

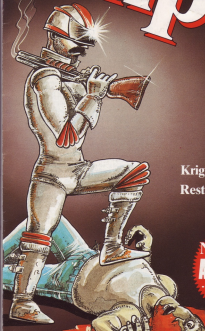
1

PRIS
KR. 29,85

Programbladet for Amstradbrugere
med TIPS OG TRICKS



Input



Krig i Sinusbjergene
Restskatteberegning

Nyt blad til
AMSTRAD
- med masser af
listninger

Praktiske Oplysninger

Hvem læser blad?

Ansvarshavende redaktør:
Sv. Christensen
Programredaktør:
Thomas Gjörup
Medarbejdere:
Jan Graversen, Poul Christensen,
Inga Pedersen og Doris Strømper

Produktion

Foto: SK Reklame Foto
Layout & Illustration: Lars Jakobsen
Sats: Sørensen & Madsen Media Service
Tryk: Kjønnlied Bogtryk
Distribution: Dansk Blad Distribution
Reprint: Graf Print/Vest - Sias

Alle betændelser vedr. annoncer, redaktionelt stof samt abonnentbetjening bedes rettes til

INPUT

Gedved Bøkke 4
8600 Silkeborg DK
TE. 06-822400

Artikler og billeder fra INPUT må kun videregives eller udlånes fra forlaget - og altid med tillægsgeld.

Programinstruktioner, programmer på andre lagereenheder m.v. er beskyttet af lov om ophavsret. Læsere må ikke blande sig i at ændre programmerne til eget personligt brug. Redaktionen påtager sig intet ansvar for materiale der indsendes uopfordret.

Indhold:

Gulter	såle 3
Krig i Sines bjergene	såle 4
En lille forberedelse	såle 12
Dokumentation	såle 13
Rordoktor betragning	såle 15
Han talte sine penge på trækker	såle 18
Bowling at the Bowl	såle 23
Nyttigt lille program	såle 28
Tips program	såle 29

VELKOMMEN

Velkommen til det første nummer af INPUT. Skandinaviens første programblad udsåkkende netop med Amstrad computer og dens brugere. INPUT er en aflevering af AMSTRAD BLADET, der er verdens største og eneste Amstrad forbrugsbild, med et oplag på over 10.000 stk. og med en gennemsnitlig levetid på over 700 pr. udgivelse. Det er færd på i AMSTRAD verden.

Hvor AMSTRAD BLADET på sin tur koncentrerer sig om at bringe dem brode mængde af information: Tips, vejledning, hardware- og software news, rapporter etc. etc. - vil vi her i INPUT prøve at give lidt oplysende indsigtsfulde for god det selv fulgte.

Hvad kommer der så til at stå i bladet?

Det ikke så lidt erholdt. Først og fremmest vil bladet være præget med løsninger af alle typer. Disse løsninger vil komme fra danske programvære, fra danske amatører, men senere kan vi der også dukke løsninger op fra både Sverige, Norge, England og ikke mindst Tyskland. Vædt, løsninger fra England og Tyskland, skal vi lige så læse at de vil blive trykt i original form. I Udover løsningerne vil der være konkurrencer, sjove eller specielle udfordringer fra Amstrads software univers og meget andet. Det er selvfølgelig meningen at løsningerne skal give jer - læsere - noget, både erfaringer og programmateriale, således der indholdet være svage yngle medlemmer vil stå i bladet, under udvælgelsen læser service, løsningerne på bladet eller diskutere de afbringer af hvilken computer type de har.

Blomst og her til udkommer INPUT?

Bladet vil udkomme kvartalsvis, når vi har tilstrækkeligt med løsninger af god kvalitet. Vi vil dog tilstræbe at udkomme hvert kvartal, tiden vil vise om vi kan opfylde vores mål.

På grund af udgivelser frekvensen vil det IKKE være muligt at abonnere på bladet i. - Under læseserierne vil der kun være adgang til konkurrencer og i AMSTRAD BLADET og AMSTRAD USER tilsvarende på abonnementsbasis.

Kan alle få deres programmer i INPUT?

Nøj! - Vi ønsker på grund af de erfaringer vi har gjort os, at bladet og bare løsninger skal have et vist niveau. Det skal dog ikke forhindres DMG i at indsende programmer til os. Mange gange er det ønskeligt eller måske de tekniske problemer der er afgørende for om et program bliver trykt. En anden ting der er vigtigt når man sender ind, er at sørge for udførlig dokumentation til sit program, det betyder meget for tilgængeligheden for andre læsere.

Blad får jeg ud af at indsende mit superprogram?

Alle der indsender et eller flere programmer til INPUT, får mulighed for at deltage i konkurrencen om årets program. Denne konkurrence løber både i AMSTRAD BLADET og i INPUT.

Præmierne er i videns løb blevet bedre og bedre, så bare: 1. præmie: 1 stk. Samsung DS205 NLD printer 4 x 2, præmie 2 a 1 stk. Amsoft programpakker Hæfti parcel Deepex Micropen mikroprogram etc.

20 x 3, præmie 1 stk. Joycards

Det kan man da tænke en udfordring. For tasteret og lad serverinden se hvad de kanvælge ud af en computer.

Såst man ikke mindst skal vi gøre opmærksom på vor telefonservice. Hvor maning mellem 14:00 og 18:00 sidder programværet Thomas ved telefonen klar til at hjælpe dig med de spørgsmål du har af vejen kommer ud fra, hvor hjælp eller vejledning kan være tilbragt.

God fornøjelse med bladet.

Sv. Christensen
Ans. redaktør.



Guffer - en ny slags konkurrence.

Vi har efterhånden indset, hvor ufair vores konkurrence er overfor de Amstrad-brugere, hvis styrer går i lidt andre retninger end programmering (Taxis 1, udlåns joints på National in Space). Derfor har vi lavet et lille sætprog med indbygget hovedmenu/fejtraktning. Reglerne er alle simple: Find den hurtigste rute gennem labyrinten, ned-tags den på papir, stop den i en kurvst mærket Guffer og send den til Amstrad Bladet, Godsdag Boks 4, 8600 Silkeborg. Du kan jo eventuelt også skrive den personlige retning på boksen. Vi vil lære vinderen i næste nummer udhå den hurtigste rute, og så sende ikke færre penge end vil så tilfælde vinderen.

```

30 KEY DEF T3,1,240:KEY DEF T3,1,240
30 KEY DEF T4,1,240:KEY DEF T5,1,240
30 SYMBOL AFTER 32+SPEED KEY 1,1
40 SYMBOL 48,0,0,0,24,24,0,0,0
50 SYMBOL 120,250,250,250,250,250,250,250
60 SYMBOL 97,60,120,250,250,250,250,120,60
70 SYMBOL 88,0,66,231,231,250,250,120,60
80 SYMBOL 99,60,120,250,250,231,231,60,0
90 SYMBOL 100,60,120,252,240,240,252,120,60
100 SYMBOL 101,60,120,63,75,75,63,120,60
110 SYMBOL 0:LINE 0,0:LINE 1,24:LINE 2,2:LINE 3,3,6
120 MEMORY 16383:COSUS 950
130 X=20:T=10:PO=0:T=0:S=0
140 BR:INDEX:IF BR<CHR$(PO) AND BR<C
HEX$(T) THEN 180
150 FOR Z=0 TO 20:NEXT Z
160 FOR Z=0 TO 120:NEXT Z
170 T=T+1:LOCATE 10,24:PRINT USING"####
#":T
180 GOTO 140
190 LOCATE 3,7:PRINT "a"
200 OR 400:BR=200 GOTO 210,250,200,300
210 P=TEST:=-8+10*(400-10*(T-1)):IF P=2
THEN 180
220 LOCATE 3,7:PRINT " ":(T+1)
230 LOCATE 3,7:PRINT "a"
240 GOTO 180
250 P=TEST:=-8+10*(X-1),400-10*(T-1):IF P=2
THEN 180
260 LOCATE 3,7:PRINT " ":(T+1)
270 LOCATE 3,7:PRINT "a"
280 GOTO 180
290 P=TEST:=-8+10*(X-1),400-10*(T-1):IF P=2
THEN 180
300 LOCATE 3,7:PRINT " ":(X+1)
310 LOCATE 3,7:PRINT "a"
320 GOTO 180
330 P=TEST:=-8+10*(X+1),400-10*(T-1):IF P=2
THEN 180
340 LOCATE 3,7:PRINT " ":(X+1)
350 LOCATE 3,7:PRINT "a"
360 IF P=3 THEN PO=PO+1:LOCATE 7,24:PRINT
T USING"####":PO
370 POKE 16384+S.ASC(CHR$(S+0))
380 IF PO=452 THEN GOTO 410
390 FOR Z=0 TO 100:NEXT Z
400 GOTO 170
410 FOR Z=0 TO 10:FOR Q=100 TO 10 STEP
-2:SOOND 120,0,200,15:NEST Q,Z
420 SOOND 120,1,1:LOCATE 1,25:PRINT "
#":NEST Q,Z
430 BR=SPTR:INDEX:IF BR="T" THEN 120
440 IF BR<"T" THEN 430
450 LOCATE 1,25:PRINT "SPACE PASSED KEYP
AY - ENTER CONTINUE":
460 LOCATE 3,7:PRINT " ":(X+20:T=10

