

Atari News - Nr 1

årgång 31 (2018)

"Atari News" var en dator-tidningsparodi som jag och ett par kompisar roade oss med att skriva mycket sporadiskt från 1988 och ett par år framåt. Det var en drift med Datormagazin samt med Atari, en dator som vi inte visste något om men som vi beskrev minst sagt negativt, som en del i det pågående "datorkriget" mellan Commodore och Atari.

Detta nummer av Atari News kommer att bli något helt annat. Ett riktigt test av en riktig atari. Ett ganska seriöst test men ändå på ett ganska informellt sätt med fokus på egen reflektion. Jag tyckte det kunde vara intressant att se hur huvudkonkurrenten till amigan var egentligen.

KAPITEL 1: För- och nackdelar

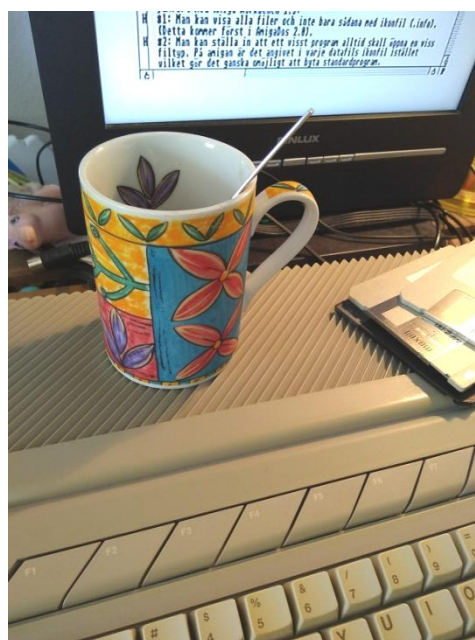
Jag har nu testat en Atari 1040Ste i en vecka ungefär. När den här datorn var ny så hade jag själv en Amiga 500. Så, vilken dator var bäst då? Mitt korta svar: Amigan.

Mitt långa svar: Jag har ju knappast hunnit prova allt på en vecka, men jag upplever det såhär: Atarin är bättre på en del saker: Den startar snabbare, laddar in desktoppen snabbare, visar innehållet på disketter snabbare, laddar in program snabbare med. Allt för att få

igång desktoppen finns i rom vilket gör atarin betydligt mindre beroende av diskett än vad amigan är. Så den känns ganska snabb på det viset.

Men... Amigan är bättre på i princip allt annat. Amigans operativsystem är väldigt mycket mer utvecklat. Atarin har ingen multitasking alls, och ibland blir man t.ex uppmanad att ändra skärmupplösning på desktoppen när man startar ett program. Det har jag aldrig varit med om på amigan eftersom program där öppnar egna skärmar med den upplösning de behöver och sedan kan öppna riktiga systemkompatibla fönster på den skärmen.

Amigan har möjlighet till långa filnamn, kan lagra mer på disketterna och man har möjlighet att skriva script mm. Atarin har joystickportarna UNDER datorn, utnyttjade "borders" på skärmen, sämre grafik och transformatorn inbyggd i datorn vilket gör den ganska varm. (Men man kan ju ställa kaffekoppen där så får man en inbyggd koppvärmare).



Standardinställningen för tangentbordet är att det piper ett irriterande pip för varje tangenttryckning, men det går att ställa om, förutsatt att man kopierar in en liten kontrollpanel på disketten.

Man verkar inte kunna flytta en fil från en mapp till en annan, utan man måste kopiera och sedan ta bort den ursprungliga filen. Inte nog med det; om man försöker flytta en ikon lite bara för utseendets skull så tror den att man vill kopiera filen (till samma mapp). Så atarins desktop är väl inte alltid helt logisk. Om man t.ex vill kopiera en diskett så skall man ta diskettenhet A och dra den till diskettenhet B även om man bara har en diskettenhet.

Det kan också vara lite irriterande att menyerna kommer fram bara man råkar köra upp musen där uppe.

Det finns dock några saker som jag tycker är bättre med atarins desktop jämfört med Amiga Workbench 1.3 rent funktionellt:

#1: I mappar kan man visa alla filer och inte bara sådana med ikonfil. (Detta kommer först i AmigaDos 2.0 på amigasidan).

