

**Einsteigen - Verstehen - Beherrschen**

DM 3,80 6S 30 sfr 3,80

# **computer kurs**

## INDEX



**Heft 84**

**Ein wöchentliches Sammelwerk**



# computer kurs

Heft **84**

## INDEX

In diesem letzten Heft finden Sie ein vollständiges Inhaltsverzeichnis für alle Ausgaben Ihres COMPUTER KURS. Jedem Stichwort sind die entsprechenden Seitenzahlen zugeordnet. Ferner haben wir Kreuzverweise angegeben, wie beispielsweise Ablauffolge, siehe Tracer. Einträge, die sich auf die dritte Umschlagseite, die vorletzte Seite, beziehen, sind mit VS und der betreffenden Heftnummer gekennzeichnet.

Auf der nebenstehenden Seite finden Sie mit einem Blick die Seitenzahlen der einzelnen Ausgaben und in welchem der insgesamt sieben Sammelordner sich das jeweilige Heft befindet.

Weiterhin haben wir alle Artikel aus den jeweiligen Rubriken zusammengefaßt. Hier finden Sie den Artikel mit der entsprechenden Heftnummer und der dazugehörigen Seitenzahl. So können Sie schnell bestimmte Artikel finden.

Wenn Sie nun alle sieben Sammelordner und alle 84 Hefte des COMPUTER KURS gekauft haben, besitzen Sie ein Nachschlagewerk über Computer und Elektronik, das einen bleibenden Wert hat. Falls Sie es versäumt haben, ein bestimmtes Heft zu kaufen, können Sie es noch nachbestellen. Beachten Sie die Spalte rechts.

Wir bedanken uns für Ihr Interesse

*Ihre  
Computer Kurs -  
Redaktion*

### WIE SIE JEDE WOCHE IHR HEFT BEKOMMEN

Computer Kurs ist ein wöchentlich erscheinendes Sammelwerk. Die Gesamtzahl der Hefte ergibt ein vollständiges Computer-Nachschlagewerk. Damit Sie jede Woche Ihr Heft erhalten, bitten Sie Ihren Zeitschriftenhändler, Computer Kurs für Sie zu reservieren.

### Zurückliegende Hefte

Ihr Zeitschriftenhändler besorgt Ihnen gerne zurückliegende Hefte. Sie können sie aber auch direkt beim Verlag bestellen.

**Deutschland:** Das einzelne Heft kostet DM 3,80. Bitte füllen Sie eine Postzahlkarte aus an: Marshall Cavendish Int. Ltd. (MCI), Sammelwerk-Service, Postgiroamt Hamburg 48064-202, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Computer Kurs

**Österreich:** Das einzelne Heft kostet öS 30. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Computer Kurs, Wollzeile 11, 1011 Wien, Postscheckkonto Wien 7857201 oder legen Sie Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck bei. Kennwort: Computer Kurs.

**Schweiz:** Das einzelne Heft kostet sfr 3,80. Bitte wenden Sie sich an Ihren Kiosk; dort werden Sie jederzeit die gewünschten Exemplare erhalten.

### Abonnement

Sie können Computer Kurs auch alle 2 Wochen (je 2 Ausgaben) per Post zum gleichen Preis im Abonnement beziehen. Der Abopreis für 12 Ausgaben beträgt DM 45,60 inkl. Mwst., den wir Ihnen nach Eingang der Bestellung berechnen. Bitte senden Sie Ihre Bestellung an: Marshall Cavendish Int. Ltd. (MCI), Sammelwerk Service, Postgiroamt Hamburg 86853-201, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Abo Computer Kurs. Bitte geben Sie an, ab welcher Nummer das Abo beginnen soll und ob Sie regelmäßig für jeweils 12 Folgen einen Sammelordner wünschen.

**WICHTIG:** Bei Ihren Bestellungen muß der linke Abschnitt der Zahlkarte Ihre vollständige Adresse enthalten, damit Sie die Hefte schnell und sicher erhalten. Überweisen Sie durch Ihre Bank, so muß die Überweisungskopie Ihre vollständige Anschrift gut leserlich enthalten.

### SAMMELORDNER

Sie können die Sammelordner entweder direkt bei Ihrem Zeitschriftenhändler kaufen (falls nicht vorrätig, bestellt er sie gerne für Sie) oder aber Sie bestellen die Sammelordner für den gleichen Preis beim Verlag wie folgt:

**Deutschland:** Der Sammelordner kostet DM 12. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Marshall Cavendish International Ltd. (MCI), Sammelwerk-Service, Postgiroamt Hamburg 48064-202, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Sammelordner Computer Kurs.

**Österreich:** Der Sammelordner kostet öS 98. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Computer Kurs Wollzeile 11, 1011 Wien, Postscheckkonto Wien 7857201 oder legen Sie Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck bei. Kennwort: Sammelordner Computer Kurs.

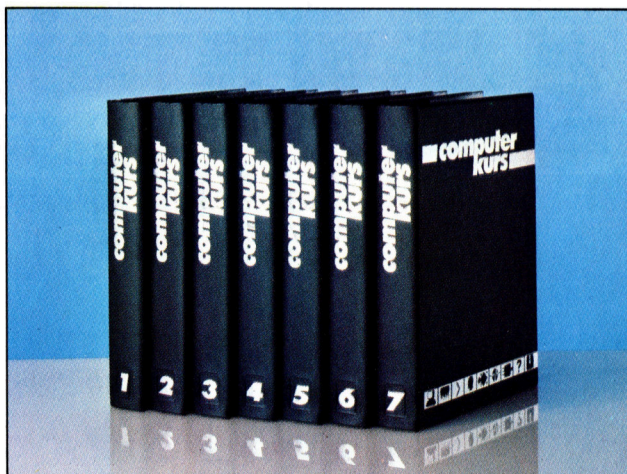
**Schweiz:** Der Sammelordner kostet sfr 15. Bitte wenden Sie sich an Ihren Kiosk; dort werden Sie jederzeit die gewünschten Exemplare erhalten.

### INHALTSVERZEICHNIS

Alle 12 Hefte erscheint ein Teilindex. Die letzte Ausgabe von Computer Kurs enthält den Gesamtindex — darin einbezogen sind Kreuzverweise auf die Artikel, die mit dem gesuchten Stichwort in Verbindung stehen.

**Redaktion:** Peter Aldick (verantw. f. d. Inhalt), Gudrun Anderson, Joachim Knipp, Uta Brandl (Layout), Sammelwerk Redaktions-Service GmbH, Paulstraße 3, 2000 Hamburg 1

**Vertrieb:** Marshall Cavendish International Ltd., Heidenkampsweg 74, 2000 Hamburg 1





# Gesamtindex

## Band 1

Heft	1	Seite	1 — 28
Heft	2	Seite	29 — 56
Heft	3	Seite	57 — 84
Heft	4	Seite	85 — 112
Heft	5	Seite	113 — 140
Heft	6	Seite	141 — 168
Heft	7	Seite	169 — 196
Heft	8	Seite	197 — 224
Heft	9	Seite	225 — 252
Heft	10	Seite	253 — 280
Heft	11	Seite	281 — 308
Heft	12	Seite	309 — 336

## Band 2

Heft	13	Seite	337 — 364
Heft	14	Seite	365 — 392
Heft	15	Seite	393 — 420
Heft	16	Seite	421 — 448
Heft	17	Seite	449 — 476
Heft	18	Seite	477 — 504
Heft	19	Seite	505 — 532
Heft	20	Seite	533 — 560
Heft	21	Seite	561 — 588
Heft	22	Seite	589 — 616
Heft	23	Seite	617 — 644
Heft	24	Seite	645 — 672

## Band 3

Heft	25	Seite	673 — 700
Heft	26	Seite	701 — 728
Heft	27	Seite	729 — 756
Heft	28	Seite	757 — 784
Heft	29	Seite	785 — 812
Heft	30	Seite	813 — 840
Heft	31	Seite	841 — 868
Heft	32	Seite	869 — 896
Heft	33	Seite	897 — 924
Heft	34	Seite	925 — 952
Heft	35	Seite	953 — 980
Heft	36	Seite	981 — 1008

## Band 4

Heft	37	Seite	1009 — 1036
Heft	38	Seite	1037 — 1064
Heft	39	Seite	1065 — 1092
Heft	40	Seite	1093 — 1120
Heft	41	Seite	1121 — 1148
Heft	42	Seite	1149 — 1176
Heft	43	Seite	1177 — 1204
Heft	44	Seite	1205 — 1232
Heft	45	Seite	1233 — 1260
Heft	46	Seite	1261 — 1288
Heft	47	Seite	1289 — 1316
Heft	48	Seite	1317 — 1344

## Band 5

Heft	49	Seite	1345 — 1372
Heft	50	Seite	1373 — 1400
Heft	51	Seite	1401 — 1428
Heft	52	Seite	1429 — 1456
Heft	53	Seite	1457 — 1484
Heft	54	Seite	1485 — 1512
Heft	55	Seite	1513 — 1540
Heft	56	Seite	1541 — 1568
Heft	57	Seite	1569 — 1596
Heft	58	Seite	1597 — 1624
Heft	59	Seite	1625 — 1652
Heft	60	Seite	1653 — 1680

## Band 6

Heft	61	Seite	1681 — 1708
Heft	62	Seite	1709 — 1736
Heft	63	Seite	1737 — 1764
Heft	64	Seite	1765 — 1792
Heft	65	Seite	1793 — 1820
Heft	66	Seite	1821 — 1848
Heft	67	Seite	1849 — 1876
Heft	68	Seite	1877 — 1904
Heft	69	Seite	1905 — 1932
Heft	70	Seite	1933 — 1960
Heft	71	Seite	1961 — 1988
Heft	72	Seite	1989 — 2016

## Band 7

Heft	73	Seite	2017 — 2044
Heft	74	Seite	2045 — 2072
Heft	75	Seite	2073 — 2100
Heft	76	Seite	2101 — 2128
Heft	77	Seite	2129 — 2156
Heft	78	Seite	2157 — 2184
Heft	79	Seite	2185 — 2212
Heft	80	Seite	2213 — 2240
Heft	81	Seite	2241 — 2268
Heft	82	Seite	2269 — 2296
Heft	83	Seite	2297 — 2324
Heft	84	Index	

*Stichwörter, die auf die vorletzte Heftseite hinweisen, sind als VS und mit der betreffenden Heftnummer gekennzeichnet*

# A

	Seite
Abacus-Kalkulationspaket	1052—3
Abakus	29—30, 280
Abenteuerspiele	390—1, 1158—60
Bildschirmdarstellung	1586—7
Darsteller-Steuerung	1586—7, 1614—16
Digitaya/Haunted Forest	1158—60, 1192—3, 1223—5, 1258—60, 1286—8, 1296—8, 1325—7, 1350—1, 1392—3, 1424—5, 1436—8, 1479—81, 1493—6
Dog and Bucket	1698—9, 1731—3, 1768—9, 1798, 1810—11, 1838—9, 1872—4, 1910—13
Geister	1325—7
mit LOGO	570—2, 614—16, 642—3
MUD (Multi User Dungeon)	2208—9
Objekte ablegen	1296—8
Objektsammlung	1286—8
Orte beschreiben	1223—5
Spielfiguren-Modul	1670—1
Spielgenerator	470
Suspect	1485—7
siehe auch Spiele	
Ablaufskizze	66
Ablauffolge, siehe Tracer	
Acess Time (Zugriffszeit)	VS 13
Accumulator (Akkumulator)	VS 13, 662
ACE (Automatical Computing Engine)	396, 415
ACIA (Asynchronous Communications Interface Adaptor)	648, 1454—5, 1907, 1923, 1925, 2300
ACLS (Analogue Concept Learning System)	1849
Acorn	628
Acorn B	119—21, 316, 499, 584, 1101, 1103, 1681, 1682
A/D-Wandler	1815
als Terminal	831
AMX-Maus-Paket	944—5
Architektur	2199
BBC Buggy	827
Beasty	698—9, 826
Betriebssystem	1604, 1633—6, 1688—90
BIOS-Calls	1812—14
Bitstik-System	1617—19
Communitel	2046
Dateiprogramm	429
Digital Tracer	657—9
Disketten	837, 2230—2
Diskettenlaufwerke	1003—4
Econet	VS 61
ENVELOPE-Befehl	464
EPROM-Brenner	774—5
Ereignissystem	1803—4
EVI elektronische Kamera	685—7
Fehlerbehandlung	1763—4
Grafik	364—5, 409, 746
Graph Plan	1068—9
Grenzverschiebung	681—2
Hüllkurve der Lautstärke	488
interne Uhr	1371
Interrupts	1790—2
Joystick	959—60



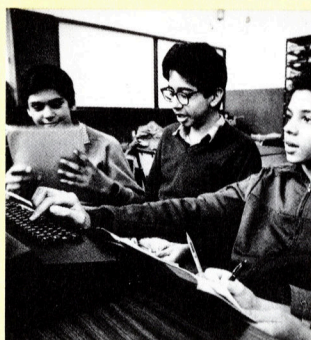
# Gesamtindex

-Kabel	791	Acorn B	488	MacPaint	2241—2
Kreiserzeugung	1110—11	Advance-86	645—7	MacProject	1388—9
Lichtreiter-Listing	1640	A/D-Wandler	131, 179, VS 14, 406, 592, 1992—3	MacWrite	2063—5
Memory Map	1617—19	Acorn B	1815	PageMaker	1692
Minenfeld-Grafikspiel	1370—1, 1380—2, 1408—9, 1448—9, 1466—8	-Chip	2061—2, 2071—2	WIMP-Betriebssystem	1920
Morse-Code-Programm	988	Dual-Slope	2040—1	Applications Generator	(Anwendungsgenerator) VS 16, 430—1
Musiksynthesizer	972—3	AI, siehe Künstliche Intelligenz		Apricot, siehe ACT	
Namal Type & Talk	1777	AIM-65	953—5	Aquarius-Computer	2254—5
OSBYTE-Aufrufe	1688—90	Ajile Hyperion	89	Drucker	743
OSFILE-Aufrufe	1714—16	Akkumulator (Accumulator)	223, VS 13, 662, 683, 1228, 1255	Arbeitsbereich (Workspace)	VS 83
OSFIND-Routinen	1753—4	Akronym (Acronym)	VS 13	Arbeitsgeschwindigkeit	1474
OSWORD-Routinen	1706—8	Aktenkoffer-Computer	88—9	mit Lichtcomputer	1569—71
Penman-Plotter	1429—31	Akustikkoppler (Acoustic Coupler)	3, 138, VS 13	Arbeitsspeicher	491, 558
Robotarm-Steuersoftware	1724—6	Micro-Myte-60	496	Räumen von	1348—9
Selbstbau-MIDI	1898—1900, 1907—9	mit Sinclair ZX-81	322	Arcadespiele	197—8
Sprite-Routinen	1032—4	und Modem	185, 312	Architecture (Architektur)	VS 17
Texverarbeitungssystem	1043	Alexander, Nick	700	Arithmetik, Fließkomma	452
Tonerzeugung	380	ALGOL	VS 15, 873, 2038, 2039, 2087	Arithmetisch/Logische Einheit (ALU)	222, VS 16, 683
Torch Disk Pack	1245—7	Algorithm (Algorithmus)	226, VS 15, 1108	Array (Datenfeld)	VS 17, 1514
Tracer-Programm	1864—6, 1875—6	Breshen-	1110	COBOL	1856
User-Port	1196	B-Star-	1279	FORTH	1655—7
Variablen-Austausch	1704, 1712—13	Programmerstellung mit	1182—3	FORTAN	1744—5
Variablen-Suchprogramm	1678—80	Scout-	1279	PASCAL	1115—17
View	2023—4	Sortier-	262—3	Artic Computing	1997
Zeichengenerierung	1562—3	Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474	Artificial Intelligence (AI)	VS 17, 665
Zeichnen		Allophone	VS 15	siehe auch Künstliche Intelligenz	
dreidimensionaler Objekte	1174—5	Alphacom 32 Thermodrucker	1262	ASCII (American Standard Code for Information Interchange)	8, 298, VS 18, 608—10, 624
Acorn B+	1525—7	Alphanumeric (Alphamuerisch)	VS 15	Maschinencode und	586—7, 608—10
Acorn BASIC	745—6, 1342—4, 1762	Altair-8800	582	-Microsoft	1346
BASIC-ROM	1762—4, 1770—1	ALU (Arithmetisch/Logische Einheit)	222, VS 16, 683, 1221—2	ASM	1685
Acorn Electron	526—7, 1682	Alvey-Komitee	1348	Assembler	14, 98, 150, VS 18, 475, 635, 655, 662, 2265
Interface	1101—3	AMPLE	972—3	Adressierung	762—4
Minenfeld-Grafikspiel	1370—1	Amsoft	400	Befehle	708—10
Plus 3	2029—31	Speech Synthesizer	1778, 1779	des 6809	1228—9, 1255—7, 1276—7, 1304—6
Acoustic Coupler	VS 13	Amstrad	1703	E/A-Steuerung	1453—5
siehe auch Akustikkoppler		siehe auch Schneider		Grafiken	975—7
Acronym (Akronym)	VS 13	AMX-Maus-Paket	944—5	mathematische Abläufe	750—3
ACT Apricot	89, 853—5	Analog/Digital-Wandler, siehe A/D-Wandler		Module	832—4
F1e	1469—71	analoger Computer	216—17	Motorola 68000	2321—4
Portable	1078, 1105—7, VS 74	analoger Eingang	182	-Programm	949
Spracherkennung	1106	AND (UND)	VS 16	Schleifen	804—7
Viewdata	2046	Animation	150—2, 225—7	strukturierte Programmierung	1530—1
ADA VS	13, 873	Anschlagdrucker (Impact Printer)	VS 52	Unterrouinen	834
A/D-Convertor VS	14, 406, 592	Anschlußstelle (Port)	VS 76	siehe auch Debugger; Maschinencode	
siehe auch A/D-Wandler		Anwender		Astronomie	354—5
Addierer (Adder)	VS 14	Datenübertragung	1348—9	„Celestial Navigator Mk II“	355
Gatter und	111—12	-Freundlichkeit	305, 492—5, 1349	„Starfinder“	858
Halb-	706—7	Hilfsroutinen für	1378—9	Asynchronous (Asynchron)	VS 18
Address (Adresse)	VS 14, 558—9	Anwendungsgenerator		Asynchronous Communications	
Adreßbus	1184	(Applications Generator)	VS 16, 430—1	Interface Adaptor (ACIA)	648
Adressen-Etiketten	1030—1	Anzeige		Atari	198
Adressierung	278—9, 474, 2187—9, 2210—12	LED-, Selbstbau-	1055—7	130XE	1065—7
Adressierung mit Assembler	762—4	Siebensegment-	1198	400	35—7
-Decoder	279	APL	VS 16	520ST	1357—9, 1693
Hi-Lo-Adressierung	1633	Apple	144, 274, 583, 980	800	35—7, 70, 143
indirekte Adressierung	1394—6	Analogsynthesizer	143	Cassettenrecorder	487
indizierte Adressierung	1328—9, 1352	Apple II	148—9, 1794	Diskette	837
-leitungen	179—80, 222	Apple IIc	796—9, 1078	Diskettenstation	485, 1169—71
Link Address	609	Apple IIe	145—7, 148	Drucker 1027	486
Adreßbuch-Programm	324—7, 344—7, 598—601, 1528—9, 2165—75	Apple III	797	Joystick	486
Anwenderfreundlichkeit	492—5	Apple Laser Writer	1317—19	-LOGO	482—4
Dateien	426—9	Apple Lisa	284—6, 305, 797, 969, 1349, 1942	Peripherie	36
Suchvorgang	374—7, 458—61, 542—5, 576—9	Apple Macintosh	316, 561—4, 1227, 1349, 1692, VS 71	Player-Missile-Grafik	485, 489, 537
Testlauf	510—13			Sprite-Grafik	150, 152
Verzweigungen	402—5			Texteditor-Programm	2058
vollständige Fassung	626—7				
ADSR (Hüllkurve)	143, 264, VS 14				





Heft	Seite
1 Die Micro-Revolution	1
2 Vom Abakus zum Microchip	29
Micros ganz groß im kleinen Betrieb	52
3 Expertensysteme	57
Millionen von Schaltern	80
4 Computerkarrieren	85
Sir Clive Sinclair	102
Strich-Codes und Geldautomaten	109
5 Miniaturtechnik auf Sand gebaut	113
Chips im Haus	116
Micro-Medizin	132
6 Die Klangzauberer	141
Stephen Wozniak	144
Chips im Auto	160
7 Computerpiloten	169
John von Neumann	190
8 Im Spielfieber	197
Analoge Systeme	216
9 Computerfilme	225
3-D-Computerspiele	246
10 Verkabelte Nachbarn	253
Schöne Aussichten	272
Der Computerpionier Chuck Peddle	274



11 „Kollege“ Roboter	281
Pinball Wizard	304
12 Verkehrscomputer	309
Präzise Greifarme	328
Herman Hollerith	330
13 Computer-Literatur	337
Konrad Zuse	348
Sternschnuppen	354
14 CAD-Zeichnungen	365
Grace Hopper	384
15 Kalkuliertes Risiko	393
„Markt 1“-Triumph	396
Alan Turing	415
16 Schulcomputer	421
Norbert Wiener	432
17 Netzwerk-Verbund	449
Leonardo Torres	452
Micro-Überwachung	472
18 Enten und Androiden	477
Zukunftsmusik	490
Vannevar Bush	498
19 Schritt für Schritt	505
Bill Gates	516
20 Robotersteuerung	539
21 Bewegtes Metall	565
Firmengründungen	582
22 Verstand und Gefühl	589
Die Musik-Macher	605
23 Bewegungsabläufe	617
Harter Gegner	628

Neue Ausdrucksform	639
24 Klangfolgen	648
Hindernisstrecke	665
Software-Verkauf	671
25 Laservisionen	673
Verkabelte Klänge	695
Tops auf Band	700
26 Sehender Roboter	701
Synthi-Schlußakkord	721
27 Großer Schlußakkord	729
Über die Sprache	747
Spiel um Millionen	755
28 Steuern und Regeln	757
Das Wissen	779
Z-Prozessoren	782
29 Schach auf Chips	785
Perfekte Kopie	802
Chip-Geplauder	808
30 Kleinroboter	825
Mit etwas Mut	835
31 Große Roboterarme	841
Digital Research	859
32 Financial-Micro-Times	869
Perfekte Zukunft?	894
33 Das gewisse Etwas	897
Branchenwechsel	923
34 Werden Sie überwacht?	925
Schreiben für den Schirm	949
Imagepflege	952
35 Gebrüder Casio	961
In Schußweite	965
Natürliche Auslese	978
36 Zu neuen Ufern	992
Mensch und Maschine	998
37 Weltweiter Handel	1009
Das Erfolgsteam	1016
38 Texte, Texte	1043
Wege des Erfolgs	1054
Knacken und Hacken	1060
39 Leichtgewichte	1077
Llamasoft	1088
40 Informationen auf Fingerdruck	1093
Einsamer Stern	1104
41 Gemeinsamer Nenner	1121
41 Geisteskraft	1149
Die Technokraten	1176
43 Ran ans Hirn	1177
Qualitätskontrolle	1204
44 Auf der Suche	1205
Bridge per Computer	1230
45 Vorausschau	1238
Vielfältig	1244
46 Elektronisches Superhirn	1272
Tolle Effekte	1274
Mit Glück und Logik	1279
47 Das Fachwissen	1289
Bug-Byte	1316
48 Realismus ist „in“	1330
Lernende Rechner	1335
49 Normgerecht	1345
Genetischer Code	1360
Die Weltfirma	1372
50 Allzeit bereit	1373
Quelle: Militär	1386
Spracherkennung	1397
51 Höhere Einsichten	1401
England im Vorteil	1410
52 Musterhaft	1445
Absolut Super	1456
53 Geistesblitze	1457
Elegantes Design	1482

