

Natalia Kowalczyk, Damian Krzemiński: „Sterownik graficzny VGA”, Wydawnictwo LUPUS, Warszawa 1993, ISBN 83-85545-09-3.

Książka ta jest kolejną pozycją literatury fachowej wydanej przez wydawnictwo LUPUS. Jej tematem są kulisy działania karty graficznej VGA, która ostatnimi czasy staje się standardowym wyposażeniem komputerów klasy PC — jest więc to pozycja wydana na czasie. Zgodnie z notą wydawcy książka przeznaczona jest dla szerokiego kręgu użytkowników mikrokomputerów klasy IBM PC.

Książka zawiera dwa rozdziały i dodatek. Pierwszy z rozdziałów zawiera spis funkcji BIOS-u sterownika VGA (wraz z minimalnym opisem wyjaśniającym stosowane terminy). Opis każdej funkcji zawiera wyszczególnienie parametrów wejścia i wyjścia, sposobu działania oraz przykładową makrodefinicję ułatwiającą stosowanie funkcji. Drugi rozdział to opis struktury sterownika; w jego skład wchodzi: opis struktury pamięci VGA i sposobów jej adresowania oraz spis rejestrów sterownika (wraz z wyczerpującym opisem). Rzeczą godną pochwały jest zamieszczenie w rozdziale drugim rysunków ilustrujących sposoby wyświetlania punktów na ekranie w różnych trybach pracy; diagramy te bardzo ułatwiają zrozumienie mechanizmów działania karty VGA.

Dodatek zawiera trzy podrozdziały, które omawiają problem polskich znaków i przykładowe problemy wyświetlania punktu i przesuwania ekranu.

Materiał zawarty w książce wyczerpuje w zasadzie całokształt wiedzy związanej z konstrukcją karty VGA, ale nie SVGA. Zdaje sobie sprawę, że w dziedzinie SVGA standardów w zasadzie nie ma („każdy sobie rzepkę skrobie”), ale chyba należało wspomnieć o VESA (np. w czwartym podrozdziale dodatku).

Książka wyposażona jest w skorowidz, co znacznie ułatwia wyszukiwanie potrzebnej informacji.

Pozycja wydana jest bardzo starannie. Papier jest przyjemny w dotyku, druk wyraźny (może tylko przykładowe programy można było złożyć ciut grubszą czcionką), rysunki staranne, a okładka zaprojektowana na poziomie światowym. Na pochwałę zasługuje istnienie tzw. znaczników rozdziałów (paski wydrukowane na krawędzi strony, co umożliwia lokalizację danego rozdziału bez szukania numeru strony).

Ponieważ na świecie nie ma rzeczy idealnych, więc także i ta pozycja literatury wykazuje, według mnie, pewne niedociągnięcia. Oto, co mi się w książce nie podoba.

Po pierwsze — encyklopedyczność. Jest to cecha sprzyjająca systematyzacji materiału, ale utrudnia-

jąca jego odbiór czytelnikowi niezbyt biegłemu w temacie (w swojej nocie Wydawca adresuje książkę także i do takich czytelników). W książce w zasadzie wszystko można znaleźć, ale... Zabrakło mi jednego rozdziału, który by wyjaśniał działanie karty na poziomie czytelnika nie wtajemniczonego w arkana działania sterownika graficznego, i jednego rysunku — schematu blokowego karty VGA, pozwalającego na umiejscowienie „od pierwszego rzutu oka” poszczególnych rejestrów i spełnianych przez nie funkcji w strukturze karty.

Po drugie — przesadny dobór słownictwa. Z całego tekstu książki przebija wyraźna troska Autorów o dobór polskojęzycznego słownictwa fachowego, i chwała im za to! Jednak zauważmy, że język zmienia się z biegiem czasu, i że życie weryfikuje ukute wcześniej przez fachowców terminy. Tak do naszego słownika dostał się wyraz *komputer*, tak też (jak niestety podejrzewam) dostanie się wyraz *interfejs*. Zbytnie idealizowanie prowadzi do zmniejszenia komunikatywności tekstu (np. unikanie przez Autorów słowa *assembler*).

Po trzecie — książka zawiera dużo *przykładowych listingów* (por. akapit wyżej). Takie przykłady zachęcają do samodzielnego eksperymentowania. Zabrakło mi załączonej do książki dyskietki zawierającej pliki źródłowe tych programów i procedur. (Aby Czytelnik niniejszego tekstu nie zarzucił mi, że za dużo żądam, wyjaśniam: LUPUS wydawał już książki, do których były dołączone dyskietki!).

Pora na ogólne podsumowanie końcowe. Książkę uważam za pozycję bardzo cenną, bardzo przydatną tym, którzy bawiąc się trochę w programowanie chcą wykorzystać możliwości karty VGA. (Celowo użyłem tu wyrażenia „bawią się”, bowiem bywa czasami, że zachodzi potrzeba napisania nawet na własny użytek jakiegoś *drivera* (patrz dwa akapity wyżej), czy innego programiku — w takim przypadku informacje zawarte w książce są w wręcz niezbędne). Informacje zawarte w książce przydać się mogą też i osobom nie programującym, gdyż dokładne zrozumienie mechanizmów działania karty pozwala niekiedy na rozwiązanie problemów współpracy programów poprzez odpowiedni dobór opcji, które rozumiały się stają dopiero w momencie posiadania pewnej wiedzy.

