

NEUES VON SANYO'S NEUEM (LASER310)

VORSICHT!! WER EINEN VZ200 ODER LASER210 BESITZT UND EVT. AUF DEN LASER310 WECHSELN MÖCHTE MUSS AUFPHASSEN. GENAUER GESAGT DIE JENIGEN, WELCHE EINE 16K SPEICHERERWEITERUNG HABEN. WENN MAN EIN 16K MODUL VOM L.210 ODER AUCH VOM VZ200 AN DEN L.310 ANSTECKT SO ERHUEHT SICH SEINE SPEICHERKAPAZITAET NICHT UM 16K, SONDERN NUR BIS ZU DEM WERT WIE BEIM GRUNDGERAET!

- BEIM LASER210 ERGIBT SICH EINE ERWEITERUNG VON NUR 6K.
- BEIM MODUL VON VZ200 DUERFTEN ES DENNACH NUR NOCH 2K SEIN.

ANDERS DAGEGEN IST ES BEIM 64K MODUL VOM VZ200. DAMIT ERHOENT SICH DER SPEICHER AUF ALLE FALLE BIS ZU DEN ANGEGEBENEN 64K.

HIER SOLLTE AUCH EINMAL DARAUFGINGEWIESEN WERDEN, DASS EIN 16K MODUL VOM LASER210 NICHT AN DEN VZ200 ANGESCHLOSSEN WERDEN KANN.

NEIN! DAS IST EIGENTLICH NICHT GANZ RICHTIG, DENN ANSCHLIESSEN LAESST SICH DAS MODUL SCHON - DOCH BRINGT ES NICHT DIE GEWUNTSCHTE ERWEITERUNG.

ALSO VORSICHT VZ200-USER, WENN IHR NOCH KEINE ERWEITERUNG HABT UND EUCH EINE ZULEGEN MUECHTET!

VIELE GRUESSE

Softwaretest von Robert Landinger+++++

Ich stelle das Programm "GHOSTBUSTERS" von Christian Körner vor. (Anschritt: Ch. Körner, Am Schinderköpfchen 12, 3422 Bad Lauterberg)

Dieser junge Softwareschreiber brachte es doch tatsaehlich fertig, dieses Superspiel fast naturgetreu nachzuschreiben. Wer das Spiel kennt, weiß, wie umfangreich dieses Spiel ist.

Nun zur Beschreibung:

Zuerst erscheint ein "Vorbild", bei dem man entscheiden kann, ob man beginnen möchte, oder ob man die Spielanweisung lesen möchte. Drückt man "S" für Spielbeginn, so erscheint sofort der Stadtplan (im Gegensatz zum Originalspiel, wo man erst das Auto, die Falle... kaufen muß). Nun muß man zu den dunkel gezeichneten Häusern fahren, und vor dem Haus den Geist einfangen, der das Haus befallen hat. Ist dies nicht gelungen, scholt man sich wieder 3 neue Geisterjäger.

FAZIT:

Für jeden Computerfreak ein Leckerbissen, da die Grafik meineserachtens für MODE(o) toll gelungen ist. Dann noch der Preis: 7 DM (5 DM + 2 DM Versand). Ein wahres Meisterwerk ist dem Christian gelungen. Nur weiter so.

1. VZ- / LASER FAN CLUB
INTERNATION. CLUB FUER SANYOS KLEINE
WOLFGANG MASCHKE TEL.: 030/663 64 03
WALTERSDORFER CHAUSSEE 99

1000 BERLIN

JUNI 1985

9* INFO-KISTE

TIPS + TRICKS + SOFTWARE-TEST + NEWS + BÜCHER +
UND - UND - UND

SEESCHLACHT

Impressum

CLUB-KISTE Nr. 9
JUNI 1985
Auflage 130 Stück

Herausgeber:
1. VZ.-/LASER FAN-CLUB
internationaler Club
für SANYOS Kleine

Clubanschrift:
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Tel.: ab 18.00 Uhr
030 663 64 03

Einzahlungskonto
Postgiroamt Berlin West
(W. Maschke)
Kt.Nr. 36460-107

Diese INFO erscheint
alle zwei Monate-
jeweils am 15.ten

++++++
Nachdruck, auch auszugs-
weise, ohne Genehmigung
nicht statthaft !
++++++

Für veröffentlichte TRICKS
und PIPS wird keine Verant-
wortung übernommen.
Anfragen bitte direkt an
Verfasser richten.

Inhalt:

	Seite
Buchbesprechung	4
Antworten und Fragen	5-7
NEW NEW- Compiler	8-9
Primzahlen-Programm	10
Neue Bücher z.Verleih	11
V.24 u. Modem	12
Software-Test	13-15
Test DR 15	16
VAL	17
Programmbeschreibun- gen von Mitgliedern	18,19 22-25 36,40
Rechentips	20-21
Tolles Steuerprogr.	26
Was heißt denn das ?	27
Restore	28
Druckertips f.Einst.	29
Sortieren-aber wie ?	30
Randomize	31
Abmahnungen ???!!!!	32
Tips und Tricks	33-35
Listenschutz	37-38
Teure Neuheit !!	39
Schnelle Speicher	41-42
Rund um den 310 er	43-44

Speakeasy ist vor Monaten
bestellt worden. Ich rufe
in jeder Woche 1 X an. Jetzt
liegt es angebl. am fehlenden
Interface-Stecker. In England
waren die Dinger nicht zu
kriegen.
Na, wir werden sehen !?



Hallo Freunde !

Schon wieder sind zwei Monate vergangen, so daß Ihr die neue
INFO-KISTE in den Händen hält.

An dieser Stelle möchte ich nun von unserem Treffen in der
Lüneburger Heide berichten.

Unser Mitglied Karl-Heinz Richter schloß kurzerhand seinen
Laden und reiste zusammen mit seiner Frau bereits am 27.4.
an. Beide fanden dann in meiner Datscha Unterkunft.
In den folgenden Tagen hatten wir dann genügend Zeit, um uns
gemeinsam der Computerei zu widmen.

Am 1. Mai, gegen 09.30 Uhr erschien dann Friedrich Eden und
kurze Zeit später Gernot Schnase.

Es wurde dann ausgiebig gefachsimpelt, wobei ich auch einige
gute Programme vorstellte.

Nach dem gemeinsamen Mittagessen in der nahe-gelegenen Ort -
schaft Rosche, kam dann noch Helmut Heinz mit Frau und Kind.

Der Gratis-Kuchen, den es dann erst am späten Nachmittag gab,
hat allen geschmeckt.

Gegen 20.00 Uhr mußte dann Friedrich und Helmut aufbrechen,
Gernot hielt es bis 00.30 Uhr bei mir aus.

Ich glaube daß es ein gelungener Tag war und keiner seine
Anfahrt bereute.

Verwundert war ich allerdings darüber, daß sich so wenig Mit-
glieder eingefunden hatten, obwohl viele ein Treffen angeregt
hatten.

2. Hand - 2. Hand

HC- Buch - ROM-Listing von Wolf - neuwertig - statt 40.00 DM -

Nur 20.00 DM !!!

Bestellung über den Club

Sinclair Programme ZX 81
Chip-Special, Preis: DM 18,-

Nanu, was soll den der ZX 81 in der VZ-Info ???
so werden nun wahrscheinlich viele fragen. Doch vielleicht
wird man sich an eine der letzten Infos erinnern, in denen
ich Tips zum Anpassen von ZX 81-Programmen gegeben habe.
Dieses Buch bringt nun diese Tips auch zur Anwendung.
Es besteht praktisch nur aus Programmen zum abtippen. Teils
handelt es sich um Actionspiele, teils um Strategiespiele
und sogar Anwendungsprogramme sind vertreten.
Das Anpassen ist bei den meisten Programmen recht einfach.
Viele Programme funktionieren jedoch mit Systemabhängigen
Befehlen, Adressen u.s.w. Einige Programme enthalten auch
MC-Routinen. Diese sind jedoch relativ schwierig anzupassen
(siehe dazu auch Info 5 und 6).

Dieses Buch ist vor allem für diejenigen empfehlenswert, die
gerne eintippen. Man sollte jedoch schon etwas auf dem VZ 200
eingearbeitet sein, also nicht gerade ein Anfänger.

Zu beziehen über CHIP, Vogel Verlag, Postfach 6740, 8700 Würzburg
Bestellnummer 734

Wie erklären Sie jemand, der Sie fragt, was ein Computer macht,
was ein Computer macht ??
kostenlos von IBM Deutschland GmbH, Abteilung 2155, Postfach 800880,
7000 Stuttgart 80.

Dieses ist das einzige noch erhältliche Heft aus der Reihe
"Wie erklären Sie jemand, der Sie fragt, ...". Es erklärt
in heiterer, einfacher Weise, was man mit einem Computer alles
anfangen kann. Vor allem ist dieses Heft solchen Leuten zu
empfehlen, für die "Computer" noch ein Wort ist, das man nur
bei verschlossener Zimmertür und vorgehaltener Hand aus-
sprechen darf.

Der Tippfehlerteufel...

hat leider in der letzten Info zugeschlagen.
Hier die Richtigstellung für das FORTH-Listing auf
Seite 22:
1740 REM
2010 Weglassen, ebenso Zeile 2020
Der Fehler rührt daher, daß ich einige Befehle aus dem
Listing weglassen musste, da sie in der Beschreibung
in der 7. Info nicht besprochen wurden.
Ich bitte, diesen Fehler zu entschuldigen !!

Uwe Schlenther

Gerhard Döppert
MglNr.: 78

8711 Obernbreit, 11.5.85
Raiffeisenstr. 1

Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang!

Vielen Dank für die sicher mit viel Arbeit verbundene Info
Nr. 8. Gottfried Klitzschs Beschwerde habe ich erhalten und
umgehend beantwortet. Hier kurz der Inhalt:

Ich habe das Programm nochmals genau überprüft. Einen Fehler
konnte ich nicht finden, insbesondere sind alle Sprungadressen
korrekt.

Das Problem liegt wohl an der Hardware. Im Up 49000 ff wird
der Druckerstatus über Port 0 abgefragt. Wenn in Zeile 49010
INP(0) durch INP(0) AND 1 ersetzt wird, müßte die Abfrage
nun wirklich funktionieren.

Hier noch eine Bemerkung zu den mitgeschickten Beispielen:
Wenn das X-Intervall zwischen 17 und 179 liegt, die Funktion
aber nur Werte zwischen -1 und +1 annimmt, kann man bei einem
maßstabgerechten Plotting nicht mehr viel erkennen.
Auf dem Bildschirm wird die Graphik entsprechend verzerrt.
Der Verzerrungsfaktor wird als "Einheit auf der Y-Achse"
angezeigt. Ist dieser sehr von 1 verschieden, so ist ein
Plotten nicht sinnvoll. Es sollte dann ein anderer X-Bereich
gewählt werden.

Was Info 8 betrifft...

-zu Uwe Schlenthers neuem Leidensweg mit VTL BASIC:

- + CSNG heißt wirklich so (CSingle)
- + FIX ist nicht INT. Int ergibt die größte ganze Zahl,
die noch kleiner als das Argument ist, bei negativen
Zahlen ist $FIX(X) = INT(X) + 1$.
- + POS(X) ergibt die augenblickliche Position des Cursors
in der Zeile (Spaltenposition)
- + NEW wird bei 1849 aufgerufen
- + COLOR gibt es beim LASER 110 auch, man kann aber nur
den Grauwert des Bildes ändern
- + bei der Rechengenauigkeit ist im M-BASIC streng zwischen
REAL6, REAL16 und INTEGER zu unterscheiden. Zwischen
diesen Typen gibt es die Umformbefehle CINT, CSNG und
CDBL.
REAL16-Zahlen sind als solche zu kennzeichnen, was durch
Angabe von mehr als 6 gültigen Ziffern geschehen kann (im
Beitrag bei der Definition von PI). In der Exponential-
darstellung ist an stelle von E ein D zu setzen; also
5D10, nicht 5E10!
Warum $CSNG(81.000045...)$ = 81.0001 ist, liegt wohl
daran, daß intern nicht dezimal sondern binär ge-
rechnet wird.
Bei allen transzendenten Funktionen (SIN, EXP, etc.)
wird nur 6-stellig gerechnet.