54 Unter Tatverdacht	1485
Sprachprobleme	1500
Drachensterben	1508
55 Wissensformen	1513
Computer-Lehrer	1538
56 Schöne neue Welt?	1541
Schriftbilder	1559
57 Lichtschalter	1569
Spezialanwendungen	1591
58 Flink und präzise	1597
Reise in andere Welten	1612
59 Produktionsmittel	1625
Bessere Leistung	1641
In Sachen Oric	1652
60 Technik macht Druck	1663
Daten auf Abruf	1675
61 Die gedruckte Seite	1691
Ein Paukenschlag	1703
62 Zurück zu den Anfängen?	1709
Computerbilder	1772
Auf der Rennbahn	1734
63 Sieg oder Platz	1747
Kostenprobleme	1759
64 Wetten, daß . . . ?	1765
Form der Zukunft	1785
65 Höret und staunet	1793
Die Erfolgsformel	1818
66 Herzspezialisten	1833
Computer-Casino	1842
67 Modellentwurf	1849
68 Chip-Tourismus	1877
69 Schreiben und Lesen	1905
70 Dynamische RAMs	1952
71 Der Torhüter	1961
72 Senkrechtstarter	1997
Gespeicherter Schirm	2015
73 Computer-Karrieren	2017
Die Klassiker	2037
74 Kabelsalat	2045
Buntes Treiben	2055



75 Jobs für Hacker?	2073
Schnelle Schritte	2083
76 Mehr lernen	2101
Charles Babbage	2125
77 Im Vertrieb	2129
78 Hoffnung durch	2181
HOPE-Programme	2185
79 Schreiberlinge	2185
Duell mit Karten	2194
Einstieg in den EDV-Job	2205
80 Tolles Ding	2213
Mama Bell	2237
81 Computerkunst	2241
Tee oder Computer	2266
83 Computerprodukte	2304



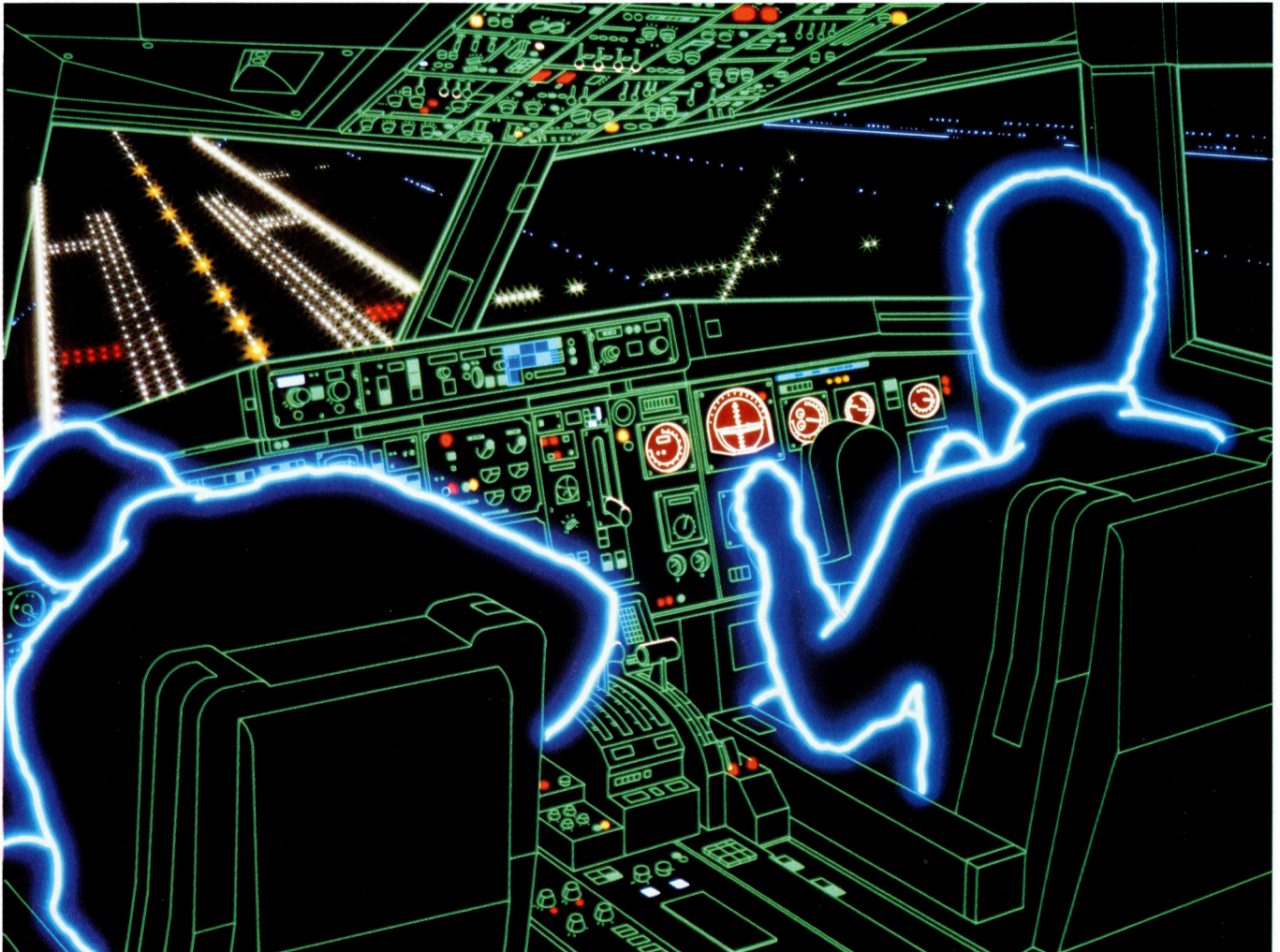
# Gesamtindex

Ton	520
Trackball	486
XL-Serie	6, 485—7, 898, 1681, 1683
Atlas-Rechner	396
Atlas, Speicher-	587
Attribut	VS 18
Audiogenic	1244
Ausbildung	1538—40, 2101—2
Bodenroboter	1641—3
CAL (Computer	
Assisted Learning)	1709—11
Computerunterricht	1700
Datenbanken	1675—7
Form der Zukunft	1785—7
Kostenprobleme	1759—61
Lernverbesserung für	
Behinderte	1591—3
Schreiben- und	
Zeichnenlernen	1559—61
Simulationen-Programme	1612—13
Ausfallsicher (Fail-Safe)	VS 40
Ausgabe, <u>siehe</u> E/A	
Ausgabegerät (Output Device)	VS 73
Ausgang, serieller	1845
Ausgangs-Buffer	1196
Ausgangslastfaktor (Fan-Out)	VS 40
Auto	
Bordcomputer	160—1
Entwurf mit CAD	367
Automatical Computing Engine,	
<u>siehe</u> ACE	

## B

	Seite
Babbage, Charles	29, 30—1, 2125
Background (Hintergrund)	VS 19
Backplane (Rückwandplatine)	VS 19
Backup (Sicherungs-Duplikat)	VS 19, 1094
Bahnverkehrscomputer	310—11
Banana Interface	1128—9
Bandbreite (Bandwidth)	VS 20
Banddiskette	612
Bank Switching (Bankauswahl-	
verfahren)	VS 20, 1066, 1525, 1829
Bar Code (Strichcode)	VS 20
Bardeen, John	81
Base (Basis)	VS 20
BASIC	8, VS 21, 584, 2039, 2264
17+4-Programm	2118—20, 2144—6, 2200—2, 2262—3, 2269—70, 2318—20
Acorn-	745—6, 1762, 1764
Anfängersprache	18—21
Anwenderfreundlichkeit	492—5
Befehle	21, 100
Commodore-	776—7, 848—9, 904—6, 927—9
Computer-Analyse	1142—3
Dateien	426—9

Datenverwaltung	324—7
Digitaya/Haunted Forest-Abenteuer-	
spiele	1158—60, 1192—3, 1223—5, 1258—60, 1286—8, 1296—8, 1325—7, 1350—1, 1392—3, 1424—5, 1436—8, 1479—81, 1493—6
dreidimensionale Kurven	1086—7, 1174—5
Entwicklung	1539
FOR . . . NEXT-Schleife	42—4
Funktionen	212—15, 242—5, 718
Galgenspiel-Listing	1509—10
Gedächtnistestspiel	1210—11
Go-Programm	1796—7, 1821—3, 1869—71, 1879—82, 1954—7, 1986—8, 2067—9, 2032—4, 2068—70, 2090—1
Handelssimulationsspiel	1516—17, 1544—5, 1594—5, 1606—8, 1630—2, 1668—9, 1686—7, 1728—30, 1750—2, 1774—6, 1808—9, 1840—1, 1852—3, 1896—7, 1926—8, 1944—5, 1976—8
-Interpreter	608, 633, 1798
Interpunktion	72
Kontroll-Strukturen	296—9
Lichtreiter-Spiel	1620—1
Lunar Lander	1112—13





# Gesamtindex

magisches Quadrat	1070—1	BBC Buggy	129, 131	Bio-Chip	1543
mathematische Diagramme	886—7	BBC Modell B siehe Acorn B		BIOS (Basic-Eingabe/Ausgabe-System)	1374, 1375, 1742, 1743
MBASIC	242, 293, 616	BCD (Binary Coded Decimal)	VS 21	-Calls	1812—13
Minenfeld-Grafikspiel	1342—4, 1370—1, 1380—2, 1408—9, 1448—9, 1466—8	BCPL	1885	Bistable (Bistabile Kippstufe)	VS 21
-Pointer des C64	1830	BDOS (Basic Disk Operating System)	1374, 1375, 1742, 1743	Bit	27—8, VS 22, 558
Plotsub	1089—92	Beasty	698—9, 826	-Fehler	VS 22
Programmaufbau	186—9	Bedienungspersonal	86	-Kopierer	VS 22
Programmierstil	624—7	Bedingungscode	2243—6	-parallel	VS 22
Programm-Speicherung	608—10, 1704—5	Befehl (Instruction)	278, VS 55	Paritäts-	308, 1080
Programmverbesserung	1584—5	Befehlsinterpret (CCP)	1742	-verarbeitung	VS 22
Reaktionszeit	1100	Befehlssatz (Instruction Set)	VS 55	Bit Image Manipulator (Blitter)	1737, 1738, 1942—3
Recursionen	1310—11	Befehlssteuerung	1406—7	Bitmuster (Bit-Mapping)	319, 381, 562, 927, 2015
schneller	356—7	Befehlszähler (Instruction Counter)	223, 1228, 1255, 1256, VS 55, 1878	Bit-Pad-Digitiser	227
Simon's	456—7, 465	Behavioral Engineering: Defender	1150	Bitstik	1598
Spectrum-	1126—7	Bell-Laboratories	2237	Blasenspeicher (Bubble memory)	VS 23
Stärken und Schwächen	653—6	Benchmark	(Bewertungsstandard) VS 21	Block	VS 22
Stringvariablen	688—9	Benutzeridentifikation (Identification)	VS 52	Blitter (Bit Image Manipulator)	1737, 1738, 1942—3
Subroutinen	100—1, 186, 344—7	Beruf	2017—19, 2073—5	Boole, George	250
Suchroutinen	374—7, 458—61, 542—5, 576—9, 1678—80	EDV	85—7, 2205—7	Boolesche Algebra	816—17, 1006
Synthese	143	Marketing	2129—31	Addition	856—7
Tabellenkalkulationsprogramm	2132—4, 2161—4, 2190—1, 2220—1, 2247—8, 2290—2, 2306—8	Spielprogrammen	2185—6	de Morgans Gesetz	878—80
Toolbox	2108—15	Betriebssystem (Operating System)	98, 320, 608, 1373—5, VS 71	Karnaugh-Tafeln	930—1, 956—7
Trigonometrie	794—5, 839—40	Acorn B	1604—5, 1617—19, 1633—6, 1688—9, 1762—4, 1770—1	Logiksymbole	VS 62
U-Bootsjagd-Listing	1013	ASCII-Steuerzeichen	1636	Variablen	946—7
Übungen	644	Commodore	1829—32	Boot (Booten)	VS 22
Variablen	19, 20, 157—9, 625—6, 1712—13	CP/M	1658—9	Bootstrap	320—1, 1947
Verzweigungen	402—5	integrierte	968—9	-Loader (Urlader)	1684
Weihnachtsprogramm	126—8	MS-DOS	2035—6, 2050—2, 2096—7, 2105—7, 2155—6	Brainstorm	1242—3
BASICODE	1121—3	PC-DOS	2035—6	Branch (Verzweigungen)	VS 22, 405—5
Basis (Base)	VS 20	Schneider	2138—40, 2179—80, 2195—6, 2222—5, 2256—8, 2312—14	Branson, Richard	700
Basis (Radix)	VS 77	Spectrum	1938—41, 1989—91, 2012—14	Brattain, Walter	81
Bauanleitungen		Unix	2088—9, 2121—2, 2147—8, 2218—19, 2252—3, 2274—5, VS 82	Breadbord (Experimentierplatte)	VS 22, 690
Bauteile	637, 660—1	WIMP-System	1920—1	Break (Unterbrechung)	VS 23
Bodenroboter	1218—20, 1251—3, 1266—7, 1294—5, 1322—4, 1366—8, 1383—5, 1421—3, 1464—5, 1490—2, 1518—20, 1548—50	Bibliothek, elektronische	1675—6	Bricklin, Dan	584
Computersteuerung	757—9	Big Trak	1642, 1643	Briefkasten (Mail Box)	VS 65
Elektrizität	636—7	Bildplatte	406—7	mit Unix	2274—5
Entlöten	568—9	Bildschirm		Brother-Drucker	622—3, 744, 1263
Greifgerät	1582—3, 1622—4, 1644—5, 1666—7, 1694—5, 1724—6, 1755—7, 1772—3, 1788—9	-Editor	334	BTX-Systeme	2045—7
Kontakte prüfen	602—3	Flach-	491	Bubble Memory (Blasenspeicher)	VS 23
LED-Anzeige	1055—7	-Kopie	562	Bubble Sort	262, VS 23, 542
Löten	546—7	Profeel-	497	Buchhaltung	10, 17, 54, 553—5, 580—1
Meßgerät, digitales	1922—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 2098—2100, 2103—4, 2123—4	-reflexionen	360	Buchse, serielle des C64	1847
MIDI	1898—1900, 1907—9, 1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51	Touch-Screen	968	Budge, Bill	304
Motorsteuerung	915—17	siehe auch Monitor		Buffer	153, 256—7, VS 23
Netzspannungsrelais	968—7	Bildschirmspeicher	1660—2	Ausgangs-	1196
Roboter	760—1	Bildverarbeitung (Picture Processing)	1403, VS 75	-Box	1197
Schaltkasten	888—9	Bildwiederholtspeicher	41	FIFO-	256
Tracer	1815—17, 1834—5, 1864—6, 1875—6	Binärsystem	27—8, 139—40, 224	Hardware-	257
User-Port-Buffer	819—21	Binary Coded Decimal (BCD)	VS 21, 1098, 1304	Signal-	257
Baud-Rate	23, 184	Binär-Sieben-Segment-Wandler	1098—9	Tastatur-	1798
und Modem	312	-Code	336	User-Port-	819—21, 850—2
und Drucker	76	Division	940—3	Zeichen-	1348
Bauernhof, Computer in	1472—4	Zahleumwandlungsprogramm	560	Bug-Byte	1316
Bauteilen	1009—11			Büro, Computer in	3, 15, 16, 52—4, 284—6, 2266



# Gesamtindex

## C

	Seite
C	860, 1885—6, 2265
anwenderdefinierte	
Datentypen	2020—1
Fehlerbehandlung	2088
Funktionen	1935—7, 2048—9
Hisoft-C	1885
Logische Operatoren	1914—16
Pointer	1988—9
und Unix	2088—9, 2121, 2192
Variablen	1964—5
CAD (Computer Aided Design)	3, VS 24, 365—7, 435, 1274, 1597—9
Hardware	1599
in Technik und Wissenschaft	1625—7
mit Lichtgriffel	295
CAI (Computer Aided Instruction)	VS 24, 1709
CAL (Computer Aided Learning)	VS 24, 709—11
CALL-Befehl	VS 24
CAM	
(Computer Aided Manufacturing)	VS 24
Carrier Tone (Trägerfrequenz)	VS 25
Carry (Übertrag)	VS 25, 750
Cartridge	14, 548
Casio	961
FA-10/FA-20-Interface	1036
FP-200	91, 1078
FX-700P	88, 1235
FX-720P	1035
FX-750P	1035—6
PB-700	1036
Synthesizer	143
Casiotone VL1	143
Cassette	14, 548—9
Digital-	211
Konverterprogramme	
für Commodore	2000—6
Spectrum-Cassetten	1989—91
Cassettenbuffer	682
Cassettengerät	
Atari-410	36
Dateien mit	828—9
Ikon Hobbit	22, 211
Micro-	287, 288
Cassetteninterface	137, 182, 184
Cassettenrecorder	2, 4, 5, 9, 12, 909
als Datenspeicher	22—3
Atari	487
Commodore	534
Castle Associates:	
Banana Interface	1128—9
Caxton Software: BrainStorm	1242—3
Caxton's Card Box	1528—9
CBL (Computer Based Learning)	1709
CCD (Charge Coupled Devices)	VS 25
CCP (Console	
Command Processor)	1742, 1743
CD-Rom-Disc	1787
-Spieler	1358
Cell (Tabellenfeld)	VS 25
Central Processing Unit, <u>siehe</u> CPU	
Centronics-Schnittstelle	76, 82, 181, 184, VS 25
Chain (Kette)	VS 26
Channel (Kanal)	VS 26

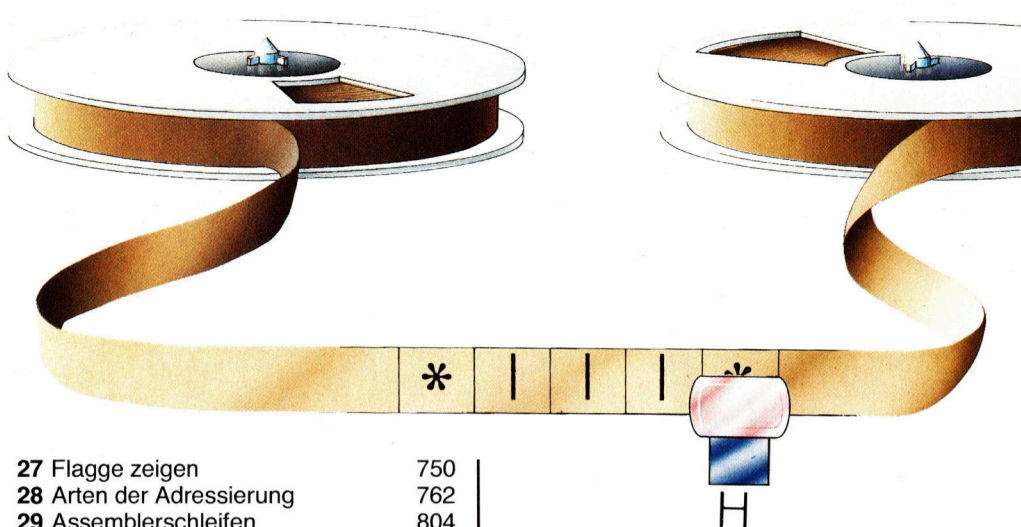
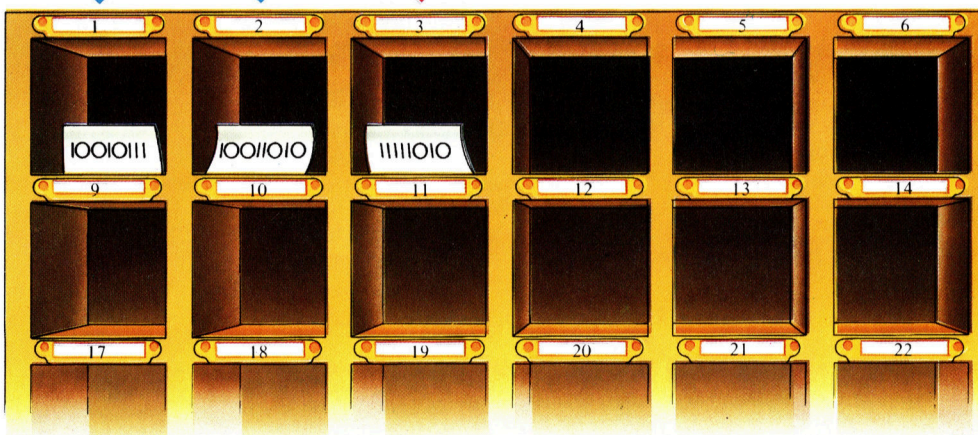
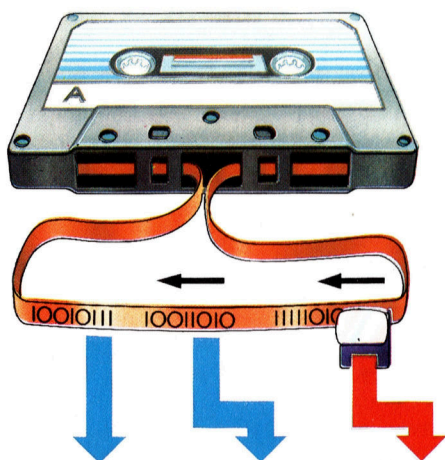
Character Generator	
(Zeichengenerator)	VS 26
Check Bit/Check Digit	
(Prüfbit/Prüfziffer)	VS 26
-Generator	1080—1
Cheetah	
RAT (Infrarot-Joypad)	846, 911
Sweet Talker	323, 497
Chestnut	2309—11
Chip	1
6809E	173
7408	84
8255PPI	180
CIA-	1859—60
E/A Schnittstellen-	180
Herstellung	113—15, 582, 1009
PIO-	1961—3
Schnittstellen-	1453—5
-Sockel	568
Sound-	1793
Überblick	1877—8
VIC II	1672—4, 1867—8
VLSI	690, 740
<u>siehe auch</u> Microprozessor	
CIA (Complex Interface Adaptor)	1846, 1962
-Chip	1859—60
CIM (Computer Integrated	
Manufacturing)	2304—5
Clock (Taktgeber)	VS 27
CMOS	VS 27
Coaxial Cable (Koaxialkabel)	VS 27
COBOL	384, VS 27, 873, 2038, 2039, 2048, 2265
für Micros	1800—2
Geschäftssprache	1856—8
Verarbeitungsteil	1826—8
Code, verschiebbar (relocatable)	1505—7
Codierfehler,	
<u>siehe</u> Fehlerbeseitigung	
Codierschaltung	1028—9
Cold Start (Kaltstart)	VS 28
Colmerauer, A.	1264
Colne Robotics Zeaker	129
Colossus	31
Colour Genie	6, 1161—3
COMAL (Common	
Algorithmic Language)	1700, 1798
Command Language	
(Kommandosprache)	VS 28
Commodore	274
-BASIC	776—7
Cassetten-	
Konverterprogramm	2000—6
Communication System	830
-Floppy	783—4
-LOGO	275—7, 438—40
Musiksynthese	1793
Commodore-16	629—31, 1681, 1683
Commodore-64	6, 11—13, 1681, 1683
als Terminal	831
Anwendungsgenerator	431
Architektur	2198
BASIC-Pointer	1830
Betriebssystem	1829—32
Cassettenbuffer	682
CIA-Chip	1859—60
Disketten	837
Diskettenstation	1194
E/A-System	1845—8, 1859—60
Easy Script	2022

