

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* M E G G I E - hacker's utility \*  
\*\*\*\*\*  
\* © Pego, FAY-FE '92 \*  
\*\*\*\*\*

## MEGGIE - NAVOD NA POUŽITIE =====

### Úvodom

-----

Tento program by mal byť lepším nasledovníkom programu 'MEGATRAGAC' z roku 1986 od autorov Denis a Gandalf. Umožňuje užívateľovi pohodlné vyhľadávanie grafiky v programoch. Výhodou oproti predchádzajúcemu programu je to, že zobrazuje grafiku až do veľkosti celej obrazovky. Pozná tri najčastejšie sa vyskytujúce spôsoby zobrazovania grafiky v programoch.

Program zavedieme do počítača príkazom LOAD "". Ďalšie sa vykoná automaticky.

### Popis ovládania a činnosti programu

-----

Po úspešnom nahratí programu sa objaví na čiernej obrazovke názov programu a v ľavom hornom rohu biely štvorec. Je to grafické okno, do ktorého sa nám zobrazuje obsah pamäte od adresy 24000. Ak ste počítač pred nahratím vypli alebo zresetovali, malo by byť okno biele - t.j. prázdne (je nastavený biely papier a čierny ink).

#### Zobrazenie rozmerov okna

Ak chceme vidieť rozmery okna, stlačíme klávesu 'R'. (Po jej opätovnom stlačení rozmery zmiznú.) Zobrazí sa nám :

X:16 Y:16

kde X je vodorovná veľkosť okna a Y je jeho zvislá veľkosť.

#### Zobrazenie adresy pamäte

Klávesa 'A' nám umožňuje zapnúť a vypnúť zobrazovanie adresy pamäte, z ktorej sa práve zobrazuje grafika. Údaj je v desiatkovej sústave :

ADRESS : 24000

#### Posun po pamäti

Meniť adresu nám umožňujú klávesy :

W/D - o jeden mikroriadok vpred / vzad ( X bytov )  
E/F - o veľkosť jedného okna vpred / vzad ( X\*Y bytov )  
Šípky:  
vľavo/vpravo - vpred/vzad o 1byte ( 1 byte )  
hore/dolu - vpred/vzad o 1 riadok ( 8\*X bytov )

#### Zmena farieb v okne

Nastavenie farby v okne umožňujú klávesy TRUE VIDEO a INV.VIDEO. Po ich stlačení sa zosvetlí papier ( ink ) v okne.

#### Grafické módy zobrazovania, ktoré program pozná :

##### Mód zobrazovania Line to Line

Je to veľmi obľúbený a rozšírený spôsob zobrazovania grafiky, kedy sa byty z pamäte postupne zobrazujú do po sebe nasledujúcich mikroriadkov na obrazovke .



#### Mód Ultimate

V tomto móde sa zobrazuje každý druhý byte z pamäte. Byty medzi nimi sú bytmi grafickej masky. V tomto móde posun o jeden byte znamená zmenu v zobrazovaní - z masky na grafiku alebo naopak.

#### Mód Attribute

Zobrazuje sa po znakoch. Jeden znak vytvorí osem po sebe idúcich bytov pamäte a pokračuje sa o 1 znak vpravo.

#### Mód SCREEN\$

Teraz vidíte naraz 6144 bytov bez zobrazovania farieb z pamäte alebo 6912 bytov, kde posledných 768 vytvára farby (sú prenášané do pamäte 22528 až 23295). Tento mód umožňuje len vyhľadávanie celých obrázkov naraz. Zmena veľkosti okna nemá vplyv na zobrazovanie, len na posun po pamäti. Pozor! Pri SAVE (neskôr popísané), je treba aby veľkosť okna bola 32x24, lebo len vtedy sa uloží na pásku celý obrázok, ako ho vidíme. Dosiahneme to ľahko tak, že pred samotným SAVE aktivujeme ešte raz mód SCREEN\$.

#### Uloženie nájdenej grafiky na pásku

Program dokáže nahráť na pásku len data práve zobrazené v okne. Ukladajú sa len data, bez hlavičky. V móde Ultimate sa uloží polovičný počet dát ako je vidno v okne, preto onko zväčšíme pred SAVE na dvojnásobok.

#### Nahratie dát do počítača

Ak chceme nahráť data veľkosti grafického okna, je to klávesa 'L', nahráť plnú pamäť nám umožní stlačenie kláves CAPS SHIFT + 'L'.

#### Vyhľadávanie písma

Aj túto možnosť dovoľuje program a to v móde Attribute ('3'). Odporúčam nastaviť si rozmery okna X:32, Y:12. Standardné písmo má prvý znak medzeru a posledný '@'. Posun po pamäti krzormi hore a dolu, na nastavenie presného začiatku kurzory vľavo, vpravo. Pri SAVE ('K') písmo ohraničíť čo najmenším oknom. (Standardné písmo je veľké X:32 Y:3)

#### RADY PRE ZAČIATOK

=====

Rýchlu a efektívnu prácu s programom 'MEGGIE' nám umožní dobré osvojenie si klávesnice.

Pri hľadaní grafiky v programe odporúčam tento postup :

- 1/ Nahráť blok do počítača (CAPS+L)
- 2/ Zvoliť si mód SCREEN\$ ('4') a prejsť pamäť stláčaním šípky hore.
- 3/ Po objavení obrázku nastaviť sa na jeho začiatok s použitím kláves W,D a kurzorov
- 4/ Zapnúť farbné zobrazovanie (EXTEND)
- 5/ Ak sedia aj farby, nahráť obrázok ('K')  
Prezrieť aj zvyšok pamäte, ak už nie sú ďalšie obrázky typu SCREEN\$, pokračovať ďalej.
- 6/ Prepnúť sa do módu Line to Line ('1'), prehľadať pamäť, nasledne potom mód 2,3. Po objavení grafiky ju ohraničiť čo najmenším oknom a nahráť na pásku ('K')
- 7/ Pokiaľ by sme neobjavili žiadnu grafiku, je možné, že program je komprimovaný alebo firma používa špeciálny spôsob zobrazovania

Príjemnú prácu s programom MEGGIE a veľa úspechov Vám želám



Príloha - klávesy na ovládanie :

=====

---

Q - zmenšenie grafického okna (ďalej okna) v zvislom smere  
S - zväčšenie okna v zvislom smere  
O - zmenšenie okna vo vodorovnom smere  
P - zväčšenie okna vo vodorovnom smere  
1 - typ 'Line to Line'  
2 - typ 'Ultimate'  
3 - typ 'Atribut'  
4 - vyhľadavanie celých obrázkov (SCREEN#)  
K - SAVE  
L - LOAD  
CAPS L - LOAD plnej pamäte  
A - zapnúť / vypnúť zobrazovanie adresy  
R - zap. / vyp. zobrazovanie rozmerov okna  
EXTEND - zap. / vyp. zobrazovanie farieb (Len u typu SCREEN#)  
TRUE U. - zosvetlenie farby PAPER v okne  
INV. U. - zosvetlenie farby INK v okne  
KURZORY, W, D, E, F - posuvanie po pamäti  
MEDZERA - ukončenie práce a návrat do BASIC-u

---