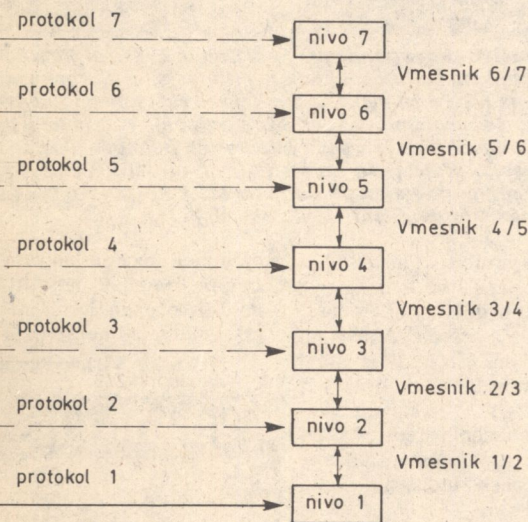


SKICA 5



cije, je ena najvažnejših točk definiranje vmesnikov med nivoji. Funkcije, ki jih posredujejo, morajo biti jasne in dobro razumljive. To pomeni, da vsak nivo opravlja svojo, povsem zaključeno funkcijo in je pretok informacij med nivoji kar najmanjši. S takim načrtovanjem je mogoče razmeroma enostavneje zamenjavati izvedbe posameznih funkcij (npr. zamenjavo telefonskih linij s satelitskim prenosom).

Ko sporočilo preneha med nivoji, se preoblikuje, ker dobiva ponekod drugačen format, drugje pa še dodatne informacije, ki so potrebne, da lahko poišče naslovnika in da bo naslovnik vedel, kdo mu je sporočilo poslal. Če so sporočila dolga, jih je treba nekje razdeliti na več manjših celot, da bi jih lahko poslali naprej. V primeru na skici 5 je prikazana možnost za preobli-

kovanje sporočil. Nivo 7 generira sporočilo »m«. V skladu s pravili vmesnika 6/7 je sporočilo predano nivoju 6. Ta se preoblikuje v »M« (npr. komprimira pre-

## MALI OGLASI

- za prodajo opreme, literature
- za nakup
- za izmenjavo
- za najrazličnejše storitve

Oglase za tekočo številko sprejemamo do 10. ure v ponedeljek. Cena enega oglasa: 200 din do 30 besed, vsaka nadaljnja beseda 20 din.

Male oglase lahko bralci oddajo vsak dan med 7. in 19. uro, ob sobotah pa od 7. do 11. ure na blagajni za sprejem malih oglasov, v Ljubljani, Titova 35 (črna stolpnica) ali v Šubičevi 1. Lahko pa jih oddajo tudi kar po telefonu, v istem času, na številko 223-311 (klicna številka 061) za bralce izven Ljubljane). Male oglase lahko pošljete seveda tudi pismeno, in sicer na naslov: ČGP Delo Stik, Oglasno trženje, Titova 35.

sledke). Sporočilo po vmesniku 5/6 preda nivoju 5. Ta se ne preoblikuje, pač pa samo poskrbi, da sporočila, ki prihajajo proti nivoju 6 od nivoja 4, zadrži, dokler je nivo 6 zaposlen s pripravljanim odposlanih sporočil za nivo 5. Nivo 4 lahko še sprejme neomejeno dolga sporočila, nivo 3 pa ne več. Zato jih mora nivo 4 razbiti v manjše enote in jim dodati »glave«. V glavi je nadzorna informacija (npr. zaporedna številka), ki omogoči nivoju 4 na sprejemni strani, da bo sporočilo znova zgradil iz prispelih delov. Nivo 3 določi, katere izhodne linije bo uporabil za pošiljanje sporočila, in jim dogradi svoje glave. Nivo 2 sporočilom ne doda le svoje glave, temveč tudi rep, in preda generirano enoto nivoju 1, da jo pošlje po liniji proti sprejemni strani.