Fließkommaroutinen	1901—4, 1929—32
Grafik	381, 927—9, 970—1, 984—5
Imagine Software	671—2
Joystick	958—9
Koala-Pad	981—3
Laufwerk-1541	2227—30
Magic Mouse	1226—7
Maschinenroutinen	1144—6
Memory Map	1829
Music Maker	711—12
OS-RAM	1829
Peripherie	12
Peripherieschnittstellen	1845—8
Phonemarks 8500	
Quick Data Drive	1194—5
Plotsub-Programm	1089—92
RAM-Vektoren	1830
Robotarm-Steuerprogramm	1755—7
Sampling-System	1794
Scrollen	1672—4
Selbstbau-MIDI-Interface	1898—1900, 1907—9
Servosteuerung	1368
SID-Chip	2092—5
Splitscreen-Programm	1883—4
Sprite-Grafik	11, 150, 152, 465, 970—1
Synthese	143
Tastatur	34
Textverarbeitung	70, 1045, 2060
Ton	264, 536
Toolkit-Programm	2109—15
User-Port	1196
Variablen-Austausch	1704, 1712—13
Variablen-Suchprogramm	1680
VIC II	1660—2, 1867—8, 1883—4
Zeichengenerierung	1532—3, 1584
Commodore Amiga	1737—9, 1943
Commodore PET	258, 274, 583, 1974—5
Commodore Plus/4	533—5, 1681, 1683
Commodore VC-20	6, 7, 258—9
Grafik	319
Klanggebäude	363
Peripherie	258
Sounderzeugung	292
Super Expander Modul	319, 457
Textverarbeitung	70
Communicator-104-Modem	2178
Compact Disc, <u>siehe</u> Laserplatte	
Compaq Plus	937—9
Comparator (Komparator)	VS 28
Compiler	98, 103, 206—7, 653, VS 28, 912, 1373
A-2	2039
Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474—5
Compilierung Halb-,	
mit FORTH	1649—51
Complement (Komplement)	VS 29
Complex Number Calculator	2237
Computer Aided Design, <u>siehe</u> CAD	
Computer Aided Instruction, <u>siehe</u> CAI	
Computer Aided Learning, <u>siehe</u> CAL	
Computer Aided Manufacturing, <u>siehe</u> CAM	
Computer Generated Imaging	
(CGI)	170, 171
Computerfilme	225—7
Computergesteuerte numerisch	
programmierte Maschinen (CNC)	1625
Computerkunst	2241—2
Computerpiloten	169—71





Heft	Seite
1 Keine Angst vor Bits und Bytes!	27
2 Ein Gedächtnis, das nichts vergißt	55
3 Computerlogik	83
4 Gatter und Addierer	111
5 Wenn 1 + 1 = 10 ...	139
6 Der Sprachkünstler	165
Richtig aufbewahrt	167
7 Von Minus zu Plus	195
8 Die Schaltzentrale	222
Multiplizieren im Binärsystem	224
9 Gesetze des Denkens	250
PEEK und POKE	252
10 Richtig adressiert	278
Rechnen mit Basis 16	280
11 Detektivarbeit	306
Auf Fehlersuche	308
12 Ändern und Löschen	334
Zeichengenerierung	335
Schritt für Schritt	336
13 Speicherstruktur	358
14 Optimierungen	382
Variabler Chip	392
15 Shell-Sortierung	401
Alles auf Band	416
16 Punkte, Punkte	444
Maschinensprache	446
17 „Verhexte“ Befehle	474
Motorola 68000	476
18 Interne Funktionsabläufe	502
19 Abläufe in der CPU	531
20 Speicheraufbau	558
21 Speicheradressen	585
22 Texte und Zeichen	608
23 Befehlsstrukturen	632
24 Byte an Byte	662
25 Register und Speicher	681
26 Assemblerbefehle	708



27 Flagge zeigen	750
28 Arten der Adressierung	762
29 Assemblerschleifen	804
30 Universell einsetzbar	832
31 Last In First Out	861
32 Adreßregister	890
33 Alles Schiebung	920
34 Geteilte Zahlen	940
35 Pixelzeichnungen	975
36 Spritesteuerung mit dem Spectrum	989
37 Sprite-Routinen	1032
38 Fenstertechnik	1046
39 Starke Steigung	1089
40 Magische Kreise	1110
41 Computerkreise	1144
42 Immer mit der Ruhe!	1172
43 Formschön	1200
44 Der Maschinencode des 6809	1228
45 Register ziehen	1255
46 Feldarbeit	1276
47 Einfaches Rechnen	1304
48 Adressenänderung	1328
49 String-Vergleiche	1352
50 Große Sprünge	1394
51 Tiefstapeln	1416
52 Ein- und Ausgabe	1453
53 Mit System unterbrochen	1476
54 Rangiermethoden	1505
55 Mit Struktur	1530
Auf Fehlersuche	1536
56 Korrekturmodul	1551
Unterbrechungen	1566
57 Die letzten Drei	1579
Des Fehlers Tod	1588
58 System in Betrieb	1604
Die Memory Map des Acorn B	1617
59 Aktionsbereit	1633
60 Bildfolgen	1660
Weich gerollt	1672
61 Der FX-Effekt	1688
Der erste Block	1706
62 Dateizugriff	1714
63 Byte für Byte	1753
Zwei Versionen	1762
64 Kooperation	1770
Wir unterbrechen dieses Programm	1790
65 Ereignisreich	1803
Letzter Aufruf	1812
66 Der Prozessor 6510	1829
Tor zur Außenwelt	1845
67 Kontakt zum CIA	1859
Farbenfreude	1867
68 Geborgte Zeit	1883
Bilderrahmen	1901
69 Grafik mit Dreh	1929
70 Die vielen Talente des Spectrum	1938
71 Kanalarbeiter	1966
Stromlinien	1979
72 Bandmaß	1989
Hinter der Maske	2012
73 Ein ROM in Schatten	2025
Gesteuerte Treiber	2042
74 Seriell gesteuert	2053
Spectrum am Netz	2066
75 Erhöhte Befehlsgewalt	2076
Trommelwirbel	2076
76 Hintertürchen	2116
Perfekt im Bild	2126
77 Schneiders Maschinencode	2138
Gut und sicher	2152
78 Motorolas Meisterstück	2157
Kurze Unterbrechung	2179
79 Richtig adressiert	2187
Ereignisreich	2195
Geänderte Adressierungen	2210
80 Zu Befehl!	2215
Bildschirmtricks	2222
Befehlsempfänger	2238
81 Harte Bedingungen	2243
... hat man Töne	2256
Sprunghafte Routine	2267
82 Hochstapelei	2271
Bit für Bit	2293
83 Systemunterbrechung	2300
Es kommen neue	
Schneider-Befehle	2312
Korrekt übersetzt	2321

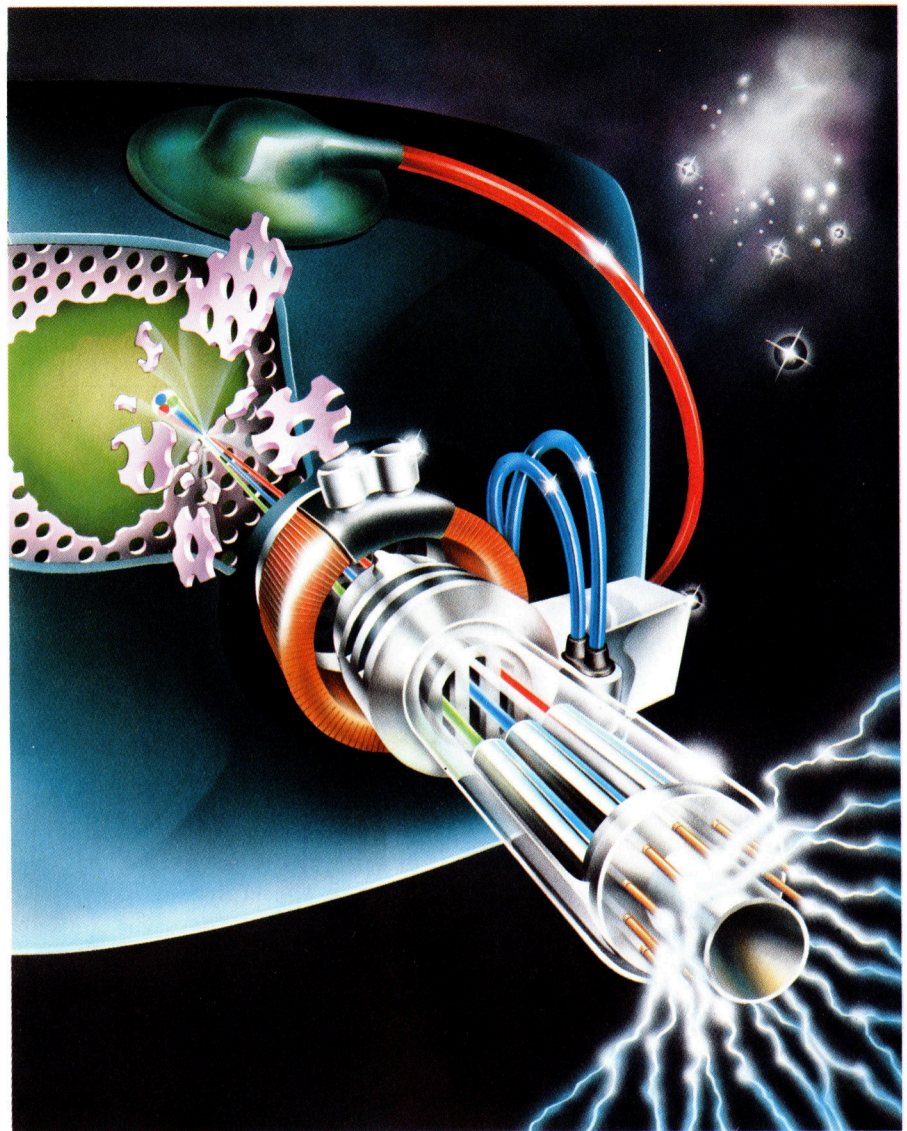


# Gesamtindex

Computerspiele, <u>siehe</u> Spiele	
Computersteuerung	757—9
Computertomographie	133
Computix chestnut	2309—11
Concatenate (Verkettung)	VS 29
Concurrency	
(Mehrprogrammbetrieb)	VS 29
Constant (Konstante)	VS 29
Contents addressable	
(inhaltsadressierbar)	VS 29
Control Character	
(Steuerzeichen)	VS 30, 1720, 1721
Counter (Taktzähler-Register)	1878
Courseware (Lernsoftware)	VS 30
Cousens, Rod	1016
CPA (Critical Path Analysis)	383, 1388—9
für MS-DOS-Rechner	1419—20
CP/M (Control Program for Microcomputers)	10, 369, 583, VS 30, 1384, 1375
Befehle	1684—5
Concurrent	1781
CP/NET	1781
Dateien	1720—1, 1743
Digital Research	859—60
Disketten kopieren	1742—3
Entwicklung	1658—9
Hauptmodule	1780—1
CPU (Zentraleinheit)	4, 8, 222—3, 502—3, 531—2, VS 30
Adressierung	278—9
Architektur	1877
Arithmetik- und Logikteil	1221—2
Ein- und Zwei-Byte-Register	800—3
Innere Organisation	682
Schreiben und Lesen	1905—6
Crash (Zusammenbruch)	VS 31
Cray-1	1272—3, 1456
Critical Path Analysis (CPA)	383, 1388—9, 1419—20
Cross-Assembler	VS 31
Current Loop (Stromschleife)	VS 31
Curry, Chris	526, 584, 628
Cursor	266—7, 624—5, VS 31, 1126—7
Cyber-310	843

## D

	Seite
D/A-Wandler	VS 14, 406, 1072—3, 1198, 1992—3
Tonerzeugung	118—20
<u>siehe auch</u> A/D-Wandler	
Daisy-chain	VS 26
Daisy Wheel (Typenrad)	VS 32
Darstellung	8, 365
Database (Datenbank)	VS 32
Data Compression	
(Datenverdichtung)	VS 32, 2203—4
Data latch	179—80
Data Processing	
(Datenverarbeitung)	VS 33
Datei (File)	1093—4, VS 41, 1511, 1512
Adreßbuchprogramm	2165—75
Betriebssystem und	1605
binäre	676—7
Cassettsystemen	828—9
Daten aufrufen	458—61
Direktzugriff	234, 2227—33
Ende der Datei (EOF)	VS 39



Hashing-	800—1	VS 32, VS 41, 1511—12
Inhaltsverzeichnis	2096—7	
Kompression	2203—4	
Namenserweiterung	1720—1	
öffnen und schließen	510—11	
OSFILE	1714—16	
Random-Access-	772—3, 800—1	
sequentielle	234, 426—9, 716—17, 733—4, 828—9	
Dateiaustausch (File Transfer)	VS 42	
Dateikopfsatz (Header)	VS 49	
Dateischutz (File Protection)	VS 42	
Daten		
Analyse	651—2	
Aufbereitung	334	
Fernübertragung	137—8	
MS-DOS-Datenstrukturen	2105—7	
Ordnen von	234—7, 262—3	
Packen	1115—17	
Speicherung von	4, 22—3	
Stack-Datenstruktur	1879	
strukturierte	1074—6	
Suchen	374—7	
Transfer vom Band zur Platte	2000—6, 2152—4	
-Verwaltung	15, 17, 324—7	
und Wissen	1513—15	
Datenbank (Database)	17, 124—5,	
Adreßverwaltung	1528—9	
„Archive“	1534, 1628	
Aufbau mit PASCAL	1186—8	
„Base II“	1546—7, 1572—3, 1628	
Bild-	673—5	
Datenbankverwaltung (DBV)	1512, 1628—9	
„Factfile“	1676	
„Filevision“	1535	
hierarchische	1564—5	
in der Schule	1675—7	
Kreuzverweise	1572—3	
„MicroPen“	1600—1	
Netzwerk-	1565	
Sortiervorgänge	1535	
Suchwörter	1534—5	
Verwendung von	1093—5	
Datenbanksprache		
(Query Language)	VS 77	
Datenbus	222, 1184—5, 1877	
Dateneingabe-Personal	86	
Datenfeld (Array)	VS 17, 1514	
<u>siehe auch</u> Array		
Datenregister	1196, 1453	
Datenrichtungsregister (DDR)	790—2, 1196	
Datensatz (Record)	VS 78	



# Gesamtindex

Datensichtgerät (VDU)	VS 82	siehe Disketten-Verwaltungssystem		Grafik-Ausdruck	378—9
Datenübertragung	233	Diskette (Floppy Disk)	5, 10, 14, 104, 320, 549, VS 44, VS 64	-Interface	182
Anwender und Maschine	1348—9	Band-	612	Laser-	VS 39, VS 60
Fehlersuche	308	Datentransfer vom Band	2000—6, 2152—4	Matrix-	75, 204, 444—5, 864—5, 1030—1
Hamming-Codes	306—7	direkte Zugriff-Programme	2227—33	Nadel-	174—5
parallele	181	Festplatte	462, VS 49	Papierzuführung	233
Prozessor und Speicher	1184—5	Formatierung	837—8	Print Server	449
synchrone und asynchrone	VS 18	halbstarre	462	Printerplotter	378
Datenübertragungssteuerung (Flow Control)	VS 44	Inhaltsverzeichnis	321	Seiten-	VS 73
Datenverarbeitung		Kopieren mit CP/M	1742—3	Textverarbeitung	70, 1043
(Data Processing)	VS 33	Micro-Floppy	153, 463	Thermo-	76, 378, 742, 1261—3, VS 81
Karriere in	85—7, 2205—7	RAM-Disk	90, 149	Tintenstrahl-	75, 76, 378—9, VS 54, 1836—7
unbegrenzte Datenmengen	1214—16	Disketten-Interface	182	Typenrad-	75, 200, VS 32, 1390—1
Datenverdichtung		Disketten-Laufwerk	2, 3, 4, 5, 104—5, 548—9, 909	Xerografischer-	VS 83
(Data Compression)	VS 32	Acorn B	120, 1003—4	Zeilen-	75, VS 61
Base II	431, 1546—7, 1572—3, 1628	Acorn Electron Plus 3	2029—31	Druckindustrie	1663—5, 1691—3
DBV, siehe Datenbank		Apple IIe	146	Page Maker	1692
Dean Electronics Phonemarks 8500		Atari 810	36, 1169—71	Dump (Speicherabzug)	VS 37
Quick Data		Commodore	12, 783—4, 1194	Duplex	138, VS 37
Drive	1194—5	Dragon 32/64	172, 918—19	-Betrieb	233
Debugging	VS 33	File Server	449	Halb-	VS 48
Debugger-Assembler-		Floppy-	548—9	Voll-	VS 46
Programm	1536—7, 1551—3, 1566—8, 1579—81, 1588—9	intelligente	200, 549	Duplikat, Sicherungs-	VS 19
siehe auch Fehlerbeseitigung		Lesekopf	105	Dynabook	2213—14
DEC (Digital Equipment Corporation)		Opus Supplies Discovery	1307—9	Dynamic RAM	
VAX 11/780	2141—3	Winchester	200, 462—3, VS 49	(Dynamisches RAM)	VS 37
Decision Support System		Zukunfts-	491		
(Entscheidungshilfssystem)	VS 65	Diskettenverwaltungssystem			
Decision Table		(DOS)	320—1, 676, 2227		
(Entscheidungstabelle)	VS 33	siehe auch MS-DOS			
Decision Tree		DMA (Direct Memory Access)	VS 36, 1883		
(Entscheidungsbaum)	VS 33	Dodgson, Charles	250		
Declaration Statement		Dokumentation des Programms	1147—8		
(Vereinbarung)	VS 33	Dongle	209, 315, 1820		
Decoder	1878, 1906	Doppelte Aufzeichnungsdichte			
Decodierschaltung	1028—9	(Double Density)	VS 36		
Decrement (Dekrementieren)	VS 34	Doppelte Genauigkeit			
Degaussing (Entmagnetisierung)	VS 34	(Double Precision)	VS 36		
Delimiter (Trennzeichen)	VS 34	DOS, siehe Diskettenverwaltungssystem			
Demodulation	VS 67	Double Density			
de Morgans Gesetz	878—80	(Doppelte Aufzeichnungsdichte)	VS 36		
Diagnostic Routine		Double Precision			
(Diagnoseprogramm)	VS 34	(Doppelte Genauigkeit)	VS 36		
Difference Machine	30	Download (Laden)	VS 36		
Differential-Analysator	498	Dragon			
„Digigraph“	657—8	CPU	1228—9		
Digital	VS 34	Disketten	837, 918—19, 2232—3		
Digital/Analog-Wandler,		Dragon-32	6, 7, 172—3		
siehe D/A-Wandler		Grafik	293		
Digitalcassette	211	Klangsynthese	142, 408		
Digital Plotter	VS 35	Textverarbeitung	70		
Digital Research	859—60	Dragon-64	1554—5		
CP/M	1781	Dragon Data	1508		
GEM	1358, 1942—3	Stock Recording System	620, 651—2		
GSX	1972	Drahtgittermodell	118		
Digital Tracer	657—9	Dreidimensionale Zeichnungen	1086—7, 1174—5		
Selbstbau	1815—17, 1834—5, 1864—6, 1875—6	Drop-In (Störsignal)	VS 37		
Digitise (Digitalisieren)	VS 35	Drop-Out (Signalausfall)	VS 37		
Digitiser (Digitalisiergerät)	238, VS 35, 1691	Drucker	2, 3, 5, 15, 74—6, 911		
DIL (Dual In-Line)	VS 35	Anschlag-	VS 52		
Dimension	VS 35	Anschlagfrei-	742—4		
Dioden	660	Apple Laser Writer	1317—19		
Direct Access (Direktzugriff)	VS 35	Ball-Pen-	76		
Directory-Befehle	2050—2	-Buffer	256—7		
mit Unix	2147—8	elektrosensitiver	VS 38		
Disassembler	VS 36	elektrostatischer	742—4, VS 39		
Disk Operating System (DOS),					

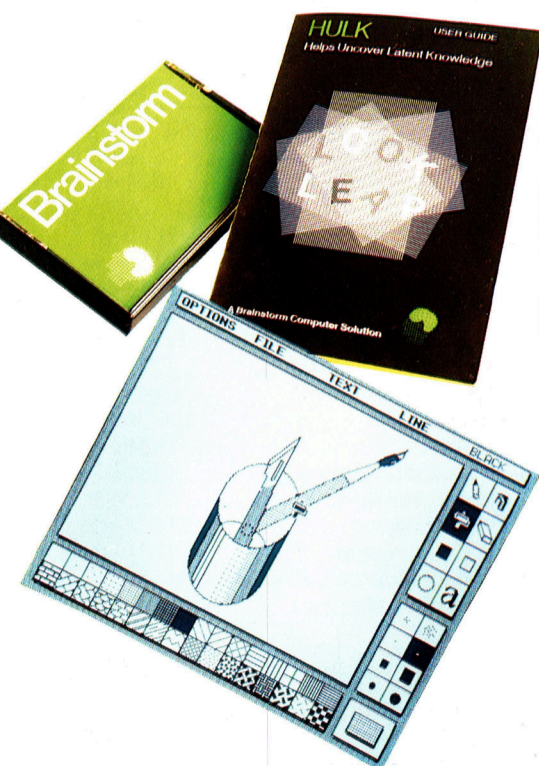
## E

	Seite
E/A (Ein- und Ausgabe)	179—80, VS 55
Adresse	279
Betriebssystem und	1604—5
BIOS	1375
Commodore-64	1845—8
Definitionen	2048—9
Kanalsteuerung bei Spectrum	1966—8
menschlicher Faktor	1348—9
Mindlink	1149—51
mit PROLOG	1355—6
Motorola 68000	2293—5
OS-Routinen	1845
PIO-Chip	1961—3
Routinen für Debugger	1551—3
-Schnittstellen-Chip	180
Steuerung von	1453—5
Eaca Colour Genie	1161—3
EAROM (Electrically Alterable Read-Only Memory)	VS 38
Easy Script	2022, 2024
Echo Synthesizer	1933—4
Echtzeit (Real Time)	VS 78
-Simulation	1113
Econet	201, 254, VS 42
Edge Connector (Platinenstecker)	VS 38
Edinburgh Turtle	827
Editor	334, VS 38, 1374
EDSAC-System	2037
EDV, Karriere in	85—7, 2205—7
Einbrecher, siehe Hacker	
Einer-Komplement	
(One's Complement)	VS 71
Eingabe, siehe E/A	
Eingabegerät (Input Device)	VS 55
Eingang, analoger	182
Eingangslastfaktor (Fan-In)	VS 40
Einloggen (Logging On)	VS 62



