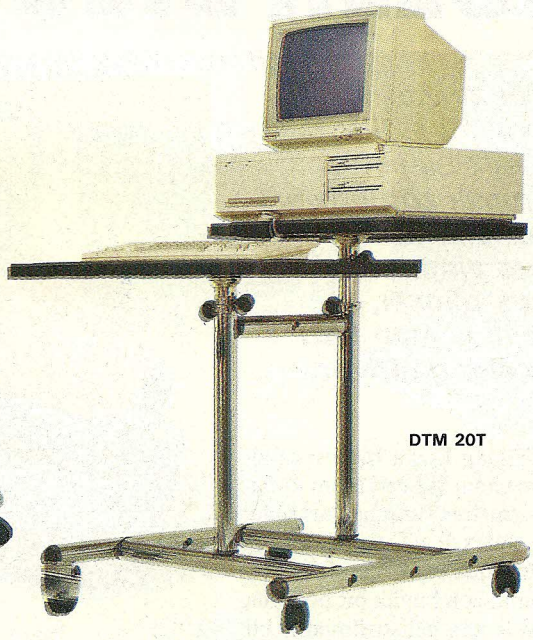
Evinize bir bilgisayar aldınız; ya da almayı düşünüyorsunuz. Üstelik amacınız, yalnızca oyun değil. Bilgisayarın gelecekteki başarılarınız için vazgeçilmez olduğuna inanıyorsunuz. Ancak, bir sorununuz var. Evinizde ona uygun bir köşe bulamadınız. KOMAKS'ı arayın!

Biz, bilgisayarınız için özel, az yer kaplayan ve her mekâna uyum sağlayan masalar üretiyoruz. Masalarımız modüler; gerekirse büyütebilirsiniz. Boyları da ayarlanabilir. Kendi boyunuza göre...

Aşağıda telefonumuz var. Hemen arayın, masanızı adresinize gönderelim. Evinizde güzel bir ''bilgisayar köşesi'' hazırlayın.



DTM 30T



DTM 20T

KOMAKS

Ergenekon Cad. Şetat Ticaret Merkezi Kat: 4 Feriköy 80250 İstanbul
Tel: 141 28 15 - 141 22 31 - 130 77 93 Tlx: 27369 tsh tr Fax: 130 28 82



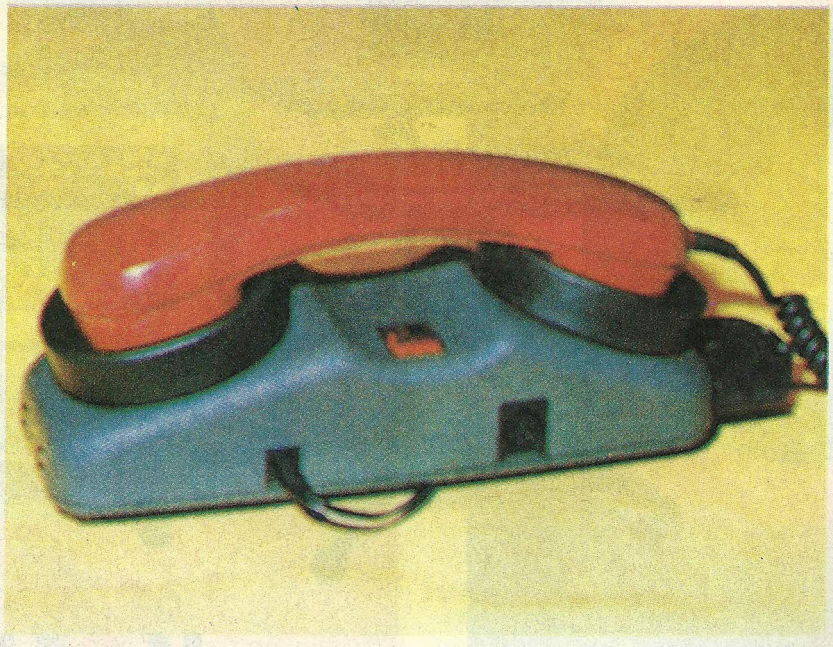
Dr.Neuhaus'un Smarty 1203'ü.

# SESLER BİLGİYİ TAŞIYOR

***Veri aktarımıyla ilgilenenler şimdilik hâlâ telefon şebekesinden yararlanmak zorundalar. Bu şebekenin aslında konuşma aktarımı için kurulmuş olması, teknolojik açıdan bazı kısıtlamalar getiriyor.***

Federal Alman Posta İdaresi aslında şimdiye kadar iki veri ağını kullanıcıların hizmetine sunmuş durumda; Datex-L, Datex-P ya da teleks ağı. Ama günümüzde uzak mesafelere veri aktarımının çok büyük bir bölümü, aslında bu iş için geliştirilmemiş bir sistem üzerinden gerçekleşiyor: Telefon şebekesi.

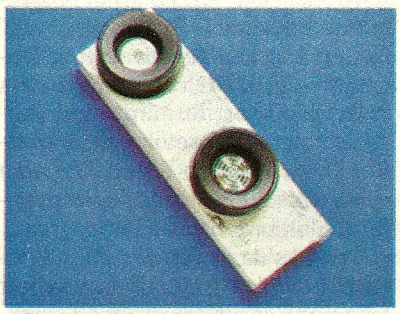
Bu şebekenin ana görevi konuşmaları aktarmaktadır. Bu işi 300 ilâ 3000



**GVM'nin AK-Link modeli: Akustik koplerli akıllı modem.**

Hz arasındaki frekanslarda yapar. Dolayısıyla telefon üzerinden aktarılmak istenen sayısal (dijital) bilgilerin de, bu işi sesler halinde ve "izin verilen" alan içinde yapmaları gerekir. Posta İdaresi'nin Datex-P ağı da kolay erişilebilir ve diğerleriyle kıyaslandığında daha uzun olmasına karşın, bu teknolojik sorunları çözmekte yeterli olamıyor. Bir yandan arayan kişi olarak bu ağa doğrudan bağlı çok az sayıda kişiye erişme olanağı var. Diğer yandan kullanıcının bu doğrudan bağlanmayı tercih etmemesi durumunda, yine teknolojik kısıtlamalarına karşın telefon şebekesini kullanma olanağı var.

Makineden çıkan verilerin ses titreşimlerine dönüştürülmesi ve yeniden sayısal verilere dönüştürülmesi işini aktarma hattının başında ve sonunda ya modem (Modülatör/Demodülatör) ya da akustik kopler üstlenir.



**Epson CX-21: Klasikleşmiş bir model.**

Bu tür gereçler bilgisayarla seri bağlantı ile bağlanırlar. Bu bağlantı asenkronize olarak çalışır, yani bilgileri küçük ve birbirinden zamansal olarak bağımsız paketler halinde aktarır. Bu paketler her defasında bir karakter içerirler: Birbirini takip eden gerilim darbeleri biçiminde beş ilâ sekiz (çoğunlukla sekiz) bit ve buna ek olarak birkaç yönetim sinyali (başlangıç ve bitiş bitleri). Bilgilerin modem tarafından dönüştürülmesi sırasında bu veri formu ve veri akış temposu değişmeksizin kalır.

Telefon şebekesinin verili teknik özellikleriyle verilerin aktarım hızları fiziksel nedenlerden ötürü oldukça kısıtlıdır. Her iki yönde aynı anda gönderme ve alma yapmak istendiğinde (full duplex işletim), basit akustik koplerlerden tanıdığımız 300 Baud, üst sınırı oluşturmaktadır.

Bu durum veri akımının gerçekleştirilmesinde günümüzde en yaygın olarak kullanılmakta olan metod için de geçerlidir: Tüm ikili bilgileri oluşturmakta yararlandığımız iki akım




**CTK-Adam 1200: 1200 Baud fullduplex akustik kopler.**

durumu olan "1" ve "0", basit olarak iki ayrı ses halinde aktarılır. Dolayısıyla her iki yönde aktarım yapabilmek için dört farklı ses tonuna gerek vardır. Avrupa ülkelerinde bu alanda yapılan norm çalışmaları sonucunda, komşu ülkelerdeki kullanıcılarla veri değiş-tokuşunun sorunsuz gerçekleşmesi için ortak normlar tespit edilmiştir (V.21 ve V.23 normları).

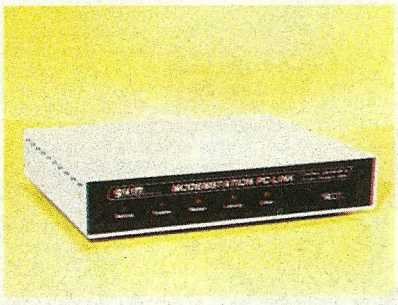
Amerika Birleşik Devletleri ve komşuları ise farklı ses düzeyleri içeren farklı bir standart kullanmaktadırlar (Bell 103/113 ve 202). Yani oldukça pahalı bir zevk olmasına karşın, telefon üzerinden Atlantik aşırı bir veri alışverişine kalkışan bir kullanıcı, Amerikan Bell standardına göre çalışan bir modem kullanmak zorundadır. Daha iyi bir çözüm ise, Avrupa ve ABD normlarına ayarlanabilen bir gerecin edinilmesidir.

Eğer bilgi akışını her defasında tek yön ile (half duplex) kısıtlamak, yani aktarım için yalnızca farklı iki ses tonundan yararlanmak durumundaysanız, veriler telefon şebekesi üzerinde çok daha hızlı hareket edebilirler: Herhangi bir ek değişikliğe gerek duyulmaksızın 1200 Baud'luk hıza erişme olanağı vardır.

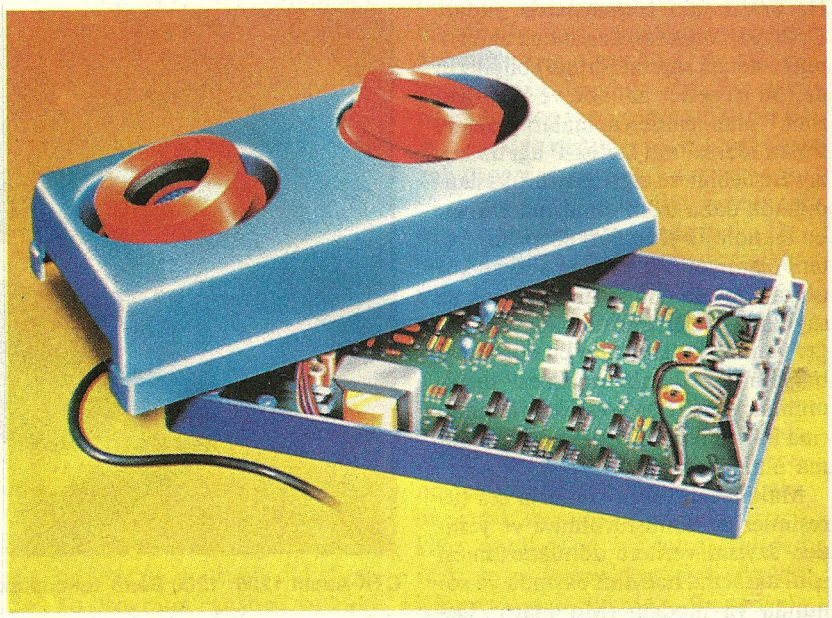
Bazen bir yöndeki gönderme temposunu artırmak ve bununla bağlantılı olarak karşı yöndeki tempoyu düşürmek de işe yaramaktadır. Bu-




**CTK Modbox: Arama ve veri aktarımını yapıyor.**



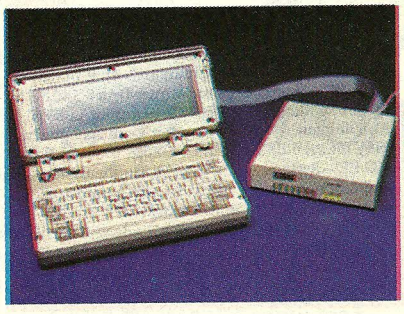
**GVM Modemstation PC-Link: Otomatik arama.**



na en iyi örneklerden biri, Federal Almanya'da yararlanılan "ekran resmi" (Btx) sistemidir. Bu sistemde bilgiler alıcıya 1200 Baud'la gelir, o bilgi gönderirken ise 75 Baud'luk bir hız sözkonusudur. Aslında bu hız saniyede 7,5 karaktere karşılık gelmektedir, ama yine de klavyede sürekli olarak erişilebilecek yazma hızından yüksektir.

Duplex işletimde 1200 Baud ya da daha üzerindeki aktarım hızları hedeflendiğinde, iki ses yerine tek bir ses kullanılır ve bunun titreşim fazı tek tek bitlerin doğrultusunda değişebilir (faz modülasyonu). Aslında bu yöntemle çalışan ilk akustik koplerler yapılmış ve Posta İdaresi tarafından da onaylanmış durumdadır. Bugün bildiklerimiz ışığında teknolojik olarak erişilebilecek üst sınır, 4800 Baud'dur.

Bütün bu olanaklara karşın, telefon şebekesi üzerinden veri aktarımı henüz tam anlamıyla güvenilir bir yol değildir. Posta İdaresi'nin açıklamalarına göre, 300 Baud'luk aktarım hızında 500 000'de 1'lik bir hata olasılığı kabul edilmektedir. Bunun anlamı, ortalama olarak her bir milyon bitten ikisinin bozulduğudur. Bu da kesintisiz veri trafiğinde saatte iki hataya karşılık gelir. 1200 Baud'luk hızda ise hata olasılığı bunun yaklaşık beş katına çıkmaktadır. Bu durumda yollama yapılan her bir buçuk dakikada bir hata durumu ortaya çıkabilecektir. Buna bir de akustik koplerden kaynaklanabilecek olası hatalar eklenebilir.

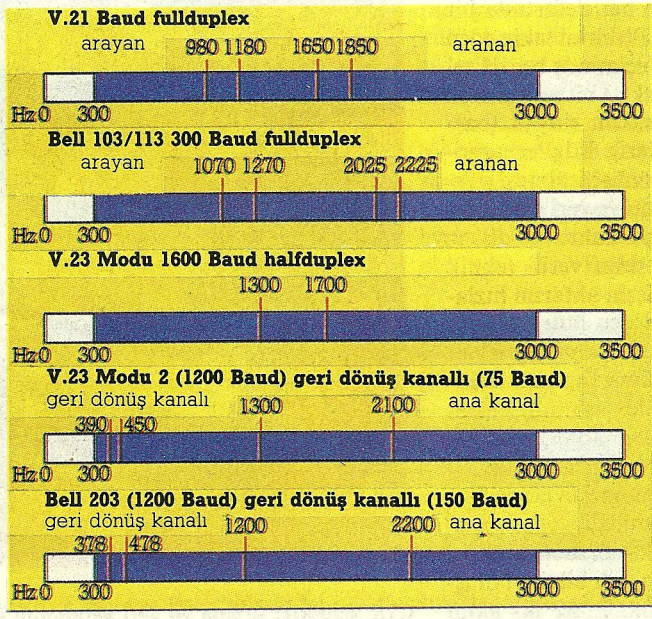


**EBG D1200-03-Box: Portatif makinelere uyumlu.**

Aktarılan metinlerdeki hataları bulmak ve düzeltmek pek o kadar zor değildir, fakat ikili dosyalarda (program vb.) bu iş çok zordur. Bu nedenle bu tür aktarımlarda özel bazı denetim protokolleri yardımıyla güvenliği artırma yoluna gidilmektedir. Bunlarda veri akımı numaralanmış ve denetim toplamları içeren paketlere bölünür. Bu ek veriler ışığında alıcı, verilerin tam ve hatasız olup olmadığını denetleyebilir.

Bu protokollerin en tanınmışlarından biri Xmodem adını taşır ve ünlü Amerikalı yazılımcı Ward Christensen'in ürünüdür. Bunu ilk kez kendi CP/M makinesi için geliştirmiş olduğu Modem adlı veri aktarımı programında kullanmış. Bu program telif hakları kapsamı dışında (Public Domain) ve IBM PC ve uyumlularında kullanılabiliyor. Bu türden çok kullanılan bir başka protokol ise, yine telif hakları kapsamı dışında yer alan ve birçok makine türü için versiyonları bulunan Kermit adlı program.

Telefaks'da da veriler telefon şebekesi üzerinden gönderilir ve benzer teknolojik sorunların aşılması gerekmektedir. 3. Grup olarak adlandırılan daha modern gereçlerde verilerin sıkıştırılması yoluyla çok daha yüksek hızlar hedeflenmektedir. Bir kağıdın her noktasının tek tek yollanması yerine, birbirleriyle ilintili siyah




Farklı sesler, verileri telefon ağı üzerinden aktarmaya yarar. Seslerin yükseklikleri, aktarım türüne göre değişir. ABD'de Bell standardı kullanılırken, Avrupa'da V.21 ve CCITT normları geçerlidir.



ya da beyaz nokta dizilerine karşılık boylarına göre farklı sayılar aktarılır. Bu yolla büyük siyah ve beyaz alanlar alıcıya çabucak aktarılmış olmaktadır.

İnce detaylı resimlerin aktarılması bu durumda daha uzun sürmektedir. Uzun aktarım sürelerinden tasarruf edebilmek amacıyla, daha sıkça bulunan aynı renkli nokta dizilerine seyrek bulunanlara oranla daha kısa sayılar verme yolu bulunmuştur (modifiye edilmiş Huffmann kodu). Bu yolla elde edilen zaman tasarrufu normal faksimile aktarımına oranla resim başına % 95'e erişmektedir. DIN-A4 formatında ortalama bir kağıdın içeriği 4800 Baud hızla aktarıldığında bir dakikada alıcının eline geçer.

Telefon şebekesinin veri aktarımı sırasında asıl amacından farklı bir amaç için kullanılıyor olmasından doğan teknolojik sorunlar, pek yakın bir gelecekte entegre veri aktarım sistemi ISDN (Integrated Service Digital Network) tarafından tümüyle çözülmüş olacak. Bu sistem konuşmaların ve verilerin sayısal aktarımında saniyede 64 KBit'lik bir hız sağlıyor. Böylece veri iletişimi konusunda yepyeni ufuklar açılmış oluyor.

1988 yılı içinde telefon şebekesi üzerinde yapılan değişiklikler, bu aktarım ortamının veri iletişimi için yapmakta olduğu şişe boynu rolünü kaybetmesine neden olacak.


Her Zaman 1 Byte Önde

ASPERKAN

Bilgisayar'da Güvence

AMİGA'DA MASA ÜSTÜ YAYINCILIK ÇALIŞMALARI İÇİN BİZİ ARAYIN

PC AMIGA C128 C64

- EĞİTİM PROGRAMLARI
- İŞ PROGRAMLARI
- ZENGİN OYUN PROGRAMLARI
- BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
- SATIŞ SONRASI EĞİTİM HİZMETLERİ



1989'da AMİGA'DA ENTEGRE MODÜLLER
- MUHASEBE
- CARİ HESAP
- ÇEK - SENET
- STOK KONTROL
- FATURA - İRSALİYE

Sizler için ASPERKAN'ın Özel Üretimi

ASTEK-1
TELETEKNİK
BAYİLERİNDE

TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ ASPERKAN'DA 10 AY TAKSİTLE

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

ASPERKAN

MERKEZ: Palazoğlu Sk. No:9 A Kat.4 ŞİŞLİ - İST. Tel: 147 43 74
ŞUBE: Hattat Sk. Şaklar İş Hanı No. 27/1 Çarşıkapı - İST. Tel: 520 18 82
ŞUBE: Belman Sitesi Kat.4 No: 77 K.MARAŞ Tel: 159 36

# SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ

—Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109 K. 1. Büro 38. Tel. 148 43 83 Nişantaşı / İST.
—Ebuziya Cad. Özgiray Pasajı. 17. Büro: 32 Tel: 583 54 03 Bakırköy / İST.
—Mimarkemalettin Cad. 37/1
Tel: 526 58 37 Sirkeci / İST.

AMIGA

Commodore

## HER HAFTA YENİ AMIGA PROGRAMLARINI İZLEYİN...

## AMIGA

- AMIGA 5 1/4 DISK DRIVE 40/80 Track 880K. MS-DOS uyumlu
- Elektronik DF 1 Booter anahtar gereksinmez
- AMİGA SOUND SAMPLER
- AMIGA C-64 EMULATOR Kablo ve program
- Çok yakında yeni AMİGA ürünleri

## ICE MACHINE II

## SOUND SAMPLER AMIGA

Yeni...

- Saniye'de 42.000 örnekleme yeteneği
- 1 mV ile 1V arası giriş hassasiyeti
- 5.2 mA akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyaç yoktur.)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli

## EXPERT CARDRIDGE 3.2

## FİNAL CARDRİDGE DOUBLECARDRIDGE

## MONİTOR TUNER

Yeni...

- Monitörünüzden artık TV yayınlarını seyredebilirsiniz
- B I, B III ve UHF de 3 program seçeneği
- Monitörün altına yerleşebilen ince ve geniş dizayn

- Tek parça ve isimle kopyalama
- Teybe iki değişik turbo ile kayıt
- Resim save, printer dump yeteneği
- Sprite inceleme öldürme, modify text
- Basıcte yeni bir çok komut ve monitör
- Diskten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
- Programlı F tuşları ,teyp turbosu ve daha birçok güçlü yetenek

## MPS 802 ROM II

## SKY MODEM II

- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanabilme yeteneği (Amıga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full Dublex
- 1200 Baud Half Dublex
- 1200/75 Teletext Standardı
- Otomatik cevaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CC ITT ve BELL normlarına uygunluk

Yeni...

## FİNAL III

## DOLPHINDOS 2.0

*Daha Fazla Bilgi için Liste ve Broşür İsteyiniz*

**BAYİLİKLER VERİLECEKTİR**

## BAYİLİKLERİMİZ

**A.B.C BİLGİSAYAR** ADANA
BARAJ YOLU 6. DURAK NO: 1
HATIRA APT. TEL: 17 28 66

**LAÇİN BİLGİ İŞLEM** İSTANBUL
KAZIM KULAN PASAJI NO:55
TEL: 372 88 37 ŞAŞKINBAKKAL

**ARES ELEKTRONİK** ADAPAZARI
FİTAŞ ARALIĞI NO: 13/c
TEL: 13223

**BİLTEK COMPUTER** BURSA
ATATÜRK CAD. KURUYUCU İŞ HANI
KAT: 6 TEL: 22 94 30

**PİRİNÇ SOFT SAMSUN**
19 Mayıs Mah. Kışla Sok. No: 8

**DATASOFT BİLGİSAYAR** İZMİR
SAİR EŞREF BULVARI NO: 35/2-C
TEL: 22 30 92 LOZAN

**GÖZLEM BİLGİSAYAR** ANKARA
BAYINDIR SOK NO: 5/12
TEL: 135 30 91

**EMEK ELEKTRONİK** İSTANBUL
MİLLET CAD FİLDİŞİ İŞ HANI
NO: 90-2 TEL: 525 47 52

**MİKOM BİLGİSAYAR** ANKARA
TUNALI HİLMİ CAD NO: 32/D
TEL: 117 52 33 KAVAKLIDERE

**OSAM ELEKTRONİK** İSTANBUL
EBUZZİYA CAD SAKIZLI YALI SOK
NO: 3 TEL: 583 72 46 BAKIRKÖY

**UYGAR ELEKTRONİK** İSTANBUL
RIHTIM CAD BAŞÇAVUŞ SOK
YAZICIOĞLU İŞ HANI K.3
TEL: 336 73 54 KADIKÖY

COMPUTER MASTER CENTER

BAHARİYE DE

AMIGA

YENİ

PC Commodore

BİLGİSAYARLARI

ATARİ OYUNLARI

COMPUTER MASTER CENTER VIDEO

OYUN, İŞ, EĞİTİM
PROGRAMLARI
BİLGİSAYAR MALZEMELERİ

ŞAİR NEF'i Sokak, No: 20/2, BAHARİYE Tel: 345 51 12

Commodore AMIGA 500

* SÜPER KOŞULLARLA VE HEDİYE *
PAKETLERİYLE BİLGİSAYARLARINIZ BİZDE

- DANIŞMANLIK VE YAZILIM HİZMETLERİ
- İŞ, OYUN, EĞİTİM PROĞRAMLARI
- HAZIR OYUN PAKETLERİ
- JOYSTICKLER
- IŞIKLI KALEMLER
- KARTUŞLAR
- BOŞ KASETLER DİSKETLER

AMIGA İçin

- SÜPER OYUNLAR
- 5, 6, 7, 8 OYUNLUK HAZIR DİSKETLER
- 64 EMULATOR
- 1541 BAĞLANTISI
- SPECTRUM EMULATOR
- YAZILIMLAR

BAKIM VE ONARIM SERVİSİYLE

TELECOM

Elektronik ve Bilgisayar
Karanfil Sokak 5/12 Kızılay - ANKARA
BİRLİK İŞ MERKEZİ Alt Kat Tel: 117 10 97

# C-64
# ATOM SANTRALİNİ GÖZLÜYOR



Çev: Güven Savaş KIZILTAN

***İşletmecilerden ya da bakanlıklardan tamamen bağımsız bir tarzda olmak üzere fahri olarak çalışan kişilerden oluşan küçük bir grup, bir atom santralının çevreye yaydığı ışın değerlerini farklılıklarıyla birlikte ölçüyor. Bu arada, ölçüm değerlerini depolayan, değerleri otomatik olarak okuyan ve bir olay ortaya çıktığı takdirde telefon ya da zil ile alarm tertibatını harekete geçiren özel donanımlı bir Commodore 64 bu işlemin odak noktasını oluşturuyor.***

Bu yılın Mart ayı sonlarında bir Fransız Mirage-avcı bombardıman uçağı Bavyera'daki Isar-Atom Santralı'ndan birbuçuk kilometre uzaklıktaki ormanlık bir bölgeye çakılıp kalmıştı. Eğer pilot havada beş saniye daha fazla durmuş olsaydı, eski Isar I-Atom Santralı'nın infilak korunma duvarını delip geçmek suretiyle tahmin edilemeyecek boyutlarda bir felâkete yol açmış olabilecekti.

Yetkili makamların böyle bir durumda olayın hemen ardından halkı uyarıp uyarmayacakları ise, Çernobil felâketinden sonra enformasyon konusunda yaşanan kaos dikkate alındığında, pek güvenilir değil. Ama böyle bir felâket durumunda Landshut kentinde bulunan ve kısa adı GaU olan Etkin Çevre Bilinci Derneği, kamuoyuna mutlaka bir uyarıda bulunmuş olacaktı. Bu dereğin hedefi, dernek üyelerinden Rolf Fahle'in ifadesiyle "Halkın şaşkınlığa düşmesini önlemek ve kamuoyunu mümkün olduğunca çabuk bilgilendirmek." Bunun için de dernek, havadaki radyoaktivitenin kontrol edilmesi amacıyla atom santralının çevresine gözle görülebilecek uzaklıkta olmak üzere bilgisayar sistemleri yerleştirmiş bulunuyor.

GaU'nun kuruluş tarihi olan 9 Eylül 1986'da henüz hiç kimse bu tür sistemleri düşünmüş değildi. Kamu yararına çalışan bir dernek olan GaU yiyecek maddelerindeki radyasyon miktarını araştırmak istemekteydi. Dernek "bize neler sunulduğunu bilmek istiyoruz en azından" şiarına hep sadık kalmış durumda. Onun bu yeni sistemler aracılığıyla da istediği şey "yerel tehlikeler konusunda bilgi sahibi olmak ve bu bilginin kamuya ulaşmasını sağlamak".

GaU pek çok şeyi "inisyatif"* etkinliklerine katılanlardan başka türlü yapmayı arzuluyordu. İnisyatif, etkinlikler yiyecek maddeleri normale döndükten sonra kesiliveriyordu. oysa "vatandaşın elinin altında bir uyarı sistemi" bulunmalıydı.

Şimdiye dek, 1987 Haziran ayında ilan edilen 36 adet ölçüm istasyonundan altısı Niederaichbach nükleer santralı çevresinde dairesel bir kuşak oluşturmakta. Bu sistemlerden üçünde birer C-64 iş başında, diğer üçünde ise özel aygıtlar görev yapıyor.

Bu bağlamda henüz bütün kullanım imkânlarının sonuna dek denenmiş olduğu söylenemez. Pek çok "inisyatif" -GaU da dahil olmak üzere- ölçüm değerlerinin kaydedilmesi ve arabirim sorunlarıyla amatörce uğraşmakta. Giderek daha gelişkin bir yetkinliğe ulaşmayı hedefliyorlar.

GaU'nun donanımı ölçüm göstergesinden, radyoaktif parçacıkların her zaman kanıtlanabilmesi için bu parçacıkları havadan toplayan bir filtreden ve tabiî bir bilgisayardan oluşmakta. Ölçüm değerlerinin depolanması, otomatik olarak değerlerin okunması ve alarmın harekete geçirilmesi işlerinde hiç bir büyük bilgisayar kullanılmıyor. Burada görevlendirilen C-64, tamamen yeterli olmakta. C-64 gece ve gündüz ölçüm göstergesinin sunduğu değerleri okumakta ve öngörülen olumsuz koşullar gerçekleştiği takdirde gerekli etkinlikleri başlatabilmekte.

## BÜYÜK BİLGİSAYAR YERİNE C-64

GaU-ölçüm birimi Frankfurt'da bulunan Genitron adlı firmanın ürünü. Bu firmanın "Monitor 414" adını taşıyan sistemi bir dış göstergeden ve bir değerlendirme biriminden oluşuyor. Gerçi Genitron ek aygıtlar olarak kendi 414 monitörüne uyan aerosol filtresi, satır yazıcısı ve tutanak yazıcısı satıyor, ama eğer GaU'da olduğu gibi çevresel aygıtlar bizzat monte ediliyorsa, bilgisayar tutkunları için bir ölçüm istasyonu hem daha ucuz hem de daha yerinde bir çözüm oluyor.

Burada filtre olarak eski bir aygıt olan eletrik süpürgesinin kullanılması mümkün. Zaten bilgisayar kullanıcılarının ellerinin altında, çıkış aygıtlarını ikame eden yazıcı ve monitor bulunmakta. Ayrıca, bilgisayar aracılığıyla verileri yalnızca okumak değil, işleme devam etmek için depolamak da mümkün olmakta. Verilerin optik ve istatistiksel bir biçimde sunulmuş olduğunu ise söylemeye bile gerek yok.

GuU, aerosol-toplayıcısı için amatörlere bazı modeller sunuyor. Genitron firması C-64 için bir bağlantı geliştirmiş durumda, ama bunu piyasaya sürmekten pek hoşlanmıyor. Atom enerjisi aleyhtarı ve firmanın sahibi Volker Genrich talep üzerine montaj talimatları göndermek gibi pek alışılmamış bir uygulamayı temellendirirken şöyle diyor: "Kablo



imal etmek talimat göndermekten daha pahalı oluyor."

GaU'daki C-64, kablo aracılığıyla her sekiz dakikada bir dış-değer biriminin o andaki ortalama değerini sorguluyor, bu değeri içerde depoluyor ve 24 saatlik bir ritim ile dataset'e aktarıyor. O halde, günlük ölçüm verilerinin kaydedilmesi için pahalı bir depolama ortamına gerek bulunmuyor. Ama eğer değişik günlere, haftalara ya da aylara ilişkin verilerin okunması ve işlenmesi sözkonusu ise, bu durumda bir disket istasyonunun kullanımı yerinde olacaktır. Birbirlerinden çok uzakta olan bantlara yazım ve okuma erişimleri ise dataset ile yorucu, sinir bozucu ve pek sonuç vermeyen bir iş oluyor.

Bilgisayarın, çalışmayı bir bakıma önemli ölçüde engelleyen şebeke cereyanı sapmalarından etkilenmemesi için sisteme bir batarya takviyesi yapılması gerekiyor. Bu takviye yoksa her altı dakikada bir değerlerin tek tek kaydedilmesi daha yerinde oluyor. Şebeke de meydana gelen sapmalara karşı C-64 tümden devre dışı kalarak ve veri kaybederek tepki gösteriyor.

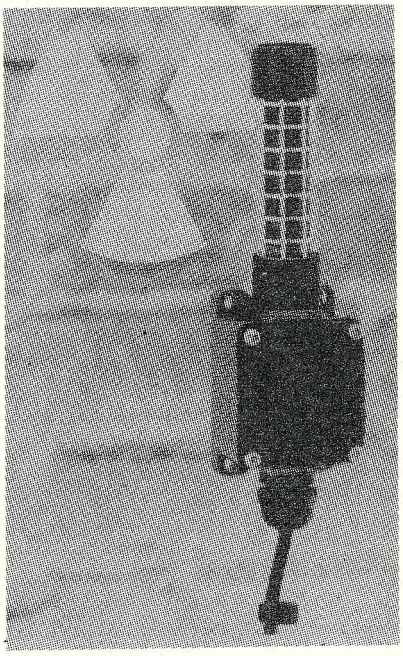
Artık GaU'nun donanım sorunları pek kalmamış durumda. Uyarı birimi endişe verecek oranda yüksek radyasyon bildiriminde bulunduğunda, röle aracılığıyla ölçüt aygıtı yerel bir alarm vericisini (örneğin bir zili) ve aerosol-toplayıcısını devreye sokuyor. Harekete geçirici eşit değerinin yazılım yoluyla bile değişken olarak ayarlanabilmesi mümkün bu durumda. Örneğin, havadaki radyoaktivite miktarı hızla yükseldiğinde, alarm eşiğini bir program rutini oluşturulabiliyor.

Bilgisayarın alarm durumunda bile bir merkezi arayabilmesi ve o andaki ölçüm değerini iletebilmesi için C-64 sistemlerinin modemler ya da koppler'lerle donatılması planlanmış. Yerel bilgisayarlar kendi verilerini hergün bir defa bir merkezin bilgisayarına geçirmek zorundalar. Bu verileri orada işlemek için yapıyorlar bunu. Bu durumda değerlendirme ve olarm bildiriminin bulunulan yerden bağımsızlaşması mümkün olabiliyor.

İlke olarak bu iş bir Hayes-uyarlı modem aracılığıyla ve az bir masrafla, hem de kolaylıkla halledilebilirdi. Bilgisayar ağına ilişkin bu planların gerçekleşmesini engelleyen şek teknik bir problem değil, posta idaresinin uyguladığı politikadır. Başlangıçta GaU çok aranılan ZZF-numarasının taşıyıcıları olan AtariST'leri telefon hattına bağlamayı düşünmüştü. Ayda 120 Marklık bir modem gideriyle gerçekleşti bu.

Şimdi ise dernek, posta idaresine bir oyun oynamak ve veri aktarımını sıfır giderle yürütebilmek için bir CB-telsiz çözümü üzerinde çalışmaktadır. Ayrıca, Landshut sakinleri de posta idaresince 90'lı yılların başında kurulması düşünülen ve çalışmayı kolaylaştıracak olan Temex-ağını bekliyorlar şimdi.

Bu durumda şüphesiz mevcut yazılımın yeniden kaleme alınması gerekecek. Şu anda deneyimli bilgisayar severler henüz pek az olan standart işlevlerin tamamlanması üzerine çalışıyorlar. Bu bağlamda örneğin göze hitap eden bir veri hazırlanma-



sı ve istatistiksel değerlendirmeler düşünüyor.

Komşu ülkelere bir göz atıldığında, özel çözüm istasyonlarının yazılım yetenekleri açıkça ortaya çıkıyor. GaU tarafından kurulmuş olana benzer bir sistem Luxemburg'da 1987 yılından bu yana işletilmekte. Lexemburg Oeko-Fonds'un 60 ölçüm istasyonunda bilgisayarlar yerel başarının toplu bir serimini sunmaya çalışıyorlar.

Ölçüm yapmak isteyenler donanım ve yazılım sorunlarının yanısıra ideolojik türden güçlüklerle de karşı karşıya gelmekteler. Bu kişiler resmi makamlarca zaten sevilmemekteler. Örneğin, Bavyera Çevre Bakanlığı'nın sözcüsü Günter Grass görüşünü şöyle ifade ediyor: "Biz bu kişilerin ölçümlerini gereksiz buluyoruz." Yine şu sözler de Günter Grass'ın bu konudaki tutumunu açığa vurmuş oluyor: "Bizim milyonlar harcayarak ölçüm yaptığımız alanda, "inisyatif" etkinliklerine katılanlar tabiî ki bu denli dakik olamıyorlar."

Bu arada, atom santrallarının çevresini gözleme etkinliklerini değişik kuramsal ilkelerden hareketle bizzat yürüten uygulamadaki ölçüm odaklarında da tereddütler yaşanmakta. Ama GaU resmi makamlara güvenmiyor. Fizikçi ve ışın biyologu Eckart Krüger itirazlarını şöyle dile getiriyor: "Resmi makamlar gerçekte ne istediklerini açık-seçik bilmeksizin atom santrallarında ölçümler yapmaktadırlar." Ölçüm tesislerinden beklenen şeyler değişik olmaktadır. Hemen ve mümkünse zamanından önce uyarıda bulunmak isteyen GaU'dan farklı olarak ölçüm tesisleri işleticileri arasındaki bilim adamları kusursuz sonuçlarla ulaşılmasına önem veriyorlar daha çok.

Örneğin Münih Çevre Kurumu'nun yöneticisi Eckart Krüger temel aygıt olarak bir VC 20 içeren kendi ölçüm tesislerini işletmekte. Onun tesisleri için yaklaşık 10.000 Mark'ı gözde çıkarmak gerekiyor. Ama bunun sonucunda hava analizlerine ve karmaşık istatistiksel değerlendirmelere de sahip olunabiliyor. Krüger, işleticilerin standartları için yeterli düzeyde teknik ve istatistiksel bir kusursuzluğun ön planda geldiğini düşünüyor.

Resmi makamlarca GaU-tesislerine yöneltilen itiraz ise şöyle: En azından bir yıl boyunca ölçüm yapılan ortamın özellikleri gözlenmiş olmalıdır. Akarsuya yakınlık, hava değişiklikleri, yeraltı dokusu ve çevrede kullanılan inşaât malzemeleri mikro düzeyde iklimi ve dolayısıyla da havanın radyoaktivite değerlerini etkilemektedir. Ölçümlerde kamuoyunun karşısına çıkma girişiminde bulunmadan önce günlük ve mevsimlik farklara ilişkin tipik bir tablonun elde edilmesi gerekmektedir. Krüger'in aygıtlarıyla çalışan gruplarca bir merkezli bir online-ölçüm ağının kurulmasıyla ilgili plan da şüpheyle karşılanmaktadır.

GaU'dan Rolf Fahle ise bu itirazları kabul etmek istemiyor: "Özel platformda devlet işletmecileriyle rekabet edebileceğine inanmak bana ters geliyor. İşletmecilerle yürütülen günlük mücadelede tek kişi bir bilim

adamı olarak idam fermanına maruz kalmamak için her zaman bir şeyleri söyleyememenin korkusunu duymak zorundadır.'' Hatta Fahle görüşünü tüm Federal Almanya'yı kapsayan bir ağlaştırmayı isteyecek ölçüde ileri götürüyor.

GaU'nun ağ-tasarımlarına ilişkin görüşleri aygıt yapımcısı Massag tarafından desteklenmekte. Massag, DFÜ destekli merkezi bir veri kaydının kaçınılmaz olduğunu düşünüyor. Fahle de atom santrallarının çevreyi tehdit ettiği konusundaki kanıtı'' ancak yoğun bir ölçüm ağı sayesinde elde edebileceğimizi'' onaylıyor.

Gitgide yeni yeni gruplar, örneğin İngiltere'de etkinlikte bulunanlar da, bir ağlaştırma düşüncesiyle ilgilenmekte ve bunun için uygun teknikler aramaktadırlar. Bu gruplar radyoaktif tehlikelere ilişkin güvenilir bilgilerin -Çernobil felâketinden sonra yapılması gerektiği gibi- mümkün olduğunca çabuk kamuoyuna iletilmesinin ancak bir merkez sayesinde mümkün olabileceği kanısını taşıyorlar.