**V prihodu, zadnjem nadaljevanju: še nekaj zanimivosti o delovanju računalniških mrež.**

**PROGRAME ZA COMMODORE**  
64 ugodno prodam: okoli 130 tovarniških programov za Commodore 64 (uporabniški programi, programi za komponiranje glasbe, arkadne igre, simulatorji, avanture...). Brezplačen katalog. Jože Šulman, Trata III/11, 63330 Kočevje, telefon (061) 852-578. TX 136

## MLADI PROGRAMERJI, POZOR!

Angleška revija Sinclair User in firma Cases Computer Simulations tudi letos prirejata veliko tekmovanje za naslov najboljšega programerja računalnikov tovarne Sinclair. Tekmovanje je že tradicionalno in vsako leto zanj nastane veliko kvalitetnih programov za računalnike Sinclair ZX 81 in Sinclair ZX Spectrum. Letos lahko tekmujete tudi s programi za novi Sinclairov računalnik QL, vendar ga verjetno do tekmovanja ne bo imel še nihče v Angliji, kaj šele v Jugoslaviji, kjer je že prodaja računalnika ZX 81 v trgovinah (čeprav le en dan in za bajeslovno ceno) povzročila pravo revolucijo.

Zmagovalec bo dobil nagrado 2000 angleških funtov, in še odstotke od prodaje programa. Poleg denarne nagrade bo prejel tudi trofejo Cambridgea za programiranje. Razpisane so še štiri druge nagrade po 250 funtov (in procenti od prodaje), 25 tekmovalcev pa bo dobilo še programe firme CCS. Vsi nagrajenci bodo dobili tudi brezplačno enoletno naročnino na revijo Sinclair User.

V poštev pridejo le igre, saj je ocenjevanje le-teh lažje in hitreje kot pa ocenjevanje sistemskih programov. Prednost imajo igre, pri katerih igralec potrebuje poleg refleksov tudi veliko logike in taktike. Tako lahko programe, ki jih bo komisija sprejemala in ocenjevala, delimo na igre avanture, strateške igre, simulatorje in vojne strateške igre.

Ocenjevali bodo originalnost, privlačnost iger, grafično predstavitev in stopnjo izkoriščenosti računalnikovi- viih zmogljivosti. Predstavitvi ukazov in pravil ter dokumentacija programov sta prav tako pomembna za oceno.

**Pogoji za udeležbo na tekmovanju so naslednji:**

- programi morajo biti poslani na kaseti skupaj z listingom, natančno obrazložitev programa in prijavnim formulirjem (če se boste odločili za udeležbo na tekmovanju, boste formulir našli v junjski številki revije Sinclair User, ki je tudi pri nas ni tako težko dobiti, saj je nanjo naročenih kar precej naših lastnikov Sinclairovih računalnikov)

- v poštev pridejo le programi za računalnike ZX 81, Spectrum in QL

- programe je treba poslati do vključno srede, 4. avgusta 1984 na naslov Sinclair User, 196-200 Balls Pond Road, London N1 4AQ, Anglija

- tekmovalci dajejo firmi CCS izključno pravico do presnemavanja, spreminjanja, prodaje, in izdaje originalnega ali spremenjenega programa v kakršnikoli obliki, firma CCS pa se obvezuje, da bodo plačala tekmovalcu dvajset odstotkov od prodaje takega programa in deset funtov za vsako objavo listinga programa

- zmagovalni programi postanejo lastnina firme CCS, ki bo skrbela za prodajo programa in izplačila tekmovalcu, kot je zgoraj določeno

- organizatorji si pridružujejo pravico ponuditi katerikoli program za uporabo na mikroročunalniškem sistemu Micronet s plačilom odstotkov od te prodaje (kaj ta sistem je, boste zvedeli v enem od naslednjih številkih revije »Moj mikro«)

- programov organizator ne bo vračal, med tekmovalci in organizatorjem pa ni mogoča nobena korespondenca. Odločitev o zmagovalcu bo dokončna in nepreklicna.

- uslužbenci firme CCS in ECC Publications se tekmovanja ne morejo udeležiti.

Če imate program, ki ustreza pogojem, že pripravljen, ga hitro prevedite in pošljite v Anglijo, seveda z upanjem, da se vam bo posrečilo osvojiti eno od nagrad.