



MS-CID SOFTWARE  
(C) 1991 BRNO

GRAMON je graficky orientovaný monitor, určený pro vyhledávání grafiky, spritu, znakových sad, screenů atd. Aby mohla být v paměti počítače celá hra, je GRAMON umístěn ve video RAM na adresách #4000-#4800, tedy v horní třetině. GRAMON je nezávislý na hodnotách systémových proměnných. Z ROM využívá jen oblast písma #3D00-#3FFF, rutinu KEY-SCAN #028E-#02BE a rutiny LOAD a SAVE bytes #04C2-#0604. GRAMON má možnost zobrazení grafiky ve všech nejpoužívanějších formátech uložení - celkem v 11 typech. Tím se stává GRAMON mnohem použitelnější na rozdíl od podobného programu WLEZLEY od firmy UNIVERSUM, který má jen dva typy zobrazení grafiky a právě ten nejpoužívanější nemá. Tím pádem je v mnoha případech program WLEZLEY firmy UNIVERSUM nepoužitelný. Další rozdíl je v tom, že GRAMON je zdarma, kdežto program WLEZLEY se pouze prodává. Po přepsání výpisu programu GRAMON do počítače zadejte RUM. Strojový kód se začne ukládat do obrazovky na své budoucí správné místo. Pokud se nalezne chyba způsobená překlepem při přepisování dat, ukládání se zastaví, obrazovka se smaže a vypíše se číslo řádku na kterém je v datech chyba. Po jejím opravení zadejte opět RUN. Pokud proběhne přenos programu bez nalezení chyby, bude celá horní třetina obrazovky zaplněna programem a program je připraven pro uložení na kazetu. Zapněte nahrávání magnetofonu a stiskněte libovolné tlačítko. Na kazetu se uloží program GRAMON. Jeho nahrání do počítače a spuštění pak lze provést příkazem LORD "GRRMON"CODE:RRNDOMIZE USR 16384

## POPIS INFORMAČNÍHO ŘÁDKU

MEM: 15616 - hodnota adresy paměti od které je zobrazována grafika, screen atd.  
MODE:Z- - typ způsobu zobrazování Z,X,C,V,B nebo N  
- zobrazení s krokem 1  
+ zobrazení s krokem 2 (předpoklad pro typ uložení grafiky formou:  
BYT MASKA, BYT GRAFIKA, BYT MASKA ...)  
32 x 8 - rozměr zobrazujícího okna - první číslo udává výšku, druhé šířku v bytech  
BUF: 0 - ukazatel pro práci s bufrem, kam je možno uložit parametry max. 10 spritů

## PŘEHLED FUNKČNÍCH KLÁVES

### LISTOVÁNÍ PAMĚTI

- 1 -zmenší MEM o 1
- 2 -zvětší MEM o 1
- 5 -zmenší MEM o 8 x šířku okna
- 8 -zvětší MEM o 8 x šířku okna
- 6 -zmenší MEM o šířku okna
- 7 -zvětší MEM o šířku okna
- 9 -zmenší MEM o velikost okna ( šířka x výška )
- 0 -zvětší MEM o velikost okna ( šířka x výška )

## ZPŮSOB ZOBRAZENÍ

Z -znakový \*  
X -sinclair \*  
C -cikcak  
U -sloupcový  
B -lineární  
N -screen ( nemá vliv -,+, nastaví se šířka 32, výška 64 )

Pozn. : Způsob zobrazení označený \* vyžaduje výšku okna jako celistvý násobek 8, proto lze výšku okna měnit jen s kroky 8 !

## NASTAVENÍ VELIKOSTI OKNA

O -zmenší šířku o 1  
P -zvětší šířku o 1  
Q -zmenší výšku o 8  
A -zvětší výšku o 8  
W -zmenší výšku o 1  
S -zvětší výšku o 1

## PRÁCE S NAGNETOFONEN

J -nahraje blok od adr. MEM s libovolnou délkou a leaderem, který se uloží do paměti jako první byt bloku  
H -SAVE blok od adresy MEM o délce velikosti okna v bytech C je-li aktuální vyhledávání screenů MODE:N, uloží se blok od MEM o délce 6912 )  
V -save screen ("GRAMON.PIC" CODE 16384,6912 )

Pozn.: Funkce >Y< umožňuje zpracovat vyhledanou a postupně po celé pracovní ploše funkcí >ENTER< rozloženou grafiku dále.