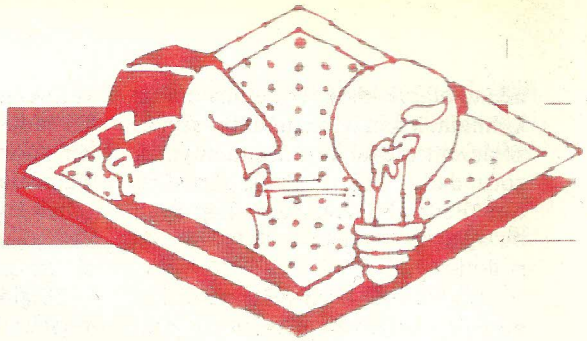

## *Commodore Dergisi Abone Kampanyası*

*Okurlarımızın bildiği gibi dergimizin abonelik hizmetine bir süre ara vermiştik. Önümüzdeki yıldan itibaren bu hizmeti yeniden sürdüreceğiz.*

*Artan maliyetler nedeniyle dergimizin fiyatına 1988 ARALIK sayısında zam yapmamız kaçınılmaz hale geldi. Bu sayımız 4000 TL'den satılacak. Eski okurlarımızın bu zamdan etkilenmemeleri için, abone fiyatımızı bugünkü fiyatı temel alarak belirledik.*

*Hizmetin sürdürülmesinde meydana gelebilecek karışıklıkları önlemek amacıyla da bu kampanyamızı belirli süreyle kısıtlı tutmak zorundayız. Yıllık abone ücreti olan 36.000 TL'nı Aralık ve Ocak ayları içinde iki eşit taksitte Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi'ndeki 777 no.lu hesaba yatırarak dekont fotokopilerini dergimizin arka kapak içindeki form ile birlikte Dergi-Bilgisayar Uygulama Merkezi adresine gönderirseniz bu zamdan etkilenmemiş olacaksınız. Tabiî isteyenler, kolaylık olması için 36.000 TL'nin tamamını bir defada gönderebilirler.*

# PÜF NOKTASI



# C64 için Püf Noktaları



## SYS KOMUTU

SYS komutu SYStem kelimesinden geliyor. Bu komut çalıştığında BASIC devre dışı kalıyor ve kontrol çağrılan makine dili programa geçiyor. Bu program çalışmasını bitirdiğinde kontrol tekrar BASIC'e geri dönüyor. Bu yüzden SYS komutunu BASIC'teki GOSUB komutuna benzetebiliriz.

SYS komutundan hemen sonra gelen sayı çağrılan makine dili programın çalışmaya hazırlık adresidir. Bu adresi SYS komutu ile kullanarak programın başlamasını sağlamış oluruz. Genellikle programın başlangıç adresi ile SYS adresi aynıdır.

Eğer programı başlatmak için gerekli SYS adresini bilmiyorsanız, programın hafızaya yüklendiği ilk adresi deneyin. Eğer program sorunsuz çalışırsa SYS adresini buldunuz demektir.

Makine dili programın hafızaya yüklendiğinde hangi adreste yer alacağını bulmak için disketten veya teypten programın ilk iki byte'ını GET komutunu kullanarak okuyun. Bu iki adresi low/high formatında kullanarak programın hafızaya yükleme adresini bulabilirsiniz. Bunun için high Byte'ı 256 ile çarpın ve sonuca low byte değerini ekleyin. Elde edeceğiniz sayı programın hafızaya yerleşmeye başladığı ilk adrestir. Bu sayıyı SYS komutunda kullanarak başlangıç adresi olup olmadığını anlayabilirsiniz. Ancak şansınız yoksa program kilitlenir veya çalışmaz. Çünkü programın gerçek başlangıç adresi hafızadaki ilk adres değil demektir. Bu durumda yapabileceğiniz tek şey programı bir monitor aracılığı ile inceleyip program akışından başlangıç adresini bulmaya çalışmak olacaktır.

## OYUNLAR İÇİN KOLAYLIKLAR

Burada sözü oyunlari çin çeşitli kolaylıklar gönderen arkadaşlarımıza bırakıyoruz.

Kerem Doğueri ve Burçin Kermen arkadaşlarımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendilerine teşekkür ediyoruz.

**Mission AD**
POKE 46774,165
SYS 23154

**Boulderdash II**
POKE 25088,128

**Bouldersash III**
POKE 16470,128

**Flashbier**
POKE 8884,255
SYS 26769

**Camels**
POKE 11626,255 : POKE 11639,255
SYS 4096

**Hero**
POKE 12807,203

**Lode Runner**
POKE 7892,255

**Bonka**
POKE 3290,169 : POKE 3291,0
POKE 3292,234 : SYS 2304

**Lazarian**
POKE 9556,169 : POKE 9557,0
POKE 9558,234 : SYS 2072

**Scooby Doo**
POKE 7450,96
SYS 2560

**Supacathatroopa**
POKE 23899,16

**Bmx Simulator**
POKE 8692,0
SYS 4096 (zamanı durdurur)

Giresun'dan Yüksek Gürsoy arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

Aşağıdak POKE'ları yazmadan evvel oyunu yükleyin, POKE'ları yazın ve RUN ile programı çalıştırın.

| | |
|---|---|
| Hard Hat Muck | POKE 16877,173 |
| Laser Strike | POKE 16457,173 |
| Commondo | POKE 2180,255 |
| Ghost'n Goblins | POKE 2175,99 (99 hakkınız olur) |
| Jumpman Junior | POKE 9450,173 |
| Fire Ant | POKE 27568,100 |
| Dig Dug | POKE 10473,255 |
| Seafox | POKE 7337,173 |
| Q-Bert | POKE 4446,173 |
| R-Nest | POKE 2759,100 |
| Decathlon | POKE 9450,173 |
| Buck Rogers | POKE 2490,9 |

Kars'tan Murat Pirim arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

**Fire Power (AMIGA)**
Oyunda ikinci bölüme geçebilmek için düşmanın ana cephane merkezini yok edin. İçinde bulunan aleti alıp üstünüze geri dönün ve garajınıza girin. İkinci düzeye geçmekle beraber dört hakkınız olacaktır.

Arkın Kora arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

**Samurai Warrior**
Skorlar tablosuna "CHEAT" yazarsanız oyuna ikinci bölümden başlarsınız.

Starquake
Oyunu yükledikten sonra resetleyin.

POKE 3661,169 (sonsuz hak)
POKE 19161,169 (sonsuz bulut)
POKE 9559,169 (sonsuz mermi)
POKE 3546,234:POKE 3547,234 (sonsuz enerji)
POKE 4614,96 (Düşmanları uzaklaştırır)
POKE 12540,1 (Oyun hızlanır)
SYS 3075

**Great Giana Sisters**
Oyunu yükledikten sonra resetleyin.
POKE 8257,173 (Sınırsız kızkardeş olur)
SYS 2098

**Battle Ships (AMIGA)**
Oyuncu sayısı seçilmeden evvel HELP tuşuna basılırsa 40 atış yapılır.

Lüleburgaz'dan Umut Bozkurt arkadaşımız bize ACE-2'nin kontrol tuşlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

**Uçak-1 (F-18 Hornet)**
Joystick port-1'e takılır.
F : Gücü arttırma
S : Gücü azaltma
X : Haritayı gösterir
E : Silah seçimi

**Uçak-2 (F-15 Eagle)**
Joystick port-2'ye takılır.
H : Gücü artırma
K : Gücü azaltma
V : Haritayı gösterir
U : Silah seçimi



**Diğer Kontroller**

F3 : Oyunu bitirme

F5 : Oyun sırasında müziği açıp kapama

**Uçak bilgileri**

Durdurma hızı : 140 Knots

Tavan : 60000 feet

İdeal uçuş yüksekliği 30000 feet veya daha yüksek.

**Silahlar:**

Makineli tüfek (C) Menzil = 1 mil

Isı güdümlü füzeler (H) Menzil=1 mil

Radar kontrollü füzeler (R) Menzil=25 mil hedefi izler.

Havadan karaya/denize Menzil=Yükseklik 2000 feet'den ve hız 500 knot'tan az olmak koşulu ile kara ve deniz hedeflerini vurur.

İzmir'den Özgür Öğret arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

**Frightmare**

Havada uçuşan medusa başlarını, kuşları ve benzeri nesneleri vurursanız rüya durumunuz yükselir. Böylece kadehleri toplamanıza gerek kalmaz.

Cihan Çapan arkadaşımız bize aşağıdaki ip uçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

**Dandare II**

RUN/STOP tuşuna ilk defa bastığınızda oyun duruyor, ikinci basışta zaman duruyor.

Kocaeli-Gölcük'ten Engin Akbulut arkadaşımıza bize Power at sea oyununun btirilmesinde yardımcı olacak ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

[1] Başlangıçta seçimlerde % 40 fuel 6000 asker almanızı önerilir, çünkü benzin yetiyor ama bazen 5000 asker yetmiyor.

[2] Bir destroyere rastladığınızda önce hiç bombardıman uçağı kaldırmayın. Çünkü bunlar çok yavaş hareket ediyor ve hemen vuruluyor. Önce avcı uçaklarıyla destroyeri tarayın ve gri noktalar halinde hasar meydana getirin. sonra bombardıman uçağıyla saldırıya geçin ve pike yaparken nişangah beyaz olunca bombayı bırakın. Geminin battığını göreceksiniz.

[3] Üstlerde yeşillik içindeki toplar için topunuzu 15 dereceye ayarlayın ve diğerleri için 5 derece yapın. En sondaki beton koruganlar için topunuzu 20 dereceye ayarlayın ve korganların tam kenarında ateş edin. Çoğu topu yokedersiniz, üssün durumu kötüleşiyorsa, mesela Strong'dan Medium'a, Quiet Strong'dan Strong'a, böylece askerden tasarruf ediyorsunuz.

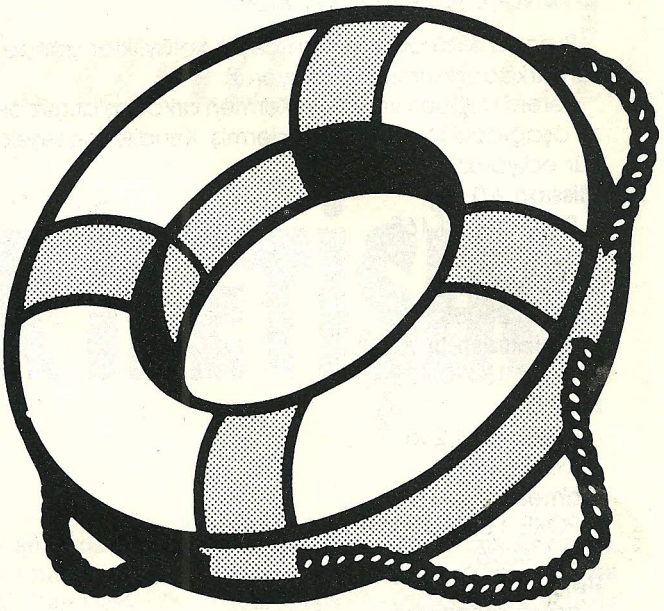
[4] Rotada değişiklik yapmak isterseniz "D" tuşuna basarak işaretlediğiniz noktaları silebilirsiniz.

Engin arkadaşımız takıldığınız noktaları kendisine sorabileceğini söylüyor, adresi aşağıda:

Engin Akbulut
Batı LLoj. Cerbe A/3
Gölcük/Kocaeli

Kdz. Ereğli-Zonguldak'tan Yavuz Güçeri arkadaşımız bize The way of exploding fist II oyununun bitirilmesinde yardımcı olacak ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

Bir kavgadan sonra tükenen enerjimiz zamanla yenileniyor. Fakat eğer adamımızı müziğin değiştiği (bu çok önemli) bir yere bir defa sokup çıkartıp sonra tekrar sokarsak enerji bir birim artıyor. Böylece mesela bir yoldan mağaraya girerken girip çıkarak beklemekle 3-4 dakika kadar süren enerji toplama işini halledebiliriz.



Yavuş arkadaşımızın bir de sorusu var:

Soru: BASIC'te uzun DATA'ları (mesela spirte dataları ya da karakter datalarını) READ-DATA ile kolayca okuyoruz. Bu işi makine dilinde nasıl yapabiliriz. Benim düşündüğüm tek tek LDA-STA ile tüm dataları girmek.

Cevap: Bu işlem düşündüğünüz gibi LDA-STA yolu ile yapılabilir. Ama eğer datalarınız çoksa bütün hafızayı bu iki komuta harcamak zorunda kalırsınız. Benim verdiğim ufak program tek çözüm değil ama sizin için bir başlangıç noktası olabilir. Ve benim verdiğim yöntem bir kerede en fazla 255 data okuyabiliyor.:

```
      LDX  $FF        ; $FF=255
Dön   DEX             ; X yazmacını bir azalt
      LDA $adres, X   ; adres=dataların başlagıç adresi
      STA $adres, X
      BNE Dön         ; Eğer X yazmacı sıfıra eşit değilse DEX komutuna git
      RTS             ; Çağıran programa geri dön
```

İzmir'den Ömer Atamer arkadaşımız Football Director programında başarılı olmak için neler yapması gerektiğini soruyor?

Footbaal Director oyununda başarılı olabilmek için iki faktör var. Bunlardan ilki kulübün mali durumunu en iyi düzeye getirmek, diğeri ise doğru oyun taktiği ve oyuncu seçimi ile takımınıza başarılı sonuçlar aldırmak. Mali faktörün önemli olmasının sebebi yeni oyuncu alabilme gücü. Eğer takımınıza yeni ve kaliteli oyuncu almazsanız, takımı ne kadar iyi yönetirseniz yönetin belirli bir seviyenin üstüne çıkamazsınız. Daha da kötüsü mali sıkıntı yüzünden elinizdeki yıldız oyuncuları da satmak zorunda kalabilirsiniz. Bu du-

rum takımın mevcut gücünün de düşmesine yol açar. Takımın mali gücünü yani parasını nasıl artırabilirsiniz. Görünüşte iki yol var: [1] Paranızla hisse senedi almak ve bunlar değerlenince satmak. [2] Oyuncu alıp satmak.

Ancak her iki yolda da pazar kazanıyor görünseniz de vergi kesintisi gibi giderler yüzünden zarara girip elinizdeki paradan da oluyorsunuz. Paranızı değerlendirmenin en iyi şekli, kaliteli oyuncu almak olacaktır. Bütün sezon boyunca sadece iki oyuncu almak yeterli olur. Geri kalan parayı da muhtemel para açıklarına yedek olarak saklayabilirsiniz. Alacağınız oyunculardan birisi kaleci diğeri de forvet elemanı olmalı ve her ikisinin de minunum yeteneği altı veya yedi üstünde olmalıdır. Bu sayede hem kalenizi güvenceye almış olacak hem de takımın gol atma yeteneğini arttırmış olacaksınız.

Para kazanmanın tek yolu maçlarda başarılı sonuçlar elde etmek olur. Özellikle kupa maçlarında tur atladıkça alacağınız para miktarı artacaktır.

Takımın başarısı için takımı çalıştırın, ama bunun zamanı bir veya iki saati geçmesin. İlk onbiri mümkün olan en iyi elemanlardan kurun.

Mali gücünüz arttıkça takımın diğer mevkilerindeki oyuncuları da iyileri ile değiştirin.

Bulduğunuz oyun kolaylıklarını diğer Commodore'cu arkadaşlarla paylaşmak isterseniz bize göndermeyi unutmayın. Adresimiz:

Commodore Dergisi Oyunlar İçin Kolaylıklar
Köşesi Silahhane Cad. Ralli Apt. 59/3
80200 Teşvikiye-İstanbul

## MAKİNE DİLİ

### END

Bir makine dili programı sona erdirmenin çeşitli yöntemleri vardır. Mesela $4003 adresine veya $4000 adresine JPM yapabilirsiniz.

Eğer makine dili programı BASIC'ten SYS komutuyla başlatırsanız RTS ile BASIC'e dönebilirsiniz. Her JSR komutunu karşılık gelen bir RTS komutu vardır. JSR komutunu kullandığınızda stack'a dönüş adresi yerleştirilir. RTS komutuna sıra geldiğinde stack'taki adres kullanılarak geri dönülür. RTS komutu kullanılmadan başka bir JSR komutu gelirse, buna ait dönüş adresi stack'ta ilk adresin üstüne yerleştirilir. Buna göre iki JSR komutundan sonra stack'ta iki dönüş adresi bulunur. İlk RTS komutuna sıra geldiğinde en üstteki dönüş adresi kullanılır. Böylece program akışı en son kullanılan JSR komutundan sonraki komuta geçer.

BASIC'te kullanılan SYS komutunun etkisi makine dilindeki JSR komutu gibidir. BASIC'e dönülmesi gereken adres stack'a yerleştirilir. Makine dilinde hiç JSR kullanılmadan veya JSR karşılığı olmadan kullanılan RTS komutu stack'ten BASIC'e geri dönüş adresini alır.

Bir makine dili programı sona erdirmenin başka bir yolu da BRK komutunu kullanmaktır. Eğer bu komut C-128'de kullanılmışsa BRK komutu sonrası makine dili monitöre girersiniz. Bu tür bir kullanım genellikle program geliştirme sırasında veya hata arama sırasında kullanılır. Hata bulunduktan veya program sona erdikten sonra bu komutu RTS ile değiştirmek uygun olur.

Programınızın incelenmesini istemiyorsanız işlevini tamamladığında durmasını engellemeniz gerekir. Bunun en iyi yolu da sonsuz döngülerdir. Bu yöntemin uygulanışını en iyi oyunlarda görebiliriz. Bu oyunlardan çıkmanın tek yolu bilgisayarı kapatıp açmaktır. (Ama elimizde imkan varsa resetleme yolu ile programı inceleme şansımız vardar.)

Sonsuz döngüye bir örnek vererek END komutunun karşılığını tamamlayalım. Bu örneği kullanarak klavyeden istediğiniz bir tuşu okumanız mümkün olacaktır.

```
ATLA LDA $D4   ; basılan tuşun saklandığı hafıza adresi
     CMP  88 ; eğer bu değer 88 ise hiç bir tuşa basılmadı demektir.
     BERATLA ; döngüye devam et
```

$D4 adresinde 88 değeri varsa hiç bir tuşa basılmamış demektir, sonsuz döngüye devam et. Eğer bir tuşa basılmışsa kontrol BEQ komutundan sonraki komuta geçer ve A yazmacında basılan tuşun değeri bulunur.

## AMIGA

İlk konumuz son derece güncel bir olay olan virüsler. Şu ana kadar bilinen ve başımızı derde sokan iki virüs vardı: SCA ve BYTE BANDIT. Şimdi bilinen virüslerin sayısı beşe ulaşmış durumda. Fakat yeni açıkanlardan sadece DASA adındaki üçüncü virüs Türkiye'ye girmeyi başardı. Bu ve diğer beş virüse karşı en etkili virüs killer ise Guardian isimli program. Bunun elinden kurtulan virüs henüz yok. Virüs killer programı olmayan arkadaşlarımız virüse karşı nasıl korunabilirler?

Disketlerinizin korumasını daima kapalı tutun. Bu durumdaki bir diskete yazmak imkansız olduğundan virüs giremeyecektir. Yeni aldığınız disketlerin sağlığından emin olmadıkça bu disketleri çıkardıktan sonra bilgisayarınızı açıp kapatın. Resetlemek hiç bir işe yaramaz.

AMIGA'da Guru'dan sonra en can sıkıcı olaylardan birisi READ/WRITE ERROR'dür. Bu mesajla genellikle disketten bir program yüklerken karşılaşırsınız. Bu mesaj sizin için çok değerli bir programın kaybını işaret ediyor olabilir. Mesajla karşılaştığınızda hemen ümitsizliğe kapılmayın ve RETRY seçeneğini en az beş kere deneyin. Çoğu kere durumun düzeldiğini göreceksiniz. Eğer bütün bunlara rağmen durum değişmezse hâlâ programı kurtarmak için bir şansınız vardır. Ancak biraz CLI kullanarak uğraşmak gerekecek. İlk olarak CLI ekranını açın ve;

ED s/startup-sequence

yazın. Karşınıza çıkan bilgisayarın açıldığında takip edeceği işlemlerdir. Eğer ana programın öncesinde,

ECHO "...."

gibi komutlar varsa ve READ/WRITE ERROR burada ortaya çıkıyorsa programı kurtarma şansınız vardır. Ana programı anlamak için sıra ile her satırın başındaki isimleri kullanarak,

LIST isim

komutunu verin. Burada çıkan değer 50000'den bü-

A R A L I K ' T A  Ç I K I Y O R

# Anlatılan senin hikâyendir!

Sosyalizmin tarihi... Kültür, sanat, felsefe ve bilimle karşılıklı etkileşimleri... Sosyalist düşünce, siyaset ve örgütlenme sorunları üzerinde ortaya çıkan teorik ve pratik farklılıklar... Osmanlıdan günümüze Türkiye'de sosyalizmin ve toplumsal mücadelelerin örgütlenişi, teorik gelişmesi, eylem biçimleri... ABD, İngiltere, Fransa, Almanya, Belçika, Hollanda, Macaristan, Yunanistan, İsveç, Mısır, Pakistan, Alman Demokratik Cumhuriyeti, Yugoslavya ve Türkiye'nin özel olarak bu ansiklopedi için yazan, özgün görüşleriyle tanınmış seçkin düşünür ve yazarları... Tartışan tarafların görüş açılarını kendi ağızlarından öğrenmeniz için hazırlanan eklerde polemikler, belgeler, kongre tutanakları, tüzükler, bildiriler, söylevler, gazete kupürleri... Türkiye'de bugüne kadar yayımlanmamış fotoğraf, illüstrasyon, gravür, resim, grafik, afiş, karikatür, şema, harita ve istatistikler... Her dönemde önemli roller oynamış düşünce ve eylem adamlarının, siyaset adamı, asker, sanatçı, bilim adamı, düşünür ve yazar, binden çok insanın yaşamöyküsü...

SOSYALİZM
VE TOPLUMSAL MÜCADELELER
ANSİKLOPEDİSİ

**8 cilt • Her cilt 10 fasikül • Her fasikül 32 sayfa**
**Her fasikülle birlikte 8 sayfalık ek**

**15 Aralık 1988'e kadar abone olun,**

**indirimden yararlanın**

**Fiyat artışlarından etkilenmeyin,**

**ansiklopediniz evinize gelsin**

*İletişim Yayınları*
Klodfarer Caddesi İletişim Han Cağaloğlu 34400 İSTANBUL
Tel: 520 14 53 - 54 - 55

**Sosyalizm ve Toplumsal Mücadeleler Ansiklopedisi**'ne cilt abonesi olmak istiyorum. Abone bedelini;

☐ Peşin: 140.000.- TL (Son ödeme tarihi 15 Aralık 1988) ödemek istiyorum.

☐ Taksitle: 190.000.- TL ödemek istiyorum.
1. Ödeme (son ödeme tarihi 15 Aralık 1988) ..... 50.000.- TL
2. Ödeme (son ödeme tarihi 15 Ocak 1989) ..... 35.000.- TL
3. Ödeme (son ödeme tarihi 15 Şubat 1989) ..... 35.000.- TL
4. Ödeme (son ödeme tarihi 15 Mart 1989) ..... 35.000.- TL
5. Ödeme (son ödeme tarihi 15 Nisan 1989) ..... 35.000.- TL

Seçtiğim ödeme planına uygun ilk ödeme tutarını,

☐ İletişim A.Ş. 255661 no'lu Posta Çeki hesabına yatırdım.
☐ Ödemeyi yaptığımı gösteren Posta Çeki Alındı Makbuzunun fotokopisi ektedir.

ADRES: .....
.....
.....

İSİM .....
TARİH .....
İMZA .....

Abone formunu "İLETİŞİM YAYINLARI OKUR İLİŞKİLERİ KLODFARER CADDESİ İLETİŞİM HAN CAĞALOĞLU 34400 İSTANBUL" adresine gönderiniz.



yükse büyük ihtimalle programı bulduğunuz demektir. Bunun üstündeki isimlerin (satır başlarına) başlarına noktalı virgül koyup yeni startup-sequence'i SAVE edin ve tekrar deneyin. Şansınız varsa program kurtulur. Bu söylediğim işlemleri kesinlikle arızalı disketin bir kopyası üzerinde yapın.

Karşılaşabileceğiniz startup-sequence'a bir örnek:

```
ECHO "Hoşgeldiniz..."
DIR RAM:
CMOPY DF0:MYC RAM:
AMIGABASIC
ENDCLI
```

Bu örnekte ana program AMIGABASIC'tir. Startup-sequence'ı sadece ana programın çalışabileceği şekilde ayarlarsak aşağıdaki dosyayı elde ederiz:

```
;ECHO "Hoşgeldiniz..."
;DIR RAM:
;COPY DF0:MYS RAM:
AMIGABASIC
ENDCLI
```

AMIGABASIC ile hazırladığınız programlarda açacağınız windowların maksimum ölçüleri ekran çözünürlüğüne eşit değildir. Maksimum ölçüler windowların boyutlarının sabit ve sabit olmayan türde olmasına görede değişiyor. Bu ölçülere göre maksimum window büyüklükleri:

| Maksimum window | Ekran çözünürlüğü | Boyut değiştirme |
|---|---|---|
| (0,0)-(631,186) | 640 * 200 | Hayır |
| (0-0)-(617,186) | 640 * 200 | Evet |
| (0-0)-(631,386) | 640 * 400 | Hayır |
| (0-0)-(617,386) | 320 * 400 | Evet |
| (0-0)-(311,186) | 640 * 200 | Hayır |
| (0-0)-(297,186) | 320 * 200 | Evet |
| (0-0)-(311,386) | 320 * 400 | Hayır |
| (0-0)-(297,386) | 320 * 400 | Evet |

Normalde kullanılacak window'u belirleyemezsiniz. Ama istenilen window'un kullanılacak window olarak tanımlanması dolaylı yoldan yapılabilir. Aktif olmasını istediğiniz window'u normal olarak açın. Daha sonra aynı isimle window'u tekrar açarsanız aktif olduğunu görürsünüz, mesela;

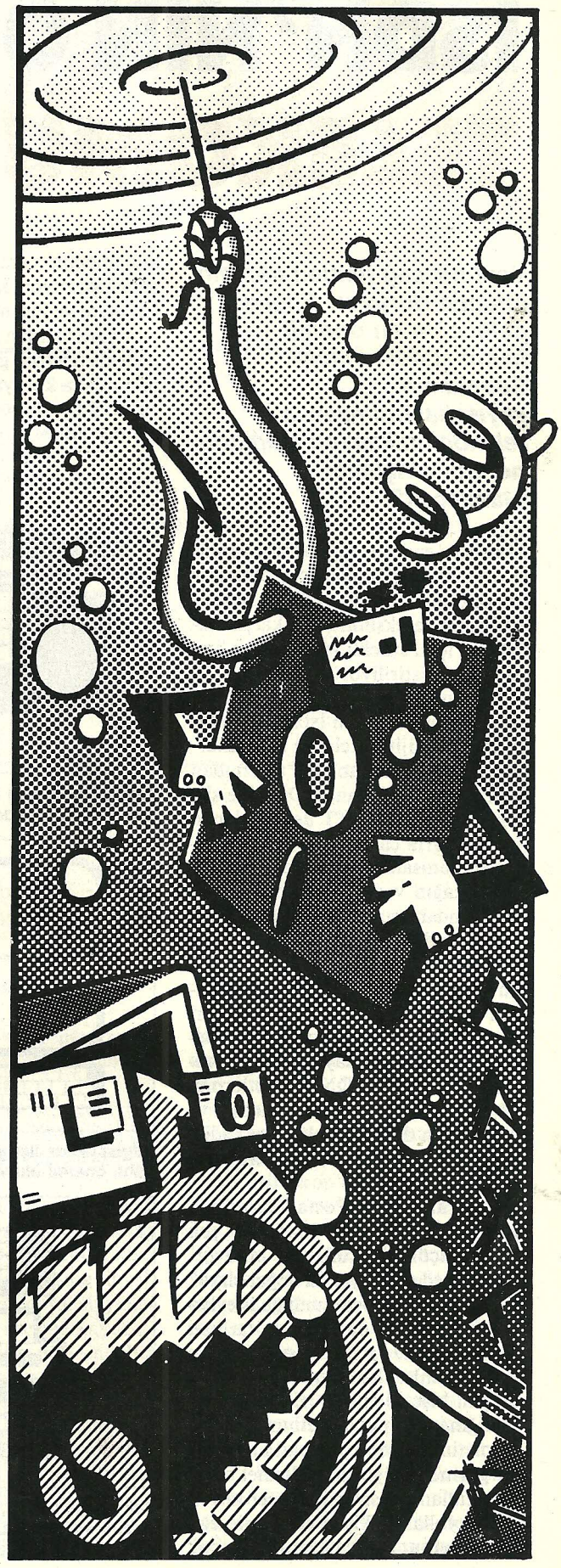
```
WINDOW 2,"DENEME",(10,10)-(100,100),27,1
WINDOW 2,"DENEME"
```

Ancak kullandığımız bu yöntemin bir dezavantajı var. İkinci window komutu çalıştığında, window'un içindeki yazıların tümü siliniyor.

WINDOW 2 ile WINDOW OUTPUT 2 komutları arasında başlangıçta bir fark yokmuş gibi görünse de önemli bir fark var:

WINDOW 2, ile belirtilen window'u en üstü çıkarır ve onu aktif duruma geçirirsiniz. WINDOW OUTPUT 2 komutu belirtilen window'u aktif hale getirir ama en üste çıkarmaz.

Şimdilik hoşçakalın...



# ISDN'NİN OLANAKLARI
# TELEKOMÜNİKASYON

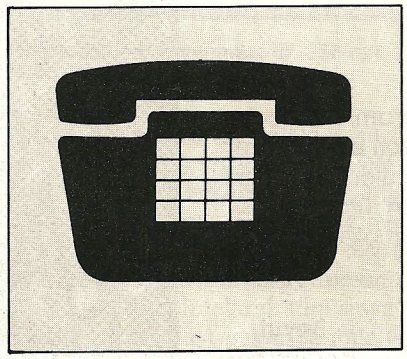
***Yeni bir çağ hemen kapının önünde duruyor. Bilgiler, geleceğin en önemli hammaddesi olacak. Şebekenin sayısallaştırılmasıyla telekomünikasyon alanında ne gibi girişimler olabilecek?***

Modern endüstri toplumları, verimli iletişim (komünikasyon) olmaksızın düşünülemez. Bilgi değiş tokuşuna ilişkin gereksinmelerin karşılanabilmesi için, sürekli yeni iletişim hizmetleri geliştiriliyor.

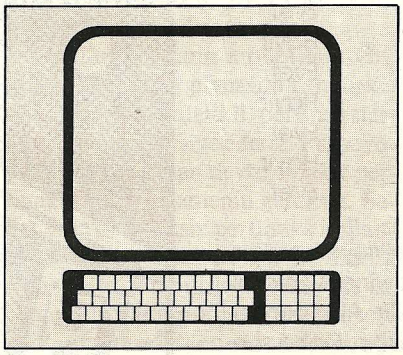
Ülkemiz henüz bu işin başlangıcında sayılabilir. Bugün İstanbul'da bile sayısal (dijital) telefon santrallarının sayısı kısıtlı. Bankalar tarafından kullanılmaya başlanan On-Line sistemler bile ancak PTT'den kiralanan özel hatlarla çalıştırılabiliyor. Bilginin toplumsallaşması, içinde yaşadığımız çağın vazgeçilmez bir koşulu olduğundan, buna olanak sağlayacak tesislerin de bir an önce ve son hızla kurulması zorunlu. Batı ülkelerinde bu zorunluluğun bilincine uzun süreden beri varılmış olması, hükümetleri ve posta idarelerini son derece gelişkin hizmetler sunmaya itmiş durumda. Bu yazıda ISDN hizmetlerinin büyük çeşitlilik kazanmış olduğu ve bir yandan da daha çok geliştirildiği Federal Almanya'dan örnekler vereceğiz.

Federal Alman Posta İdaresi'nin geliştirdiği bu farklı hizmetler çok farklı ölçülerde kullanım buluyor. Bunun nedeni bir yanda doğal olarak bunların kullanıcıya sunduğu işlevlerde, diğer yanda da bunların tarihsel gelişimlerinde yatıyor. Kendi iletişim gereksinimleri için uygun bir çözüm arayan kişi, hizmetin neler sağlayabildiğine bakmakla yetinmiyor, bu hizmetin gelecekte ne şekil alacağını da görmek istiyorum. Hizmet türünün kullanılmasının bir diğer kriteri de, bu yolla kaç kişiye erişilebileceği.

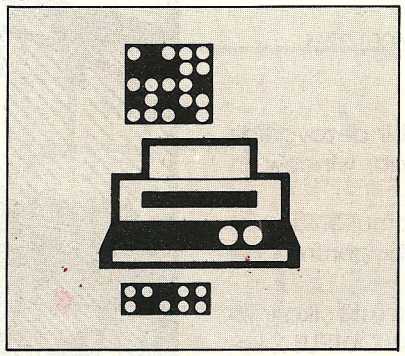
*** Telefon:** Dünya üzerinde en çok kullanıcının yararlandığı en yoğun ağı oluşturuyor. Kullanılan dil en doğal olanı ve insanlar arasında en yoğun yararlanılan anlaşma aracı. Bu nedenle telefon, gelecekte de anlamını mutlaka koruyacak olan bir gereç. Ama ağın artık son derece yoğun hale gelmiş olması ve çok az eksikliğe sahip olması, kullanıcı sayısının eskisi gibi olağanüstü artışlar sağlamasını engelleyecek.



**Telefon bugünkü önemini koruyacak, ama çok daha fazla yaygınlaşmayacak.**



**Bilgisayarlar iletişim alanında giderek daha önemli oluyorlar.**



**Çok yaygın olması, teleksin ISDN'nin yanı sıra varlığını sürdürmesini sağlayacak.**

*** Veri aktarımı:** Bilgisayar kullanıcılarının çoğu veri aktarımı için telefon ağından akustik kopler adı verilen gereç yardımıyla yararlanmak zorunda. Çünkü posta idareleri yakın zamana kadar modemler konusunda çekingen davranıyordu. Son zamanlarda bu tavrın değişmiş olması, gelecekte bilgisayarın veri aktarımı alanında daha iyi donatılmış olmalarına yol açacak.

Sık sık büyük miktarlarda veriyi uzak mesafelere göndermek zorunda olan bir kişi, Federal Almanya'da normal telefondan yararlanmak yerine Datex sistemlerine abone olmayı tercih ediyor. Datex-L sisteminde aynen telefonda olduğu gibi kullanıcılar arasında sayısal verilerin özel olarak hızlı aktarımına olanak veren sabit hatlar kuruluyor. Bu hizmetin yüksek ücreti ancak hattın yüksek aktarım kapasitesinin olabildiğince iyi kullanılması ya da kullanıcının yalnızca kendisine ait ve beklemeleri zorunlu kılmayan bir bağlantıya gerek duyması durumunda karşılanmış oluyor.

Datex-P sisteminde ise kullanıcılar hatları paylaşıyorlar. Bilgileri özel makineler aracılığıyla paketler halinde "bağlanıyor" ve birbirlerini etkilemeksizin aynı hat üzerinde ardarda yollanıyor. Bu işlem sırasında gerekli boşluğun bulunabilmesi için kullanıcının farkedemeyeceği kadar kısa bekleme süreleri gerekebiliyor. Ağın daha iyi doldurulabiliyor olması nedeniyle bu sistem Datex-L'ye oranla çok daha düşük maliyetleri gerektiriyor. Maliyetler yalnızca gönderilen veri miktarıyla bağlantılı, Datex-L'de ise hattın kurulması masrafı da kullanıcıya biniyor. Oranlandığında maliyetlerin daha düşük olması Datex-P'de kullanıcı lehine oldukça önemli bir avantaj sağlıyor. Bu sistem, örneğin veri bankaları ya da Mailbox'lara erişim amacıyla da kullanılabiliyor.

*** Teleks ağı:** Telefon gibi teleks de

eski teknolojili iletişim hizmetlerinden biri. Pek hızlı olmamakla birlikte çok geniş bir alana yayılmış durumda. Er ya da geç teleks gereçlerinin, yerlerini diğer hizmetlerin daha kullanışlı ve daha hızlı gereçlerine bırakacağı açıkça görülüyor. Azgelişmiş iletişim altyapısına sahip ülkelerde teleksin önemini uzun süre daha koruyacağı belli. Gelişmiş endüstri ülkelerinde ise diğer iletişim hizmetleri teleksin yerini giderek daha çok alacaklar.

İki hizmet türü son zamanlarda giderek daha büyük boyutlar kazanıyorlar: Telefax ve Federal Almanya'daki adıyla Bildschirmtext (Btx = Ekran metni). Telefax hizmeti kendisinden beklenenleri çok aşmış durumda, Btx ise oldukça yüksek bir katılım sözkonusu olmasına karşın başlangıçta umulana henüz erişemedi.

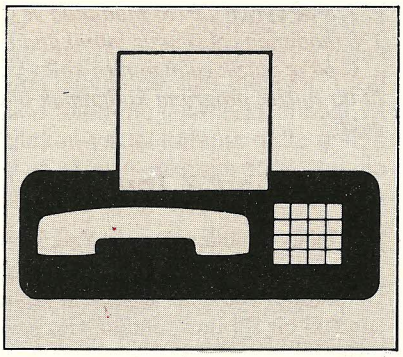
* **Telefaks:** Aslında bu gereç grafik içeren dökümanların aktarılması için tasarlandı. Işığa duyarlı bir okuyucu, dökümanı satır esasına göre tarar ve bilgiyi tek tek resim noktaları halinde parçalar. Ama telefaks, kullanımının diğerlerine oranla çok daha kolay olması nedeniyle, metinlerin aktarılmasında salt bu iş için düşünülmüş teleks ve teleteks gereçlerine de tercih edilmekte. Giderek artan aktarım hızı ve kalitesi, bu tercihi daha da geçerli kılıyor. Belki ISDN'nin yaygınlaşması, hizmetlerin entegrasyonu sayesinde diğer hizmetlerdeki bazı güçlükleri ortadan kaldırarak, bu gerecin sağladığı bazı avantajları gereksiz kılabilir.

* **Teleteks:** Teleteks, çok az ülkede ve bu ülkelerde de çok seyrek kullanılan bir sistem. Bu durumun kısa sürede değişeceğine ilişkin bir gösterge de yok ortada.

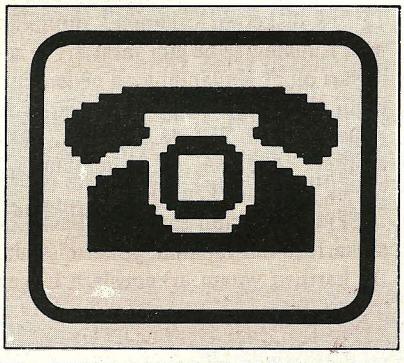
* **Btx:** Kişisel bilgisayarın bağlantılardaki son gereç olarak giderek artan sayıda kullanılması, Btx türünde bir hizmeti zorunlu kıldı. Giderek daha fazla sayıda ticari kullanıcı, bu ucuz, çok yönlü ve güvenli hizmetin yararını kavramakta. Ama Btx'te verilerin telefon şebekesi üzerinden aktarılıyor olması, alıcı tarafından tümüyle alınabilmeleri için belirli bir süre beklemeyi zorunlu kılıyor.

ISDN'nin oluşturulması, Btx hizmetinde de büyük bir atılıma neden olabilecek olağanüstü bir hız artışı sağladı. Bunun dışında da bazı gelişmeler planlanıyor. Örneğin elektronik posta kutusuna yeni bilgiler geldiğinde, alıcıya doğrudan haber verilebilecek. Ayrıca Btx aboneleri için, yabancı bağlantılardan kendi hesabına verilerin korunmasına zarar vermeksizin Btx'i kullanmasına olanak veren bir çip kartı düşünülüyor. ISDN öncelikle ticari iletişim için öngörülmüş olduğundan, özel kullanıcıların Btx'te bu olanaktan yararlanabilmeleri henüz oldukça zor.

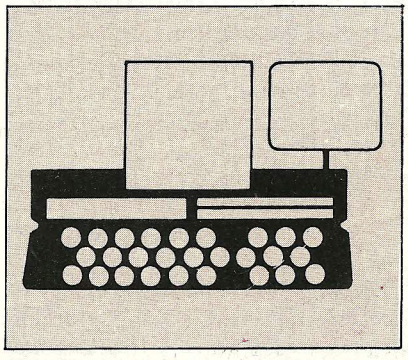
Diğer hizmetlerle bağlantılı olarak Btx'e bakıldığında oldukça keyifli bir tad alınabiliyor. Federal Almanya'da geçen yılın ortalarında 100.000 Btx abonesinin yanı sıra 1,7 milyon teleks abonesi de gereçleri aracılığıyla tüm dünyaya erişebilir durumdaydılar. Kısa bir süreden beri de Federal Alman Mailbox'una ve bunun üzerinden iki milyon faks kullanıcısına erişim olanağına kavuştular.



