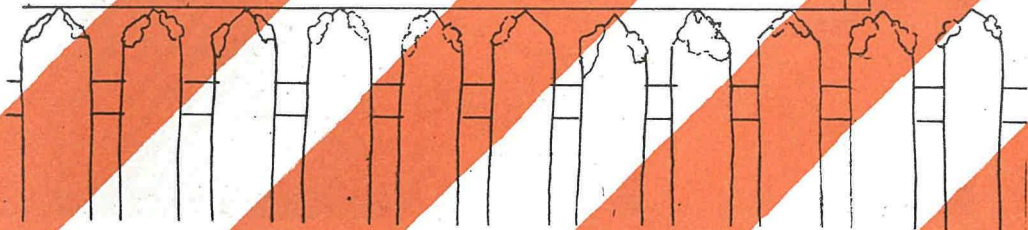
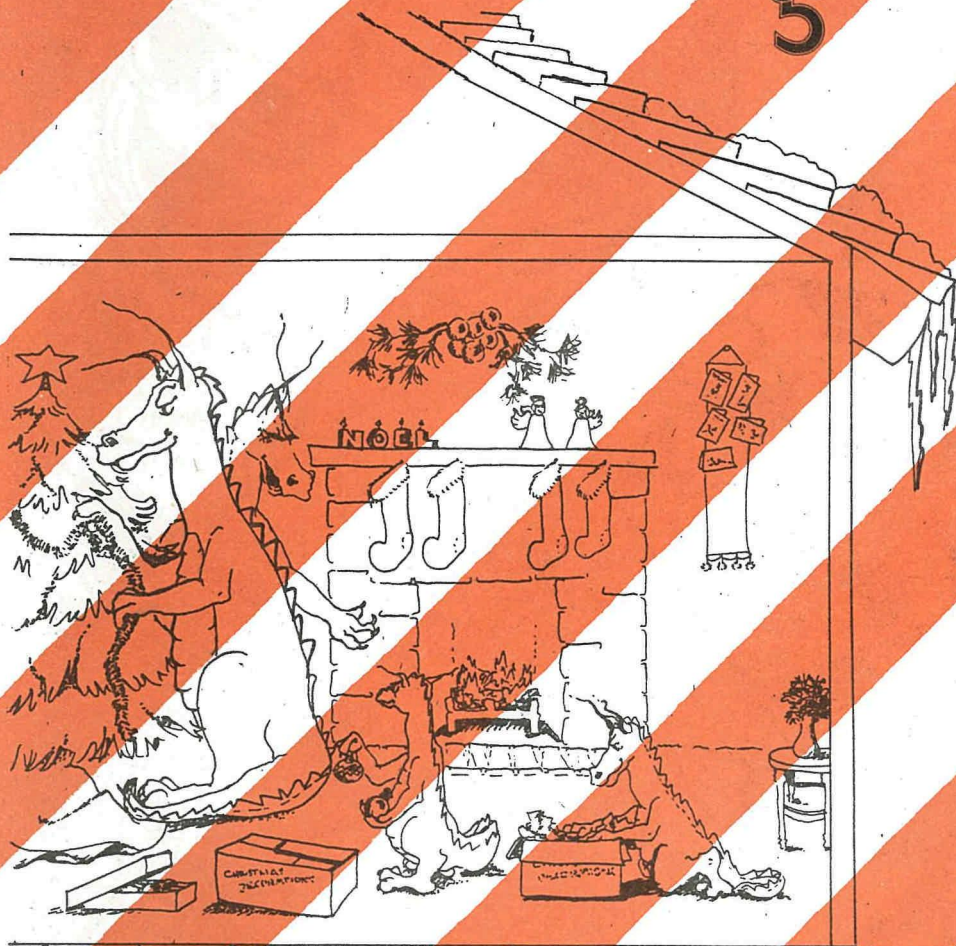


STACK- POINTER

84

5



HZZ...HZZ

Ah! Zenazte numret!
Favoritblazkan även
för ozz i djungeln!
Zchyzzt!



1	<i>Framsidan</i>
2	<i>Hzz..</i>
3	<i>Det här</i>
4	<i>CAD</i>
10	<i>VAXvms</i>
16	<i>Redaktörn</i>
18	<i>Satelliter</i>
24	<i>Zork</i>
26	<i>Hembygge</i>
33	<i>Press.</i>
34	<i>Algol 68</i>
37	<i>Ny tenta</i>
38	<i>NADA-studie</i>
40	<i>SVADA ?</i>
42	<i>Höstens</i>
46	<i>F-N man</i>
47	<i>Stacken</i>
48	<i>Baksidan</i>



STACKPOINTER

STACKPOINTER är organ för Datorföreningen STACKEN. STACKPOINTER utkommer när material i tillräcklig mängd finns, förhoppningsvis 5-6 gånger per år.

Ansvarig utgivare: Jan Michael Rynning

Redaktör: Hans Nordström

I redaktionen: Hans Egnell

Sten Thure Eriksson

Mats O Jansson

Jan Michael Rynning

Fotograf: Henning Croona

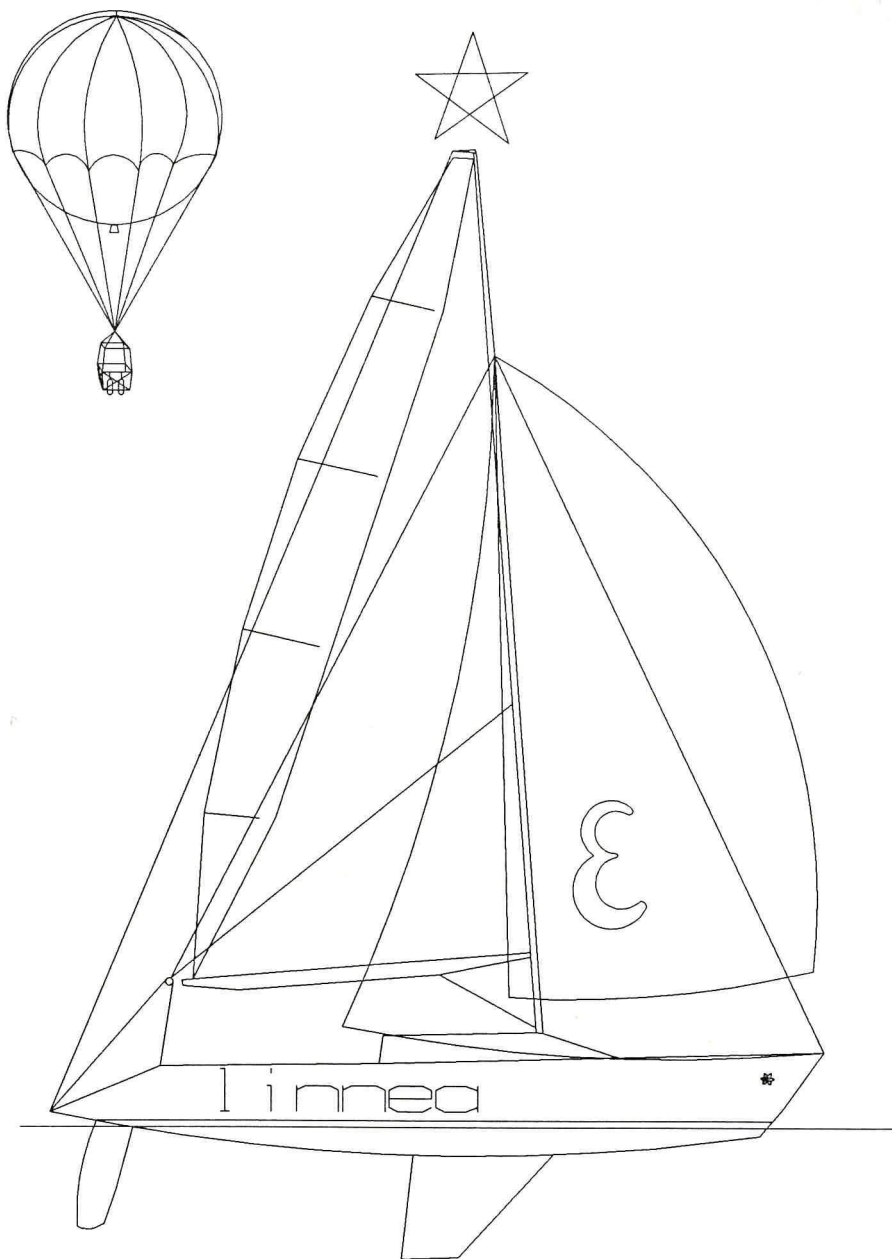
Återgivande av delar av innehållet är tillåtet om källan anges.

Datorföreningen STACKEN

c/o NADA KTH

100 44 STOCKHOLM

Postgiro 433 01 15-9



CADette

CADette (förkortat CAD1) är ett litet tvådimensionellt CAD-program för elektriska principscheman, linjeritningar etc.

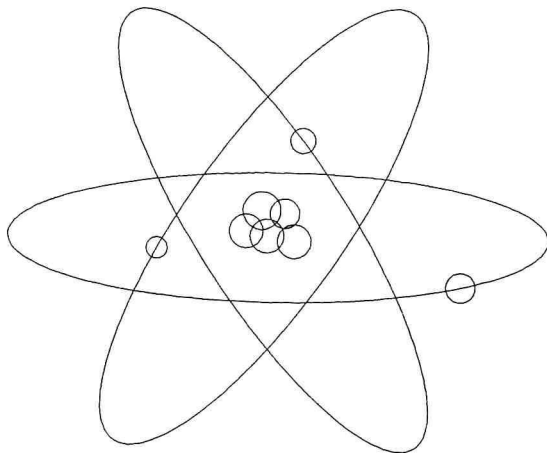
Programmet är skrivet mellan februari och november 1984 av Stellan Lagerström, E81, KTH. Det är inte färdigt än, och utvecklas kontinuerligt. Skicka gärna idéer, kommentarer, felrapporter, vackra bilder ni gjort, etc till mig som MAIL till STELLANL.

dardbibliotek eller så kan man definiera egna.

Man förstår förmodligen CADette bäst genom trial and horror. Interaktiv hjälp är påtänkt, men ej ännu implementerad.

Punkter.

Programmets idé är Punkterna. De är "handtag", med vilka man manipulerar övriga grafiska primitiver, såsom linjer, cirklar, bågar, el-



CADette är tänkt att vara maximalt interaktivt, en sorts grafisk skärmeditor, med EMACS/AMIS som idol. Man kan sätta ut, ta bort och modifiera olika grafiska primitiver, som linjer, cirklar, text och bibliotekssymboler. Man kan spara vad man gjort på en fil, och göra papperskopior på plottrar.

Bibliotekssymbolerna kan komma antingen från fördefinierade stan-

lipser, text och bibliotekssymboler. Dessa existerar endast relativt punkter. Punkter syns på skärmen när man kör men finns inte i arbetsarean och syns inte på en papperskopia.

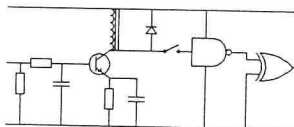
Funktioner.

När man kör CAD1 är man alltid inne i en funktion (eller funktionen Deselect, som inte gör något). Vilken funktion man är inne i avgör hur

CAD1 tolkar olika kommandon.

En funktion gör i allmänhet bara en sak och fortsätter med detta tills man väljer en ny funktion. T ex skapar funktionen Create Line en linje mellan två punkter, och fortsätter sedan att skapa linjer till andra punkter. Om funktionen börjar med att identifiera flera punkter så måste man använda kommandot A eller välja den på nytt i menyn om man vill byta punkt.

Separata beskrivningar av varje funktion finns längre fram.

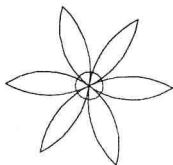


Kommandon.

Kommandon ger man som svar på funktionens prompt. Dessa

- 1 talar om för en funktion i detalj hur den skall göra vad den är avsedd för,
- 2 väljer en ny funktion eller
- 3 ställer om variabler.

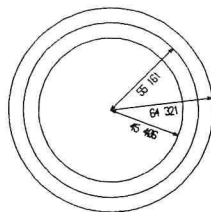
Kommandon kan bara ges då den grafiska cursorn syns.



<STELLANL>CAD1

Argument.

