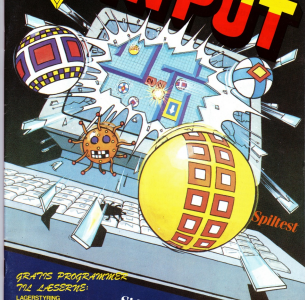


BLAD TIL
AMSTRAD
PÅ 1000 MÅNEDER
I 1987

PRIS KR. 20,95 1987

NR. 2

INPUT



Spiltest

**GRATIS PROGRAMMER
TIL LÆSERNE:**

- LADERSTYRING
- WIPING OUT
- MEMORY-DUMPER
- SKYTEN
- BORSEN
- PRINTREGNSAB
- ... LIGE TIL AT TASTE IND

Sidste nyt fra PCW i London
STOR GEM OVERSIGT

INDHOLD

Fra redaktionen	3	Børsen	29
GEM oversigt	4	Privatregnskab	35
The Great Escape	6	Læserservice	40
The Wargame	8	T-Shirtkonkurrence	41
Lagerstyring	10	Nyt fra Personal Computer	42
Wiping Out	22	World Show	
Memory Dumper	24	Næste nr.	47
Skytten	26		

FRA REDAKTIONEN

Sk vidnes da igen med en udgave af programbladet INPUT. Denne gang handler vores specialt præsenterede om nogle af de ting, der i aprilbladet sælges godt. Det er faktisk forbrugsgenstande, et eksempel vil være de mange forskellige små ting, der sælges på markedet, men som er meget populære. Dette er et af de ting, der sælges godt i vores T-Shirtkonkurrence. Et eksempel vil være de forskellige ting, der sælges på "G" for-

den. Derfor et godt råd. Prøv nogle af de ting, der sælges godt i vores T-Shirtkonkurrence. Hvis du har et godt råd, så send det til os. Vi vil gerne høre om det.

PCW nu igen...

Regnet i dette nr. bringer et en hyldig artikel om PCW i London. Skal man et læse mere om denne spændende udfordring, kan man ligeledes finde en artikel i Anvendt Bladet nr. 8. An-

vendt Bladet bringer en artikel om PCW i London. Skal man et læse mere om denne spændende udfordring, kan man ligeledes finde en artikel i Anvendt Bladet nr. 8. An-

God fornøjelse med programmene i dette nr. og hvem ved?

... måske har næste nr. været i vores T-Shirtkonkurrence. Et eksempel vil være de forskellige ting, der sælges på "G" for-

Anvendelsesredaktør
Dr. Håstrup Christensen

Ansvarshavende redaktør:
Dr. Håstrup Christensen

Program redaktør:
Kim Jacobsen

Redaktionelle medarbejdere:

Jens Jesper Larsen, Leif Andrew Rasmussen, Morten Sørensen, Bente H. Hansen & Anders S. Hansen

Grafisk tilrettelæggelse, layout og illustrationer:
Mikael Zachariasen

Sætte: Jysk Fotocast/JE2
Tryk: Hønsboergs Grafiske Hus

Foto: Lennings Special Foto/PH Fotografi
Distribution:
Danmark: D.C.A. samt Anvendelsesredaktør
Norge: Havnem
Sverige: A.C.H. AB
ISSN 8902-8173

Program KØTLEVE:
Hver tirsdag kl. 14 og 16.
Tlf: 06 82 24 55

Ansvarsskyldig:
Brian Roy Mathiesen,
tlf. 06 82 04 77

Redaktion i England:
Peter Corbett, tlf. 0486681 4500

Administrationsansvarshavende:
Birthe Schwartz, Pilevej 40, 2600 Lyngby, Danmark
Administrationsansvarshavende i Island:
Anvendt Bladet INPUT
Hafnsláttur

eller på 06 82 24 55 mellem 14 og 16 på hverdage

Fordele: Pulser til Maribæk

GEM Oversigt

- en oversigt over de
GEM-baserede
programmer

GEM DRAW plus
- Det ultimative
tegneprogram

Er du den lykkelige ejer af en af Anatrads PC1512'ere, så har du sammen med din computer også fået Digital Research's GEM system med i købet. GEM står for de engelske ord "Graphics Environment Manager" og betyder frit oversat "Grafisk styresystem", altså et styresystem, der styrttykker sig grafisk, og det er lige selvstændigt, det er kernen i GEM systemet. Digital Research's GEM software giver nemlig en grafisk repræsentation af din PC's og disse programmers faciliteter gennem billeder og menuer. Dette gør det muligt for dig at arbejde med din PC ved simpelthen blot at pege på et billede på skærmen og klikke på en af menuens knapper. Denne arbejds metode er meget let at lære, og efter at du har lært at betjene et program vil læren af efterfølgende programmer være endnu lettere.

Flere og flere programmer skrives, så de gør brug af GEM's brugervenlige funktioner. Sådanne programmer kan identificeres ved at der som regel står "Købt med GEM software" eller "GEM-baseret" på dem.

Eksempelvis som disse GEM-baserede programmer: tilblende og på mark-

det, så modtog vi her på Anatrads Bladet HOIT-line flere og flere forespørgsler angående disse programmer. Det var hovedsageligt fra folk, som var i tvivl om programmernes funktion og anvendelighed. Det er disse oplysninger, som har givet grundlaget til denne artikel, idet vi på baggrund af det store antal forespørgsler bestemte os for at bringe en "kompleks" oversigt over alle de GEM-baserede programmer der i skrivende stund findes i hænder. Oversigten vil desuden inkludere en kort beskrivelse af programmerne.

GEM Draw Plus er et avancerede grafisk program, som sætter dig i stand til at fremstille professionelle diagrammer, logos eller illustrationer på din Anatrads PC, og det ad fra en stor palette, hvis du har en farveskærm (gælder på en monochrome skærm). Du kan fremstille billeder ad fra i forvejen bestemte figurer i menuen, eller du kan tegne "frihåndt" med musen. Hvis du tegner frihåndt så kan du vælge mellem mange forskellige linje typer og tykkelser. På et hvilket som helst sted i din grafiske præsentation kan du tilføje en tekst. Den er

Man kan også lave en tegning i et vindue og derefter "passe" den over i et andet, som så kan "pastes" over i et tredje osv. Med denne form for "opsætning" stoler man desuden over 20 forprogrammerede "karakterer". Når man så er færdig med de karakteriske udfoldelser, kan man få værker udskrivet på IBM compatible printere (ind. DMP-3000).

Draw-Plus indeholder kort sagt alt, hvad man forventer af et godt tegneprogram, men det som gør programmet særlig attraktivt er jo, at det er udbygget med GEM-brugerfladen, hvilket gør programmet særdeles nemt og fleksibelt at arbejde med.

Blandt andet en ting som gør programmet anvendelig til Leks, firma logos på brevpapir eller lign. Rotering og spejlvending af objekter er heller ikke noget problem med Draw plus.

GEM FIRST WORD PLUS - en tekstbehandler eller en publisher?

GEM 2nd Word Plus indeholder alle de funktioner, som man finder i avancerede tekstbehandlingsprogrammer, men uden at der er gået på kompromis med bruger-



GEM Comen er blevet designet med hovedvegt lagt på brugervenlighed, så folk, der aldrig har arbejdet med et kommunikationsprogram før, kan bruge programmet uden de store forudsættelser, men samtidig indeholder programmet alle de faciliteter, som man finder i moderne kommunikationsprogrammer. F.eks. Auto dial, auto answer auto log-on, multisektion, besv. retur op til 9600/19200, indbygget tekst editor og meget andet.

GEM Comen understøtter følgende modeller: Amstrad PC-modem, Darcos 1238, 2133AD-4, Unity-Duquy minirno ML153, Quattro, Hayes 300, Smartmodem 12, ratmod WS 3000, Teledata m 313,600 og "Hayes kompatibel" modems og manuelle modems.

der programmet også en af-talelog sid en "tude" for hver dag. Her kan man f.eks. notere en foretæringsseddel med konsulent. XX klokken 13.00 og så sætte computeren til at minde en om at den klokken 13.30 med en elektronisk alarm er en digt-tel ar - og skulle du tilfældig- vi så ikke have tæst for din computer på det aktuelle tidspunkt, så vil programmet minde dig om de "glæder" aftaler lige så snart at GEM startes op.

Som enhver anden ber-derindbruden universal ka-leren med respekt for sig selv, så indeholder GEM Diary også et adresserkartotek, hvori man kan notere kontaktoplysninger, venner, kolleger og selvfølger lydte GEM Diary på avancerede søgfaciliteter i forhold til de

konventionelle kalenderer. Det som gør GEM Diary til

GEM DESKTOP PUBLISHER - blås en "rigtig" skrivebords-redaktør

GEM Desktop Publisher er et meget kostdyr publishe- program, der er kaldt på hjælp med i Leds. Planet Street Editor omend måske bedre i kraft af GEM brugerfladen.

Inden vi går igen med gennemgangen så skal det lige bemærkes at GEM Desktop Publisher i nød-sætning til de tidligere omtalte programmer kan kun køre på systemer med enten to disk drive eller et disk drive og en harddisk.

GEM Desktop Publisher er et meget stort og komplekst program (hvad det er



GEM DIARY - den elektroniske Time Manager

Med dette program gik Digital Research et vist stykke frem i ledelsen i ledelsen. Det er ikke lineær kalender, men der har givet sig et med, men funktionen er den samme. GEM Diary er nemlig en elektronisk kalender med et temmelig avanceret Ud over at programmet kan udvise de valgte indtæktskalendarer med dage, og man kan så indhol-

etviskeligt stærkt program er at det kanes som et bag-grundprogram, der vil sige at det altid ligger i hukom-elsen. Man starter simpel-then dagen med at kende her programmet ind i hukom-elsen, hvorefter man bruger-ten kan kalde programmet til man ligger på skærmen når man lader sig tale i telefon. Leds. viderer og talen i telefon. Leds. viderer og talen i telefon. Leds. viderer og talen i telefon. Leds. viderer og talen i telefon.

ikke svært at bruge) og det yder en høj kvalitet til små penge. Det vil være for omfattende at gennemgå programmet fuldstændigt, så jeg vil blot nævne de vigtigste features ved programmet.

- Velegnet til at lave rapporter, brochurer, kataloger, prælater og annoncer.
- Nemt at bruge p.g.a. GEM-vilget.
- Fullt WYSIWYG.

Fortættes side 38

Færet må vi lige festså en ting. Det er lang tid siden OCEAN havde sine kronede dage, hvilket ses på kvaliteten af dette spil, som absolut BØE kan findes blandt de 50 bedste (det er godt nok de bedste, der findes der men så).
Nåvel, vi anmelder det aligevel.

Forhistorien er som følger: Året er 1942, stedet Tyskland (det var det stort i disse år, you know) og ligesom her står på i lidt over 2 år efterhånden. Du bliver lært af tyskerne (dvs. pedale), og befinder dig nu i en POW-læje (Prisoner Of War). Da det nu er sådant, er sejnen muligvis ikke så ar for døren, ser du dig nu nødsaget til at smedde på et øjeblik, hvilket ikke er nogen let opgave. Som det står i instruktionerne, må flugten omhyggeligt planlægges med træjen

Selve lejen da betinder dig i, er et gammelt slot, på en ø i nordtyske, omkring et klipper på tre af siderne. Den eneste tilladte indgang, er ad en smal vej, og her er en vagtpost, der omhyggeligt checker alle personer. Under lejen er der demod alle mulige former for tunneler og kloaker, som med en ledet i hånden, kunne vise sig at blive nyttige.

findes på at gå rundt for at inspicere sine vagter, og såne udføre deres oplysning skal man være forsigtig, da han ellers man mistede al sine øreker at stude ind i.

De tyske vagter, demod, er faktisk fornuftige, da de jo er blevet sat til at bevogte diverse poster, og når de går

THE GREAT

tilmodighed, hvilket til side gerne skulle kalder sig i en geniel flugt med et stort ressourceoverskud. Som jeg nævnte før, er en flugt ikke nem, og de gør det absolut ikke nemmere, at du er bevogtet af nogle store, stygge vagter, men i den daglige gæster og ledere, har du mulighed for at slippe væk uden at der bliver lagt mærke til det. Men du nu har chancen, må du kortlægge lejen, og samle diverse ejendele, som du får brug for, når flugten skal iværksættes. Det kan være med, værktøj og så fremdeles. En sidste bemærkning fra instruktionerne må være, at der er mange måder at smedde på nogle svære end andre, hver eneste ene dag tur, og hver levere de deres standard/levere og specielle udby

I lejen findes der tre former for tre (homo sapiens): En kommandant, de tyske vagter, et udvalg af andre flugter, og så dig. Hvor har de disse funktioner (og så dig), og den er lært og trent for kommandantens velkommen, at placere vagtposter, hvor han synes der er brug for dem (det er ikke sandt, han synes, når man kommer længere ind i spillet). Man kan desuden

deres munde, gør de det med næsagtige realiteter, hvilket gør det muligt, at smutte væk, mens de patruljeres samtidig kan man smutte hvis en vagt, når han står med ryggen til, men man skal dog være hurtig, da han kan finde på at vende sig om, mens man løber, og så





er lænder løb. Medtængningerne har været i læver i meget lang tid, og deres mod på at bygge er faktisk brøst op. Dog kan man finde enkelte, der er villige til at distrahere vægterne, mens man lever nærværbogen. Det er ved at analysere fangerens daglige foretagelse (foringsarrangement,

lægge olie) ting bemærker over i uden at være iøjensigt at, da du automatisk følger de andre. Hvis du nu derimod river i stropen, kan du komme uden for grænserne af det tilladte, og så bliver dit monofilag lige pludselig realist, hvilket betyder at du skal passe på. Nu kan du nemlig ameneres, hvilket betyder at du mister alle de ting du evt. har samlet op under arbeitsarrangementet. Men du er i red zone, kan du kortlægge løren i detbet, men vær tilbage i gul zone inden

ESCAPE

midtårer osv) at man kan regne sig til, hvornår realiteterne for flugt er mest gunstige. Nu er der så kun en tilbage: dig! Du kan kontrollere at et iøjensigt, eller med tastatur, og følger (fordi det er dit monofilag side i sidens, er guld den daglige gang stammer med de andre fanger. Således kan du kort-

en samling, da skærmen så begynder at ringe for flugt. Du kan selvfølgelig også bare løbe fra vægterne når de opløser dig, og dermed forsøge at komme ind i barakken igen, da det kan redde dig.

Men hvad er nu dette monofilag for en, ja, ser du. Ude i skærmens venstre side står en flok fanger med et flag. Dette flag kan enten være gult eller rødt, hvilket indikerer din tilladte position. Flaget indikerer også din moral, således at du ingen

rygnet har, når det er i blåt, så pas på med, hvor langt du bevæger dig langt væk fra de andre. Måske får dig et skub opad hver gang du flyder et eller andet (kan også være en uoplyst del af lejren). Når du ingen moral har tilbage, er du ligeså borte som alle de andre fanger, og må starte forfra. Når i skærmbilledet findes der en klokke, som har to funktioner. Den ene er (for den ringe kort tid af gangen) at gøre opmærksom på rullende, særlinger osv. Når det står, viser en båndet i bunden af skærmen. Den anden funktion er, når du er på flugt. Du vil den båndet konstant, og så er det med at is lette de næste animation. På den måde kan du høre gang du samler ting op og opløser nye områder af lejren.

Grædiden er over midlet, men dog intert at ebbe hærte for, da den er simpel m.h.t. til baroksig (så godt som alt i et miljøet, i hvor sin lørd. Derimod har den sin lørd ved, at den er overvåget, og ikke påklædt ind i en masse betingelser, som det mange gange er tilfældet.

Lyden er absolut ikke optilens stærke side, da den begrænser sig til klokken brenn. Det kan godt være ret med lidt st, men er det her ikke at overdrive?

Programmet (spillet) stærkeste side er handlingen. Ved første øjekast kan den være lidt kedelig, men når man kommer længere ind i spillet, viser det sig at være et spil af betydelige dimensioner; det fungerer i såden grad, at spillet er absolut anbefalingsværdigt.

Dette spil er ikke normalt OCEAN stil, hvilket man tydeligt ser, da det normalt er fed grafik og lyd, men dertil handling. Her er det lige omvendt, men dog ikke noget der giver OCEAN et særligt stort skub op ad rangsten, sagt uden at få det til at lyde nedværdigt. En personlig kommentar ville være, at de har forsøgt at lægge sig op ad US GOLD med et haderligt resultat.

Græd: 3
Lyd: 1
Interesse: 4



Din lokale forhandler

Sjælland

AMSTRAD-eksperten
i Hvidovre

PRO COMPUTER

Strandstrømfvej 21, 2650 Hvidovre, 01 76 62 43
Åbningstider: Mandag 9-17, Fredag 9-17, Lørdag 9-13

Midtjylland

AUT. COMMODOREFORHANDLER

Alt til dit EDB-
forbrug i hverdagen

GRAFFITI DATA

Vi forhandler også:

AMSTRAD PC-computere m/v
Stort udvalg i programmer og spil

AMSTRAD
TAV

AMSTRAD

B. JENSEN
KONGENS L. 33
4000 KONGENS
L. 33
TEL. 69 12 11 77

Nordjylland

FORHANDLER AF:

AMSTRAD 1070, 1080 og 1084
MULTISET COMPUTERS
STAR 8140 - printer - Displays

PROGRAMMER TIL DIT BANG

TK-data

Torveg 4 - Sønderby - TEL. 68 82 14 12

**Total forhandler af samtlige
Amstrad produkter**

Ring og få et tilbud på netop det du
har brug for.
Husk vores benemte kortbetingelser

Holm Foto, Scherzerpladsen 10,
4200 Skjelslev

Holm Foto, Kærløgsvej 81, 4400 Holstebro
Holm Foto, Ringstedsgade 1A, 4700 Næstved

Vestjylland

AUT. AMSTRAD FORHANDLER



B. O. Bøger ESBJERG
Kongensgade 33
TEL. 65 12 11 77

LAGERSTYRING

TIL: CPC 6128.