**Telefaksın uyandırdığı ilgi şimdilik gelişmeye devam edecek.**



**Btx, ISDN sayesinde daha hızlı ve daha verimli hale geldi.**



**ISDN'nin teletekse bir atılımda yardımcı olup olmayacağı henüz belli değil.**

ISDN'nin sağladığı avantajlardan tümüyle yararlanabilmek için, biraz da son model gereçlerin kullanılıyor olması şart. Eski gereçleri de kullanmaya devam etmek mümkün, ama bu durumda bunların özellikleriyle kısıtlı kılınıyor.

Kişisel bilgisayarlar giderek çok işlevli gereçler olarak hem veri işlemede hem de iletişimde kullanılıyor hale geliyorlar. ISDN'nin bilgisayar verilerine de açık olması nedeniyle, verilerin birden fazla kez kaydedilmesi ya da bir başka biçime aktarılması gerekliliği yavaş yavaş ortadan kalkıyor. Bir metni yazıcıdan çıkarmak ve telefaks olarak göndermek yerine doğrudan makineden hatta aktarmak çok daha kolay. Alıcıda bu bilgiyi alabilmek için bir bilgisayar bulunması durumunda bile, uygun aktarım formatı kullanıldığında bir telefaks gereci alıcı istasyon görevini yerine getirebilir.

* **Resimli telefon:** ISDN'nin en son yeniliği resimli telefonun kullanılabilmesi olacak. Sanayide 64 Kbit'lik aktarım hızının bu amaç için çok düşük kalması nedeniyle, hareketli renkli resimlerin aktarılabilmesi için, verilerde kapsamlı bir indirgeme (redüksiyon) yapılması gerekiyor. Aktarılan resmin kalitesi video kayıt gereçleri ve televizyonunkiyle kıyaslanamayacak kadar düşük, ayrıca bu yöntem hızlı hareketlerin aktarılmasına da pek uygun değil. Renk ve hareketten vazgeçildiği takdirde, yüksek bir çözünürlüğe erişmek mümkün.

Resimli telefonun geleceğini şimdiden tahmin etmek oldukça zor. Öncelikle kullanımının kapsamlı olarak tanıtılması gerektiği, çekici bir konu oluşturacağı kesin gibi. Teknolojik iletişimin geliştirilmesinden sorumlu komisyon (KTK), on yıl kadar önce resimli telefonun yaygınlaştırılması yerine geleneksel telefonun geliştirilmesini ve düzeltilmesini önermişti. Telefaksla resimlerin daha kaliteli aktarabiliyor olması, kullanıcının tercihini bu yönde yapmasına neden olabilir. Kaç müşterinin, az sayıdaki diğer resimli telefon sahiplerinin yüzlerine (ya da kameranın yöneltildiği tarafa) bakarak görüşme yapmak için, dünyanın parasını vereceğini geleceğe bırakalım.

Bugün her isteyen, ISDN'ye bağlanabilir. Umut edilen, olabildiğince çok firmanın bu olanaktan yararlanmaya başlamasıdır, çünkü bilgi ve iletişim yakın bir gelecekte daha düşük üretim maliyetlerine erişmekten çok daha önemli hale gelecek.

# OKUR MEKTUPLARI



## *Sorular, Sorular, Sorular*

**SAYIN** Commodore Dergisi,

Beni aydınlatacağınızı umarak, aşağıdaki soruları soruyorum:

1) Mouse denen cihaz Commodore'un her tip bilgisayarına uyuyor mu? Mouse'un görevi nedir ve fiyatı ne kadardır?

2) Merak ettiğim ikinci konu ise disk driver'lar. Disk driver'ların hızlı yüklemeden başka ne görevleri vardır?

3) Yamaha PSC 500 tipi orgum var. Bu orgu bilgisayara bağlayabilir miyim? (C-64) Bağlayabilirsem sonuçta ne elde ederim?

4) C-64 ile müzik çelmek zor ve anlaşılması güç. Daha kolay yolu var mı?

5) C-64 ile C-128 ne derece uyumlu?

Mert Yaldız/Zonguldak

*SAYIN Mert Yaldız,*

*Mouse'u Commodore bilgisayarında kullanabilirsiniz ama mesela, AMIGA'nın mouse'unu C-64'te, C-64'ün mouse'unu AMIGA'da kullanamazsınız. Ama C-64'te kullanılan bir mouse C-128'de de kullanılabilir. Mouse ekran hakimiyetini son derece kolaylaştırır. Mesela ekranda bir resim çizerken sanki elinizde bir kalem veya fırça varmışçasına rahatlıkla çalışabilirsiniz.*

*Disket sürücülerin hızlı yükleme görevlerinden başka relatif dosyalarla çalışmayı sağlama görevleri vardır. Kaset ile çalışıyorsanız sadece sequential (sıralı) dosyalarla çalışabilirsiniz. Ulaşmak istediğiniz veriye kadar dosyayı okumanız gerekir. Relatif dosyalarda ulaşmak istediğiniz verinin kayıt yerini vererek derhal veriye ulaşabilirsiniz. Bunun dışında bilgisayarın hafızasını aşan büyüklükteki oyunların ara yüklemeli olması gerekir. Bu tip oyunları kasete uyarlamak çok zordur.*

*C-64 ile C-128 ile C-128 birbirleriyle 64 modunda tamamen uyumludurlar. C-128'de ayrıca CP/M modunda ve C-128 modunda çalışmanız mümkündür.*

*C-64'te müzik çalmanın en kolay yolu bir müzik programı kullanmak olacaktır.*

## *Fast Load'a İpucu*

**SAYIN** Commodore Dergisi Yetkilileri,

Şu anda C-64 ve 1541 ile çalışan bir Commodore'cuyum. Disketler konusundaki bir sorumu yanıtlarsanız sevinirim.

Commodore ile kullanılan disketler zannederim 48 TPI. Commodore ile 96 TPI'lık disketleri kullanmak mümkün mü? Kullanılırsa ne gibi yararları ve zararları olur? Kullanılmazsa neden kullanılmaz ve diğer hangi bilgisayarlarda kullanılabilir? TPI ne demektir, nasıl okunur? AMIGA ile kullanılan 3,5 inç'lik disketler kaç TPI?

Ekim '88 tarihli sayınızda Fast Load kartuşunun yapımını göstermişsiniz. Bu kartuşu yapan arkadaşlara birkaç ipucu:

% "Program ismi" (RETURN)- İsmini yazdığınız programın disketten 10 kat hızlı yüklenmesini sağlar.

$ (RETURN)- Disketinizin directory'sini görmek için kullanın.

$$ (RETURN)- Disketinizin adını ve boş blok sayısını görmek için kullanın.

Ömer Sezer/Eskişehir

*SAYIN Ömer Sezer,*

*Commodore ile 96 TPI'lık disketleri kullanmanız mümkün. Ancak 48 TPI'lık disketler C-64 için yeterlidir. 96 TPI'lık bir disket daha çok format kapasitesi daha yüksek bilgisayarlarda kullanılır. 320 Kb (160-160) kapasiteli disket sürücülerde genel olarak 48 TPI kullanılır.*

*96 TPI'lık disket kullanımının size bir yararı veya zararı olmayacaktır, ama kullanamayacağınız büyüklükte format kapasitesi olan bu disketler için fazla para ödemiş olacaksınız. TPI kelimesindeki harfler İngiliz harfleri olarak okunur: Ti pi ay. AMIGA'da 80 track (iz) ve 135 TPI'lık disketler kullanılır. Bu disketlerin formatlı kapasitesi 880 Kb'dır.*

## *Veri Aktarımı*

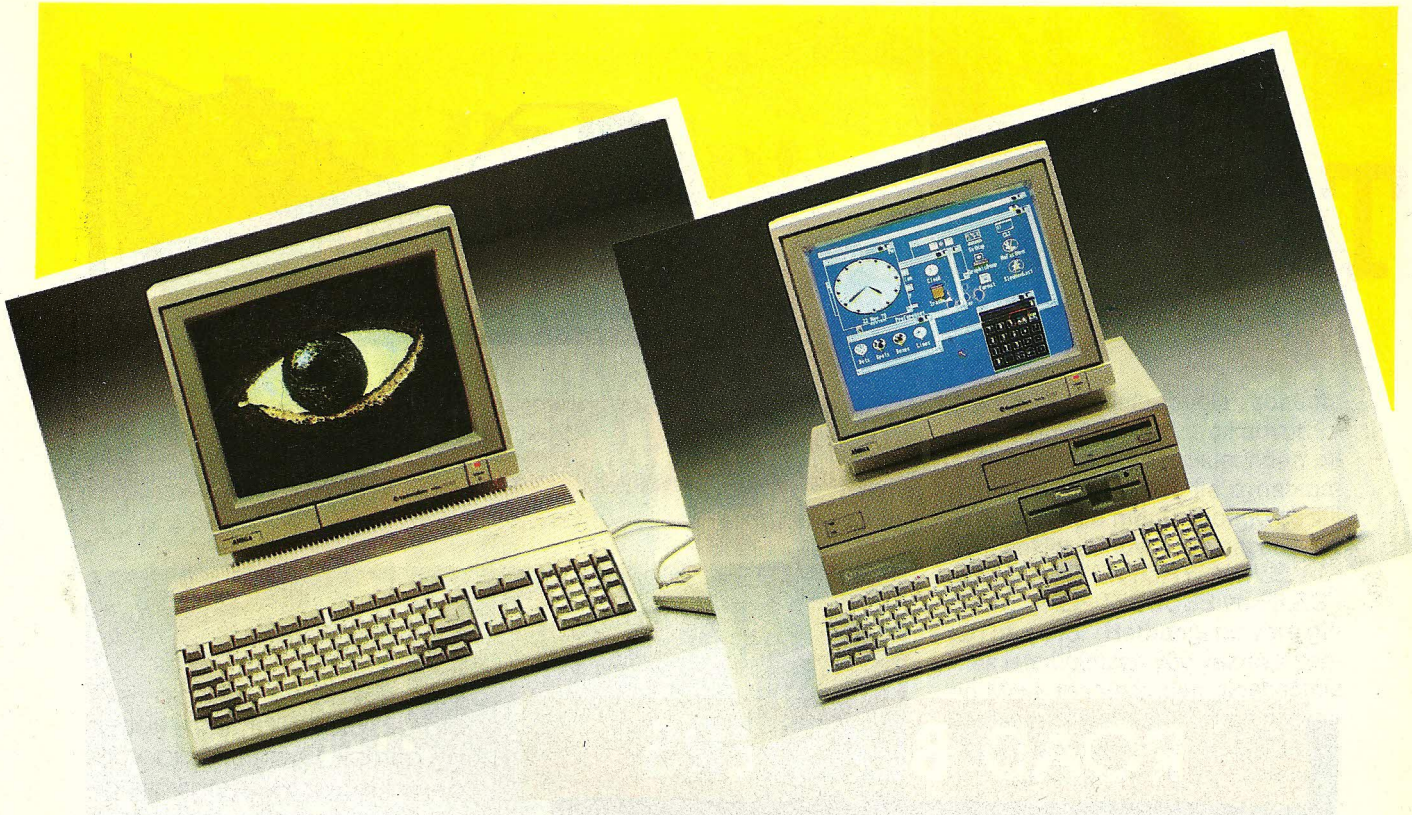
**SAYIN** Commodore Dergisi Yetkilileri,

Derginizi ilk çıktığı günden beri beğenerek alıyorum. Herşeyden önce böyle güzel bir dergi çıkardığınız için bütün çalışanları kutlarım. Derginizin Eylül sayısından beri "Eksik Sayıları İsteme Kuponu" yayınlanmıyor. Eksik dergilerimi ne yolla temin edeceğimi söylerseniz sevinirim. Ayrıca yine Eylül sayısında yer alan "Bilgisayarla Veri Aktarımı" yazısı ilgimi bir hayli çekti. Bu yazınızda adı geçen "Akustik Kuplaj"ları nerede bulabilirim. Fiyatları nedir? Ayrıca telefon cihazıyla doğrudan ilişkisi olduğu için telefon masrafı çok olmaz mı? Biz yarı amatör, yarı profesyoneller için en pratik bilgi alış-veriş akustik kuplajla mı, yoksak modemle mi olur? Bu sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

Bülent Eren/Ankara

*SAYIN Bülent Eren,*

*Bilgisayarlar arasındaki veri aktarımında genel olarak modemler kullanılmaktadır. Bunların tek masrafı telefon parasıdır. Ancak modeminizin hızı (BAUD hızı) arttıkça harcanan zaman azalacağından telefon masrafı da azalacaktır. 300 BAUD'luk bir modemle saniyede 300 byte'lık veri aktarabilirsiniz. Bu sayı 1200 BAUD'luk modemde 1200 byte'a çıkar.*



# BİLGİSAYAR MERAKLILARI

**Herşey bilgisayarınızı satın almanız ile bitmiyor. Önemli olan, sonra aradığınız hizmeti bulabilmeniz değil mi?**

ARTIK AMİGA İÇİN TÜRKÇE TİCARİ PROGRAM VAR

AYRICA
İŞ PROGRAMLARI
UTİLİTY PROGRAMLARI
EĞİTİM PROGRAMLARI
OYUN PROGRAMLARI
PROFESYONEL PROGRAMLARI
DEVAMLI SERVİS

Uygun ödeme koşulları ile AMİGA'lar COMMODORE'lar ve size yetebilecek diğer alternatifler.

- **Başlangıçta bilgisayarınız sizin için yeterli olabilir. Ya sonra?**
- **Bilgisayarınız size yetişemiyorsa yine bize getirin, size yetişebilecek bir alternatif sunalım. Sizi sorunlarınızdan kurtaralım.**

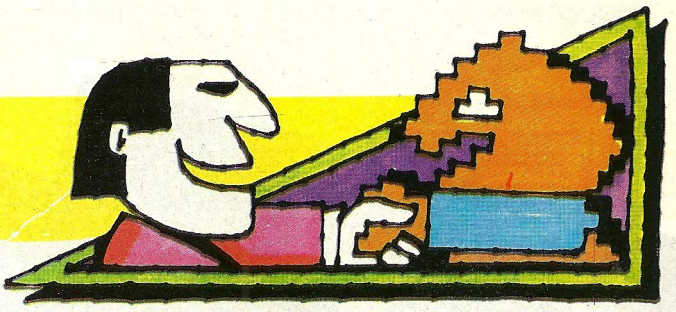
*TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI*

**AYTAÇ** *Bilgisayar*

*Bilgisayar ve Yan Ürünleri*
1. Taşocağı Cad. No:21 Tunç İş Hanı k 2
Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel: 172 83 34 - 175 62 06

ATILIM 522 96 60 - 526 53 11

# TANITIM



## ROAD BLASTERS




Canınız son hızla araba kullanırken karşınıza çıkan tüm araçları yok etmek istiyor mu?

Oyunumuz gelecekte geçiyor. Artık otobanlarda yol almak hiç güvenli değil, çünkü yoldaki herkes saldırgan bir kişiliğe bürünmüş. Bir yere gitmek için delicesine geçecek bir ölüm yarışına girmek gerekiyor.

Başarılı olmanın sırrı, zaman zaman ortaya çıkacak olan ikmal uçağı ile gerekli buluşmayı yapabilmekte yatıyor. İkmal uçağı size son derece gerekli olan silahları getiriyor.

Uçaktan atılan silahları yakalamak çok zor. Çünkü bir yandan kıvrılıp giden yoldan arabanızı tutmaya çalışırken, diğer yandan uçağın hizasına gelmeye çalışmak zorundasınız.

Esas amacımız bu tehlikeli yolda arabayı kullanıp sağ olarak gidebildiğimiz kadar yol gitmek. Oyun elli kademeden oluşuyor. Her seferinde birinci kademeden başlamak zorunda değilsiniz. Oyunun başında, başlamak istediğiniz kademeyi seçebelirsiniz.

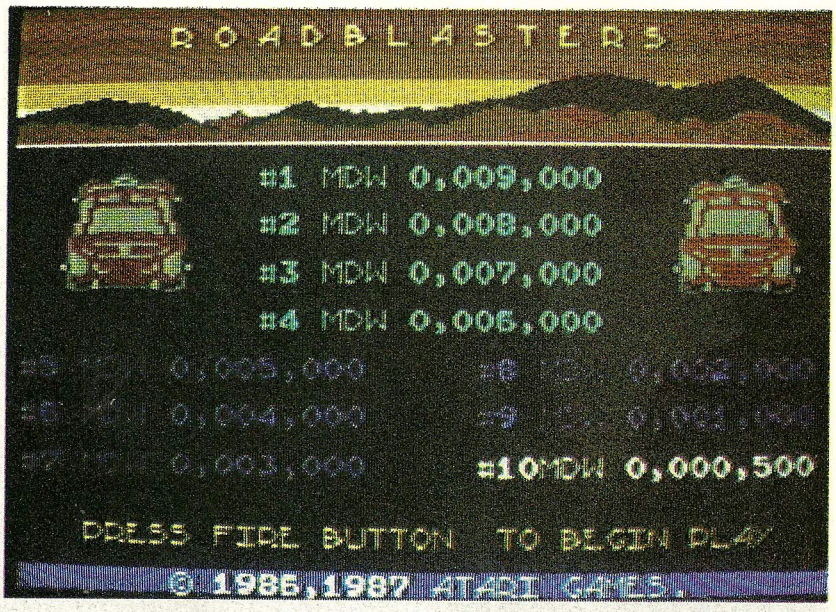
Yol farklı şehirler ve ülkeler boyunca devam ediyor. Aralarda işaret noktaları ve ralli noktaları var. İşaret noktaları, fazladan yakıt almak için varmayı amaçladığınız ara noktalar. Ralli noktaları bir yarıştaki bitiş çizgisine benziyor. Burada yolun sonundaki siyah beyaz kareler kademenin sonunu belirliyor.

Ekranın alt kısmında yakıt durumu, hızınız ve karşınıza çıkan mayınlar için uyarı işareti yer alıyor. En solda katsayı gösteriliyor. Katsayı, vurduğunuz sarı renkli arabalar ve motosikletlerin sayısına göre artıyor.

Amacınız mümkün olduğunca kaçırmadan bol miktarda bunlardan yurmak olmalı. Böylece bir kademinin sonunda mümkün olan en yüksek katsayıyı elde edersiniz. Katsayı, puanınızın yükselmesini sağlayacak.

**Komuta arabaları**

Bunlar hızlı, parlak ve son




derece iyi silahlanmış arabalar. Gerçekte size saldırmazlar ama normal şartlar altında birine çarparsanız, arabanız dağılır. Eğer doğru silahlara sahipseniz, bunları yok edebilirsiniz. Bu türden vurduğunuz her araba size 100 puan kazandıracaktır.

**Sarı arabalar:**

Bu arabalar da son derece hızlıdırlar. Eğer yeteri kadar hızlı olabilirseniz, bunları yok edebilirsiniz. Bazen yakıt deposu bırakabilirler. Yok ettiğiniz her sarı araba, 50 puan kazandıracak.

**Jipler:**

Her yerden ortaya çıkabilirler. Yolunuzu kesip bir yere çarpmanıza neden olurlar. Yok ettiğiniz her jip 50 puan kazandıracak.

**Motosikletler:**

Hızlı ve ölümcüldürler. Bunları yok ederek 100 puan kazanabilirsiniz.

**Mayınlar:**

Her kademede karşınıza tek olarak veya diziler halinde mayınlar çıkabilir. Her ne pahasına olursa olsun mayınlardan kaçın. Özellikle son hızla giderken mayınlar başınıza dert açacaklar.

**Mızraklar:**

Bu nesneleri düşman arabalar bırakır. Bunlardan ne pahasına olursa olsun kaçın.

**Zehirli döküntüler:**

Bunlardan birine çarparsanız, arabanız kaymaya başlar. Ancak makineli tüfek kulelerinin olduğu bölgelerden geçiyorsanız, bunlara çarparak arabanın dönmesini sağlayın. Bu sayede kuleleri vurabilirsiniz.

İkmal uçağından alabileceğiniz silahlar:

**Misil:**

Sadece üç atış hakkınız var. Ama ateşlendiğinde yolda ne var ne yok her şeyi yok eder. Sınırlı atış hakkınız olduğundan, bunu kullanmak için doğru zamanı seçin.

**Nitro fırlatıcı:**

Aracınızın hızını arttırır. Buna karşın fazladan yakıt harcamaz. Ancak bu kadar yüksek hızda karşınıza gelen engellere reaksiyon göstermek çok zor olacaktır.

**UZ topu:**

Atış gücünüz üç kat artar.

**Elektronik kalkan:**

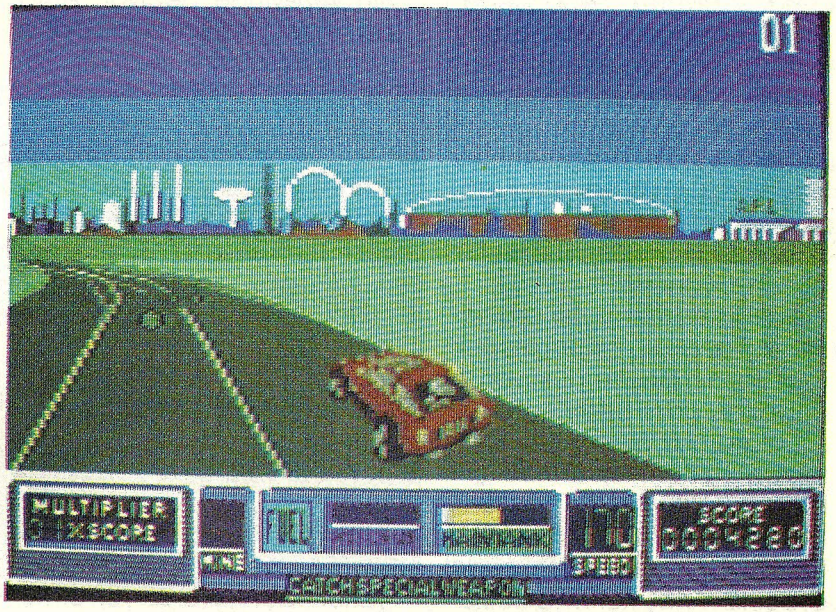
Belirli bir zaman için görünmez olursunuz.

Yolda karşınıza çıkacak olan yeşil ve kırmızı küreleri almaya çalışın. Bu küreler sizin için son derece gerekli olan yakıtı taşıyorlar. Fazla yakıt harcamamak için durmak veya yavaş gitmek bir çözüm değil, çünkü araba çalıştığı andan itibaren yakıt harcamaya başlıyor.

Oyunun Değerlendirmesi
US Gold / Disket - Kaset

C-64

GRAFİK : 6
SES : 6
ZORLUK : 7
DEĞER : 6
GENEL : 6



# AMPIRE STRIKES BACK

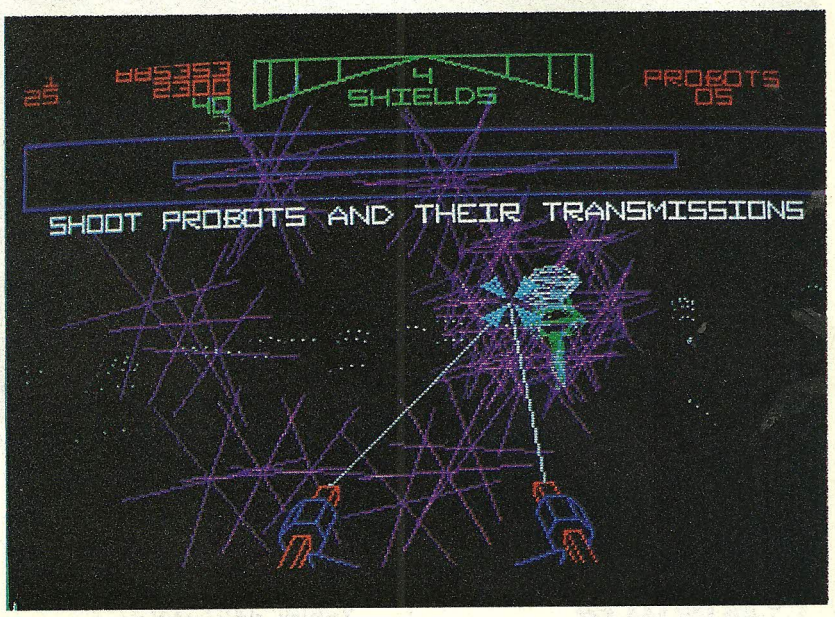
"İmparatorun Geri Dönüşü" filmini pek çoğumuz sinemalarda seyretmişizdir. Bu filmin ilki olan STARWARS daha sanra karşımıza bilgisayar oyunu olarak çıktı: STARWARS. Oyunumuz konusunu ikinci filmden alıyor. Bu filmin dolayısıyla oyunun konusu Starwars'ın bittiği yerden devam ediyor.

Kahramanlarımız ölüm Yıldızı isimli savaş istasyonundaki başarılı mücadelelerinden sonra, Hoth isimli buzul gezegenine gidip gizlendiler. Ancak imparatorluk kuvvetleri tarafından keşfedildiklerinde, imparatorluğun çok büyük bir saldırı filosu göndermesi üzerine dağılmak zorunda kaldılar.

Oyunumuz dört kademeden oluşuyor. İlk ve ikinci kademe Hoth gezegeninin yüzeyinde, diğer iki kademe uzayda geçiyor. Gezegen yüzeyinde, Luke Skywalker'ın kar arabasını kullanıyoruz. Uzaydaki mücadelede, Han Solon'un Millenium Falcom adlı gemisini kullanacağız.

Oyunun başında zorluk düzeyini seçiyoruz. Seçebileceğimiz üç düzey var: Kolay (easy), orta (medium), zor (hard). Yapılan seçime göre oyuna birinci, üçüncü veya beşinci saldırı dalgalarında başlıyoruz. Orta veya zor düzey seçildiğinde, dördüncü kademenin sonunda özel bir başarı puanı veriliyor.

İlk iki kademede kar arabasını kullanarak, imparatorluk robotlarının peşine düşüyoruz. Robotlar, gezegene isyan üssünü aramak amacı ile indirilmişler. Bunları yok etmek için bir lazer atışı yeterli. Ancak bunların lazer atışını hedef olmamaya çalışın. Aksi takdirde aracınızın beş koruma kalkanından birini kaybedersiniz.




İstilacı robotlar isyan üssünün jenaratörlerini gördüklerinde imparatorluk filosuna bir sinyal gönderiliyorlar. İsyan üssünün yeri kesinleşmeden evvel bu şekilde dört sinyal gönderilmesi gerekiyor. Gönderilen sinyalleri gördüğünüzde, bunları vurmaya çalışın. Eğer başarılı olursanız filonun gelmesini geciktirebilirsiniz.

İkinci kademe de gezegenin yüzeyinde geçiyor. Ama bu sefer karşımızda daha güçlü robotlar bulunuyor. Robotlar iki türe ayrılıyor. Dört bacaklı ve son derece büyük alanlara AT-AT adı veriliyor. Çünkü bunlar bölgesel silahlı ulaşım robotları. Diğer türe ait robotlar daha ufak. Bunlara AT-ST adı veriliyor. AT-ST'lerin amacı askeri güç nakli yapmak. Bütün robotların hedefi isyan üssüdür. Burada amacımız her ne pahasına olursa olsun robotları durdurmak. Her iki robot türünü de yok etmek için kontrol kabinlerine ateş etmek gerekiyor. Çünkü lazerimizin gücü, robotları başka yerlerinden vurarak yok etmeye yetmiyor. Dört bacaklı robotları yok etmenin başka bir yolu da, robotların bacaklarına kıskaç fırlatmak. Ancak kıskaçlardan sınırlı miktarda var.

Eğer yeterli cesaretiniz varsa ve aracınızı iyi kontrol edebiliyorsanız, dört bacaklı robotların bacakları arasından geçerek fazladan puan alabilirsiniz. Ancak geçiş sırasında bacaklara çarpmak, kalkanlardan birinin yok olmasına neden olur.

İmparatorluk, istila kuvvetlerini püskürttükten sonra aracınız üsse inecek. Buradan olayların uzayda geçtiği üçüncü kademeye geliyoruz. Artık, Han Solon'un uzay aracını kullanacağız. Oyunun bu kademesi ilk oyuna son derece benziyor. Ancak farklı olarak arka planda ölüm Yıldızı yerine Dart Vader'in büyük gemisi yer alıyor. İmparatorluk savaşçıları her yönden üzerimize geliyorlar. Yaptıkları atışlarla kalkanlarımızı yok etmeye çalışıyorlar. Saldıranların gemilerini yok edebilmek için tam motor kısmından vurmak gerekiyor.

# LAÇİN SOFT

En yeni Amıga ve Commodore programlarıyla Hizmetinizdeyiz

## AMIGA

- ☐ BATTLE CHESS
- ☐ BOB MORAN
- ☐ AUTO DUEL
- ☐ CAPTAIN BLOOD
- ☐ CORANO QUEST I-II
- ☐ CAMEL II-PLATON-MOTORBIKE
- ☐ DALEY THOMPSON'S OLYMPIC
- ☐ ADIE EDWARD'S SKI
- ☐ FANTAVISION
- ☐ GONE FISH'N
- ☐ GALACTIC CONQUERER
- ☐ HOLE IN ONE
- ☐ HELTER SKELTER
- ☐ LEADER BOARD GLOF COURSE
- ☐ LEADEK BOARD 1-2
- ☐ LOTO CALCULATION
- ☐ MAJOR MOTION
- ☐ MATH ANIMATOR
- ☐ OFF SHORE WARRIOR
- ☐ PAC-MAN II
- ☐ POWER BALL
- ☐ STREET SPORT BASKETBALL
- ☐ SUMMER GAMES
- ☐ STAR GOOSE
- ☐ SCORPIO
- ☐ SKATE OF ART
- ☐ IKARI WARRIORS + THUNDEK CATS
- ☐ WINTER OLYMPIAD 88
- ☐ WORLD DARTS
- ☐ VIRVS
- ☐ ZEROG + STARWARDS
- ☐ ZOOM
- ☐ ROCKET RANGER
- ☐ IMPOSSIBLE MISSION II
- ☐ PORTS OF CALL
- ☐ ALIEN SYDROME
- ☐ BANKBUSTERS
- ☐ CARRIER COMMAND
- ☐ FIRE AND FORGET
- ☐ FLİGHT PATH 737
- ☐ F - 18 INTERCEPTOR
- ☐ IMPOSSIBLE MISSION
- ☐ ICE PALACE
- ☐ MINIATURE GOLF
- ☐ PANDORA
- ☐ ROCKFORD
- ☐ ALCAPONE
- ☐ TEST DRIVE
- ☐ SPACE RACOR
- ☐ INDOOR SPORT
- ☐ SUBBATLE SIMULATOR

**AYIN EN ÇOK SATILAN PROGRAMLARI**

**EN YENİ PAKET PROGRAMLARIMIZ ÇIKTI**

**PAKET - 88/11**
GARRY LINEKER
VINDICATOR
SUPER S.SOGGER
VIETNAM
WHEELIES
FOOTBALL MAN.2
IKARI WARRIORS
STOGKGAR
AGE 2
GIANNA SISTERS

**PAKET - 7**
BAGKGAMMON 2
BARBAR.2 AMIGA
BOB MORAN
STARRAY
BLACK LAMA
FIRE FLY
KANE 2
KRAKOUT 6
NORTHSTAR
FOOT.FRENZY

**PAKET - 6**
STRIP POKER II
GLOSSUS 4
BRAVE STAR
HOT SHOT
PANDORRA
INT.KARATE +
EMP. STRKE. BACK
STAR WARS II
JOE BLADE II
BODY SLAM

**PAKET - 5**
POL.ACAD.II
SHANG. KARATE
IGE PALAGE
PROTON RUN
FLINSTONES
METROPOLIS
IRON HORSE
NIGHT RAIDER
FRIGHT MARE
I.O.

**PAKET - 10**
FERNANDEZ
DAN DARE 2
TOMBALON
1943 - II
T.SUIT MANAGER
WERE WOLVES
PRO.SKI SIMUL.
MOON SHADOW
SGOUT
THE FURY

**Müjde**

COMMODORE 64
AMIGA 500
BİLGİSAYARLAR
EN UYGUN
ŞARTLARLA
BİZDE
BULUNUR

**Siparişleriniz için**

**Yapı Kredi Suadiye Şubesi**
**544-7 no'lu hesap**

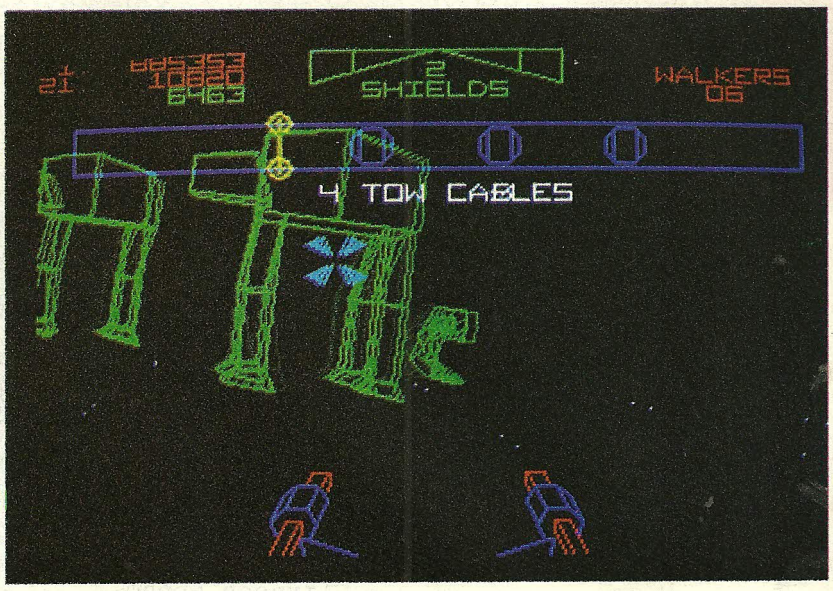
**Laçin Bilgi İşlem**
Tonozlu Sok. Özdemir apt No 2/2 Suadiye-İST.
Telefon 372 88 37

SAFA TANITIM 1608211

Üçüncü kademe sona erdiğinde enzor kademe olan dördüncü kademeye geliyoruz. Bu kademede asteroid kuşağından hasara uğramadan geçmeye çalışacağız. Asteroidleri lazer ile yok etmek imkansız olduğundan uzay aracımızı zarar görmeden manevra ile asteroidlerin arasından geçirmemiz gerekiyor.

Bu kademe de tamamlandığında ödül puanı veriliyor ve zorluk artmış olarak tekrar birinci kademeye dönülüyor.

Oyunun başlangıcında zorluk düzeyini seçerken, isterseniz gerekli bilgileri alabilirsiniz. Her kademede yeterli sayıda hedef vurulursa sırası ile J, E, D, I harfleri veriliyor. JEDI yazısını tamamlarsanız, ödül olarak bir süre görünmez olacaksınız. Çünkü gerçek anlamda JEDI şövalyesi sayılıyorsunuz.




Oyunun Değerlendirmesi

| Domark / Disket - Kaset | | | |
|---|---|---|---|
| C-64 | | AMGIA | |
| GRAFİK | : 6 | GRAFİK | : 8 |
| SES | : 5 | SES | : 8 |
| ZORLUK | : 7 | ZORLUK | : 6 |
| DEĞER | : 6 | DEĞER | : 7 |
| GENEL | : 7 | GENEL | : 7 |

# BEDLAM

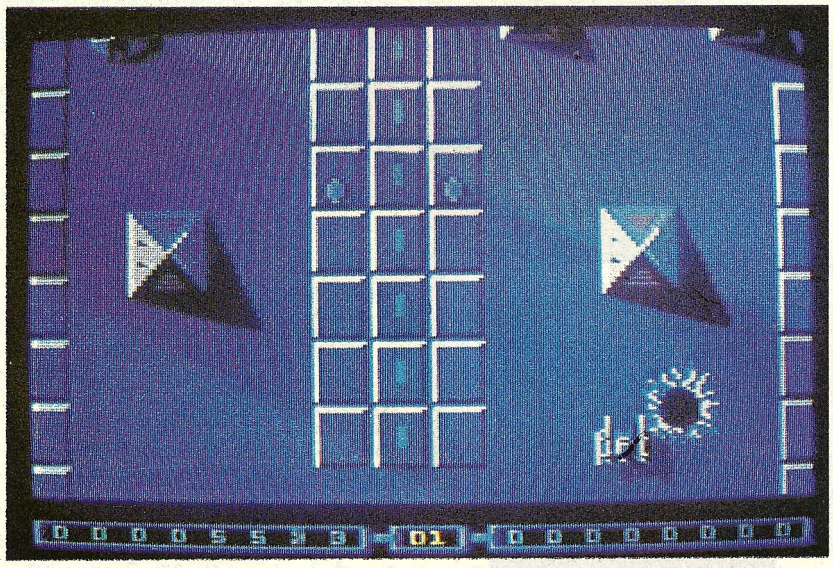
X-352 uzay aracınızla uzaya açılıp Andromeda yıldızında bulunan galaksi savaşçılarına yardım edebilirsiniz.

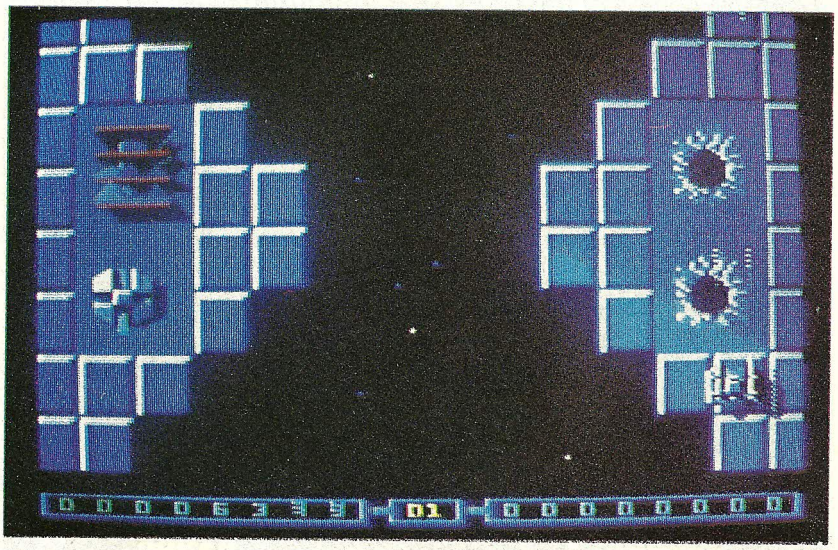
Galaksi savaşçılarına yardım etmek için hatırı sayılır miktarda uzaylıyı yok etmek zorunda kalacaksınız. Uzaylılar onluk dalgalar halinde saldıracaklar. Eğer doğru yerde bulunursanız, saldırıyı karşılamanız son derece kolaylaşır. Ama eğer ekranın yanlış yerinde bulunurken yakalanırsanız, işiniz bitti demektir.

Geminizle sekiz yönden birine doğru ilerleyebilirsiniz. Silahınız oldukça güçlü bir lazer. Üzerinize bir tek misil bile göndermeden gelen uzaylı gemileri karşılaşacağınız tek tehlike değil. On yedi farklı uzay istasyonunun yüzeyine serpiştirilmiş olan silahların sayısı son derece fazla. Yola bunların ateşi altında devam etmeniz gerekiyor. Silahlar sürekli ateş açıyor. Hatta bazı mermiler hedefi (yani sizi) ıskalarsa geri dönüp izlemeye devam ediyor. Güdümlü misiller belki de rastlıyacağınız en tehlikeli silahlar. Bunlar birdenbire ortaya çıkıyor ve doğru üzerinize geliyor. Kurtulmak hemen hemen imkansız olduğundan, üç hakkınızdan birine veda etmek gerekiyor.

Sekiz yöne gidebiliyorsunuz, ama hızlanmak isterseniz özellikle kenarlardan ilerleyin.

Hemen hemen bütün kademelerin sonunda içinde "T" harfi bulunan küçük sarı renkli bir daire ortaya çıkıyor. Eğer bu daireye dokunursanız ödül puanı almanızı sağlayacak ekrana geçersiniz. Bu ekran galaktik bir tilt masası. Amacınız masada uçarken mümkün olduğunca uzun bir süre topun düşmemesini sağlamak. Eğer topu kaybederseniz kenarları ve diğer nesneleri siz





vurabilirsiniz. Eğer top size çarparsa, bir önceki geldiğiniz kademeye geri gönderilirsiniz. Eğer bu ekranı geçmeyi başarırsanız bir sonraki kademeye geçiyorsunuz ve oldukça hatırı sayılır bir ödül puanı alıyorsunuz.