Vissa funktioner behöver numeriska argument (t ex Zoom) logiska (**true/false** i t ex Set Status) eller filnamn (Save). Dessa skriver man från tangentbordet avslutat med **(RETURN)**. Observera att man då **inte** kan ge ett kommando! (När den grafiska cursorn inte syns. Denna begränsning kommer så småningom att försvinna.) Alla argument har ett defaultvärde som står inom parenteser. Det får man om man trycker **(RETURN)**. Defaultvärdet är antingen ett standardvärde eller det värde man valde senast.



Arbetsarean.

Denna är ett oändligt stort "papper" med ett koordinatsystem, som har origo i mitten. Alla koordinater är i mm. XY-koordinater sträcker sig alltså från 0 till $\pm\infty$.

Fönstret.

Större delen av skärmen (eller hela) upptas av Fönstret. Resten är Menyn. I fönstret syns en del av arbetsarean. Hur mycket bestäms av displayskalan.



Dialograderna.

Längst ned på skärmen framför Fönstret finns Dialograderna, där funktionerna ber om kommandon och argument. Här skrivs också diverse information, varningar och felmeddelanden. De senare åtföljs av ett pip.

Om man vill slippa se dialograderna temporärt kan man trycka en gång på knappen

DIALOG på TE4107/4109

VIEW ALPHA på RA6221



"Han är den ende som fortfarande
hajar något."

Menyn.

Till höger på skärmen finns oftast en meny. Menyer är ett bekvämt sätt att välja funktion. Det finns 4 menyer, var och en med 16 boxar. Man väljer funktion genom att ge kommandot Mark i en av boxarna. Menyfunktionerna byter meny. Den 4:e menyn är ursprungligen nästan tom. Alla menyer kan definieras av användaren. Definitionen sparas med Save State. Observera att man även kan välja funktion med kommandot F + Funktionens kortnamn.



Arean.

Arean är ett rektangulärt område. Den definieras genom att ange två motstående hörn. Area-funktionerna påverkar allt som hänger på punkter som befinner sig inom arean.

Starta CADette.

CADette finns på kontot

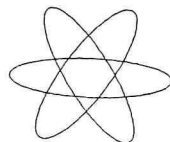
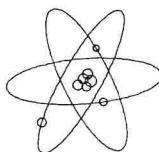
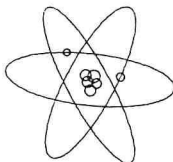
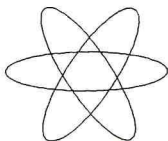
ELMER::DISK1:[STELLANL]

tillsammans med några hjälpfiler. Logga in på en grafisk terminal (se Hård- och mjukvara för vilka man kan köra från). Bekvämt är att definiera en symbol:

CAD==DISK1:[STELLANL]CAD1

Undvik att göra set default till mitt konto för ni kan ändå inte spara något där!

Programmet frågar först vilken sorts terminal du kör från och initierar sedan sin arbetsarea och terminalen.



Kommandon.

(mark)

markerar position eller punkt. (även gul knapp/**(Z)**)

(S)

ger status- och positionsinfo. (vit knapp/**(1)**)

(N)

skapar en ny punkt här. (blå knapp/**(2)**)

(A)

startar om funktionen. (grön knapp/**(3)**)

(G)

sätter på/stänger av rasterlåsning.

(F)

inleder ett funktionsval. Skriv F följt av funktionens kortnamn, t ex F EXIT, FPOINCRE, fshift.

(B)

inleder ett boxval. B3 betyder funktionen i box 3 (översta är 0).

(C)

inleder val av skapelseklass. C17 sätter skapelseklassen till 17. C utan argument rapporterar.

(T)

byter mellan digitizer och joypad på en TE.

(U), (D), (R), (L)

inleder en offset-adress (inklusive underförstått mark). Raden R25D100 betyder markera en punkt 25 mm till höger och 100 mm nedanför senast markerade position.

(X), (Y)

inleder en absolut adress (inklusive underförstått mark).

Kommandon från tangentbordet avslutas med **(RETURN)**.

När initieringen är klar är du i funktionen Deselect, Meny 3 är vald, prompten är en lämplig hälsning.

Härifrån börjar man lämpligen med att välja en annan, mer användbar funktion, t ex Load för att ladda en gammal fil eller Main menu för att få kommandona som skapar nya saker.

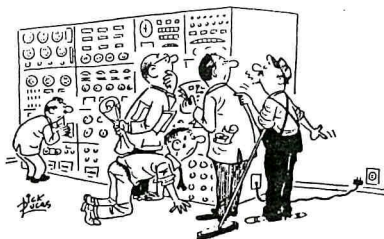
Gå inte ur CAD1 med kontroll-C!

Terminalen sätts då inte tillbaka till normalt beteende och blir närmast obegriplig. Använd funktionen Exit. Om du råkar trycka kontroll-C kan du komma tillbaka genom att omedelbart skriva CONT.

Kommentarer.

På TEKTRONIXen kan man styra cursorn med den så kallade joypaden. När man använder den behöver man inte trycka **(RETURN)** efter kommandon (utom adresser). Markera med **(SPACE)**.

När en funktion ber om en punkt som argument, så väljer programmet antingen den punkt som är närmast där du markerade (mark) eller en ny punkt (kommando N).



Hård- och mjukvara.

CAD1 kan köras från:

en TEKTRONIX 4107 med eller utan digitizer
en TEKTRONIX 4109 med eller utan digitizer
en RAMTEK 6221 med digitizer

Kortnamn

TE4107

TE4109

RA6221

Hårdkopior kan fås på:

HP7580 plotter

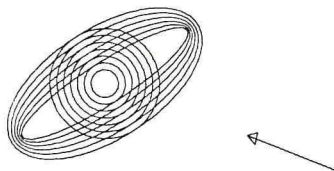
Elektros laserskrivare

HP7580

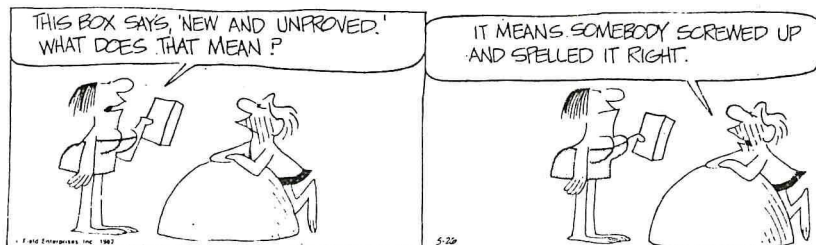
LASER

CAD1 är skrivet i VAX-Pascal, men kommer i mån av intresse att modifieras så att det blir flyttbart till andra datorer.

Det finns ett standardbibliotek, kallat "Symbol" som innehåller elektriska och logiska symboler. Den som skriver ett bra bibliotek bör höra av sig/dela med sig.



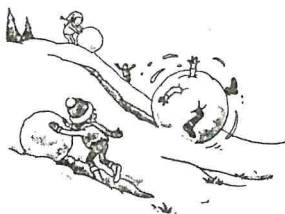
Stellan Lagerström



VAX/VMS V4

Denna artikel är främst riktad till personer som känner till version 3. Det gör att jag inte alltid förklarar alla VAX/VMS termer. De termer jag inte har förklarat anser jag att man som VMS användare bör känna till. Jag hoppas att även personer som inte känner till VMS skall finna något av intresse i artikeln.

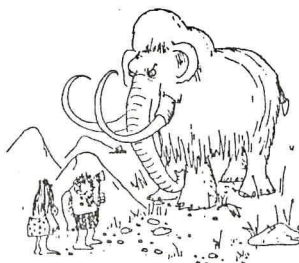
Denna artikel är baserad på information jag har fått på ett av Digital avhållet seminarium om V4. Artikeln är ursprungligen en mycket kort sammanfattning av ändringar till V4 som jag dragit för mina arbetskamrater som dagligen använder VAX/VMS. Artikeln kan innehålla sakfel, men då beror det troligen på en missuppfattning från min sida. Jag har dock försökt få de flesta uppgifterna bekräftade av andra personer som har varit på seminariumet.



Systemssäkerhet

Det viktigaste med V4 är Digital's hårda satsning på att få VMS säkerhets-klassifierat av DoD (Department of Defence). Detta märks på en hel rad punkter, man har gjort mycket för att försvåra för Crackers.

Första skillnaden ser man när man loggar in. VMS kommer att berätta när man senast var inne och hur många misslyckade inloggningar som förekommit sedan dess. Detta kan leda till att man upptäcker att någon obehörig har kommit in på kontot.



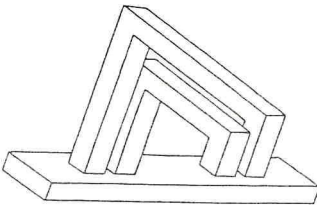
*Ökad säkerhet?
Det här är ju löjligt...*

Det faktum att man räknar misslyckade inloggningar leder till att man automatiskt kan stänga av ett konto efter ett viss antal försök. Ägaren av kontot får då vända sig till någon systemansvarig som kan öppna kontot igen. Detta för att man skall slippa Crackers som använder dator för att knäcka lösenord.

I V4 finns det en möjlighet att tvinga användare att minst ha ett antal tecken i sitt lösenord. Dock kan man inte tvinga användarna att ha fler än tio tecken i lösenordet. Detta är först och främst till för att man inte skall kunna ha sina initialer eller ett kort namn som lösenord.

Sen har man gruppen av användare som använder samma lösenord år efter år. Denna grupp kommer man åt genom att man kan sätta en begränsad giltighetstid på lösenordet. Extremfallet är när man sätter giltighetstiden till 0 sekunder, då måste man byta lösenord varje gång man loggar in.

Den observante läsaren kanske börja fundera varför det blir så, jo det beror på att man alltid kan logga in en gång efter det att giltighetstiden har gått ut. Detta för att man skall ha en möjlighet att gå in och ändra lösenord. Ändrar man inte lösenordet denna gång så kommer kontot att spärras och man får gå till en systemansvarig för att kunna logga in igen.

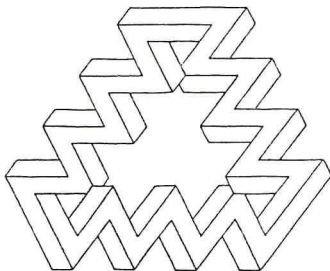


Det finns även en möjlighet till ett andra lösenord på kontot, ett s.k. "Secondary Password". Detta lösenord kan användaren sätta om han vill. Det gör att det krävs två lösenord för att komma in på kontot. Detta är bra mot Crackers då man bara har kommit halvvägs när man löst det första lösenordet.

För att ytterligare försvåra för den elaka Crackern finns det en möjlighet att sätta ett s.k. systemlösenord på vissa terminalledningar. Detta för att man t.ex. på en modemlinje inte skall få veta något om man råkar hitta en modemingång. Detta för att man skall försvåra för individer som letar modemingångar med hjälp av datorer, som i War Games t.ex. . Får man kontakt med en sådan terminalledning så verkar den bara vara död, den kommer inte att prompta eller någontig, bara vänta på ett lösenord. Har man sedan avgivit rätt lösenord så kommer man att få veta vilken maskin man har kommit till samt en fråga om Username.

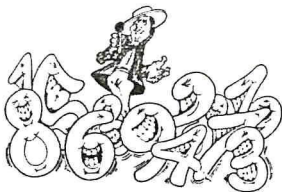


Vill man sedan ha riktigt hög säkerhet så kan man tvinga användarna att använda systemgenererade lösenord. Detta för att man inte bara med hjälp av personkännedom skall kunna ta reda på lösenord.



Personliga tankar om säkerhet:

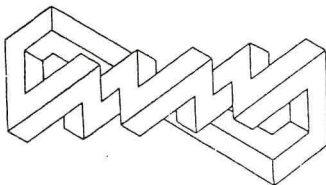
Något jag tycker man skall ha klart för sig är att VMS blir så säkert man vill att det skall bli. Man kan hålla kvar säkerheten på den nivå man har idag, men man kan även öka säkerheten om man vill. På vilket sätt man skall öka säkerheten går väl att diskutera. Som sagt så är alla nya säkerhets-anordningar valfria. Det gör att man bara behöver ha den nivå på säkerheten som omgivningen kräver. Att tvinga folk att ha en högre säkerhet än dom kan förstå leder nog bara till irritation.