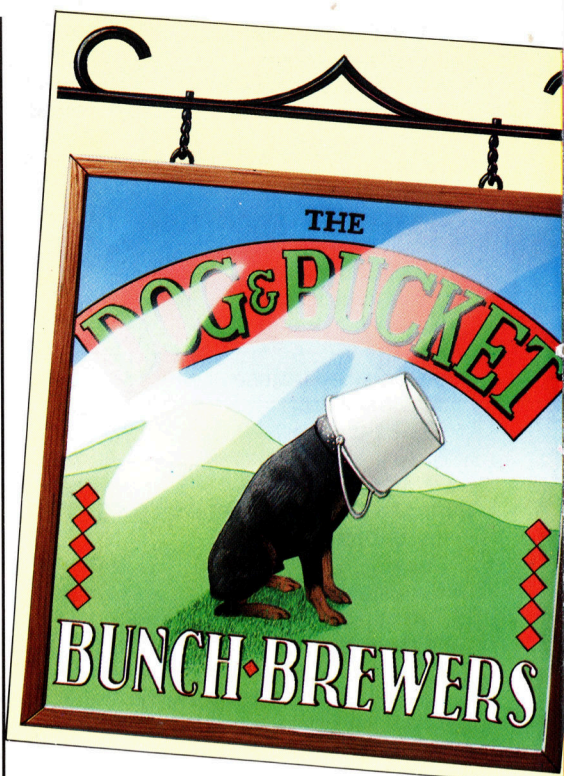


Heft	Seite
1 Ohne Software läuft nichts	14
2 Phantastische Reise durch neue Welten	38
Ein Mosaik aus tausend Punkten	40
3 Auftrag verstanden, Programm läuft!	66
Text perfekt	68
4 Malen nach Zahlen	96
Der Code-Knacker	98
5 Der Weg zur Lösung	122
Daten auf Abruf	124
6 Spritzige Sprites	150
7 Budgetplanung am Bildschirm	176
Digitaler Dialog	179
8 Dolmetscher für Maschinensprache	206
Software-Piraten	208
9 Geordnete Dateien	234
10 Modellverhalten	260
Gut sortiert ist halb gewonnen	262
11 Das Programm-Genie	284
Micro-Labyrinth	300
12 Schwarzes Brett	312
Fernspiele	314
13 Spannende Spiele	340
... gegen die Zeit	356
14 Intelligente Spiele	371
Abenteuerspielplatz	390

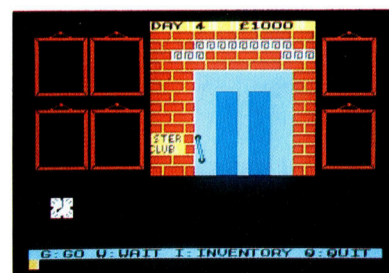


15 Auf Fehlersuche	410
Grafik-System Robo 1000	420
16 Spielend programmiert	430
Aufregende Spiele	441
Die Stimme seines Herren	442
17 Programmierhilfen	456
Action ins Spiel	469
Wassersport	471
18 Ameisen greifen an	480
Lehren und Lernen	499
Durch die Wüste	504

19 Das Büro im Computer	514
In die Hit-Parade	528
20 Mugs Spiel	538
Buchführung	553
21 Verlassene Mine	573
Geschäftsberichte	580
22 Lagerhaltung	596
Floh-Sprünge	604
Invasion aus dem Weltraum	611
23 Managementinformationen	620
Von Göttern und Menschen	638
24 Lageranalyse	657
25 Daten-Ablage	676
Gut zuhören!	684
26 KHLHMPH CHMFLHQVSUDFKH	704
In Reih und Glied	716
Geisterjäger	720
27 Serieller Zugriff	733
Sommerspiele	754
28 Direkter Zugriff	772
Raumfestung	778
29 Stille Wasser ...	793
Schlüsselposition	800
30 Tal der Trolle	818
Cassettentricks	828
31 Kalkulationen	844
Sternensuche	858
32 Vier Minuten Vorwarnzeit	874
Schnelle Post	884
33 Ein Paket mit Überraschungen	907
Kleiner Schlucker	914
34 Software-Symphonie	935
Handel im All	948
35 Zusammenspiel	968
Psycho-Attacke	974
36 Haushaltskasse	996
Kampf um die Krone	1005
37 Zinsberechnung	1014
Krieg der Sterne	1020
38 Chiffren-Jagd	1042
Modellfall	1052
39 Überblick durch Diagramme	1068
Elementare Kräfte	1082
40 Sportliche Daten	1096
Die schnelle Mark	1114
41 Macros auf Micros	1136
Schwarze Magie	1141
42 Dienstbarer Geist	1156
Shadowfire	1168
43 Näherungsversuch	1180
Interstellare Interaktion	1199
44 Vertikaler Start	1212
Dschungelfieber	1217
45 Listenreich	1242
Relax, do it	1254
46 Nacht der Wölfe	1278
Kraftpakete	1284
47 Maschinengeister	1299
Richtiger Start	1312
48 Lernprogramme	1320
Sieg oder Platz?	1334
49 Menschliche Züge	1364
Raketenmann	1369
50 Kritischer Pfad	1388
51 Fußballstrategen	1412
Gut geplant ist halb getan	1419
52 Bits und Bibel	1434
Musik liegt in der Luft	1444
53 Ländliche Idylle	1472
Förderkurse	1483
54 Felsen, Käfer und Juwelen	1504



Datenbanken	1511
55 Alarmstufe ROT	1521
Namen benennen	1528
Schlüsselwörter	1534
56 Kartei anlegen	1546
Strukturvergleiche	1564
57 Kreuzverweise	1572
Aktive Akteure	1586
Human Defekt	1596
58 MicroPen-Programm	1600
Szenenaufbau	1614
59 Abgeräumt	1637
Wer, Wo und Wie?	1646
60 Dynamisch gesteuert	1658
Kostümprobe	1670
61 CP/M-Befehle	1684
Baumschule	1698
62 Namensweiterung	1720
Schatzsuche	1727
Was tun mit Essen und Trinken?	1731
63 Systemkopie	1742
Brot und Spiele	1758
64 Objekt-Listing	1768
Vielversprechend	1780
65 Programmierhilfen	1798
Aus- und Umwege	1810
Gesicherte Zwerge	1820
66 Vom Plan zur Tat	1824
Katzenjammer	1838
67 Gestatten, Dr. LOGO	1854

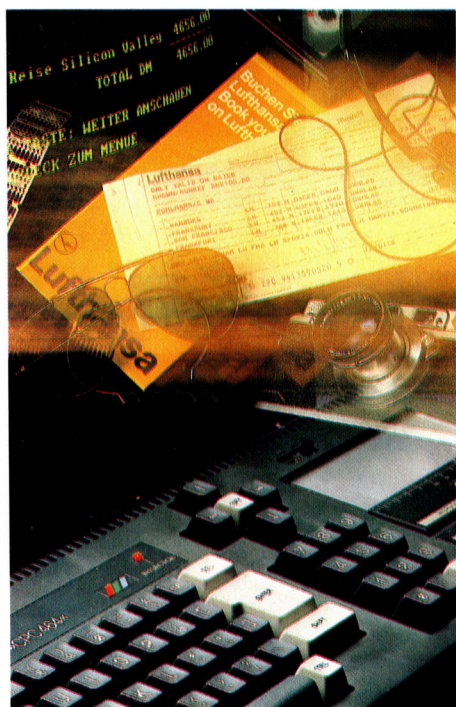




# Gesamtindex

Von Baum zu Baum	1872
<b>69</b> Dog and Bucket	1910
Fenster zur Welt	1920
<b>70</b> Blitter und WIMPS	1942
<b>71</b> Grafikrahmen	1972
Wilder Wort-Wirbel	1982
<b>72</b> Menü-Vorschläge	1994
Arbeitsplatz am offenen Fenster	2010
<b>73</b> Drangvolle Enge	2022
Der Standard	2035
<b>74</b> MS-DOS: der Boss	2050
Die Textmaus	2063
<b>75</b> Spitzenreiter	2081
Wurzelbehandlung	2096
<b>76</b> Durch die Röhre	2105
Universalgenie	2121
<b>77</b> Ahnengalerie	2147
Funktionsfähig	2155
<b>78</b> Auf vollen Touren	2184
<b>79</b> Wortwechsel mit Unix	2192
Spaß mit MUD	2208
<b>80</b> Alle Möglichkeiten	2218
<b>81</b> Jedem das Seine	2252
Das Experten-System HULK	2259
<b>82</b> Elektronische Post	2274
Heiße Räder	2296
<b>83</b> Mit sanfter Hand	2297
Software-Zwerge	2303

## Programmier-Service



Heft	Seite
<b>68</b> Computerhilfe in Geldfragen	1887
<b>70</b> Auf Nummer Sicher gehen	1946
<b>72</b> Datentransfer vom Band zur Platte	2000
<b>74</b> Briefe mit Format	2056
<b>76</b> Toolbox für alle Fälle	2108
<b>78</b> Alles in Ordnung!	2165
<b>80</b> Diskettenmonitor	2226
<b>82</b> Im Goldrausch	2276

Einsatz-Sort	262—3
Electronic Mail (Elektronischer Briefkasten)	VS 38
Electrosensitive Printer (Elektrosensitiver Drucker)	VS 38
Electrostatic Printer (Elektrostatischer Drucker)	742—4, VS 39
Elektrizität	636—7
Elektronenröhren	81
Elektronik-Ingenieur	87
Entwicklungsingenieur	86, 2017, 2073—4
Service-Ingenieur	86, 2018, 2074, 2075
Emu	
Drumulator-Schlagzeugmaschine	729
Emulator	VS 39
Emulationsprogramm	312
Ende der Datei (EOF)	VS 39
Endfield-Microwriter	418—19
ENIAC	31, 80, 190, 384, VS 39
Entlöten	568—9
Entmagnetisierung (Degaussing)	VS 34
Entscheidungsbaum (Decision Tree)	VS 33, 1514, 1698—9
Entscheidungshilfesystem (Decision Support System)	VS 65
Entscheidungstabelle (Decision Table)	VS 33, 1237
Entwerfen, computergestütztes, siehe CAD	
Entwicklung	490—1
-Ingenieure	86, 2017, 2073—4
-Systeme	949—50
ENVELOPE-Befehl	464
EOF (Ende der Datei)	VS 39
EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory)	146, 168, 201, 316
-Brenner	774—5
Epson CX-21 Modem	830
FX-80-Drucker	445, 864, 865, 1030—1
HX-20	2, 7, 70, 88, 89, 176, 287—9, 290
P-40-Thermodrucker	911, 1263
PX-8	92, 1077—8, 1079, 1189—91
SQ-2000-Tintenstrahldrucker	1836—7
Ereignissystem	1707, 1803—4
Schneider CPC	2180, 2195—6
Ergonomie (Ergonomics)	360—2, 998—9, VS 39
Ersatzzeichen (Token)	608, 632, 2203
Erweiterung	
Namens-	1720—1
-Schnittstelle	1847
-Steckleiste des C64	1845
Escape-Codes	1031
Ethernet	1054
Eurisko	1179, 1541—2
Exatron Microdrive	211
Exclusive-OR (Exklusiv-Oder)	1080, VS 39
Expansion-Box	60
Experimentierplatte (Breadbord)	VS 22, 690
Expertensysteme (Expert Systems)	57—8, VS 40
Computer-Casino	1842—4
Expert-Ease	1849
Farmfax	1473—4
Generator	1849—51

HULK	2259—61
Konkordanz („The Word“)	1434—5
Künstliche Intelligenz	1179, 1289—91
Exponent	VS 40
Eyles, Mark	1016

# F

	Seite
Facsimile Transmission (Faksimileübertragung)	VS 40
Factorial (Fakultät) mit LOGO	VS 40, 822—4
Fail-Safe (Ausfallsicher)	VS 40
Fairlight Synthesizer	142
CMI (Computer Musical Instrument)	729, 730—1
Faksimileübertragung (Facsimile Transmission)	VS 40
Fakturierung	54
Fakultät (Factorial) mit LOGO	VS 40, 822—4
Fan-In (Eingangslastfaktor)	VS 40
Fan-Out (Ausgangslastfaktor)	VS 40
Farben	226
Farmfax	1472—3
FCB (File Control Block)	1743
Feedback (Rückkopplung)	758—9, VS 41
Fehler	
Bit-	VS 22
regenerierbarer	VS 78
Syntax-	653
Fehlerbeseitigung (Debugging)	308, 410—11, VS 33, 1109, 1338—9, 1531, 1798
automatische	388—9
Hamming-Code	306—7
mit umgekehrter polnischer Notation	2220—1
Prüfroutinen	1798, 2076
siehe auch Debugger	
Feigenbaum, Edward	1178
Feld (Field) in Assembler	996, VS 41, 1276—7
Tabellen-	VS 25
zweidimensionales	268—71
Fenstertechnik (Split Screen)	170, 233, VS 80
mit Maschinencode und Spectrum	1046—8
WIMP	1920—1, 1942—3, 1972—3
Fernseher als Monitor	64, 183, 253—5, 1426—8
Fernseh/Monitor-Kombination	881—3
Ferranti Mk I	396
Ferritkernspeicher	VS 37
Fertigungskontrolle (Produktionsmittel)	1625—7
Festplatte (Hard Disk)	462, VS 49
Fibonacci-Reihe (Fibonacci Sequence)	VS 41
Fibre Optics (Glasfaseroptik)	VS 41
Field (Feld) siehe auch Feld	VS 41
FIFO (First In First Out)	VS 41
File (Datei)	VS 41
End of File (EOF)	VS 39
siehe auch Datei	



# Gesamtindex

File Protection (Dateischutz) VS 42  
 File Server 499, VS 42  
 File Transfer (Dateiaustausch) VS 42  
 Filterung (Filtering) VS 43  
 Firmware 16  
 Fischertechnik 1049—51  
 Fisher-Price Lernsoftware 1312—13  
 Flag (Kennzeichenbit) 750, VS 43, 1258  
 Zero Flag VS 83  
 Flicker (Patch) VS 74  
 Fließkomma-Arithmetik 452  
 -routinen für Commodore-64 1901—4, 1929—32  
 Flip-Flop 229, VS 21, 1124—5, VS 43  
 D-Flipflop 1154—5  
 JK-Flipflop 1155, 1905  
 RS-Flipflop VS 43  
 Floating Point Notation (Gleitkommadarstellung) VS 43  
 Floppy Disk VS 44  
 siehe auch Diskette  
 Floppy tapes 211, 612  
 Flowchart (Flußdiagramm) VS 44  
 Flow Control (Datenübertragungssteuerung) VS 44  
 FLOW-MATIC 2039  
 Floyd 40 Thermodrucker 1262  
 Flugzeug 1386—7  
 Autopiloten 217  
 Flughafen-Kontrollsystem 309—10  
 Flugsimulator 169—71, VS 79  
 Flußdiagramm (Flowchart) 122—3, VS 44  
 Schleifen 1232  
 Programmentwicklung 1236—7  
 Flüssigkristallanzeige (LCD) 290—1, VS 60  
 Format VS 44  
 FORTH 18, 153, 355, 654, 655, 999, VS 45, 1798, 2264—5  
 Arrays 1655—7  
 Compilermethoden 1649—51  
 Jupiter Ace 6, 1574—5  
 -Platine 568—9  
 Rechnen mit 1556—8, 1602—3  
 -ROM 322  
 String-Verarbeitung 1696—7  
 Strukturen 1576—8  
 Vokabular 1522—4  
 FORTRAN 873, VS 45, 2038, 2039, 2265  
 Arrays 1744—5  
 Codeknacker-Programm 1783  
 Compiler 1784  
 Mängel beseitigen 1782—4  
 Programmaufbau 1717—19  
 Subroutinen 1746  
 Zahlenverarbeitung 1744—6  
 Fourth Generation (Vierte Generation) VS 45  
 Frankston, Bob 584  
 Frequency (Frequenz, Häufigkeit) VS 46  
 Frequency Distribution (Häufigkeitsverteilung) VS 46  
 FTZ-Nummer (Fernmelde-Technische Zulassung) 138  
 Full Duplex (Vollduplex) VS 46  
 Fuller FDS-Tastatur 496  
 Fünfte Generation 82  
 Funktionelle Programmierung 2181—3  
 Funktionen  
 mit PASACL 1130—2  
 numerische 212—13

String- 213—5  
 Fuzzy-Theorie (Fuzzy Theory) VS 46  
 FX-Aufrufe mit Acorn B 1678—80

## G

**Seite**  
 Gamestar 2046  
 Ganze Zahl (Integer) VS 55  
 Gate (Gatter) VS 47  
 siehe auch Gatter  
 Gates, Bill 274, 516, 582, 584, 2051  
 Gateway 2046  
 Gatter (Gate) VS 47  
 Addierer und 111—12  
 Exklusiv-Oder-Gatter 306  
 Logik- 691, 706—7, 816—17, 1006, VS 62, 1877  
 NAND-/NOR- 741, 765, 1058—9  
 OR- (XOR)- 1080, VS 39  
 -Schaltungen 83—4  
 Gedächtnis, siehe Speicher  
 Gedruckte Schaltung (Printed Circuit) VS 76  
 Geheimcodes 704—5  
 Geldautomaten 110  
 GEM (Graphics Environment Manager) 1358, 1942—3, 1973, 2010—11  
 General Instruments AY-3-8910  
 Tongenerator 1346  
 Generationsprinzip (Grandfathering) 82, VS 47  
 Genesis P. 101 842, 843  
 Genigraphics 1330  
 Geometrie mit LOGO 738—9  
 Geordnetes Zahlenpaar (Ordered Pair) VS 72  
 Geschichte 1—3, 29—31, 582—4  
 GKS (Grafisches Kern-System) 1972—3  
 Glasfaseroptik (Fibre Optics) VS 41  
 Gleitkommadarstellung (Floating Point Notation) VS 43  
 Global VS 47  
 Glücksspiele 393—5  
 Computer-Casino 1842—4  
 Expertensysteme 1843—4  
 Fußballergebnisse 1818—19  
 Pferderennsport 1734—6  
 Wahrscheinlichkeitsrechnung 1765—7, 1818—19  
 Grafik 40—1  
 Acorn B 364—5, 409, 746, 1932—4  
 Assembler 975—7  
 -Ausdruck 378—9  
 Block- 96—7, 241  
 CAD 1274—5  
 Commodore-64 381, 904—6, 927—9, 970—1  
 Commodore Amiga 1738  
 Commodore VC-20 319  
 Computerfilme 225—7  
 Computerkunst 2241—2  
 Dragon-32 293  
 3D-Effekte 151, 1086—7, 1174—5, 1901—4, 1929—32  
 Genigraphics 1330  
 Gitter- 118

Graphics Environment Manager (GEM) 1358  
 Gummiband-Modus 1875—6  
 -hilfsmittel 910  
 hochauflösende 97, 241, VS 51  
 Illusionen 1722—3  
 in der Schule 1561  
 interaktive VS 56  
 Joystick 218  
 Koala-Pad 981—3  
 Kreiserzeugung 1110—11  
 LOGO 24—6, 1084—5  
 mathematische Diagramme 886—7  
 Matrix-Drucker 864—5  
 Oric 521  
 Paintsysteme 1330, 2241—2  
 PEEK und POKE 265  
 Player-Missile- 485, 489, 537  
 Plotter 154—6  
 Realismus 1330—1  
 Robo 1000 BitStik 420  
 Sinclair Spectrum 437  
 Splitscreen-Programm 1883—4  
 Sprite- 150—2, 225—6, 438—40, 482—4, 1032—4  
 Umrisse ausfüllen 1200—3  
 Vektor- 118, 1597  
 VIC II 1867—8, 1883—4  
 Video-Digitizer 1653—4  
 Grafikdrucker 517—19  
 Grafikplotter 154—6  
 Grafiktablett 3, 97, 218, 238—9, 433—5, 910  
 „Touchmaster“ 788—9  
 Grafpad 433—5  
 Grandfathering (Generationsprinzip) 82, VS 47  
 Gray Code 336, VS 47  
 Greedy Method (Rabiate Methode) VS 48  
 Greifarme 328—9  
 Selbstbau 1582—3, 1622—4, 1644—5, 1666—7, 1694—5, 1724—6, 1755—7, 1772—3, 1788—9  
 Groschs Gesetz (Grosch's Law) VS 48  
 Großrechner (Mainframe) VS 65  
 GRS-Software 1149—51  
 GSX (Graphics System Extension) 1972  
 Guild of Software Houses (GOSH) 1758  
 Gültigkeitskontrolle (Validity Check) VS 82

## H

**Seite**  
 Hacker 103, 1060—1, VS 48  
 Logging On VS 62  
 Hakencode (Hook Code) 2026, 2042—4, 2053—4, 2066—7  
 Halbadierer mit Logik-Gattern 706—7  
 Halbduplex (Half Duplex) VS 48  
 Halbstarre Diskette 462  
 Hamming Codes 306, VS 48  
 Handheld-Computern 89, 90—2, 1077—9  
 Handshaking (Quittungsbetrieb) VS 49, 1792  
 Handshake-Leitung 1859, 1962  
 Hardcopy-Routine 218  
 Hard Disk (Festplatte) 462, VS 49



# Gesamtindex

Hardware-Entwicklung	2017, 2073—4
-Wartung	2018, 2074, 2075
siehe auch Peripheriegeräte	
Harrap, Peter	528
Hash-Codierung (Hashing)	800—1, VS 49
Häufigkeit (Frequency)	VS 46
Häufigkeitsverteilung (Frequency Distribution)	VS 46
Hauptplatine (Motherboard)	VS 68
Haus, Computer in	116—17, 472—3
Haushaltskasse	996—7, 1052—3, 1887—95
Hauser, Herman	526, 584, 628
Header (Dateikopfsatz)	VS 49
Heap	1215
Hebot II	826
Hero	842, 843
Herstellung von	
Microcomputern	1009—11
Hertz	VS 50
Heuristisch (Heuristic)	VS 50
Eurisko	1541—2
heuristisches Programm	1040—1, 1178
Hewlett Packard 41C	
Taschencomputer	1235
PC	2121
Sweetlips Plotter	154
Hexadezimal (Hexadecimal)	98, 280, 585, VS 50
Hex Dumps	474—5
Hierarchisches Kommunikationssystem (Hierarchical Communications System)	VS 50
Hilfsprogramme	1678—80
Hi-Lo-Adressierung	1633
Hi-Res Graphics (Hochauflösende Grafik)	VS 51
Hobbit	22, 211, 1003
Hochauflösende Grafik (Hi-Res Graphics)	VS 51
Hoffman-Codierung	2204
Hollerith, Herman	330, 2194
Hollerith-Code	VS 51
Holografischer Speicher (Holographic Memory)	VS 51
HOPE	2181—3
Hopper, Grace	384, 1717, 2039
Hornsatz	1264
Horoskope, Computer-	103
Host-Computer	VS 51
HRA 933/934	843
Hüllkurve (ADSR)	143, 264, VS 14
Acorn B	488
Human Edge Software	1364—5
Human Factors Engineering (Menschengerechte Gestaltung)	VS 51
Hybrid Technology Music-500	972—3
	<b>Seite</b>
IBM (International Business Machines)	
	330, 646, VS 65
Harvard Mk II	384
PC	507—9, 584, 2046
PC/AT	1497—9



PC-DOS	2035—6
PC Junior	509
IC siehe integrierte Schaltung	
ICL Perq Arbeitsstation	1942, 1943
Identification (Benutzeridentifikation)	VS 52
IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers)	VS 52
IF-THEN-ELSE	VS 52
Ikon Hobbit	22, 211
„Illustrator“	1798
Image Writer	562
Imagine Software	671—2
Impact Printer (Anschlagdrucker)	VS 52
Index	VS 53
Index-organisierte Datei (Indexed File)	VS 53
Indexregister (Index Register)	683, 1228, 1255, VS 53
mathematische Operationen mit	1352—4
inhaltsadressierbar (contents addressable)	VS 29
Industrie, Computer in	1625—6, 1663—5, 2304—5 1485—7
Infocum Suspect	1485—7
Information Storage & Retrieval (Speicherung und Wiedergewinnung von Informationen)	VS 54
Informationssystem (Information Management System)	VS 53
Informationstechnology (Information Technology)	VS 54
Informationstheorie (Information Theory)	VS 54