Her dört kademede bir ana uzay gemisine rastlayacaksanız. Bu gerçekte büyük bir gemi. Ana uzay gemisini yok etmek son derece zor. Onu ancak gözleri tam açıkken öldürebilirsiniz. Eğer başarıya ulaşırsanız sizi hatırı sayılır bir puan bekliyor. Ve kısa bir süre için de olsa görünmezlik özelliği ile ödüllendiriliyorsunuz.

Bazı uzay istasyonlarında karşılaşacağınız kalp şekilleri veya zırh şekillerinin üzerlerinden geçerek fazladan hak veya kuvvet alanı kazanabilirsiniz.

Oyunun Değerlendirmesi
GO? / Disket - Kaset

GRAFİK : 6
SES : 5
ZORLUK : 6
DEĞER : 6
GENEL : 6

## 19




Özgürlük, demokrasi ve bağımsızlık için savaşmak zorundasınız. Ancak bu mücadeleye başlamadan evvel eğitilmeniz gerekiyor.

İlk olarak sırada saldırı eğitimi var. Bu çalışma bütün cesareti kırık kişiler için son derece etkili bir eğitim. Çalışma sırasında çeşitli engellerin hücumuna uğrayacaksınız. Herhangi bir engeli geçerken Joystick kullanmadaki becerinin yanında zamanlama becerisine de sahip olmanız gerekiyor. Bunun için ekranın altındaki çubuğa dikkat edin. Ateş tuşuna basarak kırmızı belirtecin, çubuğun sağına doğru ilerlemesini sağlarsınız. Belirteç kırmızıya doğru ilerlerken en uygun noktada ateş tuşuna bırakarak karşılaştığınız engeli geçmek için gerekli hareketi başlatmış olursunuz. Ancak bu işlem sürecini öyle ayarlamalısınız ki, ateş tuşunu bıraktığınızda engele yaklaşıyor olabilesiniz. Çünkü belirteç kırmızı noktaya ulaştıktan kısa bir süre sonra aşağı düşmeye başlıyor. Dolayısıyla ateş tuşunu sürekli basılı tutarak belirteci aldatmanız mümkün değil.

Eğitim sırasında sola ve sağa yapılacak kesin hareketlerle de gerektiğinde, sallanma, yerde sürünme ve ayakta dolaşma gibi hareketleri gerçekleştirebilmelisiniz.

Tek parça olarak ilk eğitim alanını geçmeyi başarırsanız savaşma sanatında ilerleme gösterdiniz demektir. Sıra 7.62'lik bir silahla düşmanı saf dışı etmeye geldi. Bu çalışma gerçek savaşçılara göre. Hedef karşınıza çıkacak, görüntüyü istediğiniz yere ayarlayabilirsiniz. Ama ekranda size yardım eden hiç bir şey olmayacak. Hedefi vurabilmek için çok iyi zamanlama ve nişan

alma yeteneğine sahip olmanız gerekecek. Eğer yanlışlıkla kadın veya çocukları vurursanız mevcut puanlarınızdan 1000 puan çıkarılacak.

Hedefleri vurmanız gereken ikinci kademeden sonra sıra üçüncü kademeye geliyor. Bu kademede göreviniz bir jip kullanmak. Jipi kullanırken karşınıza çıkacak engellerden korunmanız ve çeşitli ödül puanlarını toplamanız gerekiyor. Bunun için yol üzerinde bulacağınız başlık, bot, cephane kutusu gibi eşyaları almanız gerekiyor. Yolda karşınıza çıkacak engellere örnek olarak koniler, çitler, kaya ve kütükleri verebiliriz. Jip'in alacağı her hasar biraz daha yavaşlamasına sebep olacaka. Normalden fazla hasar hareketsiz kalmanıza sebep olur.

Son kademe size silahsız dövüş sanatını öğretecek. Tekme atma, kafa atma, yumruk ve benzeri hareketler, kullanabileceklerinizden bazıları. Bütün kademelerde belirli bir zaman limiti var. Mesela son kademede süre sonunda rakibinizin sizden daha fazla enerjisi varsa yenik sayılıyorsunuz.



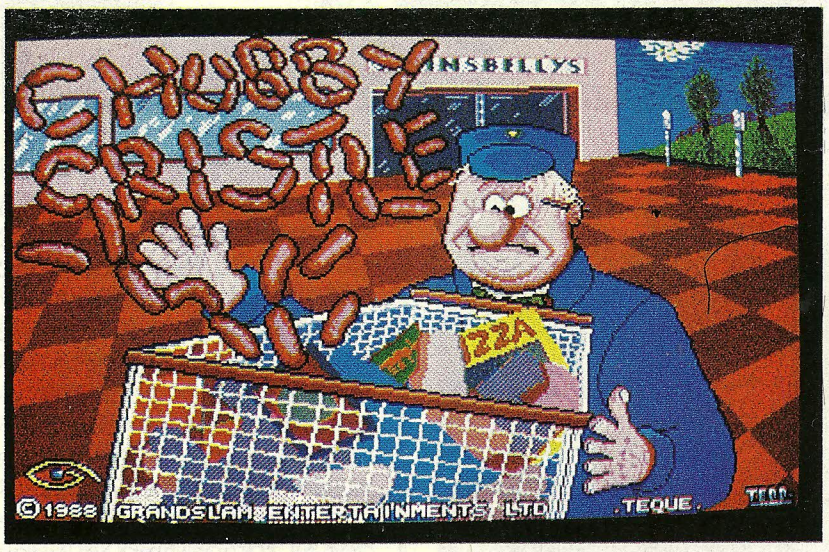

Eğitim sonunda bir ila on arasında bir derece alacaksınız. Bu dereceyi saklayıp daha ileride çıkarılması planlanan 19'un ikinci kısmında kullanabilirsiniz.

Her kademe sekiz bölümden oluşuyor, ama her kademede bir bölümü tamamlamak bir sonraki kademeye geçmek için yeterli. Ancak bir kademede on üstünden on almak istiyorsanız, bütün bölümleri tamamlamanız gerekiyor.

Oyunun Değerlendirmesi
Cascade / Diste - Kaset

GRAFİK : 7
SES : 9
ZORLUK : 9
DEĞER : 7
GENEL : 7

# CHUBBY CRISTLE




Bir kaç sene öncesine kadar platform tipi oyunlar çok yaygındı. Oyunumuz bu tip oyunlardan.

Kahramanımız on üç kademe boyunca çeşitli engelleri aşarak Mrs. Gristle'nin evine ulaşmaya çalışacak.

Bu oyunda da kullanılan grafikler klasik platform oyunlarında kullanılan grafiklere benziyor: Briket duvarlar ve platformlar, ipler, merdivenler, hareketli yollar ve asansörler. Her kademe bir ekrandan oluşuyor. Bulunduğunuz ekrandaki çıkışa ulaştığınızda bir sonraki kademeye geçiyorsunuz. İsterseniz girdiğiniz geçidi kullanarak bir evvelki kademeye geri dönebilirsiniz. Her kademe birbirini mantıksal bir sıraya göre takip ediyor.

Yolculuğunuz sırasında kar-




şılaşacağınız tehlikeler bu tür oyunlardaki standartlara uyuyor: Yolda ilerlerken çarptığınız can sıkıcı eşyalar, etrafta dolaşıp size hücum eden yaratıklar. Bu oyunda etrafta koşuşan çocuklar ve çocuklarının peşinden gelen anneler en büyük tehlikeyi oluşturuyor. Diğer tehlikelerden bazıları ise uçan kuşlar, diğer uçan nesneler ve dönen pervaneler. Eğer bu nesnelerden birine çarparsanız, beş hakkınızdan birini kaybedersiniz. Bir hak kaybettiğinizde başa dönüyorsunuz.

Haklarınızdan birini kaybetmenize sebep olacak ikinci olay, bir yerden aşağı düşmektir.

Yolculuğunuz sırasında toplamanız gereken çeşitli nesneler var. Mesela yanıp sönen nesneler, yiyeceklerdir. Bunları aldığınızda ekranın altında gösterilen ağırlığınız artacaktır. Yiyecek sağlayan nesnelerden başka yanıp sönme özelliği olmayan diğer nesneler, alışveriş arabaları, para çantası ve başka yararlı aletler kazanmanızı sağlar. Bütün bu nesneler puanınızın artmasına neden olur.

Bir sonraki kademeye giden çıkışı bulmak kolay bir iş, ama o çıkışa ulaşmak son derece zor. Ama bazı kademelerde işler son derece kolay, çünkü bir sonraki kademeye geçmek için bütün yapmanız gereken aşağıya inen asansöre binmek.

Bulunduğunuz her kademe ekranın alt kısmında ortaya çıkan bir yazı ile belirleniyor. Bunlara örnek olarak "You can't park here" (Buraya park edemezsiniz) yazısını örnek verebiliriz.

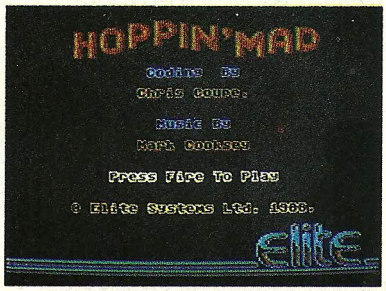
Bazı kademelerin tamamlanabilmesi çin yolda toplayacağınız eşyalar gerekli. Mesela kademelerden birinde akarsuya rastlayacaksınız. Bunu geçebilmek için daha evvel botları bulmuş olmanız gerekir.

AMIGA'daki Chubby Cristle C-64'tekine son derece benziyor. Tek fark olarak bazı ses efektleri görüyoruz.

Oyunun Değerlendirmesi
Grandslam / Disket - Kaset

| C-64 | | AMIGA | |
|---|---|---|---|
| GRAFİK | : 6 | GRAFİK | : 6 |
| SES | : 7 | SES | : 7 |
| ZORLUK | : 7 | ZORLUK | : 7 |
| DEĞER | : 5 | DEĞER | : 3 |
| GENEL | : 6 | GENEL | : 5 |

# HOPPING MAD



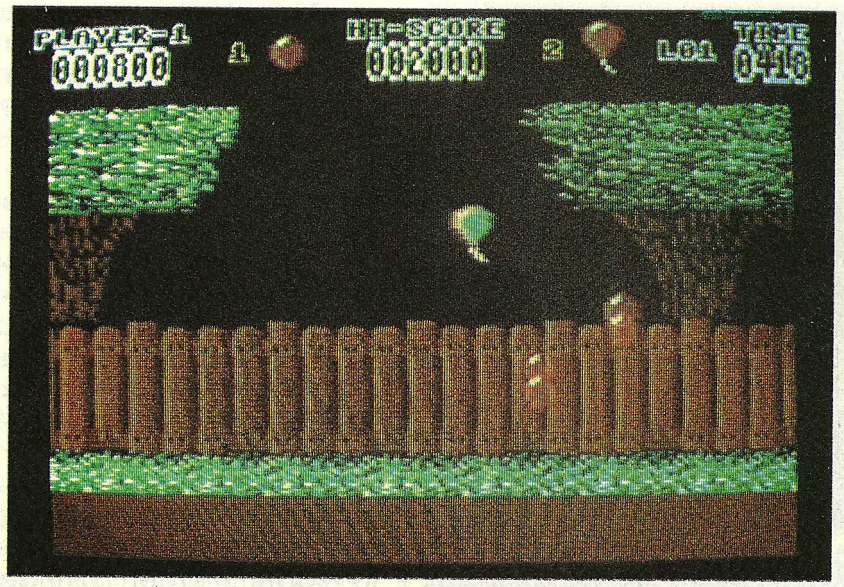

Pırıl pırıl parlayan dört parlak topun kontrolunu ele alıyoruz. Amacımız topları kullanarak farklı kademelerde ilerleyip, etrafta yüzlercesine dolaşan balonları toplamak.

Bir sonraki kademeye geçmek için on tane balon toplamak gerekiyor. Bu işlem görünüşe kolay olmasına rağmen gerçekte hiç de kolay değil. Etrafta toplarınızı yok etme amacı güden bir çok farklı yaratık var.

Ortaya çıkan yaratıklar çeşitli boy ve şekillerde olabiliyor. Yaratıklar arasında yılanlar, kuşlar, arılar, top yiyen bitkiler var.

İlk kademede, açık arazide ilerliyoruz. Etrafta çit, ağaç gibi engeller de var. İkinci kademede, arka planda bir kumsal bulunuyor. Etrafta palmiye ağaçları yer alıyor. Buradaki dertlerden en büyüğü ortaya daha fazla sayıda çıkan kuşlar.

Üçüncü kademede balık ve kayalar denizaltı ortamını tamamlıyor. Dördüncü kademede tarihi kalıntıların etrafında bulunan yılanlar en büyük dertler arasında yer alıyor. Daha sonraki kademelerde karşımıza çıkacak yaratıklar içerisinde hayaletler, kafatasları var. Bunlardan başka üzerinden atlamanız gereken delikler yol boyunca ortaya çıkacak.




# HAWKEYE

Oyunumuz ismini ekranın üst sağ ve sol taraflarında durmakta olan kartallardan almış. Kontrol etmekte olduğumuz kişi uzun saçlı, iyi koşabilen ve iyi sıçrayabilen birisi. Kahramanımızla birlikte on iki kademelik oyunu bitirmeye çalışacağız. Esas amacımız her kademede var olan dört bilmece parçasını bulmak. Bu görev tamamlandığında bizi bir sonraki kademe bekliyor.

Her kademede bulunan dört bilmece parçası teker teker ortaya çıkıyor. Aradığınız parçanın nerede olduğunu ekranın üst tarafında yer alan iki kartal başına bakarak anlayabilirsiniz. Daha doğrusu kartal başları size parçayı bulmada yol gösterecekler. Eğer aradığınız parça sol tarafınızda kalıyorsa, sol taraftaki kartal göz kırpacak, sağ tarafta kalıyorsa, sağ taraftaki kartal göz kırpacak. Parçayı bulduğunuzda almak için ona değmeniz yeterli olur.

Bulunduğunuz kademedeki dört parçayı da topladığınızda ekranın sağ tarafına koşarak bulunduğunuz kademeyi




bitirebilirsiniz. Bir sonraki kademe yüklenirken kahramanımız kalan gücü ve silah miktarı derecesine göre puan alıyor.

Amacımız bilmece parçalarını toplamak ama işimiz hiç de kolay değil. Çünkü etrafımız çeşitli yaratıklar tarafından çevrilmiş durumda. Yaratıkların tek amacı enerjimizi bitirip bizi yok etmek. Bunun için bizi ezmeye çalışıyorlar. Karşılaşacaklarımız arasında zıplayan ördekler, uçan kuşlar, çok büyük dinazorlar, mağara adamları ve goriller gibi son derece güzel çizilmiş yaratıklar var.

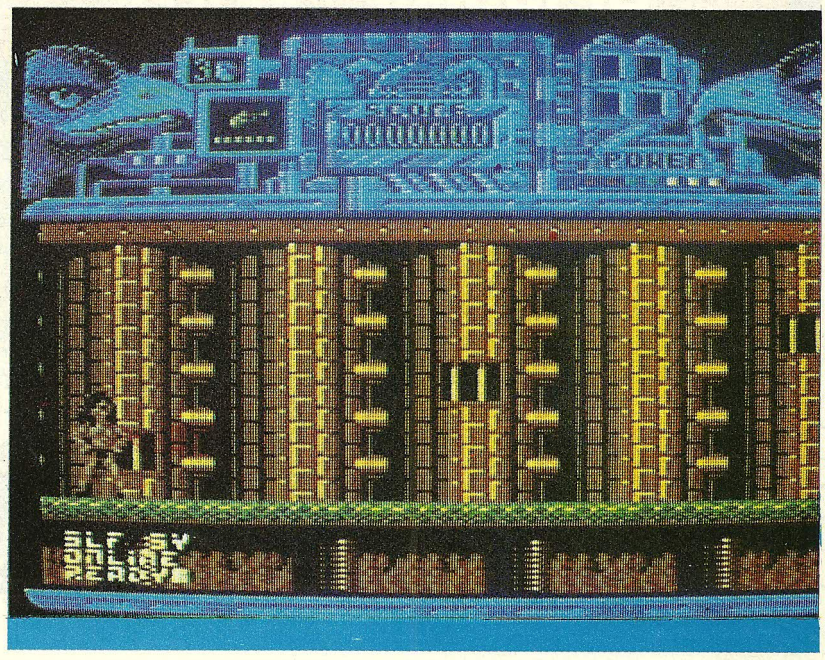
Bu kadar düşman varken bu oyun bitmez diye hemen ümitsizliğe kapılmayın. Çünkü dört çeşit silahınız var. Silahlarınız sayesinde güçlü düşmanlarınızdan kurtulabilirsiniz. Silahlarınızdan makineli tüfek, roketatar ve lazer en güçlüleri, ama üçünün de ortak bir kusuru var. Üçünün de cephanesi sınırlı miktarda bulunuyor.

Kontrol ettiğiniz topların en sonuncusu da yok olana kadar ilerlemeye devam edebilirsiniz. Son top da yok olduğunda bulunduğunuz kademenin başına döneceksiniz. Topları kontrol etmek için kullanmanız gereken kontroller:

Joystick sol: Hızlanma
Joystick sağ: Yavaşlama
Ateş tuşu: Zıplama

Oyunun Değerlendirmesi
ELITE / Disket - Kaset

GRAFİK : 7
SES : 6
ZORLUK : 7
DEĞER : 6
GENEL : 6



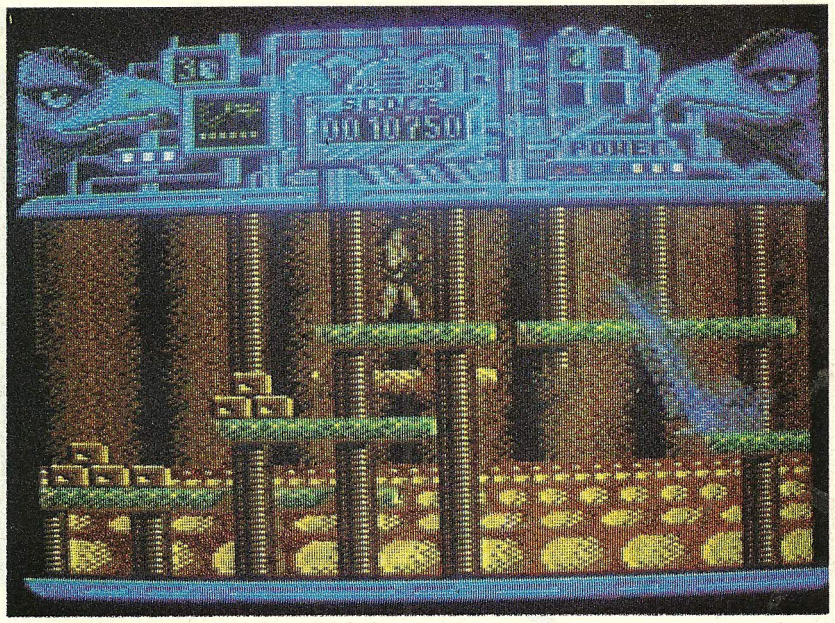
Dördüncü silahınız bir tabanca. Diğerleri kadar güçlü olmamakla beraber bu silahın en önemli özelliği sınırsız cephaneye sahip olması. İstediğiniz silahı seçmek için fonksiyon tuşlarını kullanabilir veya Joystick'i ateş tuşuna bastıktan sonra sağa ve sola çekebilirsiniz. Cephanesi biten silahlara cephane bulmak için yapmanız gereken, arada sırada parlayan resimleri toplamak.

Oyunun Değerlendirmesi

Thalamus / Disket - Kaset

C-64

GRAFİK : 8 DEĞER : 7
SES : 8 GENEL : 8
ZORLUK : 7

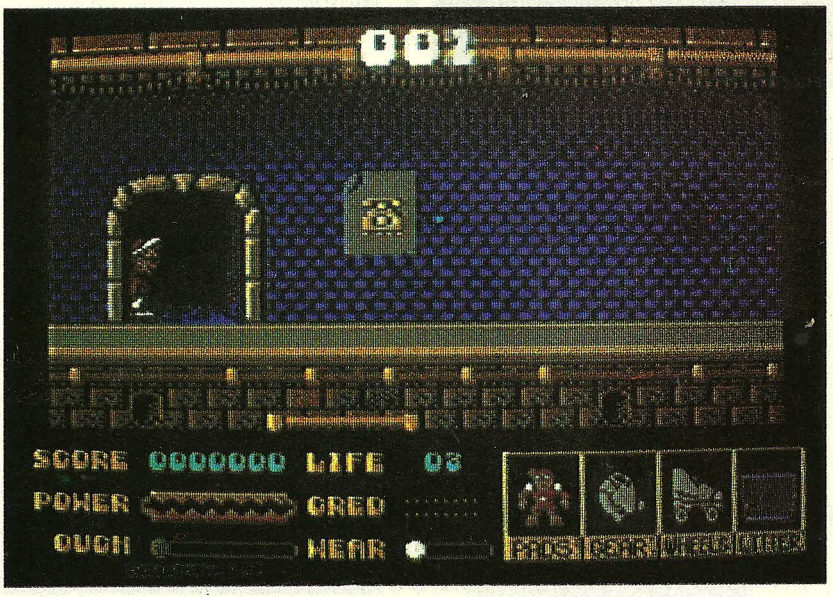



# SKATE CRAZY

Sekiz kademeden oluşan oyunumuzun konusu kaykay. Oyunun ilk bölümü araba parkında geçiyor. Her kademeden ekranın istediğiniz yönünde ilerlemeniz mümkün.

Bir kademeyi tamamlamak için bütün kapılardan geçmek gerekiyor. Kapılar bayraklarla işaretlenmiş. Bu sırada, bilgisayar tarafından kontrol edilen dört hakem, performansınıza göre puan veriyor. Yaptığınız hareketlerin zorluk dereceleri arttıkça aldığınız puanlar da artıyor. Puan almak için göze hoş görünen zor hareketler yapmanız gerekiyor. Mesela rampalardan atlayabilir, havada dönüp yere sağ salim inip, kapıdan geçebilirsiniz.

Eğer yeterli miktarda puan toplayamazsanız üzülmeyin. Bir dakikalık sürede pist boyunca etrafta bulunup toplayacağınız yirmi bir sedye ile durumunuzu düzeltme şansınız var.




Bir kademeyi tamamladığınızda araba parkındaki yol ayrımlarından birine kayarak gelip duruyorsunuz. Sıra araba parkında mücadeleye devam etmek veya şampiyonaya katılmak arasında seçim yapmaya geliyor. Eğer ikinciyi seçerseniz şampiyonanın yapıldığı kademelere geçiyorsunuz.

Kaykayın kontrolleri gerçeğe son derece yakın. Sola ve sağa yapılan Joystick hareketleri ayakla hızlanmaya karşılık geliyor. Atlamak için ateş tuşuna basıp bırakın. Her ne kadar başlangıçta hareketleri yadırgasanız da, bir kere kontrollere alıştıktan sonra işler çok kolay.

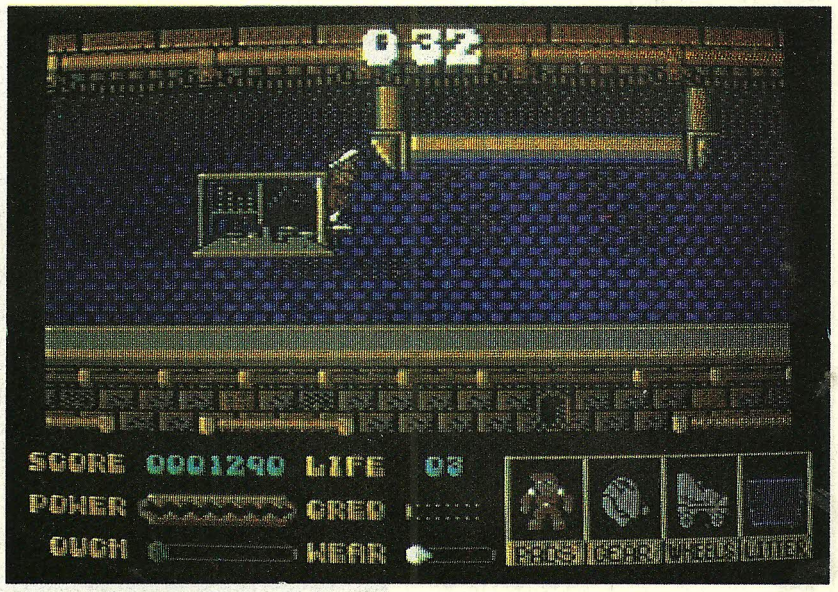
Yol boyunca karşınıza üzerinden atlamanız gereken delikler çıkacak. Karşınıza çıkan kuş, yılan, fare, frizbi gibi yaratıklardan sakınmanız gerekiyor. Bazı eşyalar daha evvelden gizlenmiş olan sembollerin ortaya çıkmasına sebep olur. Mesela bu sembollerden bir tanesi ve belki de en önemlisi fazladan hayat ka-

zanmanızı sağlıyor.

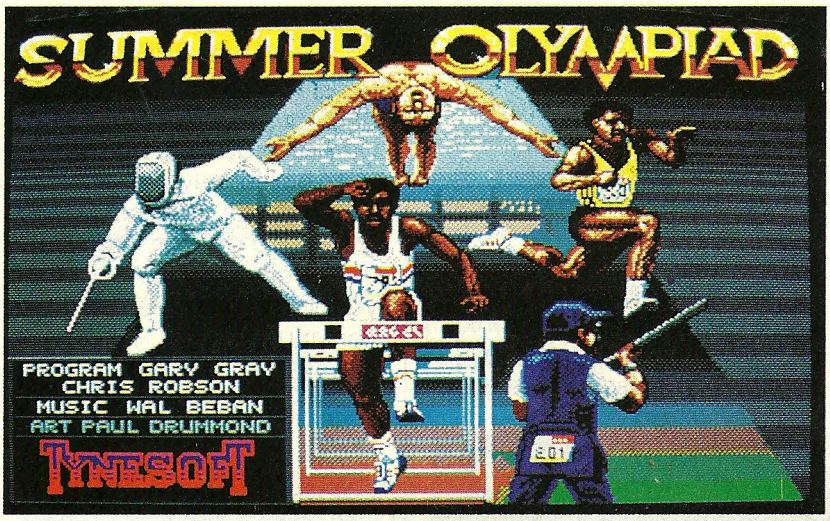
Her kademenin sonunda size bir miktar para veriliyor. Bu para ile eşya alabilirsiniz. Mesela ekranın alt orta kısmında gösterilen OUCH seviyesinin hızla yükselmesini, koruyucu alarak engelleyebilirsiniz. Veya daha uzun sürede aşınan kaliteli kaykaylar alabilirsiniz.

Oyunun Değerlendirmesi
Gremlin / Disket - Kaset

GRAFİK : 8
SES : 8
ZORLUK : 8
DEĞER : 9
GENEL : 8




# SUMMER OLYMPIAD




Seul Olimpiyatları bu yılın en önemli spor olayıydı. Konusunu olimpiyatlardan alan oyunlar ise güncelliklerini korumakta devam ediyorlar.

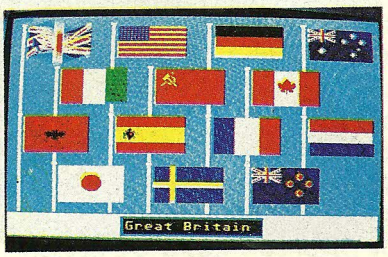
Tramplen, atıcılık ve eskrim gibi dallar genellikle bu tip oyunlarda en az görülen spor dallarından. Diğer iki dal ise 110 metre engelli koşu ve uzun atlama.

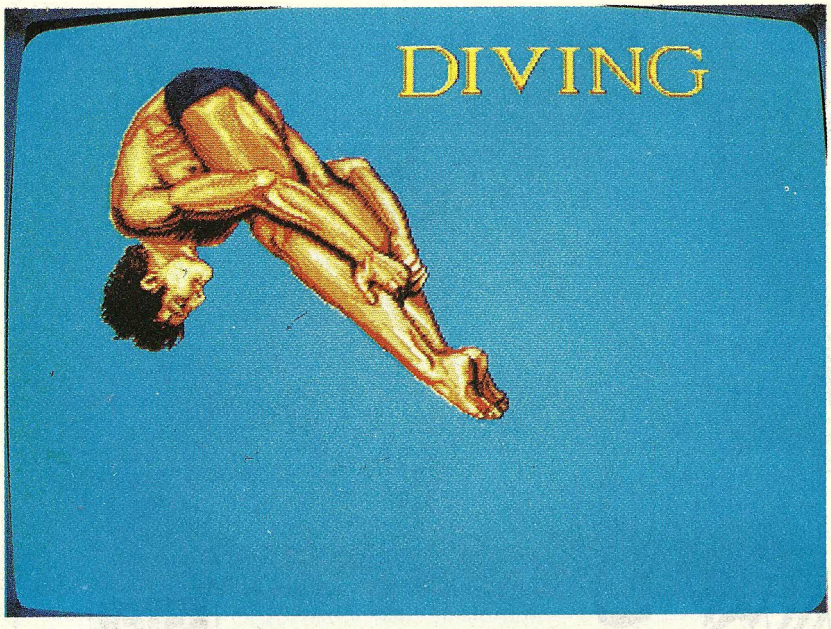
Oyunlarda en fazla beş oyuncu birbirleri ile mücadele edebilirler. Oyuncu sayısının belirlenmesinden sonra sıra oyuncuların isimlerinin yazılmasına geliyor. Son olarak ekrandaki bayrakları kullanarak adına yarışacağınız ülkeyi seçiyorsunuz. Seçilen ülke bayrağı dalgalanmaya başlıyor.

Bundan sonra sıra hangi dallarda yarışmak istediğinizi seçmeye geliyor. Yaptığınız seçime göre bir tek dalda, birkaç dalda veya bütün dallarda yarışmalara katılmanız mümkün. Yarışmaya katılmak için bütün yapmanız gereken bir televizyon ekranını açmak. Televizyon açtıktan sonra istediğiniz yarışma dalına ait küçük bir film oynamaya başlıyor.

AMIGA'da da yarışmak istediğiniz dalları aynı şekilde seçiyorsunuz. Ekranda altı televizyon var. Ve her televizyonda farklı bir yarışma dalını gösteren film oynuyor. Yarışmak istemediğiniz yarışma dallarına ait televizyonları seçerek buradaki filmlerin donmasını sağlayın. En alttaki çubuğu seçtiğinizde filmi oynayan yarışmalar başlayacaktır. Altıncı ekranı geçerek açılış seremonisini de izlemeniz mümkün.

Tüm dallarda yarışmak istediğinizde ilk yarışma atıcılık. Hedefler iki ayrı yerden fırlatılıyor. Genellikle her iki yerden de aynı anda hedefler atılıyor. Bazen de hedefler tek tek atılıyor. Burada başarılı olmak için zamanlamayı son derece iyi ayarlamanız gerek. Gerisi






ekranda duran hedef belirteci ile halledilebilir. AMIGA'da hedefin atılmasını istemek için sağ mouse düğmesine basın. Hedefe ateş etmek için sol düğmeye basın. Bir yarı daire etrafında yer almış yedi hedefe ateş etme yeri var.

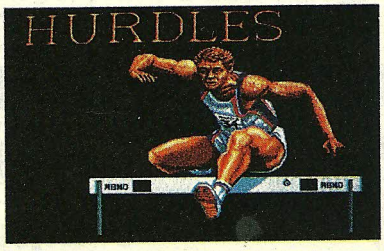
İkinci yarışma eskrim. Yarışmanın yapılacağı salon üç boyutlu olarak son derece güzel çizilmiş. Mücadele sırasında rakibe bakmak yerine seyircileri seyretmek daha eğlenceli, çünkü elma yiyenden tutun da yarışmayı filme alan kameramana kadar bir çok hareketli detay var.

Kontrol ettiğiniz kişi ekranın solunda, rakibiniz sağında yer alıyor. Her iki oyuncu da telle arkaya bağlı. Bu tellerden gönderilen elektronik sinyaller sayesinde tam isabet alan oyuncu belirleniyor. Yapabileceğiniz dört ayrı hareket var. Veya durum sizin için kötüleşirse geri kaçmanız da mümkün.

Sırada uzun atlama var. Hızlanmaki çin Joystick'i sallayın. Ancak bunu belirli bir ritim ile yapmanız gerekiyor. Çizgiye gelmeden evvel ateş tuşuna basın. Ancak atlama açısını iyi ayarlayamazsanız, sonuç hiç de beklediğiniz kadar iyi olmaz. Mesela doksan derecelik bir atlayış ne kadar hızlı olursanız olun sizi pek fazla uzağa götürmez.

Dördüncü yarışma tramplen. Atlayışı yaptıktan sonra suya, ileri veya geriye doğru dönüş yaparak inebilirsiniz. Atlama sırasında yapacağınız dönüş hareketleri ve suya giriş açınız alacağınız puanları belirleyen faktörlerden bazıları. Suya girdikten sonra havuzun içinde de kontrol ettiğiniz kişiyi izleyebilirsiniz. oldukça garip ama kontrol ettiğimiz kişi son derece dayanıklı birisi. Çünkü sırt üst veya yüz üstü suya düşmesine rağmen sağ kalmayı başarabiliyor.

En son yarışma olan 110 metre engelli koşu yarışmaların en güzel canlandırılmış olanı. Görüntü sanki yarışmacıların arkasında bulunan bir kameradan alınmış gibi. Bu şekilde elde edilen üç boyutlu görüntü gerçekten mükemmel ve görülmeye değer.




Bu yarışta başarılı almanın sırrı ateş tuşuna basma zamanlamasını doğru yapmakta yatıyor. Eğer atlayışı yapmak için ateş tuşuna basmakta gecikirseniz, oyuncunuz engele çarpıp yere düşer. Bu durumda hem ayağa kalkmak için zaman kaybedeceksiniz, hem de oyuncunuz yaralandığı için hızlı düşecek.




Oyunun Değerlendirmesi
Tynesolf / Disket

| C-64 | | AMIGA | |
|---|---|---|---|
| GRAFİK | : 9 | GRAFİK | : 10 |
| SES | : 6 | SES | : 7 |
| ZORLUK | : 7 | ZORLUK | : 7 |
| DEĞER | : 9 | DEĞER | : 9 |
| GENEL | : 8 | GENEL | : 8 |

Sorbim
1989 yılınızı en içten
dilekleriyle kutlar...

SORBİM

KALİTE ve FİYAT İŞTE FARK.

AMIGA EXTERNDRIVE

★ % 100 Amıga 500/2000 uyumlu
★ 880 K-5 1/4 "MS-DOS seçimli



| Peşin | Taksit | Toplam |
|---|---|---|
| 480.000 | — | 480.000 |
| 200.000 | 3 x 145.000.— | 635.000— |

• YILIN KARTUŞU
THE FINAL CARTRIDGE III




★ MULTİ İCE III ★ DOLPHINDOS 2 0
★ DİSK MATE II ★ FREEZE MACHİNE

GO 64. AMIGANIZDA C64 PROGRAMLARINI VE 1541 DISK DRIVERİ ÇALIŞTIRIN.
AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB.
AMIGA SES DIGITIZER.
EPROM PROGRAMLAYICI II
MPS 802 GROM (ROM II)
C64 SES DIGITIZER-
SIMONS BASIC MODÜL
DESTEK 64 MODÜL.
DOUBLE CARTRIDGE (ICE + FINAL)
EXPERT CARTRIDGE 2.10
PRINTER INTERFACE

BİLTEK

Ebuzziya Cd. Marmara Çarşısı Kat: 1 No: 105/106
Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 14 90

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

# MACERA PEŞİNDE

## MORTVILLE MANOR




Şüphesiz adventure türü oyunların en çok üretildiği ülkeler Amerika ve İngiltere'dir, ancak son zamanlarda sık sık Fransız adventure'larına da rastlamaktayız. Passangers on the Wind ve Jeanne D'Arc gibi örneklerden sonra AMIGA için yazılmış başka bir adventure olan Mortville Manor, Lankhor adında bir Fransız yazılım şirketinin imzasını taşıyor.

Oyun yüklenirken ekrana oldukça etkileyici bir açılış grafiği geliyor ve dijitize edilmiş bir müzik duyuyorsunuz. Ayrıca oyunun içinde de çan, kurt, baykuş sesi vb. dijitize sesler var.

Mortville Manor'un konusu bir dedektiflik hikâyesi üzerine kurulu. Oyunda özel bir dedektif olan Jerome Lange'i canlandırıyorsunuz. Bir gün büronuzda gazetenizi okurken kapının altında bir mektup atılıyor. Mektubu yazan Julia Defranck adında hasta ve ölmek üzere olduğunu söyleyen bir kadın. Hemen mektubun gönderildiği adrese doğru yola çıkıp sözü edilen eve vardığınızda evin hizmetkârı Max'den Julia'nın ölmüş olduğunu ve yakınlarının bu nedenle orada bulunduklarını öğreniyorsunuz. Pek çok esrarı çözmüş usta bir dedektif olarak Julia'nın ölüm nedeni size pek gerçekçi gelmiyor ve cinayet şüpheleriyle evde araştırma yapmaya başlıyorsunuz. Bulduğunuz çeşitli ipuçları sonuçta katilin kimliğini ortaya çıkarıyor.

Oyunun ilginç özelliklerinden birisi tamamen mouse ile oynanması. Bunun için menü çubuğu çeşitli seçenekler sunuyor. Bu seçenekler sırasıyla INVENTORY, MOVE, ACTION, SELF, DISCUSS ve FILES'tan oluşuyor. Herhangi bir yere gitmek istediğinizde yön yazmak yerine Move menüsünden gideceğiniz yeri seçebiliyorsunuz. Bazı durumlarda gideceğiniz yeri ekrandan seçim yapmaya Choice On Screen seçeneği ile belirliyorsunuz. Bu durumda pointer'ı kapıların veya boşlukların üzerine getirip mouse düğmesine basmanız yeterli oluyor.

Action menüsünde 21 adet komut buluyor. Bu komutları kullanmak için önce bu menüden istediğiniz komutu seçiyor ve daha sonra komutun uygulanacağı kişi veya eşyanın üzerine pointer'ı getirerek mouse düğmesine basıyorsunuz. Örnek olarak bir dolabı açmak istiyorsunuz diyelim. ACT menüsünden OPEN komutunu seçip pointer'ı dolabın üzerine getirdikten sonra mouse'u klik yapmanız yetecektir. Dolabın içini incelemek için aynı işlemi SEARCH komutuyla yapmalısınız. ENTER gibi komutlar için ekrandan seçim yapmaya gerek kal-

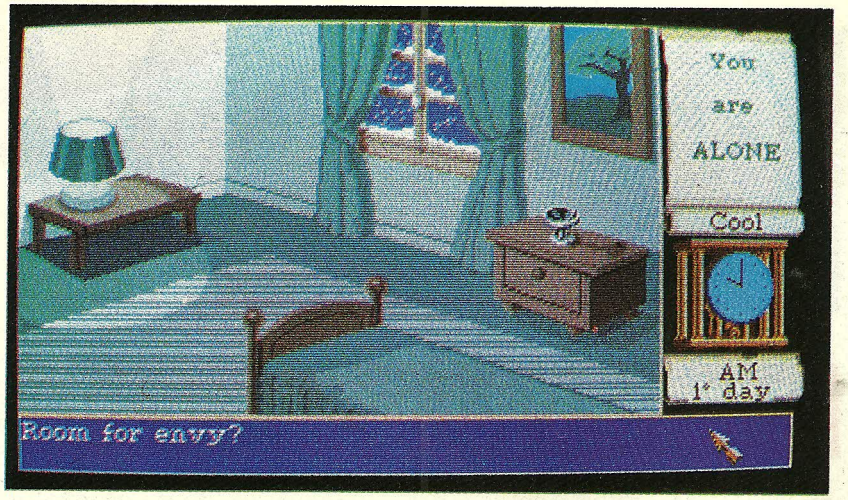


mıyor. Self menüsünde Act menüsündeki bazı komutlar ve diğer komutlar var. Bu komutları kendi üzerinizde uygulayabiliyorsunuz.