Fler finesser

En möjlighet som inte fanns i V3 var att stänga av ett konto efter ett visst datum. Det fick man sköta själv. I V4 så finns denna möjlighet.

För att öka säkerheten med lösenord över DECnet så kommer V4 att supporta något som heter "Proxy Login". Detta innebär att man slipper att skicka över lösenord i nätet. Detta fungerar så att man tittar efter vem som sitter i andra ändan av DECnet och på vilken nod han kör ifrån. Med hjälp av detta så går man in i en databas och tittar efter om man anser att det användaren är säker och att han får logga in utan lösenord.



Filskydd

I V4 så kommer även filskyddet att ökas, UIC-skyddet (User Identification Code) var ju inte alltid det man ville ha. Ville man att en person i en annan UIC-grupp skulle få läsa filerna så kunde alla användare på maskinen göra det. I V4 finns ACLer (Access Control List) implementerade. Dvs du kan ge en enstaka person eller grupp av personer möjligt att komma åt dina filer utan att för den skull behöva ge alla rättigheterna.

Ett problem man stöter på om man har hemliga data liggande på disken är att när man har tagit bort en fil så ligger informationen fortfarande kvar fysiskt på disken. Man vet då inte vem som får diskblocken nästa gång. I V4 finns en möjlighet till automatisk rensning av filer vid borttagning. Kommandon som utför detta på olika nivåer är:

```
$ SET FILE/ERASE
$ DELETE/ERASE
$ PURGE/ERASE
$ SET VOLUME/ERASE_ON_DELETE
$ INIT/ERASE
```



DCL

I V4 så kan man använda långa filnamn. Varje del får nu innehålla 39 tecken.

Även UIC kommer att ändras. Från att ha varit numeriska så kommer dom att vara alfabetiska. Den symbol/er man kommer att få i sitt nya UIC kommer att ha en numerisk översättning. Denna kommer man dock nästan aldrig att se.

T.ex. [SYSMJ] eller [SYSTEM,SYSMJ]

PIDet (Process Ident) har ändrat utseende. I och med att clusterfilosofin slår igenom i V4 så räcker det inte längre med ett för maskinen unikt PID utan det måste vara unikt för hela clustret. Den delen som berättar hur många gånger processen har använts försvinner.

För den som inte vet vad ett cluster är, så är det ett antal ihopkopplade VAXar som har diskar gemensamt. Dvs man skall i princip inte behöva veta på vilken maskin man kör. Alla dina filer skall ändå vara tillgängliga. Alla diskar behöver dock inte vara med i clustret, utan man kan även ha lokala diskar på enskilda maskiner.

Man kommer även få en kommando-editor, som kommer ihåg de senaste 20 kommandona. Pilar används bl.a. för att återkalla kommandon eller för att gå in i ett kommando man just skriver för att editera stavfel eller dyl. Man kan även med DCL kommandot RECALL återkalla gamla kommandon.

```
$ RECALL/ALL
$ RECALL 3
```



*Välkomna!
Vi pratade just om er ...*

I V4 får man även möjligheten att sätta valbar prompt. Dvs man behöver inte längre gå in med HEXZAP eller PATCH och skapa en egen DCL för att få en annan prompter än \$. Funderingar på hur man skall kunna få klockan som prompter har redan startats.

```
$ SET PROMPT="Yes, Master? "
```

Det kommer även att vara möjligt att sätta egna kommandon på funktionstangenterna på Digitalkompatibla terminaler.

```
$ DEFINE/KEY PF3 "SHOW USER"-
$_ /TERMINATE
```

Något som var misär i V3 var att om man inte ville bli utsatt för diverse broadcast-meddelanden som MAIL och PHONE (eller SEND på Elmer) så hade man möjligheten att stänga ute ALLA broadcast inklusive det man fick ifrån Ctrl-T. I V4 finns det möjlighet att styra vilka broadcast man vill ta emot och vilka man inte vill ta emot..

T.ex. DCL,MAIL,PHONE,OPCOM,QUEUE

Något som inte gick i V3 var att få en terminalkörning loggad. Det kommer att gå i V4 med hjälp av DECnet.

```
$ SET HOST/LOG
```

Do Computer Enthusiasts Have More Fun?

MAIL till V4 har genomgått en del förändringar. Bl.a. så kommer MAIL-filen i fortsättningen att vara indexsekvensiell.

Det kommer även ett bildskärms-hanteringspaket till V4. Detta skall vara generellt och kommer att supporta att man defenierar egna terminaltyper. Den kommer att tillåta att man har flera fönster och massa olika andra faciliteter. Den nya debuggern använder sig av detta paket och möjliggör att man t.ex. har källkod i ett fönster och själva debuggingen i ett annat.



I V3 så var det ofta man fick meddelanden av typen "Quota Exceeded" och man hade inte den minsta aning om vilken quota som var för liten. Om det är något privilegium som saknas kommer man att få veta vilket. Detta kommer inte var helt genomfört då man inte vill riskera att en massa program slutar att fungera.

Någon gång under V4 så kommer man att få möjlighet att få en dump av ett crashat program. Detta för att man skall kunna analysera felet i efterhand. Denna facilitet kommer troligen inte att finnas redan i V4.0 utan kommer troligen med någon av de första uppdateringarna.

för interaktiv process

```
$ SET PROCESS/DUMP
```

för detachad process

```
$ RUN/DUMP
```

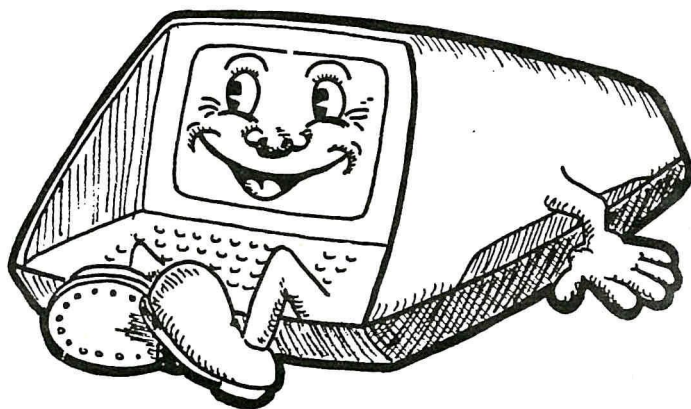
Man har till V4 ändrat de logiska tabellerna. Man får bl.a. en ny JOB-tabell som gäller för topprocessen och även alla dess subprocesser. Man får även en möjlighet att skapa tabeller som används av en applikation. Fördelen med att ha flera små tabeller att man kan snabba upp översättningen av logiska namn genom att man inte måste söka igenom så många logiska namn på hash nivån. En annan ändring är att man nu kan skapa söklister av logiska namn.

I V4 kommer även virtuella terminaler att finnas. De har kommit till för att man skall kunna tappa kontakten med datorn utan att processen för den skall dö. Detta kommer inte att fungera automatiskt utan man måste från systemansvarigt håll sätta på denna facilitet.

MOJ

*Ett stort antal lådor från DEC
blev hela regeringens skräck.*

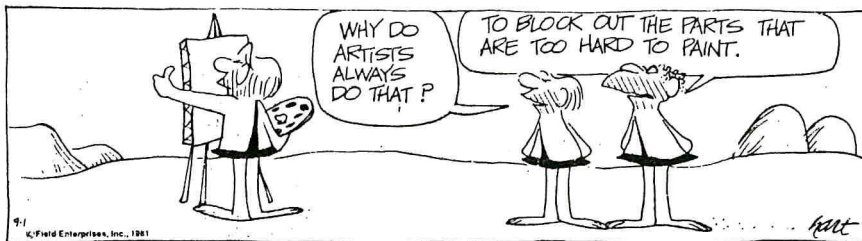
*Vad ska vi göra me'
en massa PDP
ej ens Ryssen vill ha en så'n häck.*



*En datorsmugglare från Hessen
bedyrar sin oskuld i pressen.*

*- Jag tror ej vad som sagts
att man kan kriga med VAX,
blott spela Pac-Man på mässen.*

Redaktörn



Häromkvällen var jag på Moderna Museet. På en tavla var en bok avmålad, med titeln "PASCAL". Tavlan målades av Henri Matisse på 30-talet. Han var tidig av sig när det gällde datorer. För boken handlade väl om datorspråk? De andra tavlorna går det också bra att titta på.



DE TYCKS FRAMGÅNGSRIKA BÅDE I FRÅGA OM VETENSKAP OCH KONST.

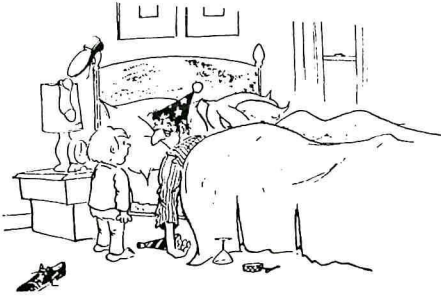


Läser i en av middagstidningarna att George Lucas, Steven Spielberg, Francis Coppola och Woody Allen appropå video, har bildat SLEC. (=So Long Eastman Color) Det ger en tanke, att det är dags för SLOF. (=So Long Old F-N) Det är väl känt vad som kan hända när man förväxlar , och . i F-N. Inom rymdindustrin glöms det inte. Konsekvenserna alltså. Under uppskjutningen av en raket skulle följande exekveras:

radnr D0 sats I=värde1,värde2

Genom att knappa in . istället för , så tilldelades I värde1.värde2 som *real*, när det skulle vara **startvärde,slutvärde** i loopen. Resultatet blev att raketen ångrade sig och började längta tillbaka. Och det med fart. Det blev bara att styra till billigaste kraschplatsen.



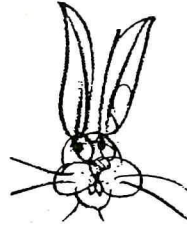


Vad är det med dej, pappa?
Har du ändrat dej?
I går kväll tyckte du ju att
det nya året skulle bli toppen.

Dagarna på året börjar ta slut. En liten undran kommer, vad man kan få ut av kommande år. Såg en notis innan DEC10-dagen om ett system i USA, som folk håller på att designa. Systemet skulle ta över beslutet från presidenten om att trycka på knappen vid ev. raketanfall. Detta system har en forskare, Johnson, på Stanford fått nys om. Han klagar. Anser att sådana system får man inte göra. Jag önskar det vore fler tekniker som funderade över konsekvenserna.

Tisdagen den 1 december 1981 ★ EXPRESSEN

Jul i vårt hus, tycker Michelin.



Ja, det är det hele.

/hn



orta och Julhandeln kan börja!

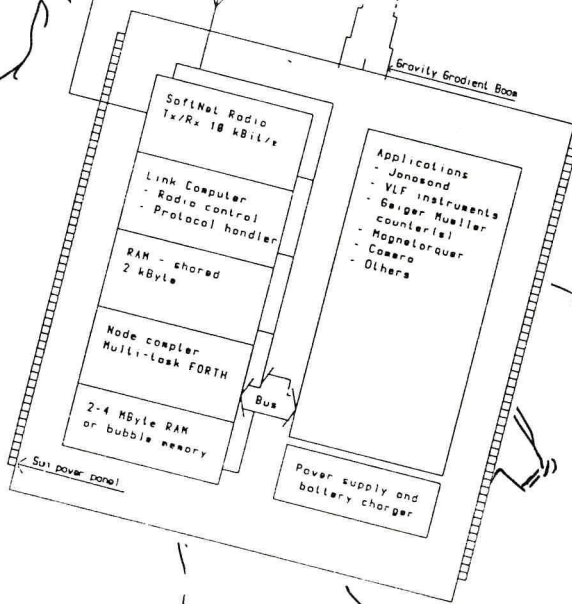
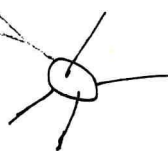
"Crackers" står för databrotten

I gårdagens tidning påstod vi att en "hacker" har för vana att olagligen bryta sig in i dataregister. Det är fel. En hacker är vanliga hederliga ungdomar med ett lidelsefullt intresse för datorer.

De som bryter sig in i dataregister och databanker kallas "crackers".