## PRÁCE S BUFREM

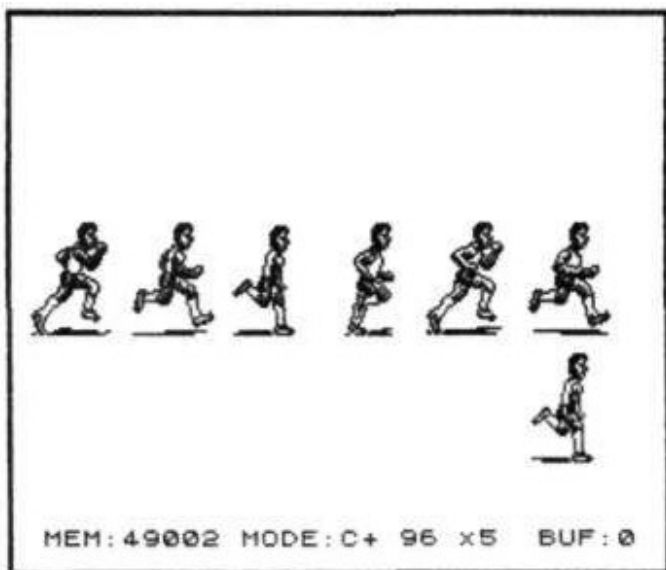
K -zmenší ukazatel na bufer  
L -zvětší ukazatel na bufer  
G -uloží parametry spritu do bufru podle ukazatele  
F -nastaví parametry spritu z bufru podle ukazatele  
T -animace spritů jejichž parametry jsou uloženy v bufru  
0 -zmenší rychlost animace  
P -zvětší rychlost animace  
>SPACE< -ukončení animace

Pozn.: Animací se chápe periodické střídání spritů, jejichž parametry jsou uloženy v bufru. Jsou postupně zobrazeny sprity z bufru č. 0,1 . . . n, kde n je hodnota ukazatele na bufer před stiskem >T<. Je jasné, že při ukazateli rovném 0 se nebude animovat. POZOR !!! před animací se maže pracovní prostor !!!

## ZVLÁŠTNÍ FUNKCE

E -vypne/zapne informační řádek  
M -zapne (+) /vypne (-) zobrazení s krokem 2 ( je-li zapnut (+), klávesy 5,\*6,7,8,9,0 mají dvojnásobný krok - např. 6 -MEM se zmenší o dvojnásobek šířky )  
R -návrat do BASICU. Po změně barvy borderu se očekává potvrzení klávesou >A< nebo na stisk >N< pro návrat do GRAMONU.  
>ENTER< -posune levý horní roh okna o jeho šířku vpravo  
U -smaže pracovní prostor a nastaví okno vlevo

Pozn. Funkcí >ENTER< můžeme po obrazovce například rozmístit jednotlivé fáze animace pohybu. Je-li zobrazena první fáze pohybu, stiskněte >ENTER< a pokračujte obdobně pro další fáze.



Ukázka využití funkce >ENTER<. Takto rozmístěné sprity můžeme uložit na kazetu funkcí >V< a zpracovat např. v programu SCREEN MACHINE, ARTIST atd.

Dále může program GRAMON posloužit jako pomocník pro vyhledávání POKE na nesmrtelnost do her. V paměti nalezneme sprity, který se zobrazí při zásahu. Většinou se jedná o výbuch, postavu měnící se v kostlivce, atd. V samotném programu pak např. monitorem V.A.S.T nalezneme rutinu

zobrazující sprity, jenž začíná na adrese, kterou jsme našli jako MEM v GRAMONu. Odblokováním celé rutiny pro ztrátu života dostaneme nesmrtelného hrdinu.

Pro vyhledávání znakových sad nastavte MODE:Z-, velikost okna 24x32.

MNOHO ZDARU PŘI PRÁCI S PROGRAMEM >GRAMON< PŘEJE MS-CID

---

Výpis programu "GRAMON" naleznete na následující stránce. Doporučujeme jej pozorně a pečlivě přepsat do počítače - výsledek opravdu stojí za to. přejeme pevné nervy při přepisování, ještě pevnější při náhodném výpadku elektrického proudu při přetukávání posledního řádku, ale především úspěšnou práci.