NEWS

-2-

zu Christian Hoppe: (Laden von ML-Programmen)

nach dem Laden einer B-File (ML-Programm) erfolgt ein Autostart des Programms. Am Beginn des Programms sollte daher eine sinnvolle Initialisierung stehen:

1. Einbindung des Programms in Basic (z.B. bei MSR-Aufruf LD HL, start / LD(788E), HL)
2. Rücksprung nach Basic mit JP 4A19

oder Sichern des Programms vor BASIC-Zugriff und Ausführen von NEW durch LD HL, start / JP 00E7 (start ist jeweils der Beginn des eigentlichen Programms nach dem Initialisierungsteil)

zu Alfred Zahlten (SUPER-TAPE)

Sofort nach der ersten Veröffentlichung versuchte ich, Supertape für den LASER umzuschreiben, einschließlich bequemer Service-Routinen. Letztere waren allerdings das einzige, das lief. Die c't-Methode, 1-Bits als halbe Perioden einer Schwingung aufzuzeichnen, versagte. Ich habe inzwischen gute Erfahrungen mit einem etwas anderen Verfahren (3000 Baud) gemacht. Mein Tip: In c't 5/85 wird ST für den TRS-80 vorgestellt. Da dieser mit unseren Computern große Ähnlichkeiten aufweist, könnte die dort angegebene Hardware-Ergänzung auch beim LASER fruchten. Falls ein geschickterer Bastler damit Erfolg haben sollte, würde ich mein TOOL EXT natürlich sofort umschreiben, vielleicht könnten wir dann das Software-Angebot für den TRS-80 nutzen!

zu Gottfried Klitzsch (Groß-/kleinschreibung)

die Kennzeichnung von Großbuchstaben für eine entsprechende Routine könnte durch ein Umschaltymbol (z.B. ↑) erfolgen. Ich habe mich für inverse Buchstaben als Drucker-Großbuchstaben entschieden. Die normalen Buchstaben werden dann als Kleinbuchstaben angezeigt. Hier die Routine:

```

init:      ld hl, start ;drucker-treiber
           ld (7826), hl ;umlenken
           jp 00e7      ;progr vor basic schützen
start:     ld a, c      ;charakter
           cp 41
           jr c, fertig ;wenn kein buchstabe
           add a, 20    ;sonst umformung
           cp 20
           jr nc, noadd
           add a, 20
noadd:     cp 80
           jr c, fertig
           and 5f
           or 40
fertig:    ld c, a
           jp 058d     ;zurück zum treiber

HEX: 21 7 7 22 26 78 c3 e7 00 79 fe 41 38 10 c6 20
      fe 20 30 02 c6 20 fe 80 38 04 e6 5f f6 40 4f c3 8d 05

```

Diese Routine ist BSAVE/LOAD-fähig(B-File).

BASIC-COMPILER

STEFFEN SIEBERT
RINGSTR. 30
2970 EMDEN

HALLO WOLFGANG,

ICH HABE MIR DAS GERADE ERST ERSCHEINENE PROGRAMM LASCOM, EIN BASIC-COMPILER BESTELLT. HIER MEIN TESTBERICHT:

BASICPROGRAMME BIS ZU 200 MAL SCHNELLER, SO WURDE DER BASIC-COMPILER 'LASCOM' IN DER LISTE VON ACTRONIC ANGEPIESEN. TROTZ DES STOLZEN PREISES VON DM 89.-- ENTSCHLOß ICH MICH, DAS PROGRAMM ZU BESTELLEN. DOCH DER ERSTE EINDRUCK WAR NICHT UNGETRÜBT. NACH DEN ÜBLICHEN LADESCHWIERIGKEITEN VON SANJO-PROGRAMMEN VERSUCHTE ICH, EINIGE BASIC-SPIELE ZU ÜBERSETZEN, DOCH DER COMPILER GAB DAUERND FEHLERMELDUNGEN AUS, WEIL GOTO-SPRUNG-ZIELE ANGEBLICH NICHT VORHANDEN WAR. ERST NACH VIELEN VERSUCHEN FAND ICH DIE LÖSUNG: DIE ZEILE NULL DARF NICHT BELEGT WERDEN, DANN GEHT ALLES GUT. DOCH DAS NÄCHSTE PROBLEM WAR DAS ABSPEICHERN VON PROGRAMMEN. BEI DER ABFRAGE NACH DEM PROGRAMMENAMEN STÜRZTE DER RECHNER JEDESMAL AB, EBENSO BEIM VERSUCH, IM ANFANGSBILD DIE PARAMETER ZU VERÄNDERN. MIT HILFE DES MONITORS VON HÜBBEN UND MEINEM ROM-LISTING FAND ICH DEN FEHLER: ES LAG MAL WIEDER AN DER BASIC-VERSION. BEI MEINER (1.1) LIEGT DIE INPUT-ROUTINE IM ROM ETWAS VERSCHOBEN UND DAS PROGRAMM WAR NATÜRLICH FÜR 2.0 GESCHRIEBEN. MIT ZWEI (!) POKES WAREN ALLE FEHLER BESEITIGT.

NUN KONNTE DER COMPILER ZEIGEN, WAS ER VERMAG. BASICSPIELE SAHEN NUN WIE MASCHIENENSPIELE AUS, JA ES MUßTEN Sogar WARTESCHLEIFEN EINGEBAUT WERDEN, WEIL SIE ZU SCHNELL WURDEN. DOCH BEI DER ARBEIT MIT DEM COMPILER MUß MAN EINIGES BEACHTEN. ZUERST GIBT ES NUR GANZZÄHLIGE ZAHLEN, MATHE IST ALSO ABGESAGT. DA MAN ABER HAUPTSÄCHLICH SPIELE COMPILIEREN WIRD IST DAS NICHT SO SCHLIMM. AUCH KÖNNEN NUR EINDIMENSIONALE FELDER DIMENSIONIERT WERDEN. DIE BREAK-TASTE FUNKTIONIERT NICHT! ES GIBT NOCH EINIGES ANDERES, WAS BEACHTET WERDEN MUß, DOCH DAS IST IN DER

RECHT GUTEN (!) ANLEITUNG BESCHRIEBEN.

ES GIBT ABER AUCH VERBESSERUNGEN: ZUM BEISPIEL DEN BEFEHL 'ON', BILDSCHIRMSROLLS IN ALLE RICHTUNGEN, ARBEITEN MIT HEX-ZAHLEN UND DIE INPUT-ROUTINE IST JETZT EIN LINE-INPUT. (KOMMATA UND STRICHPUNKTE KÖNNEN EINGEGEBEN WERDEN)

DIE ÜBERSETZTEN PROGRAMME KÖNNEN AUCH EINGELADEN WERDEN, OHNE DAS DER COMPILER AN SPEICHER IST. D. H., DAS VIELLEICHT SCHON BALD COMPILIERTE PROGRAMME FÜR JEDEN BEIM CLUB ERHÄLTICH SIND. ES WIRD ABER SEHR VIEL SPEICHERPLATZ VERBRÄUCHT, D. H. DIE 16K ERWEITERUNG MUß SEIN. MIT DER 64K KANN MAN ABER BESSER ARBEITEN. DIE LÄNGE DER BASICPROGRAMME IST AUF 9K BESCHRÄNKT. DIE MASCHIENENPROGRAMME SIND LÄNGER ALS DIE BASICPROGRAMME.

GESAMTURTEIL: ICH HALTE DEN COMPILER FÜR ALLE SEHR NÜTZLICH, DIE SCHNELLE SPIELE SCHREIBEN WOLLEN UND DENEN MASCHIENENSPRACHE ZU KOMPLIZIERT IST. DER PREIS IST EINIGERMÄßEN GERECHTFERTIGT UND WENN MAN SICH AN DEN COMPILER GENÄHRT HAT, WILL MAN IHN SICHER NICHT MEHR MISSEN.

Drucker

FUER ALLE, DIE NICHT WISSEN, WAS EIN COMPILER IST, HIER IN ALLER KÜRZE:

DER COMPILER ÜBERSETZT EIN BASICPROGRAMM IN MASCHINENSPRACHE UND MACHT ES SOMIT ERHEBLICH SCHNELLER. DAFÜR MUß MAN ALLERDINGS EINIGE EINSCHRÄNKUNGEN IN KAUF NEHMEN (NUR INTEGERZAHLEN)

ICH HOFFE, DAB DU FÜR DIESEN TEST NOCH PLATZ IN DER NÄCHSTEN INFO PLATZ HAST.

MIT FREUNDLICHEN COMPUTERGRÜßEN


Volkmar Mayer
Mitglied Nr. 101

Koblentz, 22.04.85

Mit diesem Beitrag zur Clup-Info will ich in das Clup-Geschehen aktiv eingreifen.

Zunächst mal zum Anliezen von N-Zahlen in der B.Clup-Info.
1.Tip; ein anderes Netzteil besorgen, bei dem 9V stabilisiert sind. Das vorhandene ist nicht stabilisiert, das heißt, daß es im Leerlauf ca. 14V hat und bei Belastung ca. 10V. Außerdem ist das Netzteil ohne Kühlblitze, so daß die Wärmeentwicklung zu groß ist. Dies hat zur Folge, daß sich die Spannung geringfügig ändert, was dem Computer auch nicht immer gut bekommt.

X 2.Tip; Im VZ200/Laser ist eine 5V Stabilisierung. Diese wird, da sie schlecht gekühlt ist, nach ein paar Minuten schon warm, was sich auf die anderen Bauteile (u.a. Mikroprozessor) recht negativ auswirkt, da sie mit aufgeheizt werden. Folge: der Computer steigt aus.

Lösung: das Kühlblech vergrößern, indem man z.B. eine gute Verbindung zwischen dem Kühlblech der Stabilisierung und dem Abschirmblech herstellt. Diese Verbindung sollte möglichst aus Aluminiumblech sein.

Nun etwas zum Thema Cassettenrecorder

Ich habe einen Kassettenrecorder von der Pa.Scarp Typ RD62005. Dieser ist ohne einen Zusatz anschließbar. Der Ausgangspegel ist mit dem Lautstärkeregelbar. Das Problem "Loading Error" habe ich mit dem Recorder noch nicht kennen gelernt.

Ein weiterer Vorteil ist der Preis von ca. 75DM. Ein Nachteil ist allerdings, daß dieser kein Bandzählwerk hat. Diesen Nachteil kann man jedoch mit einem entsprechendem Suchprogramm beheben.

x Skizze im nächsten Heft

PRIMZAHLEN ein Bericht von Uwe Schlenther

Primzahlen, also Zahlen, die nur durch 1 und sich selbst teilbar sind, lassen sich gut mit einem Computer berechnen. Mit folgendem Programm hat das sicher jeder schon einmal ausprobiert:

```
10 X=X+1
20 FOR I = 2 TO X-1
30 IF X/I=INT(X/I) THEN 10
40 NEXT
50 PRINT X;
60 GOTO 10
```

Das einzig nachteilige an diesem Verfahren ist die Geschwindigkeit, die sehr zu wünschen übrig läßt.

Sehr viel schneller funktioniert da das Primzahlensieb des Eratosthenes. Fragt mich nicht, wie es funktioniert, ich weiß nur, daß es funktioniert:

```
140 INPUT "OBERE GRENZE"; N : DIM P%(N)
180 FOR I=2 TO N:P%(I)=1:NEXT
230 FOR I=2 TO SQR(N)
240 IF P%(I)=0 THEN 290
250 J=I*I
260 FOR K=J TO N STEP I:P%(K)=0:NEXT K
290 NEXT I
320 PRINT "PRIMZAHLEN BIS"; N;"SIND";
330 FOR I = 2 TO N
340 IF P%(I) THEN PRINT I;
350 NEXT
```

Dieses Programm arbeitet schon wesentlich schneller. Der einzige Nachteil: Die Primzahlen können bei einer 64K Erweiterung nur bis ca. 15000 berechnet werden, das jedoch in ca. einer halben Stunde.

Also habe ich mich an meinen VZ mit 64K gesetzt und habe ein Programm geschrieben, das Primzahlen bis 60000 in einer halben Stunde berechnet. Es ist im wesentlichen gleich dem vorigen Programm, nur daß statt Variablen nun Speicherzellen verwandt werden, wobei zwischen den Memorybanks umgeschaltet wird. (keine Angst! der VZ stürzt nicht ab!)

PRIMZAHLEN von Uwe Schlenther (Fortsetzung)

Hier nun also das Programm für den VZ/LASER mit 64K:

```
o POKE 3o898,14o: CLEAR5o
4o M=6o000o
5o FORI=1TO3: OUT127,I: FORJ=oTO2726o: POKE-J,1: NEXT: NEXT
7o FORI=2TOSQR(N): PRINTI
8o OUT127,1:A=I: IFI =16238 THEN A=I-16237: OUT127,2
9o IFA =32474 THEN A=A-16238: OUT127,3
1oo IFPEEK(-A)=o THEN 16o
11o J=I+I
12o FOR K=JTONSTEPI
13o OUT127,1:T=I: IFT =16237 THEN T=T-16237: OUT127,2
14o IFK =32474 THEN T=T-16237: OUT127,3
15o POKE-T,o: NEXT
16o NEXTI
18o CLS: FORI=2TON
19o OUT 127,1:T=I: IFT =16237 THEN T=T-16237: OUT127,2
2oo IFI =32474 THEN T=T-16237: OUT127,3
21o IFPEEK(-T)=1 THEN PRINT I;
22o NEXT
```

Dies ist also das Programm. Die größte Primzahl, die hier durch errechnet wird, ist 59999. Die größte, bisher bekannte Primzahl heißt $2^{132049} - 1$ (errechnet mit dem CRAY XMP).
Probiert mal, sie im Zehnersystem darzustellen!

Viel Spaß!

Uwe Schlenther

Weitere Bücher für den Verleih

- 1) Kopien einer VZ 200 Memory -Map - in englischer Sprache mit verschiedenen Maschinenroutinen
- 2) DOS- Handbuch v. Wolf - Alles über Disketten und Laufwerk
- 3) Sammlung universieller Basic-Programme in französischer Sprache

Hallo Leute !!!

Ich hab' mir gedacht, daß ich mich auch mal wieder nützlich machen könnte und ein bisschen was geschrieben.

Zum Leidensweg von Uwe Schlenther (in der letzten Info)!