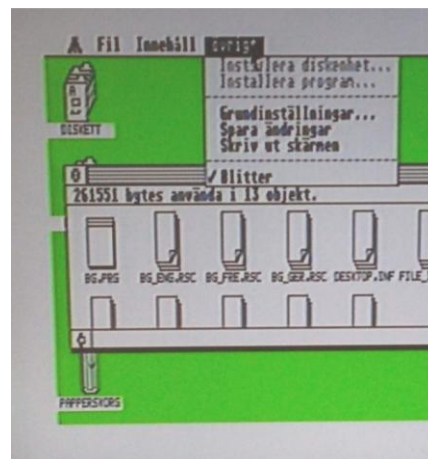
#2: Man kan ställa in att ett visst program alltid skall öppna en viss filtyp. På amigan är det angivet i varje datafils ikonfil istället vilket gör det ganska omöjligt att byta standardprogram.

#3: Man kan lista filerna som en lista istället för som ikoner. (Även detta kommer i senare AmigaDos).

#4: Man kan från desktoppen ställa in att ett program skall autostartas vid boot. I AmigaDos 1.3 behöver man editera startup-sequence för att göra detta. I senare versioner kan man lägga filer i en startup-låda.

Utöver detta så är Atarin (som jag redan påpekat) betydligt snabbare på att starta själva desktoppen samt att lista filer/öppna mappar etc. Amigan kan stå och tugga ett bra tag för att visa innehållet i en mapp medan atarin gör detta ganska omgående. Detta var det som jag tyckte var sämst med Amiga 500:n. Det förbättrades något i senare versioner, men fortfarande var det segt i jämförelse. En amiga behöver en hårddisk för att kännas snabb på detta.

Atarins desktop är på svenska. Det dröjde väl till AmigaDos 3.0 innan det kom till amigan.



Om man vill kopiera ett antal filer samtidigt mellan två disketter när man bara har en diskdrive på atarin så måste man byta diskett FÖR VARJE FIL och dessutom trycka på return varje gång. På amigan mellanlagrar man bara hela allt på ramdisken

istället. Det finns ramdiskar till atarin också men inte som standard. Jag hittade t.ex en ramdisk på Hisoft Basic-disken.

Men atarins största fel är att man inte kan ha flera program igång samtidigt. Nu sitter jag och skriver i ST Word. Om jag t.ex skulle vilja köra igång en liten miniräknare eller något så måste man stänga av ordbehandlaren först. Den har alltså en helt obefintlig multitasking och kan jämföras med en Vic-20 på det området. (Men Vic-20 är ju en trevlig dator ändå).

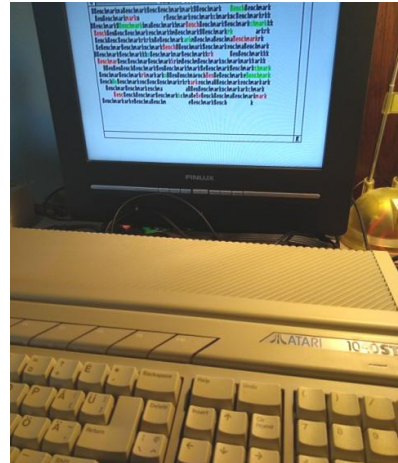
Atarins desktop GEM är inte utvecklad av Atari utan finns till ytterligare ett par datorer. Den är världshistoriens första icke-monokroma grafiska gränssnitt/OS eftersom atarin släpptes ett par månader innan amigan.

På atarin finns det bara två olika ikoner för filer: program och datafil. På amigan kan ikoner se ut precis hur som helst och det lagras en separat ikon för varje fil.

KAPITEL 2: Benchmarks - Processor/minne/grafik

År 1999 så gjorde jag ett litet komplicerat program i Hisoft Basic för att testa hastigheten på datorn och workbenchen mellan olika amigor och WinUAE. Eftersom Hisoft Basic även finns till Atari och borde kompilera på mer eller mindre samma sätt så borde man kunna köra detta test även på atarin, vilket jag nu har gjort.

