
K.S.O TURBO 2000

K.S.O. TURBO 2000 jest jak dotąd najlepszym systemem kasetowym dla komputerów ATARI XL/XE.

W skład systemu K.S.O. TURBO 2000 wchodzi:

- cartridge z systemem operacyjnym K.S.O. TURBO 2000.
- przeróbka magnetofonu firmowego, umożliwiająca pracę w systemach NORMAL i TURBO,
- programy kopiujące umożliwiające przegrywanie programów między systemem NORMAL i TURBO, oraz przegrywanie programów ze stacji dysków na system TURBO i na odwrót,
- dokładna instrukcja obsługi.

System K.S.O. TURBO 2000 zapewnia:

- Pracę w systemie TURBO (prędkość transmisji 6700 bit/sek.), oraz pracę w systemie NORMAL (prędkość transmisji 600 bit/sek.) każdego magnetofonu firmowego,
- Wysoką wgrzywalność i niezawodność pracy (100% pewności wgrania programu),
- Bezpośrednią współpracę w systemie TURBO i NORMAL z:
 - o ATARI BASIC
 - o TURBO BASIC 1.5
 - o TURBO BASIC XL
 - o MICROSOFT BASIC
 - o ACTION
 - o ASSEMBLER OSS
 - o PASCAL
- Możliwość przegrywania programów z systemu NORMAL na TURBO, z TURBO na TURBO i z TURBO na NORMAL,
- Nadawanie nazwy programom w języku maszynowym (grom, kopierom), a także programom w BASIC,
- Nagranie na kasecie C-60 około 40 programów,
- Nie ma potrzeby ustawiania programów na początku sygnału odniesienia, tylko w dowolnym miejscu przed programem. System TURBO sam odnajdzie początek programu i automatycznie rozpocznie wgrzywanie.

Wszelkie prawa do kopiowania instrukcji zastrzeżone

INSTRUKCJA

Przy wyłączonym komputerze należy włożyć cartridge w złącze napisem do góry (65XE, 130XE) lub napisem do przodu (800XL).

UWAGA:

Po wgraniu programu można oczywiście odłączyć owo dodatkowe złącze, włożyć tam np. drugi joystick. Jednak, gdy chcemy wgrać następny program należy powrotnie w drugi port joysticka włożyć dodatkowe złącze magnetofonu.

Włączyć komputer nie wciskając żadnych klawiszy. Pojawi się napis:

/ Czy BASIC? (T/N) /

Jeśli chcesz pracować w BASIC odpowiadasz /T/ - zgłosi się interpreter BASIC komunikatem READY. Mamy wtedy możliwość pracy z ATARI BASIC.

Ładowanie programów w BASIC

Programy w starym systemie NORMAL wgrywamy oczywiście przez CLOAD. Gdy program jest już w pamięci komputera (wgraliśmy go lub wpisaliśmy ręcznie) możemy go nagrać na kasetę w systemie TURBO. W tym celu podłączamy interfejs TURBO 2000 i wydajemy komendę

SAVE"D: nazwa programu
Np. SAVE"D: ETYKIETA

Naciskamy RETURN. Komputer wydaje cztery sygnały „beep”. Oznacza to gotowość do zapisu w TURBO. Naciskamy w magnetofonie PLAY i RECORD i w komputerze RETURN. Nagrywanie trwa do ponownego pojawienia się napisu READY.

Wszystkie komendy wgrywania programów w BASIC mają format:

LOAD/cudzysłów/D:/spacja/nazwa lub skrót (do 10 znaków graficznych).

LOAD "D: XXXXXXXXXXXX

Np.:

LOAD"D: ANALIZA	- zostanie wczytany program ANALIZA
LOAD"D: *	- zostanie odnaleziony pierwszy program (z potwierdzeniem)
LOAD"D: AN*	- zostanie odnaleziony pierwszy program zaczynający się od liter „AN” (z potwierdzeniem)
LOAD"D: @	- zostanie wczytany pierwszy napotkany program (bez potwierdzenia)
LOAD"D: AM@	- zostanie wczytany pierwszy program zaczynający się od liter „AM” (bez potwierdzenia)

To samo dotyczy komend:

ENTER"D: XXXXXXXXXXXXXXXXX

RUN"D: XXXXXXXXXXXXXXXXX

W trybie „z potwierdzeniem” komputer zaprzestaje wczytywać, podaje pełną nazwę programu i pyta czy go wgrać TAK lub NIE.

Np. ANALIZA (T/N)

Naciskając „T” zostanie wgrany program „ANALIZA”.