AMSAT-SM SWASAT / DAWY, STANBUL



SWASAT

SWASAT, vilket betyder Swedish Amateur radio Satellite är ett Satellitprojekt med många olika syften. Projektet har lanserats av en svensk sammanslutning av radioamatörer som har det gemensamt att de alla är intresserade av satelliter i någon form. En del är intresserade av att använda sig av någon av de 7 amatörradiosatelliter som idag är i funktionell drift medans andra mer är intresserade av att själva bygga en satellit och skjuta upp den. En del av oss är naturligtvis intresserade av andra satelliter t ex väder och TV-satelliter.

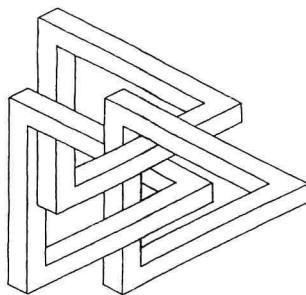


SWASAT har kommit till stånd för att täcka ett flertal kommunikations-, utbildnings- och forskningsbehov som pga nya tekniska landvinningar inom datorkommunikationsområdet nu blivit möjliga att utföra till någorlunda vettiga priser. Satelliten planeras ha minst fyra datorer med totalt 4-8 MByte minne, två par sändare/mottagare (en för 432MHz och en för 1269 MHz) och ett antal vetenskapliga instrument ombord. Strömförsörjningen ordnas via solceller och laddningsbara batterier.

Stabilisering av farkosten sker med hjälp av ett flertal mekanismer. Själva "styrningen" sker med hjälp av spolar som man leder ström igenom och låter verka (eller motverka) jordens magnetiska fält. När man fått satelliten i den rätta



vinkeln mot jorden och "satt snurr" på den fäller man ut en sk stabiliseringsbom. Effekten blir samma som på ett gyro eller en leksakssnurre som man spinner upp i fart och sedan släpper ned på en plan yta och som sedan håller sig upprätt till dess att farten sjunkit under ett kritiskt värde. Då tappar den balansen och ramlar omkull.



De fyra datorerna är kopplade i två av varandra oberoende system. Var och ett av dem är en SoftNet-nod. SoftNet är ett radiokommunikationssystem som är utvecklat av folk på LiTH. Förutom ren datakommunikation innehåller systemet ett multi-task OS skrivet för programspråket Forth. SoftNet har tidigare beskrivits i StackPointer. Datorernas uppgift är att, förutom styrning och kontroll av satelliten självt också fungera dels som elektronisk brevlåda och dels som verktyg för att styra de instrument som finns ombord och avläsa mätdata från dem.



Brevlådan fungerar på så sätt att användaren, som vill skicka ett meddelande till en annan radioamatör, knappar in detta i sin nod som han t ex har hemma. När sedan satelliten passerar användaren kommer användarens utrustning (noden) automatiskt känna igen detta och sända upp det lagrade meddelandet till satelliten. Denna lagrar meddelandet i sitt stora minne. När sedan satelliten passerar den radioamatör till vilken meddelandet var riktat kommer också hans utrustning att känna igen att satelliten

kommit. Motstationen sänder då upp ett meddelande till satelliten med frågan om det finns några meddelanden till honom. I detta fall fanns det ett sådant meddelande och satelliten kommenderas att skicka ner detta till mottagaren. I båda överföringsfallen är det inte nödvändigt med någon manuell hantering utan markstationerna sköter allt helt själv.

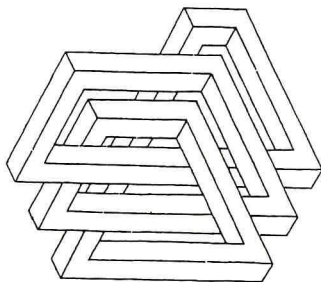


Det finns ett flertal förslag om vilka vetenskapliga instrument som det skulle vara värdefullt att skicka upp i en sådan här satellit. Några av förslagen är en jonosond, ett Geiger Müller räknare, VLF-instrument, magnetometrar, kameror av olika slag t ex värmedetekterande och andra. Vi är intresserade av fler förslag på vetenskaplig utrustning att sätta in i SWASAT. Målet är att endast ta med instrument som kan användas under större delen av projektets livslängd, dvs minst 2 år. En jonosond i en satellit är ett speciellt spännande projekt. En jonosond är en sorts radar, dvs en sändare och

en mottagare som täcker frekvensområdet 1 - 20 MHz (ev. 30 MHz). Sändaren sänder ut korta pulser (ca $1 \mu s$) och mottagarutrustningen mäter tid och styrka på den puls som kommer tillbaka efter en reflektion mot det joniserande skiktet. Detta skikt är viktigt t ex vid radiokommunikation på kortvåg vilket ju intresserar en stor grupp radioamatörer runt om i världen oerhört. Även forskare inom jonosfär- och

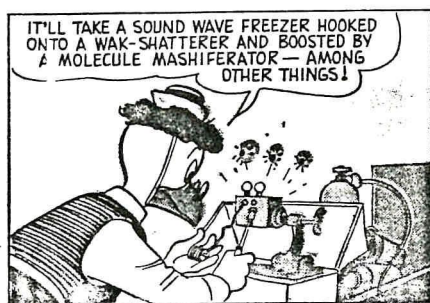


norrskensforskning är mycket intresserad av dessa data då skiktens utbredning och täthet är beroende av solaktivitet och det jordmagnetiska fältet.

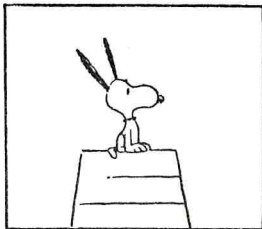


BYGG SJÄLV

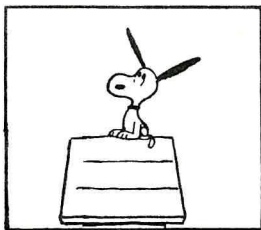
Det har tidigare varit omöjligt att använda satelliter på ett sådant sätt att t ex radioamatörer, elever på gymnasier och högskolor och vetenskapsmän samtidigt kunnat använda en satellit av den här typen. Med SWASAT blir detta fullt möjligt och dessutom med oförskämt billig utrustning. I och med att SWASAT innehåller två datorer med multitask kapabiliteter och en Fortrinterpreterator kan nämligen olika intressenter skicka upp små program för att på olika ställen av jordklotet, under olika tider och med olika förutsättningar utföra mätningar var



för sig. Detta utan att man behöver blanda in någon utomstående. Man skriver sitt mätprogram, skickar upp det till satelliten och hämtar sedan ned datat när mätningen slutförts. Allt efter programskrivningen sker dessutom helt automatiskt dvs helt oberoende av lektionstimmar, arbetstider eller tid på dygnet. Ett ex-

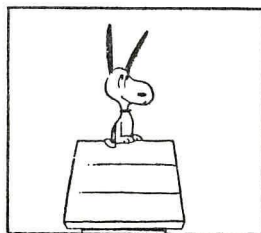


empel på en sådan mätning är att en radioamatör som vill tala med en annan plats på jorden är intresserad av vilken frekvens han skall utnyttja för att få bästa reflektion och åt vilket håll han skall rikta sin antenn. Eftersom banparametrarna för satelliten är kända (kommer att finnas lagrade i satellitens minne) kan han göra program som ser till att han får sina mätningar gjorda



över den del av jordklotet han är intresserad av. Mätvärdena lagras i satellitens minne tills dess satelliten når radioamatörens utrustning. Då skickas värdena ned till jorden. Detta är bara några av de projekt som SWASAT kan användas till.

En kommunikationsutrustning för att kommunicera med satelliten kan se ut på flera olika sätt. Ett av sätten är att man skaffar sig en SoftNet-nod från LiTH och till den ansluter en radio och ett modem som är anpassat för satellitkommunikation. Det problem som man har är frekvensvariationen pga dopplerskiftet då satelliten passerar förbi. Modem och ra-



dio behöver vara anpassat till en sådan miljö. En komplett utrustning går på ca 20-25.000 kronor vilket får anses som mycket billigt för en komplett stationsutrustning för att kommunicera med en satellit.



STAR ROARS



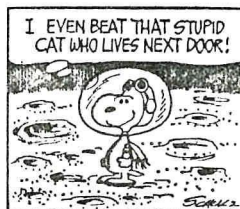
SWASAT drivs som ett ideellt projekt. Vi räknar med att inte behöva betala något alls eller mycket lite för själva uppskjutningen utan räknar med att kunna hänga på någon annan kommersiell satellit som betalar. Eventuellt blir vi tvungna att betala merkostnaden.



Detta är ändå en mycket liten del av den egentliga kostnaden. Hela projektet beräknas kosta ca 3-10 milj kronor beroende på avanceringsgrad. Jfr med Viking som ligger i 100-150 Mkr klassen. Vi räknar naturligtvis också med att få bidrag i form av pengar, materiel, personal och användande av utrustning från företag och fonder av olika slag.

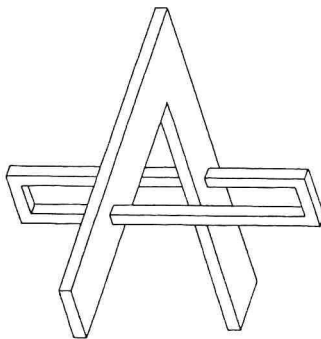


Dessutom har vi förhandlingar igång med amatörsatellitorganisationer i andra länder för att driva detta tillsammans med dem. Så har de flesta projekt av det här slaget drivits tidigare.



Vi i AMSAT-SM är naturligtvis intresserade att komma i kontakt med folk som vill delta i detta projekt eller har synpunkter eller råd på vad vi borde göra och på vilket sätt det skulle kunna göras. Hör av Dig till mig, Danny Kohn tel. arb. 08/732 81 30.

Danny Kohn, SMØNBJ



ZORK INTERNALS

The following are some example Zork internals.

Comments (as in the MDL language) are strings following a semicolon.

Thus ;"I am a comment."

;"The definition of the 'verb' READ:"

```
<ADD-ACTION "READ"
  "Read"
  [(,READBIT REACH AOBJS ROBJS TRY)
    ;"restrictions on characteristics and location of objects for defaulting—filling in an unadorned
    'READ' command. The object must be readable and accessible."
  ["READ"READER] DRIVER]
    ;"READER is the function, and the form 'READ object' is preferred (the 'driver')"
  [(,READBIT REACH AOBJS ROBJS TRY) "WITH" OBJ ["READ"READER]]
    ;"specification for 'READ obj1 WITH obj2' "
  [(,READBIT REACH AOBJS ROBJS TRY) "THROU"OBJ["READ"READER]]
    ;"specification for 'READ obj1 THROUGH obj2' " >
```

;"Synonyms for READ:"

```
<VSYNONYM "READ" "SKIM">
```

;"READER is the general reading function:"

```
<DEFINE READER ( )
  <COND (<NOT <LIT? ,HERE>> ;"There must be light to read."
    <TELL "It is impossible to read in the dark.">)
    (<AND <NOT <EMPTY? <PRSI>>>
      ;"<PRSI> is the indirect object. If there is one, the player is trying to use something as a
      magnifying glass."
      <NOT<TRNN <PRSI>, TRANSBIT>>
        ;"If so, it better be transparent!">
      <TELL "How does one look through a " 1 <ODESC2 <PRSI>> "?">>
        ;"It failed the test, so print sarcasm")
      (<NOT <TRNN<PRSO>, READBIT>>
        ;"The direct object should be readable."
        <TELL "How can I read " 1 <ODESC2 <PRSO>>"?">
          ;"It's not.")
      (<OBJECT-ACTION>
        ;"Now the object read gets a chance.")
      (ELSE ;"It didn't handle it, so print text."
        <TELL<OREAD <PRSO>>, LONG-TELL 1>>>>
```



;"An object: A stack of Zorkmid bills (Zorkmids are the currency of Zork)"

```
<OBJECT ["BILLS" "STACK" "PILE"]
    ;"The object's name and synonyms."
    ["NEAT" "200" "ZORKM"]
    ;"Adjectives which refer to the object."
    "stack of zorkmid bills"
    <+, OVISON, READBIT, TAKEBIT, BURNBIT>
    ;"Properties of the object: it's visible, readable, takeable, flammable"
    BILLS-OBJECT
    ( ) ;"The contents of the object (always empty for this object)."
```

[ODESC1
 "200 neatly stacked zorkmid bills are here."
 ;"The long description."
 ODESCO
 "On the floor sit 200 neatly stacked zorkmid bills."
 ;"The initial long description (when first seen by the player)."
 OSIZE 10 ;"The object's weight."
 OTVAL 15 ;"The value of the object: points for finding it and saving it."
 OFVAL 10
 OREAD ,ZORKMID-FACE
 ;"What to print when the object is read."
 ;"The elements of an object with tokens naming them are rare (few objects are readable
 and thus need OREAD slots). The other slots are common to all objects.">

;"The object function for the Zorkmid bills. It is there mostly to make a few sarcastic comments."