Discuss menüsü ile evde kalan diğer karakterlerle diyalog kurulabiliyor. Menüde evde kalan kişilerin isimleri bulunuyor ve sizinle aynı odada bulunanların isimlerini menüden seçerek çeşitli sorular sorabiliyorsunuz. Bu soruları ayrı bir menü ekranından seçiyorsunuz ve sorduğunuz soruların renleri değişiyor. Soruyu seçtikten sonra ekranın ortasında konuştuğunuz karakterin hareketlendirilmiş ufak bir resmi çıkıyor ve AMIGA'nın yapay sesiyle sorularınızı yanıtlıyor. Burada sesin kalitesi AMIGA standartlarına göre çok düşük. Üstelik oyunu yazanların Fransız olmaları nedeniyle zaman zaman komik telaffuz hataları işitebiliyorsunuz. Bu konuşmaların ayrıca yazı olarak verilmeyişi yüzünden karşınızdaki kişinin yanıtlarını çok iyi dinleyerek anlamak zorundasınız. Oyunu bitirmenize yarayacak ipuçlarının büyük bölümünün bu diyaloglarla sağlandığını düşünecek olursanız oyunun bu şekilde çok zorlaştığını anlayacaksınız. Her ne kadar elinizin altındaki makina AMIGA da olsa Rocket Ranger'da olduğu gibi dijitize ses kullanmadıkça bu tür yeniliklerin hiçbir yararı olamayacaktır.

Oyunun başka bir eksik tarafı, bulunduğunuz mekândaki diğer karakterleri görememeniz. Sadece ekranın sağındaki pencerede yazılı isimlerle çevrenizde kimler olduğunu anlamanız gerekiyor. Bence, burada isim yerine Yes Prime Minister'da olduğu gibi küçük resimler kullanılsa çok daha iyi olurdu. İsimlerinin gösterildiği bu pencerenin altında bir ufak bir pencerede sıcaklık (çok gerekliydi!), zaman ve tarih yazılı.

Araştırma yaparken izleyeceğiniz yol şüphelileri elemek olmalı. Herkese sorduğunuz bir soruya çoğunluğun verdiğinden değişik yanıt veren kişilerden şüphelenmelisiniz. Ayrıca karakterler arasındaki yakınlıkları bilmeniz size yarar sağlayacaktır. Suçlu hakkında daha fazla ipucu elde ettiğinizde soruları seçtiğiniz menüde yeni seçenekler bulacaksınız. Bir kişiye çok fazla ve aynı soruları sormaktan kaçının çünkü bir süre sonra "you are too curious - çok fazla meraklısın" diyerek size karşı sorularınızı yanıtlamamak için tavır alabilirler.




Oyunun grafikleri çok renkli olup özenle çizilmiş. Karakterlerin yüzlerinin hareketlendirilmesi iyi sayılabilir. Ayrıca dolapları, çekmece vb. araştırırken bulduğunuz eşyaları yakından ve gerçeklerine çok benzer şekilde görebiliyorsunuz.

Birkaç önemli eksikliği yüzünden Mortville Manor'a çok iyi bir adventure diyemiyorum. Ancak değişik türde bir adventure olarak yenilik arayan AMIGA sahiplerinin ilgisini çekebilir. Gelecekte AMIGA'da bu tür oyunların çok daha iyilerinin çıkacağından eminim.

Lankhor

AMIGA 500/512K
DEĞERLENDİRME

| | |
|---|---|
| Grafik | : 8 |
| Zorluk | : 6 |
| Oynanabilirlik | : 5 |
| Atmosfer | : 5 |
| Genel | : 6 |

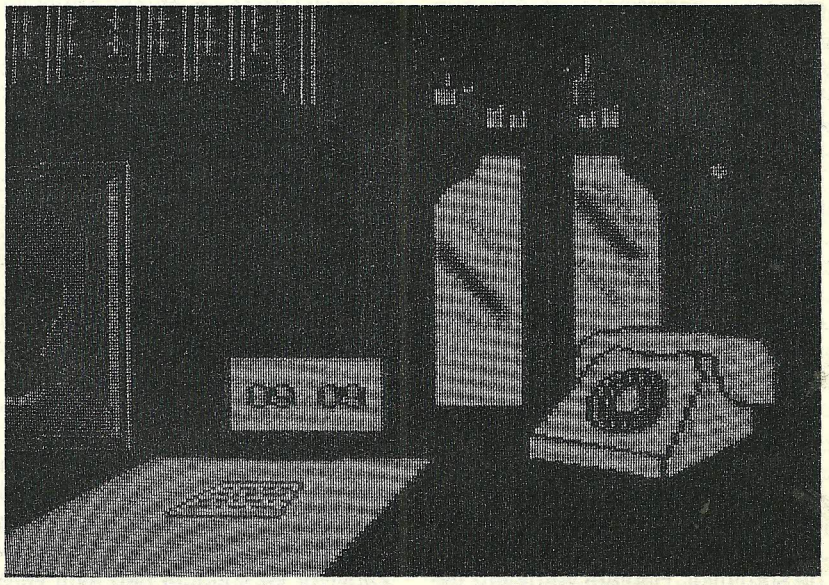
# YES PRIME MINISTER

Çok tutulan filmlerin ve televizyon dizilerinin bilgisayar oyunu haline getirilmeleri eskiden beri sık sık karşılaştığımız bir durum. Ghostbusters (Hayalet Avcıları), Rambo, Terminator (Yokedici), Alien (Yaratık), Indiana Jones (Kamçılı Adam) daha sonra bilgisayar oyunu haline getirilip önceden topladıkları ilgi sayesinde oyun olarak da oldukça başarılı olan filmlerdi. Bugün, orijinal oyun arayışı içinde olan yazılım şir-



ketleri, yeni ve beğenilen filmleri çabucak bilgisayar oyunları haline uyarlayarak satışlarını bir ölçüde garantiye alıyorlar. Televizyon dizileri için de aynı durum geçerli.

Kısa bir süre öncesine kadar yayınlanmakta olan İngiliz televizyon dizisi Yes Prime Minister'ı (Emret Başbakanım) çoğunuzun büyük zevkle izlediğinden eminim. Bir İngiliz başbakanının politik yaşamını güldürü şeklinde anlatan dizide Başbakan Jim Hacker'ın yanısıra Kabine Sekreteri Sir Humphrey ve başbakan Yardımcısı Bernard dizinin önemli ve beğenilen karakterleriydi. Diziyi seyretmiş olmanızın ve karakterleri tanımanızın oyundaki başarınızı artıracağı bir gerçek, çünkü oyunda pek çok bakımdan filme sadık kalınmış.

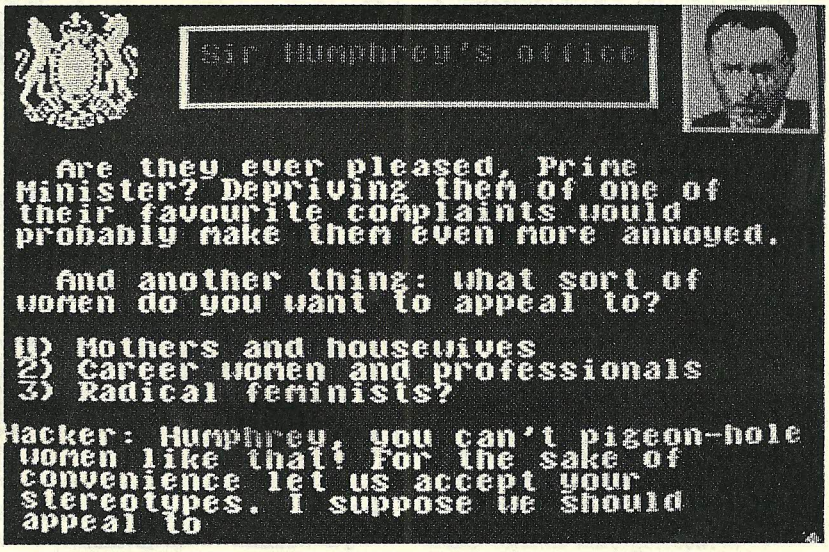


Yes Prime Minister'da Başbakan Jim Hacker rolündesiniz. Amacınız çeşitli toplantı veya görüşmelerde karşınızdaki kişinin sorularına doğru ve mantıklı yanıtlar vererek popülariteninizi sürdürmek ve artırmaktır. Oyunun oynanış biçimi oldukça basit ve klasik; size sorulan soruları en doğru biçimde yanıtlamak veya izleyeceğiniz politikalara en uygun biçimde seçmek. Burada size değişik birkaç seçenek veriliyor. Başbakan olarak bunların arasından en doğruyu görmeniz gerekli. Yani oyunda baştan sona iyi bir başbakanlık sınavı veriyorsunuz.

Oyunun başında kendinizi makam odanızda buluyorsunuz. Oyundaki tek grafik bu odanın kendisi ve içindeki eşyalar. Oldukça büyük olan bu odayı küçültüp tek bir ekranda görmek yerine el şeklindeki bir imleci joystick veya klavye ile hareket ettirerek odanın diğer köşelerini görebiliyorsunuz. Hemen önünüzde bulunan masanızın üzerinde biri gri biri sarı iki telefon bir dijital saat ve takvim var. Ayrıca masanın iki çekmecesi bulunuyor. Soldaki çekmecede günlük programınız yeralırken sağdaki çekmecede size gelen mektupları, günlüğünüzü vb. okuyabiliyorsunuz. Arada sırada ....."ın üzerinde Bernard'ın bir notuna rastlıyorsunuz. Bu notlar genellikle randevularınız ve ani gelişen durumlarla ilgili oluyor. Ekranın sağında bir intercom sistemi ve telex makinası yeralıyor. Bu cihazlar telefon gibi herhangi bir mesaj geldiğinde hem sesle hem de yanıp sönerek sizi ikaz ediyorlar. Mesajları alabilmek için eli yanıp sönen cihaza getirip ateş düğmesine basmanız gerekiyor. Bundan sonra mesaj yazı biçiminde size ulaşıyor. Özellikle telex mesajlarında, mesaj yazılırken yazıcı kafanın gidip gelmesi ve kâğıdın yukarıya doğru kayması çok güzel bir şekilde canlandırılmış.

Duvarda bir İngiliz bayrağı asılı. Eli bu bayrağın üstüne getirip ateşe basınca bayrağın altından bir kasa çıkıyor. Bu kasada oyundaki skorunuz grafik halinde belirtiliyor. Kasanın sol tarafındaki öneri kutusunda bazı ilginç fikirlere rastlıyorsunuz. Masanızdaki saatte dakikalar normalden biraz daha çabuk geçiyor. Başka bir özellik saatin üzerine ateş tuşuna basarak zamanı ilerletebilmenizdir. Gerçi ilk gün işlerinizin sıklığından buna pek ihtiyacınız olmayacak ancak ertesi gün sadece iki randevunuz olduğundan muhtemelen zamanı ileri almak isteyeceksiniz. Bir günü tamamladığınızda masanızda Bernard'ın tarafından yazılmış ve günkü performansınızı belirten bir not bulacaksınız. Bundan sonra isterseniz oyundaki durumunuzu diskete kaydedip ertesi gün ile devam edebiliyorsunuz. Oyunda her gün değişik olaylarla karşı karşıya gelip yeni insanlarla görüşmeler yapıyorsunuz.

Sir Humphrey veya diğer kişileri görmek için kapının üzerinde ateşe basın. Bunun ardından ekranda gidebileceğiniz yerlerin seçenekleri ekrana geliyor. İlk gün önce Sir Numphrey'i ziyaret ediyorsunuz. Bu toplantıda Sir Humphrey ile bir Kadın Bakanlığı kurulması konusunu sonuca bağlamanız gerekiyor. Burada fikirlerinizi Humphrey'e kabul



ettirip onu ikna etmelisiniz. Aynı gün ayrıca İçişleri Bakanıyla, önceki akşam verdiğiniz partiden dönerken sarhoş araba kullanıp trafik polisiyle başı belaya giren Ticaret sekreterini kovma ve İrlanda Başbakanının ziyaret teklifi konularına çözüm bulmalısınız.

Karşılıklı konuşmalarda çoğu kez konuştuğunuz kişi size bir soru sorup doğru yanıt vermenizi bekleyecektir. Bu sırada konuşan kişinin ekranın sağ üst köşesinde bir resmi beliriyor. Eğer televizyonda oynayan dizileri sürekli takip ettiyseniz konulara biraz yakınlığınız var demektir. Bu sayede doğru yanıt verme şansınız artacaktır. Konuşma esnasında özellikle kendi aklınızdan geçen şeyler de seçenekler şeklinde soruluyor. Bunlara verdiğiniz yanıtları konuştuğunuz kimse değil de bilgisayar kendisi yorumluyor. Bazı sorularda seçeneklerden doğruyu seçmek yerine cevabınızı grafik ile göstererek veriyorsunuz.

Oyunda başarılı olabilmek için öncelikle soruları dikkatli yanıtlamak ve bazı aldatmacaları görmek gerekiyor. Yoksa kendinizi gülünç duruma düşürebiliyorsunuz. Örneğin seçim kampanyasında reklam amacıyla sıcak hava balonu kullanma düşüncesini kabul ederseniz çok büyük bir çam devirmiş olursunuz, çünkü sıcak hava İngilizcede aynı zamanda boş laf anlamına geldiğinden muhalefet sizinle dalga geçecektir. Bu noktaları yakalamanın yolu çok iyi İngilizce bilmekte yatıyor. Büyük bir bölümü text olan oyunda konuşmaları çok dikkatli takip etmeli ve konuyu iyice anlamalısınız. Bazı durumlarda karşınıza ikilemler de çıkabiliyor ve sonuçta hep aynı yere geliyorsunuz.

Oyuna yeni baştan başladığınızda çözmenin gereken sorunlar yine aynı sırada olacaktır. Bu aslında iyi bir şey çünkü böylece hem önceki oyunda başarısız olduğunuz konular için diğer seçenekleri deneme imkânına sahip oluyorsunuz hem de değişik politikaların hangi sonuçlara yol açabileceğini görmüş oluyorsunuz.

Yes Prime Minister dizinin kendisi kadar sevimli ve gerçekçi bir oyun. Özellikle dizinin hastaları bu oyunu kaçırmasınlar. Maalesef şu anda diziyi seyredemiyoruz ancak aynı zevki pekâlâ oyundan alabilirsiniz.

Mosaic Publishing/Oxford DE.
C-64 Disket-Kaset

DEĞERLENDİRME

| | |
|---|---|
| Grafik | : 7 |
| Zorluk | : 7 |
| Oynanabilirlik | : 9 |
| Atmosfer | : 10 |
| Genel | : 8 |

# ADVENTURE İPUÇLARI

KAYLETH: Yagmok'un adasındaki kapak WEAR BADGE, OPEN HATCH ile açılabilir. Rozeti Yagmog'tan ASK YAGMOK THE KEY ile alabilirsiniz.

MASTERS OF THE UNIVERSE: Akrepleri geçmek için HACK SCORPIONS komutunu iki kere yazmalısınız.

JACK THE RIPPER: Taksiye bindikten sonra SAY "SLOAME SQUARE" TO CABBY komutunu verin. daha sonra JUMP FROM CABBY ve GET OUT diyerek kaçın.

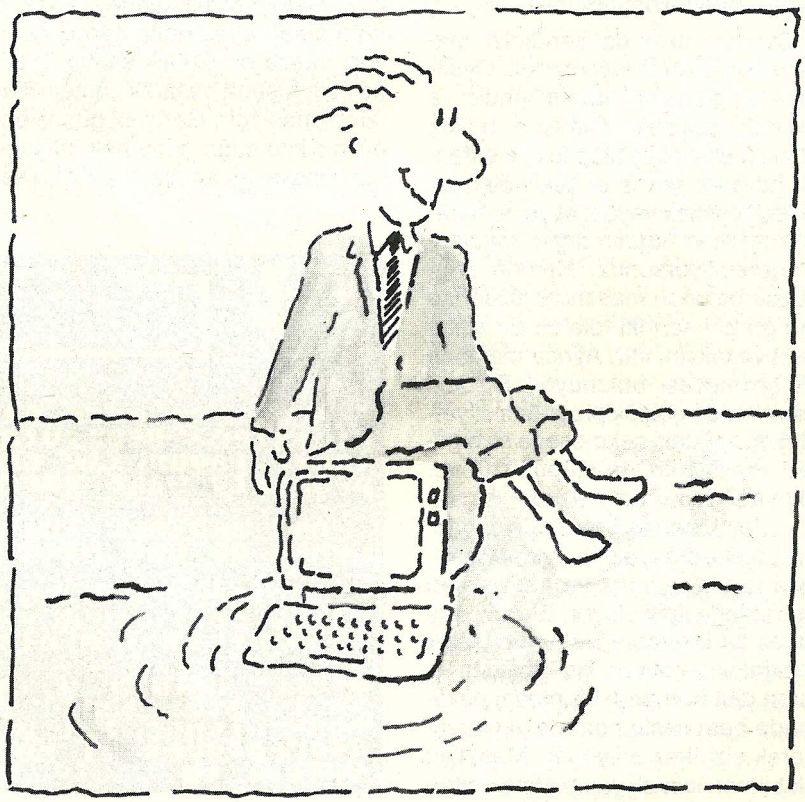
GUILD OF THIEVES: Junction Chamber'daki parmaklıkları kırmak için şatonun mahzeninden PULL PIPE diyerek alacağınız çubuğu kullanın. parmaklıklardan girince ipte elinizin kaymasını engellemeniz için tapınağın bahçesindeki arı kovanında bulunan eldivenleri alıp giyin. Hindistan cevizi ağacını SHAKE TREE diyerek sallayın ve GET COCONUT diyerek meyveyi alın. Bunu kürekle kırdıktan sonra papağana verebilirsiniz.

UNINVITED: Kasanın şifresi 79 47 88'dir.

WOLFMAN: İkinci bölümde David'in sizinle birlikte gelmesini sağlamak için şu komutları verin:

SAY - HELLO, WHO ARE YOU, WHERE ARE YOU COMING FROM, WHERE ARE YOU GOING, ARE YOU ILL, ARE YOU TIRED, ARE YOU HUNGRY, ARE YOU COLD, ARE YOU THIRSTY, DO YOU WANT HELP, COME WITH ME.

Bu ayki ipuçlarını gönderen Ankara'dan ERHAN GÜVEN, ÇAĞATAY TAN, ÖZGÜR ÜSTÜNDAĞ ve İST/SUADİYE'den KAĞAN HASAN'a yardımları için teşekkür ediyorum.



# KAFA AYARI

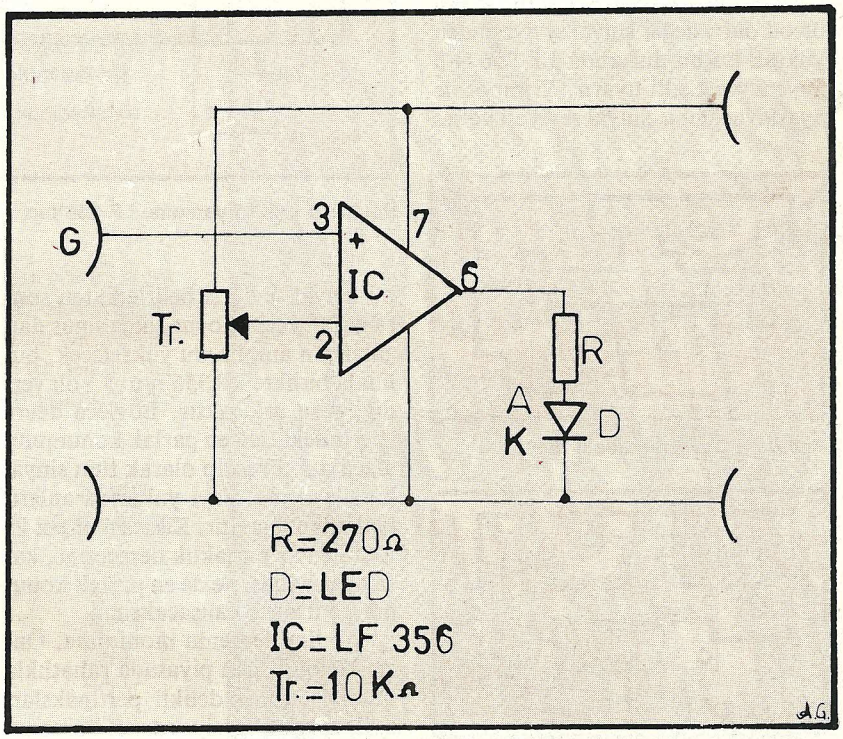
ANIL GÜL

***Bir çok C-64 teyp kullanıcısının ortak sorununu çözümleyecek iki seçenek sunuyoruz: 1. Ufak bir elektronik devre, 2. Bilgisayara yüklenecek bir program.***

Kaset kullanıcılarını en çok rahatsız eden sorunlardan biri değişik kafa ayarlarına uyum sağlamaktır. Özellikle hızlı yükleyen programlarda bu hata kendini gösterir. Aşağıda anlatılan yöntemle teybinizin kafa ayarını oldukça basit bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz.

Yabancı bir bilgisayar teybi ile kaydedilmiş programlar kafa ayarı değişik olduğundan sizin teybiniz ile yüklenmeyebilir. Bu durumda kafa ayarı yapmak için iki seçeneğiniz var: Ufak bir elektronik devre yardımıyla bilgisayardan bağımsız olarak veya bilgisayara yüklenecek bir program yardımıyla. Bu ikinci yöntemle teybinizi ses kafasının durumu çeşitli şekillerde ekrana getirilir. Örneğin olduça yaygın olan "Justage" programında bu işi dağınık şekilde bulunan noktaların biraraya getirilmesi ile sağlanıyor. Fakat çoğunlukla "Justage" türü programlarda değişik kafa ayarında kaydedildikleri için tekrar yüklenememektedir. Bu durumda kullanıcıya "Justage" programını baştan yazmaktan başka seçenek kalmıyor.

Aşağıdaki satırlarda "Justage" programını baştan sona yazmaktan çok daha basit, kullanışlı ve güvenli bir yöntem bulabilirsiniz. Teybinizin içine yerleştireceğiniz bir devre ve bir Led yardımıyla teybinizin kafasını yabancı kasetlere göre rahatça ayarlayabilirsiniz. Yapmanız gereken tek iş kaseti koyup "PLAY" tuşuna bastıktan sonra ses kafasının yüksekliğini ayarlayan vidayı devreniz üzerindeki Led en parlak konuma gelinceye kadar çevirmeniz.




**Resim 1: Devrenin şeması.**

Devrenin yapımına geçmeden önce bilgisayar teybinin (Datasette) çalışma prensipleri üzerinde durmak istiyorum.

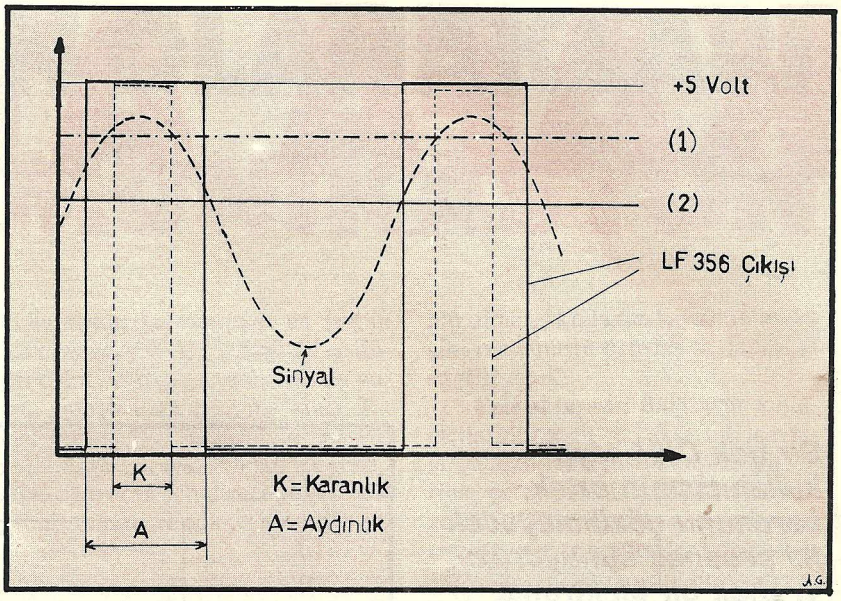
Datasette'in içindeki en önemli parça ses kafasından gelen analog sinyallerin seviyesini yüksekten kuvvetlendiricidir. Burada analog sinyaller sözü geçiyor, zira dijital sinyaller normal bir bandın üzerine kaydedilemezler. Bu nedenle dijital sinyaller kaydedilirken sinüs titreşimleri şeklini alırlar. Yükleme esnasında ise bant üzerinde sinüs eğrisi biçimindeki sinyaller tekrar bilgisayarın anlayabileceği bir şekle yani kare dalgalar şekline getirilmelidir. Bu işlem sonunda elde edilen kare dalgalar ya 0 ya da 5 gerilime sahiptirler. Fakat elde edilen bu sinyaller ses kafasının ayarlanmasında kullanılamaz çünkü sinyalin amplitudu (dalganın en yüksek veya en düşük değeri) ses kafasının konumuna bağlı olmaksızın daima 0 iel 5 Volt arasında gidip gelir.

Bir osiloskop ile yapılan ölçümde ise ses kafasının konumuna göre analog sinyallerin seviyesini ölçebiliriz. Eğer ses kafası doğru konuma getirilmişse osiloskop ile ölçülen analog sinyalin (dijital değil) amplitudu bir maksimuma ulaşır. Aksi durumlarda ise sinyalin amplitudu yavaş yavaş küçülür. Fakat kafa ayarı yapmak isteyen her bilgisayar kullanıcısının bir osiloskop satın almasına imkan yoktur. Bu nedenle osiloskopun yaptığı işi biz basit ve ucuz bir elektronik devre ile yapacağız.

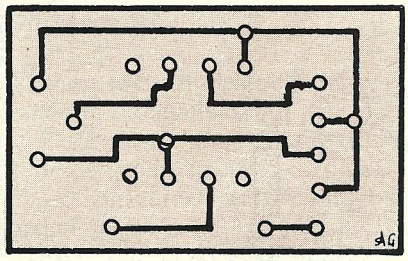
Resim 1'de gördüğünüz devre ile belli sınırları içindeki gerilimler bir-

birleri ile karşılaştırılabilirler. Bu devrenin temel taşı yükseltici ve karşılaştırıcı görevindeki LF 356'dır. Komperator (karşılaştırıcı) görevindeki bu parça içindeki bir transistor sayesinde ölçülecek olan sinyal çok çok düşük bir seviyede yüklenmektedir. Dolayısıyla sinyal seviyesinde bir düşme olmamaktadır. Devre üzerinde bulunan tirmpot ile devamlı olarak analog sinus dalgaları ile karşılaştırılacak sinyal seviyesi ayarlanır.

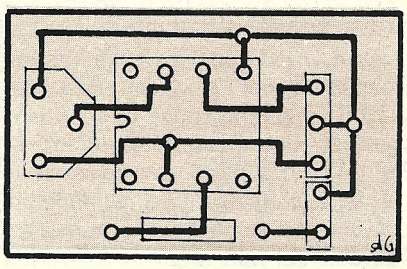
Ses kafasından gelen sinüs dalgasının değeri trimpot ile ayarlanan seviyeden düşük ise LF 356'nın çıkışı 0 volt olur. değer sinyal seviyesinden yüksek ise bu durumda LF 356 +5 V verir ve Led'i uyarır. Trimpot ile ayarlayacağınız sinyal seviyesi ve ses




**Resim 2: Led'in yanması LF 356'nın +5 Volt verdiği süreye bağlıdır.**



**Resim 3: Devrenin baskı filmi.**



**Resim 4: Parçaların yerleşim planı.**

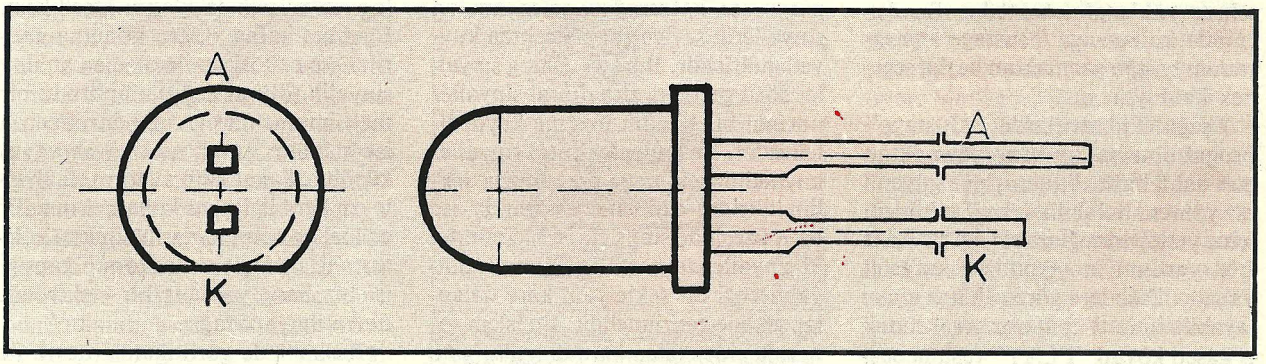
kafasından gelen sinüs dalgalarının tepe noktaları birbirlerine yaklaştıkça LF 356 +5 Volt verdiği zaman aralığı gittikçe küçülecektir. Dolayısıyla Led'in parlaklık derecesi azalacaktır. Tam tersi durumda, yani siz bir sinyal seviyesi belirledikten sonra kafa ayarı ile oynadıkça sinus dalgalarının amplitudu yükselecek, bununla birlikte LF 356'nın -5 Volt verdiği süre artacaktır. Böylece devre üzerindeki Led en parlak konumunu alacaktır. Prensip olarak tüm sinyal karşılaştırma olayı yukarıda anlatılanlardan ibarettir. Kısaca trimpot ile Led'i en az parlaklık derecesine, kafa ayarı vidası ile de en parlak konuma getirmeye çalışacaksınız.

Gelelim devrenin montajına. Öncelikle bu iş için piyasada rahatlıkla bulabileceğiniz delikli pertinaksları kullanmanızı tavsiye ederiz. Parça sayısı az olduğundan devreyi bakır pertinaks üzerine çizmenin gereksiz. Fakat yine de deliksiz pertinaks kullanmak istemeyenler devrenin filmini Resim 3'te görebilirler. resim 4'te ise parçaların yerleşme planı bulunuyor. Led'i monte ederken anot ve katod'u ayırdetmeyi unutmayın (Resim 5).

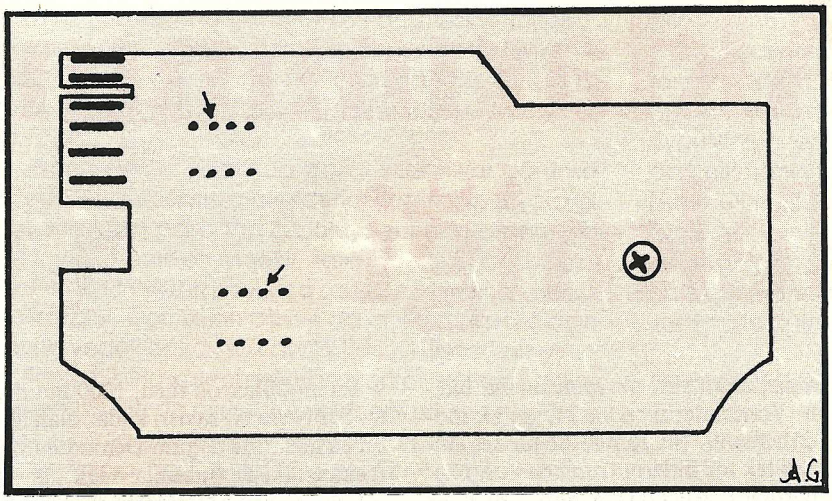
Devre tamamlandıktan sonra bunu teybinizin içine yerleştirmeniz gerekli. Bunun için teybinizin altındaki 4 vidayı sökün ve kapağı çıkarın. Ayrıca devreye bağlı bulunan Led'i yerleştirmek için üst tarafta uygun bir delik açın. Zira kafa vidasıyla oynarken Led görülebilecek bir yerde olmalıdır.

Resim 4'te görülen "+" ve "-" yazan uçları teyp motoruna elektrik götüren kablolara bağlayın. bu kablolardan hangisinin "+", hangisinin "-" olduğu teybinizin içinde belirtilmiştir. Resim 4'te görülen görülen "G" ucunu ise blendajlı bir kablo ile Resim 6'da belirtilen uçlardan birine bağlayın. Kablonun blendajını ise yine devrenin "-"" uçuna lehimleyin (Resim 4).

Resim 6'da belirtilen noktalar normal Commodore datasette'lerindeki analog kuvvetlendiricilerin çıkışlarıdır. Başka firmaların ürettiği teyplerin baskı devresi değişiktir ve bu analog kuvvetlendiriciler bir entegrede




**Resim 5: Lehimlerken anodu ve katodu ayırtetmeyi unutmayın. A: Anot K: Katod.**




**Resim 6: İşaretlenmiş olan noktalardan birine "G" Girişini lehimleyin.**

toplanmıştır. Bu durumda entegrenin 8. bacağını devrenizin "G" girişine bağlamanız gereklidir.

Teybinizi kapatmadan önce devrenizin teybe göre ayarlanması gereklidir. Bunun için bilgisayarınıza teybi bağlayan ve bir kaset koyup "PLAY" tuşuna basın.

POKE 54272+24,15 yazıp "RETURN" tuşuna bastıktan sonra monitörünüzün veya televizyonunuzun sesini sonuna kadar açın ve kapatteki bilgisayar programının sesleri duyuluncaya dek bekleyin.

Yukarıda anlatılan işlemler tamamlandıktan sonra daha evvel belirttiğim gibi Led'in parlaklığı trimpot ile minimum, kafa ayarı vidası ile de maksimum dereceye getirilmelidir.

Commodore teyplerinde kafa ayarı vidası "PLAY" tuşu basılı iken üst yüzdeki aşağı yukarı 3 mm çapındaki bir deliğin altında bulunur. Esasında ses kafası iki vida ile sabitleştirilmiştir. Fakat bunlardan bir tanesi daha doğrusu ufak bir yaya geçirilmiş olanı çevrilebilir. Ayarlama işini aşağıdaki sıra ile yapmalısınız.

1. Trimpotu Led çok az yanacak hale gelinceye kadar çevirin. Böylelikle sinyal seviyesi ve sinüs dalganın tepe noktaları aynı seviyeye gelir.

2. Kafa ayar vidasını Led maksimum parlayana kadar çevirin. Bu şekilde ses kafasından gelen sinüs dalgaların en yüksek amplituda sahip olmalarını sağlayacaksınız.

Yukarıda belirtilen son şık sadece başka bir bilgisayar teybi ile kaydedilmiş programların yüklenilmesinde kullanılmalıdır. Artık teybinizin alt kapağını kapatabilirsiniz. Fakat önce bilgisayarınızı kapatmayı unutmayın.

Artık bundan sonra bir "LOAD EROR" mesajı ile karşılaştığınızda yapacağınız tek iş yeni monte ettiğiniz Led maksimum parlaklık derecesine gelinceye kadar çevirmeniz. Bu devrenin birçok C-64 kullanıcısının başını ağrıtan kafa ayarı sorununu çözeceği kanısındayım.

GÜNEY'DE LİDER

SOFTWARE

★ UCUZ VE BOL ÇEŞİT...
★ HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ PROĞRAMLAR...
★ YAZILIM VE DONANIMDA HİZMET...

ANADOLU LİSELERİ ve Ö.Y.S.
• EĞİTİM PROGRAMLARI...

HARDWARE

• KOPYALAMA KARTUŞLARI...
• EPROM PROGRAMLAYICI...
• TÜM YARDIMCI MALZEMELER
• COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ...
• EXPERT SİSTEM
MULTI ICE III

A.B.C
Bilgisayar Ltd. Şti.
Teleteknik
YETKİLİ SATICISI

SÜPER PAKET 117

X 19 Boot Camp
x Battle Island
x Power Planet
x Scorpio
x Jr. Pac-Man 88
x Sky Jet
x President
x Virus
x BMX Champ
x Pyramid
x Fox for Back
x Death Fighter
x Action Anoria
x Ball Blasta

AMIGA OYUNLARI 2.500.-TL.

A.B.C. BİLGİSAYAR
Baraj Yolu 6. Durak
No. 100 Hatıra Apt.
Tel: 172866
ADANA

Kaset dahil 6.500 TL.

Tüm Anadolu'ya Program gönderilir.

Sezgi-11 86 24 — Adana

# Veri Aktarımının Tekniği

***Telefon şebekesi, en yaygın kullanılan veri aktarım ortamını oluşturuyor. Bu işin tekniği de oldukça basit.***

Veri aktarımı, bilgisayar kullanıcıları açısından giderek daha çok önem taşıyan bir konu haline geldi. Daha birkaç yıl önce veri aktarımı özellikle büyük sistemler alanında yalnızca profesyonel bilgisayarcıların tekelindeydi. O sırada verilerin aktarımı posta idarelerinin özel link hatlarından yapılmaktayken, giderek normal telefon şebekeleri çok rahat bir aktarma ortamı oluşturmaya başladı.

Batı ülkelerindeki posta idarelerinin sunmaya başladığı yeni hizmetler, bu alanda yepyeni yollar açtı. Bugünün sihirli sözcüğü, ISDN. Bu teknolojiyle, bilgiler, veri aktarımı ve iletişimde entegre bir ağ oluşturuluyor. Bu karmaşık sistem zorunlu olarak birçok alanda kullanım bulacak gibi.

Günümüzde normal telefon şebekeleri veri aktarımı için gerek bilgisayar meraklıları gerekse profesyonel kullanıcılar açısından en uygun ortamı oluşturuyor. Bir modem ya da bir akustik kopler yardımıyla her isteyen veri aktarımı alanına kolayca girebiliyor.

"Modem" sözcüğü, "Modülatör" ve "Demodülatör" sözcüklerinin birleştirilmesinden oluşuyor. Modem, verilerin düşük frekanslı bir hat üzerinden (telefon şebekeleri bu tür hatlardan oluşur) aktarılmasına olanak veren bir gereç. Aslında telefon şebekesi konuşma için öngörülmüş bir ortam. Bu amaçla veri sinyali şebekeye uygun bir ses sinyaline dönüştürülüyor. Bu sürece modülasyon adı veriliyor.

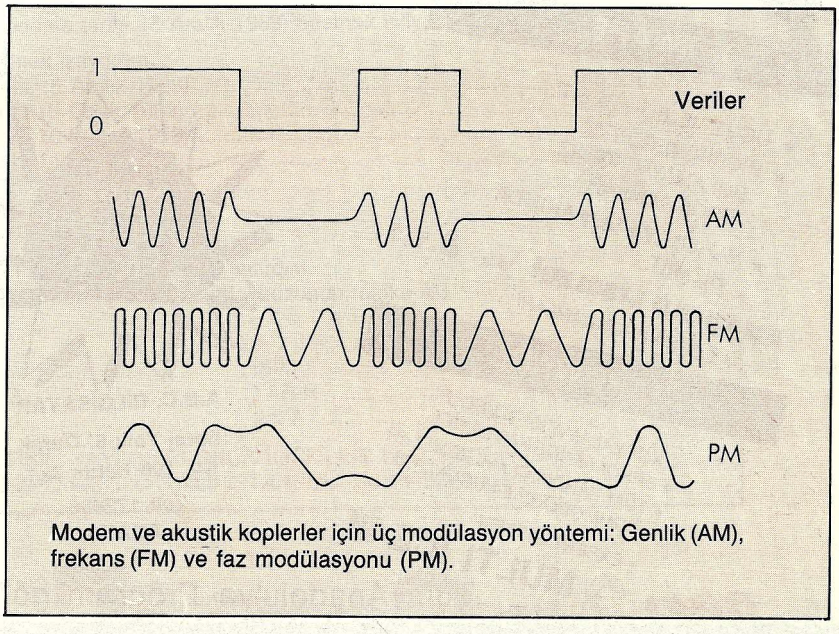
Modem teknolojisinde üç farklı modülasyon türü kullanım alanı buluyor: Genlik modülasyonu (amplitude Modulation = AM), frekans modülasyonu (FM) ve faz modülasyonu (PM). Hangi modülasyon türünün kullanılacağı, kullanım alanına ve amaçlanan veri aktarım hızına bağlı. Yöntemlerin en basiti, genlik modülasyonu. Bu yöntemde bir ses sinyali tek tek bitlerin ritminde açılıp kapatılıyor. Alıcı da sinyalin, belirli bir ses yüksekliğinin (Amplitude) altında ya da üstünde olmasına bakarak, bitin 0 ya da 1 olduğuna karar veriyor. Bu yöntem son derece basit olmasına karşın, telefon şebekesinde olabilecek parazitlerden olumsuz yönde etkilenebiliyor. Hattaki bir görültü ya da hışırtı, kolayca yanlış algılanabiliyor ve bu da verilerin hatalı aktarılmasına neden olabiliyor. Bu olumsuz yönü nedeniyle genlik modülasyonu yöntemi çok seyrek kullanılıyor.

