

S O F T U.S.C. T E A M  
představuje  
G A N G S T E R V.2.3  
od Jiřího Kadlece ml. (c) 1988

=====  
Program Gangster umožňuje překládat cizojazyčné programy do češtiny. Překládaná data mohou být zapsána v libovolném tvaru (Program, Bytes, Number array, Character array). Gangster má textový editor o 8 řádcích a 32 sloupcích, který zobrazuje text do spodní třetiny obrazovky. K dispozici je 42239 bytů paměti - Gangster sám je uložen ve VideoRAM.

Po nahrání programu si zvolíte ovládání kurzoru (klávesnice nebo joystick). Objeví se menu:

LOAD  
SAVE  
DELETE  
PREKLAD  
LIST

LOAD

- Touto volbou nahrajete do Gangstera program nebo data, která chcete překládat. Nahrává se pouze aktivní část programu (např. u her vlastní "bytes" bez obrázku, zaváděcího programu atd.). Nahráný text lze prohlédnout volbou LIST - stává se, že text je komprimovaný (stlačený), a v tom případě ho Gangsterem nepřeložíte.

Hlášení při nahrávání:

LOAD BLOK n  
VOLNE xx

n - číslo nahrávaného bloku

xx - volná paměť

Po nahrání zaváděcího signálu se objeví:

NAME t  
DELKA BLOKU xx

t - typ nahrávaných dat: P-Program B-Bytes

N-Number array

C-Character array

Jedná-li se o blok dat bez hlavičky, vypisuje se hlášení: BODY ""

Program pojme maximálně 10 bloků. Do menu se program vrací automaticky po nahrání devátého bloku, jinak vždy po stisku BREAK.

SAVE

- nahraje přeložený program zpět na kazetu. Původně cizojazyčný program přehrajete přeloženou verzí již česky - pokud by některá slova nedávala smysl, lze kdykoliv program Gangstrem opravit.

Hlášení při nahrávání na pásku:

SAVE OD BLOKU x DO BLOKU y

x, y - nahrává od bloku x do bloku y včetně.

Pokud je x > y nebo zadaný blok neexistuje, hlásí Gangster chybu - SPATNY ARGUMENT.

Po nahrání zadaných bloků dá program zvukové znamení. Nahrávání lze kdykoliv přerušit stiskem BREAK.

#### DELETE

- vymaže nepotřebné bloky z paměti.  
Hlášení při mazání:  
DELETE OD BLOKU x DO BLOKU y  
x - nemusíte zadávat - je to číslo nejvyššího bloku  
y - číslo bloku, do kterého se bloky mažou včetně.  
Je-li y > x, opět se vypíše chybové hlášení - SPATNY ARGUMENT. Po smazání se program vrací do menu.

#### PREKLAD

- Máte možnost přeložit nahraná data do češtiny.  
Hlášení při překladu:  
PREKLAD OD BLOKU n  
n - číslo bloku, od kterého chcete překládat.  
Pokud blok neexistuje, vypíše se SPATNY ARGUMENT a zadáváte znovu.  
Vlastní překlad má dva módy:

- MOD A) Svítí bílý čtvereček vlevo nahoře.  
Je-li : zcela vlevo - lze psát malá písmena  
o pozici vpravo - mód CAPS LOCK  
zcela vpravo - mód NUMBER.  
Mód NUMBER umožňuje vkládat znaky s kódem menším než 32 (ASCII). Tedy:  
Kód: 0-9 Klávesa: 0-9  
10 - P 16 - V 22 - S 28 - K  
11 - Q 17 - U 23 - D 29 - L  
12 - W 18 - I 24 - F  
13 - E 19 - O 25 - G  
14 - R 20 - ENT 26 - H  
15 - T 21 - A 27 - J  
Znaky, které program neumí vytisknout, značí kolečkem (v ASCII větší než 127) - tyto znaky nelze přepsat.

- MOD B) umožňuje odečítat od znaků větších než 127 zadanou hodnotu. Tuto hodnotu nastavíte stiskem Caps shift+4 - objeví se hlášení:

BUDU ODECITAT n  
Stiskem Caps shift (CS)+3 mód odečítání zapínáte a vypínáte (projevuje se svítícím bílým čtverečkem). Zadávání odečítání ovládáme takto:  
CS+4 - zpět na překlad  
CS+5 - snižování n rychle  
CS+6 - snižování n pomalu  
CS+7 - zvyšování n pomalu  
CS+8 - zvyšování n rychle  
CS+0 - jako CS+5  
ENTER - jako CS+8

Mód b) má využití zejména při překladu profesionálních programů - poměrně často využívanou fintou nejrozličnějších firem je

inverse posledního znaku tisku.ASCII končí znakem 127,tj.znakem (c)-copyright.Bitově to znamená,že nejtěžší bit v bytu je 0.Ale právě toto firmy využívají - u posledního znaku tisku nastaví nejtěžší bit na 1.Tím sice ušetří paměť - nemusí deklarovat délku tisku,ale ztíží tím práci překladatele.Vy tedy nastavíte patřičný odečet (nejčastěji 128,ale není to pravidlem) a program překládáte právě módem b.

LIST - vypíše všechny nahrané bloky a čeka na stisk klávesy k návratu do menu.

Vkládání textu: pro oba módy platí:

CS+A až Z - velká písmena  
CS+ENTER - návrat do menu  
CS+SPACE - mezera  
CS+1 - posun textu nahoru o 8 řádků  
CS+2 - posun textu dolů o 8 řádků  
CS+3 - změna módu B) (tedy nikoliv CAPS LOCK,NUMBER)  
CS+4 - nastavení odečítání  
CS+5 - kurzor vlevo  
CS+6 - kurzor dolů  
CS+7 - kurzor nahoru  
CS+8 - kurzor vpravo  
CS+9 - změna módu A) (tedy CAPS LOCK,NUMBER)  
CS+0 - jako CS+5  
SS+0 až 9 - znaky "!@#%&'()\_"

POZOR !!! Česká verze textu nesmí být delší než původní cizojazyčná !!!

Pokud program přeložíte,najděte si někde v úvodu méně významný text a můžete se zde podepsat jako překladatel,neměli byste však přepsat jméno autora.

Případné připomínky,informace zasílejte na adresu:

Jiří Kadlec ml.  
Libovická 2159/10  
PRAHA 6  
169 00  
tel.02/ 35 74 00

Program Gangster 2.3 můžete získat na adrese:

David Hertl; B.Němcové 127; 43923 Lenešice

Polud si budete o program psát, přiložte prosím svoji vlastní kazetu a 5 Kčs na poštovné (třeba v poštovních známkách).

Podle původního manuálu napsala firma  
Studák Software  
(c)1989  
Třemošná u Plzně

Natištěno pro ZO Svazarm Karolinka - Březen 1990