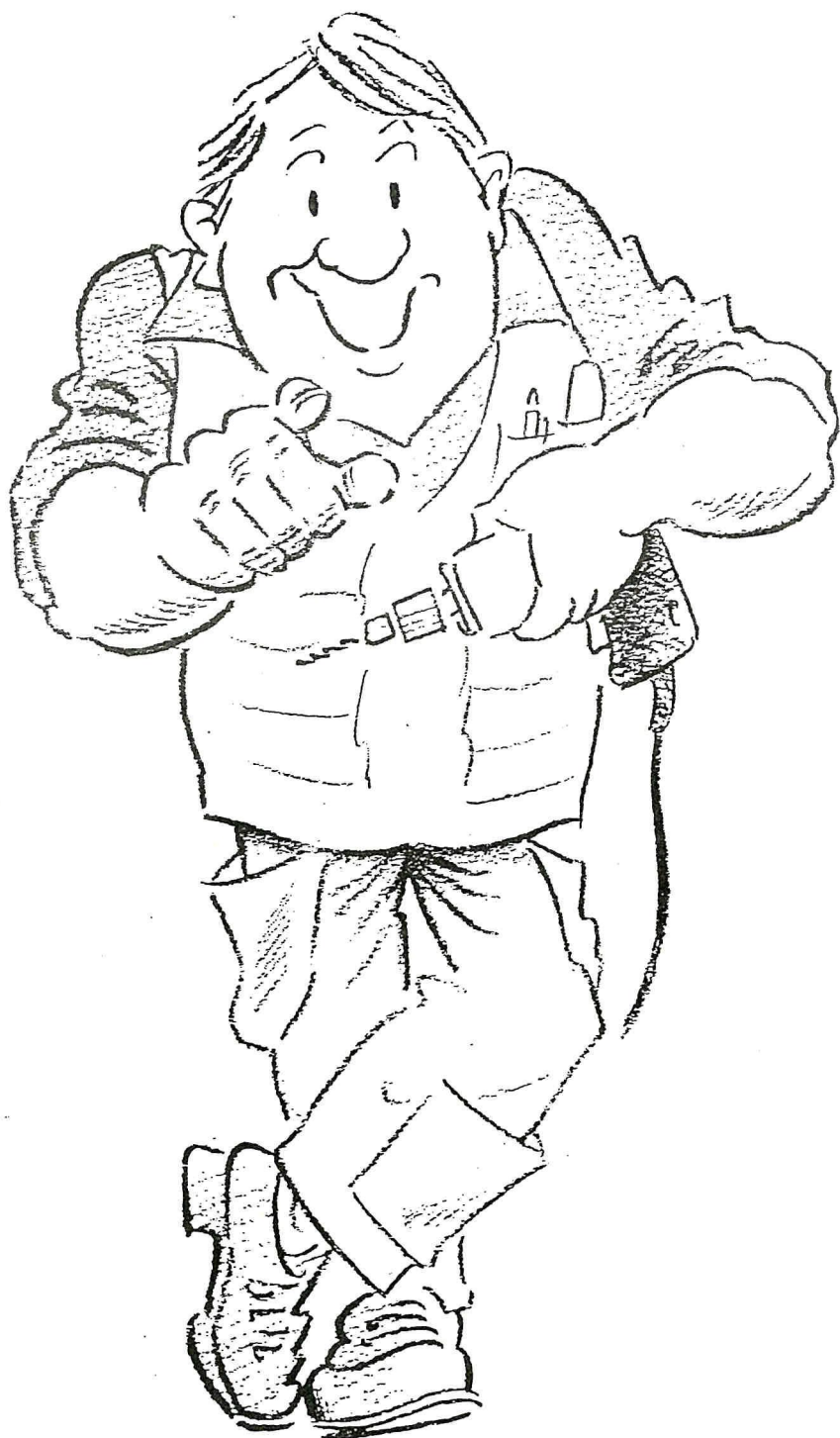
```
<DEFINE BILLS-OBJECT ( )
```

```
    <SETG BANK-SOLVEI-FLAG T>
    <COND (<VERB? "BURN">
        <TELL "Nothing like having money to burn!">
        <>);"Prints sarcasm but doesn't handle the command (accomplished by returning the false
        object <>). This allows BURN to also deal with it."
        (<VERB? "EAT">
        <TELL "Talk about eating rich foods!">
        ;"Doesn't allow EAT to run (by returning a non-false.)">>
```

;"A room: the vault in which the Zorkmid bills are found"

```
<ROOM "BKVAU" ;"The internal name of the room."
    "This is the Vault of the Bank of Zork, in which there are no doors."
    "Vault"
    ,NULEXIT ;"There are no exits from this room."
    (<GET-OBJ "BILLS">)
    ;"The bills are initially here."
    <>
    <+, ,RSACREDBIT ,RLANDBIT>
    ;"The room may not be entered by the thief, and is a land room."
    [RGLOBAL <+, ,WALL-ESWBIT ,WALL-NBIT>]>
    ;"The walls of the room are/may be referenced."
```





Hur man bygger hemdator

Ingredienser: varmluft, 140 gipskivor, 8 pallar á 400 kg lättbetong, 250 kg cement, massor med virke, spik, 4 km elkabel, mm, mm.

Arbetet påbörjades i den för ändamålet inhyrda källarlokalen den 17/8 -84. Ur dagboken:

Fredag 17/8 vid 0745 ringde de till Johnny från byggfirman och talade om att de tänkte leverera materialet omgående så han fick pallra sig till lokalen. Ombesörjde nedlastningen av de 8 pallarna lättbetong, 250 kg cement, gipsplattor mm.

Väggar restes så man fick ett maskinrum på 110 m², till vilket allt arbete koncentrerades. Det primära var att ha en maskinhall att ställa maskinen i när den kom. Och att allt verkligen var klart för att stoppa i kontakterna, så att vi så fort som möjligt skulle få igång den.

Tre olika typer av golv hittades, så golvet är grått, grönt och på vissa ställen gul filtmatta. Det tog en hel vecka att få golvet någorlunda plant så att inte golvplattorna vippade när man gick på dem. Innertak och kyl-

decsystem10

Anders, JMR, och Peter anslöt vid 1900 och under kvällen tillströmmade även CGW, MOJ, PEVS samt Danne. De gamla väggarna till det vänstra rummet revs. En sektion av lufttrumman, där en av de nya väggarna skulle byggas, revs ner. Med diverse verktyg började vi bearbeta lufttrumman, varvid en hel del ljud utvecklades. Vid 0030 kom polisen med dragna pistoler och undrade vad som pågick. Arbetet avslutades vid 0600, då regelverket till den första väggen var rest.

Gänget jobbade med pressen på sig att den 4/10 måste det vara klart, för då skulle maskinen hämtas.

anläggning monterades, el och terminalkablar drogs på kabelstegar under golvet.

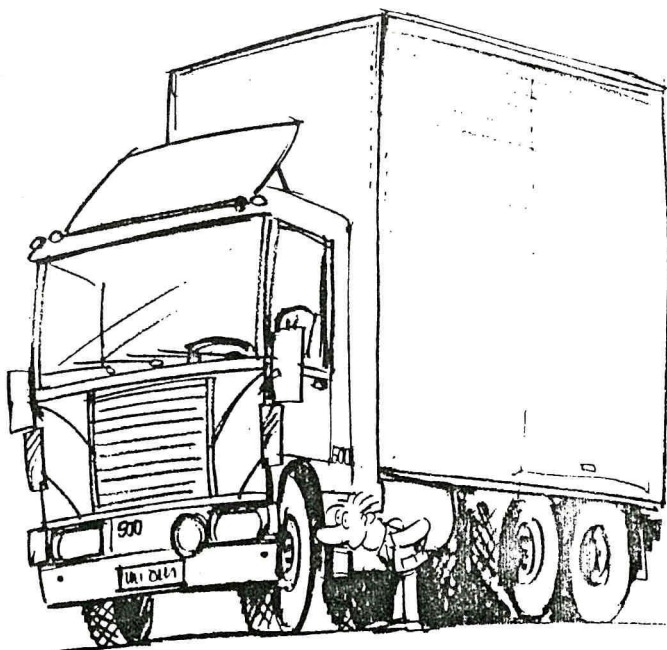
Till allas stora förvåning lyckades vi med att få klart så att på onsdag natt den 3/10 stod maskinrummet klart med hål i golvet för kablar och allt.

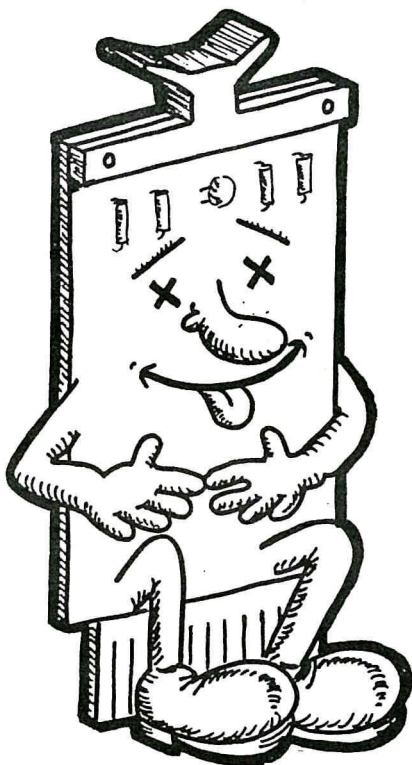


Torsdag 4/10 samlades vi för att montera ner maskinen. Efter en lunch, sådär vid trettontiden, drogs proppen ur väggen. Alla kablar och andra lösa pryttnar märktes upp och transporterades iväg. En av diskpackarna gick inte att montera ur på normalt vis, utan skrotades uppifrån, skiva för skiva. Den används numera som tårtfat.

Sent på kvällen till fredag hade allting, med undantag av de två skåp som är själva centralenheten, flyttats. Dessa två skåp sitter ihop med en 4×4 cm kabelstam mitt emellan skåpen, som vi inte ville ta

isär. Samtidigt måste man hantera skåpen mycket försiktigt, DEC hade vänligen påpekat att om man skevade, dvs lyfte skåpen högre i ena kanten än den andra, så kunde man räkna med **massor** av kortslutningar i de 1.5×1.5 m stora virade bakplanen. Efter mycket funderande och diskuterande beslutades att vi skulle plocka isär även dessa två skåp. Det såg ut som man kastat in en handgranat i skåpen, kablarna stod åt alla håll. Genom Stockholm med lastbil i 30 km/tim en fredag eftermiddag med CPU-skåpen. Gissa om folk tutade och kastade arga blickar.



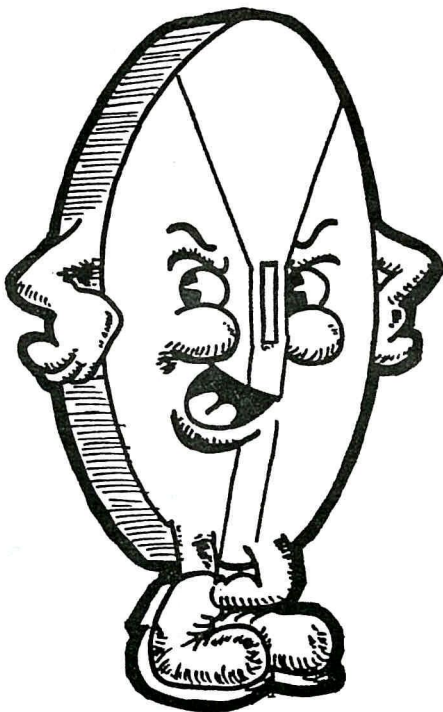


Lördag och söndag ägnades åt att ställa upp skåpen och koppla ihop dem och kolla att man gjort rätt. Det hade vi ju inte alltid.