Fra de efterhånden mange CPC 6128 ejere modtager vi jævnligt opfordringer på programmet, der udfylder den 64 KRAM bank, der findes i danske maskiner, og skal jeg være helt ærlig, så tror jeg at det er første gang i historien således at der bliver brugt en sådant program, men en gang skal jo være den første. Så lad mig straks så fast, at dette program kun kan køres på en CPC 6128.

Det nævnte program, som vi har modtaget fra John Ensløv, hører til i genre: science programmer, det er nemlig et utroligt gennemført og

professionelt lagervareprogram, som fylder hele 27 M i helionormalen. Programmet tillader op til 1000 forskellige væremærke og rummer alle tænkelige editeringsmuligheder. Når væremærkene indtastes sammen med de relevante oplysninger som: betegnelse, dimensioner, antal, pris og forværet forbrug pr måned, så opføres de automatisk i alfabetisk rækkefølge. Desuden er der mulighed for en samlet beregning af værelagets værdi. Men ellers kører programmet ingen store gennersøg, da det er suppleret med en god hjælpe-funktion. Vi siger mange tak til John Ensløv og hilsner med 700.00 danske kroner.

```
10 'Program "LAGERSTY" afsluttet
   d.08.07.87 af John Ensløv.
20 KEY DEF 69,1,97,68,141
30 KEY 141,"auto "
40 'linie 10-20 definerer DONT
   ROL A til AUTO
50 KEY DEF 62,1,99,67,142
60 KEY 142,"cls"+CHR(13)+"cat
   "+CHR(13)
70 'linie 40-50 definerer CDNT
   ROL C til CAT
80 KEY DEF 58,1,101,69,143
90 KEY 143,"edit "
100 'linie 70-80 definerer DON
   TROL E til EDIT
110 KEY DEF 36,1,108,76,144
120 KEY 144,"cls"+CHR(13)+"li
   st"+CHR(13)
130 'linie 100-110 definerer C
   ONTROL L til LIST
140 KEY DEF 15,1,128,128,145
150 KEY 145,"mode 0"+CHR(13)
160 KEY DEF 13,1,129,129,146
170 KEY 146,"mode 1"+CHR(13)
180 KEY DEF 14,1,130,130,147
190 KEY 147,"mode 2"+CHR(13)
200 KEY 131,"0,0"+CHR(13)
210 SYMBOL AFTER 91
220 SYMBOL 123,62,123,316,320,
   248,218,322
230 SYMBOL 124,124,206,323,254,
   246,230,324
240 SYMBOL 125,56,0,124,198,25
   4,198,198
250 SYMBOL 91,0,0,118,26,126,2
   16,110
260 SYMBOL 92,0,0,118,204,214,
```

```
102,220
270 SYMBOL 93,48,0,120,12,124,
   204,118
280 '*****
   *****
290 ' HUSK RUN BANKEN FOR KOR
   REL AF PROGRAMMET
300 '*****
   *****
310 bank=1:znr=0:pr="FR":sp=3:
   psk=2:skBANKOPN,72rX=0
320 MODE 2
330 LOCATE 28,2:PRINT "HOVEDHE
   NU LAGERSTYRING."
340 LOCATE 20,4:PRINT "Indtastn
   ing af nye data (1)"
350 LOCATE 30,8:PRINT "List dat
   a (P/S) (2)"
360 LOCATE 20,6:PRINT"Søge dat
   a (P/S) (3)"
370 LOCATE 30,7:PRINT"Hent dat
   a fra diskette (4)"
380 LOCATE 20,8:PRINT"Se data
   på diskette (5)"
390 LOCATE 20,9:PRINT"Rette da
   ta (6)"
400 LOCATE 20,10:PRINT"Stette
   data (7)"
410 LOCATE 30,11:PRINT"Beregni
   ng af lagerværdi (P/S) (8)"
420 LOCATE 20,12:PRINT"Brugerv
   ejledning (9)"
430 LOCATE 20,13:PRINT"Slutnin
```

```

p af filer fra disketten (10
)
440 LOCATE 20,14:PRINT"Printer
PRA/TIL (11
)
450 LOCATE 20,15:PRINT"Stop pr
ogrammet (12
)
460 LOCATE 4,24:PRINT "PRINTER
i " p#
470 LOCATE 30,34:PRINT"Antal p
oster ="jnr
480 LOCATE 60,24:PRINT"Pris by
tes"PRE(")
490 PLOT 0,10:DRAW 430,10:DRAW
430,37:DRAW 0,37:DRAW 0,10
500 PLOT 130,150:DRAW 470,150:
DRAW 470,395:DRAW 130,395:DRAW
130,150
510 PLOT 130,360:DRAW 470,360
520 IF bank#1 THEN LOCATE 20,2
1:PRINT"Husk 4#r k#rrel af pro
grammet RUN ";WRITE"PROGRAMM"
530 IF bank#1 THEN LOCATE 20,2
2:PRINT"-----
-----"bank#0
540 LOCATE 20,18:INPUT"Indtast
dit valg (tal 1 til 12) ";v#
550 IF (MID$(v#,1,1)="#") OR
MID$(v#,1,1)="#+") THEN MID$(
v#,1,1)="0"
560 IF (MID$(v#,1,1)="#") OR
MID$(v#,1,1)="#") THEN MID$(
v#,1,1)="0"
570 IF VAL(v#)<=0 OR VAL(v#)>1
2 THEN LOCATE 54,18:PRINT SPAC
E$(27):GOTO 540 ELSE v=VAL(v#)
580 IF v=0 THEN 540 ELSE IF v=
12 THEN 430
590 IF (v#2 OR v#3 OR v#5 OR v=
6) OR v#7 OR v#8) AND arr#0 TH
EN fejls=" *** Endnu ingen da
ta ***":GOSUB 1970:GOTO 320
600 IF v=11 THEN LOCATE 54,18:
PRINT SPACE$(21):GOSUB 2410:GOT
O 460
610 CLS:ON v GOSUB 490,1490,40
90,2490,2960,3410,3710,1610,60
60,6790
620 FOR pause=1 TO 700:NEXT:GO
TO 320
630 CLS:PRINT"Programmet er af
sluttet.";END
640 '
650 '
660 '-----
-----
670 ' Subrutine indtastning af
inddata
680 '-----
-----

```

```

690 GOSUBOPEN,72:rr#0
700 WHILE NOT r#=-1 OR -2)
710 LOCATE 83,1,1:PRINT 83,"RE
TURN=HOMEDRENU"
720 LOCATE 83,1,2:PRINT 83,TAB
(44);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT 83,"Indtast vareste
gnaise ";v#
730 IF v#="" THEN 1080
740 IF LEN(v#)>28 THEN GOSUB
1880:GOTO 710
750 FOR ch=1 TO LEN(v#)
760 IF MID$(v#,ch,1)="#" THEN
MID$(v#,ch,1)="a"
770 IF MID$(v#,ch,1)="#" THEN
MID$(v#,ch,1)="e"
780 IF MID$(v#,ch,1)="#" THEN
MID$(v#,ch,1)="a"
790 NEXT ch
800 v#="30-LEN(v#)
810 LOCATE 83,1,4:PRINT 83,TAB
(84);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT 83,"Indtast dimensio
n ";d#
820 IF d#="" THEN 810
830 IF LEN(d#)>18 THEN GOSUB
1880:GOTO 810
840 FOR ch=1 TO LEN(d#)
850 IF MID$(d#,ch,1)="#" THEN
MID$(d#,ch,1)="a"
860 IF MID$(d#,ch,1)="#" THEN
MID$(d#,ch,1)="a"
870 IF MID$(d#,ch,1)="#" THEN
MID$(d#,ch,1)="e"
880 NEXT ch
890 d#="20-LEN(d#)
900 LOCATE 83,1,8:PRINT 83,TAB
(44);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT 83,"Indtast pris i k
r. pr. stk. ";p#
910 IF p#="" THEN 900
920 IF LEN(p#)>8 THEN GOSUB 1
880:GOTO 900
930 pr=10-LEN(p#)
940 LOCATE 83,1,8:PRINT 83,TAB
(41);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT 83,"Indtast stk. p#
lager ";l#
950 IF l#="" THEN 940
960 IF LEN(l#)>5 THEN GOSUB 1
880:GOTO 940
970 l#="7-LEN(l#)
980 LOCATE 83,1,10:PRINT 83,TAB
(84);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT 83,"Indtast forbrug
pr. stk i stk. ";f#

```



```

970 IF fbb="" THEN 980
1000 IF LEN(fbb)>5 THEN GOSUB
1000:GOTO 980
1010 fb=S-LEN(fbb)
1020 tab=UPPER(C:vb+SPACE(vb)
+db+SPACE(d)+pr+SPACE(pr)
+ls+SPACE(l)+fb+SPACE(fb)
)
1030 GOSUB 1000
1040 WEND:fb;ls="**** Ikke pla
de til flere data ****":GOSUB
1070
1050 RETURN
1060
1070
1080 '*****
*****
1090 ' Subrutine BINAer SæKING
+ Indsæt post
1100 '*****
*****
1110 gBANKOPEN,72:rX=0
1120 IF anr=0 THEN aa=0:GOTO 1
130
1130 aa=0:po=INT(LOS(anr)/LOS(
2)):aa=(2^po)-1
1140 FOR i=0 TO po
1150 aa=aa+1:gBANKREAD,rX,sumf
,aa
1160 IF sumf>tab THEN sai=INT(
2^(po-aa)) ELSE GOTO 1170
1170 IF sai<i THEN sai=i
1180 aa=aa-sai
1190 IF sumf<tab THEN sai=INT(
2^(po-aa)) ELSE GOTO 1220
1200 IF sai<i THEN sai=i
1210 aa=aa+sai
1220 IF aa<0 THEN aa=0
1230 IF aa>anr-1 THEN aa=anr-1
1240 NEXT i
1250 gBANKREAD,rX,sumf,aa IF a
sumf<tab THEN aa=aa+1
1260 IF tab=aa THEN GOSUB 20
0:GOTO 1270 ELSE 1330
1270 LOCATE 1,4:PRINT tab;TAB(
70):(aa+1)
1280 SOUND 1,800,80:LOCATE 20,
15:PRINT"Eksempel 1 forvejen
- Tryk en tast":FOR fa;jl=1 TO
1500:NEXT
1290 IF INKEY<>" " THEN CLS:G
O TO 1410 ELSE 1290
1300 '*****
*****
1310 ' INDSÆT POST
1320 '*****
*****
1330 IF anr=0 THEN 1370
1340 FOR l=anr TO aa STEP -1
1350 gBANKREAD,rX,sumf,l-1:gB
ANKWRITE,rX,sumf,l
1360 NEXT l
1370 sumf=tab:gBANKWRITE,rX,aa

```

```

aa,aa
1380 '*****
*****
1390 IF rX>=1 THEN aa=aa+1
1400 CLS
1410 RETURN
1420
1430
1440
1450 '*****
*****
1460 ' Subrutine LISTning af d
ata
1470 '*****
*****
1480 CLS:gBANKOPEN,72:rX=0
1490 GOSUB 2100
1500 WINDOW #3,1,80,4,23
1510 FOR x=1 TO anr
1520 gBANKREAD,B*X,sumf,x-1
1530 PRINT #p,sumf;TAB(70);(x)
1540 IF (x-1) MOD 17=0 AND x<>0
AND p<>8 THEN GOSUB 2290:IF R
=1 THEN R=0:GOTO 1590
1550 NEXT
1560 WINDOW #1,1,80,24,25
1570 LOCATE #1,15,2:PRINT #1,"
LISTning afsluttet Tryk en
tast."
1580 IF INKEY<>" " THEN CLS #1
:GOTO 1590 ELSE 1580
1590 RETURN
1600
1610 '*****
*****
1620 'Subrutine legerværdi ve
d list
1630 '*****
*****
1640 gBANKOPEN,72:rX=0
1650 sumværdi=0
1660 IF p=8 THEN 1690
1670 WINDOW #2,1,80,1,3:INK 3,
9:PAPER #2,3:CLS #2
1680 LOCATE #2,1,2:PEN #2,0
1690 PRINT #pak,"VAREBETEGNELS
E DIMENSION/VæD
T PRIS LAGER VæRDI
NR."
1700 PRINT #pak,"
KR. STK. KR."
1710 IF p=8 THEN PRINT #6,
1720 WINDOW #3,1,80,4,23:WINDO
W #4,1,80,24,25
1730 FOR a=0 TO anr-1
1740 gBANKREAD,rX,sumf,x
1750 vaerdi=ROUND(VAL.CHID:(sum
f,5),2)+VAL.CHID:(sumf,6),5)
,1)

```

```

1760 subvaerdi=subvaerdi+vaerdi
1770 PRINT #p,MID$(sum#,1,65):
TAB(65)
1780 PRINT #p,USING "#####";v
aerdi;PRINT #p,TAB(75);x+1
1790 IF a MOD(19)=0 AND x>3 AN
D p<>8 THEN GOSUB 2290:IF R=1
THEN R=6:GOTO 1860
1800 NEXT
1810 PRINT #p,"
Total
vaerdi af lager =" ;TAB(65);US
ING"#####";ROUND(sumvaerdi
);PRINT #p,
SPC(21);"KR."
1820 IF p=3 AND xrr<20 THEN PL
OT 310,ROUND((20.7-x)*16.05);D
RAW 630,ROUND((20.7-x)*16.05):
PLOT 310,ROUND((20.7-x)*16.05+
3);DRAW 630,
ROUND((20.7-x)*16.05+3)
1830 IF p=3 AND xrr=20 THEN P
LOT 310,30;DRAW 630,30;PLOT 31
0,25;DRAW 630,25
1840 LOCATE #4,28,2;PRINT #4,"
Tryk en tast for HovedMENU"
1850 IF INKEY<>" " THEN 1860 E
LSE 1850
1860 RETURN
1870 "
1880 "
**
1890 ' SUBROUTINE FEJL I INDGAT
#
1900 "
**
1910 WINDOW #1,1,80,24,25
1920 LOCATE #1,5,25;PRINT #1,"
De indtastede data mA ikke v#r
e l#ngere end 111 ";CHR$(220)
" Tryk en tast"
1930 IF INKEY<>" " THEN CLR #1
:GOTO 1940 ELSE 1930
1940 RETURN
1950 "
1960 "
1970 "
*****
1980 ' Subrutine fejl ingen da
ta + ikke mere plads + data ik
ke fundet N.V
1990 "
*****
2000 CLR;LOCATE 20,12;PRINT #e
jl#
2010 SOUND 1,800,60
2020 FOR fejl=1 TO 1500:NEXT
2030 RETURN

```

```

2040 "
2050 "
2060 "
*****
2070 ' Subrutine overskrift SO
GHLIST
2080 "
*****
2090 CLR
2100 IF p=8 THEN 2150
2110 WINDOW #2,1,80,1,3;INK 3,
#;PAPER #2,3;CLS #2
2120 LOCATE #2,1,2;PEN #2,0
2130 PRINT #psk,"VAREBETEGNELS
E
DIMENSION/V#GT
T PRIS LASER FORB.
NR."
2140 PRINT #psk,"
KR. STK. PR.NO.
"
2150 IF p=8 THEN PRINT #p,
2160 RETURN
2170 "
2180 "
2190 "
*****
2200 ' Subrutine overskrift RE
T-BLET
2210 "
*****
2220 WINDOW #2,1,80,1,3;INK 3,
#;PAPER #2,3;CLS #2
2230 LOCATE #2,1,2;PEN #2,0
2240 PRINT #2,"VAREBETEGNELSE
DIMENSION/V#GT
LASER FORB.
NR."
2250 PRINT #2,"
KR. STK. PR.NO."
2260 RETURN
2270 "
2280 "
2290 "
*****
2300 ' Subrutine for max. 20 p
#ster ved listning
2310 "
*****
2320 WINDOW #1,1,80,24,25
2330 LOCATE #1,15,2;PRINT #1,"
Tryk p# tasten (F) for flere (
RETURN=MENU)"
2340 aa=INKEY#
2350 IF aa="" THEN 2340
2360 IF aa="F" OR aa="4" THEN
CLR #1:GOTO 2380
2370 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(1
8)=32 THEN R=1:GOTO 2380 ELSE
2340

```

```

2380 RETURN
2390 '
2400 '
2410 '*****
****
2420 ' Subrutine printer fra/t
il
2430 '*****
***
2440 IF p$="FRA" AND p=3 THEN
p$="TIL":p$0:psk=0:GOTO 2460
2450 IF p$="TIL" AND p=8 THEN
p$="FRA":p$0:psk=2
2460 RETURN
2470 '
2480 '
2490 '*****
*****
2500 ' Subrutine hent data fra
diskette
2510 '*****
*****
2520 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"0ns
kes (S)itandardfilen eller (N)a
vngiven fil indlæst fra disket
te (S/N) ?"
2530 a$=INKEY$
2540 IF a$="" THEN 2530
2550 IF a$="S" OR a$="a" THEN
2570
2560 IF a$="N" OR a$="n" THEN
2660 ELSE 2530