```

```

470 FOR Z=0 TO 5-1
480 LOCATE 8,7:PRINT "a"
490 KEPR:16384+21
500 IF INDEX<">" THEN 520
510 IF INDEX<CHR$(13) THEN 510
520 LOCATE 8,7:PRINT " "
530 X=X+(S=242)-1*(X=243):T=0+S=240+1*(X=2
411
540 NEXT Z:SOOND 450
550 NEXT Z
560 BR="#####
#####":GOSUB 920
570 BR="#####
#####":GOSUB 920
580 BR="#####
#####":GOSUB 920
590 BR="#####
#####":GOSUB 920
600 BR="#####
#####":GOSUB 920
610 BR="#####
#####":GOSUB 920
620 BR="#####
#####":GOSUB 920
630 BR="#####
#####":GOSUB 920
640 BR="#####
#####":GOSUB 920
650 BR="#####
#####":GOSUB 920
660 BR="#####
#####":GOSUB 920
670 BR="#####
#####":GOSUB 920
680 BR="#####
#####":GOSUB 920
690 BR="#####
#####":GOSUB 920
700 BR="#####
#####":GOSUB 920
710 BR="#####
#####":GOSUB 920
720 BR="#####
#####":GOSUB 920
730 BR="#####
#####":GOSUB 920
740 BR="#####
#####":GOSUB 920
750 BR="#####
#####":GOSUB 920
760 BR="#####
#####":GOSUB 920
770 BR="#####
#####":GOSUB 920
780 BR="#####
#####":GOSUB 920
790 BR="#####
#####":GOSUB 920
800 PRINT "SCORE:000 TIME:00000"
810 LOCATE 10,25:PRINT "READY":CALL BR
820
830 LOCATE 10,25:PRINT " "
840 SOOND 1,230,25:SOOND 2,110,25
850 LOCATE 10,25:PRINT "1...":FOR Z=0 TO
1000:NEXT Z
860 SOOND 1,230,25:SOOND 2,110,25
870 PRINT "2...":FOR Z=0 TO 1000:NEXT
880 SOOND 1,230,25:SOOND 2,110,25
890 PRINT "3...":FOR Z=0 TO 1000:NEXT
900 SOOND 1,110,50:SOOND 2,60,50
910 PRINT "GO...":FOR Z=0 TO 1000:NEXT
920 RETURN
930 FOR Z=1 TO LEN(AB)
940 FOR Z=1 TO ASC(AB)-99 THEN PER 3
950 IF ASC(AB)-97 THEN PER 1
960 PRINT LEFT$(AB,1)+AB$(LEN(AB)-2)
970 SOOND 1,200,1,(5-NEXT Z):PRINT
970 RETURN

```

Krig i Sinusbjergene

Fra verdensfirmaet 'Gylospræst' har vi modtaget følgende testspil, der handler om den lange og forblivende kamp om Sinusbjergene i det nordlige Elektrosyltland.

Når spillet er startet op, spørges om der er en eller to spillere. Hvis du er alene, har du kontrol over batteriet til venstre og skyder mod fjerten i højre side. Fjerten vil ikke bevæge sig.

Når der kommer 2-spiller udgaven, skal du kæmpe mod en modspiller, og der skiftes hele tiden mellem spiller til højre/venstre.

I vinduet øverst vil der efter hvert skud være angivet, om det er spilleren til højre eller venstre, der skal skyde. Nedenunder findes 'vinkelmåleren', der justeres med joystick'en som følger:

Højre = vinkel + 1 Venstre = vinkel - 1.

Op = vinkel + 5 Ned = vinkel - 5.

Når den ønskede vinkel er nået, trykker du forsigtigt på 'skyd' knappen på joystick'en, og der spørges om skudstyrke. Denne indstilles på samme måde. Til slut skal du bekræfte, at du ønsker at skyde. Også her giver du svar med joystick'en: Op = ja, Ned = nej. Højre = ja, Venstre = nej.

Hvis du trykker 'Nej', går programmet tilbage til indstilling af vinkel, hvis 'Ja', affyres misilet med den vinkel og styrke, du angav. Du skal huske at tage tyngdekraften med i disse beregninger, for det tærer programmet også.

Vinkelindstillingen er sådan, at 0'er vandret, og 90'er lodret. Det vil sige, at hvis du sender misilet 90 grader lodret i vejret, så flyver det lige ned i hovedet på dig igen. Husk også at proppes godt med kraft i rettet (stør styrke), for ellers kommer kuglen kun lige uden for kanonmunden igen og destruerer dig selv. Du har lige så mange skud, som du bevarer.

Når et løb er sendt, vil computeren, mens den tegner en ny bane, spille en melodisk og tydeligt angivelig, hvem der er vinderen.

N.B.: Ved joystick-styring er 'fjere' knappen meget følsom, så tryk kan lige akkurat en tiendedel sekund - det registreres med det samme.

Der er i forlængen indlagt en del løbe skærings-angivelingsmålinger som skildrer tydeligt kanonmunden. Der findes desværre ikke nogen printere, der 'fejlfri' gør et stand af et reproducere disse - ligesom printerens gik totalt agurk, når den møder på en sådan 'systemkommando', så vi har tilbudt os at fremsende disse. De findes selvfølgelig på de programbåndene, de kan bestilles på kanonen eller diskene.

```
1 REM *****
2 REM **** Gylospræst Softwarehouse ****
3 REM *** Proudly Presents ***
4 REM ** ----- **
5 REM * Krig i Sinusbjergene *
6 REM ** ----- **
7 REM *** At Benny M. Rasmussen's ***
8 REM ***** Carsten Svaneborg *****
9 REM ****
10 sp=21
20 DIM ed(7),sg(48,2)
30 DATA 478,428,378,328,319,288,258
```

```
40 FOR sp=1 TO 7:READ v:sg(v):NEXT FOR sp=
50 TO sg:READ sg(v),1,sg(v),2:INERT 0
60 DATA 5,4,1,2,5,4,1,2,4,2,3,2,2,2,2,
7,4,5,4,1,2,5,4,1,2,4,2,3,2,2,2,1,4
80 DATA 3,2,2,2,1,4
90 SPEED 100:10,10:RAKORDE:END**
100 AFTER 100:GOTO:1000
110 MODE=1
120 MODE=1
130 INK 8,0:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,18
140 BORDER 0
150 PRINT "Gylospræst Softwarehouse Proudly
Presents:"
160 PRINT "
Krig i Sinusbjergene
"
170 PRINT "Gylospræst .. B&B & Co"
180 PRINT
190 MOVE 0,0:DRAW 100,0,1:DRAW 100,200:0
200 0,200:DRAW 0,100:DRAW 200,100:DRAW 2
200,200:MOVE 100,100:DRAW 200,0
210 MOVE 400,0:DRAW 400,100,2:DRAW 200,2
2:DRAW 400,100:MOVE 400,100:DRAW 400,50:
DRAW 400,100:MOVE 400,100:DRAW 350,150:0
300 400,200:DRAW 450,150:DRAW 400,100
310 PRINT " 1 eller 2 spillere? "
320 INK 3,4:INK 1,24:clear:IF a/24 THEN
m=a/24:0=1
330 IF a/0 THEN m=1000
340 m=1000:0=0:IF m<10 THEN m=10:0=2
350 PRINT m
360 10=ANL:0=0
370 FOR sp=1 TO 800:NEXT sp
380 0=0
390 MODE=1
400 WINDOW 00,1,48,1,7:WINDOW 01,1,48,4,
25
410 INK 8,0:INK 1,24:INK 2,21:INK 3,15,24
420 BORDER 2
430 PAPER 0:PEN 1
440 PAPER 01,0
450 PEN 000 Tege Lande:0=0
460 PL=1
470 y=125
480 sp=END:0=0
490 sp=INT (RND*127)+10
500 sp=(RND*2)
510 sp=INT (RND*800)+1:0=INT (RND*800)
```



```

1288 X=X-RECY+Y*YR 1289 GOTO 1291
1290 Y=Y*Y-B.1
1291 IF X<0 OR X<=48 THEN 1288
1292 IF Y=0 THEN 1288
1293 IF TEST1X,Y,1=0 THEN 1288
1294 IF Y=500 THEN 1288
1295 SOUND 1,500*Y,1,2
1296 GOTO 1279
1297 END
1298 SOUND 1,300,200,15,2,2,2
1299 FOR I=0 TO 348 STEP 18:MOVE X,Y:DRAW
W X:(000:Y:100/200),Y:(000:100/200),3:
NEXT Y
1300 FOR I=0 TO 348 STEP 18:MOVE X,Y:DRAW
W X:(000:Y:100/200),Y:(000:100/200),3:
NEXT Y
1301 END
1302 END
1310 IF X:(001-20) AND X:(101-40) AND Y:(2
1-20) AND Y:(20-30) THEN 1308
1320 IF X:(002-20) AND X:(102-40) AND Y:(2
2-20) AND Y:(20-30) THEN 1308
1330 PL=PL+1:IF PL=10 THEN PL=1
1340 GOTO 1302
1350 REM *** Player 2 vinder ***
1360 CLS:PRINT"SPILLER TIL HØRE ER VIND
BRØN!!!"
1370 GOSUB 1400
1380 CLS #1
1390 GOSUB 1400
1400 PL=PL+1:IF PL=10 THEN PL=0
1410 EI
1420 GOTO 1350
1430 REM *** Player 1 vinder ***
1440 CLS:PRINT"SPILLER TIL VENSTRE ER VI
NDBRØN!!!"
1450 GOSUB 1400
1460 CLS #1
1470 GOSUB 1400
1480 PL=PL+1:IF PL=10 THEN PL=1
1490 EI
1500 GOTO 1350
1510 REM *** End sound ***
1520 SOUND 1,300,300,15
1530 FOR I=0 TO 348 STEP 18:MOVE B,W,I:
15:FOR J=1 TO 18:NEXT J:NEXT I
1540 RETURN
1550 a=INT(RND*20+1)
1560 I=0:J=0:ORDER a:RETURN
1580 p=p+a+1:IF p=10 THEN p=0
1590 SOUND 4,rd (spil,11,1,100*pp,2,2)

```

```

1700 AFTER STRAIGHT,2: GOSUB 1600
1710 RETURN

```



"De fleste af de "Tidlige" versioner af dette spil
 blev udviklet af "The Softworks" i 1982.

