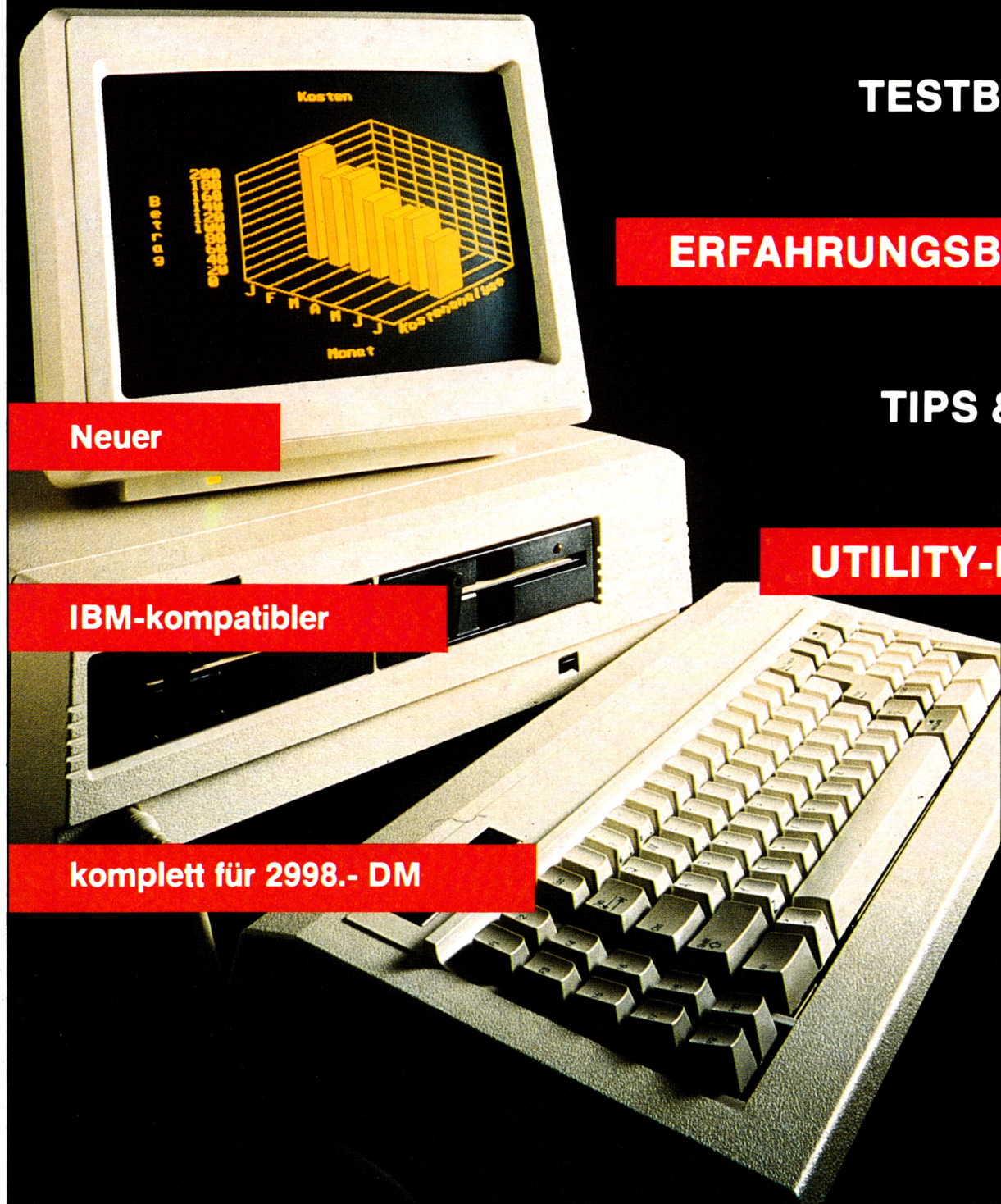


Schneider aktiv

6 · 86



SUPER-LISTINGS

TESTBERICHTE

ERFAHRUNGSBERICHTE

TIPS & TRICKS

UTILITY-LISTINGS

Neuer

IBM-kompatibler

komplett für 2998.- DM

CPC 464

CPC 664

CPC 6128

JOYCE



Hanse: Wirtschaftspolitik im Stil von 1356.

