

Computer

92. november

PANORÁMA

Építészeti CAD programok

Házmesterek

HP LaserJet 4

Font-os printer

Silicon Graphics: Indigo

Még kékebb

Animációs szoftverek

Átváltozások

SVGA monitorok

Hétszínvirág



```

// Returns the integer value of the
// given bit
int
get_bit(const int &n, int bit_pos) const {
    // Shifts the value of n to the right
    // so that the bit we want is at the lowest
    // (rightmost) bit
    int temp = n;
    for (int i = 0; i < bit_pos; i++)
        temp = temp >> 1;
    // Checks to see if the bit is
    // 1 or 0 and returns the value
    bool is_one = (temp & 1) > 0;
    // Returns the value
    // 1 if the bit is 1, 0 if the bit is 0
    return is_one ? 1 : 0;
}

// Returns the value of the bit

```

[illegible]

Clipper

Demofényképezés

Ha valakit felkérnek egy program elkészítésére, akkor a feladatai közé a kész program bemutatása is odatarozik. Az alábbi rutin segítségével mindez úgy oldható meg, hogy közben nincs szükség a kész alkalmazásra.

Az alábbi program főképp a Clipperesek számára lehet hasznos. Egy tetszőlegesen kiválasztott funkcióbillentyűhöz hozzárendeljük a képernyőn leolvashó DEMOMAKE rutint. Ha ezek után lenyomjuk a szóban forgó billentyűt, akkor a program létrehoz egy 4000 bájtos, a képernyőtartalmat ábrázoló állományt, amelyet a DEMOVIEW programmal lejátszhatunk, és előre-hátra lapozhatunk. Az így kapott demonstrációs anyagot szabadon terjeszthetjük, és egyszerűen bemutathatjuk vele Clipper-fejlesztéseinket.

A program elkészítését az alábbi gond indokolja. Ha demonstrációs célokból korlátokat teszünk a kész programba (például csak 10 rekordot kezel stb.), akkor ezek elvileg felkutathatók. Ha pedig ráadásul át is írjuk a korlátokat, akkor ily módon „élesre” állíthatjuk és ellophatjuk a demopéldányt.

A rutint például úgy is használhatjuk, hogy a fényképezés csak jelszóra vagy meghatározott paraméterre válik aktívvá. Azt is megtehetjük, hogy a demo elkészítéséig a programban hagyjuk.

majd megjegyzésekkel újrafordítjuk a végső megoldást. A program készítője az előbbi módszert alkalmazza, amely főképp akkor hasznos, ha egy érdeklődő egy adott feladatot szeretne kipróbálni a programmal. Ilyenkor az ő adataival készülnek el a munkaképernyők, amelyeket akár el is vihet a demolejátszóval együtt. Ily módon a kollégáinak és a főnökének is be tudja mutatni a kiszemelt program működését.

A példában egy MINTA.DEMO nevű demót készítünk. A program ismételt futtatása és az új fényképezés felülírja az előző változatot.

A demolejátszás szintaktikája az alábbi:
DEMOVUEW<fájlnev.kit>

A bemutatott programok a Clipper '87-es változatával készültek, a fordításhoz és a linkeléshez a CLIPPER és az EXTEND függvényre, valamint a Nantucket Tools II. függvényeire van szükség.

Csizmazia István

A DEMOVIEW forrásprogramja

- * Főprogram neve.....: DEMOVIEW.EXE
- * Szerző.....: Cszaszka D. István (C) RamboSoft Works 1991.
- * Megrendelő.....:
- * A főprogram feladata.....: Demo lejátszó
- * Elkészítve.....: 1991.10.11.
- * Paraméterek kap.....: demo adatfájl neve
- * Paraméter ad.....:
- * Hívója.....: A DOS
- * Az itt megírt függvények:-
- *.....
- * Maciejewicz.....

```
* Javítani kell.....
*
*
* -----
*
*
* para p1          && paraméter a demófile neve
*
*
* "-----billytízszetdefinióik-----"
fel  = 5
le   = 24
esc  = 27
*
* "-----setbojlitűszök-----"
set curs off      && kurzor kikapcsol
```



```

? score off
set con col (4)          && Clipper üzemi kikapcs
set colo to 'm'          && A+C leírít
?
?
? " DEMOVIEW (R) Demo Player Utility  Version: 1.02  1992.01.22.
? " Copyright (C) 1991-1992  RamboSoft Works" Inc. All Rights Reserved.
?
?
set colo to              && szín kikapcs

*-----jött-e paraméter? -----*
if !pcount() < 1
? USAGE: demoview [d:] filename.ext*
sound(1000,10)          && hibahang
set curs on              && kilépésnél kurzor visszakapcs
quit                     && kilépés
endif

*-----létezik-e file? -----*
if !file('!p1')
? ERROR--> Not exist filename...
? USAGE: demoview [d:] filename.ext*
sound(1000,10)          && hibahang
set curs on              && kilépésnél kurzor visszakapcs
quit                     && kilépés
endif

millisec(1500)           && kis késleltetés
save scre to kpmnt       && DOS képernyő elmentése
clea scre                && képernyőtörés

maxoffs = filesize('!p1') && a maximum offset a demófile mérete
i = 1
do while i
filescreen('!p1', (i*4000)-4000) && ennyiképernyő van a demóban

sound(500,1)             && képváltási hangjelzés
sound(800,1)
sound(500,1)
sound(999,1)
keyboard                 && billentyűzet puffer törlése
do while i
as = inkey(0)
if as = 0                && addig vár, amíg le nem nyomnak valamit
endif
endif
do case
*-----lenyitják van kép az eleje felé -----*
case aa = le .and. i >= 2
i = i - 1
*-----lenyitják van kép a vége felé -----*
case aa = le .and. i < maxoffs / 4000
i = i + 1

*-----lenyitják az utolsó képen áll -----*
case aa = le .and. i = maxoffs / 4000
i = ESCAPE

*-----lenyitják a nyomatok -----*
case aa = esc
exit

*-----egyéb billentyű volt lenyomva -----*
other
helpdemo()

endif
endif

clea scre                && képernyőtörés
i = 0
for i = 0 to 24           && futtatás előtti DOS képernyő visszaállítása
restscreen(24-i, 0, 24, 79, kpmnt)
millisec(1)
next i