---

**Pozor!**  
Plošná inzerce  
v ceně 2,50 Kčs  
za jeden plošný  
centimetr -  
to je cena vsutku  
bezkonkurenční!

```

1 DATA 16384,64
2 DATA 31FF47210058110158010001363FEDB00100023638EDB03E07D3FECDD6844CDD1A9"
3 DATA "44CD4C40CDA645FB76F3CD4C40FB06087610DFD318EE21E0503E08545D13360028"
4 DATA "011F00E5EDB0E1243D20FC900CD364021E15011FF46CDD540215847E5ED4B0F76"
5 DATA "47CD0941D121E550CDD54011034721EB50CDD54021F0503A1A47CDE94021F15054"
6 DATA "3A1B47CDE94006003A18474F215847E5CD0941D121F350CDD5403E7821F650CD3D"
7 DATA "E94006003A17474F215847E5CD0941D121F750CDD54011084721FA50CDD54006A0"
8 DATA "003A1C474F215847E5CD0941D11A21FE50CDE940C91AE67F18041ACB7FC0E5D53A"
9 DATA "CDE940D1E1231318F1E511003C6F63292919D106087E12142310FAC9215847B8"
10 DATA "3E200605772310FC9E5C5CDFD40C1E13E0150594FEBC5AF0610298FFE0A3803D5"
11 DATA "D60A2C0520F4F630F57DB420EAE83CB99F47F1D8770918FA087908E5CDFD412338"
12 DATA "0D20F9E1CD0442084F10EFC9087808E5CDFD41CD044210F8E12308470D20EFC904"
13 DATA "087908CDFD41230D20F92B3A6641EE083266413A6A41EE08326A41CD0442084FDA"
14 DATA "10E03E233266413E2B326A41C9CDE24147087908E5CDFD41247CE60720F7E12391"
15 DATA "0D20F12B084F08CDAD4110E8C9003E2191856FD07CC60867C97CC60767C9CDE27A"
16 DATA "4147DD2E08DD67E5C5CDFD410D2320F92BC1CDAD4110F1DD44E1CD0442DD2D20C4"
17 DATA "E6C978CB3FCE00CB3FCE00CB3F3005FE0F30013CF5878787321847F1C91A00007F"
18 DATA "771300C9247CE607C07DC6206FD87CD60867C93A1B47EE06321B473A0242EE1377"
19 DATA "320242C3D144ED5B0F4713ED530F47185CED5B0F471BED530F471851216B4218A7"
20 DATA "03217B423A174716005FE9116B421803117B423A174726006F292929EBE9216B86"
21 DATA "421803217B42ED5B1147E92A0F47193A0242B7280119220F4718122A0F47A7ED8A"
22 DATA "523A0242B72803A7ED52220F47C3D1443A19473C473A17473CB8D0321747183C45"
23 DATA "3A17473DC8F5CD7944F1321747182D3A1A47FE5AC8FE58C83A18473CFE81D03211"
24 DATA "184718183A1A47FE5AC8FE58C83A18473DC8F5CD9044F132184718003A18474716"
25 DATA "05280B3A17475F6FAF57671910FD221147C3D1443A1847C608FEB1D032184718E2"
26 DATA "DB3A1847D608D8C8F5CDAD44F132184718CA3A1C473CFE0AC8321C47C93A1C47AD"
27 DATA "B7C83D321C47C921304736FFC93A4C40EEC9324C40CD3640C3D1443AFE41EE279C"
28 DATA "32FE41C3D144115C4318031170433A1C4787874F060021304709EBE9ED4B1747E3"
29 DATA "EB71237023ED4B0F47712370CD5544C9EB4E2346233A1947B9D8E5C3EAE32FF8A"
30 DATA "41CDD144AF32FF41C1E1ED4317474E2346ED430F47CD5544C3D14401E8030BCBB1"
31 DATA "7828FB3A1747473A194790FE01D8782A134785E61FC86F2213473E209532194739"
32 DATA "B828023003321747C3D1443E20321947210048221347CD6844C3D144CD3640CDB3"
33 DATA "68443A1C47B7C82130474E2346235E235623E5D5C5CD5544CDE14421E477E0110"
34 DATA "2C010BCB7828FB3D20F53EDFDBFE1F38077E3D280B7718081F38057E3C2801777F"
35 DATA "C1D13EAE32FF41CDE144AF32FF41E13E7FDBFE1F380AAF321D47CD6844C3D14471"