```



```

2570 OPENIN "bankfil"
2580 @BANKOPEN,72:r2=0
2590 INPUT #9,usr
2600 FOR a=0 TO usr-1
2610 INPUT #9,su$
2620 @BANKWRITE,@r%,su$,x
2630 NEXT
2640 CLOSEIN
2650 RETURN
2660 @USER,15:kontrol=1
2670 CLS:DAT
2680 LOCATE 1,23:PRINT TAB(60)
;CHR$(228);"STOP HER";CHR$(11)
;TAB(15):INPUT"Indtast navn for
datafilen som skal indlæses "
;dn$
2690 IF dn$="" THEN 2680
2700 IF LEN(dn$)>0 THEN SOBUB
1680:GOTO 2680
2710 ON ERROR GOTO 4920
2720 OPENIN dn$
2730 ON ERROR GOTO 0
2740 IF kontrol<>1 THEN 2660
2750 @BANKOPEN,72:r2=0
2760 INPUT #9,adko$
2770 IF adko$<>"0" THEN 2780 E
LSE 2860
2780 FOR adko=1 TO 4
2790 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"Fil
en ";dn$;" er gæst med adgang
kode. Indtast denne adgangskod
e + RETURN"
2800 LOCATE 5,13:PRINT"(Max. 4
. tegn)"
2810 PRINT CHR$(21)
2820 INPUT adgk$
2830 PRINT CHR$(6)
2840 IF adgk$=adko$ THEN 2860
ELSE fa$1$="**** Forkert adgan
gskode prøv igen ****":SOBUB 1
970
2850 NEXT adko:GOTO 2910
2860 INPUT #9,usr
2870 FOR a=0 TO usr-1
2880 INPUT #9,su$
2890 @BANKWRITE,@r%,su$,x
2900 NEXT
2910 CLOSEIN
2920 @USER,0
2930 RETURN
2940 '
2950 '
2960 '*****
*****
2970 ' Subrutine gem data paa
diskette
2980 '*****
*****
2990 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"0ns
kes datafilen gemt som (S)land

```

```

ardfilen eller Oiaevngiven fil
(S/N) ?"
3000 ad=INKEY$
3010 IF ad="" THEN 3000
3020 IF ad="B" OR ad="a" THEN
3040
3030 IF ad="M" OR ad="n" THEN
3140 ELSE 3000
3040 OPENOUT "abankfil"
3050 @BANKOPEN,72:r3=0
3060 WRITE #9,xnr
3070 FOR x=0 TO xnr
3080 @BANKREAD,#r%,sum#,x
3090 WRITE #9,sum#
3100 NEXT
3110 CLOSEOUT
3120 RETURN
3130 "
3140 CLS:LOCATE 10,5:PRINT TAB
(53);CHR$(228);"STOP HER";CHR#
(11):INPUT"Indtast navn for de
Lafilen som skal gennses";dnt#
3150 IF dnt="" THEN 3140
3160 IF LEN(dnt)>8 THEN GOSUB
1880:GOTO 3140
3170 @USER,15
3180 @BANKOPEN,72:r3=0
3190 CLS:LOCATE 15,12:PRINT"Om
skes filen ";dnt;" gent ned ad
gangskode (S/R) ?"
3200 ad=UPPER$(INKEY$)
3210 IF ad="" THEN 3200
3220 IF ad="N" THEN adsk#="0":
GOTO 3270
3230 IF ad="J" THEN 3240 ELSE
3200
3240 CLS:LOCATE 5,13:PRINT"Ind
tast adgangskode pA 4 karakter
er + RETURN (KUN BOGSTAVER OG
TAL)!"
3250 PRINT CHR$(121)
3260 INPUT adsk#
3270 PRINT CHR$(16)
3280 IF LEN(adsk#)<4 THEN fej
l#="**** Indtastningsfej! Hus
k 4 karakterer ****":GOSUB 197
0:GOTO 3240
3290 OPENOUT dnt#
3300 WRITE #9,adsk#
3310 WRITE #9,xnr
3320 FOR x=0 TO xnr
3330 @BANKREAD,#r%,sum#,x
3340 WRITE #9,sum#
3350 NEXT
3360 CLOSEOUT
3370 @USER,0
3380 RETURN
3390 "
3400 "
3410 "*****
3420 " Subrutine pette data
3430 "*****

```

```

3440 @BANKOPEN,72:r3=0
3450 CLS:WINDOW #4,1,80,1,23
3460 LOCATE #4,35,1:PRINT #4,"
RETTEMENU"
3470 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,S
TRING$(9,"*")
3480 LOCATE #4,20,3:PRINT #4,"
Rette data for et bestemt nr.
(O)!"
3490 LOCATE #4,20,8:PRINT #4,"
Liste alle data (P/R)
(L)!"
3500 LOCATE #4,20,15:PRINT #4,"
Indtast dit valg (RETURN=NOV
EDMENU) ?"
3510 ad=UPPER$(INKEY$)
3520 IF ad="" THEN 3510
3530 IF ad="R" THEN 3560
3540 IF ad="L" THEN GOSUB 1400
:GOTO 3410
3550 IF INKEY$(10)<=1 THEN 406
0 ELSE 3510
3560 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"In
dtast nr. som skal rettes (RET
URN=RETTEMENU) ";nr#
3570 IF nr#="" THEN 3410
3580 IF ((MID$(nr#,1,1)="-") O
R MID$(nr#,1,1)="+") THEN MI
D$(nr#,1,1)=""
3590 IF ((MID$(nr#,1,1)="-") O
R MID$(nr#,1,1)="+") THEN MI
D$(nr#,1,1)=""
3600 nr=VAL(nr#)
3610 IF nr<0 OR nr>nnr THEN +
ad#="**** Ingen data for dett
e nr. ****":GOSUB 1970:GOTO 33
40
3620 CLS:GOSUB 2230
3630 WINDOW #3,1,80,4,26
3640 @BANKREAD,#r%,sum#,nr-1:P
RINT #3,sum#;TAB(75);(nr)
3650 al#t#=#sum#
3660 FOR r=nr TO xnr
3670 @BANKREAD,#r%,sum#,r:al#n#
NRWRITE,#r%,sum#,r-1
3680 NEXT r:al#nr#nr-1
3690 LOCATE #3,1,12:PRINT #3,T
AB(al#);CHR$(228)"STOP HER";CHR#
(11):INPUT #3,"Ny variabeltagne
lse (RETURN=UENDRET)";v#
3700 IF v#="" THEN 3710 ELSE
3720
3710 FOR c=1 TO 28:LOCATE #3,c
,1:v#&=COPYCHR$(#3):LOCATE #3,
c+29,12:PRINT #3,v#&;NEXT v#&=
MID$(al#t#,1,28)
3720 IF LEN(v#&)>28 THEN GOSUB
1880:GOTO 3690
3730 FOR ch=1 TO LEN(v#&)
3740 IF MID$(v#&,ch,1)="#" THE
N MID$(v#&,ch,1)="#"
3750 IF MID$(v#&,ch,1)="#" THE

```

```

N MID#(vb#;ch,1)="a"
3740 IF MID#(vb#;ch,1)="A" THE
N MID#(vb#;ch,1)="a"
3770 NEXT ch
3780 vb=30-LEN(vb#)
3790 LOCATE #3,1,14:PRINT #3,T
AB(48);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny dimension/v
aegt (RETURN=UACHRET)";:d#
3800 IF d#="" THEN 3810 ELSE
3820
3810 FOR c=1 TO 18:LOCATE #3,c
+30,1:d#=#COPYCHR#(#3):LOCATE
#3,c+39,14:PRINT #3,d#;NEXT:d
#=#MID#(d#;31,18)
3820 IF LEN(d#)>18 THEN GOSUB
1880:GOTO 3790
3830 FOR ch=1 TO LEN(d#)
3840 IF MID#(d#;ch,1)="0" THE
N MID#(d#;ch,1)="g"
3850 IF MID#(d#;ch,1)="A" THE
N MID#(d#;ch,1)="a"
3860 IF MID#(d#;ch,1)="0" THE
N MID#(d#;ch,1)="a"
3870 NEXT ch
3880 d#="20-LEN(d#)
3890 LOCATE #3,1,16:PRINT #3,T
AB(48);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny pris kr./st
k. (RETURN=UACHRET)";:pr#
3900 IF pr#="" THEN 3910 ELSE
3920
3910 FOR c=1 TO 8:LOCATE #3,c+
50,1:pr#=#COPYCHR#(#3):LOCATE #
3,c+39,16:PRINT #3,pr#;NEXT:pr
#=#MID#(st#;31,8)
3920 IF LEN(pr#)>8 THEN GOSUB
1880:GOTO 3890
3930 pr=#10-LEN(pr#)
3940 LOCATE #3,1,18:PRINT #3,T
AB(48);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny lager stk.
(RETURN=UACHRET)";:l#
3950 IF l#="" THEN 3960 ELSE
3970
3960 FOR c=1 TO 5:LOCATE #3,c+
60,1:l#=#COPYCHR#(#3):LOCATE #
3,c+39,18:PRINT #3,l#;NEXT:l#
#=#MID#(st#;31,5)
3970 IF LEN(l#)>5 THEN GOSUB
1880:GOTO 3940
3980 l#="7-LEN(l#)
3990 LOCATE #3,1,30:PRINT #3,T
AB(48);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny forbrug/ed.
stk. (RETURN=UACHRET)";:fb#
4000 IF fb#="" THEN 4010 ELSE
4020
4010 FOR c=1 TO 5:LOCATE #3,c+
67,1:fb#=#COPYCHR#(#3):LOCATE #
3,c+39,30:PRINT #3,fb#;NEXT:fb

```

```

#=#MID#(st#;68,5)
4020 IF LEN(fb#)>5 THEN GOSUB
1880:GOTO 3990
4030 fb="5-LEN(fb#)
4040 st=#UPPER#(vb#+SPACE#(vb)
+d#)+SPACE#(d#)+pr#+SPACE#(pr)
+l#+SPACE#(l#)+fb#+SPACE#(fb)
)
4050 GOSUB 1880:GOTO 3860
4060 RETURN
4070
4080
4090 "*****
4100 " Subrutine sOgning
4110 "*****
4120 CLS:OPEN "72:rt=0:vy=0
:sc=1:fundet=0:WINDOW #4,1,80,
4,23
4130 LOCATE #4,35,1:PRINT #4,"
SØGENEU"
4140 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,"
TRIN#(8,"a")
4150 LOCATE #4,30,6:PRINT #4,"
SØge Varebetegnelse
(v)"
4160 LOCATE #4,20,8:PRINT #4,"
SØge Dimension
(d)"
4170 LOCATE #4,20,10:PRINT #4,"
SØge Pris pr. stk. i kr.
(p)"
4180 LOCATE #4,30,12:PRINT #4,"
SØge stk. paa lager
(L)"
4190 LOCATE #4,20,14:PRINT #4,"
SØge Forbrug pr. scanned
(f)"
4200 LOCATE #4,20,20:PRINT #4,"
Indtast det valg (RETURN=HØVE
DHENU)"
4210 st=#UPPER#(INKEY#)
4220 IF st="V" THEN 4280
4230 IF st="D" THEN 4440
4240 IF st="P" THEN 4610
4250 IF st="L" THEN 4960
4260 IF st="F" THEN 5320
4270 IF INKEY#(8)=0 OR INKEY#(
8)=32 THEN 5520 ELSE 4210
4280 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"i#
dtast varebetegnelse for søgning"
:vs#
4290 IF vs#="" THEN 4280
4300 vs=#UPPER#(vs#)
4310 #=#FIND,#"3,vs#,y,anf
4320 IF #<2-3 AND fundet<>1 TH
EN fejls="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
4330 IF #<2-1 AND fundet=1 THE
N 5490
4340 IF #<2 THEN CLS:GOSUB 20
60

```



```

4380 IF p#0 THEN 4380
4380 WINDOW #3,1,80,4,23
4370 IF (xx=2) MOD 19#0 AND xx
>3 THEN GOSUB 3290
4380 x=r3:GBANKREAD,RX,sust,x
LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sust#;
TAB(75);(x+1)
4370 xx=xx+1:fundet=1
4400 IF r3=-1 THEN y=r3+1:GOTO
4310
4410 GOTO 5490
4420 '
4430 '
4440 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"Indes
tast dimension for s@ngingen"
;da#
4450 IF da#="" THEN 4440
4460 da#=UPPER#(da#)
4470 FOR fusk=1 TO 30:da#=#CHR#
(10+da#):NEXT
4480 GBANKFIND,RX,da#,y,x#r
4490 IF r3=-2 AND fundet<3) TH
EN fejle="### Data ikke funde
t ###":GOSUB 1970:GOTO 4090
4500 IF r3<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
4510 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
4520 IF p#0 THEN 4520
4530 WINDOW #3,1,80,4,23
4540 IF (xx=2) MOD 19#0 AND xx
>3 THEN GOSUB 3290
4550 x=r3:GBANKREAD,RX,sust,x
LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sust#;
TAB(75);(x+1)
4560 xx=xx+1:fundet=1
4570 IF r3=-1 THEN y=r3+1:GOTO
4480
4580 GOTO 5490
4590 '
4600 '
4610 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
af #03gende 3. tegn kan bruge
s f#r indtastning af tall#t"
4620 LOCATE 12,19:PRINT"< alle
r > #l#er = (eksempel >#
.7)"
4630 LOCATE 12,14:INPUT"Indtes
t pris for s@ngingen"pr#
4640 IF pr#="" THEN 4610
4650 pr#=UPPER#(pr#)
4660 q#=#LEFT#(pr#,1):IF q#=#
("& OR q#=#" OR q#=#") THEN
4600
4670 FOR fusk=1 TO 30:pr#=#CHR#
(10+pr#):NEXT
4680 GBANKFIND,RX,pr#,y,x#r
4690 IF r3=-2 AND fundet<3) TH
EN fejle="### Data ikke funde
t ###":GOSUB 1970:GOTO 4090
4700 IF r3<-1 AND fundet=1 THE

```

```

N 5490
4710 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
4720 IF p#0 THEN 4720
4730 WINDOW #3,1,80,4,23
4740 IF (xx=2) MOD 19#0 AND xx
>3 THEN GOSUB 3290
4750 x=r3:GBANKREAD,RX,sust,x
LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sust#;
TAB(75);(x+1)
4760 xx=xx+1:fundet=1
4770 IF r3=-1 THEN y=r3+1:GOTO
4680
4780 GOTO 5490
4790 '
4800 WINDOW #3,1,80,4,23
4810 FOR x#0 TO x#r-1
4820 GBANKREAD,RX,sust,x
4830 IF q#="" THEN 4850 ELSE
IF q#=# THEN 4860
4840 IF VAL(MID#(sust#,51,8))<V
AL(MID#(pr#,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4850 IF VAL(MID#(sust#,51,8))>V
AL(MID#(pr#,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4860 IF VAL(MID#(sust#,51,8))=V
AL(MID#(pr#,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4870 y=y+1
4880 IF y=1 THEN GOSUB 2060
4890 IF (y=2) MOD 19#0 AND y>2
THEN GOSUB 3290:IF R#1 THEN R
=#0:GOTO 4120
4900 LOCATE #3,1,y:PRINT #p,su
st#:TAB(75);(x+1)
4910 NEXT x
4920 IF y#0 THEN fejle="### D
ata ikke fundet ###":GOSUB 19
70:GOTO 4120
4930 GOTO 5490
4940 '
4950 '
4960 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
af #03gende 3. tegn kan bruge
s f#r indtastning af tall#t"
4970 LOCATE 12,19:PRINT"< alle
r > #l#er = (eksempel >17
)"
4980 LOCATE 12,14:INPUT"Indtes
t s#r. pes lager som skal s#ge
s";s#r
4990 IF s#r="" THEN 4960
5000 s#r=#UPPER#(s#r)
5010 q#=#LEFT#(s#r,1):IF q#=#
("& OR q#=#" OR q#=#") THEN
5160
5020 FOR fusk=1 TO 60:s#r=#CHR#
(10+s#r):NEXT
5030 GBANKFIND,RX,s#r,y,x#r
5040 IF r3=-2 AND fundet<3) TH

```

```

EN fejl1="==== Data ikke fundet
t ====":GOSUB 1970:GOTO 4090
5030 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
5040 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
40
5070 IF p=0 THEN 5100
5080 WINDOW #3,1,80,4,23
5090 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 3290
5100 xx=r%:a$=ANKREAD,8r%,sum#,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum#;
TAB(75);(x+1)
5110 xx=xx+1:fundet=1
5120 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
5030
5130 GOTO 5490
5140 '
5150 '
5160 WINDOW#3,1,80,4,23
5170 FOR x=0 TO xnr-1
5180 a$=ANKREAD,8r%,sum#,x
5190 IF q$="?" THEN 5210 ELSE
IF q$=" " THEN 5230
5200 IF VAL(MID$(sum#,61,5))<V
AL(MID$(a$,4,3,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5210 IF VAL(MID$(sum#,61,5))>V
AL(MID$(a$,4,3,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5220 IF VAL(MID$(sum#,61,5))=V
AL(MID$(a$,4,3,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5230 y=y+1
5240 IF y=1 THEN GOSUB 3060
5250 IF (y-2) MOD 19=0 AND y>2
THEN GOSUB 2290:IF R=1 THEN R
=0:GOTO 4120
5260 LOCATE #3,1,y:PRINT#p,sum
#:TAB(75);(x+1)
5270 NEXT x
5280 IF y=0 THEN fejl1="==== D
ata ikke fundet ====":GOSUB 19
70:GOTO 4120
5290 GOTO 5490
5300 '
5310 '
5320 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
af følgende 3 tegn kan bruge
s 48r indtastning af tallet"
5330 LOCATE 12,19:PRINT"< eller
r > eller = (eksempel =9)
"
5340 LOCATE 12,14:INPUT"Indtes
t forbug pr. maaned som skal s
#q$":fb#
5350 IF fb#="" THEN 5320
5360 fb#=UPPER$(fb#)
5370 q$=LEFT$(fb#,1):IF q$="
<" OR q$="=" OR q$=">" THEN
5380