Frekans modülasyonu yöntemi buna oranla çok daha üstün aktarım özelliklerine sahip. Bu yöntemde her bit aktarılan sesin genliği olarak değil de frekansı olarak sunuluyor. Ancak çok güçlü parazitler alıcının demodülatörünü olumsuz yönde etkileyebiliyor. Modemlerin çoğunda bu yöntem kullanılıyor. Frekans modülasyonu, Quasi standardı olarak kabul edilmiş durumda.

Bu modülasyon türü, 1200 Baud'a (= Saniyede bit sayısı) kadar olan aktarım hızlarına uygun. Demodülatör, frekanstaki ve bununla bağlı olarak bitteki değişikliği saptamak için belirli bir süreye gerek duyuyor. Daha hızlı veri aktarımlarında ise demodülatör bu işi yeterince hızlı yapamıyor.

Daha yüksek hızlar için faz modülasyonu kullanılıyor. Bu yöntemde ses sinyali frekansında değil, faz durumunda değiştiriliyor. Fakat bu yöntem de parazitlerden oldukça etkilenebiliyor.

Sürtünmesiz bir işletimi olanaklı kılabilmek amacıyla, FM modemler için uluslararası düzeyde standart frekans üzerinde bir anlaşmaya varılmış durumda (CCITT normu). Fakat Amerika Birleşik Devletleri'nde farklı bir standart kullanılıyor. Amerikan telefon şirketi Bell, kendi adını taşıyan Bell standardını geliştirmiş. Her iki istasyonun aynı anda ve birbirinden bağımsız biçimde karşılıklı olarak verileri gönderip alabilmesi için (Fullduplex işletim), her yön için bir kanal öngörülmüş. Bu kanalların herbiri bir frekans çiftinden oluşu-




Modem ve akustik koplerler için üç modülasyon yöntemi: Genlik (AM), frekans (FM) ve faz modülasyonu (PM).

yor. 1. frekans (980 ila 1650 Hz.) bitin 1 olduğu, 2. frekans (1180 ila 1850 Hz.) ise bitin 0 olduğu anlamına geliyor.

Bunların dışında bir de cevap tonu olarak adlandırılan 2100 Hz. var. Bu ton veri aktarımında kullanılmıyor. Yalnızca normal olarak uzak görüşmelerde açılan eko engelini kapatmaya yarıyor.

Bu, özellikle uydu üzerinden yapılan görüşmelerde büyük önem taşıyor. Uydular genellikle 36000 kilometre uzaklıkta bulunuyor. Bu uzak mesafe nedeniyle bir sinyalin gidip dönme süresi 0,3 saniye alıyor. Duyulabilecek bir eko (yansıma) efektinin bastırılabilmesi için, bağlantı yalnızca tek yönlü olarak kuruluyor. İki bilgisayar arasında modem üzerinde bağlantı şöyle gerçekleşiyor:

1. Arayan kişi iletişim yazılımı üzerinde ya da manuel olarak (elle) karşı istasyonu çağırıyor.

2. Zil çaldığında karşı istasyon otomatik olarak ya da elle modemi çalışır hale getiriyor. Modem beş saniye sureyle 2100 Hz.lik cevap sesini gönderiyor.

3. Arayan bu sesi aldığında, örneğin 980 Hz.lik hareketsizlik düzeyi sesini yolluyor. Cevap sesi süresi sona erdiğinde aranan istasyon da kendi hareketsizlik sinyalini gönderiyor.

4. Artık her iki yönde veri aktarımı başlayabiliyor. Bağlantı ya özel bir final sinyaliyle ya da bir istasyon diğerinden belirli bir süre boyunca hiçbir sinyal almadığında kesilir.

Veri aktarımına seyrek olarak başvurma ya da sık sık mekan değiştirme (telefon kulübesi, otel odası vb.) zorunluluğu olması durumunda, kiralanmış bir posta modeminin kullanılması verimli olmayabilir. Bu durumda en doğru seçim, bir akustik koplerdir. Bu gereçin iki lastik ağızlığı var. Telefon ahizesi bu ağızlıklara sıkıca ve ses geçirmeyecek şekilde takılabiliyor. Ağızlıklardan birinde ses göndermeye yarayan bir mikrofon, diğerinde ise sesi almaya yarayan bir küçük hoparlör var. Çalışma ilkesi aynen modemdeki gibi. Veriler bu gerçekte de sinyal sesleri halinde gönderiliyor.

Birkaç yıl önce 300 Baud'luk aktarım hızına sahip akustik koplerler piyasaya çıktı. Günümüzde ise artık 1200 Baud'luk modeller standart haline geldi. Giderek daha yüksek aktarım hızına sahip koplerler geliştiriliyor. Bunlar 2400 Baud hıza erişmiş durumda. Bu gerçlerde CCITT ve Bell standartları artık bir fark taşımıyor.

Bağlantının akustik olarak kuruluyor olması, akustik koplerlerin kolayca olumsuz yönde etkilenebilmelerine olanak veriyor. Buna karşı tek çare, koplerin verileri manyetik induksiyon yardımıyla telefon ahizesine aktarması. Ama burada da yan gürültüler olumsuz etkiler yaratabiliyor.

Federal Almanya'da uzak mesafelere veri aktarımı konusunda ucuz bir başka alternatif ise Alman posta İdaresi'nin Datex-P servisi. Uzak görüşmeler tüm dünyada gündüz saatlerinde oldukça pahalı. Datex-P servisinde ise ücretler oldukça düşük, çünkü bu serviste telefon hizmetinde olduğunun aksine ücretler mesafeden bağımsız. Ayrıca bu servisin belirtilmesi gereken bir başka özelliği ise, modemleri farklı baud düzeylerine sahip kişisel bilgisayarların Datex-P üzerinden veri aktarımında rahatça kullanılabiliyor olması.


# Commodore'la açık öğrenim :

Commodore

## Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

Teleteknik, okul öncesi ve okula yeni başlayan için, anaokulu ve ilkokul düzeyinde, kolay kullanımlı, zeka bileyici programlar sunar.

Çocuğunuz, kardeşiniz bilgisayar kullanmaya bu eğitici programlarla başlasın.

**Teleteknik/Commodore okul öncesi, okula yeni başlayanlar ve ilkokul öğrencileri için hazır eğitim programları :**

Okul öncesi ve okula yeni başlayan için :
Face Maker
Know your child's IQ

İlkokul öğrencileri için :
İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

# Geleceğe Uzanan Yol

# BİLGİSAYAR İLETİŞİMİ

Çev. CAN ÖZTÜRK

Bir telefon hattı üzerinden bilgi göndermek için gerekli teknikler 160 yıl öncesine kadar uzanan bir geçmişe sahip ve diğer yaygın bilgisayar terimleriyle birlikte ortaya çıkan iletişimle ilgili bazı özel jargon kelimelerinin izleri Victoria Devri'nin telgraflı transmisyon sistemlerinde bulunabilir.

Tamamen elektriksel ve kablosuz iletişim sistemlerinin ve elektriksel mesaj gönderiminin bilinen ilk şekli olan telgraf, en başta, elektrik akımının uzaktan harekete geçirilerek bir kâğıt parçası üzerine delikler açması şeklinde çalışıyordu. Alfabe'de bulunan harfler ise herbiri 1 ve 0'ı temsil eden bir nokta grubu yani bir işaret ve bir boşluk sinyali ile tanımlanıyordu. Bu gelişmeler 19. yüzyıl'ın ikinci yarısına kadar gerilere gidiyor.

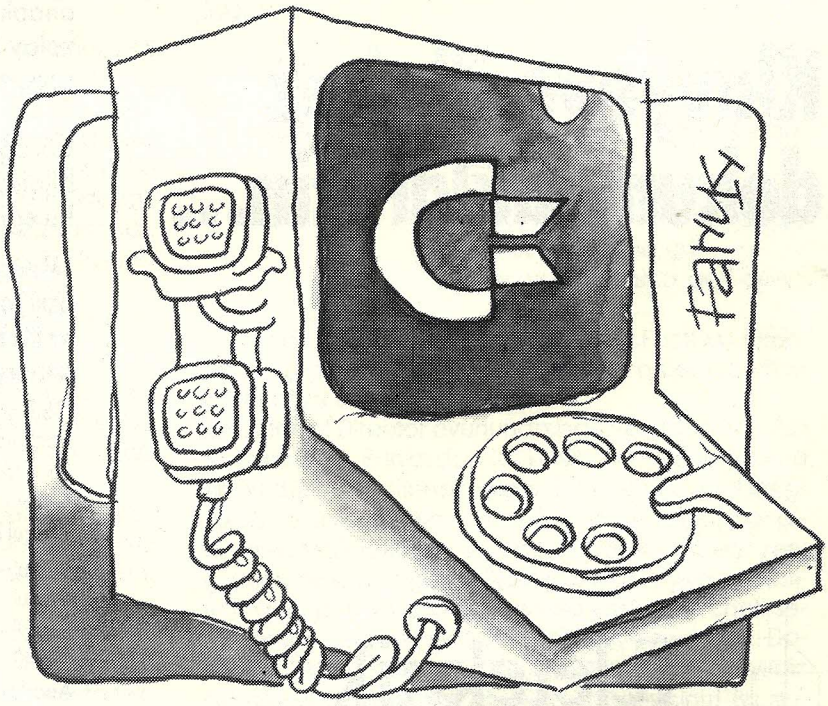
İşaret ve boşluk, daha geniş bir kâğıt şeridine işaret için daha büyük ve boşluk için daha küçük olarak açılan deliklerle değişime uğradı. Bu kodlamaya Boudot dendi ve dünyamızın geri kalmış köşelerinde bugün de kullanılmaktadır. Bu gelişmeden sonra uzun mesafe iletişimi, gönderici ve alıcı istasyonların, her harfe bir başlangıç bit'i ile başlanarak ve sonuna bir duruş bit'i eklenerek eşelenmesiyle mümkün kılındı ve bunu izleyen yıllarda standart, 7 bit'lik bilgi; başlangıç bit'i, duruş bit'i, harf ve işaret için kod şeklinde oldu.

Aradan 100 yıl veya daha fazla zaman geçip teknoloji çarpıcı bir şekilde ilerleyince bilgisayara uzaktan erişme ihtiyacı ortaya çıktı. Bunu yapmanın en açık yolu yine telgraf mantığında yatıyordu çünkü bu teknoloji kolaylıkla yeni bilgisayar sistemlerine uydurabiliyor ve enformasyon hazır olarak çevrilebiliyordu. Ancak 1950'lerin makineleri bugün bildiğimiz makineler gibi değildi ve işlemin kısa zamanda sonuçlar vermesi asla beklenemezdi. Yapılacak işlerin gruplanıp bilgisayara bir kâğıt şeritle girilmesi gerekiyordu. Ancak o zamanlar için bilginin böyle çabucak toplanması ve işlenmesi hayranlık uyandıran bir gelişmeydi.

Böylece bilgisayar iletişiminin ilk önemli uygulaması bilgisayara doğru ve güncel bilgi girişini sağlamak oldu. Kâğıt şerit o zaman için büyük miktarlarda bilgi girmenin hızlı bir yolu idi ve bu gerçekten bilgisayara mümkün olduğu kadar çabuk ve tam veri girmek için özel olarak görevlendirilmiş bilgi girme elemanlarına göre oldukça zaman kazandırıyordu.

Önceleri, tipik iletişim hızları saniyede 50 veya 75 bit arasında değişmekteydi ancak bu iletişim sisteminin baud değeri değildir. Saniye başına baud değeri ve bit'ler düşük iletişim hızlarına aşağı yukarı aynıdır ancak daha yüksek baud değerlerinde bit'ler, sinyalin durumunun yüksekten alçağa (veya tersi) doğru dönüştürülmesinden daha başka bir şekilde gönderilmektedirler. İlave bilgi sinyalin faz durumu bulunarak iletilmektedir. Böylelikle saniyede 1200 bit'in duplex (çift) olarak gönderilmesi aslında dört faz açısı (iletişim akımının her bir ucu için iki adet) kullanarak 600 baud'luk bir sinyal ile gerçekleştirilmektedir.

Bu eski günlerde ne bir on-line sistemi, gerçek anlamda uzaktan erişim imkanı, ne de büyük bilgiler saklayan terminaller vardı. Bunun yanında



abartmasız olarak, binlerce iletişim protokolü, uyumsuzluklar ve bir dükkanı dolduracak kadar çeşitli iletişim sistemi mevcuttu.

## TELEFON AĞI

Bundan sonra pek çok değişiklik birbirini takip etti. Başlangıçta bilgi aktarmak için kurulan telex ve telgraf ağının yerini sesli devreler aldı (ilk örnek Bell'in 1876'daki telefon dizaynı oldu). Keza, iletişim sistemleri de bir duplex kablo ile yüksek ve alçak sinyali temsil etmek için ses tonlarını kullanan telefon sistemlerine adapte ediliyordu. Önceleri bu yalnızca tek yönlü bir gönderim ve alımdan ibaretti (yarım duplex) ancak daha sonraları zekice iki ayrı sinyal kullanarak tam duplex (veya iki hatlı) iletişim mümkün hale geldi.

II. Dünya Savaşı'nın ardından gelişme gösteren dijitize ve örnekleyici sistemler (önceleri, savaş esnasında İngiltere ve Amerika arasındaki iletişim için geliştirilen şifre çözücü sistemler olarak kullanılıyorlardı) daha hızlı baud değerlerine ulaştılar ancak burada da en fazla 50/75 bit/s mümkün olabiliyordu. Bundan sonraki adım 110 bit/s'ye geçmek oldu, bu kısa zamanda 300 bit//s'ye çıktı ve sesle normal telefon hattı üzerinde hatasız bilgi gönderme limiti bugün 2400 bit/s ye ulaştı.

Geçen yıllar süresince bilginin bir hat üzerinde gönderilmesinin yolları gerçekte pek az değişti; baudot kodunun başlangıç ve duruş bitleri aynı şekilde kaldı ancak alfabenin harfleri için kullanılan basit 5 bit'lik sinyalin yerini 7 bit'lik genişletilmiş kodun kullanıldığı yeni bir sistem aldı. Bu aslında harf dışında bilgi göndermenin direk ihtiyacı olarak 128 veya daha büyük bir rakamdı.

Hatlardaki gürültü nedeniyle transmisyondaki hata sayısını düşürmek için şüphesiz telefon hatları zaman zaman oldukça gürültülü olabiliyor?) bilgi akımına fazladan bir bit eklendi. Parite biti olarak bilinen bu bit, ana karakterlerin bitlerinin toplamlarının tek veya çift oluşuna göre 0 veya 1 değerini üretiyor.

Bu sistem, dünyanın en çok standart olarak benimsediği bilgisayar alfabesi olan ASCII'i meydana getirdi. Bu arada IBM kendisi EBCIDIC'i hazırladı (mainframe'lerde kullanılmakta) ancak bütün PC'lerin bugün ASCII'i kullandığına bakacak olursanız IBM'in başarısızlığa uğradığını bu konuda sessiz kalmayı tercih ettiğini görebilirsiniz.

## YÜKSEK HIZLAR

Sıradan bir telefon hattından mümkün olan en yüksek hız genelde 1200 bit/s olarak kabul edilmektedir. Bunun ötesinde, eski ve kalitesiz santraller ve kablonun zayıflığından doğan gürültü, daha hızlı bir iletişimi çok zor hale getirmektedir. Telex'in yüksek hızlı versiyonu olan TELETEX hizmetlerinin standart transmisyon hızı olan 2400 bit/s gittikçe yaygınlaşmaktadır.

## HİZMETLER

Günümüzde iletişim, bir mikrobilgisayar kullanıcısı için kolay bir olanaktır. Bilgisayarların çoğunda donanıma dahil bir ortak özellik olarak standart RS232 ara birimleri veya seri bağlantılar mevcuttur.

Yazılım bakımından da pek çok bilgisayar için bol program desteği söz konusudur. Bu durum, bilgisayar iletişimin ilk zamanlarında başka bir bilgisayar ile iletişim için gerekli olan yazılımın, bir mikroişlemciyle direk bağlantı kurulmasından sonra onu çok hızlı bir klavyeyi okuyormuşcasına kandırmaya uğraşmasından bu yana, çok büyük gelişmeler göstermiştir.

Şimdiki iletişim program paketleri çok karmaşık olup pek çok farklı baud değerlerinde çalışabilmektedirler. Tam ve yarım duplex modlarıyla uyumlu olarak DEC'in VT52 ve VT100'ünden daha modern grafik terminallerine ve grafik desteği sunan bilgi istasyonlarına kadar değişik terminallere giriş, etkili biçimde yapılabilmektedir.

Bu alandaki yazılımlar, bildiğimiz telefon hatları ile iletişim kurmak için kullanılan modem cihazlarından daha hızlı bir gelişme içindeler ve bu



modemler ne kadar hızlı olurlarsa o derece karmaşık yazılımlara ihtiyaç duyuyorlar. Örneğin yeni nesil 2400 bit/s'lik modemler şimdi özel donanım şifreleyici cihazlar kullanarak bilgiyi, telefon hattı üzerinden giderken okunamaz hale getiriyorlar. Bu bilgiyi eski durumuna getirmenin tek yolu öbür uçta aynı deşifre cihazıyla birlikte benzer bir modem kullanmak oluyor. Tabiî bu işlemin iyi bir yazılım olmadan başarılamayacağı açıktır.

Bugün, başka bir mikrobilgisayar ile iletişim kurma olayı, örneğin bir bilgi terminali ile yapılandan daha popüler hale geldi. Nedeni de şudur; bir bilgisayarı yazılım olarak programlayabilirsiniz ancak aynı şeyi donanım şeklinde bir bilgi terminali ile yapmaya kalkışmak yüzlerce poundu gözden çıkarmak demektir. Amstrad PC'nin ilk satışları iş sektörüne değil ucuz ve güvenilir bir terminale ihtiyaç duyanlara yönelik olmuştur - donanım olarak bir VT100 terminalinin fiyatı $1000 civarındadır- fakat 400£'luk bir makinede çalışan 25£'luk bir programla bir terminale aynı zamanda on-line hizmeti sunan ve diğer extralarla birlikte pek çok özelliğe sahip bir bilgisayara sahip olursunuz.

İletişim, mikrobilgisayarlar sayesinde evinize kadar gelmiş durumdadır.

## BÜLTEN PANOLARI

Mikrobilgisayar kullanıcıları için 1970'lerin ortalarından beri mevcut bir hizmet olan elektronik bülten panoları (bulletin boards) iş'te veya bir sosyal klüp'te bulabileceğiniz bülten panolarının ideal şeklidir.

Veri hırsızları (Hackers) sadece mümkün olan yerlerde kendi cinsleri ile biraraya gelen oldukça yalnız kimselerdir ve bu amaçla bülten panoları fikir ve programlama ipuçları değiş tokuş için ideal bir yer oluşturuyor.

Bir bülten panosuna bağlandığınızda büyük olasılıkla pek çok mesajla karşılaşırsınız -şöyle birkaçına gözattığınızda çoğunun bilgisayarları ile ilgili sorularına cevap aradıklarını görebilirsiniz. Sık sık karşılaşabileceğiniz başka bir mesaj da kendilerinin yeni bir BBS (bulletin board service-bülten panosu hizmeti) başlatmak üzere oldukları ve herhangi bir modem numarasını arayıp karşılıklı bir sohbet yapabileceğinizdir.

Ben, çok kullanılan bilgisayarlardan bazılarına sahibim ve zaman zaman bunların hepsini modeme bağlıyorum. BBS'leri hergün çeviriyorum ve bu yüzden de üç ayda bir 150£'luk faturalara ödemek durumunda kalıyorum! Ancak kazancım 150£'dan çok daha değerlidir. Örneğin artık stoklardan bilgisayarım için bir Winchester sürücünün nasıl yapacağımı gösteren son derece değerli 'public domain' yazılım talimatlarını kaydettim (bu bana 400£ kazandırdı!) ve burada bilgi değişimi çok arkadaşça olabiliyor.

Arada sırada bazı veri hırsızlarının birkaç numara aramamız için çağrı yaptıklarına tanık oluyoruz ve bu numaraları çevirdiğimde sık sık karşıma çok iyi servisler çıkıyor. Bu insanlar genellikle yalnızca çok kısa bir süre için bağlanan ve hemen bir daha gözükmemeki üzere kaybolan tipler -bu aslında veri hırsızlığı değil- ve hükümetin bilgisayar sistemlerine girmenin de veri hırsızlığı olduğuna da inanmıyorum -bu bence vandalizm'den (barbarlık) başka bir şey değildir. Gerçek veri hırsızlığı bu tür bilgiyi bilgisayar hastalarından oluşan yakın bir gruba taşımaktır. Zeki olmanız şart değildir ancak bir şey biliyorsanız veya söyleyecek ya da teklif edecek bir şeyiniz varsa hemen gruba alınırsınız.

**Bilgi aktarımı için kullanılan; telefon, telgraf, telex tarihe mi karışıyor? Daha hızlı bilgisayarlara, daha hızlı iletişim yollarına ve daha hızlı modemlere merhaba**

BBS'lerin özel kullanıcı grupları veya hard-disk'in belli kısımlarına herkesin elde edemeyeceği özel girişimler olduğu doğrudur ve buraya sadece Sysop'ın (BBS'nin müdürü) izniyle girebilir. Ben bu gruplardan birine üyeyim ve böyle bir hakkım olmasından dolayı gurur duyuyorum çünkü SUG0ın (Special User Group - özel kullanıcı grubu) diğer üyeleri arasında teknik yardım, bilgisayar dilleri, BBS yazılımı (büyük kısmı kendimiz ve arkadaşlarımız tarafından sağlanıyor) ile ilgili olarak belli bir bilgiye girme şekli vb. konularında herbirimiz özel blgileri paylaşıyoruz.

Kısaca, bir BBS'ye bağlanmak, bütün dünya ile iletişim halinde olan bir arkadaş grubuna katılmak gibi bir şey aynı mektup arkadaşlarının kalem kâğıtla yaptığı gibi.

## PROFESYONEL HİZMETLER

İşadamları için sayısız hizmet sunulmakta. Mevcut, ekonomik bilgi servisleri Prestel ve CEEFAX tarafından verilen mükemmel hizmetlerle yarışmak zorunda kalıyorlar ancak bu uzman servislerde bilgiler çok spesifik oluyor. Bilimsel database'lerin çeşitli dosyalarına ve dünyanın değişik yerlerindeki (en azından İngiltere'deki) programlara JANET (the Joint Academic NETwork - birleşik akademik ağı) ile giriş imkanı sağlanıyor. Bunun yanında Berkeley'deki Amerikan bilgisayar sistemlerine de JANET ve British Telecom'un paket değişim sistemi olan PSS veya milletlerarası versiyonu olan IPSS yoluyla bağlanabilirsiniz.

Üniversite Bilgisayarı genel olarak güçlü işlem kapasitesine sahip olan makinalar ve eğer bu makinalarda çalıştırabileceğiniz uygulamalarınız varsa bu sistemleri denemeniz yararlı olabilir. Veya belli bir bilgisayar dilleriyle uğraşmak için dünyanın dört bir yanındaki fen ve mühendislik fakültelerine bağlı bilgi servislerine giriş yapabilirsiniz.

Politeknik bilgisayarlar seyahat eden kimseler için düşünülmüş portatif fakat muhtemelen daha az ilginç olan bilgisayar sistemleridir. Basit uygulamalar sunmakla birlikte çoğu kez PAD denen bir sistemle uzak bir bilgisayara giriş sağlayarak üniversite bilgisayarlarına kadar çeşitli iletişim olanakları sunuyorlar.

Bu PAD'ler aynı zamanda bir bilgisayar sisteminin içine sızmaya çalışan veri hırsızları için geride iz bırakmama açısından iyi bir yol. Bu iş sadece bağlantıyı kurup birkaç komut yazmakla kalmıyor ayrıca işletim sistemlerinin kitaplarını okumak, kütüphanelerde araştırma yapmak ve BBS'deki arkadaşlara benzer bir deneyimleri olup olmadığını sormak vb. araştırmalar gerektiriyor.

## GELECEK

Geleceğin yorumunu yapmak çok zor bir şey olduğundan ben burada sadece neyin mümkün olabileceğini

ve olamayacağını belirteceğim. En başta, bilgisayarlar çok daha hızlı çalışmak zorunda kalacaklar. Bugüne IBMlerin empoze edici sürgününden uzak kalan mikrobilgisayarlar bile daha güçlü mikroişlemciler ve daha çabuk doldurulması gereken geniş hafızaya sahipler. Bu durumda 300 baud'luk bir modemle büyük bir database'e girmeye çalışmanın komikliği açıktır.

Telefon hattıyla büyük miktarda bilgi göndermek için gereken diğer bir özellik dijital hatlardır. Özel bir dijital bilgi hattı ile kuramsal olarak 360.000 bit/s hız mümkündür (bu 160 yıl önceki 50 bit/s'den oldukça uzakta bir rakam!) ve bu hız, hatları Rx (alış) ve Tx (gönderiş) olarak ayırarak her hat için geçerli olabilir.

Büyük mainframe sistemleri günümüzde 8 hatlı paralel iletişim sistemleriyle birbirlerine bağlılar ve buradaki trafik gigabyte'lar ile ölçülüyor. Önümüzdeki bir kaç yıl içinde paralel iletişimin geleceği mikro seviyesine inmek olacaktır.

Dijital trafik şu anda özel olarak kiralanan hatlar gerektiriyor ancak X25'in eklenmesiyle (şu anda çalışmakta!) paralel gönderim değişik frekanslara uyacak ve böylece aynı anda 600 ve 1200 Hz'lık bir taşıyıcıdan geçen sinyali aynı şekilde Rx ve Tx hatlarından aynı hızda bilgi kaybı olmadan gönderebileceksiniz.

Işık transferi bir başka seçenek. Optik elyaf kablolar sayesinde modemler yakında telefon ağına direk olarak ışık kesikleri gönderiyor olacaklar. Bu tip teknoloji ile sınırlayıcı faktör olarak sadece bilgisayarın kendi hızı kalmaktadır bu nedenle 36,000 baud'ta bir gönderim bile sadece yavaş bir seçenek olacaktır. 1990'larla birlikte disket sürücülerden daha hızlı bilgi transfer hızları hedefleniyor.

Tabii bütün bunlar zamanla olacak işlerdir. Optik elyaf kablolar şimdiden dünya çapında geniş biçimde kullanılıyor fakat uzun mesafelerde kullanılmaları için bu alanda bir devrim olması gerekiyor, bu da şimdilik çok pahalı.

Ancak kablo üreticisi şirketler optik elyafları geliştirme çalışmalarını sürdürüyorlar ve bu da yeni teknolojinin fiyatlarını yapay olarak yüksek tutacak çıkar çekişmelerini doğuracaktır.

Daha hızlı bilgisayarlar, daha hızlı iletişim yolları, daha hızlı modemler, bunların sonu ne zaman gelecek? Sanırım, asla.


**Amacımız; Sadece kazanmak değil, Size hizmet vermektir.**

**Liste İsteyenlerin Dikkatine:**

Mektuplarınızda muhakkak;
1- Bilgisayarınızın modelini (C-64-128 Amiga vs.)
2- Ek donanım birimleriniz (Disk drive - Teyp vs.)
3- İlgi alanınızı (Oyun-iş-eğitim vs.)
Belirtiniz. Bu tip mektuplar öncelikle cevaplandırılacaktır. İlginize Teşekkürler.

★ UCUZ VE BOL ÇEŞİT...
★ YAZILIM VE DONANIMDA HİZMET...
★ HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ. PROĞRAMLAR...

**COMMODORE 64**

**SOFTWARE**

- EĞİTİM PROGRAMLARI...
- YABANCI DİL PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ İNTRO MAKER PROGRAMLARI
- DEMO-MAKER (REKLAM) PROGRAMLARI
- IŞIKLI KALEM PROGRAMLARI
- DİSK VE KASET İÇİN YARDIMCI UTİLİTY VE COPY PROGRAMLARI
- MODEM PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ İŞ VE GRAFİK PROGRAMLARI...
- MİDİ PROGRAMLARI!..

**HARDWARE**

- KOPYALAMA KARTUŞLARI...
- EPROM PROGRAMLAYICI...
- SPEED - DOS PLUS
- EXPERT SİSTEM DOLPHIN - DOS PLOS
- TÜM YARDIMCI MALZEMELER
- COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ..

**Bu Ay Tüm İsteyenlere LAST NİNJA II BEDAVA**

**AMIGA**

- PROFESYONEL İŞ PROGRAMLARI...
- YARDIMCI UTİLİTY VE COPY PROGRAMLARI...
- SÜPER ÇİZİM VE MÜZİK PROGRAMLARI...
- ASTRONOMİ PROGRAMLARI...
- MASA ÜSTÜ YAYINCILIK...
- IBM PROGRAMLARI...
- 3D ANİMATİON PROGRAMLARI...
- MODEM PROGRAM VE OYUNLARI...
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI...
- 5-25 DİSK DRİVE
- 2 MB-RAM KARTI
- AMIGA SES DİGİTİZER
- SOUND SAMPLER
- AMIGA KICKSTART SWİTCH
- ANTİ - VIRUS KICKSTART
- AMIGA MİDİ...
- VE EN YENİ OYUNLAR...

YABANCI DERGİLERE ÖZEL ABONE SERVİSİ ayrıntılı bilgi isteyiniz!..

DAMPİNG DOLPHIN DOS 99.000 TL.

HER TÜRLÜ ENTEGRE ve YEDEK PARÇA BULUNUR AMIGA OYUNLARI: 3000 TL

C-64 ve AMIGA için MÜZİK-GRAFİK-PROGRAMCILARI ARANIYOR

NADİDE SOKAK NO; 33
BAĞ-KUR BLOKLARI
MERTER-İSTANBUL
TEL: 584 19 44

**COMPUSHOP**

# ÖZEL OKULLARA, ANADOLU LİSELERİNE VE PARASIZ YATILI OKULLARA HAZIRLIK DERGİSİ




"Pedagojik yeni yöntem" ile Özel Okullara, Anadolu Liselerine ve Parasız Yatılı Okullarına hazırlayan **abcd** bayilerde..
Tükenmeden alın..
**Abone olmak için geç kalmadınız!** Abone olun, eski sayılarla birlikte **Akıllı Kartlara** da sahip olun...
Akıllı Kart oyunlarıyla eğlenerek öğrenin.
Abone olun, **abcd** BİLGİ KULÜBÜ üye kartınızı gönderelim.

# ..eğlenirken öğrenin..




abcd

*İletişim Yayınları*

Klodfarer Cad. İletişim Han 34 400
Cağaloğlu-İstanbul Tel: 520 14 53-54-55

## ABONE FORMU

İsim : .....
Adres : .....
Okul/Sınıf : .....
Tarih : ..... İmza : .....

☐ "**abcd** Anadolu Liseleri ve Kolejlere Hazırlık" Dergisi'ne abone olmak istiyorum.
☐ 35.000 TL. abone bedelini "*İletişim A.Ş.* 255661 Posta Çeki Hesabı"na yatırdım. Posta Çeki Alındı Makbuzu'nun fotokopisi ilişiktedir.
☐ "**abcd** BİLGİ KULÜBÜ"ne üye olmak istiyorum. Bir adet fotoğrafım ilişiktedir.

Commodore

AMIGA 500

# BİLGİSAYARLARINIZI BİZDEN ALIN...

* *Süper taksitli satışlarımızdan ve satış sonrası ücretsiz kurslarımızdan*
* *Müşteri İndirim kartına sahip olarak % 50 indirimli program desteğimizden*
* *En yeni AMIGA oyun ve iş programlarımızdan*
* *C-64 süper oyun paketlerimizden, zengin program birikimimizden*
* *Müşterilerimiz arasında aylık sürpriz hediye çekilişlerimizden*

**YARARLANIN...**

## * ANKARA'DA COMMODORE'U BİZ SATARIZ*

* *En yeni Amiga programları,*
* *20 oyunluk süper C-64 paketleri,*
* *Tek tek program çekimi*
* *İsteğe göre Amiga ve C-64'de özel program yazımı.*
* *Joystickler*
* *Işıklı kalemler*
* *SKY Kartuşları (Expert, Final III, Multi Ice III vs.)*
* *Disketler*

*Türkiye'nin her yanına adrese teslim ödemeli hizmet*

**GÖZLEM BİLGİSAYAR**

**Bayındır Sokak No : 5/12**
**Tel : 135 30 91 Kızılay - ANKARA**

---

EMİN BİLGİSAYAR

*EMİN İPEK*
*32 SOKAK No: 16/D GÜZELYALI - 35290 İZMİR*
*TEL: (9-51) 15 73 77*
*BANKA HES. No: AKBANK GÜZELYALI ŞB. 240038*

İZMİR

Commodore
*TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI*

YILBAŞI ÇEKİLİŞİNE ŞİMDİDEN KATILIN

*31 ARALIK 1988'E KADAR 30.000.TL.LIK ALIŞVERİŞ YAPAN HERKESE BİR KURA NUMARASI 50 ŞANSLI MÜŞTERİMİZE SÜRPRİZ HEDİYELER*

AMIGA

## COMMODORE 64

- THE LAST NINJA 2 (K3/D2)
- STEALTH FIGHTER (K3/D2)
- THE GAMES/WINTER EDITION (K2/D4)
- APOLLO 18 (K2/D2)
- SKATE OR DIE (K2/D2)
- THE LAST NINJA (K2/D2)
- MURDER ON ATLANTIC (K3)
- PIRATES (K2/D2)
- TAI - PAN (K2/D1)
- INDIANA JONES/TEMPLE OF DOOM (K2/D1)
- TRANSFORMERS (K2)
- WORLD GAMES (K2/D2)
- WINTER GAMES (K2/D2)
- DECEPTOR (K2/D1)
- STREET FIGHTER (D1)
- POWER AT SEA (K2/D1)
- NIGHT RAIDER (K2/D2)
- STREET SPORT BASKETBALL (K2/D1)
- IMPOSSIBLE MISSION 2 (K2)
- PREDATOR (K2/D1)
- GUNSHIP (K2/D2)
- CALIFORNIA GAMES (K2/D3)
- BANGKOK KNIGHTS (K2/D1)
- ROAD RUNNER (K2/D1)
- INFILTRATOR (K2/D2)
- SILENT SERVICE (K2/D1)
- SUMMER GAMES 2 (K2/D2)
- ACE OF ACES (K2/D1)
- SUPER CYCLE (K2/D1)
- BARBARIAN 2 (K1)
- COMBAT SCHOOL (K2/D1)
- PHM PEGASUS (K2/D1)
- THE TRAIN (K2/D1)
- TEST DRIVE (K2/D2)
- AIRBORNE RANGER (K3/D2)
- DEFENDER OF THE CROWN (K3/D2)
- SUPER STAR SOCCER (K2/D1)
- SUPER HUEY 2 (K2/D1)
- CHAMPIONSHIP WRESTLING (K2/D2)
- KENNEDY APPROACH (K2/D1)
- MOVIE MONSTER (K2/D2)
- FIGHT NIGHT (K2/D1)
- LAW OF THE WEST (K2/D2)
- BEACH HEAD 2 (K2/D1)
- ROADBLASTERS (D1)
- RACK'EM/ACCOLADE (D1)
- DANGER FREAK (D1)
- POWER PYRAMIDS (K1)
- DALEY T.OLYMPIC CHALL. (D2)
- GARRISON (D1)
- FAST BREAK/ACCOLADE (K1/D1)
- FAİR OR FOUL (K1)
- SOLDIER OF FORTUNE (K1)
- PACKLAND (K1)
- PSYCHO PIGS (K1)
- PETER B. FOOTBALL (K1)
- HOT SHOT (K1)
- CALL ME PSYCHO (K1)
- MAGIC EVENTS (D1).
- TICKET TO WASHINGTON (D2)

★ **LAST NİNJA 2'nizi ALDINIZ MI?** ★

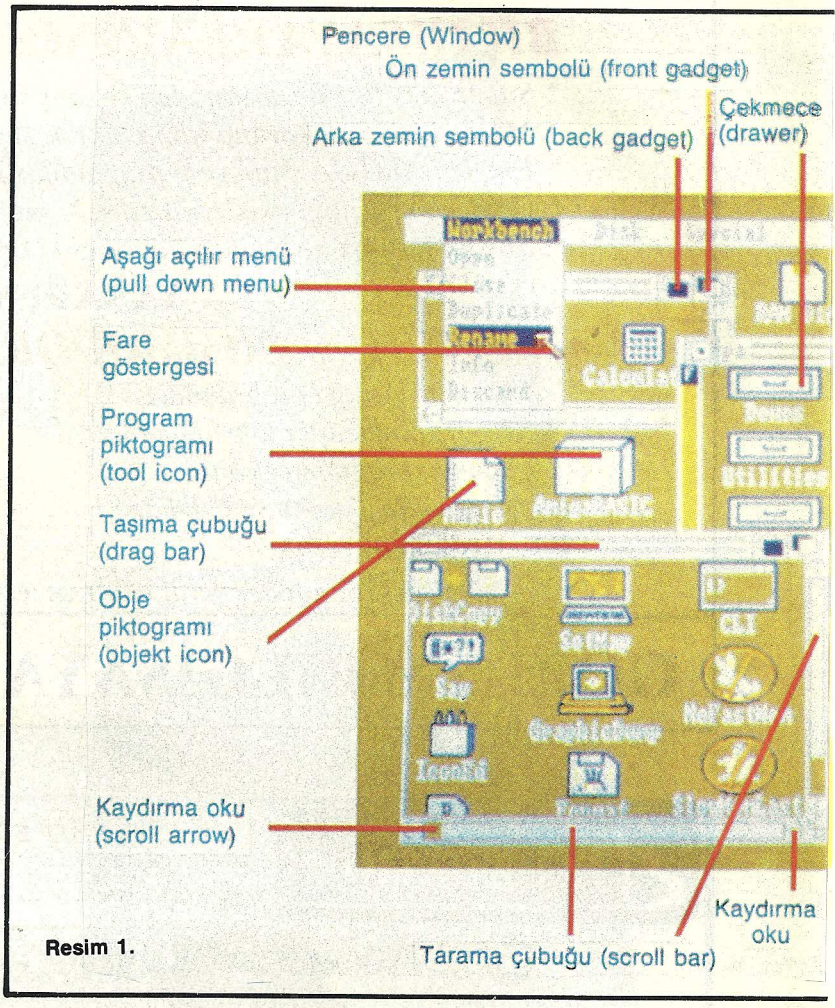
- CHAMONIX CHALLENGE (D1)
- GEE BEE AIR RALLY (D1)
- MANIAC MANSION (D2)
- DESOLATOR (D1)
- THREE STOOGES (D3)
- CENTURIONS (K1)
- THREE MUSKEETERS (D2)
- UP PERISCOPE (D1)
- SUBBATTLE SIMULATOR (D1)
- KNIGHT GAMES 2/SPACE TRILOGY (D1)
- MIND FIGHTER (D1)
- 19 PART 1/BOOT CAMP (D1)
- BIONIC COMMANDOS (D1)
- JINXTER (D2)
- THE PAWN (D1)
- VINDICATOR/GREEN BERET 2 (K1)
- SKATE CRAZY (K1)
- HAWKEYE (D1)
- STRIKE FLEET (D2)
- PLUNDERED HEARTS (D1)
- DEMON STALKERS (D2)
- ECHELON (D2)
- KILLED UNTIL DEAD (D2)
- GUILD OF THIEVES (D2)
- SINBAD/THRONE OF FALCON (D2)
- TYPHOON (D1)
- BMX NINJA (K1)
- FOOTBALL MANAGER 2 (K1)
- SALAMANDER (D1)
- MICKEY MOUSE (K1)
- ARCTIC FOX (D1)
- KNIGHT ORC (D2)
- ALIEN SYNDROME (D2)
- BUBBLE GHOST (K1)
- LEGIONNAIRE (K1)
- 1943/A YEAR AFTER (K1)
- TEN SPEED (K1)
- FERNANDEZ MUST DIE (K1)
- JOE BLADE 2 (K1)
- STARRAY (K1)
- NATO ASSAULT COURSE(4K1)
- G.L. SUPER SKILLS (K1)
- PRESIDENT IS MISSING (D2)
- CAPTAIN BLOOD (D1)
- ZAK MC KRACKEN (D3)
- CYBERNOID 2 (K1)
- CLUB BACKAMMON (K1)
- SUMMER OLYMPIAD 88 (D1)
- EMPIRE STRIKES BACK (K15)
- PINK PANTHER (D1)
- FURY (K1)
- TRACK SUIT MANAGER (K1)
- STREET SPORT SOCCER (D1)
- AFTER BURNER (D1)
- SKATEROCK (K1)
- MARS SAGA (D2)
- PEPSI CHALLENGE (K1)
- R-TYPE (K1)
- EXCELERON (K1)
- SCORPION (K1)

*NOT: Önceden sipariş vermiş olanlara LAST NINJA 2'leri gönderilmeye başlanmıştır.*

- *"K" türü oyunlar kaseite C-64 oyunları, "D" türü oyunlar diskette C-64 oyunlarıdır.*
- *İsteyene C-64 yada Amiga oyunları listesi gönderilir.*
- *K1: 2.000.-TL, K2:4.000.-TL, K3:6.000.-TL, D1: 4.500.-TL, D2: 5.500.-TL, D3: 8.500.-TL, D4: 9.500.-TL,*
- *Siparişlerinizin tutarına 3.000.-TL posta parası ekleyip posta yada banka havalesiyle yatırıp, alındı makbuzunu, sipariş listenizi ve adresinizi gönderin, aynı gün siparişinizi gönderelim.*
- *Orijinal oyun açıklamaları listesi isteyiniz.*

# BİLGİSAYARI TANIY

***İnsanların bilgisayar kullanırken kendilerini onun çalışma tarzına uydurma zorunluluğunun olduğu günler artık çoktan geri kaldı. AMIGA'nın Workbench'i (tezgah) gündelik hayattan analojiler kullanıyor. Ne var bunun arkasında ve bu teknoloji AMIGA'nın yazılımlarının gelişmesi açısından hangi olanakları sunuyor?***




**Resim 1.**

# WORKBENCH - T

Ekranda bir el görünüyor. Workbench disketinizi disket sürücüye yerleştiriyorsunuz. Kırmızı kontrol ışığı yanıyor. Sürücünün motoru çalışıyor ve kısa süren vırıltıların ardından ekranda mavi bir resim görünüyor. İşte karşınızda. Bilgisayarda yararlanılabilen en iyi kullanıcı yüzeylerinden biri: Workbench (tezgah).