Lübeck 1356. In der reichen, mächtigen Hansestadt blühen die Wirtschaft und das Leben. Reiche Kaufleute haben das Sagen und streben nach Macht. Einer davon sind Sie. Wenn Sie skrupellos und gewieft genug sind, können Sie Bürgermeister werden und Lübecks Machtposition gegen Waldemar IV. von Dänemark und den roten Piraten Klaus Störtebeker verteidigen.

Wer wissen will, was wir außer HANSE noch auf der Pfanne haben, dem schicken wir gern unseren Gesamtkatalog.

Name

Straße

PLZ Ort

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



ariolasoft

Von Experten
für Experten.

aktiv 5/86

Vorwort/Impressum

Liebe SCHNEIDER-aktiv Fans,

nach wie vor sind wir gespannt, was sich in dem nächsten Monat bei Amstrad tut und welche neuen Geräte nun auf dem Markt wirklich erscheinen. Auch sind wir darauf gespannt, ob bei dem erwarteten IBM-Kompatiblen Amstrad auch alle IBM-Programme laufen und ob die IBM-Hardware eingesetzt werden kann.

Um Euch einen kleinen Vorgeschmack von den Möglichkeiten eines IBM-Kompatiblen zu geben, stellen wir in diesem Heft einen der derzeit wohl am preisgünstigsten Marken-Kompatiblen vor, der nicht nur durch seine Leistungen in Preis und Qualität überzeugt, sondern uns durch die Zulassung zum Post-Modem-Dienst überraschte. Wer schon einmal versucht hat ein Postmodem zu bekommen, weiß, mit welchen Schwierigkeiten er da zu rechnen hat, da nur wenige Computer von der Post zugelassen sind. So hat sich die Einrichtung unseres Postmodems auch verzögert. Aber: Die Post hat uns zugesichert, dies noch vor Pfingsten zu tun. Computer und Software warten schon lange darauf. Wenn dieses Heft von SCHNEIDER-aktiv im Handel ist, wird unser Modem schon rege betrieben. Wir wollen uns bei all denen entschuldigen, die unsere Modemnummer anriefen und erfahren mußten, daß die Post noch nicht soweit ist.

Die Preise purzeln weiter. Nach der Preissenkung von Atari (ST 520 schon mit Monitor, Floppy und Maus unter 1800,- DM) ist auch der Amiga von Commodore im Preis heruntergegangen. Höchste Zeit, daß der neue Amstrad kommt, damit nicht noch mehr CPC-Anwender auf andere Firmenprodukte umsteigen.

Was SCHNEIDER mit den Sinclair-Computern macht wird sich nun auch bald herausstellen. Dem Hören und Sagen nach wird noch geprüft, ob alle bezw. welche Modelle vertrieben werden.

Letztlich bei der kommenden Pressekonferenz werden wir Gewißheit erlangen - wir werden Euch sofort unterrichten. Ganz Neugierige - die die nächste SCHNEIDER-aktiv nicht erwarten wollen - können sich über unsere Mailbox informieren.