Styr på økonomien

Noget af det, der jo nok interesserer de allerfleste, er
 det hjemlige budget - ikke mindst i disse "pakke"-
 tider. Som et hjælpemiddel til dette er den Amstrad
 pålagt udvalgt - logisk set er den jo bare en overdi-
 mensioneret kalkulator, så med lidt programmer-
 ning har du gode muligheder for at opnå et hurtigt
 overblik over din finansielle situation lige nu - og i
 fremtiden.

Programmet kan bruges med både diskretion og
 blind og kan lave prisenadskriften, hvis dette øn-
 skes. Der er naturligvis hele vejen igennem.

Hovedmenuen byder på følgende muligheder:

1. LOAD BUDGET DATA
2. SAVE BUDGET DATA
3. OPRET BUDGETPOSTER
4. INDSKRIV RET DATA I BUDGET
5. UDSKRIFT AF UDGIFTER/INDTÆGTER
6. GJENNEMGÅ PR. MÅNED
7. ÅRSOVERSIGT
8. SLUT

De to første valgmuligheder giver jo nok sig selv. Når
 programmet startes første gang, skal man vælge me-
 nupunkt 3 "OPRET BUDGETPOSTER". Her det-

never man sine udgifts- og indtægtsposter. Disse poster bliver senere gent sammen med data fra de enkelte poster, når du SAVE'r det hele til disk.

Vejlg du menupunkt 3, får du en 3-minutters oversigt over dine udgifter, startende fra januar måned. Man kan herfter vælge at få posterne udprintet, se indtægterne for samme periode, gå tilbage til menu eller se næste periode.

Punkt 4 giver en samlet oversigt over indtægter og udgifter som en gennemsnitsudregning - i stil med bankernes "budgetkort", "familiekort" og hvad de nu hedder.

Vælg af punkt 7 giver dig en årsoversigt med de aktuelle beløb i indtægter og udgifter, måned for måned.

De enkelte variable skulle være til at gættelseske, da de har med udgifter til gæse, start med bogstaverne ud, og indtægterne starter med (gæt engang) ind. Løvrigt skulle programmeret ikke kunne bryde ned, hvis man blot svarer rigtigt på spørgsmålet, om man har disc eller printer tilkøbt. Ellers er der ikke mange kommentarer, ud over at de valgte printerbeløb er til en SHIKOSHIA SP-800.

Rigtig god fornøjelse!

```

10 INK 0,2:BORDER 1,0:INK 2,0:INK 3
,0:INK 1
20 CLR:PER 1000:CHR(143):@:CHR(212):@
@:CHR(213):@:CHR(214):@:CHR(215)
30 FOR a=1 TO 15:LOCATE 12+a,20:PRINT a
:INX:LOCATE 20,20:PRINT a:LOCATE 20,17
:PRINT @:LOCATE 20,18:PRINT @
40 LOCATE 10,17:PRINT @:CHR(CHR(CHR(CHR(
@):@):@):@
50 LOCATE 10,18:PRINT @: " @:CHR(LOCA
TE 10,19:PRINT @: " @:CHR(LOCATE 10,14
:PRINT @: " @:CHR(CHR(CHR(CHR(LOCATE 1
0,13:PRINT @
60 LOCATE 15,12:PER 1:PRINT @: " @:
@: " @: @:PER 3:PRINT @:CHR(CHR(CHR(CHR(
@:LOCATE 15,11:PER 1:PRINT @: " @:CHR(
@:CHR(CHR(CHR(PER 3:LOCATE 22,11:PRINT @
@: @: @: @:
70 FOR b=200 TO 224 STEP -2:PLOT 200,b,1
:INX:FOR b=200 TO 224 STEP -2:PLOT 200,
b:INX:FOR b=204 TO 224 STEP -2:PLOT 200
,b:INX:FOR b=208 TO 224 STEP -2:PLOT 2
44,b:INX:FOR b=212 TO 224 STEP -2:PLOT
244,b:INX
80 FOR b=224 TO 224 STEP -2:PLOT 244,b:IN
X:PLOT 200,224
90 LOCATE 13,18:PER 1:PRINT @: " @:
" @: " @:PER 3:PRINT @: " @:CHR(CHR(
@):@:LOCATE 13,9:PER 3:PRINT @:CHR(CHR(CHR(
@): " @:PER 3:PRINT @: " @: " @:CHR
100 LOCATE 13,8:PER 1:PRINT @: " @:

```

```

" @: " @:PER 3:PRINT @: " @:CHR(CHR(
@):@:
110 LOCATE 13,7:PER 1:PRINT @: " @:
" @: " @:PER 3:PRINT @: @: @: " @:CHR(CHR(
LO
DATE 13,6:PER 1:PRINT @: " @: " @:
" @:PER 3:PRINT @:CHR(CHR(CHR(
120 LOCATE 0,20:PER 2:PRINT @:HERMAN'S COM
PUTER SOFTWARE:PER 3:LOCATE 14,2:PRINT
@: @: @: @: @: @: @: @: @: @: @: @: @:
130 INK 1,20:INK 2,24:INK 3,0
240 END: "

```

```

1000 "*****
1010 "***** BUDGET PROGRAM *****
1020 "*****
1030 "***** HERMAN CPC SOFTWARE *****
1040 "*****
1050 "***** APRIL 1986 *****
1060 "*****
1070 ON ERROR GOTO 3140
1080 MODE 2:INK 0,0:INK 1,20:BORDER 3
1090 CLR:LOCATE 20,0:PRINT "HAR DU DISC
ETE TILSLUTTET (Y/N)"
1100 @:=UPPER(INKEY):IF @="Y" THEN 13
300:GOTO 1 ELSE IF @="N" THEN 3140:EL
SE GOTO 1100
1110 LOCATE 20,7:PRINT "HAR DU PRINTER T
ILSLUTTET (Y/N)"
1120 @:=UPPER(INKEY):IF @="Y" THEN @
:=PRINT@,CHR(27):@:=PRINT@,CHR(27
):@:=CHR(15):PRINT@,CHR(27):@:=PER
3:PER 3:CHR(27):@:=CHR(10):ELSE IF @
="N" THEN @:=GOTO 1100 ELSE GOTO 1120
1130 SYMBOL AFTER 254:OPENOUT "dummy".PR
NOMY HIGH=1:CLOSEOUT:SYMBOL AFTER 90
1140 SYMBOL ASC(" ",124,214,214,254,214
,214,222:SYMBOL ASC(" ",56,6,124,190,25
4,190,190:SYMBOL ASC(" ",6,6,114,24,124
,214,114
1150 SYMBOL 177,6,136,136,136,240,136,13
9,140:SYMBOL 176,6,26,34,93,91,93,142,93
:SYMBOL 177,4,4,4,4,4,5,6,5:SYMBOL 188
,6,6,64,64,188,3,3,200
1160 DEFINIT 3-2:ERREAL 3-2:PER 0
1170 DIM v$tab(9:10),i$tab(9:10),a$1(
121,121,121,121,121,121,121,121,121,121
:121,121,121,121,121,121,121,121,121,121
:121,121,121,121,121,121,121,121,121,121
1180 WINDOW=1,3,79,5,24:WINDOW 1,50,1,20
1190 "*****