```

```

5380 FOR fusk=1 TO 67:fb#="0#R
(01+fb#):NEXT
5390 a$=ANKIND,8r%,fb#,y,xnr
5400 IF r%=-2 AND fundet<1 TH
EN fejl1="==== Data ikke funde
t ====":GOSUB 1970:GOTO 4090
5410 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
5420 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
40
5430 IF p=0 THEN 5460
5440 WINDOW #3,1,80,4,23
5450 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 3290
5460 xx=r%:a$=ANKREAD,8r%,sum#,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum#;
TAB(75);(x+1)
5470 xx=xx+1:fundet=1
5480 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
5390
5490 LOCATE 20,25:PRINT"Tryk p
aa tasten 180 for 180genvalg"
5500 a$=UPPER$(INKEY#)
5510 IF a$<"0" THEN 5500 ELSE
4090
5520 RETURN
5530 '
5540 '
5550 WINDOW#3,1,80,4,23
5560 FOR x=0 TO xnr-1
5570 a$=ANKREAD,8r%,sum#,x
5580 IF q$="?" THEN 5600 ELSE
IF q$=" " THEN 5610
5590 IF VAL(MID$(sum#,68,5))<V
AL(MID$(fb#,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5600 IF VAL(MID$(sum#,68,5))>V
AL(MID$(fb#,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5610 IF VAL(MID$(sum#,68,5))=V
AL(MID$(fb#,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5620 y=y+1
5630 IF y=1 THEN GOSUB 3060
5640 IF (y-2) MOD 19=0 AND y>2
THEN GOSUB 2290:IF R=1 THEN R
=0:GOTO 4120
5650 LOCATE #3,1,y:PRINT#p,sum
#:TAB(75);(x+1)
5660 NEXT x
5670 IF y=0 THEN fejl1="==== D
ata ikke fundet ====":GOSUB 19
70:GOTO 4120
5680 GOTO 5490
5690 '
5700 '
5710 "=====
5720 " Subrutine slatte data
5730 "=====
5740 CLS:WINDOW #4,1,80,1,23
5750 LOCATE #4,30,1:PRINT #4,"

```

```

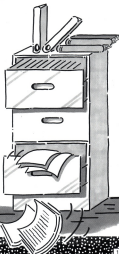
SLETTEMENU"
5760 LOCATE #4,30,2:PRINT #4,5
TRING$@10,"*")
5770 LOCATE #4,15,4:PRINT #4,"
Slette data for et enkelt nr.
(E)"
5780 LOCATE #4,15,6:PRINT #4,"
Slette data for flere efterfølgende
numre (F)"
5790 LOCATE #4,15,15:PRINT #4,"
Indtast dit valg (RETURN=UDV
EDMENU) ?"
5800 a$=UPPER$(INKEY$)
5810 IF a$="" THEN 5800
5820 IF a$="E" THEN 5850
5830 IF a$="F" THEN 5930
5840 IF INKEY$(18)<=1 THEN 603
0 ELSE 5800
5850 CLS:LOCATE 1,25:INPUT"Ind
tast nr. du vil slette (RETURN
=SLETTEMENU)"a$
5860 IF a$=0 THEN CLS:GOTO 571
0 ELSE IF a$>=9 OR a$<0 THEN
fejls="**** Nr. findes ikke **
**":GOSUB 1970:GOTO 5850
5870 LOCATE 20,15:PRINT"Vent e
t øjeblik. Der slettes."
5880 FOR a$=1 TO a$
5890 @BANKREAD,@r%,sum$,a$@@
NWRITE,@r%,sum$,a$-1
5900 NEXT a$:a$=a$-1:LOCATE
1,15:PRINT CHR$(18):GOTO 5850
5910 "
5920 "
5930 CLS:LOCATE 1,25:INPUT"Ind
tast nr. til nr. du vil slette
- eks. 5,12 (F3=SLETTEMENU)"
a11,a12
5940 IF a11>a12 THEN 5930
5950 IF a11=0 OR a12=0 THEN CL
S:GOTO 5710 ELSE IF a11<1 OR a
12>a$ THEN fejls="**** Nr. fi
ndes ikke ****":GOSUB 1970:GOT
O 5930
5960 a13=a12-a11
5970 LOCATE 20,15:PRINT"Vent e
t øjeblik. Der slettes."
5980 FOR a$=1 TO a13+1
5990 FOR a$=1 TO a$
6000 @BANKREAD,@r%,sum$,a$@@
NWRITE,@r%,sum$,a$-1
6010 NEXT a$:a$=a$-1
6020 NEXT a$:LOCATE 1,15:PRIN
T CHR$(18):GOTO 5930
6030 RETURN
6040 "
6050 "
6060 '*****
6070 ' Subrutine brugervejledn
ing

```

```

6080 '*****
6090 CLS:PRINT" Dette program e
r udført til at kunne gemme og
behandle oplysninger (data) o
g "
6100 PRINT" forskellige varer f
or et mindre lager med max. ca
. 1000 varenumre."
6110 PRINT" Alle data opbevares
og hentes fra computerens eks
tra blok på 44 K. For at gøre"
6120 PRINT" dette muligt skal m
an huske at køre programmet ba
nkean før programmet her køres
."
6130 PRINT" Såfremt man glemmer
at køre programmet BANKMAN før
r kørslen af dette program vil
"
6140 PRINT" computeren ved brug
af programmet give fejlmeddelin
gen UNKNOWN COMMAND IN (LINE)
."

```



```

4150 PRINT"Fra HOVEDMENUEN som
vises ved opstart af program
et kan der frit vælges mellem"
4160 PRINT"følgende underprog-
rammer : "
4170 PRINT"
1 Indlæsning af nye data"
4180 PRINT"
2 List af data
(P/S)"
4190 PRINT"
3 Sæge data
(P/S)"
4200 PRINT"
4 Hente data fra diskette"
4210 PRINT"
5 Gemme data på diskette"
4220 PRINT"
6 Rette data"
4230 PRINT"
7 Slette data"
4240 PRINT"
8 Beregning af lagerværdi
(P/S)"
4250 PRINT"
9 Brugervejledning"
4260 PRINT"
0 Sletning af filer fra disk
etten."
4270 PRINT"
1 Printer PRA/TIL
4280 PRINT"
2 Stop programmet"
4290 PRINT"Underprogram nr.1 t
illader indlæsning af forskell
ige varer til computerens"
4300 PRINT"hukommelse.
4310 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere"
4320 IF INKEY="" THEN 4320 EL
SE 4330
4330 CLS:PRINT"Indlæsningen a
f de forskellige varer bliver
automatisk indlagt i alfabetis
k"
4340 PRINT"orden i hukommelsen
":PRINT
4350 PRINT"Underprogram nr. 2
kan vise en liste af alle data
indlæst i hukommelsen.":PRINT
4360 PRINT"Underprogram nr. 3
kan vise en liste over en spec
iel gruppe varer. ved at brug
"
4370 PRINT"eren indtaster et a
rtal begyndelseskarakterer, la
ver computeren en søgning igen
"
4380 PRINT"nes alle poster i h
ukommelsen. De poster som har
sæmme begyndelseskarakterer so

```

```

m":
4390 PRINT"indtastet bliver he
r ved udskrevet.":PRINT
4400 PRINT"Underprogram nr. 4
kan indlæse data fra disketten
som er gemt ved underprogram
4410 PRINT"nr. 5":PRINT
4420 PRINT"Underprogram nr. 5
kan gemme de SATA som er i cos
puterens hukommelse på disket-
"
4430 PRINT"ten. Der er mulighe
d for at gemme datafiler med f
orskellige navne, samt gemme"
4440 PRINT"disse med adgangsko
de. Husk at notere koden hvis
datafilen gemmes på denne måde
":
4450 PRINT"da det ikke er mull
igt at indlæse disse data igen
hvis man har glemt koden.":PRI
NT
4460 PRINT"Underprogram nr. 6
kan bruges til at rette i de d
ata som er i hukommelsen":PRIN
T
4470 PRINT"Underprogram nr. 7
kan slette en eller flere af d
e poster som er i hukommelsen"
:PRINT
4480 PRINT"Underprogram nr. 8
beregner værdien af hver vareb
etegnelse (kr.*stk.), samt den
"
4490 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere."
4500 IF INKEY="" THEN 4500 EL
SE 4510
4510 CLS:PRINT"aanlede værdi f
or alle vareposter i hukommels
en":PRINT
4520 PRINT"Underprogram nr. 9
= BRUGERVEJLEDNING":PRINT
4530 PRINT"Underprogram nr. 10
bruges til at slette navngivn
e filer fra disketten.":PRINT
4540 PRINT"Underprogram nr. 11
styrer til- og frakobling af
printerens. Se underprogrammer"
4550 PRINT"som er mærket (P/S)
kan udskrive resultaterne på
enten (P)printer eller (S)skrm.
":PRINT
4560 PRINT"Underprogram nr. 12
afbryder hovedprogrammet (lag
ersty). Programmet kan startes
":
4570 PRINT"igen ved run + RETU
RN.":PRINT
4580 PRINT"Nederst til venstre
på skærmen i hovedmenuen vise

```

```

c om printeren er til eller"
6590 PRINT"fra. Denne til- fra
bobling af printeren kan som s
egt ændres ved underprogram"
6600 PRINT"nr. 10 og har kun i
ndflydelse på udskriften fra d
e underprogrammer som er"
6610 PRINT"skrevet (P/S):PRINT
6620 PRINT"Nederst midt på skæ
rmen i hovedmenuen vises det a
ntal poster som er i hukom"
6630 PRINT"selsens":PRINT
6640 PRINT"Nederst til højre p
å skærmen i hovedmenuen vises
hvor søgen fri lagerplads der"
6650 PRINT"er til en evt. udvi
delse af programmet.
6660 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere"
6670 IF INKEY$="" THEN 6670 EL
SE 6680
6680 CLS:PRINT"Denne frie lags
erplads har ikke noget at gøre
med hvor søgen plads der er til
bage":
6690 PRINT"til indlæsning af n
ye poster, da disse som sagt i
agres i AMSTRAD CPC4128 ekstra
".
6700 PRINT"blok på 64 K."
6710 LOCATE 20,10:PRINT"Fortæl
t god fornøjelse med din AMSTR
AD"
6720 LOCATE 30,14:PRINT"MED VE
NLIS HILSEN"
6730 LOCATE 30,16:PRINT"JOHN E
NGLEV."
6740 LOCATE 35,35:PRINT"Tryk e
n tast for Hovedmenu."
6750 IF INKEY$="" THEN 6750 EL
SE 6760
6760 RETURN
6770 '
6780 '
6790 '*****
*****
6800 ' Subrutine sletning af f
iler fra disketten
6810 '*****
*****
6820 CLS:USER,15:CAT
6830 LOCATE 1,23:PRINT TAB(66)
;CHR$(22B);"STOP HER";CHR$(11)
;TAB(65);INPUT"Indtast filnavn
som skal slettes. RETURN=Hoved
MENU ";filna
vn$
6840 IF filnavn$="" THEN 6930
6850 IF LEN(filnavn$)>8 THEN @
6860 6880:GOTO 6830

```

```

6860 ON ERROR GOTO 6920
6870 OPENIN filnavn$ " Unders
øg om filen eksisterer "
6880 CLOSEIN
6890 ON ERROR GOTO 0
6900 filnavn$=filnavn$+","+i$E
N$,filnavn$
6910 GOTO 6830
6920 errnum=ERR:IF errnum=32 O
R ERR=144 THEN fajt$="*** Da
nne fil findes ikke ***":GOTO
B 1970:kontr=0:RESUME NEXT
6930 USER,0
6940 RETURN

```



WIPING OUT

TIL: CPC 464/464/6128

I spillet «Wiping out» gælder det om at være volds på fingrene og have reaktionssevnen skruet op på højeste blås. Det gælder nemlig om at styre et så udeløggende super hurtigt, og jeg mener faktisk super hurtig fly. Flyet dukker op i bunden af skærmen, og med enten joystick eller tastene «<» og «>» skal du rette flyet ind på en kurs, så det kommer et af de skæmmende rumstøvsveser, der befinder sig

oven på skærmen. Men man skal passe på ikke at ramme det samme udsvejs to gange, for så bliver det pludseligt levende igen. Skulle dette ikke lide svært nok, så led mig pointerne, at du får lige notering 90 sekunder til at udslette hele banden, ellers invaderer rumstøvsvesne jorden, og så er det alles «Goodbye earth!»

Programmet er indoversat af Claus E. Christensen, der til gengæld modtager 500.000 kroner af os!

```
10 SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 91,1
24,214,214,254,214,214,222:SYM
80. 93,124,198,204,214,230,198
124:SYMBOL 93,56,0,124,198,25
4,198,198:SY
M80L 150,8,8,8,28,42,73,8,28:SY
M80L 151,73,54,42,73,107,127,
34,28:SYMBOL 152,42,107,42,42,
127,93,80,42:DIR W(20)
20 INK 0,0:INK 4,21:INK 5,7,4:
INK 6,15:INK 7,16,26:PAPER 0:8
ORDER 0:ENT -1,1,1:ENT -2,5,
2,1,8,-1,1:ENV 2,2,5,1,10,-1,1
,15,-1,5:ENV
1,3,3,1,2,-1,1,10,0,1,13,-1,8
:ENV 3,3,4,1,1,-1,1,11,-1,2:ENV
V 4,3,5,1,3,-1,1,8,0,1,12,-1,8
:hi=0:sc=0
30 SPEED INK 20,20:80TD 230
40 MODE 0:PEN 9:LOCATE 2,12:PR
INT"DU FAR 20 SEKUNDER"1=18:R
ESTORE 40:FOR a=1 TO 17:READ b
,c:SOUND 1,b,c+1,0,1:SOUND 2,b
+2,c+1,0,1:8
OUND 4,b+319/478,c+1,0,1:NEXT:
FOR a=1 TO 50:NEXT:ISPEED INK
25,15
50 FOR a=1 TO 20:(a)=0:NEXT:IF
EN 5:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(
20,15)
60 FOR a=1 TO 150:NEXT:LOCATE
2,12:PRINT SPACE(18):t=0:t1=
TIME+27000:DATA 317,2,317,1,31
9,1,358,3,402,1,358,1,358,1,31
9,3,358,1,40
2,2,358,1,358,1,317,2,478,1,47
8,1,535,2,478,8
70 PEN 4:SOUND 1,0,200,8,0,1,1
:SOUND 4,3000,200,8,0,0,31:t=1
```

```
+INT(800+20):a1=0:FOR y=25 TO
1 STEP -1:IF NOT y=25 THEN LOC
ATE x1,y+1:IF
RINT CHR$(32):
80 LOCATE x,y:CALL SBC19:PRINT
CHR$(150):
90 x1=0:IF INKEY(38)=0 OR JOY(
0)=0 THEN IF x<20 THEN x=x+1
100 IF INKEY(46)=0 OR JOY(1)=4
THEN IF x>1 THEN x=x-1
110 NEXT:80:LOCATE 135,0,1:IF ut=1
1=0 THEN ut=1:1:PEN 6:LOCATE
x1,1:PRINT CHR$(152):FOR a=1 T
O 5:SOUND 1,478,20,0,3:SOUND 2
,319,20,0,3:
SOUND 4,239,20,0,3:NEXT a:t=+
1 ELSE GOSUB 170
120 IF t=20 THEN t=TIME:80TD
180
130 IF TIME>t1 THEN 80TD 150
140 FOR a=1 TO 700:NEXT a:80TD
70
150 FOR a=1 TO 400:NEXT:MODE 1
:INK 1,18:PEN 1:LOCATE 13,10:IF
RINT"TIIDEN ER UDLØBET":LOCATE
1,13:PRINT"DU NÅEDE IKKE AT UD
SLETTE ALLE
UHYDERNE":LOCATE 10,16:PRINT"8
ERFOR FAR DU 0 POINTS"
160 FOR b=30 TO 1 STEP -2:FOR
a=1 TO 500 STEP 25:SOUND 1,a,1
,b/2,,b:SOUND 4,501-a,1,b/2,,
,b:NEXT a,b:INK 2,25,12:PEN 2:
SPEED INK 40
20:LOCATE 15,25:PRINT"TRYK EN
TAST":CLEAR INPUT:CALL SBC0:
sc=0:80TD 230
170 ut=1:0:PEN 5:LOCATE x1,1:
twt=1:SOUND 7,0,80,0,2,2,25:FD
```

```

R a=1 TO 50:NEXT a:PRINT CHR$(
EN GRAPHICS PEN &=(a-1)/4*INT
((a-1)/4):PLOT 7+3*b,320+4*a
:DRAW 3,0:DRAW 0,-1:DRAW -3
,0:DRAW 0,-2:DRAW 3,0
240 NEXT b,a:LOCATE 1,25:PRINT
SPACES(10):LOCATE 17,7:PRINT"
LAVET AF":LOCATE 5,7:PRINT"CLA
US EVERE CHRISTENSEN (C) 1987"
:LOCATE 6,13
:PRINT"SIDSTE SPILLER FIK 0000
POINTS":LOCATE 9,15:PRINT"REK
ORDEN ER 00000 POINTS"
250 LOCATE 13,18:PRINT"FLYET 8
TYRES FA":LOCATE 12,20:PRINT"
VENSTRE-N H-HJRE":LOCATE 14,
15:RETURN
180 FOR a=1 TO 10:SOUND 7,50,8
: SOUND 7,0,2,0:NEXT a:MODE 1:I
NK 1,22:INK 2,0,26: SPEED INK 1
5,15:PEN 2:LOCATE 13,8:PRINT"
I L L Y K K
E":PEN 3:LOCATE 10,12:PRINT"5
U HAR NETOP UDRYDDET":LOCATE 1
1,14:PRINT"DE RESTERENDE LAVRE
R"
190 h=20:RESTORE 200:FOR a=1 T
O 29:READ b,c:SOUND 1,b,c,h,0,
4:SOUND 2,b+2,c+h,0,4:SOUND 4,
b+0,5,c+h,0,4:NEXT
200 DATA 478,1,478,1,426,2,478
,3,358,2,379,4,478,1,478,1,426
,2,478,2,319,2,358,4,478,1,478
,1,237,2,284,2,358,1,358,1,379
,2,426,2,268
,1,268,1,284,2,358,2,319,2,358
,2,478,2,368,2,716,4
210 SPEED INK 3,3:FOR a=0 TO 2
5:BORDER a,a,1:FOR b=1 TO 100:
NEXT b,a:BORDER 0:CLS:INK 1,26
:PRINT TAB(8)"MU AFBERED DIT P
ONTANTAL"
c=0:LOCATE 8,4:PRINT"DINE NUME
RENDE POINTS":LOCATE 18,7:PRI
NT"TD":FOR anti=1 TO 1 STEP
-30
220 ac=ac+5:LOCATE 30,4:PRINT
USING"###":c:LOCATE 22,7:PRI
NT USING"##":a/300:SOUND 7,20,
1:NEXT IF ac>h THEN h=ac:SP
ED INK 5,5:L
OCATE 16,18:INK 2,24,14:PEN 2:
PRINT"MY REKORD":FOR a=200 TO
1 STEP -2:SOUND 7,2,1:NEXT:FOR
a=1 TO 2000:NEXT:GOTO 230
230 MODE 1:INK 1,7:INK 2,6:INK
3,13:PEN 3:LOCATE 1,20:PRINT"
HJIPING OUT":FOR a=1 TO 15 STEP
2:FOR b=1 TO 159 STEP 2:IF TE
ST(b,a)=3 TH