Ingenieur, Entwicklungs-	2017
Initialisierung (Initialisation)	VS 54, 1684
Ink Jet Printer (Tintenstrahldrucker)	VS 54
Input Device (Eingabegerät)	VS 55
Input/Output siehe auch E/A	VS 55
Instruction (Befehl)	VS 55
Instruction Counter (Befehlszähler)	VS 55
Instruction Set (Befehlssatz)	VS 55
Integer (Ganze Zahl)	VS 55
Integrierte Schaltung (Integrated Circuit)	29, 31, 82, 115, 690, 740, VS 56
Intel 2114	168
4004	167
8008	582, 979, VS 66
8080	582, 978, 979
8086	582, 978, 979
8088	645, 979, 980
CP/M	979, 980
Intelligent Software (IS)	1658—9
Intelligentes Terminal (Intelligent Terminal)	950 VS 56



# Gesamtindex

Interaktive Grafik (Interactive Graphics)	VS 56
Interface, <u>siehe</u> Schnittstelle	
Interface I (Spectrum)	2025—6, 2053—4
BASIC-Befehle	2076—7, 2116—17
Microdrive-Routinen	2042—4
Netzwerk	2066—7
Interface Plus 3 (Electron)	2029—31
Interferometer, Mach-Zehnder-	1570, 1571
Interpreter	67, 98, 206, 653, 1373, VS 56
BASIC-	608, 633, 1798
Interrupt (Unterbrechung)	180, 1476—8, VS 57
Betriebssystem und	1605
Ereignis	1803—4
im Maschinencodeprogramm	1172—3
IRQ (Maskable Interrupt Request)	1172, 1790, 1830, 1884
ISR	
(Interrupt Service Routine)	1790
Motorola 68000	2300—2
NMI	
(Non-Maskable Interrupt)	1790, 1846
Schneider CPC	2179—80
Spectrum	2012—14
Steuerungssystem	472
SWI (Software Interrupt)	1579
und OS des Acorn B	1790—2
Unterbrecherrouinen	594
Interval-Timer	1707, 1804, 1813
Io Research „Pluto“	366
ORQ (Maskable Interrupt Request)	1172, 1790, 1803, 1884
ISR (Interrupt Service Routine)	1790
Iterationen	
Iterations-Diagramm	1232
mit TK Solver	1180—1

## J

Jellinghaus Music Systems	
MIDI-Paket	695
Job Control Language (Kommandosprache)	VS 57
Job-sharing: VIC II und 6510	1883—4
Jobs, Steve	144, 583
Joystick	2, 5, 15, 46—8, 911
-Abfrage mit LOGO	164
analoger	47
Anschluß für	182
digitaler	46
-Interface	48
Le Stik	343
Paddle	48
RAT Infrarot-Joypad	846—7, 911
Robo 1000 BitStik	420
Steuersystem mit	958—60
Trickstick	342—3
Zeichnen mit	218
Jump (Sprung)	VS 57
Jumpblock	2138, 2196
Junction (Übergang)	VS 57
Jupiter Ace	6, 7, 1488, 1574—5
Justierung (Justification)	VS 57
JVC HC7GB	595
TM90PSN-Monitor	1426, 1428

## K

	<b>Seite</b>
K	VS 58
Kabelfernsehen	253—5
Kalkulationssysteme	176—8, 844—5
Abacus	1052—3
Graph Plan	1068—9
Haushalts	996—7, 1052—3, 1887—95
Lotus 1-2-3	1014, 1136—7
Micro Swift	1284—5
Multiplan	1096—7
Practical II	1284—5
PS	1284—5
TK!Solver	1156—7, 1180—1
Vizastar	1284—5
Vu-Calc	1014—5
<u>siehe auch</u> Tabellenkalkulation	
Kaltstart (Cold Start)	VS 28
Kamera, elektronische	685—7, 965—7
Kanal (Channel)	VS 26
Karnaugh-Diagramm (Karnaugh Map)	
930—1, 956—7, 1006, 1098—9, VS 58	
Karrieren, <u>siehe</u> Beruf	
Kashio, Tadao	961
Kay, Alan	2213
KDS Communicator-104 Modem	2178
Kelvin, Lord	216
Kempston-Interface	1262
Kennzeichenbit (Flag)	750, VS 43, 1258
Kern (Kernel)	VS 58, 1845
Kernspintomographen	133
Kette (Chain)	VS 26
Key (Schlüssel, Taste)	VS 58
Keypad (Tastenblock)	VS 58
Keypunch (Locher)	VS 59
Keyword (Schlüsselwort)	VS 59
Kilburn, Tom	396
Kilby, Jack	115, 1104
Kildall, Gary	516, 583, 859, 978, 1658, 1781, 1854
Kipperschaltung, monostabile	1154—5
Klang, <u>siehe</u> Ton	
Kludge (Zwischenlösung)	VS 59
Knacker	522
Koala-Pad	981—3
Koaxialkabel	65, 254, 255, VS 27
Kommandosprache (Command/ Job Control Language)	VS 28, VS 57
Kommerzielle Programme	
Buchhaltung	553—5
COBOL	1800—2, 1826—8, 1856—8
Fakturierung	514—15
Kostenanalyse	580—1
Lagerhaltung	596—7, 620—1, 651—2
PIPS	835—6
Serienbriefprogramm	884—5
Übersetzung von	1410—11
Verkaufsanalyse	935—6
<u>siehe auch</u> Management-Software; Tabellenkalkulation	
Kommunikations-Steuereinheit	491
Komparator (Comparator)	VS 28
Kompatibilität	
BASICODE	1121—3
MSX-Standard	1345—7
Komplement (Complement)	VS 29
Komprimierungstechniken	2203—4
Programmvorschlagn	2234—6,

	2249—51, 2315—17
Kondensatoren	637, 661, 740
Konstante (Constant)	VS 29
Kontaktprüfer	602
Kontroll	
-Block	222
-strukturen mit LOGO	692—4
-summe	306
-system, <u>siehe</u> Steuersystem	
Korrelation	372—3
Kostenanalysen	580—1
Kowalski, Bob	1264
Kunst, Computer-	2241—2
Künstliche Intelligenz (AI)	3, 57—8, 131, VS 17, 665
Expertensysteme	1289—91, 1842—4
Expertensystem-Generator	1849—51
Geschichte	1177—9
Informationsdarstellung	1513—15
intelligente Roboter	1457—60
Kinder-System	1335—7
langfristige Aussichten	1541—3
Schachspiel	1238—41
Scout- und	
B-Star-Algorithmus	1279—81
selbstlernende Systeme	1360—3
Sprache	1500—1
Such-Konzept	1205—7
Kurzweil Musiksystem	731
Kybernetik	1177
Kyocera Portables	1177

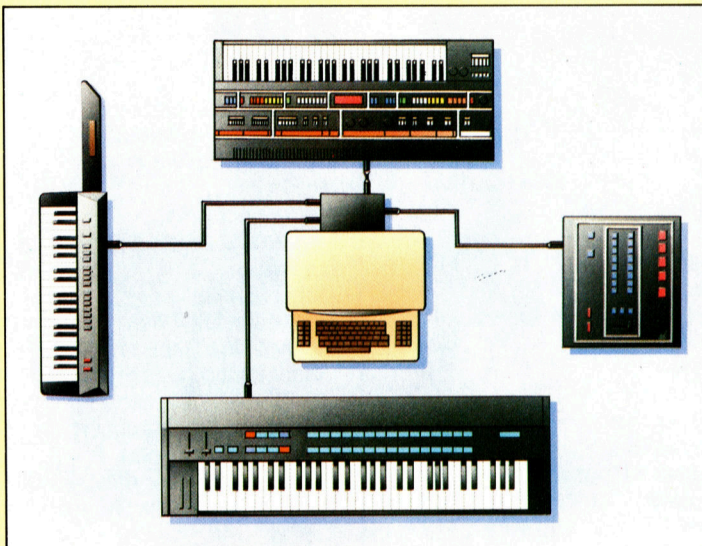
## L

	<b>Seite</b>
Label (Markierung)	VS 59
Labyrinth	1166—7, 1205—7
Laden (Download)	VS 36
Ladungsgekoppelte Bauelemente (CCD)	VS 25
Lagerhaltung	596—7, 620—1
kommerzielle Software	651—2
Lambert, Nick	1016
Language Construct (Sprachkonstrukt)	VS 60
Lap-Help-Computer:	
Epson PX-8	1189—91
Laserdrucker (Laser Printer)	VS 60
Laserplatte	406—7, 491, 673—5
Laserspieler	674—5
Pioneer LD-700	1917, 1919
Last One, The	1798—9, 1824—5
Lawson, Dave	671—2
Layer-Software	
LCD (Flüssigkristallanzeige)	VS 60
LED (Leuchtdiode)	179, VS 60
Multimeter-Anzeige	2098—2100
Selbstbau	1055—7
Lehrsoftware	421—3, 499—501, 1312—13, 1320—1
Simulation	1612—13
The Word	1434—5
Leibnitz, Gottfried Wilhelm	224
LEO (Lyons Electronic Office)	2266
Lernsoftware (Courseware)	499—501, VS 30, 1312—13, 1320—1
CAL (Computer Assisted Learning)	1709—11





Heft	Seite
1 Computerkauf mit Köpfchen	9
2 Tasten und Typen	34
3 Gestochen scharf und flimmerfrei Welches Programm ist das richtige?	64
4 Es muß nicht der Teuerste sein	71
5 Kein Anschluß ohne FTZ!	90
6 Vielseitigkeit durch Steckkarten	138
7 Schreibmaschine oder Drucker?	148
8 Der „Mini“ mit den vielen Extras	174
9 Wir stellen vor: Sound und Grafik	204
10 Sound-Begriffe und Grafik-Spiele	240
11 Der tönende VC	264
Der zeichnende Dragon	292

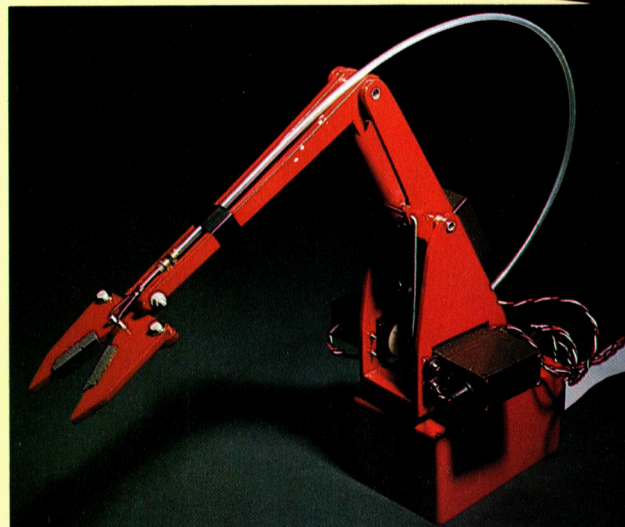
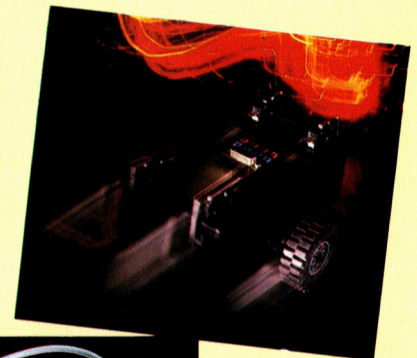


12 Leichte Muse und Grundmuster	318
13 Terminal-Ergonomie Klanggebäude, leuchtendes Beispiel	360
14 Satter Klang, lichte Höhe Eigeninitiative	363
15 Schalllicht, leichte Unterhaltung	380
16 Sinfonie, Lichtorgel Einfach überspielen!	388
17 Sphärenklänge, rasante Grafik	408
18 Klanggebäude, Lichtwellen	436
19 Mehrstimmig, tanzende Lichter	448
20 Klangspektrum, PM-Grafiken Mit Zange und Zinn	464
21 Das Entlöten	546
22 Kontakte prüfen	568
23 Strom und Spannung	602
24 Bauteile	636
25 Transistor-Logik	660
26 Halbaddierer mit Logik-Gattern	690
27 Wiederholung	706
28 Lösungen EPROM-Brenner	740
29 Heißer Draht	765
30 Buffer für den User Port Telekommunikation	774
31 Test des Buffers	790
32 Schaltkasten	819
33 Motorsteuerung	830
34 Doppelte Kraft	850
35 Steuerung mit einem Griff	888
36 Stromquelle	915
37 Morgenstund' hat Gold im Mund	932

38 CED-Anzeige	1055
39 Digital/Analog-Wandler	1072
40 Tips und Tricks Wellenformen	1108
41 Voller Sound Erklärende Zeilen	1118
42 Die Planung Im Labyrinth	1138
43 Algorithmen Das System	1147
44 Neuer Anfang Schleifenstruktur	1152
45 Entscheidungen Schrittweise	1166
46 Montage	1182

Puzzlespiel	1266
47 Microsensoren Streng geheim	1282
48 Kalibrierung Fehlersuche	1294
49 Der Faktor Mensch Kraftvoll	1314
50 Die Wegweiser Simultangelenkt	1322
51 Qual der Wahl Ein maßvolles Gefährt	1338
52 Leihbücherei Guter Tastsinn	1348
53 Umbaumaßnahmen	1366

Keine Hexerei	1474
54 Lückenschließer Routine-Prüfung	1490
55 An der Leine	1502
56 Klare Sicht	1518
57 Entwurf	1548
58 Muskeln für den Robot Arm	1582
59 Montage des Robot-Arms	1622
60 Der Arm wird mobil	1644
61 Es ist soweit!	1666
62 Auf Armeslänge . . .	1694
63 In Bewegung	1724
64 Sinclairs neue Kraft Kurvenberechnung	1755
65 Abtaster	1772
66 Endmontage	1788
67 Aus Arm mach RAM Gummiband-Betrieb	1815
68 MIDI-Rock	1834
69 Klänge vom Chip Soundcheck	1864
70 Auf Bachs Spuren	1875
71 High Fidelity Die Vollendete	1898
72 Digitalmessung	1907
73 Stück für Stück Bits im Wandel	1922
74 Feine Zutaten Signalabtastung	1958
75 Punkt für Punkt Unter Spannung	1969
76 Das Multitalent Endlich komplett	1984
77 MIDI: Musik liegt in der Luft MIDI in	1992
79 Kleinformat	2027
80 Kompaktklasse	2040
81 Rank und schlank Die Qual der Wahl	2061
83 Text soll wieder länger werden	2071





# Gesamtindex

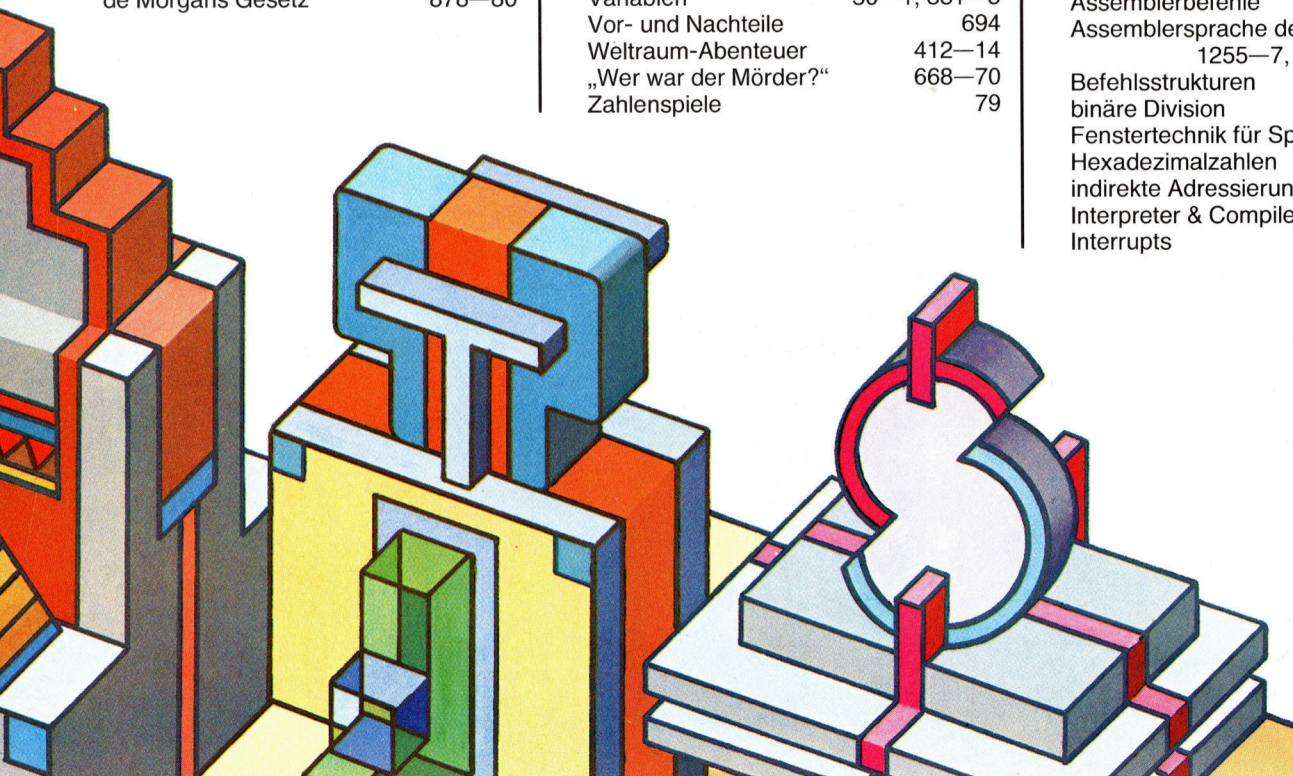
Prüfungsvorbereitung 1483—4  
 siehe auch Ausbildung; Schule  
 Lesegerät 1609—11  
 Le Stik 343  
 Leuchtdiode (LED) 637, VS 60  
 Lexikalische Analyse (Lexical Analysis)  
 VS 60  
 Lichtcomputer 1569—71  
 Lichtgriffel (Light Pen) 2, 294—5, 910,  
 1368, VS 61  
 Licht-Pistole 574—5  
 LIFO (Last In First Out) VS 41, 1879  
 Light Pen (Lichtgriffel) VS 61  
 siehe auch Lichtgriffel  
 Line Printer (Zeilendrucker) VS 61  
 Link 380Z/480Z 1269—71  
 Linker 1505  
 LISP VS 61, 2039, 2265  
 Datenstrukturen 1461—3  
 Funktionelles 1432—3  
 in Künstlicher Intelligenz 1500  
 Listige Listen 1404—5  
 Listenverarbeitung  
 BrainStorm 1242—3  
 Geschäftsberichte 580—1  
 mit LISP 1404—5  
 mit LOGO 550—2  
 Literatur, Computer in 337—9  
 Llamasoft 1088  
 Local Area Network (Lokalnetz) VS 61  
 Localisation 1411  
 Locher (Keypunch) VS 59  
 Lochkarten 330, 652, VS 51, 1802, 2194  
 Logging On (Einloggen) VS 62  
 Logik VS 61  
 Negative VS 60  
 siehe auch Logik  
 Logic Gate (Logikgatter) VS 62, 1877  
 Logic State (Logischer Zustand) VS 62  
 Logic Symbols (Logiksymbole) VS 62  
 Logik 83—4, 1221—2  
 Addition 856—7  
 Bedingungsabfragen 900—1  
 Bedingungsabfragen des 68000 2243—6  
 Boolesche Algebra 816—17, 1006  
 de Morgans Gesetz 878—80

Gesetze 250—1  
 Karnaugh-Tafeln 930—1, 956—7, 1006  
 logische Gatter 83—4, 691, 706—7,  
 816—17, 1006  
 NAND- NOR-Gatter 1058—9  
 PROLOG 1264—5  
 Rückblick 1006—7  
 -Schaltung mit Transistoren 690—1,  
 1006  
 Transistor-Transistor- (TTL) 257  
 Wahrheitstabellen 84  
 Logikgatter (Logic Gate) VS 62, 1877  
 Logiksymbole (Logic Symbols) VS 62  
 Logischer Zustand (Logic State) VS 62  
 LOGO 522, 1700—2, 1742, 2264  
 Abenteuerspiele 570—2, 614—16,  
 642—3  
 Atari- 482—4  
 Befehle 25, 77, 107  
 Begriffe 51  
 C-LOGO 1642  
 Commodore- 275—7, 438—40  
 Diagramme 726—8  
 Dr LOGO 1084—5, 1854—5  
 „Drache gegen Ritter“ 466—8  
 Entwicklung 1540  
 Fakultäten 822—4  
 Geometrie 738—9  
 Grafik 24—6, 77—8, 134—5, 248—9  
 Hilfsprogramme 220—1  
 Input/Output 162—3  
 Joystick-Abfrage 164  
 Kontrollstrukturen 692—4  
 Listenverarbeitung 135—6, 550—2  
 mathematische Operationen 523—5  
 Mosaikmuster 866—8  
 Prozeduren 49—51, 192—4  
 Rastermuster 810—12  
 räumliche Umwandlung 766—8  
 Recursion # 106—8, 219, 352—3,  
 385—7  
 Schulcomputer 423  
 Sprites 438—40, 466—8  
 Tangram-Puzzle 302—3  
 Telefonbuch 249  
 Variablen 50—1, 331—3  
 Vor- und Nachteile 694  
 Weltraum-Abenteuer 412—14  
 „Wer war der Mörder?“ 668—70  
 Zahlenspiele 79

Lokalnetz (Local Area Network) VS 61  
 Loop (Schleife) VS 63  
 LOOPS (LISP Object-Oriented  
 Programming System) 1501  
 Löten 546—7  
 Entlöten 568—9  
 Lotus 1-2-3 935—6, 1014, 1136—7,  
 1410—11  
 Symphony 935, 936, 1410—11  
 Lovelace, Ada 30, VS 13, 2125  
 Low-Level Language  
 (Maschinenorientierte Sprache) VS 63  
 Lügendetektor 1151

## M

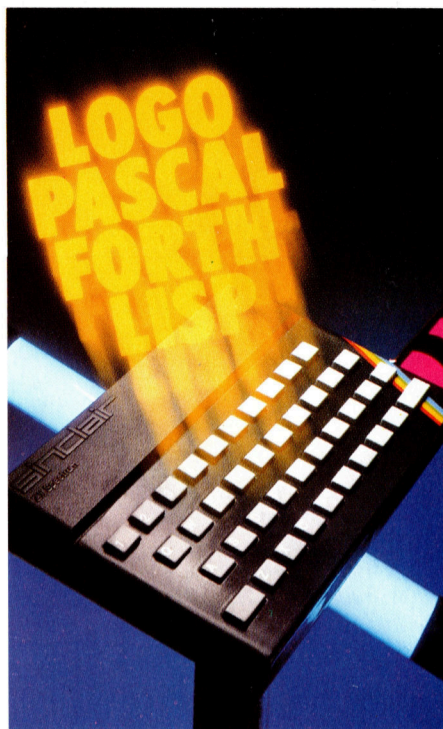
	Seite
M-Coder	205
Machine Independent (Maschinenunabhängig)	VS 63
Macmillan Software	1321
MacPaint	2241—2
MacProject	1388—9
Macro (Makrobefehl)	VS 64
MacWrite	2063—5
Magic Mouse	1226—7
Magnetblasen-Speicher	89, 90, 229
Magnetkarte (Magnetic Card)	VS 64
Magnetplatte (Magnetic Disk)	VS 64
Mail Box (Briefkasten)	VS 65
Mainframe (Großrechner)	VS 65
Makrobefehl (Macro)	VS 64
Management-Informationssystem (Management Information System)	VS 65
Management-Software	
CPA	1388—9, 1419—20
Entscheidungshilfen	1364—5
Manchester-Universität Mk I	396
Marketing	897—9, 2129—31
Markierung (Label)	VS 59
Maschinencode	67, 98—9, 446—7, 502—3
Assemblerbefehle	708—10
Assemblersprache des 6089	1228—9, 1255—7, 1276—7, 1304—6
Befehlsstrukturen	632—5
binäre Division	940—3
Fenstertechnik für Spectrum	1046—8
Hexadezimalzahlen	474—5, 585—8
indirekte Adressierung	1394—6
Interpreter & Compiler	206—7
Interrupts	1476—8