Bis jetzt habe ich nur ein einziges Mal an SANYO geschrieben und bin sofort an COMTRONIC (heute ACTRONIC HOBBY) verwiesen worden. Mit diesen Firmen hatte ich nie Probleme, meine Anfragen wurden prompt und meist richtig beantwortet!
Auch erhielt ich von COMTRONIC mein Extended Basic und hatte damit keine Probleme.

Über SANYO kann ich nichts sagen, aber über COMTRONIC/ACTRONIC kann ich nicht klagen!

Bei meiner letzten Anfrage erhielt ich die neue Preisliste, wobei ich feststellte, daß die 16K-Erweiterung für alle Modelle um 13% teurer geworden sind.

Auch gibt es neue Programme, wie MÜHLE, DAME, MAGNUM QUEST (ein Abenteuerspiel mit dem Helden der gleichnamigen Fernsehserie!), ZAHLENLOTTO und ein Calculationsprogramm und eine Finanzbuchhaltung (FiBu).
Natürlich alles schön teuer!

Desweiteren informierte ich mich über einen 8 Kanal A/D Wandler. Ja, sowas gibt's auch schon!
Allerdings zum total irren Preis von DM 798,- !!!
Mir ist das zu teuer, ich bin doch kein KRÜSUS!
Soweit ich feststellen konnte, ein ganz passables Gerät mit Software im Interface-Rom. Es gibt auch Zusätze wie z. B. Temperatursensoren, Winkelgeber, Spannungsteiler und andere nette Spielsachen.

Auf eine Anzeige hin erhielt ich Informationen über ein ganz anderes Zusatzgerät: eine V.24-Schnittstelle!
Damit kann man einen Akustikkoppler an unseren Computer anschließen oder einen seriellen Drucker!
Die Baudrate läßt sich von 75 - 9600 Baud einstellen. Mit dem Gerät erhält man laut Anbieter ein Modemprogramm in MS; dann kann mit anderen Usern Kontakt aufnehmen und Mailboxen benutzen.
Die Schnittstelle kostet mit Programm 98,- DM und ist bei folgender Adresse erhältlich:

Dipl.-Ing. Jürgen Lude
Langestr. 60

7424 Heroldstatt

Nochmal zu Uwe Schlenther:

Ich habe ein FORTH-System gefunden; der Anbieter ist

Ralf M. Hübner
Verlag für Computertechnik
Mühlbachstraße 2

5429 Marienfels

Nachstehend die Anzeige. Ich weiß aber nicht, ob es die Firma noch gibt. Am besten Anfragen.



X Gerät beim Club
vorhanden - aber noch
kein Modem!

Softwaretest von Kay Theissel

Königreich von Sanyo

Königreich ist ein in Basic geschriebenes Strategiespiel. Zuerst darf man zwischen den 5 Kontinenten wählen (Europa, Afrika, ...) in dem man ~~REKINN~~ regieren will. Am Anfang des Jahres gibt es einen kompletten Bericht, wieviel Einwohner, Land, Scheffel Korn vorhanden sind und ob eine Feuerversicherung abgeschlossen wurde. Im Laufe des Spiels muß nun entschieden werden, wieviel Korn die Einwohner bekommen, wieviel Land bestellt werden soll (hängt von der Einwohnerzahl ab) und ob Land an- oder verkauft werden soll. Jetzt kommt der Computer ins Spiel. Mit Überfällen von Nachbarstaaten dezimiert er z.B. die Einwohnerzahl, klaut Land oder viele Scheffel Korn. Erdbeben können Land spurlos verschwinden lassen, Seuchen können ausbrechen oder Dürreperioden lassen den Ertrag der Felder verschwinden. Wenn Feuer ausbricht und der Spieler nicht oder zuwenig versichert ist, kann viel Korn verbrennen und er bekommt nichts ersetzt. (Regel : je mehr Korn, desto größer das Feuer ...)

Ihr seht, es tut sich eine ganze Menge bei Königreich. Das Spiel ist verloren, wenn :
a. die Einwohnerzahl unter Null sinkt
b. der Spieler an Gelbsucht stirbt
(je länger gespielt wird, desto größer die Wahrscheinlichkeit ...)
Gewonnen hat der Spieler, wenn die Summe aus Korn und Land 10000 übersteigt. Aber das ist bestimmt nicht leicht.

Mein Urteil :

Königreich ist ein sehr gut gemachtes Strategiespiel, bei dem man geschickt kalkulieren muß und eine große Portion Glück haben sollte. Da jeder Kontinent sein eigenes Klima hat, ist sogar so etwas wie ein Schwierigkeitsgrad vorhanden. So ist z.B. ~~XXXX~~ Europa sehr einfach zu regieren. Mit 35 DM ist dieses Spiel bestimmt lohnend, zumal es auch mit der Familie oder Freunden gespielt werden kann und kann ich daher getrost empfehlen.

Ich habe auch eine Möglichkeit zum verbesserten Assembler-Programmieren gefunden. Ich besitze den Dis-Assembler und den In-Line-Assembler von Sanyo. Zuerst habe ich den In-Line-Assembler mit Extended Basic geladen mit Renum neudefnummeriert (ab Zeile 5000) dann abgespeichert. Danach habe ich den Dis-Assembler geladen und den In-Line-Assembler mit Merge dazugeladen. Nach ein paar kleinen Änderungen hatte ich dann ein gutes Werkzeug zur Assembler-Programmierung. Weist Du wie man Zeichen neu definiert oder wo diese Zeichen im ROM definiert werden ? Also tschüss bis dann

Andreas

Adresse Post
Bachgasse 30
6944 Hemsbach a.d.B.

Hardware-TEST von Uwe Schlenther

Der Datenrecorder LASER DR 15

Für etwa 90,- DM bekommt man ein DIN A 5 großes Gerät, das ein Zählwerk, einen Lautstärkereglern und eine Mithör-einrichtung besitzt.

Dieses Gerät besitzt vor allem den Vorteil, daß es kaum noch Ladeprobleme gibt. Nach einigem Herumprobieren fand ich heraus, daß man den Lautstärkereglern ganz zurück auf Null stellen muß, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Das Gerät ist also, bis jetzt jedenfalls, sein Geld wert. Doch nun einige Nachteile:

- 1.) Das Cassettenfenster ist dunkel. So kann man nur schwer erkennen, wieviel Band noch zur Verfügung steht.
- 2.) Der Netzteilstecker passt nicht ganz in die Buchse. So steht immer ein Teil des Kontaktes heraus.
- 3.) Nach längerer Benutzung zeigte sich bei mir, daß bei der Mechanik immer ein Teil aus der Lagerung sprang, wenn nach einer Aufnahme STOP gedrückt wurde. Doch dieser Mangel war mit etwas Lötlötlinn, einem LötKolben und etwas Geschick schnell behoben.

Noch etwas allgemeines:

Das Zählwerk funktioniert korrekt. Der Recorder ist wahlweise mit Batterien oder einem mitgelieferten Netzteil zu betreiben.

Gesamturteil: sehr empfehlenswert.

Uwe Schlenther

Stilblüten aus der Anleitung:

"(Honweis;...)"

"...Record und Play-Knöpfe auf dem Datenrecorder drücken.."

(leider gibt es, trotz dieser mangelhaften Übersetzung, nur jeweils einen Record bzw. Play-Knopf am Recorder)

"... den Kassettendecker zu öffnen..."

hilfehilfe hilfe hilfe

WER KANN MIR HELFEN? WIE SETZT MAN EIN BASIC-PROGRAMM IN A DATA-ZEILEN UM ? VIELLEICHT AN EINEM BEISPIEL 1 ODER 2ZEILEN ANTWORT BITTE AN:

RAINER WOLF LUISENSTR 3 3200 HILDESHEIM MITGL.NR. 41

IM VORRAUS DANKE

SONSTIGES:
-erweitertes VAL:

Die VAL-Funktion ermöglicht keine Verwendung von Operationen und Funktionen im String-Argument; VAL(5+4) ist 5 und nicht 9! Die folgende USR-Routine erlaubt beliebige BASIC-Ausdrücke (auch String-Ausdrücke) im Argument von USR. Der Wert des Ausdrucks ist das Ergebnis des USR-Aufrufs. Dieses USR ist nur im Programm aufrufbar, wie INPUT.

```
init:   ld hl,start
        ld(788e),hl ;usr-vektor
        jp ooe7    ;schutz vor basic, memsize, new
start:  call oaf4    ;type mismatch?
        call 2828  ;illegal direct?
        ld hl,(7921)
        ld b,o
        ld a,(hl) ;len
        or a
        ret z     ;leerstring
        cp 80
        jp nc,28a1 ;formula too complex
        ld c,a
        inc hl
        lde,(hl)
        inc hl
        ld d,(hl) ;de ist zeiger auf string-arg.
        ld hl,(78a7) ;puffer
        ex hl,de
        ldir      ;string nach puffer
        ex hl,de
        ld(hl),00 ;endmarkierung
        ld hl,(78a7)
        call 1bco  ;übersetzen der res. words,tokenize
        ld hl,(78a7)
        dec hl
        dec hl
        call 2337 ;berechnen des wertee
        ret      ;fertig
```

-RESTORE n

RESTORE n kann als USR(n) aufgerufen werden. Das nächste READ liest ab Zeile n.

```
init:   ld hl,start
        ld(788e),hl ;usr-vektor
        jp ooe7    ;memsize, schutz for basic, new
start:  call oa7f
        ex hl,de  ;zeilennummer nach de
        call 1b2e ;adresse der zeile
        dec bc
        ld(78ff),bc ;nach READ-zeiger
        ret
```

END OF TRANSMISSION,
Viele Grüße und "SYSTEM CRASH" von

Gerhard Böger

1.) Sie können den Text mit sämtlichen Steuerzeichen in DATA-Statements einlesen

oder

2.) den Text über INPUT eingeben.

Zu Beginn des Programms können Sie unter diesen beiden Möglichkeiten wählen.

Wenn Sie sich für 1. entschieden, werden die Daten in eine String-Variable eingelesen und dann ausgegeben.

Ab Zeile 30000 finden Sie ein Beispiel für diese Möglichkeit. Dieses können Sie natürlich jederzeit löschen und durch Ihren eigenen Text ersetzen.

Nach den DATA-Statements muß als letzter String 3mal CHR(35) stehen.

Wenn Sie sich für Wahl Nummer 2 entschieden haben, werden Sie zunächst nach der Anzahl der Einzelstrings gefragt.

Das ist durchaus sinnvoll, da man pro Einzelstring nur höchstens 30 Zeichen eingeben kann. Auch können Sie bei jedem String dessen Bildschirmkoordinaten festlegen. Wenn Sie hier RETURN drücken, wählt das Programm selbst einen geeigneten Zeilenaustand.

Doch nun zu den Steuerzeichen und ihrer Bedeutung:

1. Allgemeines

- a) Ein Leerzeichen im Text erreichen Sie durch einen SPACE.
- b) Einen Großbuchstaben erkennt das Programm an einem vorgestellten ↑ (Pfeil nach oben). Dieser muß ohne Zwischenraum vor dem entsprechenden Zeichen stehen und gilt auch nur für das nächstfolgende Zeichen!
- c) Die Schriftfarbe ändert man, indem man im String ein \$ (Dollar-Zeichen), darauffolgend eine Zahl zwischen 1 und 4, einfügt.

In Color 0 sind folgende Farben gültig:

- 1 = Grün 2 = Gelb
- 3 = Blau 4 = Rot

In Color 1 sind diese Farben verfügbar:

- 1 = Weiß 2 = Türkis
- 3 = Violett 4 = Orange

Eingaben größer 4 führen zu einer Fehlermeldung!

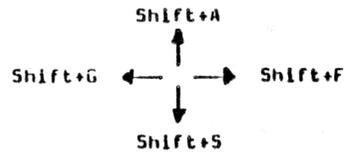
- d) Die Hintergrundfarbe ändert man mit & (Kaufmannsund). Ansonsten gelten dieselben Bedingungen wie unter c).
- e) Den Beginn einer neuen Zeile kennzeichnet ein \ (Schrägstrich nach rechts).

 Biete an: LASER-Druckerinterface (originalverpackt) DM 65.-
 Dietmar Häfeli, Moränenweg 18, 7962 Wolfegg 2

- f) Unterstreichen können Sie mit Ⓢ (Klammeraffe). Dazu muß eines am Anfang und eines am Ende des zu unterstreichenden Textteils. Es wird dann mit der Schriftfarbe unterstrichen.
- g) mit Ⓢ löschen Sie den Bildschirm und der Textzähler wird in die linke obere Ecke gesetzt.
- h) Ⓢ (Shift+Y) aktiviert die COPY-Funktion. Die gesamte Grafikseite wird dann an den Drucker gegeben. (Achtung: Der Drucker muß eingeschaltet, angeschlossen, grafikfähig und aktiviert sein!)

2. Eingabe

- a) Ein Komma wird durch Ⓢ (Shift+I) symbolisiert.
- b) Einen Doppelpunkt erkennt das Programm bei Ⓢ (Shift+H).
- c) Die deutschen Sonderzeichen:
ä = Shift+u ü = Shift+w ö = Shift+E = Shift+j
- d) Hier noch vier weitere Sonderzeichen:



Ich hoffe, daß Sie jetzt mit dem Programm umgehen können und Ihre Freude daran haben werden.