Naciskając dowolną inną literę oprócz „T” komputer będzie szukał następnego programu.

Po dokonaniu wyboru (T/N) włączamy ponownie magnetofon.

Zapisywanie programów w BASIC

Własne programy zapisujemy komendami:

System NORMAL: CSAVE, LIST "C:"

System TURBO: SAVE"D: XXXXXXXXXXXXX

Lub

LIST"D: XXXXXXXXXXXXX

Ładowanie programów maszynowych czyli gier i kopierów

Włączyć komputer nie wciskając żadnych klawiszy, na ekranie zgłosi się napis:

/ Czy BASIC (T/N) /

Odpowiadamy „N”.

Na ekranie ukaże się MENU:

Turbo 2000

R - LOAD&RUN L - LOAD S - RUN C - BASIC

Znaczenie opcji:

R, L - przez te opcje wgrywamy wszystkie gry, kopierzy (programy w języku maszynowym),

S - służy do powrotu do menu kopiera, po naciśnięciu klawisza RESET.

C - jeżeli na początku wybraliśmy do pracy BASIC i przeszliśmy do MENU TURBO 2000 np. komendą DOS, to możemy powrócić do BASIC przez naciśnięcie klawisza „C”.

Jeżeli wpisujemy literę „R” - komputer potwierdzi to napisem R>

Komendy wyglądają następująco:

R>C - wczytanie programu w systemie NORMAL (bez „wykrzyknika”
R>D: ANALIZA
R>D: *
R>D: AN* - znaki „*”, „@” - działają tak samo jak w BASIC
R>D: @
R>D: AN@

Komunikaty błędów

Błąd 140 lub 143 - oznacza, że taśma jest zniszczona lub źle nagrana, albo przerwano transmisję np. przez wyłączenie magnetofonu
ZŁY FORMAT - program w takiej postaci nie będzie działać pod systemem TURBO. Może zacząć działać po przekopiowaniu go programem SUPER COPY.

Opis programów kopiujących

Nagrywamy zestaw pięciu programów kopiujących:

1. FCOPY 1.45
2. UNI-COPY
3. SUPER COPY
4. DYSK COPY
5. L1
6. L2
7. TURBO LONG COPY

Programy te nagrane są w systemie TURBO.

Kopiowanie z systemu NORMAL na TURBO

Regułą jest, że nie kopiujemy „wykrzyknika”, a dopiero dłuższą część programu.

Do systemu TURBO 2000 w kopierach odwołujemy się jak do stacji dysków.

D: XXXXXXXXXXXX

Z tą tylko różnicą, że po dwukropku robimy „spację”. Do systemu NORMAL w kopierach odwołujemy się jak do magnetofonu (C:). Przy kopiowaniu z systemu TURBO na NORMAL musimy pamiętać o nagraniu przed programem „wykrzyknika”.

Programy kopiujace

1) FCOPY 1.45

Po załadowaniu na ekranie ukaże się:

```
Enter INPUT file spec
Or "*"n" for directory of drive n,
Or "D" for DOS
```

My piszemy "C" (dla NORMAL) przyciskamy RETURN i ładujemy program. Po załadowaniu pojawia się napis:

```
Enter OUTPUT file spec
```

Będziemy używać tylko opcji:

```
* - czyszczenie pamięci
V - weryfikacja nagranych programu
```

W celu zapisu programu w TURBO piszemy:

```
D: nazwa programu
```

I naciskamy RETURN. Komputer pyta się:

```
OVERWRITE?
```

Odpowiadamy „Y” i naciskamy RETURN. Słyszymy cztery dźwięki „beep” i naciskamy ponownie RETURN – następuje zapis programu na kasecie.

Program możemy zweryfikować. W tym celu cofamy taśmę na początek, wciskamy „V” i RETURN i piszemy:

```
D: nazwa programu
```

I naciskamy RETURN, a następnie uruchamiamy magnetofon. Jeżeli program został dobrze nagrany pojawi się napis:

```
Verify OK.
```

W celu zapisu programu w NORMAL piszemy „C” i naciskamy RETURN. Słyszymy dwa dźwięki „beep” i naciskamy ponownie RETURN – następuje zapis programu na kasecie. Program ten kopiuje programy do 39 kB.

