

Régi idők ízei

Régi kedvenceinket is viszontláthatjuk a Linux jóvoltából.

François, érted már a Linux konyhaművészetét? Ezen a lemezen egy teljes Linux-csomag található, segítségével egy 386-osból is tűzfalat vagy átjárót készíthetünk. Mais oui, erről a *Linux Journal* honlapján olvastam, a rendszergazdáknak szóló rovatban. Óh, François, néha-néha elmerengve visszavágyom a kisméretű, gyors alkalmazások idejébe, abba az időbe, amikor még a programok néhány száz bájt memóriával, pár ezreléknyi lefoglalt lemezterülettel csodákra voltak képesek. A Linuxszal főzőcskézve ez az időutazás is könnyedén megvalósítható. Hiszen régen sem minden a hatékonyságról szólt, nem?

```

20 PRINT "ENTER THE NUMBER OF YEARS"
30 INPUT NUMYEARS
40 PRINT "ENTER THE INTEREST RATE"
50 INPUT THERATE
55 TOTALAMT = AMOUNT * (1 + (THERATE / 1
60)) ^ NUMYEARS
65 PRINT "TOTAL IS ":TOTALAMOUNT
100 DUCKS = 5
110 DUCKSQUARED = DUCKS ^ 2
120 PRINT DUCKSQUARED
130 PRINT DUCKSQUARED * 5
140 PRINT (1 + (DUCKS / 100))
READY.
RUN
ENTER AN AMOUNT
? 100
ENTER THE NUMBER OF YEARS
? 12
ENTER THE INTEREST RATE
? 5
?SYNTAX ERROR IN 55
READY.

```

100%, 50 fps

1. kép Marcel Basic-tudása egy kissé megkopott

Oui, François. Qu'est-ce que tu dit? Ah, mes amis! Bocsássanak meg nekem. Az álmodozás közben észre sem vettem, hogy megérkeztek. Jöjjenek csak be. François mindjárt hozza a vacsorát, én pedig a borról gondoskodom. Hm... mit is szolgáljak föl?

Néha szívesen használnánk újra azt a rendszert, amely bevezetett minket a számítógépek világába? Commodore 64, PET, Atari, Amiga, TRS-80 vagy akár az IBM-1130... Ha megdobbán a szívük valamelyik név hallatán, nem kell

mindjárt lélegzőgyógyászhoz szaladni: a nosztalgia fontos szerepet játszik érzelmeink között. A jó borok-

hoz hasonlóan ezekben a gépekben is volt valami különleges, valami megismételhetetlen, amire oly jól esik visszavágni.

A lap következő számának nagy részét alkatrészekkel foglalkozó cikkekkel töltjük meg, így ízelítőként „kotyvaszunk” mi is egy kis különlegességet. Ugyan a Linuxszal főzőcskézünk, az asztalra azonban olyan fogás kerül, ami nem kifejezetten a Linuxról szól...

S ha már a bor szóba került... François, hozd fel, légy szíves a '89-es Pomerolt a pincéből, a vendégeink már bizonyára szomjasak.

Emulátorokkal bizonyosan sokan találkoztak már a linuxosok közül is: a régi DOS alkalmazásokat a DOSEMU, a windowsos programokat pedig a WINE segítségével futtathatjuk – bár tudom, hogy a WINE

nem emulátor („WINE” = WINE Is Not an Emulator). Ha pedig tökéletes emulációt szeretnénk, akkor virtuális gépet kell létrehozunk a Linuxon belül. Erre a VMWare (<http://www.vmware.com/>) is képes, segítségével bármely Windows-változatot futtathatjuk a Linuxon belül. Az emulátorok ismét ráirányíthatják a figyelmet a régen elfeledett rendszerekre.

Azt azonban soha ne feledjük, hogy az itt leírt termékek nagy része a szerzői jogvédelem alá esik. Néhány emulátor futtatásához ugyanis az operációs rendszert vagy a ROM-ot tartalmazó fájlokra is szükségünk van. Ezek beszerzésének vagy elkészítésének ismertetése messze meghaladná e cikk kereteit, és azt hiszem, közben François-nak félóránként borért kellene szaladnia, hogy tökéletes legyen a összpontosítás :-). Az emulátorokkal foglalkozó honlapokon azonban rengeteg ilyen fájl található. Emellett arról se feledkezzünk meg, mindig is léteztek szabadon használható (public domain) osztályba tartozó programok, így senkinek sem kell szégyenkeznie amiatt, hogy lopott vagy feltört programmal játszik. Az általam leghasznosabbnak ítélt címetek összegyűjtöttem, és a cikk végén találom.