CB-SOFTWARE

HIER GLEICH DAS LISTING DES SUERTIER-PROGRAMMES:

```
30 CLS: CLEAR 2000
50 INPUT "WIEVIEL" ; A
60 DIM A$(23)
70 FOR I=1 TO A
80 PRINT "   WORT "; I; INPUT A$(I-1)
90 NEXT
100 FOR J=0 TO A-1
110 FOR I=0 TO A-1
120 IF A$(I) < A$(I+1) THEN 140
130 B$=A$(I); A$(I)=A$(I+1); A$(I+1)=B$
140 NEXT I; NEXT J
145 LPRINT " FOLGENDE WORTE SIND IM TEXT ENTHALTEN:"
146 LPRINT " HIER SIND SIE ALPHABETISCH SORTIERT !!!" ; LPRINT
150 FOR I=1 TO A
160 LPRINT TAB(10); " WORT "; I; " "; A$(I)
170 NEXT
180 END
```

Hallo Clubkameraden !

Ich möchte hier ein paar Tips zur Umwandlung von HEX-Zahlen in DEZ-Zähler und umgekehrt geben.

Hier eine Tabelle:

Dezimal	Binär	Hexadezimal
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Es gibt zwei Arten wie man Hexadezimal-Zahlen in Dezimalzahlen umwandeln kann.

- 1.) Wir haben zum Beispiel die Hex-Zahl 4A31, nun zerlegen wir die Zahl. Zuerst nehmen wir uns die 1 vor. Sie steht an letzter Stelle. Die 1 multiplizieren wir mit 16 hoch 0. So haben wir zuerst einmal 1. Jetzt multiplizieren wir die 3 mit 16 hoch 1. Ergibt 48+1=49 als bisheriges Ergebnis. Jetzt nehmen wir A, wandeln diesen Faktor um und erhalten 10 als Dezimalzahl. 10 mal 16 hoch 2=10 mal 256=2560+49=2609. Und nun noch 4 mal 16 hoch 3 ergibt 16384 + 2609 = 18993. Also das ist 4A31 umgewandelt in eine Dezimal-Zahl.

- 2.) Wir nehmen wieder die Hex-Zahl 4A31. Wir zerlegen sie wieder. Aber diesmal beginnen wir mit dem Faktor 4. Oben in der Tabelle steht für Hexadezimal 4 der Binär-Code 0100. Für A steht der Binär-Code 1010. Nun hängen wir die beiden aneinander und erhalten bisher 01001010.

Die 3 hat den Binärcode 0011 und die 1 den Code 0001.
Der Binärcode von 4A31 lautet somit 0100101000110001.

$$\begin{array}{cccccccccccccccc}
 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 \\
 2^{15} & 2^{14} & 2^{13} & 2^{12} & 2^{11} & 2^{10} & 2^9 & 2^8 & 2^7 & 2^6 & 2^5 & 2^4 & 2^3 & 2^2 & 2^1 & 2^0 \\
 \downarrow & & & & \downarrow & & \downarrow & & & & \downarrow & & & & & \downarrow \\
 16384 & + & 2048 & + & 512 & & + & 32 & + & 16 & & & & & + & 1
 \end{array}$$

ergibt 18993. Also stimmt unser Ergebnis.

So nun zur Umwandlung einer Dezimalzahl in eine Hex-Zahl.
Als Beispiel nehmen wir 30076.

Hier wieder eine kleine Tabelle:

16 hoch 0 = 1
16 hoch 1 = 16
16 hoch 2 = 256
16 hoch 3 = 4096
16 hoch 4 = 65536
16 hoch 5 = 1048576

usw.

Wie Ihr seht passt unsere Zahl 30076 zwischen 4096 und 65536.
Also teilen wir 30076 durch 4096. Das Ergebnis ist ca 7,3427.
Aber in der hexadezimalen Darstellung können wir ja mit Komma-
stellen nichts anfangen. Also nehmen wir nur die 7. Aber da bleibt
ein Rest. Der wäre 30076

$$\begin{array}{r}
 - 7 \text{ mal } 4096 = 28672 \\
 \hline
 1404 \\
 \text{====} \\
 \text{====}
 \end{array}$$

Die 1404 passt jetzt zwischen die 256 und die 4096. Da aber 1404
kleiner ist als 4096 teilen wir nun die 1404 durch 256. Das Ergeb-
nis ist ca. 5,4844. Unsere 2. Stelle der Hex-Zahl ist also 5.

Der Rest ist 1404 - (5 mal 256) = 124.
Die teilen wir jetzt durch 16. Das ergibt 7,75. Bisher heißt unsere
Hex-Zahl 757.
Der Rest ist jetzt 124 - (7 mal 16) = 12. Wenn wir nun 12 durch 1
teilen bekommen wir wieder 12 heraus. Da es aber im Hexadezimal-
System keine 12 gibt müssen wir uns die Tabelle zur Hand nehmen.
Dort steht für 12 Dezimal der Buchstabe C in hexadezimaler Schreib-
weise.

Nun haben wir die Umwandlung beendet. Die Dezimalzahl 30076 ist
also im Hexadezimal-System 757C. Ob das stimmt könnt Ihr ja mit
dem anderen Umwandlungssystem überprüfen.

Mit freundlichen Grüßen

Andreas Peit

BESCHREIBUNG DES GRAFIKPROGRAMMS ZEICHNER
=====

DAS PROGRAMM HAT VIER GRAFIKFUNKTIONEN, DIE UEBER DIE TASTA-
TUR ANGEWAHLT WERDEN. DER ZEICHENSTIFT (CURSOR) WIRD MIT DEM
LINKEN JOYSTICK GESTEUERT. DIE KOORDINATEN WERDEN DEM PROGRAMM
DURCH DRUECKEN DES FEUERKNOPFES UEBERMITTELT.

BESCHREIBUNG DER EINZELNEN FUNKTIONEN:

LINE-FUNKTION:

DAS PROGRAMM BEFINDET SICH ZU ANFANG IM LINE-MODUS. MIT DER
LINE-FUNKTION LASSEN SICH LINIEN ZEICHNEN, INDEM MAN DEN CUR-
SOR AUF DEN ANFANGSPUNKT DER LINIE SETZT, DEN FEUERKNOPF
DRUECKT, DEN CURSOR AUF DEN ENDPUNKT DER LINIE SETZT UND WIE-
DER DEN FEUERKNOPF DRUECKT. DAS PROGRAMM VERBINDET DANN BEIDE
PUNKTE DURCH EINE LINIE.

CIRCLE-FUNKTION:

IN DER CIRCLE-FUNKTION WIRD ZUERST DER MITTELPUNKT DES KREISES
BESTIMMT, DANN FAHRT MAN MIT DEM CURSOR VOM MITTELPUNKT NACH
LINKS UND SETZT EINEN ZWEITEN PUNKT, DER DIE LAENGE DES RADIUS
BESTIMMT. DAS PROGRAMM ZEICHNET DANN EINEN KREIS UM DEN MIT-
TELPUNKT.

PLOT-FUNKTION:

IN DER PLOT-FUNKTION WIRD JEDER PUNKT, UEBER DEN DER CURSOR
FAHRT, IN DER GEWAHLTEN FARBE GESETZT.

PAINT-FUNKTION:

DIE PAINT-FUNKTION MALT DIE FLAECHEN, IN DER SICH DER CURSOR
BEFINDET IN DER GEWAHLTEN FARBE AUS.
ACHTUNG: DIE AUSZUMALENDE FLAECHEN MUSS MIT EINER LINIE IN DER
FUELLFARBE UMGRENZT SEIN!

ABSPEICHERN VON BILDERN AUF CASSETTE:

NACH AUFRUF DAS TASTE 'S' KANN DAS KOPIERTE BILD AUF CASSETTE
ABGESPEICHERT WERDEN. DAZU MUSS DAS PROGRAMM GESTOPT WERDEN
UND IM DIREKT-MODUS FOLGENDES EINGEGEBEN WERDEN:

POKE30884,200:POKE30885,181:POKE30969,200:POKE30970,189
SAVE'TITEL'

ZUM EINLADEN VON BILDERN VON CASSETTE VOR DEM PROGRAMMSTART
FOLGENDES EINGEBEN:

CLOAD <RETURN>
POKE30884,240:POKE30885,136:POKE30969,191:POKE30970,141:RUN

TASTATURBELEGUNG:

- 1) FARBE GRUEN
- 2) FARBE GELB

- 3) FARBE BLAU
- 4) FARBE ROT
- 5) BILDSCHIRM GRUEN
- 6) BILDSCHIRM GELB
- 7) BILDSCHIRM BLAU
- 8) BILDSCHIRM ROT
- A) AUFRUF DER PAINT-FUNKTION
- C) AUFRUF DER CIRCLE-FUNKTION
- P) EINSCHALTEN DER PLOT-FUNKTION
- N) AUSSCHALTEN DER PLOT-FUNKTION
- S) KOPIEREN DES BILDSCHIRM IN DAS RAM
- L) KOPIEREN DES RAM-INHALTES AUF DEN BILDSCHIRM

BEMERKUNG:

NACH AUFRUF DER PAINT- UND CIRCLE-FUNKTION SPRINGT DAS PROGRAMM AUTOMATISCH IN DIE LINE-FUNKTION. DIE LINE-FUNKTION FUNKTIONIERT AUCH BEI EINGESCHALTETER PLOT-FUNKTION.

ICH HABE BLUT GELECKT!!!

Mit einem getauschtem Disassembler und MC-Programmen aus der Club-Kiste hatte ich meine erste Begegnung mit der Maschinsprache, von der ich jetzt so fasziniert bin. Leider habe ich noch nicht die richtigen Werkzeuge zum Lernen dieser Sprache. Deshalb nun meine Fragen:



- WER hat eine brauchbare Anleitung zum Disassembler?
- WER hat ein geeignetes Buch zum Lernen des MC?
- WER hat einen Assembler (Sanyo, VZ Super Assem)?

Wer also so etwas hat und es auch verkaufen/tauschen möchte, soll mir bitte schreiben!

Meine Adresse: ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!

Drunner Christian Ich verkaufe meine guterhaltene
Ahornstr. 2

16 KByte !!!

8319 Velden 2

Zum Spottpreis von nur DM 85,-- !!!
! ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!

PAINTER - POINT

EIN PROGRAMM UM MIT TASTATUR ODER JOYSTICK AUF DEM BILDSCHIRM ZU MALEN!

PAINTER POINT LAEUFT NUR MIT EXTEND BASIC. MIT PAINTER POINT GEMALTE BILDER KOENNEN AUF KASSETTE ABGESPEICHERT WERDEN! AUF DEM BILDSCHIRM BEFINDLICHE BILDER KOENNEN IN EINEN SPEICHER GELADEN WERDEN. SOMIT IST DIE MOEGELICHKEIT GEGEBEN, BILDER ZU SICHERN UND IN DER ZWISCHEN ZEIT DIE BILDER ZU VERAENDERN.

DAS PROGRAMM IST FAST MENUE-GESTEUERT!

ZUERST DER JOYSTICK: (LINKS)

MIT DEM JOY KANN DER PUNKT IN ALLE 8 RICHTUNGEN BEWEGT WERDEN. DER LINKE FEUERKNOPF FIXIERT DEN GESETZTEN PUNKT. NUN BEWEGT MAN DEN CURSER WEITER ZUM GEWUENSCHTEN PUNKT. DRUECKT MAN JETZT DEN RECHTEN FEUERKNOPF, SO WIRD VOM VORHER FIXIERTE PUNKT ZUM CURSER EINE LINIE GEZOGEN. HAELT MAN DEN RECHTEN FEUERKN. DAUERND GEDRUECKT, SO KANN MAN JETZT WIE MIT EINEM STIFT AUF DEM BILDSCHIRM MALEN.

TASTATUR:

- | | |
|------------------------------|--|
| X = PUNKT FIXIEREN | R = RECT (RECTECK) |
| C = CIRCLE (ELIPSE) | B = BILD LOESCHEN |
| P = PAINT (AUSFUELLEN) | L = LINE (LINIE ZIEHEN) |
| K = KREIS (RUND) | A = BILD MALEN ABSPEICHERN |
| W = BILDSPEICHER WIEDERGEHEN | S = LINKE BILDHAELFTE AUF RECHTB. N SPIEGELN |
| I = BILD AUF CASS. SPEICHERN | O = VON CASS. LADEN |
| 1-4 FARBEN 1-4 | M ; " = CURSER-STEUERUNG |

ARBEITSBEISPIEL: PUNKT MIT X FIXIEREN, NEUEN PUNKT ANFAHREN, R (RECT) RECT:

DRUECKEN, PUNKT X GIBT DIE ECKE LINKS OBEN U. CURSER DIE ECKE RECHTS UNTEN DES RECHTECKS AN.

CIRCLE: AUSSENKANTE DES RADIUS ANFAHREN, TASTE X, MITTELPUNKT KREIS: ANFAHREN, C ODER K DRUECKEN, EYTL. P (PAINT)

LINE: PUNKT ANFAHREN, TASTE X, NEUEN PUNKT ANF. TASTE L ODER RECHTEN FEUERKNOPF

SPIEGEL: BILD IN LINKE BILDHAELFTE MALEN, TASTE S, LINKE BILDHAELFTE WIRD IN RECHTE BILD HAELFTE UEBERTRAGEN!