```

```
set screen(00,00,24,78,keyprint)
scroll(00,00,24,78,1)

?
&& egy sor emelése
set curs on      && kilépés előtt kurzor visszakapcsol
retu

*
*
*
*
funchelpduma
privatementes,oldcolor

mentes = savescree(09,10,17,70) &&képernyő mentése
oldcolor= setcolor(f) && régi szinkombináció elmentése
set colo to 'grn.bw+g' && új színek beállítása
@ 09,10 csa to 17,70 && ablakhejy törlése
@ 09,10,17,70 box ' ' && keretrajzolás

*-HÉP.P átvétele
@ 11,22 say 'H-E-L-P.'
@ 13,22 say ESC -> EXIT
@ 14,22 say DOWN -> GO FORWARD
@ 15,22 say UP -> GO BACKWARD
sound(3000,5) && heilhang
keyboard * && billentyűzetpuffer törlése
inkey(0) && billentyűre várakozás
restorescr(09,10,17,70,mentes) &&képernyőképet visszaállítja
set colo to oldcolor
retu(f,*)
```

A MINTA forrásprogramja

```

* Főprogram neve..... MINTA.EXE
* Szerző..... Csizmazia D. István (C) RamboSoft Works 1992.
* Megrendelő.....
* A főprogram feladata..... Demo mintaprogram
* Elkészítve..... 1992.05.19.
* Paramétert kap.....
* Paramétert ad.....
* Hívója..... A DOS
* Az itt megírt függvények: -
*
*
*
*
* Megjegyzés.....
* Javítani kell.....
*
*
*
*
*.....billyűzenet definíciók.....*
fel = 5
le = 24
esc = 27

*.....setbeállítások.....*
set curs off          && kurzor kikapcs
set scor off          && Clipper űzenet kikapcs
set cencel (. )       && Alt-C letilt

*....."public változó" a folyamatos mentés állományban a file végére mutatásához.....*
offset = 0            && ez szükséges változó a demozáshoz

*.....*
*
* Főprogram kezdete
*
clear screen
set key -1 to demomake    && fényképezést a Shift-F1 billyűzenetűhöz

*.....1. lép.....*

```

```
setcolo to 'w' i'
clea scre
@ 11, 11 say '1. képernyő. Fotózás Shift-F1-el.'
ink ij(0)      && ezt kell használnunk az INKEY() helyett
```

```
*-- 2. kép -----*
setcolo to 'w' b'
clea scre
@ 11, 11 say '2. képernyő. Fotózás Shift-F1-el.'
ink ij(0)      && ezt kell használnunk az INKEY() helyett
```

```
*-- 3. kép -----*
setcolo to 'w' g'
clea scre
@ 11, 11 say '3. képernyő. Fotózás Shift-F1-el.'
ink ij(0)      && ezt kell használnunk az INKEY() helyett
```

```
clea scre
retu          && főprogram vége
```

```
* Alprogram (függvény) neve: INKIJ
* Az alprogram feladata..... átvenni az INKEY() szerepét
* Paramétert kap..... a késleltetés értéket
* Paramétert ad..... a benne végrehajtott INKEY() visszatérését
* Hívója.....
* Hívási rendje..... INKIJ( X )
* Megjegyzés..... azért kellett, mert az INKEY() lenyele az
* fényképező billentyű lenyomását
```

```
*funcinkij
para ink_value      && a késleltetés mértéke
```

```
private ink_value, retval      && minden privát legyen
```

```
if pcount() < 1      && ha nincs paraméter
retval = inkey()
else
retval = inkey(ink_value)
endi
```

```
if retval < -10      && jelen esetben shift-f1
do demomake      && ha hotkey, fényképezzünk egyet
endi
```

```
retu(retval)
```

```
* Alprogram (függvény) neve: DEMOMAKE
* Az alprogram feladata..... képeket fényképez hotkey-re a programból
* Paramétert kap.....
* Paramétert ad.....
* Hívója.....
* Hívási rendje.....
* Megjegyzés.....
```

```
proc demomake
public offset      && hogy a következő képnél a tudja majd az offsetet
set key -10 to      && hotkey letiltás
screenfile 'MINTA.DMO', t, offset && kép leteszi a fileba
```

```
*...jelzés, hogy fotózás van, ide lehet pl. keretvillogást tenni.....
sound(2000, 10)    && pittyeg
```

```
offset = offset + 4000 && új offset file végéig kiszámol egy screen mérettel arábbról
set key -10 to demomake && hotkey újraengedélyezés
retu
```