Kullanıcı için bir yüzey? Peki, bu ne aslında? Bu dizinin ilk iki bölümünde, bilgisayarın bir görevi yerine getirebilmek için bir programı gereksindiğini anlatmıştık. Programlar disketler üzerinde bulunur. Bunların yüklenmesi ve işletilmesi gerekir. Bu görevi yerine getiren ise bilgisayarın işletim sistemidir. Kullanıcı, işletim sistemine bu yönde bir komut verir. Komutun verilmesi ise kullanıcı yüzeyi aracılığıyla gerçekleşir. Bu kavramı daha ileride yakından inceleyeceğiz.

AMIGA, farklı iki kullanıcı yüzeyine sahip. Bunların ilki, Workbench. Teleteknik A.Ş. tarafından Türkçe olarak bastırılan AMIGA Kullanma Kılavuzu'nda bu kavramın Türkçe karşılığı olarak "tezgah" verilmiş olduğundan, yazımızın bundan sonraki kısmında biz de "tezgah" kavramını kullanacağız. Zaten İngilizce sözlüklerde de Workbench'in karşılığı tezgah olarak veriliyor. Sözcüğün diğer bir karşılığı da "çalışma masası" olabilirdi.

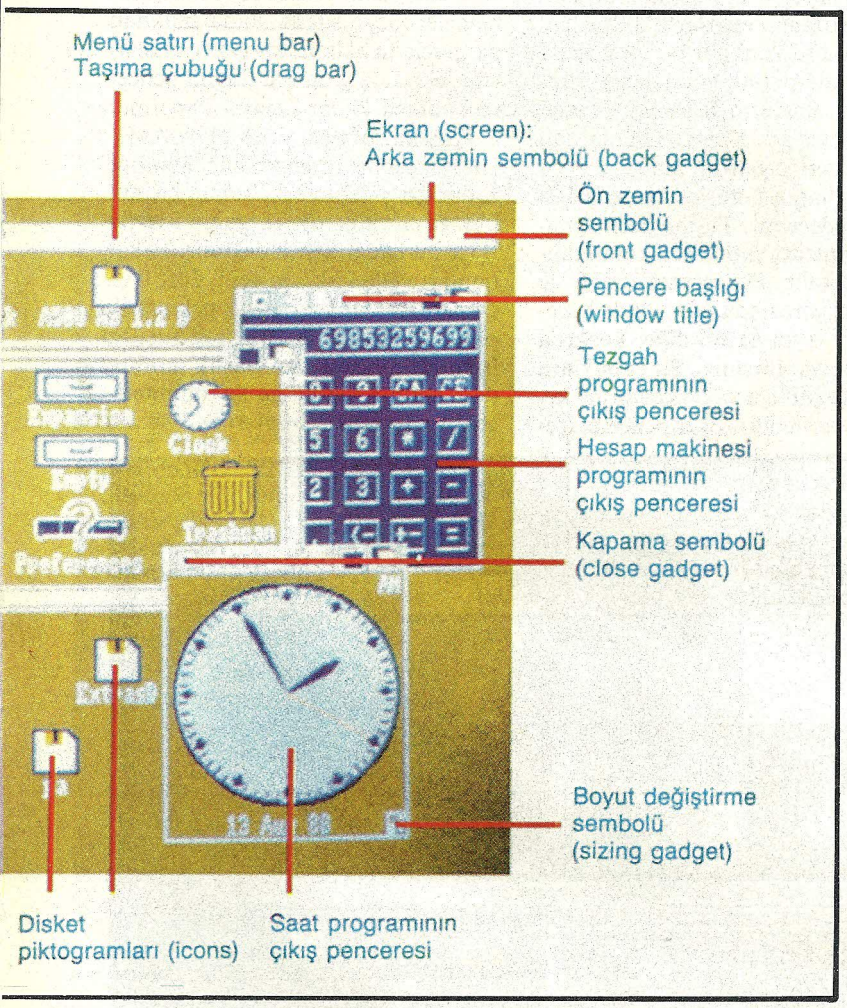
AMIGA'nın çalışma masasını biraz daha yakından inceleyelim. bu bölümde anlatacaklarımızı daha kolay kavrayabilmeniz için, açıklanan her adımı bir yandan hemen pratikte uygulamanız çok yararlı olacaktır. Bu amaç için, ortak bir çıkış zeminine gerek var. En iyisi orijinal tezgah disketinizin bir kopyasını kullanmanız. Bu kopyalama işlemini nasıl yapacağınız, Resim 2'de anlatılıyor.

Kopyaladığınız tezgah disketini bilgisayarınızın disket sürücüsüne yerleştirin. Bir reset işlemi yapın (Resim 2, 2. Adıms). Birkaç saniye sonra tezgahın mavi fonu karşınıza gelecektir.

Şimdi çalışma masasının üzerinde bir disket var. Disketin adı "copy of Workbench 1.2". Disket, veriler ve programlar içeriyor. Diskette neler olduğunu görmek ya da bir programı çalıştırmak isterseniz, önce disketi açmak zorundasınız. Tezgahtaki objeleri etkilemek için en yaygın kullanılan yardımcı, farenin ekrandaki göstergesi olan kursordur. Kursoru fare yardımıyla hareket ettirip, disket sembolünün üzerine getirin ve sol fare tuşuna ardarda iki kez basın. Tezgahta bir çerçeve oluşacaktır. Çerçevenin içinde, yine semboller halinde, disketin içeriğini görebilirsiniz.

Tek bir disketin içinde 100 programdan fazlasının bulunuyor olması pek seyrek karşılaşılan bir durum de-

# OR MUSUNUZ? (3)




# EZGAH

ğildir. Bu programların herbiri çerçevenin içinde ayrı bir sembolle temsil edilseydi, disketin içeriğine toplu bir bakış olanağı kaybolabilirdi. Bu nedenle disket ve buna bağlı olarak açılan çerçevenin içinde çekmeceler bulunmaktadır. Aynen bir elbise dolabında aynı tür elbiselerin konduğu çekmeceler gibi, bir disket çekmecesine de benzer görevleri yapan programların birkaçı birden konur. Tezgahın kendine özgü çekmeceleri vardır. Bunlardan biri System'dir. İlk açılması gereken çekmece de budur. Açılışı aynen disketlerde olduğu gibidir: Kursoru çekmece sembolünün üzerine getirip, sol tuşa ardarda iki kez basın. System çekmecesinin içeriğini gösteren yeni bir çerçeve açılacaktır. Bu çekmecenin içinde yer alan programlardan biri Clock'tur (saat). Onu açmaya çalışın.

Programlar, disketler ya da çekmeceler gibi açılmaz. Kursor bir program sembolünün üzerindeyse, farenin sol tuşuna iki kez basıldığında program çalışmaya başlar. Bu işleme, tuşun çıkardığı sesten hareketle "klikleme" dedik. Bir fare klik'i, sol tuşa bir kez basılmasıdır. Birbirini takip eden iki basış ise çift klik olarak adlandırılır. Tezgahın grafik sembolleri, ikon ya da piktogram adı verilir. Bir disket ya da çekmecesinin açılmasıyl ekrana gelen çerçeveye ise pencere diyoruz. Programlar da kendi çıkışları için böyle pencereler kullanırlar. Ekranda görünen saat, Clock programının çıkışıdır. Pencerenin üst kenarında bulunan kalın şerit bir isim içerir. Bu, programlarda programın, diğer durumlarda ise disketin ya da çekmecenin ismidir.

AMIGA Miltitasking özelliğine sahip bir bilgisayardır. Bu sayede birden fazla programın aynı anda çalışması olanağı vardır. Eğer Utilities (kolaylıklar) çekmecesini açar ve Calculator (hesap makinesi) programını

**1. Adım:**

AMIGA'yla birlikte almış olduğunuz Tezgah disketini AMIGA'nın iç disket sürücüsüne koyun.

**2. Adım:**

Ardından (Ctrl) tuşuna ve boşluk çubuğunun her iki yanındaki AMIGA tuşlarına birlikte basın ( (Ctrl AMIGA AMIGA) ) AMIGA reset edecek ve Tezgah'ı yükleyecektir.

**3. Adım:**

İç ya da varsa dıştan bağlı disket sürücüsüne bir boş disket koyun. Kursorla, altında Tezgah yazan disket sembolünün üzerine gidin ve farenin sol tuşuna basarak bırakmayın. Disket sembolü kursora yapışacaktır.

**4. Adım:**

Tezgah disketinin sembolünü farenin yardımıyla yeni disketi koyduğunuzda oluşan sembolün üzerine kaydırın. Farenin sol tuşunu serbest bırakın.

İşletim sistemi, Tezgah'ın içeriğini yeni boş diskete kopyalamaya başlayacaktır. Eğer yalnızca tek sürücüyle çalışıyorsanız, birkaç kez disketleri çıkarıp takmak zorunda kalacaksınız demektir.

**Resim 2. Bu yolla Tezgah disketinizin bir kopyasını oluşturabilirsiniz.**

çalıştırırsanız, tezgahınız hemen hemen Resim 1'deki gibi görünecektir. Ekranda ne kadar çok pencere açılmışsa, "çalışma masamız" o kadar dağınık bir görünüm alacaktır.

## MİNİ EKRANLAR

Ekrandaki öğelerin daha iyi yerleştirilmesi, düzeni sağlayabilir.

Pencerelerden birini seçin ve kursoru üst kenar çizgisinin yaklaşık ortasına getirin. Sol tuşa bastığınızda (bırakmadan) pencere büyüklüğünde kırmızı bir dörtgen oluşacaktır. Bu durumda fareyi hareket ettirdiğiniz zaman, pencere de aynı şekilde hareketlenecektir. Tuşu bıraktığınızda kırmızı dörtgen yok olacak ve onun yerinde pencere yeniden görünecektir. Bu görevdeki katkısı nedeniyle pencerenin üst kenarına "kaydırma şeridi" de denebilir.

Pencerelerin boyutlarını küçütmek de aynı şekilde çalışma masamızda bir düzen sağlayabilir. Pencerelerin çoğu, sağ alt köşelerinde sola eğilmiş sekiz rakamına benzeyen bir sembol içerirler. bu sekizin bulunduğu küçük dörtgen, bir anahtardır. Tezgahın anahtarları kliklemeyle çalıştırılır. Kaydırma şeridi de bir anahtardır. Burada yapılacak bir klikleme işlemi, AMIGA'yı kaydırma moduna geçirir. Bu mod, tuşun serbest bırakılmasıyla sona erer. Eğik sekiz sembolü ise boyut değiştirme modunu çalıştırır. Kliklemeden sonra fareyi kaydırırsanız, sağ alta doğru bir hareket pencereyi büyütmeyi sağlar. Ters yönde kaydırma ise pencereyi küçültür. Kaydırma modu gibi boyut değiştirme modu da tuşun bırakılmasıyla sona erer. Clock penceresinde bu işi yapmayı bir kez deneyin.

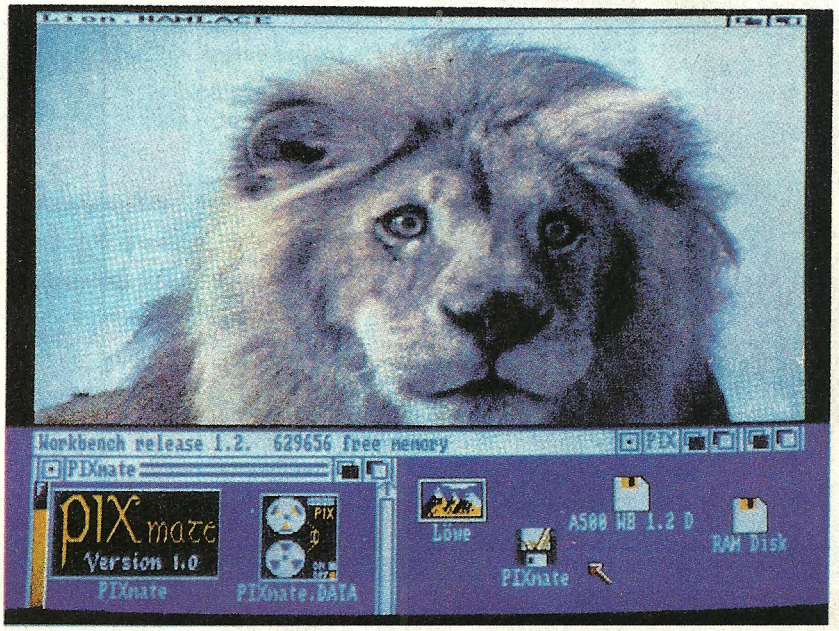
Clock programı, penceresinin boyutlarının değiştiğini farkedecektir. Buna tepki olarak resmi silecek ve saati yeni boyutlara uygun olarak yeniden şekillendirecektir. Programların tümü bu şekilde çalışmaz. Bazılarında küçültme sırasında kaybolan kısımlar, yeni bir büyütme sırasında yeniden görüntüye gelmez. Yazılımla ona ait pencere arasındaki etkileşimden, bu çerçevenin bir programın mini ekranı olduğunu belirleyebilirsiniz.

AMIGA'da birden fazla program aynı anda çalışabilir. Bunların tümü kendisi için bir çıkış ekranına gerek duyar. Çıkış ekranlarının boyutlarının gerekli miktarda küçültülmesi, buna olanak verir.

Clock, çıkışını pencerenin boyutlarına uydurur. Çekmece pencerelerinde ise bu olay gerçekleşmez. Semboller aynı boyda kalır. Böylece artık hepsi birden pencereye sığmayabilirler. Bu durumda çerçevenin sağ ve alt kenarlarında bir değişiklik meydana gelir. Artık bu kenarlar tümüyle beyaz değildir, Yeni görüntüde kenarların içinde parlak çubuklar görünmektedir. Bunların da aslında önemli bir işlevi vardır. Kursoru bunlardan birinin üzerine getirin. Sol tuşa basın ve fareyi hareket ettirin. Bu çubuk da hareket edecektir. Tuştan parmağınızı çektiğinizde, çubuk son konumunda sabit kalır. Pencerenin içeriği de kaydırma sırasında ters yönde hareket eder. Aynı işlemi diğer kenarda da uygulayabilirsiniz. Bu çubuklara kaydırma çubuğu ya da kaydırma kenarı adı verilebilir. Eğer pencere, içeriğinden daha küçük boyutlardaysa, bu çubukları kullanmak gerekir. Bazen pencere çerçevesinde kaydırma okları da yer alır. Bu durum özellikle çekmece pencerelerinde geçerlidir. Bunların işlevi de aynıdır. Bir kez klikleme, pencere içeriğini çoğu zaman belirli bir yönde bir adım kaydırır. Tuş daha uzun süre basılı tutulursa, işlev süreklilik kazanır. Pencerenin içeriği adım adım belirli bir yönde kayar.

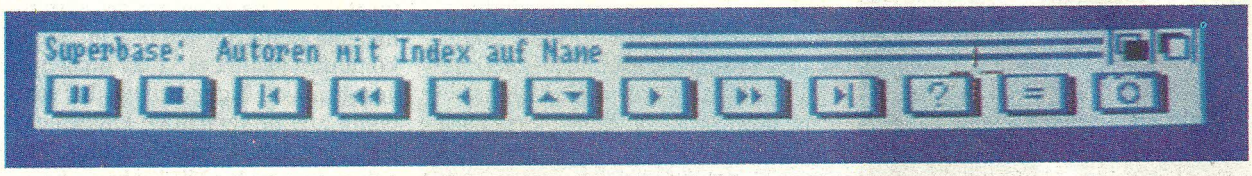
Artık tezgahımızla başka şeyler de yapmak istiyoruz. Bu nedenle Clock programının çalışmasını sona erdirin. Bunu yapmak için sol üst köşedeki anahtarın kliklenmesi yeterli. Bu anahtara "kapama sembolü" (İngilizcesi: close gadget) ya da kullanma kılavuzundaki gibi "öne gönderme marifeti" deyibeliriz. Biraz önce, programların kendi pencerelerinin sembollerine tepki göstermek zorunda olmadıklarını söylemiştik. Clock ise bunu yapar. Bundan sonraki denemelerinizde sağda solda bulunan pençerelerin aklınızı karıştırmamaları için, ekranda yalnızca tezgah penceresi kalana kadar hepsini kapatın.

Farenin sol tuşu yardımıyla AMIGA'ya komut verebilirsiniz. Şimdiye kadar öğrendiğimiz iki komut biçimi, klik ve çift klik idi. Tezgahın işlevleri ise bu kadar kısıtlı değildir. Fakat bunları sağlamak için üçlü, dörtlü ya da beşli klikler ayarlamak pek pratik olmazdı. Şimdi farenin sağ tuşuna basın ve basılı tutun. Başlık şeridindeki metnin yerine üç kavram gelecektir. Kursoru bunlardan birinin üzerine getirdiğinizde, içinde daha başka kavramlar bulunan bir beyaz dörtgen açılacaktır. Bu kavramlar aslında komutlardır.




**Resim 3. AMIGA'daki programlar, pencereleri için farklı renklerde ekranlar kullanırlar.**

Komutlar, beliri bir şeyle belirli bir şey yaparlar. Tezgah kavramının altındaki komut listesi, iki menü olarak da adlandırılır, Open (aç) komutunu içerir. Bu komutu kullanmak istiyorsak, daha önce neyin açılması gerektiğini belirlemiş olmamız gerekir. Kursor ile kolaylıklar çekmecesinin üzerine gidin ve bir kez klikleyin. Çekmece siyah renk alır ve seçilmiş olur. Bu defa sağ tuşa basarak tezgah kavramının üzerine gidin. Menü açıldığından open komutunun üzerine inin. Farenin sağ tuşunu bıraktığınızda, kolaylıklar çekmecesi-




**Resim 4. Superbase'in sembol satırı veri cümlelerinin ileri geri alınmasını sağlar.**

nin içeriğini gösteren bir pencere oluşacaktır. Daha önce çift klik ile yapmış olduğunuz işlem, böylece "aç" komutu ile de gerçekleşebilmektedir.

## MENÜ KOMUTLARI

Farenin sağ tuşuna basıldığında tezgahın başlık satırı yerini menü satırına bırakır. Bu satırın menü olarak adlandırılmasının nedeni, bunun içinden, bir lokantada yemek listesinden yemek seçer gibi, komut seçilebilmesidir. Bu nedenle farenin sağ tuşu, menü tuşu olarak da adlandırılabilir. Menü satırı kavramı, içinde çoğu zaman birden fazla komut bulunan bir menüyü kapsar. Menü işlevlerinin tümü her an kullanılamaz. Eğer bir sembol seçilmemişse, doğal olarak hiçbir şey açılamaz. İşletim sistemi, komutları titrek yazılarla görüntüleyerek sizi bu konuda uyarır. Bu titrek yazılar, hayalet yazı olarak adlandırılır. Bir menü noktasının seçilmesi için neler yapılması gerektiğini bir kez daha sıralayalım:

1) Farenin menü tışına (sağ) basın.

2) Tuşu basılı tutarak başlık satırındaki kavramlardan birine gidin. Menü aşağı doğru açılır.

3) Kursoru istenen komutun üzerine konumlandırın. Seçilen komutun fonu koyu renk olacaktır.

4) Menü tuşuna bırakın. Komut yerine getirilir.

Eğer yanlışlıkla menüye girmiş durumdaysanız ve herhangi bir komutu seçmek istemiyorsanız, kursoru menünün dışına götürün ve tuşu orada bırakın.

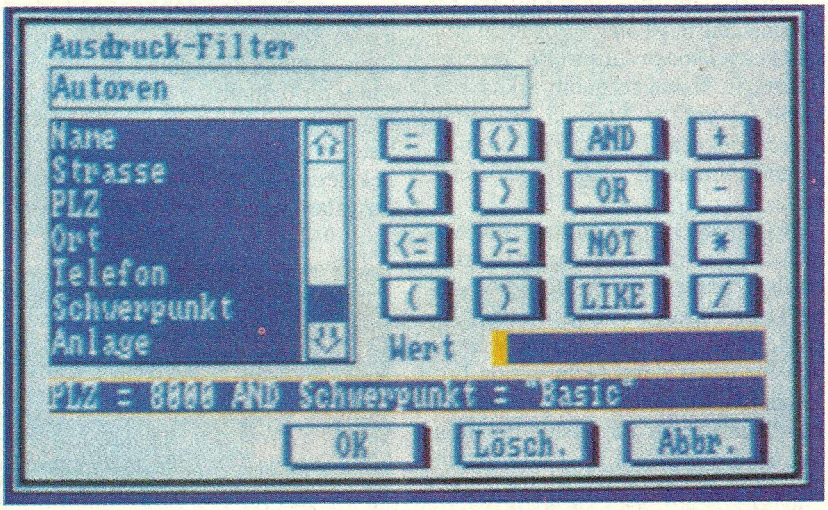
Bir başka deneme için Kolaylıklar ve Empty (boş) çekmecelerini açın. AMIGA'nızla çalışmaktayken, bir programın görevi nedeniyle belirli bir çekmeceye ait olmaması gerektiğini düşünebilir ve bu programı başka bir çekmeceye almak isteyebilirsiniz. Bu işlem de çok kolay. Kursoru hesap makinesi programının üzerine getirin, bir klikten sonra farenin sol tuşunu basılı tutun. Sembol, kursora yapışık kalacaktır. Hesap makinesi programının üzerine getirin, bir klikten sonra farenin sol tuşunu basılı tutun. Sembol, kursora yapışık kalacaktır. Hesap makinesi programını yakalamış durumdasınız. Şimdi onu boş çekmecesine kaydırabilirsiniz. Tuşu bıraktığınızda AMIGA hesap makinesini o çekmeceye yerleştirecektir. Farenin sol tuşunun bir adı da seçme tuşudur. Bu tuş yardımıyla çalışma masanızın üzerindeki nesneleri seçebilirsiniz.

Bazen bir disketteki programları kullanmaya gerek kalmayabilir. Bunları pratikte yok edebilmelisiniz. Bu da mümkün. Hesap makinesi programını tutun ve çöp tenekesi sembolünün üzerine getirin. Hesap makinesini bıraktığınızda, çöp tenekesinin içinde kaybolacaktır. Ama gerçek çöp tenekelerinde de olduğu gibi, içindekileri boşaltmadığınız sürece atılmış olanları tenekeden geri alabilirsiniz. Çöp tenekesi sembölünü çift klik yaptığınızda, çekmeceler gibi onun da içeriğini gösteren bir pencere açılacaktır. Tenekenin içinden istediğiniz programı biraz evvel anlatılan yöntemle geri almanız mümkün. Disk menüsündeki Discard (sil) komutunu kullandığınız takdirde ise, bu olanaktan yararlanamazsınız. Çöp tenekesi boşalır ve programınız gerçekten çöplüğe gitmiş olur.

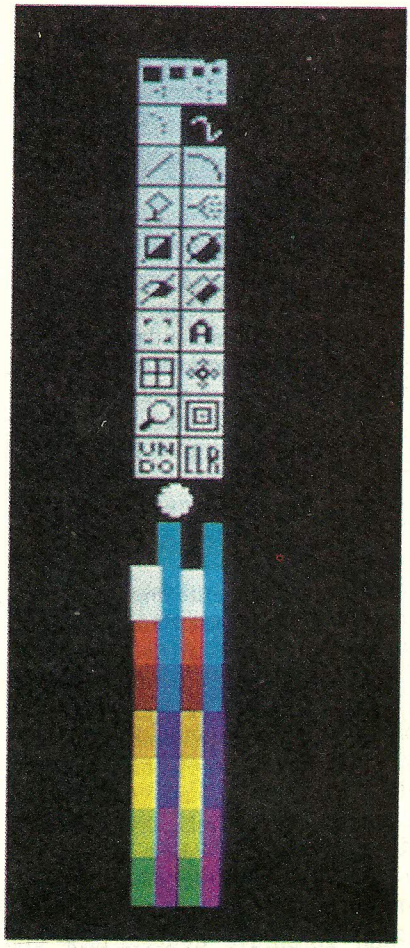
Aslında menüler ekranın üst kenarında değil de, pencerelerin üst kenarlarında (başlık satırlarında) olmalıydı. Her pencerenin kendine özgü bir menü satırı vardır. Ama bu pencereler tüm menü işlevlerini başlık satırına sığdırabilme açısından genellikle çok küçük olduklarından, AMIGA sistemini yaratan uzmanlar, menü satırını ana ekranın üst kenarına yerleştirmiş bulunuyorlar. Menü tuşuna basıldığında burada görülen menü, seçilmiş ya da aktif pencerenin menüsüdür. Peki, bir pencere nasıl aktif hale getirilir?

Diğer sembollerde de olduğu gibi: Klikleyerek. Bir pencerenin aktif olup olmadığı,y başlık satırındaki yazılardan anlaşılır. Aktif penceredeki yazı hayalet yazı halinde değildir. Bu durumu saat programında deneyin. Aktif hale getirdikten sonra menülere baktığınızda, bir sürü yeni komutla karşılaşırsınız. Bunlar saat programının etkilenmesinde yararlanabileceğiniz komutlardır. Hatta bunların yardımıyla saati analog görüntüden dijital görüntüye dönüştürmek bile mümkündür. İsterseniz bunu yapmayı bir deneyin.

Daha önce de bahsettiğimiz gibi, AMIGA bir Multitasking bilgisayardır. Bunun nasıl işlediğini de daha önce gördük. aynı anda birden fazla program çalışabiliyor. Fakat bu durumda ortaya bir sorun çıkıyor. Tezgah, kural olarak yalnızca dört renge sahip. Çalışma masasındaki zeminin üzerindeki objeler yalnızca zemi-




**Resim 5. Bu iletişim penceresiyle klikleme yoluyla seçim kriterleri oluşturulabilir.**




**Resim 6. Deluxe Paint, çalışma modlarının ayarlanması için dik bir sembol satırı kullanır.**

nin sahip olduğu renklerle görüntülenebiliyorlar. Deluxe Paint gibi çizim programları ise çoğunlukla dörtten fazla renk kullanıyorlar. Bu nedenle bu programın penceresi, tezgahta yer alamıyor. Sistem üreticileri, her programın kendine özgü bir zemin kullanmasını öngörmüştler.

Kursoru bu defa tezgahın başlık satırına getirin ve onu bir pencere gibi aşağı kaydırmaya çalışın. Bu, gerçekleşecektir. Fakat tezgahın arkasında hiçbir şey yoktur. Resim 3, orada bir çizim programı bulunması halinde görüntünün nasıl olacağını gösteriyor.

Bu zeminler çoğu zaman tüm ekranı kapladığından, Amerikalılar bunlara Screen adını veriyorlar. Bu kavramı Türkçe'de ekran olarak karşılayabiliriz. Her programda bunlardan bir ya da daha fazla sayıda bulunabilir. Bu ekranlar yatay olarak kaydırılabilir ya da başlık satırının sağ üst köşesindeki ön-/arka zemin anahtarıyla öne ya da arkaya alınabilir. Ayrıca bu ekranlar farklı renklere ya da çözünürlüklere sahip olabilirler. Tam olarak ifade edildiğinde, bu ekranlar, Multitasking olarak çalışan programların pencereleri değil asıl ekran yüzeyleridir. Bir program bir pencere yardımıyla ekran alanının bir bölümünü kendi çıkışı için ayırır.

Resim 3'ten alınacak küçük bir detay, daha dikkat çekici olabilir. Tezgah ekranında bir çizim programı olan Pixmate'in sembolü görünmektedir. Hemen onun yanında bir dağ manzarası görünümünde bir başka ikon bulunmaktadır. Bu, aslan resminin sembolüdür. Bu tür resim sembollerinin kliklenmesi normal olarak hiç bir anlam ifade etmez. Çünkü bunlar ne program ne de çekmecedir.

Buna rağmen bu ikonu klikliediğinizde bir şeyler olur. Tezgah, resmin hangi programla üretilmiş olduğunu tanır, bu programı çalıştırır ve kliklenmiş resmi yüklemesini sağlar. Resim, ses ve metin dosyalarının sembolleri obje piktogramları olarak adlandırılır. Programların sembolleri ise Tool (İng.: Alet) piktogramları adını alır.

Buradaya kadar anlattıklarımızı bir kez daha toparlayalım: Pencereler, programların çıkış alanlarıdır. Zemin olarak bir ekrana gereksinimleri vardır. Penceredeki anahtar ve menü yardımıyla programı yönetebiliriz. Peki, çekmece pencerelerinin ardında hangi program vardır?

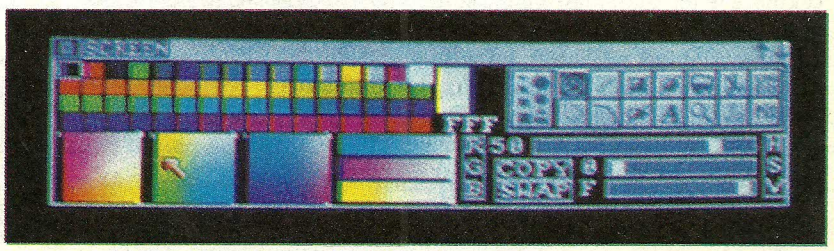
## INTUITION

Tezgah. Bu, ilk anda pek kolay anlaşılabilir gibi görünmüyor belki. Tezgah adını taşıyan sistem disketinde, Tezgah adında bir program da vardır. AMIGA açıldığında bu program otomatik olarak işlemeye başlar. Ekranda Tezgah adını taşıyan bir çalışma yüzeyi görünür. Tezgah programı, kullanıcı ile işletim sistemi arasında bir bağlantı, ya da daha iyi bir deyişle bir çevirmendir. AMIGA'nın sistemi farelere, menülere ve çöp tenekelerine aslında yabancıdır. Belki dosyaları bir çekmeceden diğerine aktarabilir ya da programları işletebilir, ama bunları yapmak için gerekli komutları bizim pek kolay becerememeyeceğimiz bir biçimde ister. Bir sembolün üzerine yapılan bir kilikleme işlemi, çok daha kolay bir yoldur. Tezgah programı bu klik'i alır ve karşılık gelen komutu işletim sistemine, onun istediği biçim içinde iletir. Dolayısıyla işletim sisteminin derinliklerine dalmanız gerekmez, tezgahın kullanıcı yüzeyinde kalmanız yeterlidir.

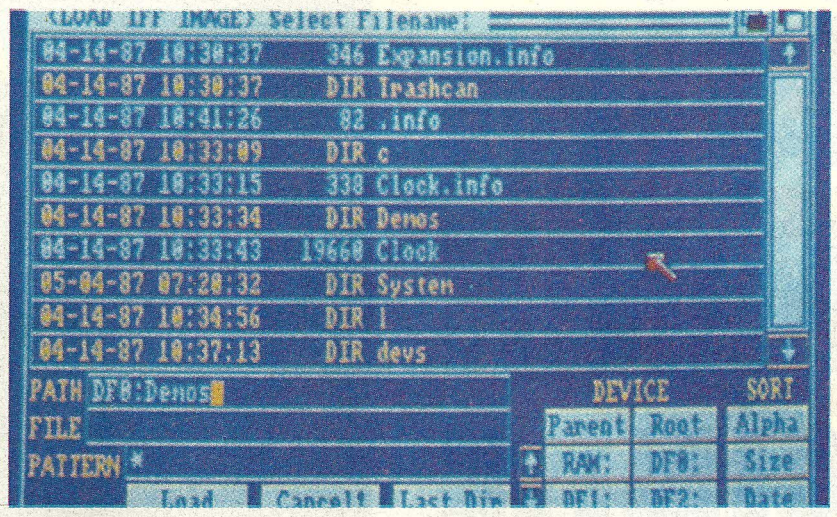
Tezgah örneğinde, bir programın birden fazla çıkış penceresine sahip olabileceğini gördünüz. Bu durumda tezgah, her disketin ya da çekmecenin içeriği için bir pencereyi çıkış alanı olarak kullanır. Aynı şekilde açıkaça görülebilen bir husus, birden fazla programın ekranı kendi çıkışları için paylaşabildikleridir. Bu nedenle pencere ve ekran kavramlarının tek anlamlı bir biçimde tanımlanabilmeleri oldukça zordur. Teknolojik olarak böyle bir tanımlama aslında mümkün, fakat bunun nasıl olacağının anlatılması bu yazının boyutlarını aşabilir.

Tezgah programı komutları işletim sisteminin bir kısmına aktarır. Kullanıcı yüzeyini içindeki pencereler ve sembollerle oluşturabilmek için ise sistemin diğer kısmındanyararlanır. İşte bu intuition'dır. Tezgahın yukarıda anlatılan, pencere oluşturmak, kaydırmak, anahtara tepki göstermek ya da farenin hareketini izleyebilmek gibi yetenekleri, gerçekte intuition'ın işlevleridir. Tezgah programı yalnızca süreçleri koordine eder. Intuition'ın bu yeteneklerine yalnızca tezgah değil, diğer bir çok program gerek duyduğundan, bu sistem kütüphanesinin önemli öğelerini bazı kullanım programlarında göstermek istiyoruz.

Ekranları ve pencereleri kapsamlı bir biçimde anlatmaya çalıştık. Pencerelerdeki semboller Amerikalılar tarafından Gadget olarak adlandırılıyor. Bu kavramı Türkçeye çevirmek oldukça zor. Belki "şey" ya da




**Resim 7. Photon Paint'te renklerin belirlenmesine yarayan semboller.**




**Resim 8. Dosya pencereleri dosyalarının seçilmesini çok kolaylaştırır.**

"zımbırtı" olarak karşılanabilir. Yani herşeyi anlatabilen bir sözcük. Biz iyisi mi sembol sözcüğünü kullanalım. Veri tabanı programı Superbase, diğerlerinin yanı sıra tek tek veri cümlelerini taramayı sağlayan bir semboller satırı kullanıyor (Resim 4). Bir başka iletişim penceresi yardımıyla bira dosya içinde yapılacak arama için seçim kriterleri kliklenebiliyor (Resim 5).

Intuition, farklı sembol tiplerini tanır. Örneğin biraz önce anlattıklarımız, Boole Gadgetleri'dir. Bunlar, açma-kapama düğmeleri gibi açılıp kapanırlar (Resim 4'teki eşittir işareti) ya da dokunma düğmesi gibi kliklenirler ve işlevi yerine getirirler.

Semboller, bir pencere çerçevesinin içinde, bir pencerenin çıkış alanının ortasında ya da bir iletişim penceresinin (Requester) içinde olabilirler. Requester kavramı, bazen iletişim penceresi, bazen de dağıtım tablosu olarak karşılanabilir. İletişim penceresi olarak bir Requester, örneğin sistem bir diskete gerek duyduğunda Tezgah'ın sol üst köşesinde açılır. Bu Requester'le mutlaka karşılaşmışsınızdır: Pleaze insert Volume XYZ in any drive. Cancel (vazgeç) sembolünün kliklenmesiyle başlatılmış olan işlev kesilir. Retry (tekrar) sembolüyle ise AMIGA yeniden istenen diskete erişmeyi dener. Ekranda bir iletişim penceresi bulunduğu müddetçe, kural olarak bilgisayarın diğer işlevleri engellenir. Öncelikle kullanıcının seçenekler arasında karar vermesi gerekir.

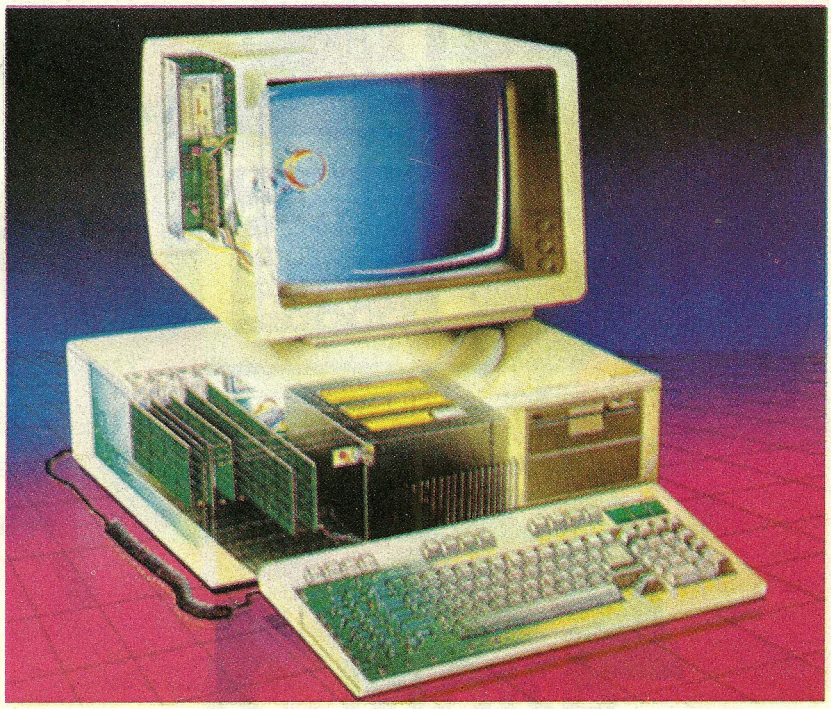
Dağıtım tablosu olarak kullanıma örnek olarak çizim programlarının seçenek sütunları verilebilir. Resim 6'da deluxe Paint'in seçenekler sütunu görülüyor. Sanatçı bu sütundaki renklerden birini klikleme yoluyla seçebilir. Renklerin üzerinde ise çizgiler, dörtgenler, daireler gibi farklı çalışma modlarını gösteren ve ekranın silinmesi gibi işlevleri yerine getiren semboller yer alır.

Renk değerlerini değiştirmek için kullanılan tablolarda özel türde sembollerle karşılaşırız. Bunlar orantılı sembollerdir. Bunların bir türünü kaydırma çubuğu olarak daha önce de tanımıştık. Renk iletişim pencerelerinde bu biçimi çoğunlukla parlaklık ayarlayıcısı olarak görürüz. Orantılı semboller üç boyutlu olarak da ayarlanabilir (Resim 7).

