

Mlha

Štěpán Pospíšil, ilustrace Jiří Vančura

Hlava mě bolí jak střep. Absolvovat rodinný oběd je neskutečné utrpení. „Tak povídej,“ vyzvídá mladší ségra matčiným hlasem, „v kolikpak jsme přišli domů?“ Je mi naprosto jasné, že se můj ranní příchod v rodině už náležitě rozebíral. Naštěstí na Terezčinu poznámku nikdo nereagoval. Ondra mlčí – odpoledne musí vzít Terku do kina na pohádku. Připadá si jako mrně, a tak nadsadil tradiční uražený výraz. Táta s mámou prohodí jen pár slov o dovolené – kdo se postará o pojištění a další podrobnosti. Kdyby mě tak šíleně nebolela hlava, každou zmínku o prázdninách v Egyptě bych jen hltal. Teď mě však dovolená ani trochu nezajímá. Je však cítit, že mámu s tátou vlastně taky ne – prázdniny jsou jen nouzové téma, aby se nemuseli trapně vyptávat jako osmiletá Terka. Vědí, že o včerejšku nechci mluvit. O čem taky? Co jim mám povídat? Sám nevím, co si myslet... Bože, musím si to srovnat v hlavě...

Po obědě je nejlepší z těsného bytu vypadnout. Popadnu bundu a mizím ze dveří. Ondra mě vraždí zabijáckým pohledem. Chtěl jít s klukama ven a místo toho se bude muset nudit v kině.

Mlha a drobné mrholení jsou lepší než studený obklad na bolavou hlavu. Mířím na Mariánskou horu za městem. Chci být sám.

Večírek po závěrečných zkouškách. Naše třída kuchařů oslavovala v místní pizzerii konec školy. Přišla i třídní učitelka Květuška (nazývaná všemi Vítana) a oblíbený mistr kuchař Vosáhlo (alias Knorr), co nás měl na technologii. Nejdřív se jedla pizza, vzpomínalo na léta na učňáku a trochu popíjelo... O půlnoci pizzerii zavírali a třída se rozdělila na dvě skupinky. „Měkkouši“, jak je nazval Bohuš, šli domů spát a „drsoni“ šli pařit k Bohušovi domů.

Neměl jsem chuť stát se drsonem, ale ukecali mě. Byt Bohušových rodičů byl rázem plný. Všichni byli totálně mimo. Řvala tam hudba, pilo se pivo a Bohušova slivovice, kouřila se tráva...

„Atomovka!“ probouzejí mě ze vzpomínek na noc dětské hlasy v mlze. „Ty vole, nestřílej na mě, copak jsem Američan?“ slyším hádku právě z míst, kde začíná propast opuštěného lomu. Podle hlasu jsou to určitě Ondrovi kamarádi.

**Vstávám.
Je sobota poledne.
Ještě že nemusím
do školy.**



**Je to zvláštní.
Vlastně
už nikdy
nebudu muset
vstávat do
školy...**

Můj Pane, copak se zbláznili? Vždyť tam spadnou! To je ale nápad hrát si v mlze u hrany srázu na vojáky...

Nevědí to, jsou zaujatí zábavou, nemyslí na to, co jim hrozí.

No, ale tím spíš tam spadnou! Jak můžou být tak nezodpovědní?

Lidé se často pohybují v mlze nad hlubokým srázem a nevědí o tom.

Rozumím – Bohuš a spol... Dnešní noc bujaře slavili přímo na samé hraně pořádného srázu. A já tam byl s nimi. Chtěl jsem jim pomoci, ale místo toho jsem málem do té životní propasti spadl sám...

Není jednoduché zachraňovat tonoucího v hloubce. Nejprve ho musíš vytáhnout na pevnou zem, kde mu můžeš pomoci.

Vím, že opilý kamarádům se na mejdanu těžko pomůže, ale co jiného dělat?

Chybí jim opravdové přátelství. Hledají někoho, komu by mohli věřit.

A místo toho se opíjejí a kouří marihuanu... Proč jim teda někoho takového nepošleš, můj Bože?