# Gesamtindex

Kreiserzeugung mit Acorn B 1110—11  
M-Coder 205  
Monitor für 475  
Plotsub-Programm 1089—92  
Programmentwicklung 662—4  
Rangiermethoden 1505—7  
Routinen für Actionspiele 989—91  
Scroll-Routine 1672—4  
Speicherbereiche für 681—3  
Sprite-Routinen mit Acorn B 1032—4  
Stack 1416—18  
String-Vergleiche 1352—4  
strukturierte Programmierung 1530—1  
Umriss ausfüllen 1200—3  
Zeitverzögerungen 1172—3  
siehe auch Assembler  
Maschinenorientierte Sprache  
(Low-Level Language) VS 63  
Maschinenunabhängig (Machine  
Independent) VS 63  
Massenspeicher (Mass Storage) VS 65  
Mathematische Operationen  
Addition 856—7  
Arithmetisch/Logische Einheit  
(ALU) VS 16  
binäre Division 940—3  
Boolesche Algebra 816—17, 1006  
dreidimensionale Kurven 1086—7  
Fakultäten mit LOGO 822—4  
Fließkomma-Arithmetik 452  
Gleichung-Verarbeitung  
mit TK Solver 1156—7, 1180—1  
magisches Quadrat 1070—1  
mathematische Diagramme 886—7  
mit Assembler 750—3, 1304—6  
mit COBOL 1826—7  
mit FORTH 1602—3  
mit LOGO 523—5  
Multiplikation 920, 921—2  
Subtraktion 920  
Trigonometrie 794—5, 839—40  
Matrix 235, 271, VS 66  
Mattel Aquarius 2254—5  
Maunchly, John 2037  
Maus (Mouse) 3, 33, 48, 266—7, 284,  
968, VS 68  
AMX-Paket 944—5  
Apple Macintosh 561  
Infrarot- 491, 1106  
MacWrite 2063—5  
Magic Mouse 1226—7  
Micromaus-Wettbewerb 665—6  
Maynard, Martin 1244  
MBASIC 516  
McCarthy, John 1500  
MCL (Music Composition Language) 649  
Medizin, Computer in 132—3  
Megafinder 1529  
Mehrprogrammbetrieb  
(Concurrency) VS 29  
Melbourne House 952  
Memocon 827  
Memory Address Register (MAR) 1184  
Memory Hierarchy  
(Speicherhierarchie) VS 66  
Memory Map 587, 940, 1394  
Acorn B 1617—19  
Commodore-64 1829  
Spectrum 1938—41  
68000 2293—5  
Memotech 1176



Memopak 1176  
MTX-Serie 424—5, 1176  
RS128 1017—19  
„Mempeek“-Programm 587—8  
Menschengerechte Gestaltung  
(Human Factors Engineering) VS 51  
Mentor 841, 842  
Menüsteuerung 294, 325, 1406—7  
Mephisto PHC64 735—7  
Metacomco 1738  
MG-1-Workstation 1599  
Microcassette 211, 287, 288  
Microchip-Revolution 1—3  
Microdrive 9, 909  
Sinclair 210—11, 491  
Microcomputer VS 65  
Fertigung 1009—11  
Micro-Myte-60 Akustikkoppler 496  
Micronet 2055  
Microprozessor (Microprocessor) 1228,  
VS 66  
32-Bit- 491  
6510 1829—32, 1905, 1906  
Entwicklungsgeschichte 978—80  
Intel-8086 582, 645  
MOS Technology-6502 476  
Motorola-6809 979, 980, 1228—9,  
1255—7, 1276—7, 1304—6,  
1352—4, 1394—6, 1416—18, 1530—1  
Motorola-68000 476, 1833, 2157—60,  
2187—9, 2210—12, 2215—17,  
2238—40, 2243—6, 2267—8, 2271—3,  
2293—5, 2300—2, 2321—4  
Z80 476, 583  
Zilog 782  
Zusatz- 491

Microsoft 516, 584, 593  
Flugsimulator 170, 171  
MBASIC 242, 1346  
MS-DOS 2035—6, 2050—2  
MS-Window 1973  
MSX-BASIC (Microsoft Extended  
Basic) 218, 232, 1346  
Multiplan 1096—7  
„Project“ 1419—20  
MicroSwift 1284—5  
Microtext 1798  
Microwriter 89, 418—19, 1983  
MIDI (Musical Instrument Digital  
Interface) 605—7, 640, 648—50,  
721—3, 1794, 1795, VS 66  
digitale Klangaufzeichnung 1969—71  
Hard- und Software 695—7  
Programmentwicklung 1984—5  
Selbstbau 1898—1900, 1907—9,  
1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51  
Milgrom, Alfred 952  
Mindlink 1149—51  
Minicomputer VS 65, VS 67, 2141—3  
Mini Office 2082  
Minter, Jeff 1088, 2186  
Minx 2046  
MMI (Schnittstelle  
Mensch-Maschine) 1942, 1958—60  
Modelle 260—1  
Modem 3, 137, 312, 910, VS 67, 2176—8  
als Akustikkoppler 185  
Commodore Communication  
System 830  
Epson CX-21 830  
Halbduplex 138  
Micronet 724—5  
Modem-1000 2177  
Prism-1000 830  
Protek-1200 830  
Software 830—1  
Voll duplex 138  
Modul (Modulus) VS 67  
MODULA-2 1921  
Modulare Programmierung  
(Modular Programming) VS 67  
Modulation VS 67  
Modulus (Modul) VS 67  
Monitor 2, 3, 5, 41, 62—3, 911, 1426—8,  
VS 68  
Auflösung 40, 365  
Bandbreite 1427  
Composit-Standard 62  
Fernseh-Monitor-Kombination 881—3  
Flüssigkristallanzeige 290—1  
Funktionsweise 40  
Projektions- 490  
Qualität 64—5  
RGB 62  
siehe auch Bildschirm  
Moore, Charles 1488  
Morse-Code-Programm 988  
MOS (Metall-Oxid-Semiconductor) VS 56  
MOS Technology 476, 582  
6500 582  
6502 274, 979, 980  
Motherboard (Hauptplatine) VS 68  
Motorola 1833  
6800 582, 978, 979  
6809 979, 980, 1228—9, 1255—7,  
1276—7, 1304—6, 1352—4,  
1394—6, 1416—19, 1530—1



# Gesamtindex

6850 ACIA	648
68000	476, 979, 980, 1833, 2157—60, 2187—9, 2210—12, 2215—17, 2238—40, 2243—6, 2267—8, 2271—3, 2293—5, 2294—5, 2300—2, 2321—4
Peripheral Interface Adaptor (PIA)	VS 49, 1453—5
Mouse (Maus)	VS 68
siehe auch Maus	
Movits	760—1, 827
MP/M (Multi-Processing Monitor Control Program)	1781
MS-DOS	516, 2035—6
Datenstrukturen	2105—7
Directory-Befehle	2050—2
Funktionen	2155—6
Inhaltsverzeichnisse	2096—7
MSX (Microsoft Extended BASIC)	218, 232, 1346
-Standard	593—5, 1345—7
-Standard-Computer	1683
Multimeter, digitales, Selbstbau	1992—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 2078—80, 2103—4, 2123—4
Multiprogramming	VS 19
Multi-Tasking	
mit Commodore Amiga	1378—9
und CP/M	1781
Music-500	972—3
Musiksynthese	141—3
Backgroundmusik	1813
Commodore Music Maker	711—12
digitale Klangerzeugung	1969—71
Entwicklung	1793—5
Hallgerät	731—2
MCL (Music Composition Language)	649
MIDI (Musical Instrument Digital Inter- face)	605—7, 640, 648—50, 721—3
MIDI, Hard- und Software	695—7
MIDI, Selbstbau	1898—1900, 1907—9, 1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51
mit Commodore-64	2092—5
Music—500	972—3
Music System	1444
Musik-Paket-„Echo“	9133—4
Musiksysteme	697, 729—32
Programme	1794, 1984—5
Sampling	639—41, 730
Sequencer	648—50
Trichord	497
Yamaha CX5M	875—7

## N

	Seite
Namal Type & Talk	1777—9
Name	VS 69
NAND	VS 69
NCR Decision Mate	54
NEC	687—80
PC—8201A	92, 1078—9
Negative Logik (Negative Logic)	VS 69
Neptune	841, 842, 843
Nesting (Verschachtelung)	VS 69
Network (Netzwerk)	VS 70

Netzarchitektur	
(Network Architecture)	VS 70
Netzwerk	449—51, VS 70
Econet	201, 254
Ethernet	1054
im Hause	472—3
-Interface	449
lokal	200—1, 2066—7
semantisches	1513, 1514—15
Signalverlust	253
Neumann, John von	31, 190—1
Neumann-Prinzip	2084
von-Neumann-Bottleneck	1571
New Brain Textverarbeitung	70
New England Digital Synthesizer	729
Nibble	2234
Nicht (NOT)	VS 70
Nimbus	1300—3
NMI (Non-Maskable-Interrupt)	1790
NODDY	425
Noise (Rauschen)	VS 70
NOR	VS 70
NOT (Nicht)	VS 70
Nullseite (Zero Page)	VS 83
Number Cruncher (Zahlenfresser)	1272—3
Numerische Auswertung (Numerical Analysis)	VS 70
Nybble	586

## O

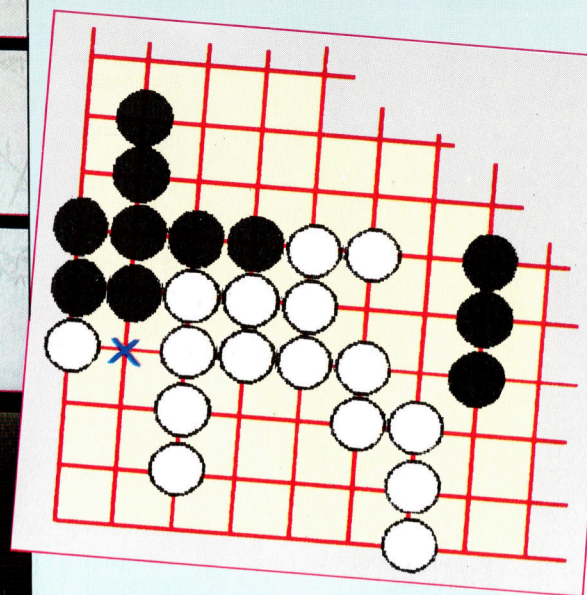
	Seite
Objektorientiert (Object-Oriented)	VS 71
Objektprogramm (Object Code)	VS 71
OCCAM	2085
Octal Notation (Oktalschreibweise)	VS 71
ODER (OR)	VS 72
Offset	1352, 1505
Ohmsche Gesetz	636, 660
Olivetti	1482
M10	91, 678—80, 1077, 1078, 1079
Omnireader	1609—11
One's Complement (Einer-Komplement)	VS 71
Opcode	474—5, 634—5
Operand	VS 71
Operating System (Betriebssystem)	VS 71
siehe auch Betriebssystem	
Operation	VS 71
Operator, als Beruf	2205—6
Optical Character Recognition (optische Zeichenerklärung)	1609
Optimierung (Optimisation)	382—3, VS 72
Optische Erkennung	1401—3
Optische Speicherplatte (Optical Disk)	VS 72
Optokoppler	1900, 1907
Opus Supplies	
Diskettenlaufwerke	1307—9
OR (ODER)	VS 72
Ordered Pair (Geordnetes Zahlenpaar)	VS 72
Oric	453—5, 1652
Atmos	453—5
Drucker/Plotter	455

Grafiksystem	521
Klangerzeugung	436
MCP-40	154
Oric I	7, 143, 453, 454
Osborne, Adam	583, 584
Osborne-1	89, 176, 368—70, 1375
Executive	89, 769
Vadem	769—71
OSBYTE-Aufrufe	1688—90, 1803
Oscilloscope (Oszilloskop)	VS 72
OSFILE-Aufrufe	1714—16
OSFIND-Routinen	1753—4
OSWORD-Routine	1706—8
OSWRCH	1812
Oszilloskop (Oscilloscope)	VS 72
Oszillatoren	240
Oughtred, William	216
Output Device (Ausgabegerät)	VS 73
Overflow (Überlauf)	VS 73
Overlay-Verfahren	176

## P

	Seite
Pace Nightingale Modem	2176
Packing (Packen)	VS 73
Pad	1696
Page Maker	1692
Page Printer (Seitendrucker)	VS 73
Paging-Register	1762
Paintsysteme	1330
Pantograph	239
Parallelverarbeitung	2183
Parawedge-Programm für C-64	1859—60
PASCAL	18, 654, 655, 872—3, 2039, 2048, 2264
Arrays	1115—17
Copytext-Programm	1188
Datenbankaufbau	1186—8
Datenmengen verarbeiten	1214—16
Datenstrukturen	1248—50
Datentypen	1000—2
Dokumentation	1147—8
Funktionen und Prozeduren	1130—2, 1164—5
If- und CASE-Anweisung	962—4
INSTANT PASCAL	954—5
Record-Befehl	1074—6
Sets und Mengen	1062—4
Steuerung von	
Programmschleifen	1024—5
Syntax und Vokabular	912—13
Variablen	946—7
Pascal, Blaise	30, 872
Paßwort (Password)	VS 74
Patch (Flicken)	VS 74
Pattern Recognition (Mustererkennung)	VS 74
PDSG (Programmable digital sound generator)	696—7
Peddle, Chuck	274, 582, 584
PEEK	252, 624
und Grafik	265
Penman Plotter	1429—31
Peripheriegeräte	4—5, 8, 909—11
Apple Laser Writer	1317—19
Bildplattenspieler	406—7

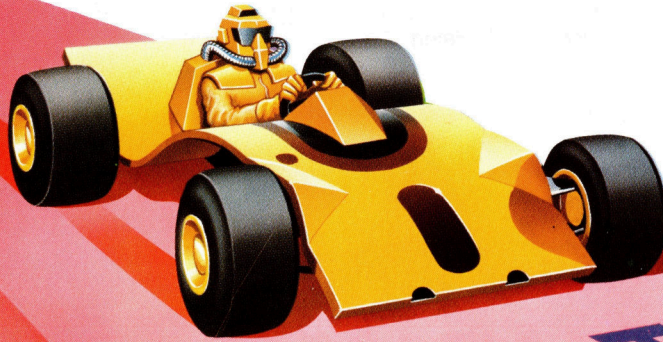
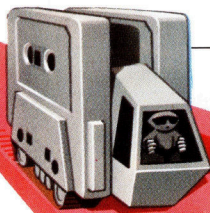




Heft	Seite		
1 Auf die Anrede kommt es an	18	32 Grafik-Entwürfe	886
2 Loopings mit der FOR...NEXT-Schleife	42	33 Definitionen	904
3 Auf Punkt und Komma genau	72	34 Völlig aufgelöst	927
4 Reine Routine	100	35 Rollenverteilung	970
5 Der BASIC-Kalender	126	36 Unterwasser-Attacken	984
6 Spiel mit Elementen	157	37 Wasserspiele	1012
7 Ordnung ins Programm bringen	186	38 Wissensbaum	1040
8 Arithmetische und String-Funktionen	212	39 Magische Zahlen	1070
9 Dem puren Zufall ausgeliefert	242	Dreidimensionale Kurven	1086
10 Neue Dimensionen	268	40 Reaktionszeit	1100
11 Unter Kontrolle	296	Mondlandung	1112
12 Datenverwaltung	324	41 Per Tastendruck	1126
13 In Reih und Glied	344	Computer-Analyse	1142
14 Binäres Suchen	374	42 Abenteuerlich!	1158
15 Verzweigungen	402	Blickpunkte	1174
16 Mehr über Dateien	426	43 Textausgabe	1192
17 Ortswechsel	458	44 Denksport	1210
18 Montage der Module	492	Am Tatort	1223
19 Testlauf	510	45 Befehlseingabe	1258
20 Zeit und Bewegung	542	46 Zahlenspiele	1268
21 Such-Routinen	576	Objektsammlung	1286
22 Der letzte Schliff	598	47 Objekte ablegen	1296
23 Programmierstil	624	Recursionen	1310
Übung macht den Meister	644	48 Logischer Aufbau	1342
24 Andere Sprachen	653	49 Grafik-Routinen	1350
25 Das Spectrum des ZX-BASIC	688	Im Blickfeld	1370
26 Funktionen und Kontroll-Strukturen	718	50 Kollisionskurs	1380
27 Das ABC des Acorn B	745	ALU und Joystick	1392
28 Befehls-Codes	776	51 Explosive Effekte	1408
29 Trigonometrie	794	Commodore-Grafik	1424
30 Grade der Präzision	839	52 Tod im Sumpf?	1436
31 U-Boot-Jagd	848	Minenspiel	1448
		53 Schlußzene	1466
		Im Zauberwald	1479
		54 Action im Rechner	1493
		Galgenvögel	1509
		55 Handelsplätze	1516
		Schriftarten	1532
		56 Alles an Bord	1544
		Neue Zeichen	1562
		57 Nützliche Zeiger	1584
		Vorratsbeschaffung	1594
		58 Auf großer Fahrt	1606
		Lichtreiter	1620
		59 Leinen los!	1630
		Leuchtspuren	1640
		60 Auf hoher See	1668
		Vom Nützlichsten	1678
		61 Mann über Bord	1686
		Platz für Manöver	1704
		62 Austausch von Variablennamen	1712
		Alleine auf hoher, weiter See	1728
		63 Globaler Austausch	1740
		Große Sorgen	1750
		64 Piraten voraus!	1774
		65 Zeit für Go	1796
		Säbelrasseln	1808
		66 Go in Prozeduren	1821
		Die Neue Welt	1840
		67 Fairer Tausch	1852
		Go total	1869
		68 Auf die Plätze...!	1879
		Handelsbilanz	1896
		69 Die Neue Welt I	1926
		70 Die Neue Welt II	1944
		Stein auf Stein	1954
		71 Die Neue Welt III	1976
		Steinzeit	1986
		72 Wir machen einen Zug	2007
		73 Verbindungen	2032
		74 Für Strategen	2068
		75 Letzte Feinheiten	2090
		76 Gut gemischt	2118
		77 Blätterrauschen	2132
		Hoch die Karten	2144
		78 Zellaktivierung	2161
		79 Formelauswertung	2190
		Die Spielregeln	2200
		80 Richtigstellung	2220
		81 In Zeilen gesperrt	2247
		Überkauft	2262
		82 Die Bank zieht	2269
		Neue Formeln	2290
		83 Das fertige Blatt	2306
		Ihren Einsatz bitte	2318



# Gesamtindex



SAVE TO  
DISC

Cassettenrecorder	22—3
Data Drive	1194—5
Digital Tracer	657—9
Disketten-Laufwerk	104—5, 462—3, 548—9, 1169—71, 1307—9
Drucker	74—6, 378—9, 444—5, 742—4, 864—5, VS 32, 911, 1836—7
Grafikhilfsmittel	910
Grafiktablett	238—9, 433—5, 788—9, 910
Joystick	46—8, 342—3, 911
Kamera, elektronische	685—7
Koala-Pad	981—3
Lesegerät	1609—11
Lichtgriffel	294—5
Licht-Pistole	574—5
Maus	266—7, 944—5, 1226—7
Microdrive	612—13
Modem	137, 312, 830—1, 910, 2176—8
Monitor	62—3, 881—3, 911
Music Maker	711—12
Plotter	154—6, 911
Printer/Plotter	378, 517—19
selbstgebaute	757—9
Speichersysteme	909
Sprach-Synthesizer	910
Torch Disk Pack	1245—7
Track Ball Controller	5, 47, 48
und E/A	179—80
Video-Digitizer	1653—4
Wafadriver	1021—3
Permutation	VS 75
Perzeptron	1177—8, 1179
Petron Trichord-Musiksynthesizer	497
Pferderennen	1734—6, 1747—9
Philips Mirco-Digitalcassetten	211
Phonemarks 8500	
Quick Data Drive	1194—5
Phoneme	133, 165
Photonic Wand	1591
PIA (Peripheral Interface Adapter)	1962, VS 76, 2300
Picture Processing	VS 75
Piktogramme	944—5
PILOT	1711
PIO-Chip	1961—3
Pioneer	595
PX-7	1919—19
PIP (Peripheral Interchange Programm)	1685
Piraten	208—9, 1820

Pixel	97, 151, 241, 702
-zeichnungen	975—6
Planimeter	216
Planung: CPA	1388—9, 1419—20
-listen	17, 176—8
Planzeichner, siehe Plotter	
Plasma-Anzeige (Plasma Display)	VS 75
Platine	29, 138
CAD-Entwurf	367
Fertigung	1009—10
FORTH-	568—9
Haupt- (Motherboard)	VS 68
Platinenstecker	
(Edge Connector)	VS 38
Rückwand-	VS 19
„Rundreise“	1877—8
Platinencomputer:	
Rockwell AIM-65	953—5
PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operation)	1540
Player-Missile-Grafik	485, 489, 537
Plotter	3, 154—6, 911, VS 75
digital	VS 35
Flachbett-	154, 156
Penman	1429—31
Rollen-	154
Tintenstrahl-	156
Trommel-	154
Plotsub-Programm	1089—92
Pointer	1214
POKE	252, 624, VS 76
und Grafik	265
Polnische Notation	
(Polish Notation)	VS 76
umgekehrte (UPN)	2190, 2220
Polynom (Polynomial)	VS 76
Port (Anschlußstelle)	VS 76
Portabilität	1375, VS 63
Portable, siehe Tragbarer Computer	

Portico Miracle	89
Potentiometer	46, 47
Potter, David	992
Powers, James	2194
Practical II	1284—5
Prestel	253, 724—5, 2045—6
Print Server	449
Printed Circuit	
(gedruckte Schaltung)	VS 76
Printer/Plotter	378, 517—19, VS 73
Prism	2055
1000 Modem	830
Programm	
Aufbau	186—9
-bibliothek	1439—40
Echtzeit-	131
Emulations-	312
heuristisches	1040—1, 1178
integriertes	185, 907—8, 935—6
intelligentes	388—9, 1142—3, 1166—7
lernendes	1360—3
Menü und Befehlssteuerung	1406—7
-Pakete	16
parametergesteuertes	431
Raubkopien	208—9, 522
Sicherheit	495
Simulations-	340—1, 441
Übersetzung von	1410—11
Verkauf	528—30
siehe auch Kommerzielle Programme	
Programm Counter (Befehlszähler)	1878
Programmentwicklung	2018, 2074
Programmgenerator	389, 430, 1798—9, 1824—5
Expertensystem	1849—51
Programmierbare Peripherie-	
schnittstelle (PPI)	180
Programmierer	85—7, 2074, 2206—7
Programmierhilfen	456—7, 1378—9