```



```

22:PRINT"ELLER JOYSTICK":LOCAT
E 3,25:PRINT
"TRYK "SPACE" FOR AT STARTE NI
SSONDEY"
:hd=STR$(h):hl=h*RI
SH
:tl=hl*LEN(hl)-1:sc=STR$(sc
):rc=RIGHT$(sc,LEN(sc)-1)
240 LOCATE 29-LEN(sc),13:PR
INT hl*
270 IF INKEY(47)<>0 THEN 270 E
LSE SOUND 7,600,0,0,4:GOTO 40

```



MEMORY-DUMPER

TIL: CPC 664/664/6128

Dette utility program, der er indviklet af Lars Petersen, er en såkaldt memory-dumper. Det betyder, at du med programmet kan aflæse et hukøbet som helhed ned i hukommelsen (og så altså ROM), og få udtrykt hver værdi og det tilsvarende sø-

tegn for den pågældende værdi. Der vil ikke være nytigt for folk, der beskæftiger sig med maskincode-programmering. Men ud over dump-funktionen så er der også mulighed for at gå ind og ændre i hukommelsen. Programmet er ganske ryddeligt og overskueligt bygget op.

```
10 'Memorydumper
20 'Maskincode til ROM-ordren
PEEK ROM (PEEK ROM)
30 MEMORY 39999
40 FOR I=40000 TO 40002:READ A
  B:Poke I,VAL("0"+A):NEXT I
50 CALL 40000
60 DATA 01,4E,9C,21,4A,9C,CD,D
  1,8C,C9,00,00,00,00
70 DATA 53,9C,C3,59,9C,50,45,4
  5,4B,02,00,FE,00,C2
80 DATA 7A,9C,5D,4E,04,5D,66,0
  3,5D,6E,02,5D,56,01
90 DATA 5D,5E,60,CD,0F,59,C5,4
  6,43,68,70,C1,CD,18
100 DATA 89,C9,21,87,9C,06,0C,
  7E,CD,5A,8B,23,10,FF
110 DATA C9,53,79,6E,74,61,7D,
  20,65,72,72,6F,72
120 MODE 2
130 MOVE 10,399:DRAW 630,399:G
  RAB 639,399
140 DRAW 639,340:DRAW 630,331:
  DRAW 10,331
150 DRAW 1,340:DRAW 1,390:DRAW
  10,399
160 MOVE 320,400:DRAW 320,331
170 WINDOW 3,39,2,3:WINDOW #1,
  1,80,6,23:WINDOW #2,42,79,2,41
  WINDOW #3,3,39,4,4
180 PRINT#2," © Copyright 1
  987, Lars Petersen"
190 PRINT#2," Memorydumpe
  r
  Vers. 2.1"
200 PRINT#2:CL:UP (R):ODU
  EP (E):DITOR"
210 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 21
  0
220 AS=UPPER$(AS)
230 IF AS="D" THEN GOTO 280
240 IF AS="E" THEN GOTO 380
```

```
250 IF AS="R" THEN GOTO 620
260 GOTO 210
270 GOTO 210
280 US=:INPUT #3,"Startadresse
  for dump ";start:CLS #3:CLS#1
290 FOR I=start TO start+304 B
  TEP I:PRINT #1,HEX$(I,4);"
  "
300 FOR X=0 TO I:PRINT#1,HEX$
  (PEEK(I+X),2);" ";NEXT X
310 PRINT#1," ";FOR X=0 TO
  I:J:=PEEK(I+X):PRINT#1,CHR$(
  AND I(31):CHR$(4 AND I(32));
  NEXT X
320 PRINT#1:NEXT I
330 PRINT#3,"SPACE continue, M
  = MENU"
340 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 34
  0
350 IF AS=" " THEN start =star
  t+320:GOTO 290
360 IF UPPER$(AS)="R" THEN CLS
  #3:GOTO 210
370 GOTO 340
380 'proc editor
390 IF US=0 THEN GOTO 210
400 PRINT#3,"ENTER to exit edi
  tor"
410 WINDOW SNAP 1
420 ad=start:ty=ix=9:xi=0
430 LOCATE X,Y:CALL 48881
440 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 44
  0
450 CALL 48884
460 IF AS=CHR$(13) THEN CLS#3:
  WINDOW SNAP 1,0:GOTO 210
470 IF AS=CHR$(239) THEN ON AS
  C(AS)-239 GOTO 490,710,730,770
480 IF X>59 THEN GOTO 640
490 IF INSTR("0123456789ACDEF
  ",AS)=0 THEN 630
```



```

500 l=(PEEK(adr+x)) AND 15:16
wval:"b"+a$1
510 POKE adr+x,l
520 LOCATE x,y:PRINT a$
530 CALL SBBB4(x,w)
540 LOCATE x,y:CALL SBBB4
550 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
0
560 CALL SBBB4
570 IF INSTR("0123456789ABCDEF
",a$)=0 THEN GOTO
580 l=(PEEK(adr+x)) AND 240:14V
AL:"&"+a$)
590 POKE adr+x,l
600 LOCATE l,y:PRINT HEX$(adr,
4); " ";:FOR i=0 TO 15:PRINT
HEX$(PEEK(adr+i),2); " ";:NEXT
i
610 PRINT " ";:FOR i=0 TO 15:
k=PEEK(adr+i):PRINT CHR$(k AND
k>31);CHR$(4& AND k<32);:NEXT
i
620 IF x=55 THEN x=60:x1=0:GOTO
0 430
630 x=x+2:1=x1+1:GOTO 430
640 l=ASC(a$)
650 POKE adr+x,l:LOCATE l,y:
PRINT HEX$(adr,4); " ";:FOR
i=0 TO 15:PRINT HEX$(PEEK(adr+
i),2); " ";:NEXT i
660 PRINT " ";:FOR i=0 TO 15:
k=PEEK(adr+i):PRINT CHR$(k AND
k>31);CHR$(4& AND k<32);:NEXT
i
670 IF x=75 THEN x=81:x1=-1:IF
y<20 THEN adr=adr+16:y=y+1:x=9
x1=0:GOTO 430
680 x=x+1:x1=x1+1:GOTO 430
690 IF y>1 THEN y=y-16:adr=adr-
16:GOTO 430
700 GOTO 430
710 IF y<20 THEN y=y+16:adr=adr
+16:GOTO 430
720 GOTO 430
730 IF x>60 THEN x=x-16:x1=-1
:GOTO 430
740 IF x=60 THEN x=57:x1=16
750 IF x>9 THEN x=x-32:x1=-1:
GOTO 430
760 x=75:x1=15:GOTO 690
770 IF x<54 THEN x=x+32:x1=1:
GOTO 430
780 IF x=54 THEN x=59:x1=-1
790 IF x<75 THEN x=x+16:x1=1:
GOTO 430
800 x=9:x1=0:GOTO 710
810 "proc RDPDUMP
820 use$=INPUT #3,"ROM no ";:pro
mo$
830 INPUT #3,"Startaddress 149:

```

```

55-555361 "grad
840 PRINT#3,"
"
850 FOR l=adr TO adr +304 BT
EP 16:PRINT #1,HEX$(l,4); "
"
860 FOR x=0 TO 15:n1=0:PEEK#,
rom0,l+x,&n2:PRINT#1,HEX$(n2,
2); " ";:NEXT x
870 PRINT#1," ";:FOR x=0 TO
15:PEEK#,rom0,l+x,&n2:PRINT#
1, CHR$(n2 AND n2>31);CHR$(4&
AND n2<32);:NEXT x
880 PRINT#1:;NEXT l
890 PRINT#3,"SPACE continue, R
- MENU"
900 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
0
910 IF a$=" " THEN adr=adr+3
20:GOTO 840
920 IF UPPER(a$)="M" THEN CLR
#3:GOTO 210
930 GOTO 900

```



SKYTTE



TIL: 464-644-6182

Så er det igen bud efter disse skydeberedigheder og rekulturations. Denne gang gælder det en kugleskydning i det vilde vesten. Du er blevet udstyret med Colt 45, og med denne kanon går du kold og rolig op og ned ad hovedgaden, men gladselsk, som lyser fra en klar himmel, kaster du dig ned på

knæ og fyrer din Colt af mod målet. Hvis dine skydeberedigheder er i orden, bliver du hørt til grin over for din rival Barke Billy, og vænt af alt er du også til grin over for din forlovede miss Stella.

Programmet er indledt af Ove Jørgensen i Helsingør.

```

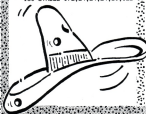
5 HIDE 0
10 *****
***
30 * * SKYTTE
*
30 * * COLT45
*
40 * * OVE JORGENSEN
*
50 *****
***
60 SYMBOL AFTER 166
70 DEFINIT a-z
80 SYMBOL 167,62,42,62,8,8,62,
93,157
90 SYMBOL 168,0,0,0,0,0,12,0,0
100 SYMBOL 169,93,28,28,28,30,
23,16,112
110 SYMBOL 170,157,28,28,28,20
,116,4,7
120 SYMBOL 171,137,62,0,73,146
,0,74,145
130 SYMBOL 172,24,24,24,60,126

```

```

,126,60,24
140 SYMBOL 173,0,112,96,112,32
,35,126,112
150 SYMBOL 174,112,112,112,112
,124,20,20,244
160 SYMBOL 175,155,66,36,153,1
53,36,16,153
170 SYMBOL 176,15,8,15,11,10,1
1,8,8
180 SYMBOL 177,255,0,240,224,1
60,224,128,128
190 SYMBOL 178,255,0,127,60,56
,60,16,16
200 SYMBOL 179,128,128,128,128
,128,128,128,128
210 SYMBOL 180,0,0,0,0,0,0,24,
24
220 SYMBOL 181,255,223,191,223
,191,223,191,255
230 SYMBOL 182,255,255,255,255
,255,255,255,255
240 SYMBOL 183,255,255,255,255
,255,255,255,255
250 SYMBOL 184,170,85,170,85,1
70,85,170,85
260 SYMBOL 185,168,80,168,80,1
68,80,174,86
270 SYMBOL 186,3,4,8,9,9,8,4,3
280 SYMBOL 187,255,63,16,144,1
44,16,32,172
290 SYMBOL 188,255,255,0,0,0,0
,0,0
300 SYMBOL 189,255,255,2,2,2,2
,1,0
310 SYMBOL 190,208,8,4,100,100
,4,8,240
320 p=0

```



```

330 BORDER 24:PAPER 0:PEN 1:IN
K 0,24:INK 1,0:CLS
340 PRINT CHR$(24) "S K Y T
T E N"CHR$(24)
350 PRINT:PRINT"1987 ONE JORGE
NGEN"
360 PRINT:PRINT:PRINT"TRYK PAA
TAST (8) OO NAM SAA MANGE MAE
L SOM MULLST...."
370 PRINT:PRINT"DER ER 4 PATRO
NER I DVERSKUD.HVIB DU ER EN R
ISTIG SKARPSKYTTE..."
380 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
390 LOCATE 10,16:PRINT CHR$(17
3)
400 LOCATE 10,17:PRINT CHR$(17
4)
405 LOCATE 12,22:PRINT "+TRYK
EN TAST NED+"
410 IF INKEY="" THEN 410
420 BORDER 12:INK 0,12:INK 1,0
:INK 2,0
430 CLS:DIM f(16,21)
440 PEN 13:FOR F=1 TO 24:LOCAT
E 1,F+1:PRINT CHR$(175):LOCAT
E 20,F+1:PRINT CHR$(175):NEXT
F
450 FOR F=1 TO 18:LOCATE F+1,2
:PRINT CHR$(175): LOCATE F+1,
25: PRINT CHR$(175):NEXT F:PE
N 13
460 FOR i=1 TO 10
470 rx=INT (RND*(160)+5):ry=INT
(RND*(116)+1):IF f(rx,ry)=1 T
HEN 470 ELSE f(rx,ry)=1:LOCATE
rx+10,ry+3:PRINT CHR$(172):IN
E XT 1
480 y=4:ach=14:rx=1:and=169
490 LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT"+SK
UD="ach
500 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT"+R
ANT="pa:PEN 1
510 IF pa=10 OR ach=0 THEN BOT
0 800
520 LOCATE 3,y-rs:PRINT " :LOC
ATE 3,y:PRINT CHR$(167)
530 LOCATE 3,y+1-rs:PRINT " :
LOCATE 3,y+1:PRINT CHR$(and)
540 LOCATE 3,y-1-rs:PRINT " :
LOCATE 3,y:PRINT CHR$(167)
550 LOCATE 3,y-rs:PRINT " :LOC
ATE 3,y+1:PRINT CHR$(and)
560 IF ac<0 THEN ad=INKEY:ac=
ac-1:GOTO 590
570 ad=LOWER(INKEY):IF ad=""
THEN GOSUB 620
580 IF y= 4 THEN r=1 ELSE IF y
=23 THEN r=-1
590 y=y+r
600 IF and=169 THEN and=170
ELSE and = 169

```



```

410 GOTO 490
420 B=CHR$(173)
430 F=CHR$(174)
440 PEN 4: LOCATE 3,y: PRINT B
#
450 LOCATE 3,y+1:PRINT F#
460 FOR t=7 TO 0 STEP -1: SOUND
7,300,4,t,,50:NEXT t
470 FOR i=4 TO 6:LOCATE 1,y:PR
INT CHR$(168)
480 FOR i=1 TO 10:NEXT i
490 LOCATE 1,y:PRINT " :NEXT i
700 FOR i=1 TO 9
710 IF f(i,y-3)=1 THEN 730
720 LOCATE 1+i,y:PRINT CHR$(1
68):FOR t=1 TO 10:NEXT t:LOCAT
E 1+i0,y:PRINT" :NEXT i:ach=
ch-1:ac=2:RETURN
730 LOCATE 1+i0,y:PRINT CHR$(1

```

```

713
740 SOUND 7,500,40,7,,,18
750 f(1,y=3)=0
760 sc=1
770 FOR b=1 TO 100:NEXT b
780 pa=pa-1:sc=sc-1:LOCATE 1
+10,y:PRINT " "
790 RETURN
800 CLS:BORDER 24:INK 0,24:INK
1,0:PAPER 0:PEN 1:CLS:PRINT"D
U HAR"pa"PLETSKID"
810 PRINT:PRINT
820 IF pa=0 OR pa=1 THEN LOCAT
E 15,17:PRINT CHR$(176)+CHR$(
177)+CHR$(178)+CHR$(179):LOCATE
10,16:PRINT " "
830 IF pa=2 OR pa=3 THEN LOCAT
E 15,17:PRINT CHR$(184)+CHR$(
187):PRINT:PRINT"BLIV VED TAST
J/N"
840 IF pa=4 OR pa=5 THEN LOCA
TE 15,16:PRINT CHR$(181)+CHR$(
183):LOCATE 15,17:PRINT CHR$(
186)+CHR$(187):PRINT:PRINT"NU B
AAR DET BCDR
E MED AT SISTE,TAST J/N"
850 IF pa=6 OR pa=7 THEN LOCAT
E 15,15:PRINT CHR$(176)+CHR$(
177)+CHR$(178):LOCATE 15,16:PR

```

```

NT CHR$(181)+CHR$(182):PRINT:P
RINT"DU ER
SMART EN NESTER I AT SKYDE
. BLIV VED,TAST J/N"
860 IF pa=8 OR pa=9 THEN LOCAT
E 10,15:PRINT CHR$(176)+CHR$(
177)+CHR$(178)+CHR$(179):LOCATE
10,16:PRINT CHR$(181)+CHR$(18
2)+CHR$(183)
+CHR$(184)+CHR$(185):PRINT:PRI
NT"NU LISNER DET SMART EN ???,
TAST J/N"
870 IF pa=10 THEN LOCATE 15,18
:PRINT CHR$(176)+CHR$(177)+CHR
$(178)+CHR$(179)+CHR$(180):LOC
ATE 15,16:PRINT CHR$(181)+CHR$(
182)+CHR$(
183)+CHR$(184)+CHR$(185):LOCATE
15,17:PRINT CHR$(186)+CHR$(18
7)+CHR$(188)+CHR$(189)+CHR$(19
0):PRINT"TILLYKKE"
880 aje=[INKEY]:IF aje="" THEN
880
890 IF LOWER(aje)="" THEN EN
D:STOP
900 IF LOWER(aje)="" THEN NU
N
910 GOTO 880
920 END

```



BØRSEN

TIL: CPW Joyce

I den sidste tid har vi hørt meget om de unge børsvækslere, der tjener hundrevis af penge på børsvæksler. Når så pressen kommer ind på livet af nogle af disse superhjerner, viser det sig jo ofte, at de er mennesker ligesom du og jeg, de har bare haft en smule grænser på kistebunden, og med dem har de været stille og roligt eller helt eksplicit opbygget en astronomisk kapital. Når man hører den slags historier, dukker enestematikken

op i hovedet: »Kunne man mon tjene sig lidt penge, hvis man blev børsvæksler, bare en million eller to?« Sådan har vi sikkert alle sammen tænkt, men nu får du faktisk muligheden for at teste disse evner som lisenshaver, i hvert fald hvis du er den lykkelige ejer af en Joyce og du gider teste det nedennævnte program ind.