Vždyť právě posílám. Posílám jim svého služebníka, kterému na nich záleží a který jim může nabídnout víc, než mohou najít v sobecké zábavě.

To jako já? Já je mám z té hrany srázu odvést? Vždyť to nedokážu! Sám nevím, co je dobré a co ne...

Ale já to vím, můj drahý. A budeš-li se mě držet, ukážu ti to. Nechci, aby mé děti padaly do propasti.

Dobře, Bože, pokusím se o to, ale nedovol mi opustit tě. Je to tak snadné a včera jsem to málem udělal.

Neboj, dám ti dar poznání, když o něj budeš usilovat.

Budu, ale teď mi, prosím, rychle pomoz něco vymyslet, aby tyto děti nespály do lomu...

„Jsem vyslanec OSN,“ volám z mlhy co nejdál od srázu a snažím se mluvit jako Kofi Annan. Kluci utichají. „Máme tady náročný úkol pro železné muže americké armády,“ snažím se odvést děti co nejdál od propasti. Najednou jsou Američané všichni. Už nebojují proti sobě. Poznali, že jsem Ondrův brácha, a už tu stojí celý žhavý přede mnou jako nastoupená jednotka rychlého nasazení.

„Musíme zachránit zajatého spojence,“ vysvětlují válečnou operaci pochoduující jednotce, „zdaleka to nebude jednoduchá akce, budeme muset leccos vytrpět...“ Kdyby jen tušili, že je čeká pohádka v kině s naší Terkou, rozhodnutí z tváří by jim vyprchalo. Ale Ondru tím skutečně zachrání. Bude štěstím bez sebe, že nebude muset tuto oběť podstoupit sám.

Mariánská hora se svým zákeřným lomem zůstává v mlze za městem. Zachránit bývalé spolužáky nebude tak snadné jako odvést děti z nebezpečné situace. Ale jistě na něco přijdu, nejsem v tom přece sám. Stojí za mnou ten, který zná cestu z každé mlhy.



Ing. Jan Macek

Počítače v důchodu

Co dokáže počítač?

XIX. díl

8, 16, 32, 64

Pamatujete si první počítač, na který jste si sáhli? Tady je ten můj:

64 kB paměti, procesor Z80 s frekvencí 3,5 MHz, grafika 256 krát 192 bodů, 16 barev. Místo monitoru televize, místo disket, nebo dokonce harddisků kazetový magnetofon. Jméno? Sinclair ZX Spectrum. Pokud vám to nic neříká, zkuste se zeptat někoho, komu je aspoň třicet let. Pro něj to bude legenda, stejně jako třeba Commodore 64 nebo Atari 800 XL.

Od zahájení masového prodeje osmibitových počítačů uplynulo už více než dvacet let. Pokud je běžný počítač zastaralý za dva nebo tři roky, co můžeme říci o těchto „dědečích“?

Z dnešního pohledu jsou jejich parametry legrační, začneme-li se však zajímat o to, co z nich dokázali tehdejší programátoři získat, budeme se možná divit. Letecké simulátory, strategické hry, šachy, řídicí program městské teplárny a podobně.

Je asi jasné, že s tak omezenými možnostmi výpočetního výkonu a paměti se muselo šetřit. Některé zvláště povedené programy využívaly nejroztodivnější postupy, které šetřily tu a tam nějaký ten bajt nebo takt procesoru. Například místo využití čísla 1 v programu (které zabíralo 6 bajtů) se používal výraz π/π , který má také hodnotu 1, ale zabere jen 3 bajty. *Na procvičení: Jak byste podobným způsobem vyjádřili nulu?*



Historie

Obdobím slávy osmibitových počítačů byla 80. léta 20. století (roky 1980 – 1990). V Čechách (a v Anglii) kralovaly Sinclairy, v Německu Commodory a v Americe Atari. Koncem 80. let již přišel nezadržitelný nástup šestnáctibitových počítačů. Z té doby pocházejí slavné Atari ST a Commodore Amiga, které vynikaly nad tehdejšími počítači PC v mnoha ohledech. Jenomže počítače PC měly jednu nezanedbatelnou výhodu: byly „otevřené“, neboli vyvíjet pro ně rozšiřující příslušenství mohl v podstatě každý, kdo to dokázal, ne jen jedna firma. A tak nakonec spojené síly mnoha výrobců své silně, ale osamocené konkurenty doslova uhnaly – jeden vyrobil lepší zvukovou kartu, druhý grafickou, ten přidal joystick nebo volant – zkrátka zákazník si mohl vybrat, co chtěl, a nebyl odkázán na to, co se rozhodne do počítače dávat jeho výrobce.