## İLETİŞİM PENCERESİ

Dosya iletişim pencereleri ise tek anlamlı olarak tanımlanmaya uygun değildir (Resim 8). Bunların görevi yükleme ya da saklama işlemi için bir dosyanın seçilmesidir. Bağlı olan bellek birimlerinin seçilmesi için gerekli gereç sembollerini içerirler. DF0: adı, dahili sürücüyü tanımlar. Bu sembol kliklendiğinde, bu sürücüde bulunan disketin tezgah tarafından açılmasıyla aynı süreç gerçekleşir. Liste penceresi, disketin içeriğini verir. Bir çekmecenin adını içeren satırlar, "dir" ile başlar. Eğer liste penceresinde böyle bir satırı kliklerseniz, bu çekmecenin içeriği gösterilir. Bunun için de bir çekmece ve onun da içinde bir başka çekmece yer alabilir. Parent sembolünün kliklenmesiyle yeniden bir önceki çekmeceye geri dönebilirsiniz.

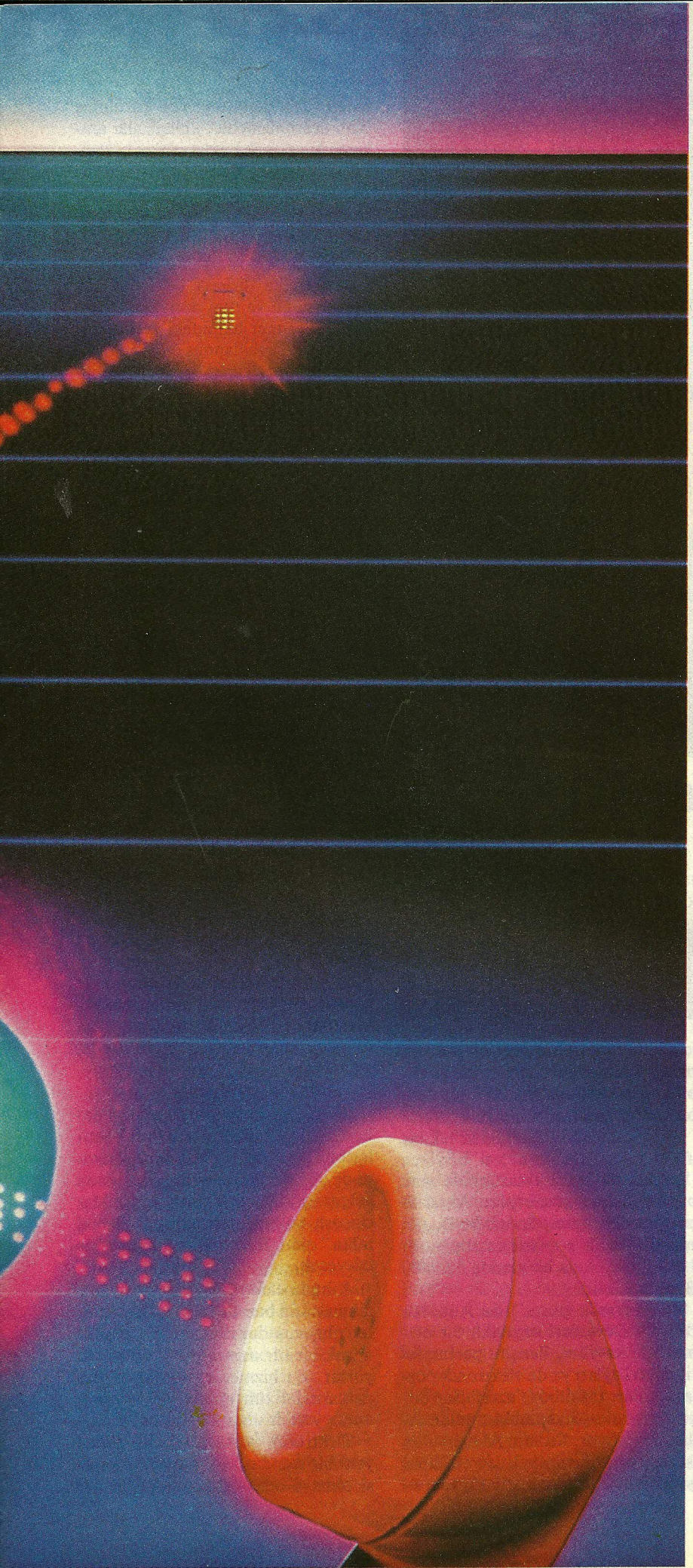
Örneklerden, intuition gibi sistem rutinleri ve fare yardımıyla bir bilgisayarın ne kadar rahat kullanılabildiği açıkça görülebiliyor. Programcılar, işletim sisteminin bu kısmına henüz tam anlamıyla güvenemiyorlar. Yeni ürünlerde yazılım firmalarının bu olanaklardan giderek daha çok yararlanmaya başladıklarını görebiliyoruz. Bu olanakların sağlayabileceği gelişmeler insanı şimdiden heyecanlandırıyor.

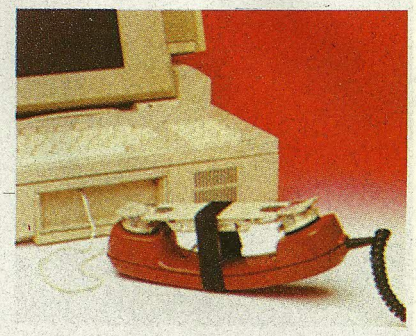


# İLETİŞİM DEVRİMİNİN ARİFESİNDE

***İletişim alanında yeni bir çağ ufukta gözüküyor. Ama bugün için de olanaklar oldukça gelişmiş durumda. Bu olanaklara erişmek belki henüz ülkemiz yaşayanları için biraz uzak, ama iletişim alanında en gelişkin ülkelerden biri olan Federal Almanya'daki gelişmeleri anlatan bu yazı, sanırız bu alanda gelecekte nelerden yararlanabileceğimiz hakkında bize bir fikir verebilecek.***





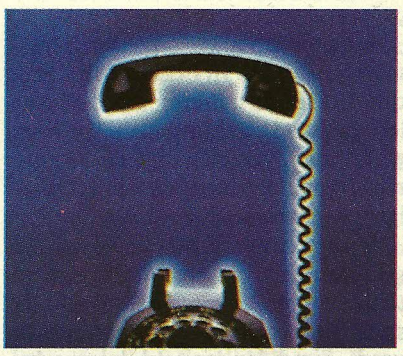


Federal Alman Posta İdaresi kısıtlayıcı yönetmelikler yardımıyla elektronik iletişimin önünde çok ağır bir engel gibi dikilmekteydi. Tanrıya şükür posta görevlileri son zamanlarda, pek de gönüllü olmamakla birlikte, farklı bir anlayışa geldiler gibi görünüyor. Böylece birkaç yıl içinde Federal Almanya şu andaki "iletişim teknolojisi alanında gelişmekte olan ülke" (bu ne tevazu? ç.n.) konumundan, bu alanda en önde gelen ülke konumuna erişebilecek. Bunun için gerekli önkoşulları, hatlar üzerinden gerçekleşen farklı iletişim hizmetlerinin ISDN (Integrated Services Data Network)'de biraraya getirilmesi sağlayacak.

Bu sistem üzerine pek somut bir şeyler yapılmaksızın uzun süre laf edildi ve yazılar yazıldı. Son zamanlarda ise ISDN'nin gerçekleşme yoluna ciddi olarak girdiği görülebiliyor.

Posta İdaresi 1988'i ISDN yılı olarak ilan etti: 1987 ortasından itibaren Stutgart ve Mannheim kentlerinde iki pilot proje başlatıldı. Bu Kasım ayında ise ilk resmi bağlantıların sekiz büyük kentte monte edilmiş olması planlandı. 1993'te, yani beş yıl sonra, ISDN'nin her isteyenin kullanımına sunulması gerekiyor. Devlet, 1990'a kadar telefon ağının sayısallaştırılması için yaklaşık 20 milyar Mark'ı gözden çıkarmış durumda.

Posta idaresinin tüm elektronik iletişim hizmetleri ve bunların yanı sıra





yeni bazı hizmetler, ISDN sayesinde saniyede 64 Kbit'lik bir hızla kullanıma hazır olacak. İşin ilginç yönü, bu hizmetlerin kullanıcıya maliyetinin bugünkü telefon maliyetlerinden yüksek olmayacağı. Böylece Federal Almanya'da Almanya'da bilgisayar sayesinde sınırsız iletişim olanakları çağına girmiş olacak.

Ama sistemin bu boyutlara ulaşması için birkaç yıl beklemek gerekecek. Bu kadar sabretmek istemeyenler, bugün kullanılmakta olan bazı gereçlerden yararlanabilirler. Bu gereçlerde de oldukça önemli gelişmeler var günümüzde.

Öncelikle Posta İdaresi büyük bir gecikmeden sonra nihayet başka üreticilerin ürünlerinin telefon ağında son gereç olarak kullanılmasına izin verdi. Şimdiden kişisel bilgisayarlar için bir ek kart biçiminde bir modem piyasaya sunulmuş durumda. Yalnız bu kartın kullanılabilmesi için Posta İdaresi'nin resmi iznine gerek var.

Bu gereç verileri 2400 Baud'luk bir hızla aktarabiliyor ve böylece "geleneksel" veri aktarımında yeni bir ilerlemeyi gösteriyor: Aktarım çok daha hızlanmış durumda. Bugün en iyi akustik koplerlerin standardı 1200 Baud. Ama bu alanda da 2400 Baud'a erişildi.

"Elektronik posta" da Amerika Birleşik Devletleri kaynaklı bir hizmet. Bu kavram, iletişim partnerlerinin veri ağları ya da elektronik posta kutuları (Mailbox) üzerinden bilgi değiş tokuşu yapmaları anlamında kullanılıyor. Federal Almanya'da ise bu hizmet henüz pek seyrek kabul görmekte. Özel Mailbox'ların yanı sıra en fazla yerel düzeyde kurulmuş olan ticari hizmetler, kullanıcılar arasında henüz pek büyük rağbet görmemiş durumda. Bu alanda spontane başlagıçlardan yola çıkılarak, network'lerden ve Mailbox'lardan oluşan dünya çapında bir sistem gelişti.

Elektronik postada, ağırlık noktasını Amerika Birleşik Devletleri'nin oluşturduğu ve tüm dünyayı kapsayan bir sistem halindeki farklı veri ağlarına giriş sağlanmış olması büyük önem taşıyor. Ticari Mailbox'lar bunun yanı sıra başka hizmetler de sunuyorlar. Bunlardan biri (Londra ve son zamanlarda da san Marino üzerinden) ucuz bir şekilde uluslararası teleks ağına, aynı zamanda da tüm dünyadaki veri bankalarına erişilebilmesi.

Buna ek olarak Hamburg merkezli Deutsche Mailbox Gmbh şirketi, kısa bir süreden beri Intelligent Interface (akıllı arabirim) olarak adlandırılan özel bir arama dilini kullanıma sunmuş bulunuyor. Bunun yardımıyla Avrupa'daki yirmiden fazla veri bankasından bilgi araması yapılabiliyor. Bu işlem sırasında bu bankaların farklı ve kendilerine özgü arama dillerinin bilinmesi de gerekmiyor.

Federal Almanya'da elektronik postanın geniş dünyasına girişin ucuz bir yolu da en büyük bilgisayar dergilerinden biri olan CHIP'in kurmuş olduğu CHIP Clup üyeleri için, ISCC (Info-Service CHIP Clup) biçiminde geçerli. Posta idaresinin telefon ya da Datex-P ağı üzerinden erişilebilen bu bilgi hizmeti, Unix işletim sistemiyle çalışan bilgisayar kullanıcılarının yararlanabildikleri, Avrupa ve tüm dünyayı kapsayan EUnet ve usenet ağları üzerinden dünyanın her yeriyle iletişim sağlayabiliyor.

ISCC, son zamanlarda güncel haberler servisinin yanı sıra özel konulara ilişkin bilgiler de sunma görevini de üstlenmiş durumda. Bu alanda gerçekleştirilen ilk hizmet, Apple Macintosh kullanıcıları için bir "karatahta" oldu. Bunu başka hizmetler de izleyecek.

Aslında elektronik postanın yapılanması için bazı de facto (fiili) biçimler oluşmuş durumda. Ama bunlar ancak bir tür asgari kabul oluşturuyorlar. Bu hizmetin teknolojik olanaklarından tüm anlamıyla yararlanmaya yeterli olmuyor bu kabul.

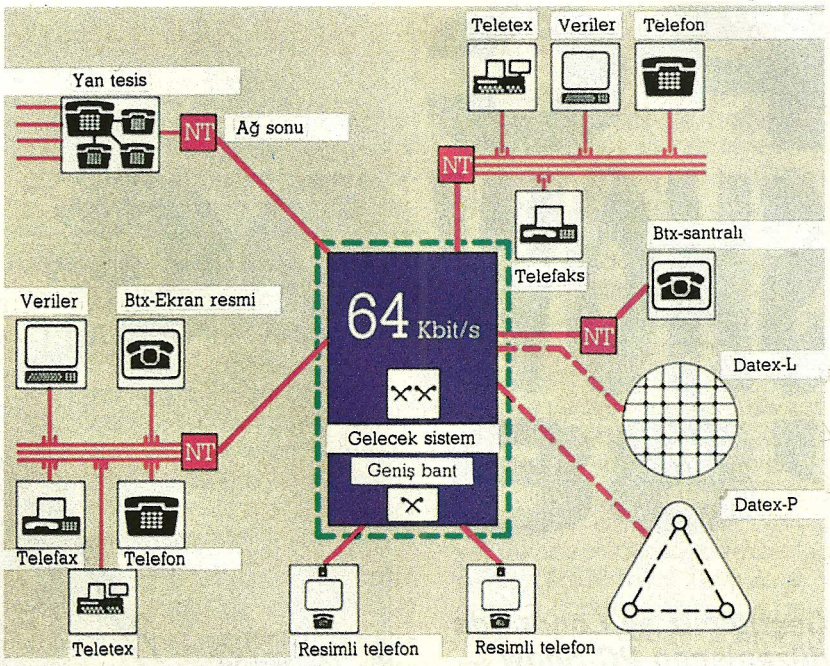
Elektronik posta için geliştirilmiş yeni bir standart, bu durumun çaresi olmaya aday. Bu standardın adı

X.400 ve özellikle Avrupa Topluluğu tarafından öneriliyor. Uluslararası Telefon Şirketleri Birliği CCITT tarafından geliştirilen bu standart, resim ve konuşma bilgilerinin normlarını kapsayacak. Haberler aynen geleneksel mektup postasında olduğu gibi kişiler arasında değiş tokuş edilecek ve bu değiş tokuş sırasında aktarım yolu hiç bir rol oynamaycak. Bu sayede özellikle şimdiki Mailbox dünyasının abone fihristlerin yokluğundan kaynaklanan sorunları ortadan kalkmış olacak.

Bu arada iletişim firmaları ve bilgisayar üreticilerinden oluşan bir grup, bir "X.400 Promotion Group" oluşturmak üzere çalışıyor. Bu firmalar arasında Hewlett-Packard, Nixdorf, Philips ve Siemens de var. Posta İdaresi de kendi Mailbox hizmeti "Telebox"ı bu yıldan itibaren X.400 modunda çalıştırmayı planlıyor.

ISDN'nin gelişmesinden "halk veri ağı" Btx de oldukça yararlanacak. Yeni posta hizmeti en başta Btx'in ekran gösteriminden kaynaklanan yavaşlığını ortadan kaldıracak. Tabiî bunun için özel yeni gereçlerin kullanılması zorunlu.

Şimdilik Btx yaklaşık 100.000 kullanıcısıyla yavaş yavaş gelişiyor.




Commodore firmasının AMIGA 500 modelini Btx-bilgisayarı yapma projesi şu sıralar henüz pek kabul görmemiş durumda. Böylece bu ucuz hizmete dahil olabilmenin (tabiî legal olarak) yolu, Commodore 64'ün meşhur modülünü ya da Atari ST kullanmak. Bu birimler ise 400 Mark cıvarındaki fiyatlarıyla yeni teknolojiye geçişte hâlâ belirli bir engel oluşturuyorlar.

CHIP Clup üyeleri için ise durum daha iyi: Bu arada klüp Btx hizmetini sunmaya başlamış durumda. Kulüp, "kapalı kullanıcı grubu" olarak üyelerine birçok güncel bilgi ve üyeler arasında fikir değiş tokuşu olanağı sağlıyor.


İngilizce'yi
Boğaziçi Üniversitesi metoduyla bizimle öğrenin

Hem de severek!

best
İNGİLİZCE DİLLER KURSU

İNDİRİM*
Ali Sami Yen Sokak,
Muhaddisoğlu İşhanı Kat: 3-4
Gayrettepe-İstanbul
174 28 90 - 174 28 91

* Kuponla birlikte gelin %10 indirim alın.

# PC SHOW '88



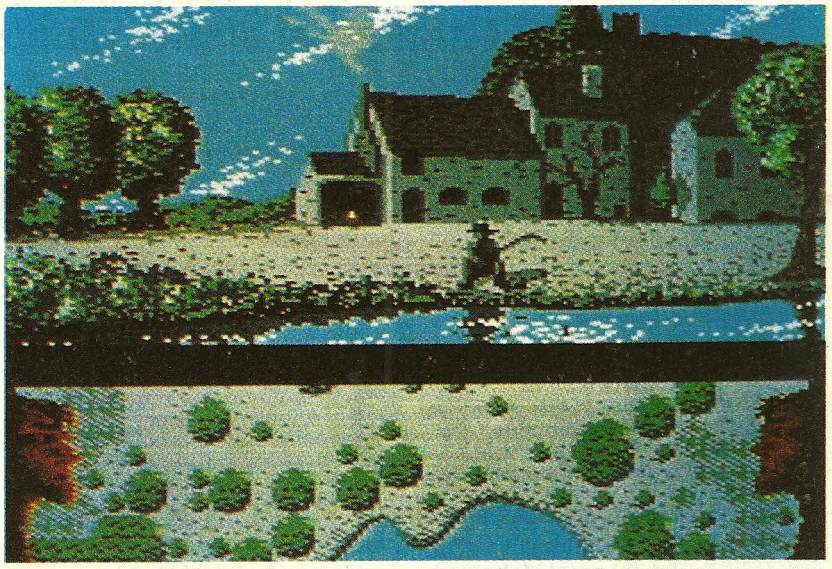
***Geçtiğimiz ay Londra'da düzenlenen PC Show '88'de bilgisayar dünyasının en son yenilikleri sergilendi. Bu yazıda Commodore 64'e ilişkin son gelişmeleri izleyeceksiniz.***

İngiltere'nin başkenti Londra'da her yıl Personal Computer Show (PC Show) adı verilen bir fuar düzenlenir. Geçtiğimiz yıllarda PCM (Personal Cumputer World Show) adıyla düzenlenmiş olan bu fuarın sonuncusu geçtiğimiz ay açıldı. Fuar kataloğunda, "burada, Earls Court'ta, bilgisayar alanında geliştirilmiş ürünlerin en geniş katılımının sağlandığı bir sergi izleyeceksiniz" ibaresi yer alıyordu.

Fuar alanında yapacağınız hızlı bir tur, Commodore 64 için pek fazla bir yenilik geliştirilmemiş olduğunu gösteriyor. Bu tür fuarlarda ziyaretçilerin en çok ilgisini çeken şey, yenilikler ve özellikle de yeni bilgisayarlar. En şaşırtıcı yeniliklerden birini Fransız yazılım firması UBI-Soft oluşturuyor. Firmanın yeni ürünü, Atari-ST için hazırlanmış olan "Iron Lord" adlı oyun. UBI-Soft'un ürün yöneticisi İsabelle de Batz, oyunun tüm diğer sistemlere uygun versiyonlarının kısa sürede üretileceği güvencesini veriyor.

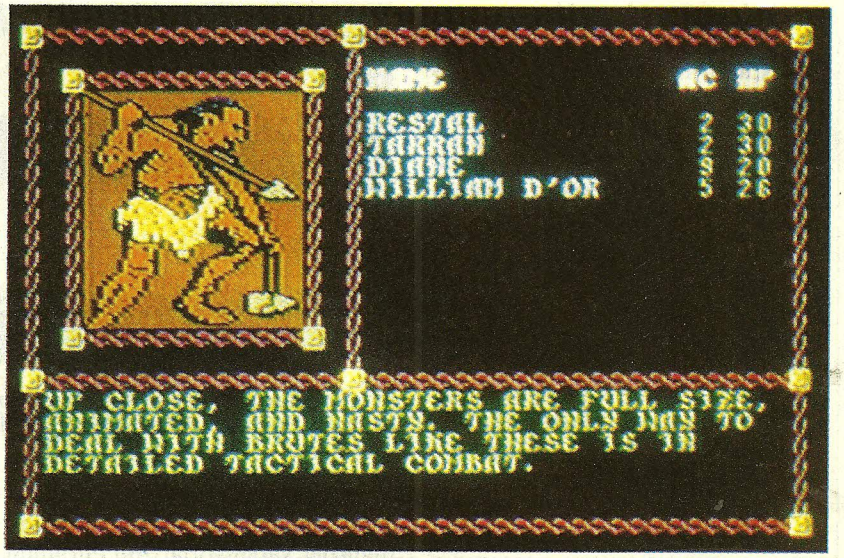
"Iron Lord", Haçlı Savaşları'ndan dönen ve babasının tacını kurtarabilmek için savaşa devam etmek zorunda olan bir şövalyenin öyküsü üzerine kurulmuş. Aynı zamanda okçuluk ve bilek güreşi gibi disiplinleri

## COMMODORE 64 ARTIK BİR

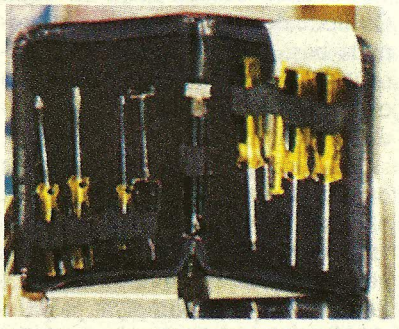


**"Iron Lord", UBI-Soft firmasının Alman pazarına sunduğu ilk oyun. Bu oyun, içinde spor simulasyonları da olan bir macerayı anlatıyor.**



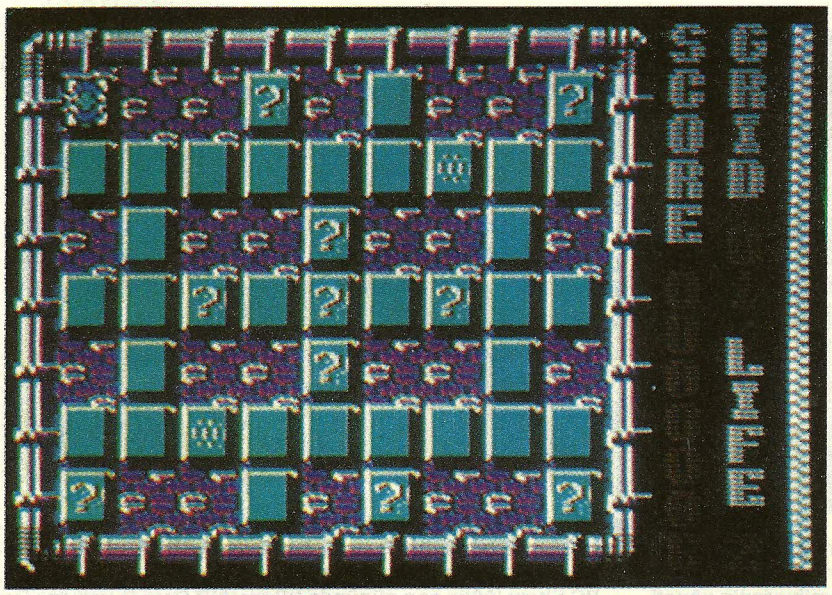



"Oops", strateji ve tepkiye dayanıyor. Yeni yazılım firması "The Big Apple"ın yazılım pazarına büyük bir çıkış ve atılım yapmasını sağlayacak oyunlardan biri bu.



PC Show 88'de en sık görülen mallardan biri de bilgisayarlar için kullanılabilecek alet edevat setleri.

# KLASİK OLDU




"The Pool of Radiance", "Advanced Dungeons & Dragons" serisinin bilgisayar için ilk oyunu.

içeren bir spor simulasyonu.

US Gold firması da bu tür yeni oyunlar geliştirmiş. Yılbaşından önce "Advenced Dungeons & Dragons"-un ürünü "Pool of Radiance"ı Alman pazarına sunacaklar.

Firmanın pazarlama asistanı Danielle Woodyatt, "Almanya'da salt atışa dayalı oyunlar Fransa ya da İspanya'dakine oranla çok daha az aranıyor" diyor. US Gold'un Almanya için en iyi ürün olarak gördüğü yeni oyun ise, "Echolon" adlı uçuş simulasyonu. Bu oyunun C-64 versiyonu, konuşma yönetimi tek oyun. Yani Joystick ve mikrofon ile yönetiliyor. US Gold'un vazgeçmediği bir oyun türü ise toplu oyunlar. Yılbaşından önce "Thunderblade" adlı oyunun yeni versiyonu "Pepsi Challange Game of Year" adıyla Almanya'da piyasaya sürülecek.

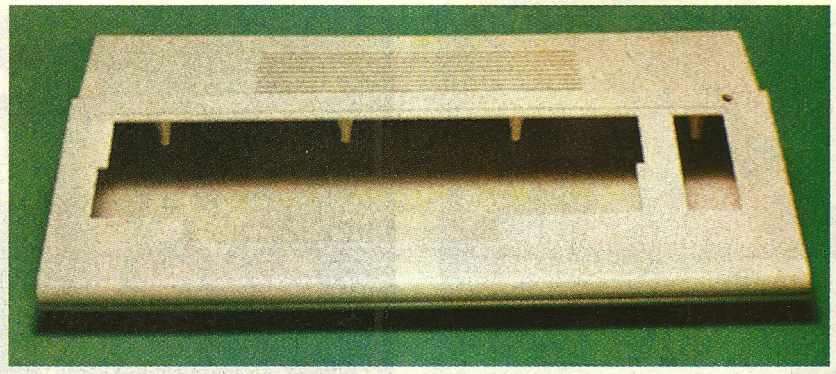
US Gold firmasının fuardaki en önemli olayı ise "Pepsi/US Gold Computer Challange" idi. Bir yıl boyunca İngiltere'de 150 bilgisayar oyuncusu PC Show'daki turnuva finaline katılacak 12 kişinin arasına girebilmek için mücadele ettiler. PC Show'un son gününde Commodore 64 ve Spectrum'da birer şampiyon belirlendi. Bu şampiyonlar son olarak bir Atari ST'de "Overall National Computer Games Champion of 1988" (1988'in Ulusal Bilgisayar Oyun Şampiyonu) üvanı için "Pepsi Challange Mad Mix Game" oyunuyla karşılaştılar. İskoçya'nın Fife kentinde Commodore 64 meraklısı 15 yaşındaki Mark Young mücadelenin so-

nunda bu ünvanı bir yıl boyunca taşımaya hak kazandı. Onu bu zafere kavuşturan oyun çok yakın bir zamanda Federal Almanya'da da piyasaya çıkacak.

Yazılım firması "The Big Apple Entertainment" Amerikan tarzında süper bir faaliyetle büyük bir gelişmeye aday görünüyor. "The Big Apple", ABD'nin en büyük kenti olan New York'un lakabı. Dolayısıyla bu firmanın oluşturduğu kulübün, New York'un ünlü bir semtiyle aynı adı, "The Bronx Club" adını taşıması normal. Her isteyen bu kulübe üye olabiliyor. Son kullanıcıyla sıkı ilişki kurulması satışlara olumlu bir etkide bulunuyor. "The Big Apple"ın Commodore 64 için geliştirdiği "Oops", 32 düzeyli bir Arcade oyunu.

Birçok yazılım firması kendilerini yavaş yavaş 8 bit pazarından çekerken, Telecomsoft, bu klasikleşmiş alana giderek daha çok giriyor. Yakın bir gelecekte Commodore 64 için bir sürü yenilik bekleniyor. Çoğu kullanıcı özellikle "Way of Exploding Fist"in devamı olan "Exploding Fist +"ı büyük bir heyecanla beklemekte. Bu yeni oyunda birçok savaş tekniği kombinasyonlarının varolacağı söyleniyor.

Özellikle İngiltere için dikkat çeken ve tipik olan bir durum, top ve savaş oyunlarının çokluğu. PC Show 88'de sunulan oyunların çoğu, Federal Almanya'nın "Gençliği Tehlikeli Yayınlardan Koruma Merkezi"nin listesinde kayıtlı olan video, bilgisayar



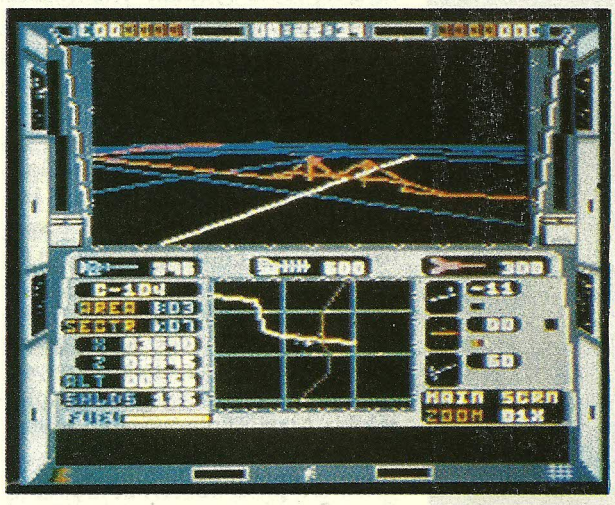
**Ekmek kutusundan çıkıp yeni bir görünüme. "Slimline", C-64'e yeni bir görünüm sağlıyor. Bu keyfin bedeli ise 12 Sterlin.**

ve otomat oyunları. Bu kurumun Federal Almanya'da yaptığı denetimi İngilizler yapmıyorlar. Bu durumun İngiliz zevkinden mi yoksa "ateş tuşuna basma" tutkusundan mı kaynaklandığı belli değil. Ama şiddet içeren oyunların, toplumun en çok sevdiği oyunlar olduğu kesin bir olgu. Özellikle de otomat oyunları bu konuda başı çekiyor. Kendi ekseni etrafında dönebilen bir kokpite sahip olan "Glaxy Force" bu oyunların yıldızı durumunda.

Her geçen gün, Commodore'un en başarılı çocuğu olan C-64'ün giderek bilgisayar piyasasının VW kaplumbağası haline geldiği olgusu biraz daha netleşiyor. Son zamanlarda Commodore 64 aile ya da olimpiyat paketleri halinde joystick ve oyun modülleriyle birlikte yeni ambalajlar içinde satılmaya başlandı, tabiî klasik ekmek kutusu formunda.

Bundan hoşlanmayanlar ise, "Slimline" adı verilen yeni kabı alabiliyorlar. Evesham Micros firması, 12 İngiliz Sterlini karşılığında C-64'e uyan yeni moda dizayna sahip bu kabı pazarlıyor. Makineyi bu yeni kaba aktarabilmek için gerekli donanımı da beraberinde alabilmek mümkün. Bilgisayarı çin kullanılabilecek bir alet edevat seti 10 Sterlin'den başlıyor. Üretici firmanın belirttiğine göre, bu ürün henüz İngiltere dışında pazarlanmıyor.

16 bitlik bilgisayarların daha yoğun ilgi toplamaya başlamalarına karşın, önümüzdeki günlerde Commodore 64 için geliştirilen yeniliklerin ortaya çıkmasını bekleyebiliriz. Çünkü Commodore 64 hâlâ toplumda en çok tutulan bilgisayar olma özelliğini koruyor. Özellikle oyunlar alanında C-64 versiyonları, onun kendinden daha büyük takipçilerine oranla bazen çok daha kaliteli olabiliyor.



**"Echolon", US Gold firmasının Federal Almanya'da iddialı olduğu bir uçuş simulasyonu. Oyunun en önemli özelliği, joystick'in yan sıra paketinde birlikte verilen mikrofonla yönetilebilmesi. Böylece konuşma (yalnızca C-64'te) ve joystick ile yönetim ilk kez gerçekleşecek.**



**15 Yaşındaki İskoçya'lı Mark Young (ortada), ünvanını kazanmadan az önce. Çevresinde hakemler ve US Gold'un pazarlama asistanı Danielle Woodyatt. Pepsi ve US Gold firmaları, PC Show '88'in son gününde "Pepsi/US Gold Cumputer Games Challange"in finalini düzenlediler. Ön elemelere tüm İngiltere'den 150'den fazla oyun meraklısı katıldı.**

**PAKET 29**

KAFA AYAR PRG
SUPER SKILLS
(GARY LINEKEER'S)

Bilgisayar ve Oyun Satışı Yardımcı Malzemeler Süper Oyun Paketlerinde.

## C. 64 VE YARDIMCI MALZEMELERİ

Süper Paket Programlar..... 7500 TL.
1 kasette 20 oyun..... 4000 TL.
1 kasette 1 oyun..... 2500 TL.
Işıklı Kalem..... 18000 TL

Quick Shot II Joystick (Orijinal)..... 25000 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal) 33000 TL.

# OSAM 1 NUMARA..

BARBARIAN +
SKATE BOARD
POWER PYRAMID
SOLDIER FORTUNA
CYBERNOID + 2
FOX F. BACK
VIRUS
SCORPION
HELL FOR LEATHER
BATTLE ISLAND
ANORIA II
HALCYON
1943 + 2
SKY JET
HOPER COPER
JR. PACMAN
PRO SKI SIMULATOR
BMX CHAMP
DEAD FIGHTER

86 / 87 OYUNLARI ÜRETİMİ DEVAM ETMEKTEDİR

## HARDWARE

Multi Ice II
Multi Ice III
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Final Cardridge
Datasette Doctor III

**HER TÜRLÜ EĞİTİM PROGRAMLARI**

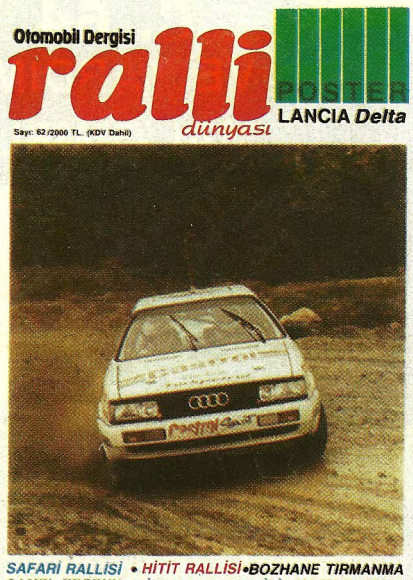
**MSX, ATARİ ARMSTRAD SİNCLAİR PROGRAMI**

## DİĞER ÜRÜNLER

Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitim Programları
(ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Sürekli form, Sürekli etiket.
**ATARİ, MSX, ARMSTRAD, SİNCLAİR PROGRAMLARI**

**OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.**
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 4/B
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 542 72 75
Ebuzziya Cad. Sakızyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

SAFA TANITIM 1608211



















*Otomobil ve sporlarının gerçek anlamdaki tek dergisi olan* ***Ralli Dünyası'nda*** *yurtiçi ve yurtdışı yarış haberleri, röportajlar, yeni modeller, karting, formüla 1 haberleri, tüm detayları ve birbirinden güzel fotoğraflarıyla birlikte dopdolu... Bugüne kadar* ***Ralli Dünyası*** *ile tanışma olanağınız olmadıysa şimdi tam zamanı! Hemen bir gazete bayiine gidin ve siz de bir* ***Ralli Dünyası*** *okuru olun, ya da* ***346 60 66*** *numaralı telefonumuza bilgi verin, arkadaşlarımız sizi de* ***Ralli Dünyası'nın*** *aboneleri arasına katsın.*




◀ *Ralli Dünyası'nın 67'nci (Kasım) sayısı ile birlikte verilen 1988 Türkiye Ralli Şampiyonu Emre Yerlici/Can Okan ekibinin 41×57 cm. boyutlarında posteri.*

# MEDYA

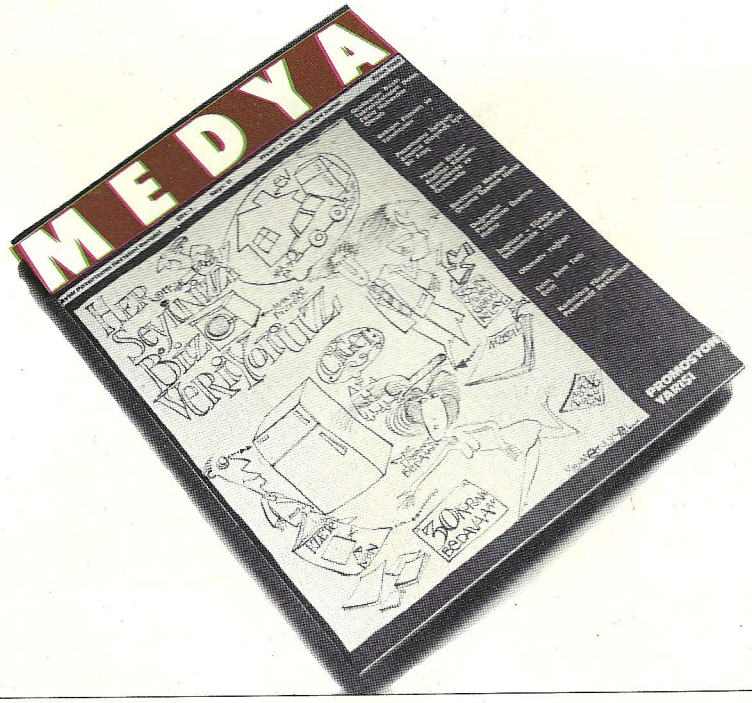
## Aylık Pazarlama İletişimi Dergisi

● Haberler ● Reklam Harcamaları ● Gazete ve Dergi Tirajları
● Her Ay Bir Kampanya ● Reklam Müdürleri
● Reklam Filmleri ve Yaratıcıları ● Sektör Raporları
● Araştırmalar ● Çeviriler ● Grafik Dünyası ● Matbaalar
● Hayali Kampanyalar

**MEDYA YALNIZ**
**ABONELERE GÖNDERİLMEKTEDİR.**

● YILLIK ABONE ÜCRETİ 40.000 TL.
● ALTI AYLIK ABONE ÜCRETİ 20.000 TL.
● ABONE ÜCRETLERİNİ
YAPI KREDİ BANKASI Bomonti
011370-4 MEDYA hesabına yatırıp,
dekontu gönderiniz.

**MEDYA Abide-i Hürriyet Caddesi, İzzetpaşa Sokak**
**No. 51/4 Osmanbey-İSTANBUL**
**Tel: 147 79 07-148 31 86**



# Bilgisayarınızı tamamlayın.
# Facit renkli yazıcı




**Toptan ve parakende**

80-kolonluk FACIT B3100 ve 136-kolonluk B3150 matris yazıcıları ile ofisinizdeki tüm rapor ve baskı işlerinizi karşılayabilirsiniz. Bu yazıcılarla size fazla miktarda rapor dökebilme, mükemmel yazı kalitesi, çeşitli yazı stilleri ve kağıdı değişik şekillerde takabilme gibi imkanlar da sunulmuştur. Yazıcının konfigürasyonunu değiştirmek son derece basitleştirilmiştir. Hem çizimlerinizi hem yazılarınızı renkli olarak alabileceğiniz bu yazıcılar IBM PS/2, Amiga ve tüm PC uyumlu bilgisayarlar ile kullanılabilir.



**FACIT**

"51 yıldır Türkiye'de"

**Teknik Özellikleri:**

| | |
|---|---|
| Yazım hızı | : 300 cps |
| Ses Seviyesi | : 55 dBA/50 dBA (Sessiz mod) |
| Şerit | : Uzun ömürlü siyah / 4 renkli |
| Emülasyon (Standart) | : IBM Proprinter, Facit Epson FX/JX, Facit/Epson |
| Arabirim (Standart) | : Seri ve Paralel |
| Satır Genişliği | : 10 cpi'da 80/136 (B3100/B3150) |
| Karakter Genişliği | : Draft: 10,12,15,17 orantılı NLQ: 10,12 orantılı |
| Kağıt Kalınlığı | : Eğilebilir itme/Çekme traktörü Tek kağıt besleme Alttan park veya yükleme Tear-Off özelliği |
| Opsiyon | : Tek veya çift kağıt besleyici |
| Renk | : 4 Renk |

IBM-PS/2 IBM World Trade Corporation'ın tescilli markasıdır.

Yetkili Satıcı: BESTAS® Bilgisayar Elektronik San. ve Tic. A.Ş. Söğütlü çeşme Cad. No: 129/70 **Kadıköy**-İstanbul Tel: 336 60 54-345 37 29

PİRAMİT