Det var ett test som jag inte hittade motsvarande kommando för, så det skippade jag helt enkelt (grafisk rullning). Programmet är komplicerat med inställningar för högsta fart.



Jag hade ingen resultatfil för Amiga 500 så det fick bli en "Amiga 500 plus" som jämförelse. Det kanske är ganska rättvist ändå eftersom även Atari 1040STe är en uppgradering från originalet med några förbättringar, på samma sätt som "Amiga 500 plus" är det.

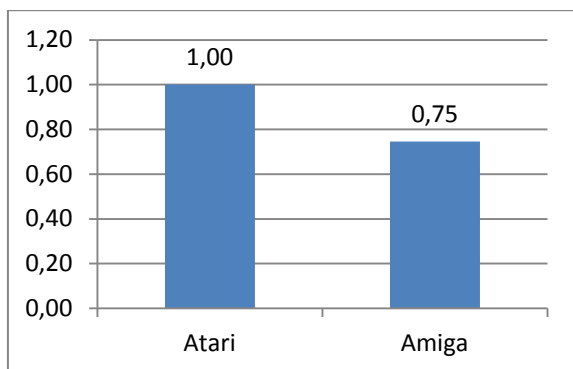
Hur man tolkar resultatet

Egentligen var resultaten det antal sekunder som varje test tog. Jag valde att räkna om detta för att få det lite mer överskådligt. Istället för sekunder så är det faktorn som anges jämfört med atarin. Atarin har alltid 1,00 för varje test medan amigans resultat varierar. Om t.ex ett test har resultatet: **Atari: 1,00 och Amiga: 0,86** så betyder detta att en uppgift som tar en sekund att utföra på atarin tar 0,86 sekunder att utföra på amigan. Om uppgiften istället tog 5 sekunder att utföra på atarin så tog den $5 \times 0,86 = 4,3$ sekunder på amigan.

Om amigan har ett resultat mindre än 1 så var den alltså snabbare än atarin. Om amigan istället har ett resultat som är större än 1 så var den långsammare än atarin i det testet. Och storleken på skillnaden anger hur mycket långsammare.

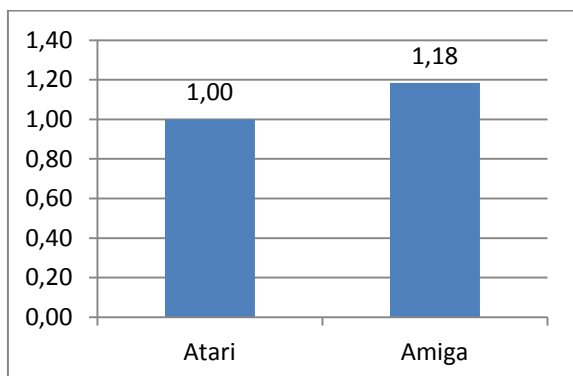
Del A: Processor och minne

Minne (Stränghantering)



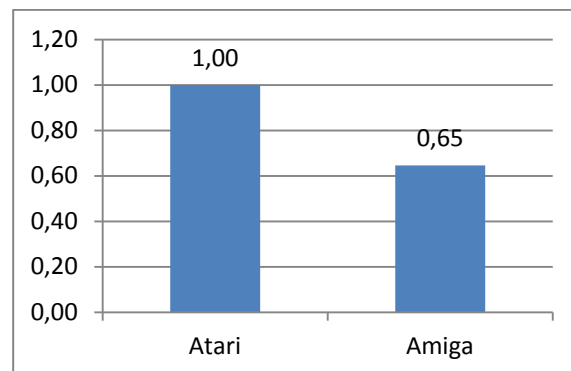
(Amiga snabbare)

En tom for-next loop



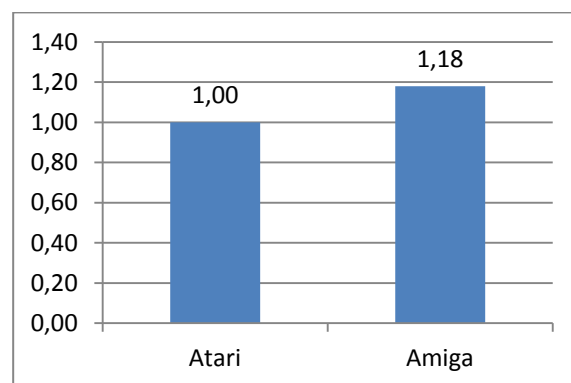
(Atari snabbare)