RAINER WOLF · 3200 HILDESHEIM LUISENSTR. 3
nr. 41

PS: WER VERBESSERUNGEN ZU DIESEM PROGRAMM WEISS, KANN MIR DIESE BITTE MITTEILEN: DANKE

(c) by Uwe Schlenther, Kranichweg 3, 7080 Aalen.

Das Programm benötigt samt Arrays und Stringspace ca. 11343 Bytes im Speicher.

Es erlaubt die Benutzung folgender Befehle:

Direktmodus (ohne Zeilennummer):

- Liste -gibt das Programm auf dem Bildschirm aus
- Speichern -speichert das Programm auf Cassette
- Neu -löscht das Grafikprogramm
- Laden -läd Programm von Cassette
- Drucke Liste-gibt Programm an den Drucker
- Demo -Demonstriert Graphic-Tool
- Loesche n-m -löscht Zeile n bis m
- Loesche x -löscht Zeile x
- Zeilen -gibt Anzahl freier Zeilennummern aus (max. 100)
ist nur noch 1 Nummer frei, so wird diese ausgegeben

Lauf -startet das Programm

Programmmodus:

- Farbe c -ändert die Farbe, ist c größer 4 so wird auf die andere Hintergrundfarbe geschaltet
- Kreis x,y,r -zeichnet Kreis um x,y mit Radius r
- Rechteck x1;y1;x2;y2 -zeichnet ein Rechteck, wobei die linke obere und rechte untere Ecke angegeben wird.
- Linie x,y;a,b -zieht eine Linie von x,y nach a,b
- Kopie -Gibt Bildschirm an den Drucker
- Gehe - entspricht GOTO

Loesche -löscht den Bildschirm

Setze x,y -entspricht SET(x,y)

Warte a -entspricht Warteschleife mit Länge a

Warte -wartet auf Tastendruck

Ende -beendet das Programm

Fuelle x,y;c -füllt ab x,y bis zur Begrenzungsfarbe c

Bildschirm c-füllt den Bildschirm mit Farbe c aus

Schreibe "xxx"-schreibt Text auf den Bildschirm

Zeilex-legt neue Zeilenzahl für 'Schreibe' fest

Es können nur Zeilennummern zwischen 1 und 100 verwendet werden. Jeweils ist nur ein Befehl pro Zeile möglich.

'Schreibe' akzeptiert nur Buchstaben!

Viel Spaß !!!

LOHN - UND EINKOMMENSTEUERJAHRESAUSGLEICH

Dieses umfangreiche Programm berechnet Ihre Steuererstattung oder Nachzahlung die Sie im Lohnsteuerjahresausgleich oder in der Einkommensteuererklärung zu erwarten haben. Berücksichtigt werden u.a.

- Einkünfte aus nichtselbständiger Arbeit (Löhne und Gehälter)
- Einkünfte aus selbständiger Arbeit (Verm. und Verp. und Kapitaleink.)
- Arbeitslosen,- Kurzarbeiter,- Schlechtwettergeld

Berechnet werden

- Bruttoarbeitslohn
- Werbungskosten
- allgemeine Freibeträge
- besondere Freibeträge
- Einkünfte aus selbständiger Arbeit
- Härteausgleich
- Sonderausgaben
- Vorsorgeaufwendungen
- Vorsorgepauschale
- Außergewöhnliche Belastung
- zu versteuerndes Einkommen
- Steuersatz in %
- Steuererstattung / Nachzahlung
- Kirchensteuererstattung / Nachzahlung

Das Programm entscheidet je nach Eingabe Ihrer persönlichen Daten welche Fragen im Dialog gestellt werden. Der sehr detaillierte Fragenkatalog reicht z.B. von "Kindern die dem anderen Elternteil zugerechnet sind", über den "doppelten Haushalt" bis zu den "Steuerberatungskosten"! In der Analyse wird unter anderem berechnet, wieviel Versicherungsleistungen und Bausparbeiträge sie noch leisten können um Steuern zu sparen. Dies ist wichtig um vor Jahresende entsprechend zu kalkulieren.

Dieses Programm ist eine Anschaffung die sich bezahlt macht, denn Sie können es über viele Jahre benutzen!

Jedes Jahr werden Steuergesetze erlassen oder geändert, Steuererhöhungen oder Steuersenkungen beschlossen. Sie haben die Möglichkeit Ihr Programm gegen eine geringe Gebühr durch jährliche Aktualisierungs-Listen auf den neuesten Stand zu bringen. Ein Fragenkatalog zum Ausfüllen (für Computerbesitzer die keinen Drucker haben) wird mitgeliefert.

Das Lohn- und Einkommensteuerprogramm ist für folgende Home-Computer lieferbar: **LASER 2A/310**

COMMODORE 64	Cassette/Diskette
SINCLAIR SPECTRUM (48 K)	Cassette
SINCLAIR ZX 81 (mind. 16 K)	Cassette
TI 99 4A EXB	Cassette
APPLE II	Cassette/Diskette

Für den TI 99 4A EXB und den ZX 81 besteht das Programm aus zwei Teilen (Einkünfte aus selbständiger Arbeit und Einkünfte aus nichtselbständiger Arbeit)

Preise (incl. Porto + Verp.): Cassette 40.-DM - Vermüll. nur 30.-

Diskette 50.-DM *sicher eine vergoldete Diskette*

Ihre Bestellung per Scheck oder Bargeld an Horst Ilchen, Niederfelderstr. 44
8072 Manching

(bei Bestellung per Nachnahme erfolgt Lieferung + Nachnahmegebühr)

Testbericht in der nächsten
Info !!

H. Ilchen

Kleines Lexikon für "Spezialausdrücke"

Speziell für Eltern, die Kinder und einen Computer haben ...

- Freak - der totale Computerfan, ist süchtig nach Elektrischem
- User - Mensch, der den Computer nur benutzt
- Mikro kid - junger Mensch, meist die Vorstufe von dem Freak
- Hacker - bricht mit Vorliebe in fremde Computersysteme ein und macht sich dann einen Jux. (Überweist Geld, löscht Daten, usw.)
- Zocker - hauptsächlich in Spielhallen anzutreffen.
Sitzt Wochenlang vor Telespielen und braucht in der Zeit keine Nahrung zu sich zu nehmen.
Er benötigt jedoch Unmengen an Kleingeld.
- Cracker - kein Knabbergebäck, sondern ein Computerfan, der geschützte A_2 knackt und dann kräftig kopiert.
Oft ändert er dann die Programme auch und gibt lustige Texte ein z.B. "Copy me, I want to travel"
- Pirat - wie ein Cracker, nur verkauft er dann gecrackte Programme.
(was natürlich verboten ist ...)

Das zu den Menschen, die am Computer sitzen.
Nun zu dem Computer und den am meisten gebrauchten Sätzen.(Flüchen.)

Er hat sich aufgehängt ! -
Damit ist der Computer gemeint, ~~MM~~ nicht der Besitzer.
Der Computer lässt sich nicht mehr ordentlich bedienen und macht irgend welchen Blödsinn...

Er ist abgestürzt !
Wie bei, siehe oben ...

Ab über'n Jordan !
Ein Programm hat sich ohne ersichtlichen Grund selbst gelöscht.

Der hat's wohl am ROM !
Auch damit ist der Computer gemeint.
Es liegt hier wahrscheinlich ein technischer Defekt am Computer vor.

Dies sind die wichtigsten Ausdrücke.
Es gibt aber unzählige Variationen, die aber im Endeffekt auf diese hinauslaufen.

Meistens werden Sie ~~im~~ in der Form als Fluch genommen, z.B. :
"Himmel, Arsch und Zwirn, hat sich der elende Rechner schon wieder aufgehängt. Ich schieß ihn zum Mond !!!"
Das dürfte aber wohl kaum der Fall sein.
Ein echter Freak stirbt lieber, als das er seinen Computer im Stich lässt.

*In diesem Sinne
Kay Theinert*

RESTORE N - SIMULATION

FORMAT: PRINT&. N

Laser 210/8K mit 16K Speicher-
erweiterung, Printerinterface, Joystick,
Lightpen, auch einzeln Angebote an
Max Baumer, Im Hof, CH 8450 Adlikon.
Tel. (052) 412100.

```

E000 C0012B CALL 2B01
E003 E5 PUSH HL
E004 C02C1B CALL 1B2C
E007 0B DEC BC
E008 ED43FF78 LD (78FF),BC
E00C E1 POP HL
E00D C9 RET

```

CHIP-BÖRSE

Suche
Software

BASIC-LISTING:

```

10 CLS:MS=PEEK(30897)+256*PEEK(30898)
20 PRINT"MEMSIZE, ALTER WERT ";MS
30 MS=MS-14:PRINT"MEMSIZE, NEUER WERT ";MS
40 POKE30898,INT(MS/256)-(MS<0)
50 POKE30897,MS-256*(INT(MS/256)-(MS<0))
60 CLEAR50:MS=PEEK(30897)+PEEK(30898)*256
70 FORAD=MS+1TOMS+14
80 IFAD>32768,A=AD-65536ELSEA=AD
90 READX:POKEA,X:NEXT
100 MS=MS+1:POKE31124,195:POKE31125,MS-256*(INT(MS/256)-(MS<0))
110 POKE31126,INT(MS/256)-(MS<0)
120 PRINT:PRINT""PRINT&(INTEGERAUSDRUCK)'
130 PRINT"IST INITIALISIERT"
140 DATA205,1,43,229,205,44,27,11,237,67,255,120,225,201

```

PROGRAMME FÜR LASER 110/
210/310/VZ200 GESUCHT
Für eine Veröffentlichung suchen
wir gegen Honorar Programme für
Laser 110/210/310/VZ200 Ihre Auf-
stellung an bisher unveröffentliche-
ten Programmen mit ausführlicher
Beschreibung bitte direkt an:
Vogel Verlag, z Hd Herrn Armin
Schwarz, Redaktion CHIP Special,
Schillerstr. 23a, 8000 München 2

STEFFEN SIEBERT
RINGSTR. 30
2970 EMDEN
MITGLIEDSNUMMER 99



BASIC-LISTING ZUR KORREKTUR DER PRINTS-ROUTINE

```

1 FENEBXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2 FORX=31470T031498:READA:POKEA,A:NEXT
3 POKE31170,195:POKE31179,230:POKE31180,122
4 DATA193,254,64,194,143,32,205,1,43,254,2,210,74,30,229,33,1
5 DATA12,43,25,34,32,120,123,230,31,195,135,32

```

ACHTUNG: DIE ZEILE 1 MUSS DIE ERSTE PROGRAMMZEILE SEIN!

NACH DEM STARTEN KÖNNEN DIE ZEILEN 2, 4 UND 5 VOR DEM
ABSPEICHERN GELÖSCHT WERDEN.

Liebe Clubmitglieder !

In der letzten Info bat ich um Abhilfe bezgl. des RANDOMIZE Befehls. Eine kleine Abhilfe habe ich nun selbst durch ein kleines Maschinenprogramm gefunden.

In der unten angegebenen Version belegt es keinen Speicherplatz. Bei Floppy-Betrieb muß es jedoch in einen anderen Speicherbereich verschoben werden.

Die Routine hat aber auch einen Nachteil: Es werden nur Zufallszahlen zwischen 0 und 255 erzeugt. Diese Zahlen sind aber tatsächlich 'aus der Luft gegriffen'!

```

Assembler:  ld hl,7964 h ;hl=31076,dorthin die Zahl
            rrc (hl) ;Refreshregister in (hl)
            ret ;zurück ins BASIC
Dezimal:   33,100,121
            203,14,201
BASIC:     10 DATA 33,100,121,203,14,201
            20 FOR I=31058 TO 31063
            30 READ A:POKE I,A :NEXT
            40 POKE 30862,82:POKE 30863,121: NEW

```

Aufruf: X=USR(X) oder X=USR(0)

Die Zufallszahl steht dann in 7964 hex (31076 d)

Dieses Verfahren ist natürlich recht umständlich. Da bietet das X-BASIC den Befehl RANDOM, der wesentlich komfortabler ist, da dann wieder mit RND gearbeitet werden kann. Für den Übergang bis man ein X-BASIC besitzt ist dies jedoch eine sehr gute Alternative zu RND.

Uwe Schlenther

Zu Rainer Wolfs Extended-BASIC-Frage:

Im ersten Listing wird zuerst die Linie gezeichnet und dann mit MODE (1) wieder gelöscht. Das passiert so schnell, daß das Auge nicht mehr mitkommt und es entsteht der Eindruck, als würde die Linie verschwinden.

Uwe Schlenther

Dietmar Häfele
Moränenweg 18
7962 Wolfegg 2

An
Wolfgang Maschke
Walterdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Lieber Wolfgang,

wie ich Dir bereits fernmündlich zugesagt habe, sende ich Dir nun die gewünschten Programmbeschreibungen für die Programme Flugabwehr und Musikdatei.

Ich hoffe das sie in Ihrem Umfang ausreichen. Eine weitere Aufschlüsselung halte ich für unzumutbar, da mein Programmierstil viel zu wirr ist und dadurch das Programm nur unverständlicher würde.

Nun möchte ich Dir noch mitteilen wie es mir in meinem Rechtsfall wegen 'Umlauterem Wettbewerb' erging.