2) UNI-COPY

Po wgraniu kopiera pojawi się napis:

```
COMMAND:
```

Piszemy:

```
INPUT
```

I naciskamy RETURN. Pojawi się napis:

```
Enter UNIT : FILENAME
```

Piszemy:

D: nazwa programu (dla TURBO)

C (dla NORMAL)

Następuje wczytanie programu. Po pojawieniu się:

XXXX bytes in bufor

Piszemy:

OUTPUT

Pojawi się napis:

Enter UNIT : FILENAME

Piszemy:

D: nazwa programu (dla TURBO)

C (dla NORMAL)

Dla NORMAL pojawi się napis:

Enter record number or END.

Piszemy:

END

Nastąpi zapis programu. Program ten kopiuje programy do 55 kB.

3) SUPER COPY

Służy do kopiowania programów, które w systemie NORMAL są 1-blokowe. Po wgraniu kopiera pojawi się menu. Wybieramy:

(1) LOAD

A następnie:

(1) Von Boottape - program 1-blokowy z systemu NORMAL

Po wgraniu zgrywamy na system TURBO opcjami:

(2) SAVE

A następnie

(3) Als EXE file - program w systemie TURBO

4) DYSK COPY

Program ten służy do kopiowania programów ze stacji dysków na system TURBO i z systemu TURBO na stację dysków. Program ten musi być uruchomiony ze stacji dysków spod dowolnego DOS. Inaczej nie będzie pracował. Opis postępowania znajduje się w programie.

5) L1

Nie jest to program kopiujący i wczytanie go nie daje efektu na ekranie. Jest to „loader”, który służy do:

- wczytywania niektórych programów wieloblokowych np. NINJA, Mr PAC-MAN itp.
- wczytywania tych programów wieloblokowych, które w NORMAL mają „wykrzyknik” lub inny „loader” i nie chcą się uruchomić, gdy próbujemy je wczytać bez „loadera” L1, np. ARKANOID, MOUSE TRAP...

Sposób postępowania:

a) Nagrać na taśmę docelową L1 z tytułem gry.

b) Następnie nagrać wszystkie bloki programu ze swoimi tytułami.

W TURBO program będzie miał o jeden blok więcej. Komputer nie będzie pytał, czy wgrać kolejne bloki programu. Wgra wszystkie bloki programu do końca i uruchomi go.

6) L2

Jest to „loader” służący do wczytywania tych programów, które nie działają bez „loadera” lub z L1 (czyli dla wszystkich opornych). Sposób postępowania jest identyczny jak z „loaderem” L1.

7) TURBO LONG COPY

Po wgraniu kopiera wpisujemy:

I

I naciskamy RETURN, następnie podajemy nazwę programu kopiowanego:

D: nazwa programu (dla TURBO)

C (dla NORMAL)

Po wgraniu programu kopiowanego zgrywamy go za pomocą:

O

I naciskamy RETURN, a następnie podajemy:

D: nazwa programu (dla TURBO)

C (dla NORMAL)

Nastąpi zapis programu.

Dodatkowa informacja

Istnieje możliwość skrócenia czasu między blokami, a co za tym idzie czasu wgrzywania się całego programu (przy długich programach ponad 30 Kb o około 20 sekund i więcej).

Sposób postępowania:

- a) Przy pytaniu „włączyć BASIC” odpowiadamy TAK.
- b) Wpisujemy: POKE 1942,6 i RETURN
 POKE 1016,255 i RETURN

Po tych komendach nie wyłączać komputera z sieci!

- c) Przechodzimy do menu K.S.O. TURBO 2000 komendą DOS i naciskamy RETURN.
- d) Wgrywamy kopier np. UNI-COPY w sposób opisany wcześniej.
- e) Wgrywamy program odpowiednio w zależności od użytego kopiera
- f) Zgrywamy go na TURBO już z krótkimi odstępami między blokami (ok. 2 sek.)

Program z krótkimi odstępami będzie się wgrywał spod menu TURBO 2000 tak samo jak z długimi odstępami.

Uwaga:

Przed kopiowaniem należy sprawdzić, czy posiadany magnetofon będzie bezbłędnie wczytywał programy z krótkimi odstępami. Jeśli wystąpiłyby jakiegokolwiek trudności należy pozostać przy typowych odstępach między blokami dla TURBO 2000, które zapewniają 100% pewności działania.

*Życzymy miłej współpracy z systemem TURBO 2000
i jednocześnie zachęcamy do popularyzowania
go wśród przyjaciół i znajomych, gdyż jest
to najlepszy kasetowy system operacyjny
dla komputerów ATARI XL/XE*

Miejsce na dodatkowe notatki

Wprowadzanie gier

W BASIC

BASIC T/N?

T

RUN"D***

2x RETURN

Wprowadzanie gier

W JEZYKU MASZYNOWYM

BASIC T/N?

N

R>D***

2x RETURN