Az emulátorok beszerzése nagyon egyszerű: látogassunk el a honlapra, majd töltsük le a megfelelőt. A csomagok lefordítását és telepítését most hadd ne magyarázzam el, nyilván mindenki cselekedett már ilyet:

```

tar -xvzf emulator-1.01.tar.gz
cd emulator-1.01
./configure
make
make install

```

Először az egyik kedvencemről szeretnék beszélni. Egyszer nagyon-nagyon régen az Önök kedvenc séfje egy Commodore 64 büszke tulajdonosa volt, hogy az akkorra már a szekrényben pihenő PET-ről, meg a VIC20-ról ne is beszéljünk. Akinek e korszakból még maradt pár doboz lemeze a polcok mélyén, valamint a Mermaid Madnessszel eltöltött órákat visszasírja, annak nyugodt szívvel ajánlom a VICE (Versatile Commodore Emulator) nevű programot, amellyel máris négy gépet (C64, C128, VIC20, PET) emulálhatunk, ráadásként még hangjuk is van! A VICE Team a programot a GPL feltételei szerint terjeszti. Az összes Commodore-modell közül nekem legjobban a C64-hez húz

Tim Mannról csak annyit, hogy eredetileg TRS-80 rendszerprogramozó volt, és nála ez a helyzet az eltelt évek alatt sem változott semmit!

a szívem. Mindjárt nekiláttam egy pofonegyszerű Basic programcska megírásának. Ahogy az *1. képen* látszik, Basic-tudásom alaposan megkopott az eltelt évek alatt. A Commodore emulátor indításához az alábbi három parancs közül választhatunk:

```

x64      (C64-es üzemmód)
xp64     (PET üzemmód)
x128     (C128-as üzemmód)

```

Et oui, még több is van a tarsolyunkban. A C64 egy igazi számítógép volt, billentyűzettel, ezzel pedig programokat írhattunk. A hetvenes

évek végén, a '80-as évek elején megjelent gépek közül azonban nem sokból lehetett ezt elmondani. A korszak egyik legsikeresebb videójátéka az Atari 2600 Video Computer System volt – akkoriban minden srácnak volt ilyen, csak nekem nem, bár a haveroknál mindig órákig játszottam vele. Azok számára, akiknek álmatlan éjszakákat okoz e játékok hiánya, ott van a *Stella*, ennek fejlesztését *Bradford W. Mott* indította el, és mára egész komoly kis csapat szerveződött köré. A *Stella* ingyenesen hozzáférhető, de nem a GPL szerződési feltételei szerint. Ehhez a rendszerhez is rengeteg ingyenes játékot találhatunk az Interneten. A *Stella* játékok futtatása egyszerű, mindössze az

```
xstella _a_játék_útvonala
```

parancsra van szükségünk.

Az Atari 2600 csak egyike volt a cég által piacra dobott termékeknek. *Petr Stehlik* első számítógépe egy Atari 800XL volt, ezt azóta is az első szerelemhez hasonlítható érzéssel imádja. Jelenleg ő az Atari 800 emulátor fejlesztője (a program alapjait *David Firth* rakta le), és társaival együtt további változatok megjelentetésén munkálkodik.

A michigani egyetem irattárában rengeteg 8-bites Atari programot lelhetünk. Egy-egy adag letöltésével jó néhány óra felhőtlen szórakozást szerezhetünk magunknak. Az akciójátékok között megbúvó *chicken* nevű programmal talán még arra a régi kérdésre is megtalálhatjuk a választ, hogy mi volt előbb, a tyúk vagy a tojás.



2. kép Ó, azok a bájos 8-bites grafikák...

Ezeket a játékokat nagyrészt még a régi ARC formátumban tömörítették, tehát az *unstuff*-ra (Alladin Expander) lesz szükségünk a kicsomagolásukhoz.