```

```

1228 *****      ROWS      *****
1218 *****
1228 CLOC:PLOT 8,2:DRAM 8,2FC:DRAM 439,2F
8:DRAM 439,2:DRAM 8,2:PLOT 1,2:DRAM 1,2F
6:DRAM 439,2FC:DRAM 439,2:DRAM 1,2:PLOT
8,2FC:DRAM 439,2FC:PLOT 8,2FC:DRAM 439,2
47
1238 PLOT 52,398:DRAM 52,347:PLOT 587,3F
8:DRAM 587,347:PLOT 53,3FC:DRAM 53,347:P
LOT 584,398:DRAM 584,347:PLOT 52,372:8RA
M 587,372
1248 TAG:PLOT 28,388:PRINT CHR$(177)1CHR
$(178)11:MOVE 28,372:PRINT CHR$(179)1CHR$(
180)1:MOVE 483,388:PRINT CHR$(177)1CHR$(
178)11:MOVE 483,372:PRINT CHR$(179)1CHR$(
180)11:TAGOFF
1258 TAG:PLOT 115,398:PRINT "BUDGET PROG
AM "1CHR$(164)1" HERMAN'S COMPUTER SOFT
WARE"11:MOVE 483,398:PRINT "FREE"11:TAGOFF
1268 DATA LOAD BUDGET DATA,,SAVE BUDGET
DATA,,OPRT BUDGET POSTER,,INDX:VIRT
DATA 1 BUDGET,,UNSCRIPT AP UNOPRT/UNDT
OTER,,UNINDEX:VIRT FR. HINDS,,UNOVERSCT
,,PLUT.
1278 CLEAR:RESTORE 1248:FOR a=1 TO 8:REA
D a:GOTO 1287
1288 DATA " 1 JANUARY", " 2 FEBRUARY", " 3 M
ARCH", " 4 APRIL", " 5 MAY", " 6 JUNE
", " 7 JULY", " 8 AUGUST", "9 SEPTEMBER", " 0
OCTOBER", " 1 NOVEMBER", " 2 DECEMBER"
1298 RESTORE 1268:FOR b=1 TO 12:READ a#
9#GOTO 1299
1308 TAG:PLOT 208,398:PRINT FRE 180:TAGO
FF
1318 TAG:PLOT 184,344:PRINT"
          51
          "1:TAGOFF:CLOSE
1328 FOR a=2 TO 14 STEP 2:LOCATE:25,b+
2:PRINT:1,b/21 "1a#b/21:GOTO 1337
1338 LOCATE:1,26,2:PRINT:1,"TRYX NUMBER
"1a#VAL(134-2#b)1:IF a#1 OR a#18 THEN 13
38
1348 CLEAR:104 a# GOTO 1398,1518,1448,178
8,1928,2598,2878,1358
1358 MODE 3:END
1368 *****
1378 ***** LOAD BUDGET DATA *****
1388 *****
1398 TAG:PLOT 244,344:PRINT "LOADING BUDG
ET DATA"1:TAGOFF
1408 IF disc#1 THEN 1418 ELSE GOTO 1428
1418 LOCATE:1,26,2:PRINT:1,"REAL DATA BE
ING 8RA BOND ELLER DISC 1878"1:G#UPPER
#LOCATE:1:IF a#18 THEN 1438:GOTO 1438
ELSE IF a#18 THEN 1:TAPE:GOTO 1428:ELS
E 1438
1428 CLEAR:LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"INDEX
TAPE RED DATA"1:LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"T
RYX EN VILKRL:3 TAG"1:CALL 8888:GOTO 1
448
1438 LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"INDEX:258
DATA"1:LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"TRYX EN
VILKRL:3 TAG"1:CALL 88810
1448 OPEN:1 "1budget.dat"
1458 FOR a=1 TO 12:INPUT:1,a:LOCATE:1,26,8
:EXT:FOR a=1 TO 4:INPUT:1,a:LOCATE:1,10,8
:EXT:FOR a=1 TO 12:FOR b=1 TO 12:INPUT:1,a
#8#b,8:GOTO 1461a,b:FOR a=1 TO 4:FOR b=1 TO
12:INPUT:1,a,8#b:1:GOTO 1461
1468 CLOSE:1:GOTO 1468
1478 GOTO 1388
1488 *****
1498 ***** SAVE BUDGET DATA *****
1508 *****
1518 TAG:PLOT 244,344:PRINT "SAVING BUDG
ET DATA"1:TAGOFF
1528 IF disc#1 THEN 1538 ELSE GOTO 1558
1538 LOCATE:1,26,2:PRINT:1,"REAL DATA SA
VING TOL BOND ELLER DISC 1878"1:G#UPPER
#LOCATE:1:IF a#18 THEN 1538:GOTO 1548
ELSE IF a#18 THEN 1:TAPE:GOTO 1558:ELS
E 1548
1548 LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"INDEX DISC
TOL DATA"1:LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"TRYX EN
VILKRL:3 TAG"1:CALL 8888:GOTO 1578
1558 LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"INDEX TAPE
TOL DATA"1:LOCATE:1,26,4:PRINT:1,"TRYX EN
VILKRL:3 TAG"1:CALL 8888
1568 SPEED WRITE 1
1578 OPEN:1 "1budget.dat"
1588 FOR a=1 TO 12:WRITE:1,a:LOCATE:1,10,8
:EXT:FOR a=1 TO 4:WRITE:1,a:LOCATE:1,10,8
:EXT:FOR a=1 TO 12:FOR b=1 TO 12:WRITE:1,a
#8#b,b:1:GOTO 1591a,b:1:GOTO 1591
1598 CLOSE:1:IF disc#1 THEN a#1:GOTO 1598.
a#11:1598,a#8
1608 a#1:GOTO 1588
1618 *****
1628 ***** OPRT BUDGET POSTER *****
1638 *****
1648 IF a=1 THEN PRINT:1,"          (U) MAX

```


Discutilities

Hier har du et lille hjælpeprogram, specielt egnet for dem med disktestation, 664 og 602S.

Langt programmeret på alle dine disketter og kaldet det evt. „DISC“. Når du så ligger disketter i computeren, kan du starte program som det efterfølgende.

Du har følgende muligheder:

1. Directory: Dette giver dig en normal oversigt over, hvad der er på disketten, men ud for hver fil er der et nummer. Du behøver nu blot at indtaste nummeret for at starte et program. Hvis i f.eks. program nummer 5 hedder „opgskab.bas“, trykker du blot på 5, og programmet kører og starter op.
2. Dette punkt giver dig en mere detaljeret oversigt over programmerne. Rutinen er i øvrig blevet bragt separat i Anvendt-bladet flere gange. Ellers gælder angivelserne de samme bemærkninger som ved punkt 1. Et tryk på enter vil standse listningen og returnere dig til hovedmenuen.
3. Er der afstedendelige DIR-rutiner (svare til [DIR]).
4. Skift til - boder selv om filnavn.
5. Omvend til - boder selv om nyt og gammelt filnavn. Et tryk på ENTER begge steder bringer dig tilbage til hovedmenu.
6. Skift laver: Normalt kan nødvendigt ved grøn skærm.
7. Skift til CPM.

Ved punkterne 3 og 7 er det muligt at anvende de såkaldte „Wildcards“, dvs. spørgsmålstegn og stjerner som normal.

Programmet er ret let at ændre til printerudskrift - det kan være praktisk at kunne se, hvad der ligger på de enkelte disketter med alle detaljer:

```

10 REM *****
20 REM ***** Diskette program *****
30 REM ***** DIR + ESA + REN *****
40 REM ***** INT, OZUNDE, *****
50 REM ***** VER 1.2. *****
60 REM *****
65 DIM A$(100),B$(100)
70 MEMORY 42612
80 SCREEN=42A1F
90 MEMORY 10000
100 REM
110 REM ***** Variable *****
120 REM *****
130 DIM A$(100),B$(100)
140 LABEL=***** Brugt program *****
150 LABEL=***** Data, Skærm *****
160 REM
170 REM ***** Basic kode til dir-rutine
180 REM *****
190 REM ***** LB=42,2000 adresse paa 42