„Svaté války“

Tak jako se dnes mezi fanoušky vedou nekonečné spory o to, jestli je lepší Intel nebo AMD, nVidia nebo ATI či Nokia nebo Siemens, úplně stejně se hádali tehdejší „fanatici přes počítače“, jestli je nejlepší Sinclair, Atari nebo Commodore. Každý měl své argumenty pro svou značku: Sinclair množství programů (hlavně her), Commodore také (a navíc na tehdejší dobu výbornou hudbu) a Atari zase zajímavé hry, které na jiných počítačích nebyly.

Slavné Atari

Firmy, které tyto počítače vyráběly, už dnes neexistují. Ovšem jméno Atari bylo nedávno koupeno firmou prodávající počítačové hry Infogrames, aby svým zvukem podpořilo prodej jejich produktů. To nemusí být špatný nápad, protože i dnes, po deseti letech od ústupu Atari ze slávy, je jeho jméno nejznámější značkou počítačů u nás.

Emulátory

Pro dnešní supervýkonné počítače je hračkou zvládnout to, co uměli jejich pradědečkové. Toho se využívá v programech, které dokonale napodobují funkci jiného počítače. Pak do něj stačí nahrát si nějaký program určený pro původní počítač (většinou má tak 30 KB) a můžete si užívat zábavu s

Abandonware

Počítačové programy obvykle nejsou zadarmo. Nějakou dobu se prodávají, ale po několika letech už některé společnosti vůbec neexistují, a ani mnohé starší hry se nedají nikde koupit. Takovým se začalo říkat abandonware (programy, o které se nikdo nestará). Na internetu existují archivy těchto programů, a ačkoli to není právně úplně čisté, lze si je nahrát a používat je (kde není žalobce, není ani soudce). V případě, že by se hra začala opět prodávat (třeba za sníženou cenu nebo ve sbírce více starých her), přestává být v kategorii abandonware a její používání opět jednoznačně spadá pod softwarové pirátství.

www.emulators.cz – velice obsáhlá česká stránka s množstvím her a emulátorů, popisů historie různých modelů domácích počítačů i herních konzolí a odkazů na jiné stránky. Tady najdete všechno.

Proč je šestnáctibitový procesor lepší než osmibitový (a šedesátibitový lepší než dvaatřicetibitový)

Umíte malou násobilku (z paměti násobit čísla od nuly do devíti)? Tak si představte, že jste osmibitový procesor. Máte závodit v násobení s činiteli do sta s někým, kdo umí násobit z paměti čísla dvoumístná (to je jako procesor šestnáctibitový). Zatímco vy byste museli násobit s pomocí papíru, váš soupeř by spočítal výsledek z paměti. Takže procesor s větší šířkou sběrnice (ta odpovídá tomu, kolikabitový procesor je) může najednou zpracovávat větší množství dat – a proto je rychlejší. Musí však k tomu mít přizpůsobené programy, které dokážou větší schopnosti procesoru využít, aby nepočítal postaru. Pro lepší představu je potřeba dodat, že už od dob procesoru Intel 80386 jsou všechny procesory pro počítače PC dvaatřicetibitové. Šedesátibitové procesory jsou už ale na obzoru: Opteron od AMD a technologie Yamhill od Intelu. Pro výkonné servery (což nejsou počítače PC) ovšem 64bitové procesory už existují a používají se (Itanium, Ultra Sparc, Alpha, MIPS, NEC VR).

Fotografii ZX Spectra laskavě poskytl pan Enrico Tedeschi (UK): www.etedeschi.ndirect.co.uk