Långa heltal



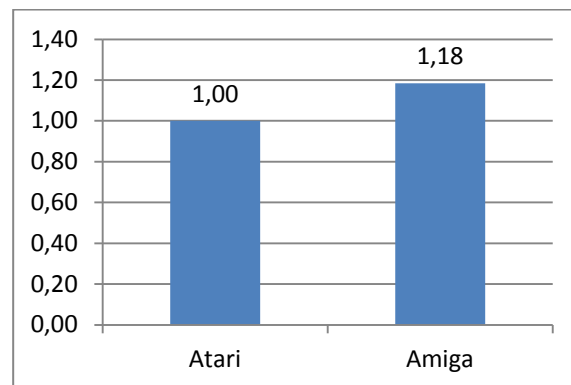
(Amiga snabbare)

Korta heltal



(Atari snabbare)

Flyttal



(Atari snabbare)

Del B: Desktop-grafik

Båda datorerna hade samma upplösning och antal färger. (Fönsterstorlek 640x200 och fyra färger).

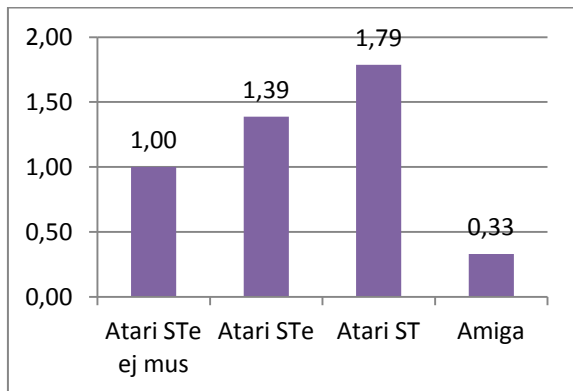
I diagrammen så finns det med en stapel där det står "ej mus". Varför det då? Jo, på atarin så slöar muspekaren ner grafiken eftersom den inte är en sprite. Jag tyckte det var intressant att se resultatet för både ock.

Man kan som programmerare enkelt stänga av muspekaren just när man skall rita ut en massa på skärmen.

Resultatet utan muspekare kanske också kan vara lite mer relevant även för program som inte är desktopprogram, så därför satte jag denna som referensen (1,00).

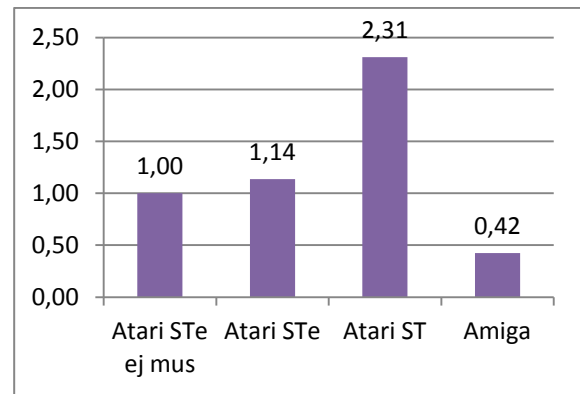
Notera att stapeln märkt "Atari ST" egentligen är samma 1040STe fast med blittern avstängd (och med muspekaren på). Så med reservation för viss felprocent gentemot en riktig "ST" här.