Und nun viel Spaß an der neuen SCHNEIDER-aktiv

Euer SCHNEIDER-aktiv Team

Postfach 1201
8540 Schwabach

IMPRESSUM: SCHNEIDER-aktiv erscheint im Verlag COMPUTER-aktiv - Inhaberin: Ursel Welsel. Anschrift des Verlages und der Redaktion: Verlag COMPUTER-aktiv, Postfach 1201, Frans Keim Straße 12, 8540 Schwabach. Tel. 09122/2882. Chefredakteur: Ursel Welsel (verantwortlich). Vertrieb: Verlagsunion, 6200 Wiesbaden. Druck: Mayer & Söhne KG, 8890 Aichach. Es gilt: Anzeigen-Preisliste 10/85. Einzelbezugspreis: DM 5,-/sfr 5,-/ÖS 43,-. Erscheinen: monatlich. Abonnement 12 Ausgaben: Inland: DM 48,-/ Europa DM 90,- jeweils inkl. Porto und Verpackung. Abonnementbestellhinweis in diesem Heft. Alle Artikel, bei denen der Name des Verfassers am Ende des Artikels in Klammern () steht geben ausschließlich die Meinung eines nicht dem Verlag angehörigen Verfassers - nicht die Meinung des Verlages wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger und Fotos keine Haftung des Verlages. Honorarszahlungen nach Vereinbarung. Honorarszahlungen für eingesandte Leistungen beinhalten das Abdruckrecht und Nutzungsrecht im SOFT-BOX Programmservice des Verlages sowie den Übergang des Urheberrechts auf den Verlag. Das Urheberrecht am Verlagsprodukt hat der Verlag. Autoren und freie Mitarbeiter von SCHNEIDER-aktiv in alphabetischer Reihenfolge: Markus Adamski, Hartmut Adelsberger, Steffen Adomeit, Sascha Basler, Ulrich Becker, Heinrich Behrendt, Reinhard Bitter, Wolfgang Buldt, Klaus Werner Bues, Gerald Butterwege, Christian Eißner, Alwin Ertl, Hendrik Frenzel, Benjamin Furch, Wilhelm Fühndrich, Berthold Freier, Hendrik Frenzel, Jens Gerhart, Thomas Gigge, Ralph Großmann, Markus Gebhard, Uwe Ganter, Hermann Groß, Andreas Guhr, Tassilo Hummel, Bruno Kessel, Heiner Kickermann, Martin Kotulla, Rüdiger Kronenberg, Herbert Langheim, Wolfgang Lemme, Udo Maas, Jan-Mirko Maczewski, Lothar Maluche, Hans Machat, Klaus Mehner, Heinrich Möller, Andreas Müller, Johannes Muschik, Olav Pankow, Rainer Pecksen, Stefan Ralf Petersen, Richard Rastetter, Robert Schaefer, Gert Seidel, Stefan Tröster, Dr. Thomas Tegeler und viele andere.

INHALT**ALLGEMEINES**

VORWORT/IMPRESSUM	SEITE	3
INHALTSVERZEICHNIS	SEITE	4
ABO-BESTELLSCHIN	SEITE	23
SOFT-BOX SERVICE	SEITE	24
HÄNDLER-INFO	SEITE	26
KLEINANZEIGEN	SEITE	30
DANK AN ALLE	SEITE	45
CLUB-INFO	SEITE	44

LISTINGS/TIPS & TRICKS

KALAH	SEITE	11
DATARAM II	SEITE	28
VIDEO-ARCHIV	SEITE	47
TURBO-TAPE	SEITE	48
WINDOW-SCROLL	SEITE	50
KUNDEN-DATEI	SEITE	46
TESTBILD	SEITE	51
DISK-CONTROL	SEITE	64
PROGRAMM-TOOL	SEITE	75
VOKABEL-TRAINER	SEITE	76

HUMOR

F.W.'s COMPUTERKURS	SEITE	21
Rat & Hilfe	SEITE	15

AKTUELLES

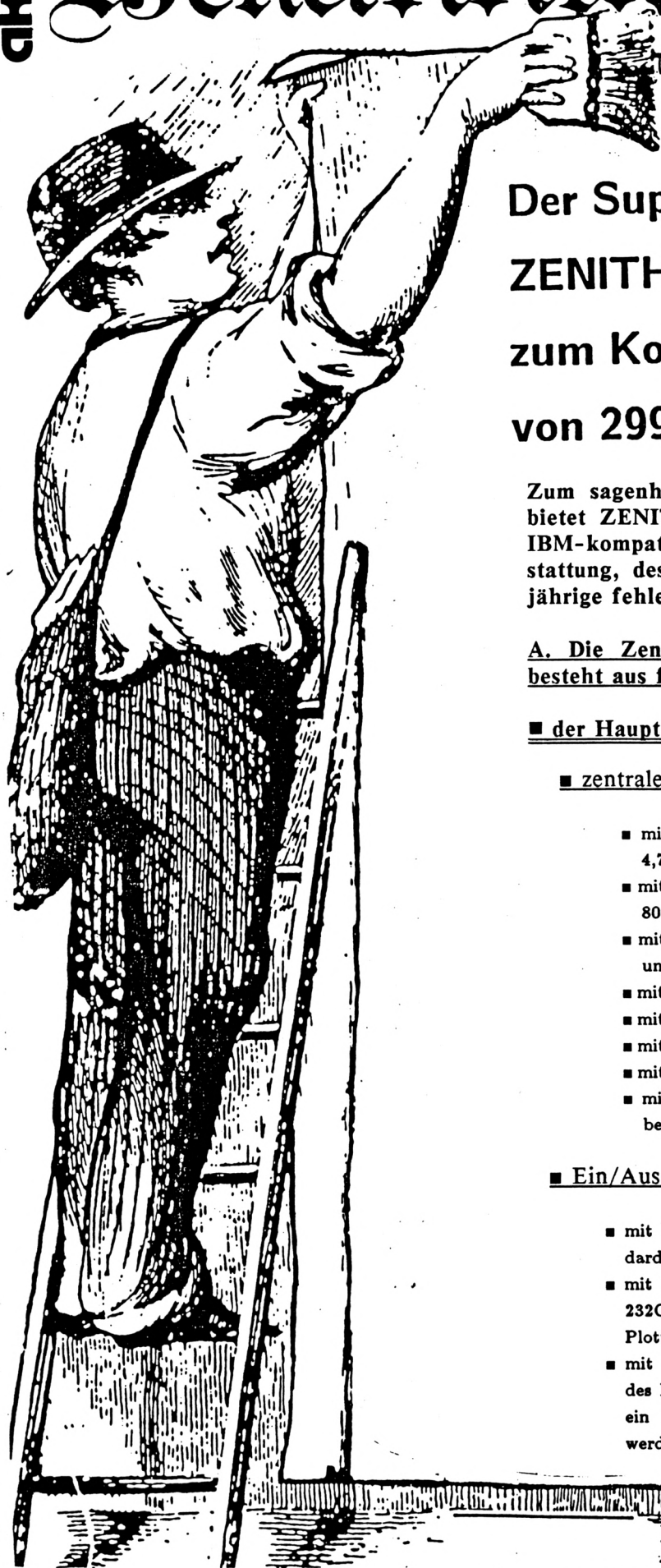
BEKANNTMACHUNG: ZENITH Z-140 PC	SEITE	6
MODEM-MAIL-POOL	SEITE	14
ECB-BUS UND SONSTIGE KARTEN	SEITE	41