# Gesamtindex

Programmiersprache 14, 2264—5  
   ADA VS 13, 873  
   ALGOL VS 15, 873, 2038, 2039, 2087  
   AMPLE 972—3  
   APL VS 16  
   BCPL 1885  
   COMAL 1700, 1798  
   Compilersprache 653, 654  
   Entstehung 2037—9  
   FLOW-MATIC 2039  
   funktionelle 2181—3  
   HOPE 2181—3  
   INSTANT PASCAL 954—5  
   Interpretersprache 653  
   MCL (Music Composition Language) 649, 721  
   MODULA-2 1921  
   NODDY 425  
   OCCAM 2085  
   PILOT 1711  
   Script 142  
   Shell Script 2252—3  
   Simulation mit 261  
   SMALLTALK 1920—1, 1942—3  
   Stammbaum 873  
   und Computerunterricht 1700—2  
   siehe auch Assembler; BASIC; C;  
   COBOL; FORTH; FORTRAN; LISP;  
   LOGO; Maschinencode; PASCAL;  
   PROLOG  
 Programmierung 44, 66—7  
   Dokumentation 1147—8  
   Fehler VS 22, 388—9, 410—11, 1109,  
     1338—9  
   Flußdiagramme 122—3, 1232, 1236—7  
   modulare 1131—2, 1182—3, 1282—3,  
     VS 67  
   Multiprogramming VS 19  
   objektorientiertes 284—6, 305, 431,  
     VS 71  
   Planung 1152—3  
   Programmierstil 624—7  
   Programmverbesserung  
   mit BASIC 1584—5  
   Routinen-Bibliothek 1439—40  
   Schleifenstruktur 1232  
   strukturierte 66, 1530—1  
   Subroutinen 100—1  
   Testen des Programms 1502—3  
   Tips und Tricks 1108—9  
   Top-Down- 324, 1314  
   Verarbeitungsgeschwindigkeit 1474—5  
   Verzweigungen VS 22, 402—5  
 Programmier-Werkzeug 389, 456—7  
 Programmpiraterie 208—9, 1820  
   Schutz für BASIC-Programm 1947—51  
 Programmspeicher 1780  
   Programmzähler, siehe Befehlszähler  
 PROLOG 1700, 2265  
   Ein- und Ausgabe 1355—6  
   Logik-Struktur 1264—5  
   Selbststeuerung 1376—7  
   Suchprozeduren 1332—3  
   und Künstliche Intelligenz 1500—1,  
     1515  
   -Variablen 1292—3  
 Prompt 1684  
 Protek 1200 Modem 830  
 Prozedur 1130—2, VS 59  
 Prozessor, siehe Mikroprozessor  
 Prüfbit (Check Bit) VS 26

-Generator 1080—1  
 Prüfziffer (Check Digit) VS 26  
 PS Kalkulationssystem 1284—5  
 Psion 950—1, 992, 2131  
   Organiser Taschencomputer 1233—5  
   Vu-Calcul 996—7, 1014—15  
   Xchange 936, 992  
 Punktmatrix 40

## Q

	Seite
QDOS	2035
Quantec Hallgerät	732
Quantels Paint Box-System	226
Quecksilberverzögerungsleitung	228
Query Language (Datenbanksprache)	VS 77
Queue (Warteschlange)	VS 77
Quellprogramm (Source Code)	VS 80
Quick Data Drive	1194—5
Quicksilva	1016, 480—1
Quicksort	VS 77
Quill, The	1798
Quittungsbetrieb (Handshaking)	VS 49

## R

	Seite
Rabiate Methode (Greedy Method)	VS 48
Radix (Basis)	VS 77
RAM (Random Access Memory)	8, 55, 167—8, 229, VS 77
-Disk	90, 149
dynamisches	VS 37, 1952—3
Erweiterung	322
Modul für Spectrum	496
statischer und dynamischer	1905
-Vektor des C64	1830
Rastermuster mit LOGO	810—12
RAT (Infrarot Joypad)	846, 911
Raubkopien	208—9, 672
Rauschen (Noise)	VS 70
RD Laboratories Tracer	658
Read/Write Head (Schreib/Lese-Kopf)	VS 78
Real Time (Echtzeit)	VS 78
Realicorder	1386—7
Rechenmaschine	29—30, 111, 216, 1827
Rechtecksignal (Square Wave)	VS 80
Record (Datenschutz)	1074—6, VS 78
Recursion	352—3, 385—7, 1310—11
Redundanz	307
Regenerierbarer Fehler (Recoverable Error)	VS 78
Register	222, 662, 683, 1877
Allzweck-	683
Condition-Code-	1229, 1255, 1256
Direct Page-	1229
Ein- und Zwei-Byte-	890—3
Index-	683, 1228, 1255, 1352—4
Shift-	VS 79
Status-	683
Taktzähler	1878
6809-Prozessor	1228—9, 1255—7

Relais 80, 758, 986—7  
   -Modul 1026—7  
   Netz- 1197  
 Research Machines  
   Link 380Z/480Z 1269—71, 2086—7  
   Nimbus 1300—3  
 Robo 1000 Bit Stik 420  
 Robot Computer Development:  
   Robot Plotter 657  
 Roboter 45, 82  
   -Bausatz 1049—51  
   BBC Buggy 827, 911  
   Beasty 698—9, 826  
   Boden- 129—31, 825—7, 911  
   Boden-, selbstgebaute 1218—20,  
     1251—3, 1266—7, 1294—5,  
     1322—4, 1366—8, 1383—5,  
     1421—3, 1450—2, 1548—50  
   Cyber-310 843  
   Edinburgh Turtle 827  
   Fertigungs- 281—3  
   Fortbewegungsmöglichkeiten 505—6  
   Genesis P101 842, 843  
   Geschichte 477—8  
   Greifarm 328—9, 565—7, 841—3  
   Greifarm, selbstgebaut 1582—3,  
     1622—4, 1644—5, 1666—7,  
     1694—5, 1724—6, 1755—7,  
     1772—3, 1788—9  
   Hebot II 826  
   Hero 842, 843  
   HRA 933/934 843  
   in der Literatur 337, 478—9  
   in der Schule 1641—3  
   intelligenter 617—19,  
     665—7, 779—81  
   künftige Entwicklungen 894—6  
   -Maus 665—6, VS 68  
   Memocon 827  
   Mentor 841, 842  
   Movits 760—1, 827  
   Neptune 841, 842, 843  
   Penman Plotter-  
   Bodenroboter 1429—31  
   sehender 701—3  
   Sensorsystem 589—92  
   Simulationen 802—3  
   Spectrum-Interface 1464—5,  
     1490—2, 1518—20  
   Sprache 747—9  
   Steuerung 539—41  
   Tisch- 328  
   Valiant Turtle 827, 911  
   Zeichen- 24, 39, 131, 277  
 Rockwell AIM-65 953—5  
 Roland GR 700 Synthesizer 722  
   MP401-MIDI VS 66  
   MSQ-700 Sequenzer 729  
 ROM (Read Only Memory) 8, 14, 55,  
   167—8, 1373,  
   1905, 1906  
   2025—6  
   Schatten-  
   siehe auch EPROM  
 Romox 448  
 Root (Wurzel) 2096  
 Rotronics Wafadrive 1021—3, 1307  
 Rubinstein, Seymour 584  
 Rückkopplung  
   (Feedback) 758—9, VS 41  
 Rückwandplatte VS 19  
 Rushent, Martin 143



# Gesamtindex

## S

	Seite
Sage IV	671—2
Samna Word III	2081—2
Sampling	141, 639—41, 730, 1794
Sanyo MBC-550	1413—15
MPC100	595
Satz (Set)	1062—4, 1074—6
Schalter	637
optischer	1569—70
Schaltkasten	888—9
Schaltkreise	1
Schaltung	
Codier- und Decodier-	1028—9
Flip-Flop	1124—5
integrierte	31, 115, 690, 740, VS 56
Kipp-, monostabile	1154—5
sequentielle	1124—5
Transistor-Logik-	690—1
Tri-State-	1184
Vorrang-	1081
Schatten-ROM	2025—6
Schieberegister (Shift Register)	VS 79
Schildkröte	129, 131, 825—7
in der Schule	1641—3
Penman-Plotter	1429—31
siehe auch Turtle	
Schleife (Loop)	VS 63
Schlüssel (Key)	VS 58
Schlüsselwort (Keyword)	VS 59
Schneeflockenkurve	385—6
Schneider	
Betriebssystem	2138—40, 2312—14
Bildschirmsteuerung	222—5

CPC-464	397—400, 1682, 1703
CPC-664	1208—9, 1703, 1781
CPC-6128	1209, 1441—3, 1703
Datenaustausch von	
Cassette zu Disk	2152—4
DDI-1 Diskettenstation	1083—5
Dr LOGO	1084—5, 1854—5
Ereignisse	2195—6
Fortran für	1784
Interrupt-Sound-System	1793
Jumpblock	2138
Micro Pen	1600—1
MIDI, Selbstbau-	2135—7, 2149—51
PCW-8256 „Joyce“	1703, 1805—7, 1983
Sprachsynthesizer	1778, 1779
Tasword II	2023
Texteditor-Programm	2058—9
Tonsteuerung	2256—8
Zeitsteuerung	2179—80
Schnittstelle (Interface)	8, 174, 181—4, VS 56
Acorn Electron	1101—3, 2029—31
analoge	129—31
Banana Interface	1128—9
Casio FA-10/FA-20	1036
Cassetten-	137, 182, 184
Centronics	76, 175, 181, 184, VS 25
Disketten-	182
E/A-	180
Erweiterungs-	1847
IEEE	183
intelligente	76
Kempston-Interface	1262
Netzwerk-	449
parallele	181, 182
Peripherie-, programmierbare	180

RGB-	183
RS-232	138, 183, 184, 648, 1848, 2053—4
serielle	183
Spectrum Interface I	2025—6, 2053—4, 2066—7, 2076—7, 2116—17
siehe auch MIDI	
Schnittstellenchip	1453—5
Schreib-/Lese-Kopf	VS 78
Schreibmaschine, elektronische	174—5, 1391
Brother EP-44	622—3
Zehnfingersystem	2297—9
Schrittmotor	129, 155, 282, 759
für Bodenroboter	1251—3
Schulcomputer	421—3, 499—501, 1538—40, 2101—2
CAL (Computer-assisted Learning)	1709—11
Computerunterricht	1700
Datenbanken	1675—7
Form der Zukunft	1785—7
Kostenprobleme	1759—61
Schreiben- und Zeichenlernen	1559—61
siehe auch Ausbildung; Lernsoftware	
Schwarzes Brett	253, 312—13
Scrollen (Scrolling)	334, 1047, 1813—14
Commodore-64	1672—4
Sega SC3000H	993—5
Seitendrucker (Page Printer)	VS 73
Semantisches Netzwerk	1513, 1514—15
Sequenz	142, 648—50, 1794, 1969
Serielle Buchse des C64	1845, 1847
Servomotor	759, 1366—8, 1582
elektrische Verbindungen	1694—5
Simultansteuerung	1383—5
Steuer-Software	1724—6, 1755—7
Set (Satz)	1062—4, 1074—6
Shaft Encoder	540, 541, 666
Shannon, Claude	80
Sharp	1372
MZ-700	6
MZ-711	349—51
PC-1251	88, 211, 813, 815, 1235
PC-1500A	813—15
PC-2500	814
PC-5000	89, 90, 92, 290, 556—7, 1077
Shell-Sort	401, VS 79
Schiebe-Register (Shift Register)	VS 79
Shiina, Takayoshii	835
Shockley, Dr William	81
Short Code	2037, 2039
Sicherheit	
Dongle	1820
Sicherungs-Duplikat (Backup)	VS 19, 1094
Schutz von	
BASIC-Programm	1946—51
SID-Chip (Sound Interface Device)	2092—5
Sierpinski-Kurve	386, 387
Signalausfall (Drop-Out)	VS 37
Silicon Valley	45, 1009
Silizium	113—14
Simplex-Betrieb	233
Simulation	260—1, 340—1, 441, 1456, VS 79
Ausbildung und	1612—13
-Datenbank-Projekt	1613
Programmiersprachen	261





Heft	Seite
1 Cassetten als Datenspeicher	22
2 Die Tempomacher	46
3 Zeile für Zeile sauber gedruckt	74
4 Diskettenstationen	104
5 Auf zwei Rädern	129
6 Plotten mit Pfiff	154
7 Schnittstellen	181
8 Klein, aber oho!	210
9 Das Grafiktablett	238
10 Mäuse im Einsatz	266
11 Der Zauberstab	294
12 Dem DOS auf der Spur	320
ZX 81-Zubehör	322
13 Feuer-Knüppel	342
14 Mit Düsenantrieb	378
15 Laser-Show	406
Einhand-Schreiber	418
16 Das Zeichengenie	433
17 Bits aus der Büchse	462
18 Spectrum-Komplettsystem	496
19 Doppelter Druck	517



20 „Daten-Karussell“	548
21 Lichtpistole	574
22 Bits in der Schlinge	612
24 Spurensicherung	657
25 Camera Obscura	685
Bewegter Arm	698
26 Musik aus dem C 64	711
Prestel-Modem	724
27 Schwarz auf Weiß	742
Die Movits kommen!	760
Arbeiten mit der	
Commodore-Floppy	783
29 Touchmaster	788
30 Sektoren-Grenze	837
31 Rasche Ratte	846
Drucker-Grafik	864
32 Bildwiedergabe mit Videobuchse	881
33 Rundumblick	909
Drachenfutter	918
34 Piktogramme	944
35 Die Musikmaschine	972
36 Koala-Grafik	981
Betrieb mit gewissem Komfort	1003

37 Gutes Gedächtnis	1021
Spezialdruck	1030
38 Roboter-Bausatz	1049
39 Kleine Scheibe	1083
40 Der Acorn Plus 1	1101
41 Das Banana Interface	1128
42 Fast schon antik	1169
43 Die Alternative	1194
44 Magische Maus	1226
45 Torch Disk Pack	1245
46 Heiße Eisen	1261
47 Entdeckungen	1307
48 Perfekt gedruckt	1317
50 Gestochen scharf	1390
51 Voll im Bild	1426
52 An der Leine	1429
58 Blick fürs Detail	1609
60 Videosignale	1653
64 Reden ist Silber	1777
66 Der Jet-Set	1836
70 Starkes Echo	1933
73 Attraktiver Ausbau	2029
78 Die lange Leitung	2176



-spiel	1516—17, 1544—5, 1594—5, 1606—8, 1630—2, 1668—9, 1686—7, 1728—30, 1750—2, 1774—6, 1808—9, 1840—1, 1852—3, 1896—7, 1926—8, 1944—5, 1976—8
Sinclair, Sir Clive	94, 102, 584
Sinclair-BASIC	688—9, 718—19
Sinclair-Microdrive	210—11, 612—13
Sinclair QL	102, 315—17, 1681, 1682
Abacus	1052—3
„Archive“-Programm	1534
Netzwerk-Interface	450
Sinclair Spectrum	33, 93—5, 1681, 1682
als Portable	89
als Terminal	831
Architektur	2197
Assemblerpakete	1940
Bildschirmsteuerung	2126—8
Cassettsystem	1989—91
Datenströme	1979—81
Drucker	1261—3
E/A-Kanalsteuerung	1966—8
Erweiterungsmöglichkeiten	496—7
Fehler Routinen	2076
Fenster Technik	1046—8
Grafik	437, 1126—7
Interface I	2025—6, 2042—4, 2053—4, 2066—7, 2076—7, 2116—17
Interrupts	2012—14

Memory Map	940, 1938—41
Micon	695
Micronet-Modem	724—5
MICRO-PROLOG	1264
Netzwerke	450
Optimierung der Bildwiedergabe	603
Peripherie	93, 94, 153
Psion VU-3D	366
RAT-Infrarot-Joypad	846—7
RD-Tracer	658—9
Roboter-Steuerprogramm	1520, 1772—3
Sampling	1794
Spritegrafik	989—91
Tastatur	497, 1126
Texteditor-Programm	2058—9
Textverarbeitung	69—70, 1044
Tonerzeugung	318, 1793
Toolkit-Programm	2108—12
Userport	1464—5, 1490—2
Variablen-Suchprogramm	1678—80
Wafadrive	1021—3
Zeichengenerierung	1562—3
Zeichnen dreidimensionaler	
Objekte	1174—5
Sinclair Spectrum+	902—3, 1682, VS 59
Tasword II	2023
Sinclair ZX-Drucker	497, 742, 743, 1261
Sinclair ZX-81	6, 7, 202—3
FORTH-Platine	568—9

Hebot II	826
Interface I	612—13
Memotech	1176
„Slave“	758
Soundbox	204
Tastatur	32, 205, 323
Textausgabeprogramm	69
Zubehör	204—5, 322—3
Singleton, Mike	247, 314
Sinuswelle (Sine Wave)	VS 79
Sirius-1	166, 274, 584
„Slave“	758
SMALLTALK	1920—1, 1942—3, 2213, VS 83
SMC Supplies: Magic Mouse	1226—7
SoftAid	1758
Softsel	1204
Software	4, 14—17, 45
Betriebssystem	968—9
Datenbankverwaltung	1512, 1628—9
Entwicklungssystem	949—51
integriertes	907—8, 935—6
Layer-	450
-Piraten	208—9, 1820
Programm-Paket	16
Selbstschreiben von	324
Tele-	VS 36
Übersetzung von	1410—11
vertikale	1212—13, 1242—3, 1364—5
siehe auch Kommerzielle Programme;	



# Gesamtindex

Lehrsoftware; Lernsoftware;  
 Management-Software; Programm  
 Software Arts: TK!Solver 1156—7  
 Software-Entwicklung  
   siehe Programmentwicklung  
 Softwarehaus 528—30  
   Amsoft 400  
   Artic Computing 1997  
   Digital Research 859—60  
   Melbourne House 952  
   Psion 950—1, 992  
   Virgin Games 700  
 Sony: Hit-Bit 593, 595  
   Microlaufwerk 854  
   PCM (Pulse Code Modulator) 730  
   Profeel-Bildschirm 497  
 SORD 835—6  
   IS11 92  
   M5 150, 152, 230—2  
   PIPS 835—6  
 Sortierung 262—3  
   Bubble Sort 262, 542, VS 23  
   mit Datenbank 1535  
   Shell Sort 401, VS 79  
 Sound, siehe Ton  
 Sound-Chip 1793  
 Sound Interface Device (SID) 536,  
   2092—5  
 Source Code (Quellprogramm) VS 80  
 Spectravideo 318/328 1861—3  
   SVI-728 595  
 Spectrum, siehe Sinclair  
 Speicher 4, 8, 9, 55—6, 167—8, 608—10,  
   909  
   -abzug (Dump) VS 37  
   Arbeits- 491, 558  
   -atlas 587  
   -aufbau 558—60  
   -Bausteine 1905—6  
   Bildschirm- 1660—2  
   Bildwiederhol- 41  
   Blasen- VS 23  
   Bubble 89, 90, 229, VS 23  
   CPU 222  
   Datenübertragung 1184—5  
   Erweiterungsanschluß 182  
   Geschichte 228—9  
   Kern- 228, VS 37  
   Kurzzeit- 256—7  
   Massen- VS 65  
   Organisation 357, 358—9  
   Programm- 408—10, 1780  
   RAM- und ROM- 167—8  
   Stack- 861—3  
   virtuelle 1498  
   -zelle 28, 55—6  
   Zwischen- 153, 179  
   siehe auch Address  
 Speicherhierarchie  
   (Memory Hierarchy) VS 66  
 Spielautomaten 118  
 Spiele 17, 38—9  
   Action- 469—70  
   Animation 150—2  
   „Ant Attack“ 480—1  
   Arcade- 197—9  
   „Archon“ 1082  
   „Atic Atac“ 1299  
   -Autoren 2075  
   Backgammon 1280  
   „Booga-Boo“ 604

Bridge 1230—1, 2021  
 „Classic Racing“ 1334  
 „Defender“ 1150  
 „Deus ex Machina“ 1596  
 3-D- 246—7  
 „Durch die Wüste“ 504  
 „Elite“ 948  
 Fahrspiele 2296  
 Fern- 314  
 Flugsimulator 170  
 „Flyerfox“ 1521  
 „Football Manager“ 1412  
 „Frankie goes to Hollywood„ 1254  
 Galgenspiel-Listing 1509—10  
   -generatoren 430—1, 469—70  
 Geschäfts- 869—71  
 „Ghetto Blaster“ 2184  
 „Ghostbusters“ 720  
 Go-Programm 1796—7, 1821—3,  
   1869—71, 1879—82, 1954—7,  
   1986—8, 2007—9, 2032—4,  
   2068—70, 2090—1  
 Goldmine-Programm 2276—89,  
 Handelssimulationsspiel 1516—17,  
   1544—5, 1594—5, 1606—8,  
   1630—2, 1668—9, 1686—7,  
   1728—30, 1750—2, 1774—6,  
   1808—9, 1840—1, 1852—3,  
   1896—7, 1926—8, 1944—5, 1976—8  
 „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ 1199  
 Hörspiel 684  
 „Impossible Mission“ 1042  
 intelligentes 371—3  
 „Jet Pac“ 1369  
 „Knight Lore“ 1278  
 Labyrinth- 300—1, 480—1  
 Lichtreiter-Listing 1620—1, 1640  
 „Little Computer People“ 2303  
 „Lord of Midnight“ 1005  
 „Lunar Lander“ 1112—13  
 „Manic Miner“ 573  
 „Minder“ 1114  
 Mienenfeld-Grafikspiel 1370—1,  
   1380—2, 1408—9, 1448—9, 1466—8  
 „Missile Command“ 874  
 „Mugsy“ 538  
 „Necromancer“ 1141

„Pacman“ 914  
 Pinball Construction Set 304—5  
 „Psytron“ 974  
 „Quo Vadis“ 1727  
 „River Rescue“ 793  
 „Rockford's Riot“ 1504  
 Rollenspiele 1613  
 „Sabre Wolf“ 1217  
 Schach 371, 785—7, 1238—41  
 „Shadow of the Unicorn“ 1820  
 „Shadowfire“ 1186  
   17 + 4 2118—20, 2144—6, 2200—2,  
   2262—3, 2269—70, 2318—20  
 Simulations- 340—1, 441  
 Snooker 1637  
 Soft Aid 1758  
 „Space Invaders“ 611  
 Spielprogrammen-Karriere 2185—6  
 „Star Raiders“ 1020  
 „Summer Games“ 754  
 „Tiere raten“ 1040—1  
 Türme von Hanoi 1310—11  
 „Twin Kingdom Valley“ 818  
 U-Boot-Jagd 848—9, 904—6, 927—9,  
   970—1, 984—5, 1013  
 Unterwasser- 471  
 „Valhalla“ 638  
 Verpackungen 15  
 Zahlenspiele 1268  
 „ZAXXON“ 778  
   siehe auch Abenteuerspiele;  
   Glücksspiele  
 Spielzeug-Computer 9, 198  
 Spinnaker-Lernsoftware 1312—13,  
   1320—1  
 Split Screen (Fenster-technik) VS 80  
   siehe auch Fenster-technik  
 Spooler 153, 1476, VS 80  
 Spracherkennung 218, 442—3, 749,  
   1397—1400  
   Apricot Portable 1106, VS 74  
   Computix Chestnut 2310  
 Sprachkonstrukt  
   (Language Construct) VS 60  
 Sprachsynthese 60, 165—6, 748—9, 910  
   Amsoft Speech Synthesizer 1778,  
   1779







Heft	Seite
1 System komplett	4
Ein Boom ohne Ende?	6
Das Kleingedruckte	8
Commodore 64	11
2 Kommunikation per Fingerdruck	32
Atari 400 & 800	35
3 Texas Instruments 99/4A	59
Monitore im Blickpunkt	62