```

```

100 REM ***** CALL BCDF DIR rutine *****
110 FOR I=20000 TO 20004
200 READ A$(I),POME,I,VAL I%*100
210 NEXT I
220 DATA 11,48,49,40,7b,bc,c9
230 REM ***** Basic kode til avanceret
dir rutine *****
240 REM ***** kops fra Anvendt-bladet *****
250 FOR A=447D TO 447F
260 READ I:POME I,I
270 NEXT I
280 DATA A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$,K$,L$,M$,N$,O$,
P$,Q$,R$,S$,T$,U$,V$,W$,X$,Y$,Z$,AA$,AB$,AC$,AD$,AE$,AF$,AG$,AH$,AI$,AJ$,AK$,AL$,AM$,AN$,AO$,AP$,AQ$,AR$,AS$,AT$,AU$,AV$,AW$,AX$,AY$,AZ$,BA$,BB$,BC$,BD$,BE$,BF$,BG$,BH$,BI$,BJ$,BK$,BL$,BM$,BN$,BO$,BP$,BQ$,BR$,BS$,BT$,BU$,BV$,BW$,BX$,BY$,BZ$,CA$,CB$,CC$,CD$,CE$,CF$,CG$,CH$,CI$,CJ$,CK$,CL$,CM$,CN$,CO$,CP$,CQ$,CR$,CS$,CT$,CU$,CV$,CW$,CX$,CY$,CZ$,DA$,DB$,DC$,DD$,DE$,DF$,DG$,DH$,DI$,DJ$,DK$,DL$,DM$,DN$,DO$,DP$,DQ$,DR$,DS$,DT$,DU$,DV$,DW$,DX$,DY$,DZ$,EA$,EB$,EC$,ED$,EE$,EF$,EG$,EH$,EI$,EJ$,EK$,EL$,EM$,EN$,EO$,EP$,EQ$,ER$,ES$,ET$,EU$,EV$,EW$,EX$,EY$,EZ$,FA$,FB$,FC$,FD$,FE$,FF$,FG$,FH$,FI$,FJ$,FK$,FL$,FM$,FN$,FO$,FP$,FQ$,FR$,FS$,FT$,FU$,FV$,FW$,FX$,FY$,FZ$,GA$,GB$,GC$,GD$,GE$,GF$,GG$,GH$,GI$,GJ$,GK$,GL$,GM$,GN$,GO$,GP$,GQ$,GR$,GS$,GT$,GU$,GV$,GW$,GX$,GY$,GZ$,HA$,HB$,HC$,HD$,HE$,HF$,HG$,HH$,HI$,HJ$,HK$,HL$,HM$,HN$,HO$,HP$,HQ$,HR$,HS$,HT$,HU$,HV$,HW$,HX$,HY$,HZ$,IA$,IB$,IC$,ID$,IE$,IF$,IG$,IH$,II$,IJ$,IK$,IL$,IM$,IN$,IO$,IP$,IQ$,IR$,IS$,IT$,IU$,IV$,IW$,IX$,IY$,IZ$,JA$,JB$,JC$,JD$,JE$,JF$,JG$,JH$,JI$,JJ$,JK$,JL$,JM$,JN$,JO$,JP$,JQ$,JR$,JS$,JT$,JU$,JV$,JW$,JX$,JY$,JZ$,KA$,KB$,KC$,KD$,KE$,KF$,KG$,KH$,KI$,KJ$,KK$,KL$,KM$,KN$,KO$,KP$,KQ$,KR$,KS$,KT$,KU$,KV$,KW$,KX$,KY$,KZ$,LA$,LB$,LC$,LD$,LE$,LF$,LG$,LH$,LI$,LJ$,LK$,LL$,LM$,LN$,LO$,LP$,LQ$,LR$,LS$,LT$,LU$,LV$,LW$,LX$,LY$,LZ$,MA$,MB$,MC$,MD$,ME$,MF$,MG$,MH$,MI$,MJ$,MK$,ML$,MN$,MO$,MP$,MQ$,MR$,MS$,MT$,MU$,MV$,MW$,MX$,MY$,MZ$,NA$,NB$,NC$,ND$,NE$,NF$,NG$,NH$,NI$,NJ$,NK$,NL$,NM$,NO$,NP$,NQ$,NR$,NS$,NT$,NU$,NV$,NW$,NX$,NY$,NZ$,OA$,OB$,OC$,OD$,OE$,OF$,OG$,OH$,OI$,OJ$,OK$,OL$,OM$,ON$,OO$,OP$,OQ$,OR$,OS$,OT$,OU$,OV$,OW$,OX$,OY$,OZ$,PA$,PB$,PC$,PD$,PE$,PF$,PG$,PH$,PI$,PJ$,PK$,PL$,PM$,PN$,PO$,PP$,PQ$,PR$,PS$,PT$,PU$,PV$,PW$,PX$,PY$,PZ$,QA$,QB$,QC$,QD$,QE$,QF$,QG$,QH$,QI$,QJ$,QK$,QL$,QM$,QN$,QO$,QP$,QQ$,QR$,QS$,QT$,QU$,QV$,QW$,QX$,QY$,QZ$,RA$,RB$,RC$,RD$,RE$,RF$,RG$,RH$,RI$,RJ$,RK$,RL$,RM$,RN$,RO$,RP$,RQ$,RR$,RS$,RT$,RU$,RV$,RW$,RX$,RY$,RZ$,SA$,SB$,SC$,SD$,SE$,SF$,SG$,SH$,SI$,SJ$,SK$,SL$,SM$,SN$,SO$,SP$,SQ$,SR$,SS$,ST$,SU$,SV$,SW$,SX$,SY$,SZ$,TA$,TB$,TC$,TD$,TE$,TF$,TG$,TH$,TI$,TJ$,TK$,TL$,TM$,TN$,TO$,TP$,TQ$,TR$,TS$,TT$,TU$,TV$,TW$,TX$,TY$,TZ$,UA$,UB$,UC$,UD$,UE$,UF$,UG$,UH$,UI$,UJ$,UK$,UL$,UM$,UN$,UO$,UP$,UQ$,UR$,US$,UT$,UU$,UV$,UW$,UX$,UY$,UZ$,VA$,VB$,VC$,VD$,VE$,VF$,VG$,VH$,VI$,VJ$,VK$,VL$,VM$,VN$,VO$,VP$,VQ$,VR$,VS$,VT$,VU$,VV$,VW$,VX$,VY$,VZ$,WA$,WB$,WC$,WD$,WE$,WF$,WG$,WH$,WI$,WJ$,WK$,WL$,WM$,WN$,WO$,WP$,WQ$,WR$,WS$,WT$,WU$,WV$,WW$,WX$,WY$,WZ$,XA$,XB$,XC$,XD$,XE$,XF$,XG$,XH$,XI$,XJ$,XK$,XL$,XM$,XN$,XO$,XP$,XQ$,XR$,XS$,XT$,XU$,XV$,XW$,XX$,XY$,XZ$,YA$,YB$,YC$,YD$,YE$,YF$,YG$,YH$,YI$,YJ$,YK$,YL$,YM$,YN$,YO$,YP$,YQ$,YR$,YS$,YT$,YU$,YV$,YW$,YX$,YY$,YZ$,ZA$,ZB$,ZC$,ZD$,ZE$,ZF$,ZG$,ZH$,ZI$,ZJ$,ZK$,ZL$,ZM$,ZN$,ZO$,ZP$,ZQ$,ZR$,ZS$,ZT$,ZU$,ZV$,ZW$,ZX$,ZY$,ZZ$
290 LOCATE 24,5:PRINT "A-M-E-D-I-U-M"
300 LOCATE 24,4:PRINT "STRONGER IS B"
310
320
330
340 LOCATE 24,5:PRINT "A-M-E-D-I-U-M"
350 LOCATE 24,4:PRINT "STRONGER IS B"
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990

```



```

1200 AB="1" WHILE AB="0" OR AB="9" DO
1210 IF AB="0" OR AB="9" THEN DO
1220 IF AB="1" OR AB="2" THEN DO
1230 GOTO 1290
1240 IF AB="4" THEN DO
1250 IF AB="5" THEN DO
1260 IF AB="6" THEN DO
1270 IF AB="7" THEN DO
1280 IF AB="8" THEN DO
1290 IF AB="1" THEN FAVE1=FAVE2+1:FAVE2=12:GOTO 1300
1310 LOCATE 30,5:PRINT "1 -> Børnsel"
1320 LOCATE 30,9:PRINT "2 -> Fager"
1330 LOCATE 30,9:PRINT "3 -> Børnsel"
1340 LOCATE 30,11:PRINT "4 -> Nørnsel"
1350 LOCATE 30,13:PRINT "5 -> Sæb"
1360 LOCATE 30,15:PRINT "6 -> Toya"
1370 AB="0"
1380 IF AB="1" THEN FAVE1=FAVE2+1:IF FAVE1=20 THEN FAVE1=0
1390 IF AB="2" THEN FAVE2=FAVE2+1:IF FAVE2=20 THEN FAVE2=0
1400 IF AB="3" THEN FAVE2=FAVE2+1:IF FAVE2=20 THEN FAVE2=0
1410 IF AB="4" THEN FAVE1=0:FAVE2=12:FAVE2=12
1420 IF AB="5" THEN DO
1430 IF FAVE1=FAVE2 THEN FAVE1=BORDER:FAVE2=0
1440 GOTO 1270

```



1370 PRINT "1 -> Børnsel"
1380 PRINT "2 -> Fager"
1390 PRINT "3 -> Børnsel"
1400 PRINT "4 -> Nørnsel"
1410 PRINT "5 -> Sæb"
1420 PRINT "6 -> Toya"

Restskatteberegning

Herredet program, der gør dig i stand til at beregne restskatten for skatteåret 1983. Måske ikke så akkurat lige nu (det er jo nærmest for sent), men programmet inkluderer mange beregnings eksempler, som skulle gøre det muligt for dig selv at ændre de aktuelle tal for årene fremover.

Programmet er selvforklarende. Du skal have din selvangivelse ved hånden, når du starter programmet op, og til slut får du mulighed for at tilføje tal printer ud. Lad os håbe, at du ikke bliver chokeret, når "licit" kommer til spore.

```

10 ***** Programmeret af: Børge L.
   versen *****
20 ***** Børnsel - Indtækt *****
30 ***** Programnavn: RESTSKAT *****
40 *****
50 *****
60 ***** 1983 ***** (Programstart *****
70 MODE 0:BORDER 1:ROW 0,1:INH 1,24:CLS
80 *****
90 PRINT *****
100 PRINT *****
110 PRINT*****
120 INPUT "Beregningen udføres for:"
130 INPUT "Data for beregning:"
140 PRINT:PRINT "BØRNSELHØRNSLAG SÆB
150 INPUT " Skattepligtig indkomst:"
160 INPUT " Skattepligtig formue:"
170 INPUT " Indeholdt A-skat:"
180 INPUT " Fravælg indbetalt skat:"
190 INPUT " Skatteudslag vider af pers
200 INPUT " Kommuneskatteprocent:"
210 INPUT " Kirkeskatteprocent:"
220 INPUT " Afskatteskatteprocent:"
230 GOTO 1000 ' Beregning af skatte
240 GOTO 2000 ' Beregning af kommune
250 GOTO 3000 ' Beregning af formues
260 GOTO 4000 ' Oversigt af beregning
270 GOTO 5000 ' Oversigt af beregning
280 PRINT
290 GOTO 4000 ' Flere beregninger
300 CLS:BORDER 1:ROW 0,1:INH 1,24:PRINT