INFO

HISOFT-PASCAL TEIL 6	SEITE	17
SPIELETEST	SEITE	45
BÜCHER FÜR DEN CPC	SEITE	50
1ST_WORD TEST	SEITE	52
"FIBU-TEST	SEITE	54
TEST LIGHT-PEN	SEITE	56
VERGLEICH TASWORD D - PHASE 4	SEITE	51
DISKETTEN-OPERATIONEN	SEITE	63
TEST OKIMATE 20	SEITE	66
BASIC 1.0	SEITE	71
TEST GRAFPAD II	SEITE	81



Bekanntmachung



**Der Super-IBM-Kompatible
ZENITH Z-140 PC
zum Komplettpreis
von 2998,- DM**

Zum sagenhaften Preis von nur 2998,- DM bietet ZENITH mit seinem Z-140 PC einen IBM-kompatiblen Rechner mit optimaler Ausstattung, dessen Konstruktion auf eine langjährige fehlerfreie Funktion ausgerichtet ist.

A. Die Zenith Z-140 PC Grundausstattung besteht aus folgender Hardware:

■ der Hauptplatine mit


■ zentraler Rechneinheit (CPU-Karte)

- mit 16-Bit-Mikroprozessor INTEL 8086 mit 4,77 MHz oder 8MHz
- mit Steckplatz für arithmetischen Coprozessor 8087
- mit Tongenerator zwischen 37 und 3200 Hertz und Lautsprecher
- mit Controller für direkten Speicherzugriff
- mit Interrupteinrichtung
- mit Zeitgeber
- mit Arbeitsspeicher
- mit Steckplätzen für 640 KBytes Speicher - bestückt mit 512 KB

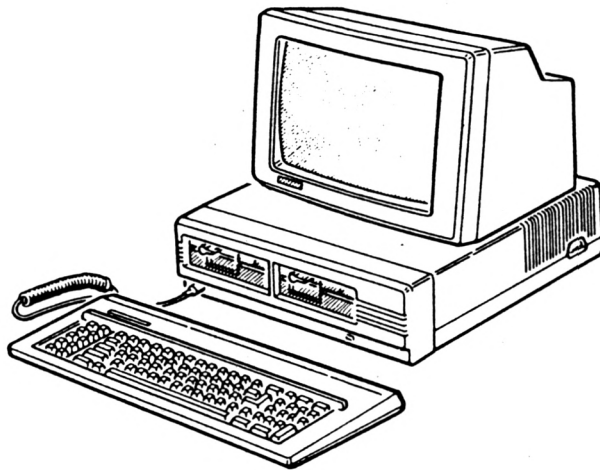
■ Ein/Ausgabekarte

- mit Parallelausgang (Centronics-Parallel-Standard für Drucker)
- mit Seriellausgang. Dieser entspricht dem RS-232C-Standard zum Anschluß serieller Drucker, Plotter, Modems, Grafik-Tableaus, Maus ...
- mit Videoausgang - kompatibel zur Farbkarte des IBM-PC. Sowohl ein Monochrom- als auch ein RGB-Farbmonitor können angeschlossen werden. (Farbgrafik-, Grafik- und Textmodus).