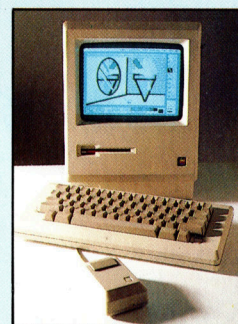
4 Die Reisecomputer	88
Sinclair Spectrum	93
5 Auf die Perspektive kommt es an	118
BBC Modell B	119
6 Apple IIe	145
7 Dragon 32	172
8 Lokale Netzwerke	200
Sinclair ZX 81	202
9 Speichertechnik im Umbruch	228
Sord M5	230
10 Daten im Wartezimmer	256
VC 20	258
11 Epson HX-20	287
Magischer Kristall	290
12 Sinclair QL	315
13 Sharp MZ-711	349
14 Osborne-1	368
15 Schneider CPC 464	397

16 Memotech MTX 512	424
17 Oric Atmos	453
18 Ataris XL-Serie	485
19 Der IBM PC	507
Acorn Electron	526
20 Viermal besser	533
Klein und handlich	556
21 Beispielhaft: Der Macintosh	561
22 Östlicher Standard	593
23 Die Vielseitige	622
Commodore 16	629
24 Erfüllte Erwartung	645
25 Nachbauten	678
26 Jedem seinen Einstein?	713
27 Der Mephisto PHC 64	735
28 Kompakt und kompatibel?	769
29 Klein und leistungsstark	796
30 Im Taschenformat	813
31 Der ACT Apricot	853
32 Gut gestimmt	875
33 In neuem Gewand	902
34 Kompakt verpackt	937
35 Platinencomputer	953
36 Perfektes Spielen	993
37 Stark verbessert	1017



Kleine Japaner	1035
38 Der Konkurrent	1037
39 Comeback-Versuch	1065
40 Gesprächsbereit	1105
41 Gut gerüstet	1133
42 Robuster Rechner	1161

43 ... praktisch, gut	1189
44 Viel Leistung für wenig Geld	1208
45 Gut organisiert	1233
46 Schulkamerad	1269



47 Klassenbester	1300
48 Tandy MC-10	1340
49 Tramiels Attacke	1357
51 Der Unvollendete:	
Sanyo MBC-550	1413
52 Allzweckgerät	1441
53 Chic in Schale	1469
54 Der große Bruder	1497
55 Pluspunkte	1525
56 Ausgewachsener Drache	1554
57 Das „AS“	1574
58 Tandy Color Computer	1638
61 Einkaufsbummel	1681
63 Das Top-Modell	1737
65 Der Texter	1805
67 Fast MSX-Standard	1861
69 Fürs Heimkino	1917
71 In Ehren ergraut	1974
75 3802, der Robuste	2086
77 Im Großformat	2141
79 Unter der Haube	2197
81 Aquarius	2254
83 Die Zukunft hat begonnen	2309

Computix Chestnut	2310
digitalisierte Sprache	166
im Auto	160
mit Commodore-64	2093
My Talking Computer	808—9
Namal Type & Talk	1777—9
Phoneme	133, 165
Spiel mit	1521
Sweet Talker	323, 497
Spreadsheet	176—8, 2132—4, 2220—1
Sprite-Grafiken	11, 97, 150—2, 225—6
Kontrollroutinen	984—5
mit Acorn B	1032—4
mit Commodore-64	465, 970—1, 1532—3
mit LOGO	438—40, 482—4
mit Maschinencode	989—91
Programmierhilfen	457
Sprung (Jump)	VS 57
-Tabelle	1394—6
Square Wave (Rechtecksignal)	VS 80
Squeezing	2203—4
Stack (Stapelspeicher)	861—3, 1215, 1353, 1416—18, VS 80
-Datenstruktur	1879
-Pointer (Stapelzeiger)	683, 1228, 1255—6, 1353

und Unterrountinen	2271—3
„Stand-Alone“-Microcomputer	1692
Standardisierung	1345—7
Statusregister	750, 1453, 2215
Steckkarten	148—9
Steckleiste, Erweiterungs-, des C64	1845
Steuereinheit	1878
Steuerregister	1453
Steuersystem	911, 915—17, 932—4
Banana Interface	1128—9
mit Joystick	958—60
programmierbarer Wecker	1026—7
Rückkopplung	VS 41
selbstgebaute	757—9
User-Port-System	757—9
Steuerknüppel, siehe Joystick	
Steuerzeichen (Control Character)	VS 30, 1720, 1721
ASCII-	1636
Störsignal (Drop-In)	VS 37
Straßenverkehrscomputer	310, 311
Strichcode	109—10, 142, 143, VS 20
String	1352—4, 1696—7
Stringy Floppy	211, 612
Phonemarks 8500	
Quick Data Drive	1194—5
Strobe 100 Plotter	154

Strom (Stream)	1966
Datenströme in Spectrum	1979—81
Stromschleife (Current Loop)	VS 31
Subroutinen, siehe Unterrountinen	
Subtraktion mit	
Zweierkomplement	195—6
Such-Routinen	
binäre	576—9
mit BASIC	374—7, 458—61, 542—5
Super-Mini	VS 65
„Sycero“	1798—9, 1824—5
Synclavier Synthesizer	142, 731
Synthese, Musik-	141—3, 605—7, 639—41, 648—50, 695—7, 721—3, 729—32, 972—3
Sprach-	165—6, 497, 748—9, 910
Synthesizer	141—3, 639—41, 729—32
digitale Klangaufzeichnung	1969—71
Echo	1933—4
Entwicklung	1795
-Konzepte	696—7
Music-500	972—3
Programmentwicklung	1984—5
Selbstbau-MIDI	1898—1900, 1907—9, 1022—5, 1958—60
Systemanalytiker	66, 86, 87, 2206
Systeme, offene und geschlossene	260



## T

	Seite
Tabellen	176—8, 268—71
Tabellenfeld (Cell)	VS 25
Tabellenkalkulationen	844—5
BASIC-Programm	2132—4, 2161—4, 2190—1, 2220—1, 2247—8, 2290—2, 2306—8
Lotus 1-2-3	1136—7
mit COBOL	1856
Multiplan	1096—7
Tabelliermaschinen	2194
Tachometer	216
Taktgeber (Clock)	VS 27
Taktzähler-Register (Counter)	1878
Tandy	172, 923—4
Color Computer	1228—9, 1638—9
CPG-115 Vierfarb-Zeichentechnik	154
CPG-220 Tintenstrahldrucker	379
MC-10	1340—1
Modell 100	92, 678—80, 924, 1077, 1078, 1079
Modell 1000	1037—9
Modell 2000	1784
TP-10-Drucker	744
TRS-80	211, 290, 583, 831
Taschenrechner	88, 584, 1235
Casio	1035—6
Psion Organiser	1233—5
Sharp	813—15
Tastatur	4, 8, 32—3, 34
-Buffer	1798
Ergonomie	361
FDS-	496
Folien-	32
Membran-	33
QWERTY/QWERTZ	184
Schreibmaschinen-	32
Taschenrechner-	32
Zehnfingersystem	2297—9
Zukunfts-	490
Taste (Key)	VS 58
Tastenblock (Keypad)	VS 58
Tasword II	2023, 2024
Tatung Einstein	713—15
Microtext	1798
Technische Daten	8
Telefax	137, 153, VS 40
Tele-Informationsdienst	1675—6
Teletex	153
Teletype-Maschine	266
Telex	153
Terminal	831
Texas Instruments	
Spracherkennung	218
Sprach-Synthesizer	165
TI66	1235
TI99/4A	59—61, 97, 150, 152, 422, 1104
TMS9918A	1346
Textkomprimierung	2203—4, 2234—6, 2249—51, 2315—17
Textsystem, tragbares	428—19
Texture-Mapping	1722
Textverarbeitung	10, 15, 16, 54, 68—70, 1043—5, VS 83
Commodore Plus/4	534
Datenspeicher	1044





## Gesamtindex

Drucker	1043—4	Epson	287—9, 1189—91
Easy Script	2022, 2024	Handheld-Computer	90—2
Formatier-Routine	1192—3	IBM PC	508
Handheld-Computer	90	Pson Organiser	1233—5
MacWrite	2063—5	Sharp	556—7, 813—15
Microwriter	89	Tandy Modell-100	678—80, 924
Profisystem	1045	Wren Executive	1133—5
-Programme 70, 71, 1982—3, 2022—4		Trägerfrequenz (Carrier Tone)	VS 25
Samna Word III	2081—2	Tramiel, Jack	274, 1065
Schneider Joyce	1805—7, 1983	Transistoren 80—1, 637, 661, 740, 1952	
Schreibenlernen und	1560	Bipolar-	VS 27
Serienbriefe	884—5, 2056—60	Feld-Effekt-	VS 27
Tasword II	2023, 2024	Logik-Schaltungen mit	690—1
Verlagsindustrie	1663—5	Transmit-Data-Leitung	183—4
View	2023—4	Transphasor	1570—1
WordStar	1045, 1994—6, 2022	Transputer	2083—5
TFCB (Transient File Control Buffer)	1780	Trennzeichen (Delimiter)	VS 34
Thermodrucker (Thermal Printer)	VS 81	Trickfilm-Techniken	170, 171
siehe auch Drucker		Computerfilme	225—7
Threaded List (verknüpfte Liste)	VS 81	Trickstick	342—3
Time Sharing	VS 81	Trigonometrie	794—5, 839—40
Timing (Takt)	1154—5, 1172—3	Tri-State-Schaltung	1184
Tintenstrahldrucker		TTL (Transistor-Transistor-Logik)	257
(Ink Jet Printer)	VS 54, 1836—7	Turing, Alan	31, 396, 415, VS 17
siehe auch Drucker		Turing-Machine	416—17
Tippen, professionelles	2297—9	Turnkey	2050
TKISolver	1156—7, 1180—1	Turtle	129, 131
Toggling	1155	Edinburgh	827
Token (Ersatzzeichen)	608, 632, 2203	Hebot-	323, 826
Ton	240	in der Schule	1641—3
-Begriffe	264	Penman-Plotter	1429—31
Lautstärke und Tonhöhe	1138—40	Valiant	827, 911
mit Acorn B	380, 464	Typenrad (Daisy Wheel)	VS 32
mit Atari	520	Typenraddrucker	75, 200,
mit Commodore	292, 363, 536		VS 32, 1390—1
mit D/A-Wandler	1118—20		
mit Dragon-32	408		
mit Oric	436		
mit Spectrum	318		
Rauschen	264		
Sound-Box	204		
Sound-Chip	1793		
Sound Interface Device	536, 2092—5		
Tongenerator	1346, 1793, 2256—8		
siehe auch Musiksynthese;			
Synthesizer			
Tool Kits	456—7		
Top-Down-Programmierung			
(Top Down Development)	VS 81		
Torch Disk Pack	1245—7		
Torode, John	583		
Torres, Leonardo	452		
Toshiba HX-10	593—5, 1683		
Touchmaster	788—9		
Touch Screen	968		
TPA (Transient Program Area)	1780		
Trace Programm (Tracer)	VS 81		
Tracer, digital	657—9, 910		
Selbstbauprojekt	1815—17, 1834—5,		
	1864—6, 1875—6		
Trackball, Infrarot-	1107		
Track Ball Controller	5, 47, 48		
Track Bouncing	142		
Tragbarer Computer (Portable)	1077—9,		
	1982		
Aktenkoffer-Computer	88—9		
Apple IIc	796—9		
Apple Macintosh	561—4		
Apricot	1105—7		
Casio	1035—6		
Compaq Plus	937—9		



# Gesamtindex

Unterbrechung (Interrupt)	VS 57
siehe auch Interrupt	
Unterbrechungspunkt	1566—8
Unterroutinen	1352
JSR-Anweisung des 68000	2267—8
-Namen	344—7
und Stapel	2271
Urlader (Bootstrap Loader)	1648
User Image	494
User Port	758, 790—2
-Buffer	819—21, 850—2
C64	1845, 1846
Spectrum	1464—5, 1490—2
Steuersystem-Komponenten	1196—8
Utilities	
Variablen-Austausch-Programm	1704—5, 1712—13, 1740—1
Variablen-Suchprogramm	1678—80

## V

Seite

Valiant Turtle	827, 911
Validity Check	
(Gültigkeitskontrolle)	VS 82
Variable	VS 82
-Austausch-Hilfsprogramm	1704—5, 1712—13, 1740—1
einfache	268
globale	VS 47
Index-	157—9
mit BASIC	19, 20, 625—6, 688—9
mit LOGO	50—1
mit PASCAL	946—7
mit PROLOG	1292—3
verschachtelte	268
Vax 11/780	2141—3
750	951
VC 20, <u>siehe</u> Commodore	
VDU (Datensichtgerät)	VS 82
Vectrex	118
Vektor	1633
-tabelle des C64	1830
Venn, John	250
Venn-Diagramme	251
Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474—5
Vereinbarung	
(Declaration Statement)	VS 33
Vererbungs-Hierarchie-Baum	1514, 1515
Verkaufsanalyse	935—6
Verkehrsregelung	14, 309—11
Verketten (Concatenate)	VS 29
Verknüpfte Liste (Threaded List)	VS 81
Verlag, Computer im	1663—5
Vermarktung	897—9
Verschachtelung (Nesting)	VS 69
Verschlüsselung	704—5
Vertikale Software	1212—13, 1364—5
BrainStorm	1242—3
Verwaltung, <u>siehe</u> Daten	
Verzweigung (Branch)	402—5, VS 22, 807
VIA (Versatile Interface Adaptor)	1464, 1790, 1792, 1962
VIC-II, <u>siehe</u> Video-Interface-Chip	
Video	8, 1737
Video-Chip	2015—16
Video-Controller	294, 295

Video Digitiser	1653—4
Video-Interface-Chip (VIC-II)	1660—2
Commodore-64	1867—8, 1883—4, 2016
Scrollen mit	1672—4
Videoplatte	673—5
Video-Spielautomaten	118
Videotext	2045—7
View	2023—4
Viewdata	253, 2046
Vierte Generation	
(Fourth Generation)	VS 45
Virgin Games	700
VisiCalc	176, 584
Vizastar	1284—5
Voisin, Frederic	2241—2
Voll duplex (Full Duplex)	VS 46
VoltMeter, digital, Selbstbau-	1992—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 1078—80, 2098—2100, 2103—4, 2123—4
Von-Neumann-Bottleneck	1571
Vorprozessor	1782
Vorrangschaltung	1081
Votrax	166
VTX-5000 Modem	2177
Vu-Calcul	1014—15

## W

Seite

Wafadrive	1021—3, 1307
Wahrheitstabellen	84, 816—17
Wahrscheinlichkeitsrechnung	1765—7, 1818—19
Warmstart	1721
Warteschlange (Queue)	VS 77
Wartung, <u>siehe</u> Hardware-Wartung	
Wecker, programmierbarer	1026—7
Wettervorhersage	272—3
Whitted, Turner	246
Widerstand	637, 661, 740
Widerstands-Wandler	2104
Wiener, Norbert	432, 1177
Wildcart-Zeichen	1721
Williams, F. C.	288, 396
WIMP (Windows Icons	
Mouse Program)	VS 83
-Betriebssystem	1920—1, 1942—3
Grafikstandard	1972—3
Windowing, <u>siehe</u> Fenstertechnik	
Wirewrap-Technik	2078—80
Wirth, Niklaus	1248, 2039
Wissen	1513—15
Word (Wort)	VS 83
Word III	2081—2
Word Processing	
(Textverarbeitung)	VS 83
Wortprozessor	1043
<u>siehe auch</u> Textverarbeitung	
WordStar	584, 1994—6, 2022
Workspace (Arbeitsbereich)	VS 83
Wort (Word)	VS 83
Wozniak, Stephen	30, 144, 583
Wren Executive	1133—5
WS3000 Modem	2178
Wurzel (Root)	2096

## X

Seite

Xerografischer Drucker	
(Xerographic Printer)	VS 83
Xerox	1054
Dynabook-Projekt	1920—1
Star	1942, 1943
XOR-Gatter	1080, VS 39
XRI-Systems Micon	695

## Y

Seite

Yamaha-Synthesizer	142
CX-5	595, 875—7, 1794
DX-7	721, 1795
KX5-MIDI-Interface	729

## Z

Seite

Zahlen	
binäre	27—8, 139—40, 224, 560, VS 21
hexadezimale	98, 280, 474—5, 585
Zufalls-	191, 242—5, 523—5
Zahlenfresser (Number Cruncher)	1272—3
Zählregister	1878
Zeaker	129
Zeichenbuffer	1348
Zeichenerkennung	1609—11
Zeichengenerator	
(Character Generator)	151, 335, VS 26, 1532—3, 1562—3, 1584—5
Zeilendrucker (Line Printer)	VS 61
<u>siehe auch</u> Drucker	
Zeitanteilverfahren	VS 19
Zentraleinheit (CPU)	4, 8, 222—3, 502—3, 531—2, VS 30
Adressierung	278—9
Architektur	682, 1877
Arithmetik- und Logikteil	1221—2
Schreiben und Lesen	1905—6
Zero Flag	VS 83
Zero Page (Nullseite)	VS 83
Zilog	782, 1877
Z80	978—80, 1658
Z8000	979, 980
Zinsberechnung mit VuCalc	1014—15
Zugriff, direkt und sequentiell	234—5
Zugriffszeit (Access Time)	VS 13
Zukunft	490—1, 2309—11
Zusammenbruch (Crash)	VS 31
Zusammendrücken von Dateien	
(Squeezing)	2203—4
Programmvorschlagn	2234—6
Zuse, Konrad	348
Zweidimensionale Felder	268—71
Zweierkomplement	195—6
Zwischenlösung (Kludge)	VS 59
Zwischenspeicher	153



## C

Heft	Seite
68 C wie Computer	1885
69 Das hohe C	1914
70 In Funktion	1935
71 Klassenbewußt	1964
72 Wegweiser	1998
73 Bewegliche Typen	2020
74 Das Dateiprinzip	2048
75 In der Bibliothek	2088

## Fortran

Heft	Seite
62 Frühe Formeln	1717
63 Zahlenakrobatik	1744
64 Aus alt mach neu	1782

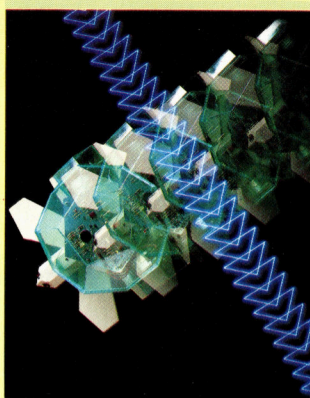
## Lisp

Heft	Seite
51 Listige Listen	1404
52 Funktionelles	1432
53 Königliches Spiel	1461



## LOGO

Heft	Seite
1 Aller Anfang ist schwer — dieser nicht	24
2 Programmieren mit Prozeduren	49
3 Farben, Formen, Zahlenspiele	77
4 Eine Wiederholung, die es in sich hat	106
5 Bogen- und Listenverarbeitung	134
6 Input/Output und Joystickabfrage	162
7 Entwickeln Sie eigene Prozeduren	192
8 Bauen Sie den „Turm von Hanoi“	219
9 Farb-„DEMO“ und LOGO-Telefonbuch	248



10 Relativ oder absolut?	275
11 Stück für Stück . . .	302
12 Turtle-Variationen	331
13 Ausführung wiederholen!	352
14 Teile und herrsche!	385
15 Do the LOGOmotion	412
16 Käfer bei der Arbeit	438
17 Drachentöter	446
18 Kollisionen	482
19 Zufallszahlen	523
20 Listenverarbeitung	550
21 Abenteuerspiele	570
22 Zoltoshs Schrein	614
23 Finale	642
24 Wer war der Mörder?	668
25 Neue Strukturen	692
26 Diagramme	726
27 LOGO-Geometrie	738
28 Räumliche Verstellung	766
29 Rastermuster	810
30 Fakultäten	822
31 Mosaikmuster	866

## PROLOG

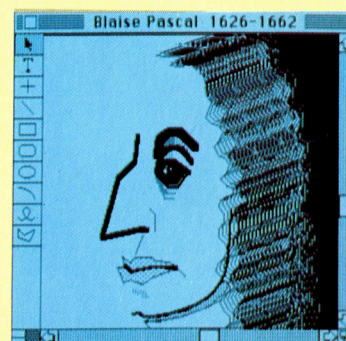
Heft	Seite
46 PROgraming in LOGic	1264
47 Prolog-Variablen	1292
48 Gesucht und gefunden	1332
49 Nützliche Nebenwirkungen	1355
50 Selbststeuerung	1376

## Computer-Logik

Heft	Seite
30 Boolesche Algebra	816
31 Rechner-Addition	856
32 De Morgans Gesetz	878
33 Bedingungsabfragen	900
34 Karnaugh-Tafeln	930
35 Schaltpläne	956
36 Ist doch logisch!	1006
37 Leitungswechsel	1028
38 Alternative Wege	1058
39 Prüfroutinen	1080
40 Zahlenspiele	1098
41 Vom Flip zum Flop	1124
42 Taktvoll	1154
43 Bits im Bus	1184
44 Logisches Finale	1221

## PASCAL

Heft	Seite
32 Disziplin ist alles	872
33 Wort für Wort	912
34 Datentypen	946
35 Option und Auswahl	962
36 Eins plus zwei gleich siebzig?	1000
37 Mach's noch einmal, RAM	1024
38 Sets und Mengen	1062
39 Der Record-Befehl	1074
40 Arrays ohne Grenzen	1115
41 Eigene Abläufe	1130
42 Im Einsatz	1164
43 Auf- und Abbau	1186
44 Dynamische Daten	1214
45 GOTO ENDE	1248



## Forth

Heft	Seite
54 . . . und so FORTH	1488
55 Geflügelte Worte	1522
56 Berechnungsarten	1556
57 Zwei Bedingungen	1576
58 Gesiebter Zahlensalat	1602
59 Neu definiert	1649
60 Forth-Arrays	1655
61 Wortspiele	1696



## Cobol

Heft	Seite
65 COBOL für Micros	1800
66 Befehlsabteilung	1826
67 Geschäftssprache	1856







# computer kurs

Liebe Leserin, lieber Leser,

dies ist, wie Sie sicherlich wissen, die letzte Ausgabe von unserem Sammelwerk COMPUTER KURS.

Wir möchten es deshalb nicht versäumen, Ihnen für Ihre Treue zu danken.

Es ist unser Wunsch, daß Sie auch in Zukunft eine gute Informationsquelle haben, wenn es um Computer geht. Die Welt der "Computerei" ist so vielfältig und schnellebig, daß man einen kompetenten Ratgeber braucht, der einem sagen kann, wo's langgeht. Wir meinen, daß CHIP dieser Ratgeber sein kann. CHIP, das Mikrocomputer-Magazin, enthält aktuelle Vergleichstests der gängigen Hard- und Software; es beschreibt Trends und Tendenzen im Computermarkt; es bietet in seiner Börse Gelegenheit zum An- und Verkauf oder zum Tausch; und es bringt Informationen zu Beruf, Ausbildung und zu weiteren wichtigen Themen in Sachen "Computerei". Für Anfänger ebenso geeignet wie für Profis!

Doch überzeugen Sie sich selbst! Wenn Sie mehr über CHIP wissen möchten, dann füllen Sie die beiliegende CHIP-Anforderungskarte aus und fordern Sie damit Ihr für Sie reserviertes Probeexemplar direkt beim Verlag an. Denn CHIP bietet für jeden etwas, der sich mit dem Computer beschäftigt.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Redaktion  
COMPUTER KURS