```



```

260 PRINT #3,CHEM(150) $STRIN(04,124,154) $
HEX(154);) FOR #g%#2 TO 11 :GOTO 260
261 LOCATE #3,1;#g%#0PRINT #3,CHEM(149)
262 LOCATE #3,26;#g%#0PRINT #3,CHEM(149)
263 NEXT #g%#LOCATE #3,1;2)PRINT #3,CH
EM(147) $STRIN(04,124,154) $CHEM(150)
264 FOR #g%#1 TO SEVENTEEN:#g%#=#DEFOR
HEX(04)+2) #g%#0INT(HEX(04)+2)
265 LOCATE #3,#g%#3;#g%#:#PRINT #3,CHEM
266 #MENT #g%#0000# 266# RETURN
266 * Operator Notice : Variable & #C%
267 #0# 2: BORDER #0#PAPER #1#0# 1:#0# #/
267#0# 1,;#RESTORE#LOCATE 25,10
268 PRINT "PLEASE WAIT FOR DATA LOADING"
.....
269 * Colours.
270 READ #g%#1FOR #g%#1 TO 14:015) #g%#
,#1#VAL #1#*#0#0#(cp%#,#g%#-3,1)
271 col1) #g%#,1) #VAL #1#*#0#0#(cp%#,#g%#
5#),2) #NEXT #g%#
272 * Right Screen #C%.
273 addr=28480#FOR #g%#1 TO 2)READ #g%#
274 FOR #g%#4 TO LEN(cp%#) STEP 2) #0#
addr,#VAL #1#*#0#0#(cp%#,j)1,2)
275 addr=addr+1)NEXT #j) #g%#)scr1)add
=#3848#
276 * Nye Karakater.
277 FOR #g%#1 TO 4:000# 3)2
278 karakter#back) #PRINT karakter#) #EX
T #g%#) #FEED WHITE 1
279 * Variable Screen.
280 FOR #g%#1 TO 5:000# 3)2)scr%#) #g
%#) #back) #NEXT #g%#
281 * Variable Menu.
282 #VAL #1#*#0#0#(CHEM(124) ) $CHEM(124) $-CHEM(124
3)
283 FOR #g%#1 TO 2:000# 3)2) #g%#) #g%#
) #back) #NEXT #g%#
284 * Variable Op#.
285 FOR #g%#1 TO 4:000# 3)2) cp%#) #g%#)
) #back) #NEXT #g%#
286 FOR #g%#1 TO 4) #PRINT #g%#) #g%#) #EX
T #g%#) #FEED WHITE 1
287 * Variable Op#.
288 #g%#) #CHEM(31) $CHEM(15) $CHEM(25) $STRIN(0
#)2,10)
289 * Variable #0#.
290 FOR #g%#1 TO 2:000# 3)2) #VAL(0#) #g
) #g%#) #back) #NEXT #g%#
291 * Variable #0#.
292 000# 3)2) #g%#) #back) #FOR #g%#1 TO 4

```

```

1000# 3)2
293 #VAL) #g%#) #back) #NEXT #g%#) #back) #EX
#0#) #FEED WHITE 1
294 * Variable #0#.
295 FOR #g%#1 TO 2) #FOR #g%#1 TO 2:000#
3)2)
296 #VAL) #g%#) #back) #g%#) #back) #back) #
NEXT #g%#) #g%#)
297 * Variable #0#.
298 000# 3)2) #data) #back) #
299 * Introduction.
300 FOR #g%#1 TO 4) #FOR #g%#1 TO LEN(0#) #j)1) #LOCATE 1,2) #
301 #VAL) #g%#) #000# 2) #PRINT #0#) #g%#
) #j)1) #g%#) #NEXT #g%#
302 FOR #g%#1 TO 4#-LEN(LEN) #j)1) #0#
)CALL #scr1)add) #0#) #VAL) #000# 3)2)
303 NEXT #g%#) #PRINT #g%#) #NEXT #j)
) #VAL) #data) #PRINT #data) #
304 READ #g%#) #PRINT #g%#) #0#) #FEED W
0#
305 FOR #g%#1 TO LEN(#scr1) #j)1) #scr%#
) #FOR #g%#1 TO 4
306 #VAL) #1#*#0#0#(scr%#,j) #g%#-3) #0#
) #j)1) #0#) #VAL) #g%#) #scr%#) #j) #
307 #g%#) #j)1) #VAL) #g%#) #j)1) #0#
) #j)1) #0#) #j)1) #NEXT #g%#) #j)1)
308 000# 3,2) #VAL,15,2) #LOCATE 25,24) #PRIN
T #0#) #0#) #j)1) #NEXT #g%#) #000 3)2)
309 #VAL) #g%#) #VAL) #0#) #0#) #NEXT #g%#) #0#)
) #RETURN
310
311 * String #0#.
312 #0#) #READ #g%#1) #FOR #g%#1 TO LEN(#
#0#) STEP 2)
313 #VAL) #1#*#0#0#(cp%#,cp%#,2) #VAL)
) #CHEM(15) ) #NEXT #back) #g%#) #RETURN
314 * Frame #0#.
315 * Frame #0#.
316 FOR #g%#1 TO frame) #CALL #0#) #NEXT
#g%#) #RETURN
317
318 * Parve #0#.
319 #DATA #g%#) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
320 * Screen #0# #C%.
321 #DATA #0#) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
322 #DATA #00) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
323 #DATA #00) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
) #00) #00) #00) #00) #00) #00)
324

```



```

1728 IF a1=25 THEN tref:=20FOR qd1 TO 10
1730 FOR NEXT qd1,2,4,6,8,10,12,14,16,18,20
1732 IF a22 THEN tref:=10 ELSE IF a30
THEN tref:=5
1734 FOR Wader
1736 IF tref=8 THEN LOCATE a,2:PRINT "
":SOUND 1,50,10,15:RETURN
1738 IF a1=10 THEN LOCATE 29,1:PRINT "
":LOCATE 29,2:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
1000,10,15
1740 IF a2=10 THEN LOCATE 31,1:PRINT "
":LOCATE 31,2:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
500,10,15
1742 IF a3=10 AND a4 THEN LOCATE 33,1:
PRINT " ":LOCATE 33,2:PRINT " ":SOUND:
1,500,10,15 ELSE IF a10=1 THEN LOCATE 3
3,1:PRINT " ":LOCATE 33,2:PEN 3:PRINT "
":SOUND 1,500,10,15
1744 IF a4=1 THEN LOCATE 35,1:PRINT "
":LOCATE 35,2:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
700,10,15
1746 IF a5=1 THEN LOCATE 36,2:PRINT "
":LOCATE 36,3:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
600,10,15
1748 IF a16=1 THEN LOCATE 37,2:PRINT "
":LOCATE 37,3:PRINT " ":SOUND 1,500,10
,15
1750 IF a7=1 THEN LOCATE 38,2:PRINT "
":LOCATE 38,3:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
400,10,15
1752 IF a7=1 THEN PEN 3:LOCATE 38,2:PEN
3NT " ":LOCATE 38,3:PRINT " ":PEN 3:ILD
CARE 34,3:PRINT " ":LOCATE 38,3:PRINT "
"
1754 IF a18=1 THEN LOCATE 39,3:PRINT "
":LOCATE 39,4:PEN 3:PRINT " ":SOUND 1,
300,10,15
1756 IF a19=1 THEN LOCATE 39,3:PRINT "
":LOCATE 39,4:PEN 1:PRINT " ":SOUND 1,
300,10,15
1758 IF a17=1 THEN PEN 3:LOCATE 39,4:PEN
3:PRINT " ":LOCATE 39,4:PRINT " "
1760 IF a20=1 THEN LOCATE 39,4:PEN 3:PR
INT " ":LOCATE 39,4:PRINT " ":PEN 3:ILD
CARE 34,3:PRINT " ":LOCATE 39,4:PRINT "
"
1762 IF a19=8 THEN LOCATE 39,3:PEN 3:PR

```

```

INT " ":LOCATE 39,4:PEN 3:PRINT " ":P
EN 3:ILD CARE 35,3:PRINT " ":LOCATE 39,4:PR
INT " "
1918 IF a14=8 THEN PEN 1:LOCATE 39,1:PR
INT " ":LOCATE 39,2:PEN 1:PRINT " ":PEN
3:ILD CARE 35,2:PRINT " ":LOCATE 39,2:PR
INT " "
1920 PRINT CHR(223)+CHR(224)
1922 FOR Wader TO 200:PRINT Wader
1924 RETURN
1926 FOR Wader TO 200:PRINT Wader
1928 IF stage1 AND a29 THEN Wader TO 200
1930 IF stage1 AND a30 THEN Wader TO 200
1932 IF a28 OR a34 THEN Wader TO 200
1934 IF stage1 AND a38 THEN Wader TO 200
1936 IF stage1 AND a41 THEN Wader TO 200
1938 IF stage1 AND a42 THEN Wader ELSE
IF a32 THEN Wader TO 200
1940 IF stage1 AND a43 THEN Wader TO 200
1942 IF stage1 AND a44 THEN Wader TO 200
1944 NEXT Wader
1946 IF stage2 THEN Wader TO 200
1948 IF stage2 THEN Wader TO 200
1950 PRINT CHR(223)+CHR(224):PEN 3
1952 LOCATE 2+stage1+a41,0+stage2:PR
INT CHR(223)+CHR(224)
1954 IF stage2 AND a45 THEN Wader TO 200
1956 IF stage2 THEN Wader TO 200
1958 IF stage2 THEN Wader TO 200
1960 IF stage2 AND a46 THEN Wader TO 200
1962 IF a47 AND a48 THEN Wader TO 200
1964 IF a49 AND a50 THEN Wader TO 200
1966 IF a51 AND a52 THEN Wader TO 200
1968 IF a53 AND a54 THEN Wader TO 200
1970 IF a55 AND a56 THEN Wader TO 200
1972 IF a57 AND a58 THEN Wader TO 200
1974 IF a59 AND a60 THEN Wader TO 200
1976 IF a61 AND a62 THEN Wader TO 200
1978 IF a63 AND a64 THEN Wader TO 200
1980 IF a65 AND a66 THEN Wader TO 200
1982 IF a67 AND a68 THEN Wader TO 200
1984 IF a69 AND a70 THEN Wader TO 200
1986 IF a71 AND a72 THEN Wader TO 200
1988 RETURN
1990 FOR

```


Nyttigt lille program

Dette lille oversørbare program er såret nyttigt, når du f.eks. har læst en maskinskrift, printet den på blåt 16 millimeter, og så skal bruge den i anden forbindelse. Så kan man simpelthen aldrig huske adresserne! Og her kommer denne nyttige lille program-stamp ind i billedet. Den kan nemlig lægge din rol-til over på et andet blad, i forbindelse med det program. At den så i samme omfanging an-protector beskyttede BASIC-programmer, skal blot med for en ordens skyld.