Egy másik kedvenc régi gépem (ezen tanultam assemblerben programozni!) a TRS-80 Model-1, Level II. Ezen a gépen „szoktam rá” a BASIC-re is (a Fortrannal pedig egy IBM-1130-ason találkoztam először). A Radio Shack TRS-80 elvakult híveinek számára kötelező meglátogatni *Tim Mann* oldalait, ahol különböző TRS-80 emulátorokról és más, a géppel foglalkozó honlapokról olvashatnak. Itt tengernyi érdekességet találhatunk e majdnem elfeledett rendszer legapróbb részleteiről is. *Tim Mann*-ról csak annyit, hogy eredetileg TRS-80 rendszerprogramozó volt, és nála ez a helyzet az eltelt évek alatt sem változott semmit!

A gépemulátorok a programfejlesztők számára is nagy segítséget nyújthatnak. Az *Xcopilot* szintén ilyen program, a *PalmPilot*hoz.

A rendszerben található *getrom* programocskával segítségével elkészíthetjük a kis gép ROM-jának egyfájlos változatát, és az *Xcopilot*-tal máris programozhatjuk a Linuxon belül működő virtuális *PalmPilot*-ot. E módszer előnye, hogy magát a *PalmPilot*-ot

Kapcsolódó címek

Alladdin Expander (unstuff):

➔ http://www.alladdin-sys.com/expander/expander_linux.html

Atari 8 Bit World (egy Atari 800 emulátor):

➔ <http://joy.sophics.cz/a800.htm>

Commodore 64 emulátor:

➔ <http://mars.wiwi.uni-halle.de/ec64/>

Ktamaga:

➔ <http://ktamaga.sourceforge.net/>

Stella (egy Atari 2600 emulátor):

➔ <http://www4.ncsu.edu:8030/~bwmott/2600>

Tim Mann TRS-80 oldala:

➔ <http://www.research.compaq.com/SRC/personal/mann/trs80.html>

A michigani egyetem irattára:

➔ <http://www.umich.edu/~archive/>

A WINE „főhadiszállása”:

➔ <http://www.winehq.com/>

amúgy elég könnyen „hazavághatjuk” egy-két kísérletező jellegű programmal (tapasztalatból beszélek...), így viszont nyugodtan kísérletezhetünk vele, a Linuxnak nem ártunk semmit. Az alkalmazásokat a grafikus felületen is futtathatjuk, ha menthetlenül beleszerettünk a *Pilot* kezelői felületébe.

Végül azok számára, akiknek tényleg rengeteg szabadidejük van, ajánlok egy mindennél érdekesebb emulátort. Emlékszünk még azokra a kis nyavalyás, kulcstartó méretű pityegő izékre, a tamagocsikra? A nagy és a kisunokák nagy-nagy öröme megérkezett a *Ktamaga* nevű emulátor, amit a KDE grafikus felület alatt használhatunk.

Ha olyan emulátort keresünk a Linuxhoz, amelyről itt nem esett szó, csak látogassunk el a ➔ Freshmeat.net honlapra, és keressünk rá az „emulator” szóra, biztosan jó sokra rábukkanhatunk.

Nos, itt az idő, hogy bezárjuk Marcel séf borospincéjét. Azért indulás előtt még teletöltöm a poharakat.

Nocsak, François eltűnt. Biztosan félrevonult a kedvenc csirkés játékkal, non? Remélem, hogy ez a kis körutazás mindenki számára bebizonyította, hogy a Linuxszal visszarepülhetünk a régen elfeledett első játékaink, valamint számítógépeink idejébe. Viszlát a legközelebbi találkozásig a Chez Marcelben, a kedvenc asztalunknál! Nézzenek be máskor is Marcel séfhez!

Á votre santé! Bon appétit!



Marcel Gagné (mggagne@salmar.com) az ontariói Mississaugában él.

A rendszerépítéssel és hálózati tanácsadással foglalkozó *Salmar Consulting Inc.* elnöke. Gyakorló pilóta, sci-fi és fantasy-író; a *TransVersions* című sci-fi, fantasy- és horrommagazin szerkesztője (nemsokára egy válogatásuk is megjelenik).

Imádja a Linuxot és a Unix összes változatát, jelenleg a *Linux Systems Administration: A User's Guide* című könyvén dolgozik, mely az *Addison Wesley Longman* kiadónál jelenik majd meg. *Marcel* honlapján (➔ <http://www.salmar.com/>) rengeteg érdekességre bukkanhatunk.