Atrakcyjny jest również sposób rozprowadzania książki przez Wydawnictwo LUPUS — także i drogą pocztową (ech, gdzież czasy KSIĘGARNI WYSYŁKOWEJ... dobrze, że są tacy, co tradycję tę podjęli).

W sumie — książka *Sterownik graficzny VGA* to pozycja udana i godna ustawienia na półce obok innych dzieł literatury fachowej.

Dariusz Adam Przygoda



Radosław Meryk: „Borland C++”, Warszawa, Komputerowa Oficyna Wydawnicza HELP, 1993, 256 str., ISBN 83-85137-31-9.

Książka Radosława Meryka „Borland C++” wydana w serii „Best HELP”, według założeń autora jest adresowana do programistów, znających język C w wersji nieobiektywnej. Zawiera ona jasny i szczegółowy opis środowiska zintegrowanego oraz kompilatora liniowego systemu Borland C++ (v 2.x). Na uwagę zasługuje bardzo dobry opis opcji kompilatora, linkera wraz z opisem błędów i ostrzeżeń. Szczegółowo przedstawiono sposób tworzenia aplikacji w systemie MS Windows. W zwartej, lecz dobrze czytelnej formie zawarto też opis języka i preprocesora Borland C++. W książce znajdują się również katalog funkcji bibliotecznych języka Borland C++, jednak w bardzo ograniczonej formie (nazwa i biblioteka). Zaletą tego zestawienia jest podzielenie wszystkich funkcji na grupy tematyczne o zbliżonym zakresie działania.

Książka napisana jest przystępnym językiem, opisy są kompletne i zrozumiałe. Niestety, zawiódł czeka tych, którzy chcieliby nauczyć się z tej publikacji programowania obiektowego. Suche przedstawienie składni deklaracji i instrukcji obiektowych, praktycznie nie poparte kompletnymi przykładami, może służyć jedynie jako podręczna pomoc w wątpliwych wypadkach dla programistów znających już programowanie obiektowe. Podobna sytuacja występuje przy opisie tworzenia aplikacji dla MS Windows. Autor podał tylko opis techniczny procesu kompilacji programu uruchamianego w środowisku MS Windows, pomijając zagadnienie programowania w tym środowisku.

W książce można znaleźć także rzeczy zbędne – wydruki większości okienek dialogowych menu środowiska. Okienka te dokładnie opisane są w tekście obok, tak że sprawia to wrażenie zaplanowanego zwiększania objętości pracy.

Kosztom usunięcia rzeczy zbędnych, rozszerzając lub dodając rozdziały, można by zamienić tę trochę bezbarwną pozycję na książkę wartościową dla większego grona czytelników.

Reasumując: prezentowana publikacja jest zbyt skrócona dla osób znających tylko nieobiektywne wersje języka C, aby mogła stać się podręcznikiem do nauki Borland C++, a zarazem zbyt okrojona dla zaawansowanych programistów poszukujących encyklopedycznego zestawienia wiedzy o języku i środowisku. Doskonale spełnia zaś rolę technicznego przewodnika po środowisku Borland C++ dla wszystkich odbiorców.

Tomasz Łaski



Marek Kotowski, „Pod Zegarem” (LUPUS, Warszawa 1992, 367 stron + dyskietka)

Kolorowa okładka, porządną papier, wyraźny druk i dołączona do książki dyskietka powodują, że wielu kupujących dłużej zatrzymuje się przy tej książce. Niestety – za jakość trzeba płacić, więc niewielu decyduje się na dokonanie zakupu. Równie wielu odstrasza duży napis ASSEMBLER i zdanie z metryczki tej pozycji literatury: *książka jest przeznaczona dla zaawansowanych programistów.*

„Pod Zegarem” jest drugą pozycją w cyklu Assembler 8086/8088/80286 autorstwa Marka Kotowskiego, która próbuje bezboleśnie wprowadzić czytelnika w specyficzny świat programowania w języku maszynowym komputerów zgodnych ze standardem z IBM PC. Od czytelnika wymagana jest pewna wiedza na temat assemblera: znajomość podstawowych instrukcji, sposobów adresowania, dyrektyw kompilatora.

W publikacji znajdziemy receptę na napisanie programów obsługi najważniejszych przerwań sprzętowych systemu MS DOS, a więc: zegarowego, łącza szeregowego i klawiaturowy. Oczywiście wszystkie przykłady omawiane są na podstawie assemblera, choć wiele informacji i opisywanych mechanizmów można wykorzystać przy programowaniu w językach wysokiego poziomu. Aby efektywnie obsłużyć przerwania konieczne są także informacje na temat sprzętu i standardowych procedur BIOS-u, o których autor nie zapomniał.

Prawie jedna trzecia książki poświęcona jest problemom konstruowania programów rezydentnych, wywołaniem przez nie funkcji systemowych i korzystania z przerwań. Przedstawione są także dwa standardy programów rezydentnych umożliwiające łatwą ich deinstalację: STDREZ (rozszerzenie standardu Claffa) i MULTIPLEXINTERRUPT (firmowany przez Microsoft).

Wszystko to uzupełnia wykaz literatury, propozycje ćwiczeń do samodzielnego wykonania i dyskietka z programami ilustrującymi problemy omawiane w książce (w wersji źródłowej i wykonywalnej).

W książce trudno jest znaleźć słabe punkty i na pewno stanie się cennym nabytkiem w naszej domowej bibliotece.

Tomasz Łaski