(Programmet er indleveret af Kåre Pedersen, og vi sender til gengæld 150.00 til dig, Kåre!)

```

10 REM *****
*****
20 REM *** AKTIE
S P I L L E T   B Ø R S E N
**
30 REM *****
*****
40 REM   skrevet af Kaa
re Pedersen, Nistved, 1987
50 REM   Skrevet på Ans
træd PDV 8256, "Joyce"
60 |
70 REM ***** DEFINITION
ER DE HJULPEFUNKTIONER *****
80 |
90 escape=CHR$(27):home=escap
per+"H":cls=escape+"E"+home
90 DEF FNscreen(x,y,tekst)mes
scape+"Y"+CHR$(y+32)+CHR$(x+32
)+tekst
100 ul=escape+"r":ejul=escap
per+"u":REM   Underlinierf
ng og ej underliniering
110 inv=escape+"p":linv=esc
ape+"q":REM   Døvendt vide
o og alsindelig video
120 slet=escape+"J":REM
sletter fra maskinen og side
n ned
130 DIM kurs(10)
140 num=0
150 w=0
160 b=-1
170 DIM sruk(9,400)
180 :
190 REM *****

```



```

*****
200 REM   ** reglerne pr
(censeres   **
210 REM *****
*****
220 PRINT cls
230 PRINT ul:FNscreen(20,5,"
REGLERNE FOR B\
R S E N"):ejul
240 PRINT FNscreen(10,8,"Birs
en er et spil hvor kurserne
hæle tiden indrer sig for"
)
250 PRINT FNscreen(10,9,"9 ud
valgte papirer. Der findes
to birsr hver birs 3, ses 1"
)
260 PRINT FNscreen(10,10,"vir
kelighedens verden er den ses
t stabile, mens der er stirre"
)
270 PRINT FNscreen(10,11,"ris
lko ved birs 11, ses ogsi

```

```

chancer for større gevinster."
)
280 PRINT FNscreen$(10,12,"Man
kan ved springetillet (Kib/Sa
lg) v'lige at kibe eller selge"
)
290 PRINT FNscreen$(10,13,"ell
er via et tryk p! Creturn) a
t sidde over. Endelig kan man"
)
300 PRINT FNscreen$(10,14,"for
et hvilket som helst papir se
op til 10 runder tilbage, for
")
310 PRINT FNscreen$(10,15,"det
te krives et kommandoer KURVE"
)
320 PRINT FNscreen$(10,16,"Hvi
s en kurs kommer under 30 se
spenderes salg og kib, indtil"
)
330 PRINT FNscreen$(10,17,"kur
sen stiger er over de 30." )
340 PRINT FNscreen$(10,18,"Man
fr! fra starten tildelt 10.00
0 kr i kapital. Disse decimere
s")
350 PRINT FNscreen$(10,19,"Iib
ende sed 10 kroner for hver nu

```

```

nde sed ved de kib man gir. "
)
360 PRINT FNscreen$(10,20,"Des
uden mister man sine papirer h
vis kursen p! noget tidspunkt"
)
370 PRINT FNscreen$(10,21,"n)
red p! S eller under.")
375 PRINT FNscreen$(10,22,"Der
vises hele tiden to kibe kurse
r. Naelig kursen ved første og
")
376 PRINT FNscreen$(10,23,"sid
ste kib. Spillet sluttes hvis
man m!r over 50.000 eller ned
")
377 PRINT FNscreen$(10,24,"p)
0 kroner i fri kapital." )
380 PRINT inw;FNscreen$(52,20
;" <TRYK RETURN>");iinw;
390 IF INKEY$="" THEN 290
400 :
405 PRINT cla;PRINT FNscreen$
(10,15,"FOR AT SPILLET IKKE SK
AL VERE DET SAMME GANG FOR GAN
g")
406 PRINT FNscreen$(10,17,"SKA
L DU HER SKRIVE HVOR MANGE GAN
SE RANDOMIZEN (POPULIRT=TILFUL
DIGHEDSTALS")

```



```

407 PRINT FNscreen$(10,19,"- G
ENERATOREN) SKAL GENNEFYLDES")
:INPUT "":hg
408 FOR a=1 TO hg:ik=INT(RND):
NEXT
410 REM *****
*****
*****
420 REM ** valgering a
f startkurs, startkapital og an
tal aktier **
430 REM *****
*****
*****
440 FOR a=1 TO 9:READ navn$(a)
:kurs(a)=100:NEXT:kap=10000
450 :
460 REM *****
*****
*****
470 REM * skirsekabale
n og valg mellem kib og salg
*
480 REM *****
*****
*****
490 IF lyn="S" THEN GOSUB 217
0
500 IF lyn="S" THEN GOTO 600
510 PRINT cls
520 PRINT FNscreen$(20,4,"R U
N D E "):nude
530 PRINT FNscreen$(20,10,"ANT
AL AKTIER"):TAB(20);"KURS":TAB
(40);"DEN KUBEDURS"
540 FOR b=1 TO 9
550 IF b=1 THEN PRINT:PRINT TA
B(20);inv$:TAB(44);"BARS 1":TA
B(75);inv$
560 IF b<5 THEN:PRINT TAB(20);
ant$(b);TAB(26);b;navn$(b);TAB(
45);kurs$(b);TAB(60);kkurs$(b);
TAB(70);kkurs$(b)
570 IF b=5 THEN PRINT:PR
INT TAB(20);inv$:TAB(44);"BARS
2":TAB(75);inv$
580 IF b>=6 THEN:PRINT TAB(20)
;ant$(b);TAB(26);b;navn$(b);TAB
(45);kurs$(b);TAB(60);kkurs$(b);
TAB(70);kkurs$(b)
590 NEXT:PRINT:PRINT
600 FOR a=1 TO 9:test$(a)="N":
NEXT:REM For at "nulstille" v
ariablen
610 FOR a=1 TO 9: IF kurs(a)<3
0 AND a<=8 THEN:PRINT FNscreen$
(45,12+a,"SUSPENDERET"):
test$(a)="Y":GOTO 630
620 IF kurs(a)<30 THEN:PRINT F
Nscreen$(45,15+a,"SUSPENDERET"

```

```

):test$(a)="Y"
630 NEXT
640 :
650 lyn="":REM For at
nulstille variablen
660 PRINT FNscreen$(19,28,"PRI
KAPITAL:");kap:PRINT TAB(20);
:INPUT "KIB/SALG (K/S)":i$:
IF
i$="K" THEN
GOTO 710
670 IF i$="S" THEN GOTO 610
680 IF i$="KURVE" THEN GOSUB 1
270:GOTO 690
690 lyn="S":GOTO 690:REM
Lyn-variablen gik indfiring
af nye variable hurtigere
700 :
710 REM *****
*****
*****
720 REM ** procedure v
ed kib af aktier
**
730 REM *****
*****
*****
740 GOSUB 1200
750 IF kurs(nr)>antal*kap-100
THEN :PRINT inv$:FNscreen$(19,
27,"S) RESET KAPITAL HAR DU IK
KE !!!):inv$;slas$:FOR a=1 T
O 2000:NEXT:
GOTO 740
760 ant(nr)=ant(nr)+antal:kap=
kap-kurs(nr)*antal
770 IF kkurs(nr)=0 THEN kurs(
nr)=kurs(nr):GOTO 690
780 IF kkurs(nr)>0 THEN kkurs
(nr)=kurs(nr)
790 GOTO 690
800 :
810 REM *****
*****
*****
820 REM **** Procedur
e ved salg af aktier
**
830 REM *****
*****
*****
840 GOSUB 1200
850 IF antal<ant(nr) THEN 840
860 IF antal=ant(nr) THEN :kku
rs(nr)=0:kkkurs(nr)=0
870 ant(nr)=ant(nr)-antal:kap=
kap+kurs(nr)*antal
880 :
890 REM *****
*****

```

```

#####
****
900 REM ***** Udregn
ing af kursen for alle papirer
****
910 REM #####
#####
****
920 rundemrunde=1
930 REM ##### Lkke der g
enererer kurserne for alle pap
irer #####
940 REM ##### fordelt p)
birs I og Birs II
#####
950 FOR b=1 TO 9
960 IF b<6 THEN kurs(b)=kurs(b
)+INT(RND*42)-10
970 IF b=6 THEN kurs(b)=kurs(
b)+INT(RND*25)-12
980 IF kurs(b)<0 THEN (kurs(b)
)=0
990 bruk(b,runde)=kurs(b)
1000 NEXT
1010 REM ##### Checkning
af kursene for fallit/gevinst
etc. #####
1020 FOR b=1 TO 9
1030 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b
)
100 THEN PRINT F$screen$(0,28
"DU MISTEDE ALLE GÅNE ";navn$(
b);" AKTIER";FOR a=1 TO 2000;
NEXT;PRINT F
$screen$(0,29,"");cls$
1040 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b
)0 AND b<6 THEN :PRINT F$scr
e$(19,12+b,"");G:F$screen$(29
,12+b,"");G:F$screen$(49,12+b,
"");G
1050 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b
)0 AND b=6 THEN :PRINT F$scr
e$(19,15+b,"");G:F$screen$(5
9,15+b,"");G:F$screen$(69,15+b
,"");G
1060 IF kurs(b)<5 THEN:ant(b)=
0:kkurs(b)=0:kkkurs(b)=0
1070 NEXT
1080 :
1090 kapkap=10
1100 IF kap<1 THEN PRINT "DU E
R FALLIT !!!":END
1110 IF kap>50000 THEN PRINT;
PRINT;PRINT "HURRAA !!!",DU E
R BILKONTADOR, DIN FORRENTNING
ER OVER 500 $":END
1120 GOTO 460; REM NY Døg
ang
1130 :
1140 :

```

```

1150 REM *****
#####
1160 REM # Navn
givning af aktier #
1170 REM *****
#####
1180 DATA SUPERFOSS,MOVO,BALT1
CA,B&O,ISS,DEK DANSKKE BANK,TOR
H,FORD,COCOA
1190 :
1200 REM *****
#####
#
1210 REM # Spir
gælli ved kib og salg
#
1220 REM #####
#####
#
1230 PRINT F$screen$(19,27,"")
:cls$::INPUT "AKTIENUMMER";nr
:IF nr<1 OR nr>9 THEN 1230
1240 IF $as$nr="Y" THEN:GOT
O 1230
1250 PRINT F$screen$(19,28,"")
::INPUT "HVOR RANGE";antal:RET
URN
1260 :
1270 REM *****
#####
1280 REM *****
Kurve #####
1290 REM *****
#####
1300 PRINT cls$;F$screen$(10,1
0,"Hvilket papir?");
1310 INPUT " ";papier
1320 :
1330 rundemrunde; REM For at
kunne starte igen sed det rig
tige rundenummer
1340 PRINT cls$
1350 :
1360 IF runde=10 THEN:runde=r
unde-9;GOTO 1430
1370 IF runde<10 THEN:runde=1;
GOTO 1790
1380 :
1390 REM #####
#####
1400 REM # der er over
9 runder #
1410 REM #####
#####
1420 REM ##### En runde til
1 leksten tegnes #####
1430 FOR b=0 TO 1;FOR a=0 TO 6
0;PRINT F$screen$(25+a,2+b*89,C
HR$(154));NEXT;NEXT

```



```

1440 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 9
:PRINT FNscreen$(25+b*50,2+a,C
H$$(143));NEXT;NEXT
1450 PRINT FNscreen$(25,2,CHR$(
150));FNscreen$(35,2,CHR$(155
));FNscreen$(25,10,CHR$(147));
FNscreen$(35,10,CHR$(153));
1460 REM ***** Tekst: Over
skrift med angivelse af papir
og runder ,*****
1470 REM *****      Kurs
tallene for hver runde. Og pro
centafkast *****
1480 REM *****      afvi
gelse fra den første startrund
en *****
1490 PRINT ul$;inv$;FNscreen$(
30,2,"DATA FOR PAPIR");papir;"
FOR RUNDERNE";runde;"TIL";rund
: ;inv$;adul$
1500 PRINT ul$;FNscreen$(30,5,
"KURSTALLENE RANDE FOR RUNDE");
:adul$
1510 PRINT FNscreen$(30,6,"");
:FOR a=0 TO 9
1520 aruk(papir,0)=100
1530 PRINT aruk(papir,rundera)
:
1540 NEXT
1550 pct=(aruk(papir,runde)-ar
uk(papir,rund))/100/aruk(papir
,runde);IF pct<0 THEN pct=-pct
1560 pct=INT(pct)

```

```

1570 PRINT FNscreen$(30,6,"SID
EN RUNDE");runde;"ER PAPIRET";
1580 IF aruk(papir,runde)-aruk(
papir,runde) THEN :PRINT " UCN
DRET";:GOTO 1620
1590 IF aruk(papir,runde)-aruk(
papir,runde) THEN :PRINT " STE
DET";
1600 IF aruk(papir,runde)-aruk(
papir,runde) THEN :PRINT " FAL
DET";
1610 PRINT FNscreen$(32,6," ME
D");pct;:PRINT FNscreen$(71,6,
"PCT,"");
1620 GOSUB 2090;REM      KORREI
NATSYSTEM SKAL TEGNES
1630 PRINT FNscreen$(3,19,"");
aruk(papir,runde);REM      2-ak
sen valeses
1640 REM ***** Kurserne plo
ttes ind *****
1650 FOR a=0 TO 9
1660 dif=(aruk(papir,rundera)-
aruk(papir,runde))/2 ;REM
Forekallen sættes første
runde og sidste runde
1670 PRINT FNscreen$(12+ara),
19-dif,"a");
1680 NEXT
1690 :
1700 PRINT inv$;FNscreen$(39,3
0,"<TRYK RETURN");;inv$
1710 IF INKEY="" THEN GOTO 17

```



```

10
1720 rund=rund/REM For at
rundenumeret skal passe,
1730 RETURN
1740 :
1750 REM *****
*****
1760 REM x der er under 10 r
under x
1770 REM *****
*****
1780 FOR b=0 TO 1;FOR a=0 TO 6
0:PRINT FNscreen(25+a,2+b*8,C
HR$(154));NEXT:NEXT
1790 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 8
:PRINT FNscreen(25+b*8*0,2+a,C
HR$(149));NEXT:NEXT
1800 PRINT FNscreen(25,2,CHR$(
150));FNscreen(25,2,CHR$(155
));FNscreen(25,10,CHR$(147));
FNscreen(25,10,CHR$(153))
1810 :

```



```

1820 PRINT ul$;linv$;FNscreen(
30,3,"DATA FOR PAPIR");paper;"
FOR RUNDERNE";0;"TIL";rund;
ejul$;linv$
1830 PRINT ul$;FNscreen(30,5,
"KURSTALLENE RUNDE FOR RUNDE");
ejul$
1840 PRINT FNscreen(30,6,"100
");:FOR a=0 TO rund-1
1850 PRINT sruk(papir,runda+a)
:
1860 NEXT
1870 PRINT FNscreen(30,8,"SID
EN RUNDE");0;"ER PAPIRET";
1880 IF sruk(papir,rund)>100 T
HEN :PRINT " STEGET" ;

```

```

1890 IF sruk(papir,rund)<100 T
HEN :PRINT " FALDET";
1900 IF sruk(papir,rund)=100 T
HEN :PRINT " UINDRET";:GOTO 19
40
1910 pct=sruk(papir,rund)/100;
IF pct<0 THEN pct=-pct
1920 PRINT " RED";pct;"PCT."