Text



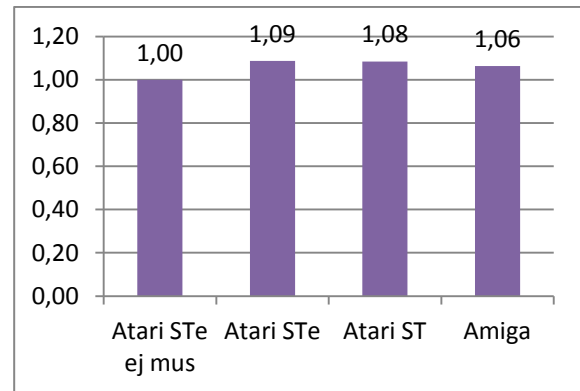
(Amiga snabbare)

Textrullning



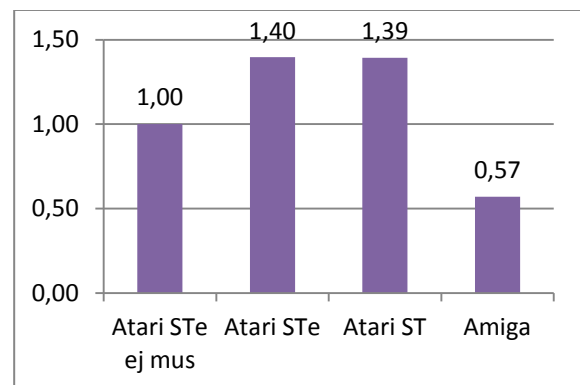
(Amiga snabbare)

Cirklar



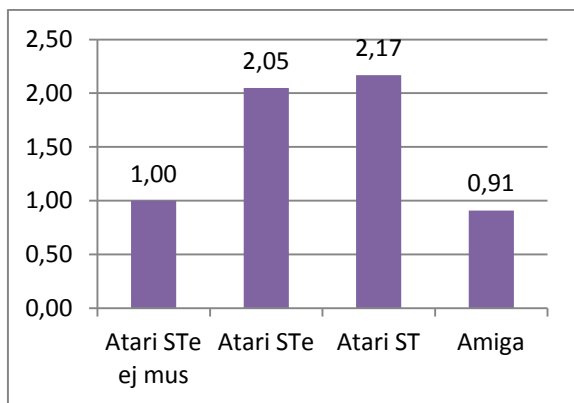
(Atari snabbare)

Linjer



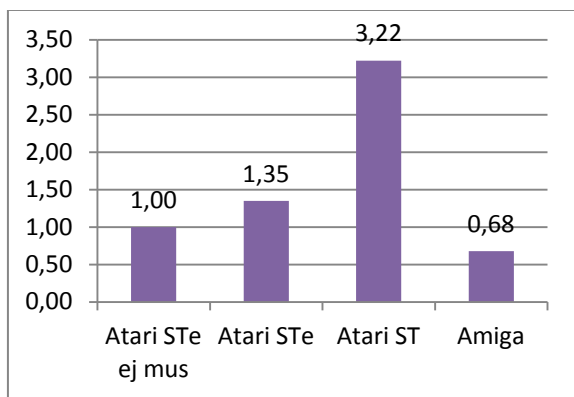
(Amiga snabbare)

Lådor



(Amiga snabbare)

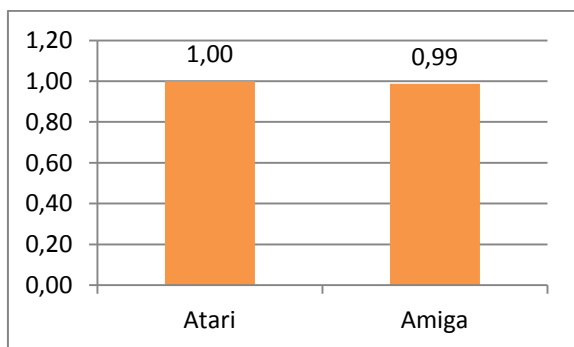
Fyllda lådor



(Amiga snabbare)