Um es vorwegzunehmen, ich bin mit einem blauen Auge davon gekommen. Aufgrund des geringen Gewinns von DM 2.00 pro Programm, konnte man mir keinen ernsthaften Schaden nachweisen. So musste der Kläger die Gebühren für die Abmahnung in Höhe von DM 503 selber tragen.

Allerdings musste ich eine Erklärung abgeben, in der ich mich verpflichte in Zukunft keine Programme mehr in der Rubrik Private Kleinanzeigen zu veröffentlichen. Ansonsten muß ich mit einer hohen Geldstrafe rechnen.

Ich warne daher jeden, der wie ich versucht auf legale Art und Weise seine Programme in Computerzeitschriften anzubieten. Es haben sich regelrecht Anwaltskanzleien auf solche privaten Anbieter konzentriert um unter Androhung von hohen Prozeßkosten eine Abmahngebühr zu kassieren. -Gewußt wie !-

Eine Fotokopie von der Abmahnung kann ich Dir im Moment leider nicht beifügen, da sie von meinem Anwalt einbehalten wurde.

Bis zum nächsten Mal

Dietmar Häfele

BRUTTOARBEITSLOH:	40162 DM
-WERBUNKOSTEN:	3862 DM
-ALLG. FREIBETR.:	1080 DM
-BES. FREIBETR.:	0 DM
+SONSTIGE EINKUNFTE:	-916 DM
+EINK. SELBSTST. ARBEIT:	89 DM
-HAERTEAUSGLEICH:	89 DM
-SONDERAUSGABEN:	338 DM
-VORSORGEAUFW. ODER	3510 DM
-VORSORGEAUSCHALE:	3510 DM
-AUSSEFGEW. BELASTUNG:	0 DM
ZU VERST. EINK.:	30455 DM
STEUERSATZ:	22.031 PROZENT
STEUERERSTATTUNG ==>	1670 DM
KI-ST.-ERSTATTUNG ==>	133 DM

Copy von
Jochen

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
WARUM LIEBEN DIE HOHEN WARUM KLA
GEN?
SIE SPUELEN UND LIEBEN
ABER HEITER FETTET DER MAGEN!
DENN DIE WINDE FUEHLEN !

WARUM WINNERN DIE LAUEN WARUM UF
ER?
SIE LIEBEN UND ZITTERN GRAUL.
ABER HOLD,FRAGT DER RUFER!
DENN DIE GALEN WINNERN LAU!

```

Private Kleinanzeigen

Laser 210/310/VZ200. Bälle Software
Gute Grafik Sportspiele, Weltraum-
sp., u.a. Actionsp. Sofort Liste
anfordern von Kai Kadus, An der Land-
wehr 83, 4223 Voerde 2

Verk Laser 210, 8 Mon alt +
Bücher + 24 Programme für 250 DM!
Guido Hübscher, Brechtstr. 8,
5014 Sindorf

Soft where?? - Soft her!!!
Laser 210/310 - VZ 200: Jede Menge
Spiele bei: Term Markwitz, Frh.v.
Rottmannstr. 40, 3559 Alendorf/E
Gleich kosten! Info anfordern!

Laser 210, 5 Monate + 16 K + 2 Joy-
sticks + Datensette (alles original) +
mehr als 30 Prog. für nur 380 DM (VH)
zu verkaufen (Neupr. über 700 DM):
T. Weiß, 2053 Schwarzenbek, Tel.
04151/3612

Verk: Laser 210 + 16-K-RAM Erw. +
Kass. Rec. + Handbuch + extended
Basic + 2 Joysticks + Software + Bü-
cher + PI 20, Volkmar Bruns, Valentn-
str. 44, 4775 Lippetal

Wegen Systemwechsel zu verkaufen:
Laser 2001 + Disk. Laufwerk + Recorder
+ Printer Kabel + Software auf Dis-
kette VB DM 1100,-; Tel. 06171/
79473 ab 18 Uhr

LASER

Verschenke nichts, verkaufe aber für
50% NP oder Gebot! Laser 210 + Da-
tassette + 64 K RAM + 16 + Joysticks
+ Light + Prgm. (Schach, Circus,
Pac-Man, Assen, ext. Basic), Tel.
06078/4483

Nun zum Problem von Kay Theissel S.44

CIRCUS gibt es in zwei verschiedenen Versionen:

1. von VIDEOTECHNOLOGY
- und 2. von SANYO VIDEO

Kay hat nicht das Programm von VTL II

Doch nun zu den Programmen im Einzelnen:

1. Der Speicherbedarf ist in etwa gleich (4k), wobei das Progr.
von VTL 75 Bytes mehr benötigt.

2. Beide Programme haben verschiedene Startadressen.

Und nun der Hauptunterschied:

3. Da das Progr. von VTL früher auf dem Markt war hätte das
Sanyo-Progr. eine Weiterentwicklung sein können. Jedoch genau
das Gegenteil ist der Fall.

Das Spiel von Sanyo startet automatisch nach jeder Spielrunde
(HSC 630) neu. Ein WITZ.

Hat man beim Spiel von VTL einmal alle Ballone zerplatzen
lassen, so erscheint eine neue 3er Reihe am oberen Rand und
man kann mit den übriggebliebenen Männchen weiterspielen.

Fazit: Nur die Götter wissen was sich Sanyo bei dieser
Amputation gedacht hat.

Mein Highscore liegt übrigens bei 1990.

Viele Grüße

Gilbert

9=ENDE / KEINE EINGABE=RETURN
NATUERLICHE ZAHL= 1 BIS 65535
INTEGER ZAHL = -1 BIS -32768
HEXADEZIMALZAHL =0001 BIS FFFF
INTEGER- OD. NAT. -ZAHL? 1500
INTEGER- OD. NAT. -ZAHL? 2600

1. ZAHL:	1500	1500	05DC
2. ZAHL:	2600	2600	0A28

DIFF. :	1100	1100	044C
SUMME :	4100	4100	1004

WEITER=RETURN - C=COPY? C

259/SUK

1) ZUM BEITRAG ÜBER DAS EXBASIC (INFO 8 SEITE 19):

ES GIBT EINEN UNTERSCHIED ZWISCHEN INT UND FIX, ALLERDINGS
NUR BEI NEGATIVEN ZAHLEN. SO ERGIBT INT(-1.3) -2, FIX(-1.3)
JEDOCH -1.

ES STIMMT NICHT, DASS DIE NULL-BYTES AM ANFANG UNNÖTIG SIND.
DORT STEHT BEIM STARTEN DES PROGRAMMS DIE INITIALISIERUNGROU-
TINE. DA DIESE ROUTINE NUR ZU ANFANG GEBRAUCHT WIRD, LÖSCHT
DAS PROGRAMM DIESEN TEIL, UM EIN KOPIEREN ZU ERSCHEINEN.

2) ZU DEN RECHENUNGENAUIGKEITEN (SEITE 33):

DAS ERSTE BEISPIEL MIT 5E10 FUNKTIONIERT RICHTIG, WENN MAN
DAS E DURCH EIN D ERSETZT. DIES MUß MAN GRUNDSÄTZLICH BEIM
ARBEITEN MIT DOPPELTER GENAUIGKEIT TUN!

3) DEN BEFEHL 'RESTORE N' KANN MAN MIT EINEM KLEINEN MASCHINEN
PROGRAMM INITIALISIEREN. MAN RUFT DEN BEFEHL DANN MIT 'PRINT&
N' AUF. EIN LISTING MIT EINEM BASICPROGRAMM ZUR INITIALISIERUNG
HABE ICH BEIGELGT. DIE MASCH-ROUTINE WIRD AM SPEICHERENDE ABGE-
LEGT. NACH DEM STARTEN KANN DAS BASICPROGRAMM GELÖSCHT WERDEN.

4) ROM-FEHLER!!!!!!!!!!!!!!!

EINIGE BASICVERSIONEN HABEN EINEN ROM-FEHLER IN DER PRINT3-
ROUTINE. IHR KÖNNT DURCH EINGABE VON PRINTPEEK(8328) EURE
VERSION TESTEN. WENN SIE FEHLERFREI IST, SO LAUTET DAS ERGEB-
NIS 31. IST DIES NICHT DER FALL, SO KÖNNT IHR IN DEN PROGRAMMEN,
IN DENEN IHR DEN BEFEHL BRAUCHT, BEILIEGENDES PROGRAMM VORAN-
STELLEN. DIE REM-ZEILE MUß JEDOCH DIE ERSTE PROGRAMMZEILE SEIN.
DER FEHLER MACHT SICH BESONDER BEI DER KOMBINATION VON PRINT3
UND INPUT BEMERKBAR.

5) PRINT USING

IM BASICHANDBUCH IST DIESER BEFEHL NICHT VOLLSTÄNDIG BESCHRIE-
BEN. ES GIBT NAMLICH AUCH DIE MÖGLICHKEIT, STRINGS MIT DIESER
FUNKTION AUFZUGEBEN. IM HANDBUCH IST DAFÜR NUR DAS AUFRUFUNGS-
ZEICHEN ANGEBOGEN. ES WIRD ABER NUR DER ERSTE BUCHSTABE ANGE-
ZEIGT. FÜR LÄNGERE STRINGS NIMMT MAN ZWEI PROZENTZEICHEN MIT
EINER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON LEERZEICHEN. ES WERDEN DANN
VON STRING SO VIELE BUCHSTABEN AUSGEGEBEN, WIE LEERZEICHEN
DA SIND. DIE BEIDEN PROZENTZEICHEN WERDEN ALS LEERZEICHEN MIT-
GEZÄHLT.

ÜBRIGENS KANN MAN BEI USING AUCH EINE STRINGVARIABLE MIT DEM
AUSDRUCKSFORMAT ANGEBEN.

NOCH EIN WORT ZU DER TEXTVERARBEITUNG VON MIR. IN DER ANLEITUNG
STEHT, DASS MAN MIT DEM LINKSPFEIL INS MENÜ ZURÜCK KOMMT. DA
DIESER ABER NICHT AUF UNSERER TASTATUR IST, MUß MAN DAS NUM-
MERENZEICHEN (#) NEHMEN.

ICH MÖCHTE DICH BITTEN, AUCH DIE TIPS AUS MEINEM BRIEF VOM
22.03.85 ZU VERÖFFENTLICHEN.

MIT FREUNDLICHEN COMPUTERGRÜßEN

STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN
Tel. 04921 / 22768

S. Rull

PS: Ich habe nichts gegen deine Erklärung der Seite für die
Info auf b.-04. Vielleicht kannst Du aber etwas Platz-
machen für...

GILBERT BURCHARDT
FRANZ-VOLK-STR. 1

HALLO WOLFGANG.

7600 OFFENBURG

IM LETZTEN INFO HABE ICH GELESEN, DASS CHRISTIAN HOPPE SCHWIERIGKEITEN MIT DEM ABSPEICHERN VON MASCHINENPROGRAMMEN HAT. WIE BEI CHRISTIAN FUNKTIONIERT AUCH BEI MIR DAS EINLESEN DER PROGRAMME, DIE ICH MIT DER ML-ROUTINE AUS DEM SOFTWARE-SYSTEM-HANDBUCH ABGESPEICHERT HABE, NICHT RICHTIG. ENTWEDER STUERZT DER COMPUTER AB ODER ICH HABE SEHR VIEL GLUECK UND MEIN LASER310 MELDET SICH NACH EINIGER ZEIT MIT ~~WIEDER~~ WIEDER. DAS VERBLUEFFENDE ABER IST, DASS MEIN EINGELESENES PROGRAMM KORREKT IM SPEICER STEHT.

ES GIBT ABER NOCH EINE ANDERE MOEGlichkeit MASCHINENPROGRAMME ABZUSPEICHERN. HIER EINE KURZE ERKLAERUNG:

IN DEN SPEICHERZELLEN 78A4H UND 78A5H STEHT DIE STARTADRESSE DES BASIC-PROGRAMMS (LSB/MSB). NACHDEM MAN, DEN COMPUTER EINGESCHALTET HAT MEIST DIESE AUF ADRESSE 31465. DAS ENDE DES BASICPROGRAMMES STEHT IN DEN SPEICHERZELLEN 78F9H UND 78FAH.

HAT MAN NUN EIN MASCHINENPROGRAMM DURCH EINENEN ASSEMBLER, EINEN MONITOR ODER GANZ EINFACH DURCH DATAS IN EINEM BASIC-PROGRAMM IN EINEN FREIEN SPEICHERBEREICH GEBRACHT, SO SETZT MAN NUN EINFACH DIE START-UND END-ADRESSE DES MASCHINENPROGRAMMS IN DIE OBEN GENANNTEN ADRESSEN EIN (DURCH POKEN). DAS MASCHINENPROGRAMM WIRD NUN WIE EIN NORMALES BASIC-PROGRAMM DURCH CSAVE"FILENAME" ABGESPEICHERT UND KANN DURCH CLOAD EINGELESEN WERDEN. ES ERFOLGT KEIN AUTOSTART!

WILL MAN NACH DEM ABSPEICHERN EINES PROGRAMMS WIEDER NORMAL IN BASIC WEITERARBEITEN, SO MUSS MAN NUN ERST WIEDER DIE BASIC-ZEIGER RICHTIG SETZEN. AM BESTEM IST ES, WENN MAN SICH DEN INHALT DER BASIC-ZEIGER VOR DEM AENDERN NOTIERT. HAT MAN NUN WIEDER DIE URSPRUENGLICHE START- UND END-ADRESSE EINGESETZT, SO STEHT AUCH EIN BASIC-PROGRAMM DAS VOR DEM ABSPEICHERN DES MC-PROGRAMMES IM SPEICHER STAND WIEDER ZUR VERFUEGUNG. MANCHMAL IST ES MOEGlich, DASS SICH DAS PROGRAMM NICHT MEHR STARTEN LAEsst. DAMIT EINFACH POKE31464,0 EINGEBEN UND SCHON LAUEFTS WIEDER.

NUN WUENSCHT ICH NOCH ALLEN INTERESSIERTEN VIEL SPASS BEIM AUSPROBIEREN.

Plappermäulchen

Ein preiswerter Sprachsynthesizer ist die Hardware-Erweiterung "Speakeasy", die den meisten Heimcomputern das Sprechen beibringt. Das kleine Kästchen ist unter anderem für Commodore 64, VC 20, Atari, Spectrum, Sharp und MSX-Computer erhältlich. 114 Mark kostet "Speakeasy". Es wird mit passendem Interface für die oben genannten Heimcomputer geliefert. Die preisgünstige Sprachausgabe ahmt die menschliche Sprache in brauchbarer Qualität nach. Die mit "Speakeasy" erzeugten Töne lassen sich durch Zahlencodes besonders gut und einfach in Basic-

Programme einbauen. Ein sprechendes Spiel zu programmieren, wird so zum Kinderspiel. Außerdem ist eine Reihe von Erweiterungs-Software passend zu dieser Sprachausgabe angekündigt. So kann man das englische "Speakeasy" jetzt auch dazu bringen, die deutschen Umlaute auszusprechen. In seiner britischen Heimat ist der lautstarke Kleine bereits ein Bestseller, der auch bei uns gute Marktchancen haben dürfte. (ht)

Info: Attec Software, Howard Dutton, Auf der Heide 18, 3351 Hesse, Oldendorf B. Tel. (0515) 41373

Andreas Post
Bachgasse 30
6944 Hemsbach a. d. B.

Spielbeschreibung für R I S I K O

Preis: 4.00 DM
Bytes: 20037 & 19.5674 kByte

I Vorbereitung:

- Laden und Starten Sie das Programm wie gewohnt
- Geben Sie die Anzahl der Spieler ein (2-6)

II Spielverlauf:

- Ziel des Spiels zuerst einmal ist es die ganze Welt von den anderen Armeen zu befreien.
- Sie sind nun im Hauptmenü !!!
- Wählen Sie nun aus: 1 & Armeen stationieren
2 & Angreifen
3 & Bericht
4 & Armeen verschieben
5 & Nächster Spieler
6 & DL/Spiel beenden

Zu Kommando 1: Der Computer sagt Ihnen wieviele Armeen Sie stationieren können und Sie müssen diese Armeen dann in Ihren Ländern stationieren.

Zu Kommando 2: Sie greifen den Gegner mit Ihren Armeen an und gewinnen oder verlieren den Kampf. Würfeln mit Betätigen der Taste SPACE.

Zu Kommando 3: Sie können sich die Lage der einzelnen Kontinente anschauen. Auf dem Bildschirm erscheint der Name des Landes, der Besatzer (Spieler) und die in dem Land stationierten Armeen.

Zu Kommando 4: Sie können Ihre Strategie durch das Verschieben von Armeen aus einem Land in das benachbarte Land unterstützen oder ein Land gegen den Einbruch gegnerischer Armeen sichern oder oder oder.

Zu Kommando 5: Der nächste Spieler ist dran.

Zu Kommando 6: Sie können Ihr Spiel abspeichern oder laden oder ein Spiel beginnen bzw. das Spiel beenden.

III Allgemeines:

- Schauen Sie sich vor Beginn des Spiels die Namen der Länder an oder verändern Sie sie (Zeile 40-100), damit Sie ohne Unterbrechung spielen können (z.B.: Sie wissen nicht mehr wie das Land heißt usw.).
- Achten Sie immer auf die Spieler-Nr. im Menü, damit es keine Verwechslungen gibt.
- Man kommt aus fast jeder Eingabe mit "N" zum Hauptmenü.
- Sollten Fehler im Programm auftauchen, teilen Sie mir das bitte mit, damit diese sofort behoben bzw. das Programm selbst verbessert werden kann.

RISIKO -- (C) Copyright 1985 by Andreas Post, Bachgasse 30,
6944 Hemsbach/Bergstr.

D-MARK IN US-DOLLAR	1
US-DOLLAR IN D-MARK	2
D-MARK IN PFUND STERLING	3
PFUND STERLING IN D-MARK	4
D-MARK IN ITAL.LIRE	5
ITAL.LIRE IN D-MARK	6
D-MARK IN SCHWED.KRONEN	7
SCHWED.KRONEN IN D-MARK	8
D-MARK IN HOLL.GULDEN	9
HOLL.GULDEN IN D-MARK	10
D-MARK IN SPAN.P'TAS	11
SPAN.P'TAS IN D-MARK	12

298/BA

COPY: GLEITZEIT 301/BA

ZEIT VOM 1.4. BIS 5.4.--TAGESZEITEN--

8	STD	14	MIN
8	STD	23	MIN
9	STD	51	MIN
7	STD	41	MIN
8	STD	2	MIN

SUMME= 42 STD 11 MIN

MITGEBRACHTE ZEIT= 3 STD 27 MIN

GESAMT-ZEIT = 45 STD 38 MIN

SOLLZEIT = 38 STD 15 MIN

DIFFERENZ = 7 STD 23 MIN

Das Programm berücksichtigt auch tagl.
Pausen von 50 Min. die geändert werden können.

WEITERBLAETTERH (RET)?

D-MARK IN GRIECH.DRACHMEN	13
GRIECH.DRACHMEN IN D-MARK	14
D-MARK IN FRZ.FRANC	15
FRZ.FRANC295 IN D-MARK	16
D-MARK IN BELG.FRANC	17
BELG.FRANC IN D-MARK	18
D-MARK IN DAEN.KRONEN	19
DAEN.KRONEN IN D-MARK	20
D-MARK IN OESTR.SCHILLING	21
OESTR.SCHILLING IN D-MARK	22
D-MARK IN SCHWEIZ.FRANKEN	23
SCHWEIZ.FRANKEN IN D-MARK	24

WEITER MIT (RETURN)

?

225 D-MARK ERGEBEN:
138037 ITAL.LIRE
KURS VOM : 17.APRIL 1985

WEITERE UMRECHNUNGEN.. (RET)

?

COPY: CO-UND DECODIER-PROGRAMM

AUS IHRER EINGABE: 297/BA
VZ-200/LASER-FAH-CLUB

WIRD DIE VERSCHLUESSELTE
GEHEIMNACHRICHT:
Z^16443PEHIVJERIGPYF

UND UMGEGERT- BEI DER
DECODIERUNG WIRD AUS DER EINGABE
LIYXI\$VIKRIX\$IN\$HS\$WGLSIR

NACH DER DECODIERUNG:
HEUTE REGNET ES SO SCHOEN

NUN STEHT IHRER GEHEIMDIENST-
TAEITIGKEIT NICHTS MEHR IM WEGE

300/BA

WERTMINDERUNGS-RATE.....

WERTMINDERUNGS-BETRAG.....

GIB ZUNAECHST EIN:
*ANSCHAFFUNGSWERT IN DM =? 2000
*NUTZUNGSDAUER IN JAHREN=? 5
*RESTWERT IN DM =? 800

BITTE JETZT DIE KEHNZIFFER ? 2

DIE WERTMINDERUNGSRATE
BETRAEGT 16.74 % PRO JAHR

JAHRL. WERTMINDERUNGS-BETRAEGE
JAHR BETRAG

1	334.8
2	278.75
3	232.09
4	193.24
5	160.89

WEITERE RECHNUNGEN J/N?

Thema: LISTSCHUTZ

Jeder kennt sicher diese Situation: Man führt einem Freund oder Bekannten sein neuestes Programm vor. Dieser drückt aber einfach BREAK und macht sich dann über das Listing lustig.

Dem kann abgeholfen werden, mit einem entsprechenden Listschutz abgeholfen werden. Die üblichen POKEs, mit denen die BREAK-Taste abgeschaltet wird oder die Listvektoren verstellt werden funktionieren leider nur nach dem Programmstart. Solche Einrichtungen können jedoch leicht mit CLOAD umgangen werden.

Hier eine andere Methode: den Befehl CLS kann man mittels CHR\$(31) ersetzen. Nach einem REM-Befehl werden beim LISTen ebenfalls Characterstrings ausgegeben. Wenn man es nun also schafft, ein CLS in eine REM-Zeile zu bekommen, so wird der Bildschirm nach dem LISTen dieser Zeile wieder gelöscht.

Nun aber die Frage: Wie macht man das ??

Antwort: hinter jede zu schützende Zeile setzt man ;REM C

Dann geht man Speicherzelle für Speicherzelle durch und prüft, ob dort der ASCII-Code der eckigen Klammer (91) steht. Überall dort, wo 91 zu finden ist, POKet man 31 hinein. Hier ein entsprechendes Maschinenprogramm:

```
LD A, '5B ;Register A=91
LD BC, '8511 ;Anzahl Speicherzellen
LD HL, '7AED ;Beginn BASIC-Programm
LOOP CPIR ;Blocksuchbefehl
JP NZ, '1A19 ;Nichts gefunden, also fertig
DEC HL ;HL=HL-1
LD (HL), '1F ;91 durch 31 ersetzen
INC BC ;BC=BC+1
JR 'LOOP ;Sprung zu LOOP
```

Wenn man alles ab 31058 ablegt benötigt das Programm keinen BASIC-Speicher und sieht dann in Zahlen so aus:
62, 91, 1, 17, 133, 33, 237, 122, 237, 177, 194, 25, 26, 43, 54, 31, 3, 24, 245

Wenn man dieses Maschinenprogramm dann abspeichert kann man ein Programm schreiben, die zu schützenden Zeilen mit ;REM C versehen und einfach das MC-Programm laden. Es startet dann von selbst und das Programm wird bearbeitet. Nun gut, unser Programm wäre geschützt. Aber eine Woche später merkt man nun, daß sich ein Fehler eingeschlichen hat.

Dummerweise ist die Zeile, in welcher der Fehler steckt aber geschützt. Kein Problem. Man benötigt nur ein entsprechendes

Knackprogramm. Ein solches ist sehr einfach zu schreiben, man muß nur beim Schutzprogramm 91 durch 31 zu ersetzen und umgekehrt.

Nur noch ein kleiner Hinweis: Das Programm testet nicht ob die 91 tatsächlich nach einem REM oder in einer Zeilennummer steht. So kann es kommen, daß Zeilennummern verändert werden!

Aber trotz allem noch Viel Spaß beim Ausprobieren und wenig Abstürze

Uwe Schlenther

Noch ein kleines Extended-BASIC-Programm:

```

10 ON ERROR GOTO 110
20 DEFINT A-Z
30 MODE(1):GCLS 4
40 FOR I = 0 TO 127
50 PLOT I/10 , 32*SIN((I/10)/20)+32
60 IF(I=126 OR I/60 = INT(I/60)) AND I <= 1270, GOTO 90
70 IF I = 947, PLOT I/10, 32*SIN((I/10)/20)+32 TO 0,0
80 IF I = 317, PLOT I/10, 32*SIN((I/10)/20)+32 TO 127,63
90 NEXT
100 GOTO 100
110 SOUND 31,9:GOTO 100
120 '(c) by Uwe Schlenther, 7080 Aalen ; 24.5.'85

```

VERKAUFE 16K ERWEITERUNG FÜR 50DM. AUSSERDEM FOLGENDE

ORIGINAL SANYO-PROGRAMM-CASSETTEN FÜR JE 13DM. TENNIS

KEY-HUNTER PLANET PATROL UND COSMIC RESCUE.

PETER ISMAIER KRAFTWERKSTR.20 8520 ERLANGEN

09434-991043



Abs.
Peter Bündgens
Südstrasse 16
5160 Düren

Aber nun zum Grund meines Schreibens:
Es ist uns gelungen, unseren Laser/VZ-200 mit hochauflösender Grafik, nämlich 192x256 Bildpunkten zu versehen. Diese können auch in einer Hardcopy auf den Drucker ausgegeben werden. Beispiele als Anlage:
Und dies möchten wir Ihnen und Ihren Clubmitgliedern anbieten:

Kompletter Umbau auf hochauflösende Grafik, in 8 verschiedenen Menüs aufzurufen, weiterhin alle Befehle des Ins-80 Level I- II, und einen Systemmonitor, ein Datenverarbeitungsprogramm, einen Hex-Monitor, sowie Sonderbefehle Renumber, (mit allen geänderten Gosubs und Gos) ,Old, (ein Befehl, der nach NEW, das alte Programm renamiert), Sys, (dieser Befehl gestattet das Starten von Maschinenprogrammen ohne USR, z.B. SYS 16384), oder die Möglichkeit bis zu 198 Zeichen in einer Befehlszeile unterzubringen, ein SCHUTZ, der es erlaubt, Programme, vor unerwünschten Veränderungen zu schützen desweiteren lange Variablen Namen zu schreiben, bis zu 255 Zeichen erkennt der Computer und unterscheidet sie auch. Dies alles, Software als EIN Programm auf Kassette, und der Umbau, biete ich Ihnen und Ihren Mitgliedern zu einem Preis, von 350 DM für die ersten 10 Interessenten, für Nachzügler erhöht sich der Preis auf 450 DM. ICH VERSICHERE HIERTMIT: Alle Umbauten finden im Computer statt, es muss nichts angesteckt, oder angebracht werden, die komplette Steuer software, alle Maschinenprogramme, werden in einem von Kassette, eingeladen, und über Befehle aufgerufen, der Befehl Edit zum Beispiel ruft sofort das DATENVERARBEITUNGSPROGRAMM auf, oder Mon, das MONITORPROGRAMM usw. Nichts muss extra gekauft oder bezahlt werden ACH SO, ein schneller Cursor, ist auch noch vorhanden.

Sollte also Interesse bestehen, veranlassen Sie bitte folgendes:
Senden Sie Ihren Computer (ohne Speichererweiterung) aber falls vorhanden, auch die komplette Diskettenstation, (wegen Anpassung) an: Peter Bündgens, Südstrasse 16, in 5160 Düren, bitte Porto und verpackungsfrei, desweiteren, 350 DM, auf nachfolgendes Konto: KONTO Nr. 1872; bei Raiffeisenbank Aldenhoven e.G. in 5173 Aldenhoven Bankleitzahl 370 691 03 auf gleichem Namen, oder einen Verrechnungsscheck. Bitte haben sie für diese Bedingung Verständnis, aber die einzukaufende Hardware kostet ca. 280 DM, und die können wir nicht vorfinanzieren. Vorabinfos können jedoch per adressiertem und frankierten Rückumschlag bei obiger Adresse angefordert werden. Auf den Einbau und die Funktion gebe ich 1/2 Jahr Garantie In der Hoffnung Ihnen ein wirklich interessantes Angebot gemacht zu haben, verbleibe ich in der Hoffnung auf grosses Interesse, mit freundlichen Grüßen, und der Zusage, das der Umbau nicht länger als maximal 10 Tage dauert.

Peter Bündgens
(Peter Bündgens)

gem. Auskunft 1188 - ohne Telefon
Ma.



Laser 110-210-310-VZ200
User Port Modul 3 x 8 Bit I/O für
Eisenbahnsteuerung, Peripherie,
usw. Einführungspreis: 90 DM inkl.
NwSt. Bruno Elektronik, Tel.
(0 52 81) 23 89

Eine Computerversion des bekannten Kartenspiels.

Die Regeln:

Jeder Spieler bekommt 3 Karten, 3 Karten werden in die Mitte gelegt.

Die Spieler tauschen nun abwechselnd eine oder alle ihrer Karten gegen die gleiche Anzahl aus der Mitte aus.

Klopft ein Spieler, so dürfen alle anderen noch einmal austauschen, dann wird verglichen. Es ist auch möglich zu 'schieben', d.h. man verzichtet auf einen Zug. 'Schieben' alle Spieler, so werden neue Karten in die Mitte gelegt.

Die Wertung:

3 Asse = Feuer

31 Punkte = "Schnauze" (z.B. König-Bube-Ass)

3 Karten mit gleichem Bild = Halbe = 30.5 Punkte
(z.B. K7-H7-P7)

sonst: alle Kartenwerte mit gleicher Farbe werden zusammengezählt.

Zur Computerversion:

1 Karte austauschen: eigene, auszutauschende Karte mit dem LPEN berühren, bis ein Ton erklingt. Dann die Karte in der Mitte berühren, bis der Computer reagiert.

alle Karten austauschen: das Wort "ALLE" mit dem LPEN berühren.

"SCHIEBEN" : analog zu "alle" jedoch mit dem Wort "SCHIEBEN"

"KLOPFEN" : siehe "SCHIEBEN" jedoch mit dem Wort "Klopfen"

VIEL SPASS !!

(c) 1985 by Uwe Schlenther, Kranichweg 3, 7080 AALEN

MOECHTET IHR MAL BEWEGUNG
AUF DEM BILDSCHIRM SEHEN ?

DANN GEBT MAL FOLGENDE
ZEILEN EIN:

```
5 CLS
10 FORA=1T06STEP.03
20 B=A^3
25 PRINTAB(B)""*****
40 NEXTA:GOTO10
```

ODER FOLGENDES:

```
5 CLS
10 FORX=0T0360 STEP30
20 B=X*3.1416/180
30 Y=SIN(B)*10
40 PRINTAB(15+Y)*"
50 NEXT:GOTO10
```

HANS OTTO STROEHER
H FESTPLATZ 13B
307 LINDEN

LEINGESTERN, DEN 3. APRIL 1985

LIEBER CLUBFREUND!

JEDER DER SCHON EINMAL GROESSERE TABELLEN AUF BAND GESCHRIEBEN HAT, WEISS WELCH LANGSAME ANGELEGENHEIT DAS IST. IN DEM BEILIEGENDEN LISTING HABE ICH VERSUCHT, DIESE PROCEDUR ETWAS ZU VERKUERZEN, INDEM ICH 3 KOMPLETTE ADRESSEN ZU EINEM THING ZUSAMMENFASSE. (ACHTUNG!!! NICHT UEBER 250 BYTES PRO STRING GEHEN) BEISPIEL HABE ICH EINE 2.DIMENSIONALE TABELLE (ZUM ABSPEICHERN VON 45 ADRESSEN) BENUTZT.

```
DIM A$(45,5) BEISPIEL: A$(1,0)=NAME
A$(1,1)=VORNAME
A$(1,2)=CRTSTEIL
A$(1,3)=POSTFACH ODER STRASSE
A$(1,4)=PLZ UND ORT
A$(1,5)=TELEFON
```

DIE TABELLENSTUFE NULL (IN DER ERSTEN DIM.) WIRD ZUM SORTIEREN BENUTZT. WOLLTEN ALSO ALLE 45 MOEGELICHEN ADRESSEN BELEBT SEIN, WERDEN NUR NOCH 15 DATENSATZE (ANSTATT (45*6=270)) AUF BAND GESCHRIEBEN. BEI DEM VERDICHTEN VON 3 ADRESSEN ZU EINEM STRING, WIRD JEDE TABELLENSTUFE MIT EINEM '^' VON DER NAECHSTEN GETRENNT, UM SIE BEIM EINLESEN WIEDER IN IHRE RICHTIGE POSITION ZU BRINGEN.

FELD "N" IM LISTING BEINHALTET DIE BELEBTE ANZAHL DER 45 MOEGELICHEN ADRESSEN.

ZEILE 100-190 = NACH DEM ERSTEN EINGEBEN DER ADRESSEN WERDEN SIE NACH >NAME< UND INNERHALB GLEICHER NAMEN NACH >VORNAME< SORTIERT.

ZEILE 200-280 = VERDICHTEN VON JEWEILS 3 ADRESSEN ZU EINEM STRING (DIM A1\$(14) IN ZEILE 240 WIRD ERRECHNET NIEVIEL DATENSATZE AUFGEBAUT WERDEN MUESSEN.

ZEILE 290-380 = NEGSCHREIBEN DER VERDICHTETEN ADRESSEN.
ZEILE 330 = ANZAHL DER GESPEICHERTEN ADRESSEN
ZEILE 360 = VERDICHTETE ADRESSEN

ZEILE 390-460 = EINLESEN DER GESPEICHERTEN ADRESSEN.
ZEILE 410 = ANZAHL DER GESPEICHERTEN ADRESSEN
ZEILE 450 = VERDICHTETE ADRESSEN

ZEILE 470-640 = VERTEILEN DER EINGELESENEN ADRESSEN IN DIE RICHTIGE TABELLEN-POSITION

ICH HUENSCHTE VIEL VERGUEGEN BEIM PROBIEREN.

Leergehäuse

Ich habe mir den VZ 200 jetzt in das 310 er Leergehäuse eingebaut. Einbau bei etwas Geschick-keine Probleme. Tastatur und Bedienung um ein Vielfaches besser- es lohnt sich wirklich !!

Wer sich nicht traut- dem baue ich sein Gerät um !!

Tschüss



```

100 CLS:PRINT@5*32,"DIE DATEN WERDEN SORTIERT !"
110 PRINT@7*32,"BITTE ETWAS GEDULD !"
120 FORR=1TON-1
130 FORQ=1TON-1
140 IFA*(Q,0)<A*(Q+1,0) THENI90
150 IFA*(Q,0)<A*(Q+1,0)THENI70
160 IFA*(Q,1)<A*(Q+1,1) THENI90
170 FORP=0TOS
180 A*(0,P)=A*(Q,P):A*(Q,P)=A*(Q+1,P):A*(Q+1,P)=A*(0,P):NEXTP
190 NEXT:IEXT
200 CLS
210 A*(N+1,0)=" "
220 PRINT@7*32,"DIE DATEN WERDEN VORBEREITET"
230 PRINT"BITTE ETWAS GEDULD!"
240 NI=N/3:NI=NI+.999:NI=INT(NI):X=1
250 FORI=0TO14:A1*(I)=" "
260 FORI=0TONI-1:FORJ=XTOX+2:FORP=0TOS
270 A1*(I)=A1*(I)+A*(J,P)+"*"
280 NEXT:NEXT:X=X+1:NEXT:CLS
290 CLS:PRINT"BITTE BAND AUF 20 UND >REC/PLAY<"
300 INPUT"WENN RECORDER OK (RETURN) "Z#
310 CLS:PRINT"DIE DATEN WERDEN GESICHERT":PRINT:PRINT
320 PRINT"ANZ.SAETZE ";NI:PRINT
330 PRINT"ANZ",N
340 FORI=0TONI-1
350 PRINT@3*32+20,I+1
360 PRINT"DATEN",A1*(I)
370 NEXT
380 CLS:PRINT@162,"DIE DATEN SIND GESICHERT !":SOUND25,4
390 CLS:PRINT:PRINT"BITTE BAND AUF 20 UND >PLAY<":PRINT
400 INPUT"WENN RECORDER OK (RETURN) ";Z#
410 INPUT"ANZ",N:CLS
420 NI=N/3:NI=NI+.999:NI=INT(NI):X=1
430 FORI=0TONI-1
440 PRINT@0,I+1;" VON ";NI;" SAETZEN EINGELESEN"
450 INPUT"DATEN",A1*(I)
460 NEXT
470 CLS:PRINT"ADRESSEN WERDEN IN TABELLE          UEBERNOMMEN."
480 PRINT:PRINT"BITTE ETWAS GEDULD"
490 PRINT@10*32+10,"BAND STOPPEN"
500 X=1:SOUND10,5
510 FORI=0TONI-1:L1=LEN(A1*(I)):K1=1
520 FORJ=XTOX+2
530 FORK=0TOS
540 FORK=KITOL1
550 B#=MID*(A1*(I),K,1)
560 IFB#="*" THENI580
570 NEXTK
580 IFK=KITHEMI510
590 B#=MID*(A1*(I),K1,K-K1)
600 A*(J,P)=B#:K1=K+1
610 NEXTP
620 NEXTJ:X=X+1
630 NEXTI
640 CLS:PRINT"ADRESSTABELLE WIEDER OK"

```

Alfred Zahlten Zur Forstquelle 2 69 Heidelberg, den 16.3.85

An Herrn
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Ch. 99

1000 Berlin 47

Sehr geehrter Herr Maschke,
vielen Dank für die neue Club-Zeitung und die Schaltungen des Laser 310, die ich in der Anlage zurücksende. Zu bemerken ist, daß die Infos von Firma Sanyo, der 310er sei außer dem um 16k größeren Speicher mit dem 210er völlig identisch, nicht stimmt. Außer dem 16k Speicher (ICs 1-8), dem Z-80 (IC U11)dem Bildschirmprozessor 6847 (U15), dem Bildschirm Speicher (U16) und dem ROM-16k (U12) sind alle übrigen Bausteine in "drei" neuen, nur von der Herstellerfirma erhältlichen ICs, sogenannten PALs enthalten. Dies ist, U10, verantwortlich für die System Adressierung usw. U14 zuständig die I/O der Tastatur und Cassette und U13 zur Aufarbeitung der vom Bildschirmprozessor benötigten Signale. Sanyo verfügt angeblich selbst über keine näheren Angaben zu diesen Bauteilen. Wer kann z.B. den genauen Aufdruck dieser Bauteile feststellen und mitteilen.?

Zur Info Seite 13 von Peter Sody, Bühler hat von dieser Tastatur kein Stück mehr zu verkaufen. Schade, war sehr interessant.

Das ROM Listing von G.Wolf würde mich interessieren. Ausleihen ist sicher umständlich und vor dem Kauf, - wo ist es erhältlich- würde ich mir das Buch auch gern einmal ansehen. Ich habe da schon sehr schlechte Erfahrungen gemacht. Wie wäre es mit einer Beschreibung oder Kostprobe.

Hein Rechner ist z.Z. nicht zu gebrauchen, ich hoffe darauf, dass ein Mitglied ein defektes Gerät günstig abgibt. Veröffentlicht Du bitte meinen Hilferuf.

Mit freundlichem Gruß

A. Zahl