```

```

1930 :
1940 GOSUB 2090
1950 PRINT FNscreen(3,19,"");
100
1960 PRINT FNscreen(12,19,"r
");REM Sjsernen for vindlan
100 i runde 0
1970 FOR a=0 TO rund-1
1980 PRINT FNscreen(14+(a*8),
19-(sruk(papir,runda+a)-100)/
2),"#")
1990 NEXT
2000 :
2010 PRINT inv$;FNscreen(65,3
0,"<TRYK P3 EN TRST>");linv$
2020 IF INKEY="" THEN GOTO 20
20
2030 rund=rund
2040 RETURN
2050 END
2060 REM *****
*****
2070 REM x Asserne tegnes
x
2080 REM *****
*****
2090 FOR a=1 TO 60:PRINT FNscr
een(10+a,20,CHR$(154));NEXT
2100 FOR a=0 TO 25
2110 PRINT FNscreen(10,30-a,C
HR$(149));NEXT
2120 RETURN
2130 :
2140 REM *****
*****
2150 REM x LYN-subrutin
en x
2160 REM *****
*****
2170 PRINT FNscreen(60,4,"");
runde
2180 FOR b=1 TO 9
2190 IF b<6 THEN:PRINT FNscree
n(44,12+b,"");kurs(b);"
2200 IF b=6 THEN:PRINT FNscree
n(44,15+b,"");kurs(b);"
2210 NEXT
2220 RETURN

```

PRIVAT-REGNSKAB PÅ CHARLIE

TEL: PC1512

Når folk køber en computer til hjemmet, det være sig en hjemmecomputer eller en PC, er det ofte med ønske om, sådan som tiderne er i dag, er det jo svært at holde styr på økonomien, men NU er det slut, med denne købs-, kontofølede- og salgsstatistikker her kommer hånden over mod siden dernæst, så skal jeg nok få styr på økonomien, og så er det jo også et nødvendigt led i barnenes uddrag i dag. Familien leder klapper junior på hovedet, som er blevet optaget af «Space Invaders». Når man så nogle gang spørger til computersen, er den enten påkøbt eller også har junior helt overtaget styringen.

Sådan som situationen er skildret ovenfor, går det desværre i mange tilfælde, og hverken gør det så det?

Jo, i den uheldigste periode har familie- og kontofølede såkaldt såkaldt mange nætter og lønninger en brydning for at skrive et økonomiprogram, men det er som om det ikke rigtig vil lykkes, og hvis ikke tilfredsgheden er for stor, er

chancen for at det ender som ovenfor, overhængende stor.

For at hjælpe lidt på situationen har vi bestemt os for at bringe et mini regnskabs-program til PC1512 frem.

Programmet indeholder 30 konti, 2 indtægt-konti (21), 7 udgiftkonti (2,8) og en bankkonto (9). På hver af disse konti kan der posteres 250 posteringer. En postering indeholder både dato, en tekst og selvfølgelig beløbet.

Derved kan man så få udskrevet et kontoudtog og en statusopgørelse.

Når programmet køres, oprettes der to filer på disetten, «kontofil.dat», der indeholder alle kontonavnene og «data.dat», der indeholder alle posteringerne.

Programmet kan selvfølgelig udbygges efter behov, og det kan rettes til efter eget ønske. Det er blot næst som en spørgsmål til alle dem, der er kørt fast på et tidligt stadium.

```
100 CLEAR: a$="PC1512 Privat-  
regnskab V1.00 Æstrad Bladet  
1987"  
110 CLS:CLOSE #3,#2,#1  
120 CLOSE WINDOW 3  
130 CLOSE WINDOW 4  
140 OPEN #1 WINDOW 1  
150 OPEN #2 WINDOW 2  
160 OPEN #3 WINDOW 3  
170 SCREEN #1 TEXT FLEXIBLE: W  
INDOW #1 FULL ON  
180 WINDOW #1 TITLE a$  
190 CLS  
200 SCREEN #2 GRAPHICS: WINDOW  
#2 FULL ON  
210 SET #2 FONT 2 POINTS 18  
220 WINDOW #2 TITLE a$  
230 WINDOW #2 OPEN  
240 MOVE #2, 1YPOS#2-100  
250 PRINT #2  
260 PRINT #2, COLOUR (12): "
```

```
PRIVAT-REGNSKAB"  
270 PRINT #2, COLOUR (12): "  
#1  
280 PRINT #2, COLOUR (12): "  
#2  
Æstrad Bladet"  
290 PRINT #2  
300 PRINT #2, COLOUR (13): "  
Tryk en tast"  
310 GOTO#INKEY#: IF test#=""  
THEN 310  
320 REP *** HOVED-MENU ***  
330 CLS #2  
340 WINDOW #1 OPEN  
350 CLS  
360 PRINT :PRINT :PRINT  
370 PRINT "  
" HOVEDMENU"  
380 PRINT "
```

```

370 PRINT : PRINT
400 PRINT "
      (P)ostering"
410 PRINT "
      (S)tatus"
420 PRINT "
      (K)ontouttog"
430 PRINT "
      (N)ye kontonavne"
440 PRINT "
      (H)ent data"
450 PRINT "
      (D)en data"
460 PRINT "
      (A)fslut program"

```



```

470 svar=UPPER$(INKEY$): IF s
var#="" THEN 470
480 IF svar#="P" THEN 560
490 IF svar#="S" THEN 1120
500 IF svar#="K" THEN 1520
510 IF svar#="N" THEN 750
520 IF svar#="H" THEN 970
530 IF svar#="D" THEN 1370
540 IF svar#="A" THEN STOP
550 GOTO 470
560 CLS
570 PRINT:PRINT:PRINT
580 PRINT "
      P O S T E R I
      N S"
590 PRINT "
      -----"
600 FOR x=0 TO 9
610 PRINT "

```

```

      "g x;"..."gkon
      tonavn$(x)
620 NEXT x
630 PRINT
640 INPUT "
      Hvilket kon
      s; "nr"
650 CLR:PRINT:PRINT
660 t:=int((nr)+1)
670 INPUT "Data.....";konto
$(nr,t)or(,0)
680 INPUT "Tekst.....";konto
$(nr,t)or(,1)
690 INPUT "Bel....";konto$(nr,
t)or(,2)
700 PRINT
710 PRINT "Flere posteringer ?
/NI"
720 svar=INKEY$:IF svar#="" T
HEN 730
730 IF UPPER$(svar#)="J" THEN
560
740 GOTO 320
750 SCH $$$ ndring af kontona
vne $$$
760 CLS
770 PRINT:PRINT:PRINT
780 PRINT "
      ndring af kontonav
      ne"
790 PRINT "
      -----"
800 FOR x=0 TO 9
810 PRINT "
      "g x;" "kontonavne
      $(x)
820 NEXT x
830 PRINT
840 INPUT "
      Hvilket nr....";n
r"
850 INPUT "
      Nyf navn.....";k
ontonav$(nr)
860 kontonav$(nr)=LEFT$(konto
navn$(nr)+",.....",
15)
870 PRINT
880 PRINT "
      Flere ndringer ?
/NI"
890 svar=INKEY$:IF svar#="" T
HEN 890
900 IF UPPER$(svar#)="J" THEN
750
910 OPEN #6 OUTPUT "kontofil.d
at."
920 FOR x=0 TO 9
930 PRINT #6,kontonav$(x)

```

9

6

5

0

9

1

7

```

940 NEXT n
950 CLOSE #6
960 GOTO 320
970 REM ***** hent data ****
980 OPEN #4 INPUT "konto#.dat"
990 FOR n=0 TO 9
1000 INPUT #4, kontonavn$(n)
1010 NEXT n; CLOSE #6
1020 OPEN #6 INPUT "data.dat"
1030 FOR t=0 TO 9
1040 INPUT #6,t(1)
1050 NEXT t
1060 FOR nr=0 TO 9
1070 FOR t=0 TO t(n)
1080 INPUT #6,konto$(nr,t,0)
1090 INPUT #6,konto$(nr,t,1); INPUT
#6,konto$(nr,t,2)
1090 NEXT t; NEXT nr
1100 CLOSE #6
1110 GOTO 320
1120 REM ***** status *****
1130 CLS
1140 PRINT:PRINT:PRINT
1150 PRINT "          S T A T U S"

```

6

```

1160 PRINT "          -----"
1170 lalt=0;nt=0;t=0;total=0
1180 FOR nr = 0 TO 9
1190 FOR t=0 TO t(nr)
1200 IF nr<2 THEN total=total+
VAL(konto$(nr,t,2)) ELSE tot
al=total-VAL(konto$(nr,t,2))
1210 NEXT t
1220 PRINT "          "kantonavn$(nr);"...
....";IF nr<2 THEN PRINT tota
l ELSE PRINT -total
1230 lalt=lalt+total
1240 total=0
1250 NEXT nr
1260 t=1;t=0
1270 IF konto$(9,t,2)<>" THEN
t=15+VAL(konto$(9,t,2));t=t+
1;GOTO 1270
1280 PRINT "
-----

```

9

```

1290 PRINT "
Kassabeholdning
";lalt-t
1300 t=0
1310 PRINT "
Bankbeholdning
";t
1320 PRINT "
-----
1330 PRINT "
lalt
";lalt

```

5

```

1340 PRINT "
*****
1350 IF INKEY$="" THEN 1350
1360 GOTO 320
1370 REM ***** gen data ****
1380 CLS
1390 OPEN #4 OUTPUT "data.dat"
1400 FOR t=0 TO 9
1410 PRINT #6,t(1)
1420 NEXT t
1430 FOR nr =0 TO 9
1440 FOR t= 0 TO t(nr)
1450 PRINT #6,konto$(nr,t,
0
1460 PRINT #6,konto$(nr,t,
1)
1470 PRINT #6,konto$(nr,t,
2)
1480 NEXT t
1490 NEXT nr
1500 CLOSE #6
1510 GOTO 320
1520 REM ***** Kontoudtog ****
1530 total=0
1540 CLS
1550 PRINT:PRINT:PRINT
1560 PRINT "
K O N T O U D T O G"
1570 PRINT "
-----"

```

8

```

1580 FOR nr=0 TO 9
1590 PRINT "
";nr"; "kntonavn$(n
r)
1600 NEXT nr
1610 INPUT "
Hvilken konto....";nr
1620 CLS;PRINT:PRINT
1630 FOR t= 1 TO t(nr)
1640 PRINT "
";konto$(nr,t,0);"...
"
1650 PRINT LEFT$(konto$(nr,t
,1);".....";20);
.....";20);
1660 PRINT VAL(konto$(nr,t,2
));
1670 IF t=1 MOD 15 =0 THEN I
NPUT "Tryk en tast";went#
1680 total=total+VAL(konto$(
nr,t,2))
1690 NEXT t
1700 PRINT "
-----

```

4

```

1710 PRINT "
";total
1720 svar=INKEY$:IF svar=""
THEN 1720
1730 GOTO 320

```

GEM Oversigt

- Mulighed for at se en hel side på skærmen.
- Illustrationer kan hentes fra alle eksisterende GEM programmer.
- Tekst kan hentes fra Wordstar, Multimate, Word Perfect og fra GEM Words/Let Word og de fleste tekstbeholdninger.
- Bliik editing med musen.
- Et antal af forskellige Fonts i alle størrelser.

PROSPERO Fortran og Pascal - til bruger-venlig programmering

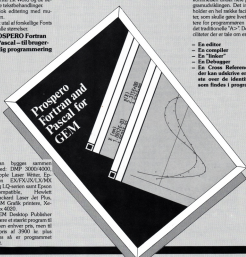
Alle de ovennævnte programmer støtter alle de sædvanlige opløsnings-, Digital Research. Men der er også andre firmaer, som sælger på GEM systemet. Et af dem er Prospero, der jo blandt andet er kendt for

sine udmærkede tekstbeholdninger. Prospero har denne gang lanceret to programmeringssprog under GEM, det drejer sig om de to "gamle" Fortran og Pascal.

Det er ikke så meget selv komplekse der er intere-

sante, men det mod det ret til, som programmeren skal programmeres under. Disse GEM baserede programmer er nemlig orienteret omkring en "workbench". Det er program der er beregnet på at skulle bygge, redigere, i husholdningen under hele programmeringsfasen. Det indeholder en hel række faciliteter, som skulle gøre livet lettere for programmeren end det traditionelle "A>". De faciliteter der er tale om er:

- En editor
- En compiler
- En " linker "
- En Debugger
- En Cross Reference, der kan udskrive en liste over de identifikatorer som findes i program-



Kan bygges sammen med: DMP 3000/4000, Apple Laser Writer, Epson EX/FA/JX/LX/MDX og LQ-serien samt Epson kompatible, Hewlett Packard Laser Jet Plus, IBM Grafik printere, Xerox 4000.

GEM Desktop Publisher vil være et stærkt program til næsten enhver pris, men til en pris af 3900 kr. plus moms så er programmet småt.



met og hvor de er bragt.

- En Directory-facilitet
- En delingsprocedure for funktionstasterne.

Alle disse faciliteter er samlet pænt i diverse vinduer og menuer i den bedste GEM stil. Man kan faktisk karakterisere disse GEM-baserede programmer, som et stykke avanceret udviklings-arkitekt, hvor det nye ligger i udviklingsproceduren og ikke i selve det brugte sprog.

GEM - Sammenlægning - en konklusion på oversigten

Der er ikke tale om et program der hedder 'GEM - Sammenlægning', men derimod min afbedragsbet for denne gang. Jeg vil blot snerde et par læse ender inden vi slutter.

For det første så vil jeg nævne en ting, som er et af mine venlige gjorte små opmærksomhed på i forbindelse med GEM-baserede programmer. Man påstod nemlig, at efterhånden som man lærte programmet at kende, så talte man, at det var for langsomt at arbejde med. Noget er det jo nok om udviklen, hvem bliver ikke tr-

neret over alle disse hjælpe-er altså et spørgsmål om brug og behov.

Alle de programmer, som jeg i denne artikel har gennemgået, afspejler alle en vis holdning ændring i computerverdenen. Den ændring, der er sket, er sket i en mere brugerorienteret retning. Nu er det ikke længere kommerciel og "press (s/n) for this operation" tekster som dukker op alle vegne i ens ynglinge tekstbehandling-program? Heldigvis kan de jo ofte slås fra. Men på den anden side så er programmerne jo meget lettere at gå

til for en nybegynder, så det gælder og programmerenes præsentation der fokuseres på, men derimod brugerinterfacet forlader den måde, hvorefter dialogen mellem computer og bruger foregår og det lader altså til, at det nu skal være på brugerens præmisser, at kommunikationen skal foregå - og måske kan dette være med til at fjerne noget af den computer-skræk, der stadig hersker blandt visse dele af befolkningen, hvem ved?

Kim Jacobsen



LÆSERSERVICE

Tegn et abonnement og få 2 gratis numre af INPUT med masser af programlistninger

Har du somme tider problemer med at få Ansat-bladet hos din lokale bladforhandler? Oplyder du det først 14 dage efter, at vi allerede er udsolget? Vi da gerne være hurtige indlagt sammen med alle nyhederne i Ansat-bladet!

— Så her vi alle tiders tilbud til dig. Tejn et abonnement, og spar dig alle betydelinger. Bladet leveres med posten til din bopæl. Du får ved bestillingen en nr. af bladet INPUT — og du sparer kr. 63,50 — så enkelt, vel!

Allé hvad du behøver at gøre er at udfylde kassen neden på siden med de navn og adresse — resten sørger vi for!



..... Klip her!

..... Klip her!

Bestillingskort

Abonnement

Udvalgte betale hermed:

- 1 års abonnement på Ansat-bladet (30 numre), fuld besættelse får jeg gratis tilsendt INPUT 2 gange årligt
Pris: 250,-

SELVBR

Disketten/bånd

- Programlistninger på disk i dette nr. for kun kr. 58,-
 Programlistninger på bånd i dette nr. for kun kr. 35,-
 ____ stk. Maxwell disketter CFS à kr. 39,50
 Ansat-bladets kartotekprogram på disk (Model CPC i ____) PCW ____ kr. 75,-

Total

Betalt bedes vedlagt på check, eller indskrives på giro 5 25 51 97. Alle priser er excl. porto. Bestillingen bedes forarbejdet. Betalt er indsat på giro vedlagt i check
Efterbet: = 25 kr.

+ Porto og ekspedition, min. 10,00

I alt

Da skal være opmærksom på, at der for visse bestillingers vedkommende kan være en vis leveringstid, da nogle af produktene kun hjemtages i det antal I bestiller.

Send venligst overskende til:

Navn:
Adresse:
Postnr./by:
evt. tit.:

Ansat-bladet

Vestergade 35-D

DK-1800 Søllerød

eller på tlf. 66 82 24 52 mellem kl. 9.00 og 15.00.

I sidste nummer af INPUT udskrev vi i anledning af sommeren en T-shirt konkurrence. Selv om der faktisk ingen sommer har været i dette år (den faldt på en tirsdag – ha, ha), så har det været en stor tilblivelse til denne konkurrence, som det så synes det dårlige sommervejr skal jeg lige være usagt. Men heldet er i hvert fald, at vi (næsten) druknede i bølge fra frivillige konkurrencedelegerede, som åbenbart selv havde rettet vores lille banneret i linie 300 (premierkomiteen har nu fået en retskrivningsordbog).