Programmet er selvforklarende og hurtigt at teste ind.

```
1 * Copying At Tape Files etc. April 1
984.
2 * GET CASE Folderabend Software By H0
3 * ZINK PULVER LITHO™ LIPAPER OPEN
LIPAPER at CLEARING. AFTER 2nd
4 STRINGS, 2011PRINT * BURE
5 * Case Folderabend Software.
6 PRINT STRINGS, 2011PRINT * BURE
7 * AT Tape Files etc. CPC etc.
8 PRINT * Tryk Little (Evlar) For Koper
9 *
10 READ A:IF A=STOP THEN KEY OFF,HAL
L 140*HORN(130)H: 1,1:SOLETE 0-14
11 FOR A=1 TO LEN(A):STEP 2:POKE A&A,VA
L 178*HORN(A,2,2)GOTO 10
12 NEXT A:GOTO 8
13 DATA 000117A00077001A001100000000
2A00000
14 DATA 00000A0001A700000000000000
0001177
15 DATA ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
000001234
16 DATA 0000000000000000 * STOP
```



Amstrad-bladet udvider aktiviteterne

Via en aftale med det engelske forlag Dutton/Publishers, som har overtaget udgivelsen af Amstrad og en officiel brugerblad Amstrad Computer User, har vi overtaget en række distributionsrettigheder.

Dette betyder at du fremover kan bestille abonnement på Amstrad Computer User direkte hos os. Og på bladet og computerforhandlere kan vi fremover levere til.

Du sparer penge!

Amstrad Computer User udkommer tolv måned. Bladet er på engelsk og indeholder hver gang omkring 100 sider daglige nyheder, programindtægter, tests og tilbud - direkte fra Amstrad selv.

Redaktionen er uafhængig og stadig i Amstrads lokaler i Brentwood - lige midt i forsendepunktet. Amstrad Computer User koster i henhold kr. 30,00 pr. nummer. Dette giver totalt kr. 372,- pr. år. Vi kan tilbyde dig et abonnement til alt kr. 298,- pr. år, incl. fr. levering med posten på udgivelsesdagen. Lidt over betragteligheden ved at få bladet leveret lige ind at brevskranken sparer du altså kr. 74,-. Det svarer faktisk til, at du får mere end 2 blade gratis om året!

Skynd dig at udfylde dette gode tilbud, så du allerede fra næste nummer kan komme i gang med at spare penge. Du indsendes blot nedenstående kupon, vedlægger en check på kr. 298,- (eller indtægter beløbet på giro 6.26.51.97, Forlaget Microtech, Hovedgårdsvej 4, 8660 Silkeborg), hvorefter vi registrerer dig som abonnent og du får bladet tilsendt fremover - nemmere kan det ikke blive!

JA TAK! Jeg ønsker et tre-årsabonnement på det engelske Amstrad Computer User.

Bladet udkommer 12 gange om året, leveres postfrit, direkte til mig, for kun kr. 298,- pr. år. Mit abonnements løber indtil jeg skriftligt oplyser det (maks. 1 år).

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

evt. telefon: _____

Beløbet er vedlagt i check _____

Indsat på giro 6.26.51.97 _____ (svet kryds)

Tipsprogram med statistik

Tips-program er et program, der arbejder ud fra helt andre principper end tip-programmet fra sidste nummer af Amatør Bladet (2/86). Programmet kan kun arbejde med en tip-kupon af gangen, men til gengæld kan man registrere et antal fodboldhold, som man kan udarbejde statistiske oversigter over. Programmet kan så være hjælpsomt ved udfyldning af tip-kuponer. De to tip-programmer vil nemlig kunne supplere hinanden adsmækket. Programmet fungerer således, at man hver aften indtaster resultaterne af hver kamp. Efterhånden vil man få opbygget et godt grundlag for tip-programmet, der naturligvis aldrig vil blive sammensat, men som kan bruges som reference i tip-løsen. Indtastningerne foregår ved, at man først fortæller programmet hvilken af holdene, der spiller på hjemmebane og derefter antallet af mål til hvert hold. Det er fortløbet oplyst for programmet, at det regner i mål indtastet for score. Første gang programmet startes, skal der indtastes en linie 88 med en ODDT til linie 1680, hvorefter der gemmes en datafil på bånd eller disc, der skal bruges, hver gang programmet startes op.



```

10 FORK 48822,20:1:KET DEF 86,0,0,0,0
20 GOSUB 1400
30 DIM A$(50),AN(50,50,2)
40 DIM B(10)
50 DIM C(15,2)
60 REM *** STARTDATA BENTES ***
70 OPEN "TIPDATA"
80 FOR D=1 TO 50
90 INPUT B,D,B(2)
100 FOR C=1 TO 50
110 INPUT B,C,AN(C,D,1)
120 INPUT B,C,AN(C,D,2)
130 NEXT C,2

```

```

140 CLOSEIN
150 REM *** MENU ***
160 MODE 2
170 PRINT "TTTTT 1111 PFFF 000 88888
TTTTT 8888 000 L 0000"
180 PRINT "T T T I F P C S E
T T T B B O O L S B B"
190 PRINT " T I F P C S E
T B B O O L S B B"
200 PRINT " T I PFFF 000 888
---- T 8888 0 O L S B B"
210 PRINT " T I F P C S E
T B B O O L S B B"
220 PRINT " T I F P C S E E
T B B O O L L O S B B"
230 PRINT " TTT 11111 F 000 88888
TTT K B 000 LLLLL 0000"
240 PRINT
250 PRINT " (C) 1986 by Steenholm
Program by Thomas Gjerp"
260 PRINT-PRINT TAB(20)"1) Indtast tip
kupon"
270 PRINT TAB(20)"2) Indtast statistik"
280 PRINT TAB(20)"3) Opskriv resultat"
290 PRINT TAB(20)"4) Indtast resultat"
300 PRINT TAB(20)"5) Afslut program"
310 A$(INKEY$)=IF A$(INKEY$)="0" OR A$(INKEY$)="5" THEN 0
320 ON VAL(A$(INKEY$)) GOTO 340,340,1190,1070,10
330 REM *** BEKKEVIL KUPON ***
340 T=0:FOR KAMP=1 TO 15
350 MODE 2
360 PRINT "Kamp nr. "KAMP":
370 FOR S=0 TO 50:IF A$(S)="" THEN PRINT
T USING "##":2:PRINT A$(S)
380 NEXT S
390 INPUT "Hjemmehold (hjemmebane) :":HE
400 HIKAMP,1:=HE
410 INPUT "Bortehold (udebane) :":BE2
420 HIKAMP,2:=BE2
430 MODE 2
440 PRINT "Kamp nr. "KAMP":
450 PRINT A$(BE1) "-" A$(BE2)
460 PRINT-PRINT "Starttid afdato:"
470 REM *** PROCENTVIS CHANCE ***
480 PR=0:FOR I=0,50,100:IF I=0:PRINT I:PR,
1:1-ADD(I)*BE1,PR,2:1:1
490 IF PR<=30 THEN PR=30
500 PRINT A$(BE1):USING "###.##":PR
510 PRINT A$(BE2):USING "###.##":100-PR
520 PRINT-PRINT "Dokument tipstegn:"
530 D=0:IF PR<=30 THEN D=1:PRINT "1"
540 IF A$(D)=PR<=20 THEN D=2:PRINT "X"
550 IF PR<=40 THEN D=3:PRINT "2"
560 REM *** SØGE-MENU ***
570 PRINT-PRINT-PRINT "1) Acceptere ud
egnet tipstegn"
580 PRINT "2) Følgende indtastning(er):"
590 PRINT "3) Indtast tipstegn"
600 A$(INKEY$)=IF A$(INKEY$)="1" OR A$(INKEY$)="2" THEN 0
610 IF A$(INKEY$)="2" THEN 750
620 IF A$(INKEY$)="3" THEN 650
630 D=4:IF INKEY$="100":IF T=PR THEN