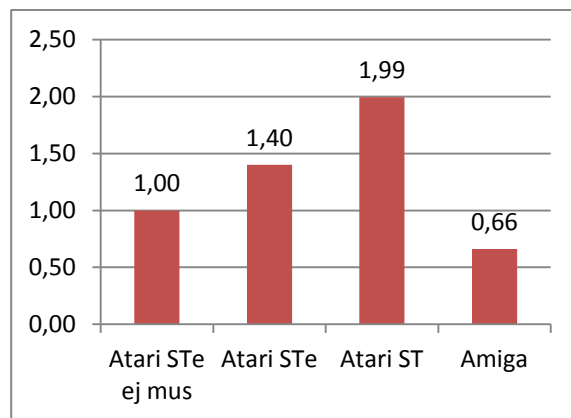
Summering

Alla CPU & Minnestest



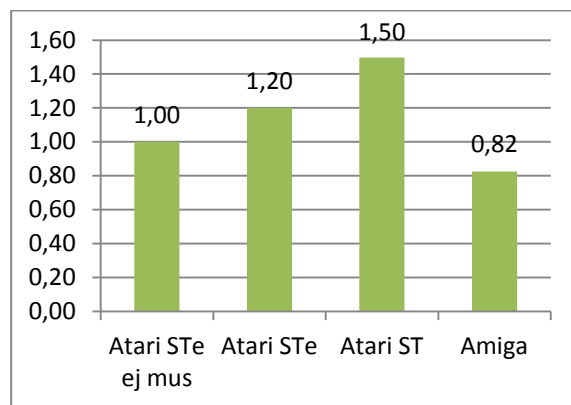
(Ungefär samma)

Alla Desktopgrafiktest



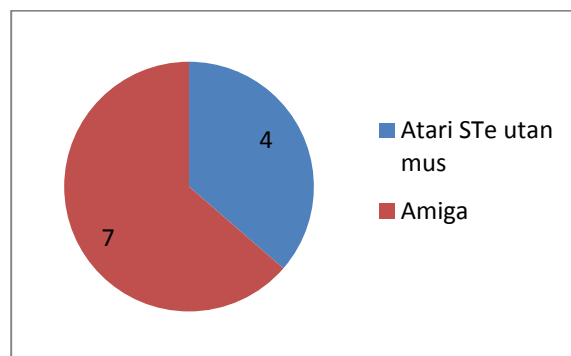
(Amigan snabbare).

Totalt om CPU/minne och grafik viktas lika:



(Amigan är snabbare).

Poängräkning om varje dator får ett poäng för varje test den vann:

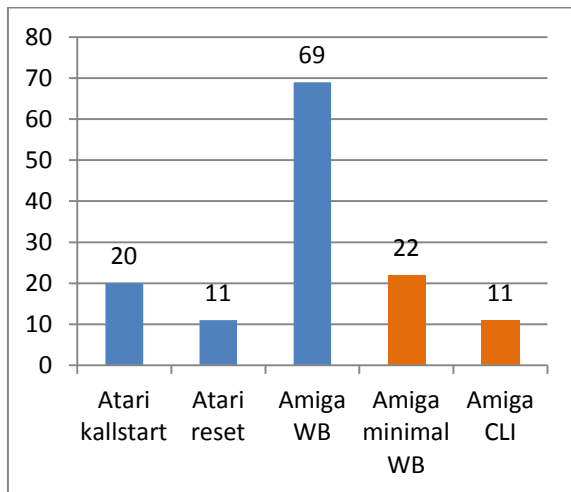


KAPITEL 3: Benchmarks: diskdrive

Här har jag jämfört atarin med en emulerad Amiga 500 i WinUAE. Det är ju inte 100% korrekt men det ger ändå en liten finger-visning om hur det ligger till.

Uppstart

Bootande från den medföljande systemdisketten räknat i antal sekunder.



Hur länge väntar du helst? 69 sekunder eller 11 sekunder?

Man kan ju göra en egen startdiskett till amigan som hoppar över det mesta. Om man till exempel gör en startdiskett där starup-sequence enbart innehåller ett programnamn t.ex "Protracker" så kommer man ner i samma starttid som Atarin.