Den store tilblivelse til konkurrencen har også betydet, at deltagerne kom til at ligge uretligt tæt i slutpræsten. Faktisk så tæt at førstepladsen bliver delt af tre deltagere, som havde fået banneret på 29 skilt, de tre vindere på førstepladsen er:

Søren Hansen
Vestergade 149
5300 Svendborg

Kristian Sand
Højensgade 38
6705 Esbjerg Ø

Per King
Næder-Jernstavej 41
Næder-Jernstal.
6600 Vejers

Lennart Hansen
Grønningvej 7
7323 Gløse

Mere end tre og tredjeplaceringen gik til:

Tift-soft
v/Lars Tift Sørensen
Vangsnævvej 31, Kildem
9900 Frederikshavn

Og det er nu en Anstrud T-shirt på vej til dem alle fem.

Vinderen af T-Shirt konkurrencen



Klokken er 25.30, stedet er Ansatrad Bladets redaktion, forviringen er total. Alle styrer rundt mellem hinanden med små skridt som i lek. «Husk pressekonferencen kl. 11.30 i morgen!» «Har I husket ekstra stoffer?» «Gider du tage smøger med hjem til mig...» o.s.v.

Forviringen slappes, at Ansatrad Bladets redaktion og underlegnede skal afsted til det årlige PCW show i England, og som sædvanlig skal alt foregå i sidste øjeblik.

Vi nåede til Ebeløng i sidste øjeblik og holdede på en rolig og munter søjlsok, med et konstruktivt besøg på Tor Britanniæ discotheat, men så og vel! Da vi fik osset til netre i restauranten (hvor det sidste bord) gik det hurtigt op for os, at overferien måske ikke ville blive så morsom endda. Skandt om os var der tæt løst med nogle stors 200 pounds kompeddaler i fuld kampaniform, der var på vej hjem fra aften i Danmark. Så vidt jeg kunne se, var de indkøbt på en munter aften, vell og mærke i deres helt egen bilene stil. Et hurtigt show gav det resultat, at det meste af den angivelige hæm måtte være ombord. Så det var med den angivelige hæm i baghovedet, at vi lidt senere begav os op i discotheat. Vores første analyse var ikke foragtes – spredt rundt på dansgulvet lå der et par hundre 200 pounds kompeddaler, som synes det var noget skidt med et lille slagemål, mens der i et par af hjemmene sad små grupper, der med dybe mandstemmer intente forskellige kammeratskabsange i bedste kollega-stil og midt i dette borte sirkus var der nogle runede sjæle, der stod en tregsgæsnat. Det var med nedslæmte øjne og en hal hesten, at vi begav os tilbage.

London i myndretid

Efter glædsdagens smudsbrød lærte vi fra borde og satte kursen mod London. Vi havde i forvejen afsluttet mæm på et kort og fundet ud af, at vi kunne følge en af ringvejene næsten helt ind til hotellet, der lå i nærheden af Paddington Station (der hvor bjørnen Paddington kom fra!). Men nægde det høvlen varme eller bedre end at vores kontanter (af hensyn til underlegnede) udtødder vi navnlig sønede os direkte ind igennem London klokken fire om eftermiddagen! Efter et par timers mæm kom og tilbage kom vi endelig til hotellet.

Lidt om PCW

PCW-Showet er ikke et show dedikeret til Joyce, men står for Personal Computer World Show. Det var i år det tredje af slaget. Dens publikum blev markant fra arrangementets side med en endnu større udstilling end de foregående to. Helt dette gentagne show er støttet på benene af Personal Computer World og PC World. Lige siden PCW-showet startede i alle good old days har der altid været mange nyheder på programmet, når arrangementet slog dørene op for et nyt show. PCW-Showet har blandt andet altid være A. Sagens traditionelle sted for lancering af nye produkter. Hvem husker ikke sidste år, da der pludselig stod en IBM-kompatibel maskine på Ansatrad-standen?

På grund af PCW-showets status som showet og dets lange tradition for sensationelle nyheder, findes der en helt særlig atmosfære på dette show, som jeg ikke tror man kan finde mange til nogen andre steder. For en dato-bok som underlegnede kan opførelsen af PCW-



Shovet sammenlignes med den fæstelsens, hørmede pige i sin tilmadte Elvis, Cliff Richard, The Beatles og hvad de nu ellers alle sammenhed.

Eftersom et faldende, når man finder sig selv i en samtale med Amstrad-bossen Alan Sugar, eller i en heftig diskussion med den altid optimistiske Sir Clive Sinclair.

Lid og se med...

For det øjeblik man træder inden for på PCM, glæmmer man tidensværgende tid og sted og begynder sig rundt i dette dataverdens ræbke.

Eftersom undertrykkede var i bevidsthed af det privilegium at tilhøre den selvvalgte presse og dermed var i bevidsthed af et pressekort, så indtænder det blandt andet, at jeg aldrig behøvede at stå i kø for at komme ind. Selv om der de første dage var strenge restriktioner på adgangsbilletterne, var der dog alligevel mange (rigtig mange) mennesker på udstillingen. I kraft af det for enkelte pressekort havde jeg heller ikke problemer med at få firmaernes produkter demonstreret, repræsentanterne nærmest overfaldt en, når de fik øje på kortet blev bevidst på, så man ikke kunne undgå at få øje på det.

I det følgende vil jeg prøve at fortælle lidt om alle de mere eller mindre skæbnefulde nyheder, jeg fik lidt over på showet. Jeg kan af pladsens skyld ikke fortælle om alle de indtryk og nyheder, jeg fik med mig hjem (et PCW-Show skal opleves, men jeg har efter nogle selvvalgte kriterier udvalgt nogle af de mest interessante ting.

Et ting, som man ikke kunne undgå at få øje på (endelig undgået her), var de store volfræn-hæver stande. Alle de store hæver var med på udstillingen: US Gold, Conan, Actvision, Elite, MicroProse, Mironsoft, PST, Llanosoft, Hewson, Mastertronics, Gamelin Graphics... kort sagt alle. De prøvede med alle mulige gimmicks at skabe opmærksomhed, f.eks. ved at bære spillere over store skærme og sende lyden ud gennem nogle kunstige høretalsere. Uheldigvis var det som om, alle havde læst denne idé, derfor fik man indtrykket af at det var blevet en kamp om at have den mest logiske forstærker og ikke det bedste spil, alle prøvede i hvert fald at overbevise hinanden med det resultat, at der trods alt stod der var en uafsluttelig kamp. Men det så ikke ud til, at det var publikum, det var reaktioner altid umuligt at komme sig frem til de opvandede demo'er.

Det var ikke kun på det tidlige (dags) -mæssige område, at volfræn-hæver forsøgte at tilkæmpe sig opmærksomheden, nogle af dem havde været endda ret så opfindsomme for at skabe den offentlige publikum. For eksempel havde PCW-standarten, MicroProse opstillet en rigtig flyvemaskine, nogenlunde svarende til dem der anvendes i luftens bruger til at træne piloter i (F15 strike vogt). MicroProse-folkene selv havde så en fra det omkringliggende publikum, som fik lov til at prøve en tur i simulatoren, men reaktionen kunne følge spillet - det var på nogle opvandede demo'er. For at gøre det hele endnu mere virkelighedsnært stod der en "flyveleder" og dirigerede "piloten" på radio talte.

...og der var spil i strid strømme...

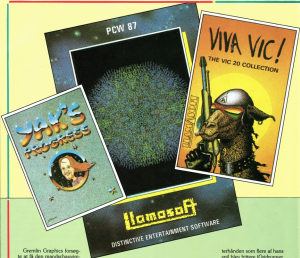
44 Worples Road London SW20 8PN Tel: 01-819 7366

1

9

8

7



Grenville Graphics forsøgte at få den verdensberømte stjerne dataverden til at sætte sin opmærksomhed mod dem ved at lade nogle små, ikke-piger vinde rundt i nogle småte drager og dele flyveblæde ud (jeg tror faktisk det lykkedes ganske godt!). Andre forsøgte med mere originale påstande at få folk til navn. For eksempel software-huset «The Power House», der ifølge eget udsagn lancerede det første computerstræk-spil, «Soft & Cuddly».

Spillet, som endnu ikke var klar til at sænke på gæden, blev fulgt op af en skærbindagerende plakat, der forestillede et stort uhyre sidende på toppen af en bunke afhuggede hoveder, der så temmelig livagtige ud, jeg behøver vel ikke nævnte, at bladet fald i stide strømme. «The Power House» mente selv, at spillet var temmelig uklokkert, derfor udlæverede de gratis work bags, på dansk brækposer (vel-

kendt af undertegnede fra DFDS-løjterne!).

Bedstemor med slag

En total katastrofe til hele dette medie-mas stod den langhårede milliarder-hippie Jeff Minter med sit eget firma Llamasoft. Jeff Minter er noget af en nyre inden for dataverdenen. Han startede i sin tid med at lancere nogle titler til VIC20, senere til Commodore 64-ogBBC. Et-

terhånden som Bore af hans opf blev hitere Klødrunner, Laser Zowel blev Jeff rigere og rigere, men det rørte ham ikke en dase, han gik stadig rundt i en stor hjemmestrikket trøje og et par nedblåede cowboybukser, selv om han er mange-millionær. Derfor havde han også stadig nogle af grundlæggersterne fra starten af sin karriere med på udstillingen, Jeff har nemlig ikke ønsket sin søde mor med nogle billige tæser, og for at det ikke skal være tegn, at var faktisk både



hans mest og bedste med ham på PC'er, hvor de to allerede bliver glædeligt demonstrerede Jeff's seneste kreationer til Atari ST. Formentlig var det en meget special version af Atari ST Jeff Mintz var i besiddelse af, både skærm, tastatur og disketterne var dekoreret med nogle fantastisk «malerarbejder».

Desktop Publishing

Lige nu sidder vi i vår DTP igen i et en ganske succes. Interessen var så stor, at arrangementerne havde lavet en special udgave for DTP. Blandt andet havde arrangementerne oprettet en store, hvorop man havde en live-produktion af bladet «Desktop Publisher Magazine». Samtidig var der mulighed for at få mere information om DTP fra forskellige konsulenter og journalister.

Los Amstrados en España

På pressekonferens informationstidler fandt jeg tilfældigt over et spansk «Amstrad Blad», på trods af mit ringe kendskab til det spanske sprog kunne jeg se, at de havde travlt derude, for lige det udkom med 52 sider en gang om UGEN. Mens jeg står og kigger i bladet, kommer der en mindre delegation her indad i dag. Det viser sig at være den udenlandske stede fra «Amstrad Semanal», som bladet hed. Redaktøren Juan José Martínez fortalte mig, at deres blad var ved at overgå til et månedsblad, fordi der efterhånden ikke længere skulle så meget omkring CPC'erne, som de mere eller mindre havde specialiseret sig i De havde

med andre ord også tænkt den afslutning i CPC regi, som jeg havde lidt var under opsejling. Men vi blev enige om at holde forbindelsen mellem vores blade vedlige, det vi mente, at vi stod i nærliggende samme situation, nemlig som Amstrad bruger uden for Amstradland (England).

«Bliv en stor fisk i en stor sø...»

Under dette smarte reklame-slogan foreslog Ocean Software at kigge nye programmer.

Reklamen starter med at vise en ung fyr, der sidder foran sin computer og stønner over, at hans sidste spil ikke fik succes, selv om det var godt nok. Pludselig bliver han overbevist om, at

han nok havde kontakt med de virkelig professionelle og det er selvfølgelig Ocean. Reklamen, stillingsannoncen eller hvad vi nu skal kalde den slutter med, at fyren står i søget armene i bedste Don Johnson stil og bagved ham står der en kvalificeret Ferrari. Jeg ved ikke, om det er overførsel til hans store kontor, men efter min mening så forberigt Ocean muligheden for at tjene mange penge som spilprogrammer. Selvfølgelig er der sagen, der har tjent mange penge på at lave spil, men med alle de spil der laves i dag, så skal ingen blive rig ind, at alle spilprogrammer har råd til et større marked i en Ferrari.

Cheetah joyetisk til PC1512

At spille på en PC'er kan godt være lidt af et problem, hvis man ikke er i besiddelse





I et åbnit analogt joystick, ligger retterne sagt det var lidt i et problem. Charles Moring lænede på PCW er et nyt analogt joystick, der er 100% kompatibel med resten af PC'erne. Støttet er den traditionelle blænde ring som et analogt joystick normalt har, desuden har det 1 ledler retsvejring til enestilling.

PC Powerplay, som joysticken hævdes, kan betjenes både højre- og venstrehåndet, så det er lige så nemt at bruge på begge sider af joy-

sticket og på toppen af håndtaget. Prisen for dette joystick er knap 25 pund.

Klubber på PCW

I England har man en lang tradition for at oprette vækstklubber, diskussionsklubber om alle mulige emner, derfor var det også engelskøjne, der i sin tid oplyndt begrebet computerklubber. I år var mange af disse klubber repræsenteret på PCW-showet. Blant andet havde sammenslutningen af computerklubber (MCC) opstillet

en database, hvor man fik kunne få udlånt adresse på den klub, der lå nærmest ens bopæl. Altså fandte undertegnede, måske kunne man finde dem til at udlåne alle de klubber, der beskæftiger sig med Amstrad. Som sagt til gjort, vi er her på redaktionen nu i besiddelse af 2 måned klubbadresser i England, som vi holder på at kunne bringe i bladet i den kommende tid. En anden klub som sikkert også kan give interesse er IBM PC User Group. Klubben dækker

helt Europa og er den største PC-klub uden for USA. Hver måned udlever klubben et nyhedsbrev, hvort de oplyser om hvilke seminarer de holder i den kommende tid, forskellige nyheder i PC-regi. Desuden er der en hel del små artikler omkring PC'ens størst af medlemserne. Det måske nok mest spændende ved klubben er dens Public Domain bibliotek, der indeholder over 5000 filer. Et medlemshabskort koster 15 pund. Hvis du er interesseret, så er adressen:



The IBM PC User Group, PO Box 830, London SE1 0DB.

Javel, her minister!

Den kendte serie fra fjernsynet er nu blevet overført til computeren. Du får overdraget rollen som prime minister og skal forsøge at holde økonomien i en opt. En uge i politik er lang, men når den kommende hjælp skal komme fra Bernard og Sir Humphrey. Spillet har sin oprindelse fra Oxford Digital Enterprises.

On our way home...

Desværre holder tyksten ikke

enigt og vi blev nødt til at forlade dette sønde paradis for at vende søren hjemad igen. For undertegnede er og bliver PCW-Showet livets begivenhed, som det nok fremgår af de overstående spots, så har jeg ikke andet end års regningen til at fremstille at indhale den tørre luft skabt af hovedlederne af computeren og lade mig opløse i hele atmosfæren.

Til slut vil jeg lige nævne, at vi på hjemturen over Norwich var fit for den engelske hær, men at den højeste vestersted (jovet) lagde en naturlig dæmper på aktiviteten ombord.

Kim Jakobsen



Six Clones eller 10 igen...

Din nye supercomputer kommer fra Cambridge Computers Ltd. og ud til 10 af samme pris som Clon.

Med 2,88 har den de bedste og billigste specifikationer til transportable computere. Cambrons computer har en rigtig høj hastighed, et stort LCD display og en 2,88 disk drive.

Der er 10 Clones endnu.

Ny 24 side printer fra Amstrad

Alan Sugar selv har ledet på printermarkedet med den LQ 2502. Med garantistøtte og på PCW Show i London skal den nu delt af opmærksomheden fra PCW. Den har 24 sider i minuttet og er en fast med i mange af de nye projekter.

MUSIC BOX

From Computers har på den anden side alle de billigste og mest populære CPC'ere. Hvis du søger en billig computer, så er Music Box i orden.

PCW-Master Scanner

Skal du at blive mere seriøs på din PCW 8050? Så er der ingen chance. Denne scanner har alle de bedste funktioner. Med en scanner på PCW i din station er du på vej til at blive en rigtig professionel.

WAE S T E M R.

Kundenr. 31084
Jensen, Per H. V.
Fyrkildvej 44, 1.tv.
9020 Aalborg Ø

1-97.

HARD BACK

Det hurtigste
professionelle
Backupsystem

FOR EN SIKKER FREMTID
498,-
EXCL. Moms

- Mulighed for automatisk backup, hver gang computeren startes
- Der kan dannes en log over de 2 seneste forveid-backups med tilhørende delvise backups af ændrede filer. Denne kan rutineligt udprintes via HARDBACK
- List og Print-mulighed for hver eneste diskette i en backup sekvens
- Fortællingsmulighed midt i en igangværende backup (hvis du f.eks. opdager, at du ikke har nok tomme disketter)

- Mulighed for at kopiere backup-disketter via DOS' almindelige Disk-copy kommando - men der er indbygget sikkerhed mod overskrivning fra DOS eller HARDBACK
- DOS'DIR kommando viser, at disketten er oprettet af HARDBACK, backup-typen, sekvensnummer samt dato og klokkeslet for backup

Maskiner:
IBM PC XT, AT eller kompatibel med
mindst 528K hukommelse og valgt
floppydrev.

ZENTEC

CHR. D. S. VEJ 58
DK-8400 SILKEBORG
TLE 06 80 07 99