36 DATA "3A1C473C473A1D473CB82004AF213047321D4718952100007EE610F607D3FE3E01"
37 DATA "033D20FD2C20F1C921004811014801FF0F3600FB76F3EDB0C93A17473D5F16007F"
38 DATA "2A1347193A1847473600CD044210F9C93A18473D2A1347280647CD044210FB3ABF"
39 DATA "174747C5E536002310FBE1C1C93A1847D608472A1347CD044210FB3A1747470E6B"
40 DATA "08C5E536002310FBE1C1CD04420D20F1C93A1A47FE4ECA3345ED4B1747ED5B0FC8"
41 DATA "472A1347DD2A1547FB76F3DDE9218D413E5A181A21BE413E5818132160413E4335"
42 DATA "180C214C413E5618052138413E42221547473A1A47B8CAA645FE4EC5CC6844C1B4"
43 DATA "78321A4718AB3A1A47473E4EB8CAA645321A471100482A0F470100EDB0C91CA8"
44 DATA "2642243142134B420450420B4142033C421B6342235E421013421FED4417F444CB"
45 DATA "0FFB440702450009451AA04222904225C44226AF421D01431EF442111D4319126D"
46 DATA "4308264509094601B44602DD46152D43123B430646430E4B4305DC43219B430A9B"
47 DATA "CB430DC45FFCD8E0220FB1C28E87A9FE2728053C280218EE1D7B213F45BE280946"
48 DATA "5E1C28E2232318F4235E2356BE9E303D3FE3EFDDBFE1F38223E07D3FEFD219A"
49 DATA "3A5C215827D9FD3600FFFD360E38FD363102ED7B3D5C3333FBC303133E7FDBFEF1"
50 DATA "CB5F20CB3E07D3FEC92A0F47E5DD111FFFAFF337083E0FD3FECDD24463E07D374"
51 DATA "FEC3D144DBFE1FE620F6024FBFC0CDE70530FA21150410FE27B7CB520F9CDE305EF"
52 DATA "30EB069CCDE30530E43EC6B830E02420F106C9CDE70530D578FED430F4CDE7053B"
53 DATA "D079EE034F260006B0182E082016301EF5DD7CFE403807FE483003F11815F1DD67"
54 DATA "7500180FCB11ADC0791F4F131807DD7E00ADC0DD231B0806B22E01CDE305D03E93"
55 DATA "CBB8CB1506B0D29B467CAD677AB320BB7CFE01C93A1A47FE4E28192A11473A028E"
56 DATA "42B7280129EBDD2A0F473EFFFCD6043E07D3FEC911001BDD2A0F4718EDDD211FF1"
57 DATA "471111003E00CDD6043E07D3FCD00130750BCB7828FB11001BDD21004018CB4DD5"
58 DATA "454D3ACD4F44453AC255463A80FFFF083E480000488D410318205A2D010044036E"
59 DATA "4752414D4F4E2E504943001B004000000318083E0318203E0318383E0318503E3D"
60 DATA "0318683E0318803E0318983E0318B03E0318C83E0318E03E31202020208000001F"
61 DATA "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
62 DATA "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
63 DATA "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
64 DATA "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
65 DATA "000603DB020603075CDB02DB02DB0273388D414D00FE580101903DA94527400029"
9990 REM *****
9991 CLEAR : PRINT #0;"POUKUJI GRAMON, PROSIM CEKEJ ..."
9993 READ A,S: FOR F=1 TO S
9994 READ L$: LET L=LEN L$: LET S=0: LET K=2
9995 LET A$=L$(K-1): LET B$=L$(K)
9996 LET C=(CODE A$-48-(7*(A$)@""))*16+CODE B$ -48 -(7*(B$)@"")
9997 IF K<L THEN POKE A,C: LET S=S+C: LET K=K+2: LET A=A+1: GO TO 9995
9998 IF S-256*INT(S/256)<>C THEN CLS : PRINT "CHYBA V DATECH NA RADKU ";F+1: STOP
9999 NEXT F: SAVE "GRAMON"CODE 16384,2048

```