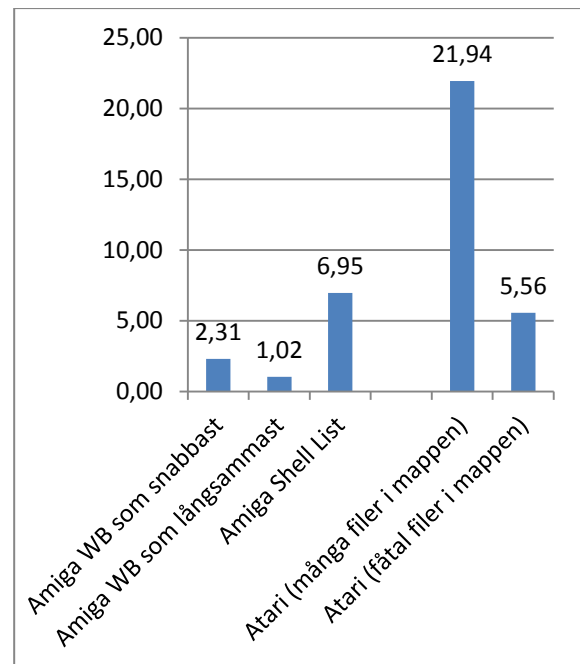
Listning av filnamn i en mapp

Det är inte helt enkelt att få ett enhetligt resultat här eftersom detta kan göras på så många olika sätt. En "låda" på amigan t.ex som innehåller en

massa (gömda) filer men enbart ett fåtal ikoner kommer att få ett väldigt dåligt resultat.

På amigan använde jag enbart de medföljande systemdisketterna för testerna (som .adf alltså).

Tabellen är angiven i antal filnamn per sekund och mer är alltså bättre:



Atarin vinner ganska stort här. På atarin får man vänta i omkring 3 sekunder på att öppna en mapp, oavsett hur många filer som finns i den.

Annons:

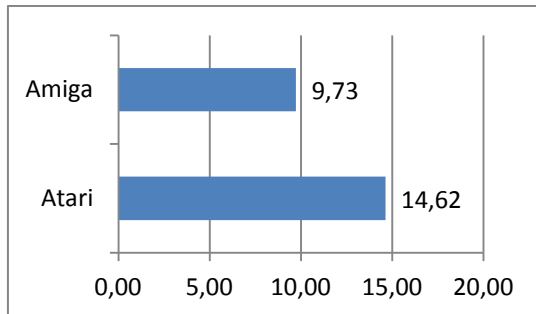
BOBAY

Polly Phony

På Spotify, iTunes, Bandcamp m.fl.

Start av program

Följande tabell visar laddningshastighet i kb/s. Högre är alltså bättre. Även här är atarin snabbare:



Notera

Jag kan tänka mig att WinUAE ger lite för bra tider. Värdet jag har skrivit upp sedan tidigare (i ett test mellan A500 och Vic-20) anger laddningshastigheten 7,2 kb/s samt listningshastigheten med List i Shell/CLI till 4,46 namn per sekund.

KAPITEL 4: Avrundning

Frågan är nu; Om jag skulle välja igen, vilket skulle det bli? Amiga eller Atari?

Riktigt objektivt kan jag nog inte svara eftersom jag var en riktigt hjärntvättad Commodore-användare. Så det faktum att amigan var en Commodore spelade säkert in i mitt val.

På den tiden visste jag ju inte att amigan inte ursprungligen var utvecklad av Commodore utan uppköpt och att även Atari var intresserade av att köpa.

Jag visste inte heller att Atari ST utvecklades under Commodores grundare Jack Tramiel efter att han sparkats från Commodore och köpt upp Atari.

Men om jag försöker vara objektiv så har ju liksom amigan bättre specifikationer på de flesta punkterna. Atarin var å andra sidan billigare. Om Atari ST hade hetat Commodore ST och amigan hade tillhört Atari så är det möjligt att jag hade köpt en Commodore ST.

Men om man tänker efter lite så är nog svaret ganska enkelt: Jag hade nog köpt det som alla kompisar hade. Det var därför jag köpte amigan, för att alla kompisar hade bytt från C64 till amiga och innan internets tid så kunde man ju inte få tag i några program utan kompisar med samma dator. (Köpa program? Vad är det för något?) (Jag köpte faktiskt ETT amigaprogram förresten: Hisoft Basic 2).

Något märkligt är att Atarin inte har kraschat helt och startat om en enda gång. Om det blir fel på ett program så fortsätter det ändå med kanske lite skräp på skärmen eller något. På amigan blev det Guru Meditation och omstart så fort det blev det minsta lilla fel.

Nu skall jag försöka att få över den här texten till en modernare dator. Det har varit lite si och så med det nämligen. Ibland funkar det och ibland inte.

End of transmission.

Anders Persson, Juli 2018

www.boray.se