På söndag kväll vid 21-tiden gick maskinen med alla diskar snurrande, men tyvärr bara som single user system, då den inte ville kännas vid PDP-11an, som sitter som kommunikationsdator. Den enda terminal som gick var CTY (konsolen), som sitter kopplad direkt in i CPU:n. Airborn och jag åkte tillbaka med den ramp vi lånat för att få upp maskinen på golvet. Klockan närmade sig 24 när vi var på väg tillbaka, så vi beslutade oss för att besöka BB. På

BB frågade Airborn hur det funkade med kommunikationen mellan de olika enheterna egentligen. Medans vi satt och ritade på servetter och andra lösa saker fick jag en aha-upplevelse om vad det kunde vara för fel.

Vid återkomsten till källaren skruvades det och flyttades kort i den enhet som kopplar ihop PDP-10 med PDP-11. Vid andra försöket att boota 11an gick det hela igång. Man bootar PDP-11 med huvud-CPU:n. PDP-10 kan tom trycka på frontpanelknapparna på 11an. Klockan var 0215 på natten till måndag. Vi hade bestämt att champangen skulle öppnas när man kunde skriva "make love" på en terminal och få svaret "Not War?" tillbaka. Pang, korken ur flaskan.



*Invigningsfesten.
Fr v: Nils Segerdahl, Björn Carlsson, tårtfatt, oidentifierad huvudlös person, Peter Löthberg och Danne Norstedt.*

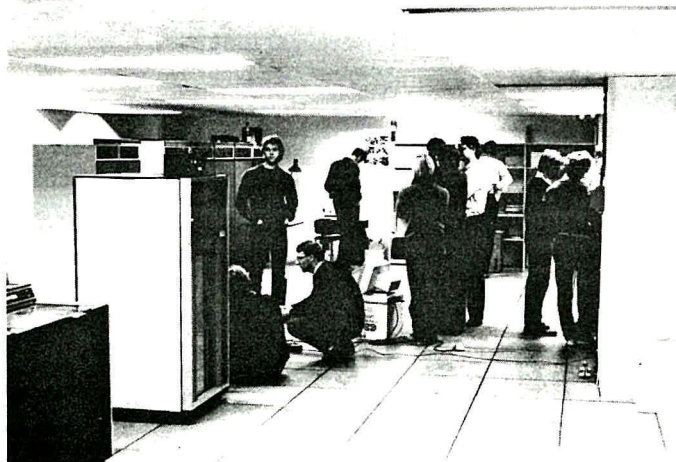
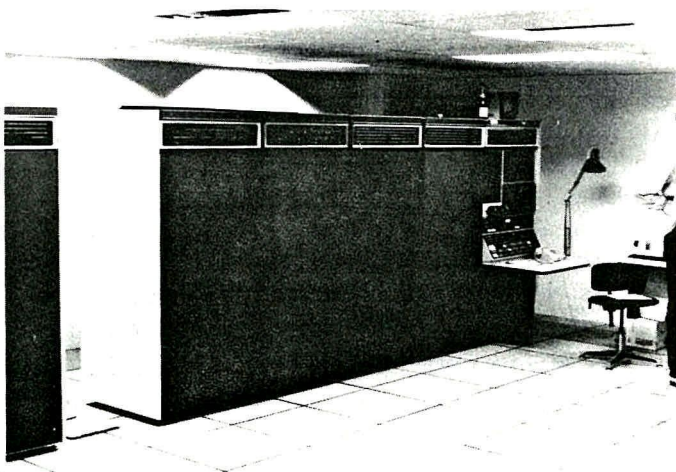


"Ta med din egen terminal" stod det i inbjudan. Här sitter fr v Hans Magnusson, Thord Nilson och Per A Olsson samlade framför den medhavda terminalen. Vad är det som kryper uppe i hörnet, om inte linslusen Ulf Samuelsson?

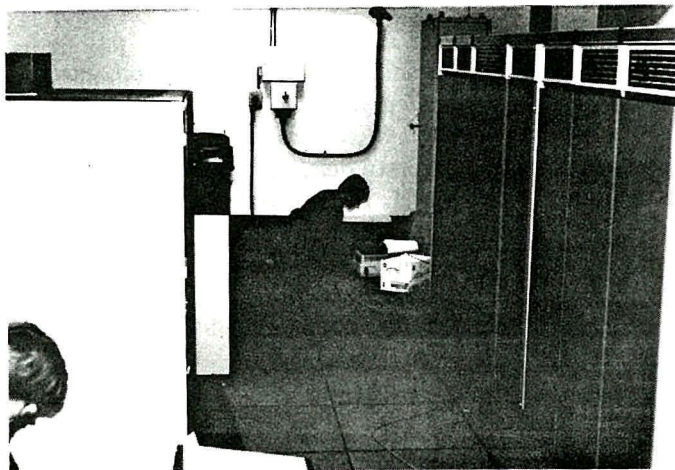
Ulf Samuelsson vid operatörskon-solen. Vad har han nu ställt till för sattyg?



*Kicki, mol allena.
Fr v två minnes-
skåp, tre CPU-
skåp och opera-
törskonsolen.*



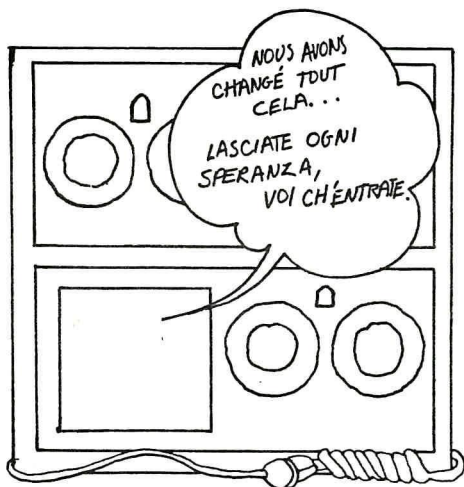
*Gänget, samlat i
datorhallen. Ulf
Samuelsson håller
sig framme.*



*Björn Levin kunde
inte hålla sig
från terminalen.*

Fredagen den 23/11 skall noteras då fick vi tillstånd att koppla in KICKI på ANF-10 nätet, vilket möjliggjorde att man kan komma åt maskinen från KTH och NADAs terminalsalar. Samma restriktioner som att köra på NADJA gäller, dvs NADAs elever har alltid företräde till terminalerna.

Tack Birgitta Carlsson QZ, Yngve Syndblad NADA, Sven Olofsson QZ och Mats Brunell QZ.



Från IRCAM i Paris har vi fått massor av programvara för att generera music och andra (o)ljud. Music-10, Music-5, Chan (kurvformssyntes). Till största delen skrivet i SAIL och BAIL till ett OS, som kallas för Stanford monitor och till stora delar bygger på TOPS-10 6.02, men har monitorcalls som numera används av DEC för vissa funktioner. Så om någon (några) är intresserade är det bara att sätta igång att hacka.

Hitilldags har vi haft två driftstopp beroende på hårdvaran, först en lös skruv i PDP-11ans kraftförsörjning och sedan en överhettning i maskinhallen, då kylanläggningen vägrade en morgon.

Eftersom maskinen är en KI10 och vi hoppas få en CPU till i framtiden (man kan ha max två KI10-CPUer ihopkopplade) så döptes maskinen till KICKI.

Hårdvara: KI10 CPU, 256 Kord minne, 1 RP06, 4 RP04, 1 TU40, DN87 med 48 linjer, LP100 CDC radskrivare 900 lpm.

Jag vill passa på att tacka alla som hjälp till: Hans Norström, Johnny Erikson, Göran Wallberg, Peter Snellman, Mats Skeppstedt, Bernhard Stockman, Mats O Jansson, Danne Norstedt, Henning Croona, Anders Öborn, Björn Levin, Jan M Rynning, Anders Ellsall, Lasse Molin, Curt Rudolfson, Hasse Sjöberg, Staffan Ringesten, Pelle Sunnerkrantz, Lennart Pettersson, Frans Schider, m fl.

Pontus Ekman för RP04 vi fick.

För hjälp med diverse saker: Bo Malmlof Enaco, Sven Frejman Tretum AB och Bernt Fagerström STFI.

Samt speciellt tack till: Bernt Ek och Bo Dahlberg DIGITAL.

Peter Löthberg

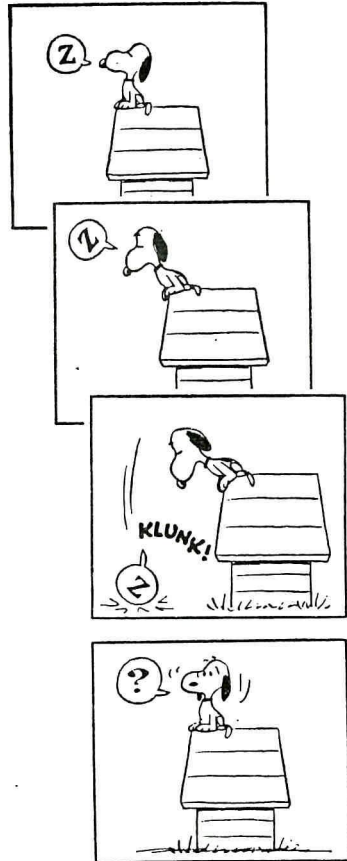
Morrrn da !

Mitt namn är Sten Eriksson, och är eran Sekreterare. Det är till mig ni ska skicka allt pappers-arbete, typ alla ansökningar och sånt. Jag har varit med i STACKEN i två år nu (tror jag...) och har väl inte gjort något speciellt alls för att nyttja STACKEN. Men man kan ju vara hacker för det. Jag brukar synas i terminalsalarna på eftermiddagarna framåt kl.03:00. Där jag sitter och läser KOM och hackar på dumma rutiner i Pascal. Vad gör jag då på dagtid...? Jo, jag arbetar som Cobol-programmerare på ett konsultföretag. Cobol är roligt ibland, men ... För det mesta känns det som om man vore mera en robot som satt och gjorde samma sak dag ut och in. Jag diggar att programmera i Pascal, Basic och andra lågnivåspråk. Gillar inte att hålla på med Bauta-projekt åla AMIS, ty detta har jag nog av på jobbet. Mina intressen förutom att bara sitta och hacka, är att sova och äta. (Ska man vara intresserad av något åxå ?)

That's it folks !

People who have no faults are terrible; there is no way of taking advantage of them.