```

1240

```

D=1
948 IF ABS(PI-PI)-PI>D THEN D=D/2
950 GOTO 750
952 D=D/PRINT "D: ",D:" "
954 AA=OFFER:(INDEX:=PI-AA)*J THEN D=D
+D/2000 AAA
956 IF AA<=M THEN D=D
958 PRINT "X (D/M) "
960 AA=OFFER:(INDEX:=PI-AA)*J THEN D=D
+D/2000 T20
962 IF AA<=M THEN T20
964 PRINT "Z (D/M) "
966 AA=OFFER:(INDEX:=PI-AA)*J THEN D=D
+D/2000 T50
968 IF AA<=M THEN T50
970 IF D=D THEN D=D
972 R=RAMP=D-Y-D/2000 AND I+D/2000 AND Z
+D/2000 AND A+T-T/2
974 PRINT:PRINT "Time tel og ned kamp "
RAMP:""":T:"- "":
976 CALL A8800
978 NEXT RAMP
980 EEN AAA UDDESKIFT AAA
982 INPUT "Skift på skær eller print
og I=FD "D=IF OFFER=D=PI" THEN D=D
ELSE D=0
984 MOVE 2
986 FOR KAMP=1 TO 13
988 PRINT #2,USING "##":KAMP:
990 PRINT #3,AA=KAMP,1000:""AA=KAMP
.21:SPACE=60-LIN:AA=KAMP,1000-LIN:AA
=KAMP,20000:
992 IF KAMP=1 AND 1 THEN PRINT #0,"1":
ELSE PRINT #0," "
994 IF KAMP=1 AND 2 THEN PRINT #0,"X":
ELSE PRINT #0," "
996 IF KAMP=1 AND 4 THEN PRINT #0,"2" E
LSE PRINT #0," "
998 NEXT KAMP
1000 PRINT #0,"total rækker:"T
1010 IF U=0 THEN CALL A8800
1020 GOTO 160
1030 EEN AAA STATISTIK AAA
1040 MOVE 2
1050 FOR D=1 TO 50:IF A=Z<=" THEN PRIN
T USING "##":D:PRINT A=Z:
1060 NEXT Z
1070 INPUT "Holdnøkke:"T=0
1080 INPUT "Skær / Printer I=FD "I=0:IF

```

```

1150 PRINT #0,"Totalværdi:"FD:" mod
"100
1160 IF U=0 THEN CALL A8800
1170 GOTO 160
1180 EEN AAA BETTE HOLD AAA
1190 MOVE 2:INPUT "Oprette eller slette
hold I=FD "I=0
1200 IF OFFER=D=PI" THEN 1300
1210 EEN AAA OFFERTE HOLD AAA
1220 FOR D=1 TO 50:IF A=Z<=" THEN 1260
1230 NEXT Z
1240 GOTO 310
1250 MOVE 2
1260 FOR D=1 TO 2:PRINT AA=D:NEXT D
1270 INPUT "Holdnavn:"AA=D:
1280 GOTO 160
1290 EEN AAA SLETTE HOLD AAA
1300 MOVE 2
1310 FOR D=1 TO 50:IF A=Z<=" THEN PRIN
T USING "##":D:PRINT A=Z:
1320 NEXT Z
1330 INPUT "Holdnavn "AA=
1340 A=PI="":
1350 GOTO 160
1360 EEN AAA RESULTAT TIL STATISTIK AAA
1370 MOVE 2
1380 FOR D=1 TO 50:IF A=Z<=" THEN PRIN
T USING "##":D:PRINT A=Z:
1390 NEXT Z
1400 INPUT "Holdnavn (lydenavn):"NE
1410 INPUT "Holdnavn (udtale):"NE2
1420 MOVE 2
1430 PRINT "total mål til "AA=NE:
1440 INPUT "G=AA=NE,NE2,1=AA=NE,NE2,1=Q
1450 PRINT "total mål til "AA=NE2:
1460 INPUT "G=AA=NE2,NE,2=AA=NE2,NE,2=Q
1470 GOTO 160
1480 EEN AAA DAMEK PARAMETERE AAA
1490 SYMBOL AFTER 01
1500 SYMBOL 01,125,216,216,294,216,216,2
22,0
1510 SYMBOL 22,25,24,103,107,115,24,82,0
1520 SYMBOL 83,56,0,124,196,224,196,196,
0
0
1530 SYMBOL 125,0,0,116,36,326,216,116,0
1540 SYMBOL 124,0,0,116,304,224,162,220,
0
1550 SYMBOL 125,48,0,120,12,124,204,116,
0
1560 KEY DEF 28,1,129,91
1570 KEY DEF 28,1,129,92
1580 KEY DEF 28,1,125,93
1590 KEY DEF 32,1,80,83
1600 KEY DEF 38,1,84,86
1610 KEY DEF 17,1,43,42
1620 KEY DEF 36,1,44,58
1630 KEY DEF 31,1,46,56
1640 KEY DEF
1650 EEN AAA EEN DATA OG BLET AAA
1660 OFFERT "TIPDATA"
1670 FOR D=1 TO 50
1680 PRINT #0,AA=D:
1690 FOR Q=1 TO 50
1700 PRINT #0,AA=D,Q,1:
1710 PRINT #0,AA=D,Q,2:
1720 NEXT Q,2
1730 CLOSEOUT
1740 EEN AAA RESET AAA
1750 CALL 0

```

SØGES:

Dygtige Amstrad-programmer
søges til udviklingsarbejde.

De skal være god til maskin-
sprog programmering !!
Gode muligheder for en stor
til indtægt på royaltybasis.

Kontakt Erik på nr. 01-800709



TURBO

- en familie
med kraft, fart
og fornuftige priser.

Til AMSTRAD CPC 6128 og JOYCE

PASCAL

kr. 1990,-
inkl. moms

TOLL BOX

kr. 895,-
inkl. moms

TUTOR

kr. 590,-
inkl. moms

Vedens mest
solgte PASCAL-
kompilator

Lav din egen
database. Klar
til brug

Lærprogram
til Pascal. Med
programdisk.

GL GRUPPEN

Rebok Søpark 1
2650 Hvidovre, Telefon 01-470147, Lokal 7

Læserservice

Ved tilbud om salg af software af egen udvikling ønsker jeg hermed, at jeg er indehaver af alle programmeringsretter.
Husk venligst navn og adresse på kopieret materiale på siden.

..... Altp her

..... Altp her

Bestillingskort

Undertryktekasser hermed

1 års abonnement på **Amstrad Computer User**

Helt årlig PRS af Amstradbladet, kun kr. 95,-

..... stk. Maxwell disketter CP2 à kr. 47,50

Samtlige programmerbøger på disk fra tidligere Amstradblade C dette er 2 for kun kr. 10,-

Samtlige programmerbøger i dette nr. på bånd for kr. 29,95

Samtlige programmerbøger i dette nr. på disk for kr. 10,-

Programmeringsprogrammet CORNAC på bånd kr. 498,- (se Amstradbladet nr. 6/85)

Programmeringsprogrammet CORNAC på disk kr. 498,- (se Amstradbladet nr. 6/85)

..... stk. Joycedisk à kr. 98,- (se art. i nr. 6/85)

Hjælpere sendes til

INPUT:

Carlval Bakke 9

8000 Silkeborg

Betalt bedes vedlagt på check, eller indskrives på giro nr. 26 51 90.

Alle priser er incl. porto. Bestillingen bedes forudbetalt.

Betaler du indskr på giro vedlagt i check

Direktekr. + 25 kr.

TOTAL

+ PORTO

MLT

Da skal være opmærksom på, at der for visse bestillingers vedkommende kan være en vis leveringsfrist, da nogle af produktorer kan ligesåledes i det andet i bestiller.

Send venligst ovenstående til

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

..... nr. 18.1

0 -IGEN 3 ESSER FRA DATA-BECKER...

TEXTOMAT er et maskinøst tekstbehandlingsprogram. Alle printere kan faktisk sluttes via de indbyggede printertilslutningsrutiner. 10 linjedefinerbare styremagn til printer for maks. udskriftelse af printerens muligheder, såsom fed-bred- og grafik skrift. Teksten kan blokopdeles og flyttes rundt som det nu passer bedst. Høje og venstre margin kan justeres ligesom overskrifter m.m. kan censeses. Med data fra DATAMAT kan TEXTOMAT højere/lige behandles med personlige stilet. Teksten formateres direkte på skærmen, således at det færdige resultat har lige høje og venstre margin.

498,-



DATAMAT er et konformabelt dataforvaltningsprogram til AMSTRAD. DATAMAT kan indeholde op til 260 tegn pr. linje og bruger ethvert felt som index (søge) felt. De kan søge, sortere og udvælge data efter alle kriterier og på alle felter, efter Dato's ønske. DATAMAT kan overføre data til TEXTOMAT således at disse bruges til f.eks. personlige serie-breve m.v. DATAMAT er ekstremt hurtig da den er skrevet i 100% maskinkode.

498,-



Med BUDGET-MANAGER behøver De ikke længere tænke på forvaltningen af Dens husholdningskassen. BUDGET-MANAGER kontrollerer alle udgifter og indtægter, kredit og opsparingskonti på pas. Alle data kan læses på skærm eller udskrives på printer. De BUDGET-MANAGER anvender terminationsstarten kan alle data udelæses til forældedata. Naturligvis råder BUDGET-MANAGER over mange nyttige kalenderfunktioner, som hjælper Dem i overvågningen af de vigtige terminer. Endvidere er der funktioner til beregning af månedlud og renteberegning.

498,-

I løbet af 1986 kommer der hele 8 bøger på dansk til AMSTRAD bl.a. PØNSTEBØGEN, TIPS OG TRICKS, INTERN, FEKS OG POKES, FLOPPYBØGEN og flere er på vej. Se dem hos din forhandler !!



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOKS 108 - DK-680 BINSKØRNING

Distribution i Norge

e COMPUTER
EQUIPMENT **as**

Gjølveleva g. 42, N-4600 Kristiansund 1, Tlf. (042)70284

BUSY PACK

Markedets mest gennemprøvede administrative løsning til Amstrad (finansbogholderi, debitorbogholderi, kreditorbogholderi, lagerstyring, fakturering.)

Joyce total system
3495,-

incl. moms



Amstrad 6129
2995,-

incl. moms