Sten Eriksson



Algol 68

begin

proc readint = **int**: (int i; read(i); i);

int one=1, two=2, three=3, four=4, five=5, six=6, seven=7, eight=8,
nine=9, ten=10, eleven=11, twelve=12;

int a=one;

prio me=5, love=7, my=7, lords=7, ladies=7, drummers=7,
maids=7, swans=7, geese=7, gold=7, colly=7, french=7,
turtle=7, partridge=6;

bool sent to=true;

op the = (bool a)bool: a,

twelfth = (int a)bool: a=twelve,

eleventh = (int a)bool: a=eleven,

tenth = (int a)bool: a=ten,

ninth = (int a)bool: a=nine,

eighth = (int a)bool: a=eight,

seventh = (int a)bool: a=seven,

sixth = (int a)bool: a=six,

fifth = (int a)bool: a=five,

fourth = (int a)bool: a=four,

third = (int a)bool: a=three,

second = (int a)bool: a=two,

first = (int a)bool: a=one,

op me = (bool a, int b)void: (a|print(b)),

op love = (bool a, b)bool: (a|b|false),

my = (bool a, b)bool: a love b,

op and = (int a)int: a;

mode date = **struct** (int day, month);

loc date christmas := (25, 12);

op lords = (int a, b)int: a*b,

ladies = (int a, b)int: a*b,

pipers = (int a, b)int: a*b,

drummers = (int a, b)int: a*b,

maids = (int a, b)int: a*b,

swans = (int a, b)int: a*b,

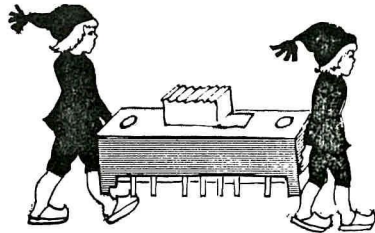
geese = (int a, b)int: a*b,

gold = (int a, b)int: a*b,

colly = (int a, b)int: a*b,

french = (int a, b)int: a*b,

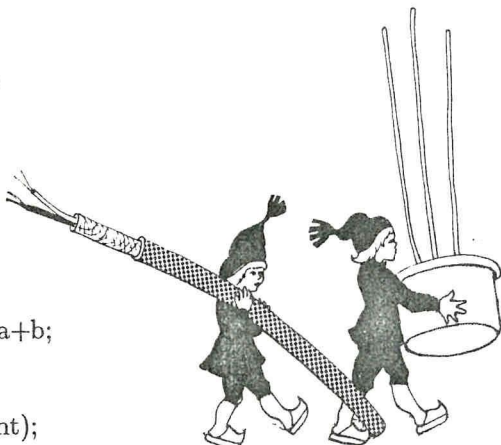
turtle = (int a, b)int: a*b,



```

op leaping = (int a)int: a,
dancing = (int a)int: a,
piping = (int a)int: a,
drumming = (int a)int: a,
milking = (int a)int: a,
swimming = (int a)int: a,
laying = (int a)int: a,
rings = (int a)int: a,
birds = (int a)int: a,
hens = (int a)int: a,
doves = (int a)int: a,
op partridge = (int a, b)int: a+b;
int in a pear tree = 0;
print("Factorial of ");
print(day of christmas := readint);
print(" is ");
(day of christmas>12|print("Too large for this program!"); stop);

```



the first day of christmas
my true love sent to me
a partridge in a pear tree;

the second day of christmas
my true love sent to me
two turtle doves and
a partridge in a pear tree;

the third day of christmas
my true love sent to me
three french hens
two turtle doves and
a partridge in a pear tree;

the fourth day of christmas
my true love sent to me
four colly birds
three french hens
two turtle doves and
a partridge in a pear tree;

the fifth day of christmas
my true love sent to me
five gold rings
four colly birds
three french hens
two turtle doves and
a partridge in a pear tree;

the sixth day of christmas
my true love sent to me
six geese laying
five gold rings
four colly birds
three french hens
two turtle doves and
a partridge in a pear tree;

the seventh day of christmas
 my true love sent to me
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree;

the eighth day of christmas
 my true love sent to me
 eight maids milking
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree;

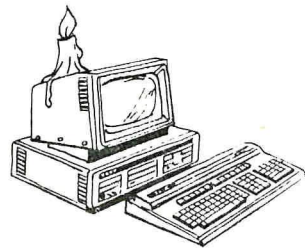
the ninth day of christmas
 my true love sent to me
 nine drummers drumming
 eight maids milking
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree;

the tenth day of christmas
 my true love sent to me
 ten pipers piping
 nine drummers drumming
 eight maids milking
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree;

the eleventh day of christmas
 my true love sent to me
 eleven ladies dancing
 ten pipers piping
 nine drummers drumming
 eight maids milking
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree;

the twelfth day of christmas
 my true love sent to me
 twelve lords leaping
 eleven ladies dancing
 ten pipers piping
 nine drummers drumming
 eight maids milking
 seven swans swimming
 six geese laying
 five gold rings
 four colly birds
 three french hens
 two turtle doves and
 a partridge in a pear tree
 end

John P Baker



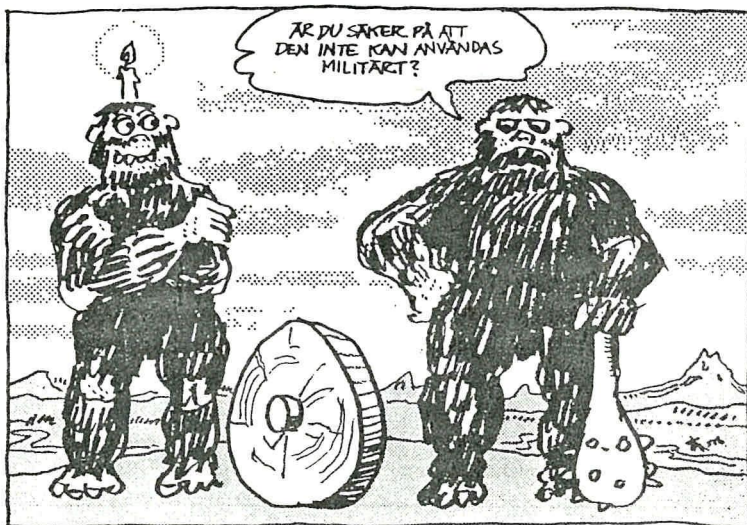
Jobbigt?

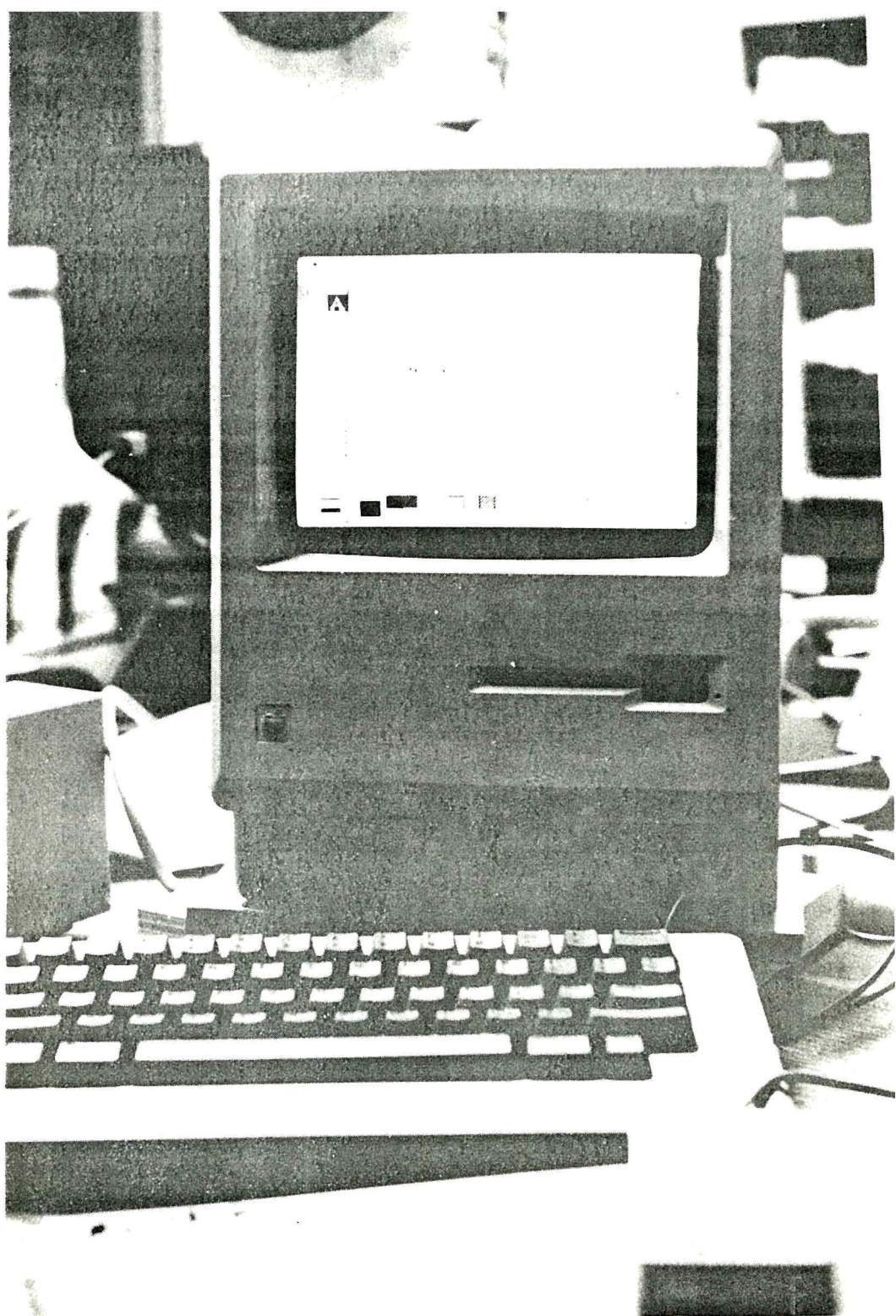
Det sägs att utbildning i USA är dålig, men här kommer ett exempel ur en fiktiv tentamen i en kurs om microprocessorer. Rykten säger att vissa kursledare här på KTH har tagit djup intryck av uppgiften.

Attached you will find a sexagesimal dump of the executable image of a full screen editor for one of the: MC68000, MC6809, LSI11 or RCA1802. There is a bug in the pro-

gram. Disassemble the program, find and correct the bug. Hand assemble the corrected program using two passes, showing the symbol table at the end of each pass. Verify the correctness of the reassembled program using any method. You have 45 minutes, partial solutions will not be graded.

Vore det inte för två pass i hand-assembleringen så skulle det väl inte vara något problem...





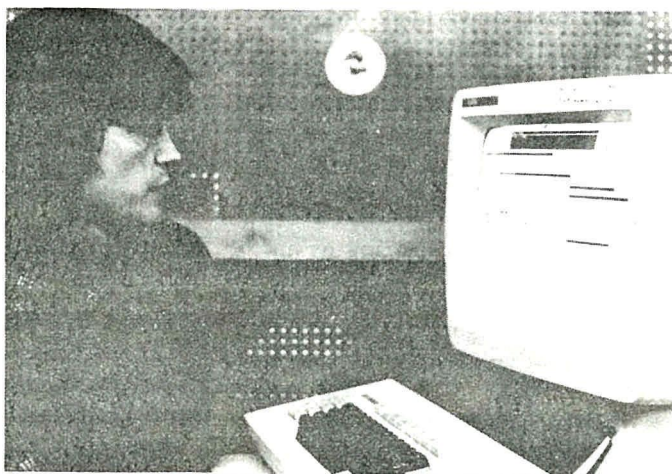
Studiebesöket på NADA

Nu, när vi har fått Henning Croonas bilder från studiebesöket på NADA, ska jag passa på att tacka Örjan Ekeberg, Peter Svanberg, Anders Hillbo och Anders Lansner för att de ställde upp och ordnade ett in-

tressant besök. Särskilt tack till Anders Hillbo, som även ställde upp och visade samma saker för INFÅ några dagar senare. Tack för bilderna, Henning!

Jan Michael Rynning

Örjan Ekeberg demonstrerar Lisp-maskinen Xerox 1108 och berättar om hur den fungerar.



Kvällens Höjdpunkt: Macintosh.

Anders Hillbo t h svarar på frågor från nyfikna medlemmar.

SVADA — vad är det?

Sveriges Akademiska Datautbildningar — SVADA, är en organisation för oss som studerar på akademiska datautbildningar i Sverige.

Vad vill SVADA?

SVADAs huvudmål ligger inom två områden:

Utåt, mot omvärlden: Information till gymnasister och arbetsgivare om de olika linjerna och deras lokala varianter.

Inåt, för oss som studerar: Erfarenhets- och informationsutbyte mellan studenter på olika orter och linjer. Verka för förbättring av utbildningarna.

Vilka kan vara med?

Alla som vill vara med och göra nånting som ligger inom SVADAs intresseområden.



"Jag har väl aldrig dragit åt mig filten!"

aha!

Hur fungerar SVADA organisatoriskt?

Organisatoriskt är SVADA löst sammanfogat, det krävs inte en lokal organisation med styrelse och allt på en ort för att man ska få vara med och utnyttja SVADAs kontaktnät och resurser. På varje ort som är aktiv finns en kontaktperson som fungerar som kontakt mellan orten och styrelsen.

Vilka linjer kommer de flesta inom SVADA ifrån?

Från följande linjer: Datavetenskaplig, datateknisk, systemvetenskaplig och matematisk linje.

Vilka orter är med?

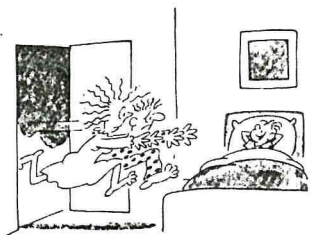
Göteborg, Karlstad, Linköping, Luleå, Lund, Stockholm, Umeå, Uppsala, Växjö, Örebro och Östersund.

Hur länge har SVADA funnits?

SVADA bildades formellt den 7 maj 1984, men innan dess hade det i ungefär ett halvår pågått förberedelser för att starta upp organisationen.

Vad har SVADA hittills gjort?

I april -84 arrangerade vi en datalitteraturkonferens i Lund. På den diskuterades olika problem och erfarenheter om litteratur i allmänhet och datalitteratur i synnerhet. Från konferensen finns det en rapport som består av sammanfattningar av diskussioner, föredragningar och slutsatser. Rapporten är **bra** (om vi får säga det själva) och den är av intresse för alla som undrar t.ex. varför det finns så få bra läroböcker på svenska eller hur pass mycket och allvarligt England tänker satsa på dataområdet (miljardbe-
lopp). Om du är intresserad av ett exemplar så tag kontakt med Jonas Mölsä (se nedan).



"Visst var det ett häftigt skrik?"

Vi har även sammanställt en litteraturlista över de böcker som används på de olika linjerna runtom i Sverige (förutom Göteborg). Den är av intresse för dem som planerar utbildningen t.ex. Även denna kan fås från Jonas Mölsä.

De två ovanstående sakerna som nämnts är de som märks mest utåt. En sak som inte märks så mycket, men som fungerar när vi vill använda det, är vårt kontaktnät som är utspritt över Sverige.

Detta plus ytterligare en konferens och ett "stormöte" hör till det viktigaste som vi har gjort under den tid vi har funnits till.

Vad vill vi göra i fortsättningen?

Förhoppningsvis ska det till årsskiftet finnas det första numret av vår tidning **FORMAT**. En annan större sak som vi vill ägna oss åt är att producera en informationskatalog till gymnasister och arbetsgivare. Vår litteraturlista behöver också uppdateras med jämna mellanrum (helst en gång per termin). I vårt handlingsprogram finns det en utförligare beskrivning av vad vi vill göra.

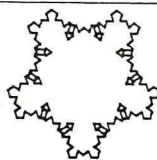
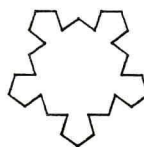
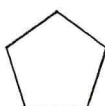
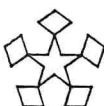
Vad ska jag göra om jag vill veta mer?

1. Ta kontakt med Tomas Andersson, Jonas Mölsä eller Matti Rehn-dal i Nadja-KOM eller Vera-KOM.

2. Skriv ett brev till: SVADA, Box 70006, 10044 Stockholm

Jonas Mölsä





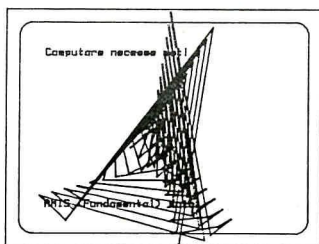
DETTA

DIPLOM

HAR TILLDELATS

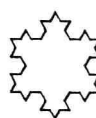
Lars-Henrik Eriksson

FÖR SITT AKTIVA STÖD
ÅT DATORFÖRENINGEN



STACKEN

Jan Michael Ryning



Höstmötesprotokoll

Protokoll fört vid Datorföreningen Stackens höstmöte, avhållet torsdagen 1984-12-06 klockan 19 på KTH.

Närvarande medlemmar i alfabetisk ordning:

Eva Albertsson, Patrik Andreasen, Johnny Billquist, Henning Croona, Björn Danielsson, Per Danielsson, Hans Egnell, Lars Ekström, Sven Erik Enblom, Johnny Eriksson, Lars-Henrik Eriksson, Sten Thure Eriksson, Leif Eurén, Jan Frelin, Arne Hartelius, Veikko Honkamäki, Mats O Jansson, Danny Kohn, Stellan Lagerström, Joakim Langlet, Rasmus Larsson, Björn Levin, Per Lindberg, Lars S Ljungdahl, Peter Löthberg, Hans Magnusson, Thord Nilson, Hans Nordström, Dan Norstedt, Thomas Nyström, Lars M Olsson, Hans-Birger Redeby, Jan Michael Rynning, Ulf Samuelsson, Nils Segerdahl, Håkan Sellerholm, Jörgen Städje, Peter Svanberg, Erik Svensson, Nils Söderman, Robert Viriding och Bill Önneflod

§1. Mötets öppnande.

Jan Michael Rynning öppnade mötet och hälsade medlemmarna välkomna.

§2. Val av justeringsmän.

Per Lindberg och Johnny Eriksson valdes till justeringsmän, att jämte ordföranden justera protokollet och dessutom tjänstgöra som rösträknare under mötet.

§3. Val av ordförande för mötet.

Jan Michael Rynning valdes till ordförande för mötet.

§4. Val av sekreterare för mötet.

Mats O Jansson valdes till sekreterare för mötet.

§5. Tillkännagivande av uppgjord röstlängd.

De närvarande sade sina namn och prickades av på röstlängden.

§6. Frågan om mötet var stadgeenligt utlyst.

Mötet ansågs vara stadgeenligt utlyst.

§7. Frågan om dagordningens godkännande.

Dagordningen godkändes.

§8. Val av styrelse.

Valberedningens förslag till ny styrelse presenterades:

Ordförande	Jan Michael Rynning
Sekreterare	Sten Thure Eriksson
Kassör	Mats O Jansson
Redaktör	Hans Nordström
Hexmästare	Nils Segerdahl
Suppleant	Hans Egnell
Suppleant	Thord Nilson

Jan Michael Rynning presenterade ett handlingsprogram från nya styrelsen.

1. Besök hos andra datorföreningar (INFÅ m.fl.).
 2. Fadderverksamheten för nya medlemmar skall fortsätta.
 3. Styrelsen räknar med att få ut 5-6 nummer av STACKPOINTER under året som kommer.
 4. Studiebesök skall ordnas. Alla medlemmar måste givetvis hjälpa till att ordna studiebesök.
 5. Man skall försöka ordna föredrag och seminarier.
 6. Man skall försöka ordna studiecirkel under året som kommer. Medlemmarna bör komma med förslag på vad de vill lära sig/lära ut.
 7. Föreningen skall fortsätta att försöka få en lämplig lokal till Katia. Mötet antog enhälligt valberedningens förslag till styrelse.
- §9. Val av revisorer.
Lars S Ljungdahl och Eva Albertsson valdes till revisorer.
- §10. Fastställande av firmatecknare.
Mats O Jansson och Jan Michael Rynning valdes till firmatecknare, att enligt föreningens stadgar teckna föreningen var för sig.
- §11. Fastställande av årsavgift.
Medlemsavgiften för 1985 fastställdes till 85 kronor, att betalas vid årsskiftet.
- §12. Fastställande av budget.
Mats O Jansson presenterade ett förslag till budget. Förslaget innehåller inte eventuella utgifter för Katia eller inkomster från AMIS, då dessa utgifter/inkomster idag inte är kända. Därför balanseras budgeten mot de kända inkomsterna. Inkomster i form av medlemsavgifter har beräknats till omkring 17 kSEK (200 medlemmar). Utgifterna för STACKPOINTER bör bli i storleksordningen 9 kSEK för 5-6 nummer. Kontorsmateriel och prenumerationer har beräknats till 2 kSEK. Kvar till övriga utgifter (som t.ex. subvention av studiebesök) är 6 kSEK. Mötet hade inget att

invända mot budgeten förutom att det nämndes att föreningen tidigare inte har subventionerat resor till studiebesök.

§13. Propositioner.

Styrelsens förslag att Lars-Henrik Eriksson skulle bli hedersmedlem antogs av mötet efter en sluten omröstning. Av 41 avgivna röster var 38 för förslaget, två röster var blanka och en röst var ogiltig.

§16. Övriga frågor.

Peter Löthberg informerade om att man kan få konto på Kicki genom att skicka brev till honom i Nadja-KOM. Han tyckte även att STACKEN borde skriva ett eget KOM-system.

Jan Michael Rynning tog upp frågan om mötesdagar nästa år och mötet beslutade att Vårmötet skall hållas den 14 februari (dvs inte första torsdagen i februari, utan den andra). Höstmöte skall hållas den 5 december. Mötet beslöt att hålla möte första torsdagen i varje månad, även i februari.

En förfrågan gjordes, om vilka studiecirkelar som skulle kunna vara intressanta. Förslag som kom var LAN (Local Area Network), T_EX, C, PROLOG och MACRO-10. Ulf Samuelsson erbjöd sig att hålla studiecirkel om dagens mikroprocessorer om det fanns intresse för det. En vädjan om att ge styrelsen mer hjälp med STACKPOINTER avslutade punkten.

§16. Mötets avslutande.

Jan Michael Rynning avslutade mötet.

Vid protokollet

Justeras




Mats O Jansson, mötessekreterare
Justeras

Jan Michael Rynning, mötesordförande
Justeras




Per Lindberg, justeringsman

Johnny Eriksson, justeringsman

FORTMAN

Lee Schneider

Todd Voros

Not wishing to reveal his identity, the quick-thinking F-Man slips into a nearby unused storage area, where, concealed behind the counter, he changes his disguise to that of a Priority Interrupt. This allows him to swiftly bypass the queue...

All right, folks!
Move aside!

Thank you
officer!

0100

Q

I

As Cornelius is busily munching his Biz-Ad Burger (and spitting error messages on the floor), Fortman arrives at the Output Queue, where he is backed up by the crowds —

hmmmm... I've never seen
such a crowd... but I must
get through!

NEXT!

Have your high
priority output
card ready

101011001

Q

Slowly, so as not to arouse the suspicions of the surrounding riffraff, Fortman edges closer until he is right behind Billy Basic, and whispers the secret signal...

Golly, F-Man, I've been
wondering if you would get here!

Can't talk here...
Go To 999!

sysgen!

110 I B 1001

The pair split up, in order that they may travel separately to avoid attracting any undue attention.....

They meet soon thereafter in the notorious 999, a two-bit hangout on the low-order side of town... a collection point for all sorts of dropped-out bits, degenerate functions, and useless redundancies... owned by the semi-retired gangster Big Mho!

When he first came to 360 City, Big Mho was a bridge worker for military specifications, but this work soon exceeded his limited tolerance, so he dropped his current project (which severely reduced his power rating), and went into business on his own... in an old, abandoned bus bar, where he kept busy hiding criminal elements, fencing stolen joules and helping draft resistors sneak out of town...

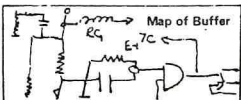
On the way, Fortman stops briefly and changes his disguise, so that he now resembles a dropped parity bit.....

Allright, Billy, we can talk
here! What have you got that
might help?

Well last time I was in the print room, I
looked over a copy of the next issue of
the System Status Report, and it said
there that Big Mho was suspected of
smuggling large number of files into
town illegally, without paying his
input tax!

I B

Not bothering to take time to change disguises, he quickly finds a city map... his great powers allowing him to memorize it instantly!



Good thing I took
that Memory-Map
course...

10 I

10110

Rapidly compiling this data, Fortman begins to formulate a plan of action...

If Cornelius Cobol is in town, he would
most likely be underground! Means I'll
have to check all the negative voltage supplies...

011

101110

Voltage Ramp to Upper Level

He heads for the low-order part of town, where a number of known hangouts for dropped bits, invalid op codes, and other unsavory characters are located... when suddenly, he spots an acquaintance!

Well, if it isn't my old helper, little
Billy Basic, boy reporter for the 360
City Daily Program! I'll bet he has
some inside information I could use!

1 I 01 01 B 01

TO BE CONTINUED...

VILKET DRAG!

Datorföreningen STACKEN

Datorföreningen STACKEN är en kårförening på KTH, för oss som tycker det är roligt att hålla på med datorer, både hård- och mjukvara. Föreningen grundades 1978 och har omkring 190 medlemmar.

Vi ordnar filmvisningar, föredrag, studiebesök, ... och annat som medlemmarna hittar på och tycker är kul.

Den första helgfria torsdagen varje månad, klockan 1900, träffas vi i sal E7 på KTH.

Medlemsskap i STACKEN kostar 85 SEK för 1985. Om du vill bli medlem i STACKEN skickar du in en ansökan till föreningens styrelse, med en kort presentation av dig själv. Skriv vilken linje du går på, om du går på KTH!



*Det jag saknar mest är lite
mänskliga fel och brister.*

God Jul
ooh
Gott Nytt År