Bekanntmachung



Der Super-IBM-Kompatible
ZENITH Z-140 PC
zum Komplettpreis
von 2998,- DM



Auflösung hochauflösend 640 x 200 Punkte,
mittlere Auflösung 320 x 200 Punkte. Alphanu-
merische Texte, 40 oder 80 Zeichen pro Zeile, 25
Zeilen pro Schirm,

- mit Diskettencontroller für zwei Diskettenlauf-
werke
- dem Netzteil mit 65 Watt im geschlosse-
nem Gehäuse
- zwei 5,25" Diskettenlaufwerken je 360
KB Fassungsvermögen
- Tastatur mit 84 Tasten mit erweiterten
Funktionseigenschaften und Tastaturpro-
zessor 8048 (ASCII und Deutscher Zei-
chensatz)
- Grünmonitor

Als Besonderheit ist der Umschalter der Taktfrequenz von 4,77 MHz auf 8 MHz besonders hervorzuheben. Wird nur mit einer Taktfrequenz von 8 MHz gearbeitet, so ist der Coprozessor 8087-2 zu verwenden. Ferner besitzt der Zenith Z-140 PC ein Programm für den Systemstart in einem ROM und außerdem Programme für den Monitor und Diagnoseroutinen. Das ROM bewahrt die in ihm gespeicherten Informationen auch dann auf, wenn der Computer abgeschaltet wird. Die Diagnoseroutinen melden sich nach dem Einschalten des Computers. Die im ROM enthaltenen Einrichtungen erlauben es dem Programmierer Maschinenprogramme einzugeben, zu überprüfen, zu ändern oder ablaufen zu lassen. Das Programm BOOT oder BOOTSTRAP lädt das Betriebssystem von der Diskette in den Systemspeicher. Desweiteren enthält das ROM Programme zur Bildschirmsteuerung wie zum Beispiel: Wählen des Darstellungsmodus und Scrollen. Das umfangreiche Diagnoseprogramm (Startdiagnose, Diskettenlesetest, Tastaturtest, Speichertest, Einschalttest). Und last not least besitzt der Zenith Z-140 PC die FTZ-Nummer neuester Art für den Postanschluß eines MODEMS über die eingebaute V-24 Schnittstelle - das haben nur wenige PCs!

B. Die Zenith Z-140 PC Grundausstattung besteht aus folgender Software:

- MS-DOS 3.22 Betriebssystem auf zwei Disketten
- GW"TM"-Basic 2.0 Interpreter auf einer Diskette
- GW"TM"-Basic 2.0 Programmbeispiele auf einer Diskette mit hervorragenden Beispielen:

- Sequent 1: "Eingabe von Kundendaten"
- Sequent 2: "Erstellen einer sequentiellen Datei"
- Sequent 3: "Lesen von Daten"
- Sequent 4: "Schreiben von Daten in eine sequentielle Datei"
- Sequent 5: "Eingabe in eine sequentielle Datei"
- Eingabe 1: "Eingabe von Daten in eine Feldvariable"
- Eingabe 2: "Eingabe von Daten in ein mehrdimensionales Feld"
- Kopieren: "Feldvariable A wird als Feldvariable B kopiert"
- Addition: "Feldvariable A und B werden in die Feldvariable C kopiert"
- Multiplikation: "Multiplikation der Feldvariablen A und B"
- FA_Multi: "Elemente des Feldes A werden mit einem Faktor multipliziert"
- IMP: "Gebrauch des logischen Operators IMP"
- Lager: "Beispiel für eine Datei mit wahlfreien Zugriff"
- Geheim: "Farbiges Passwortprogramm"

und viele andere Programmbeispiele wie: Gesicht, Stern, Get_Put, Demo 1, Demo 2, Call 2, Zeichen, Color, For_next, Inkey, Input, Key, Play 1 und 2, Pmap, Pset, Put, Varptr, View, While, Dezimal, ASCII2, Funktion, Call ... bis hin zu einem asynchronen Datenfernübertragungsprogramm.

Aber nicht genug damit! Alle Programme werden nicht nur auf Diskette geliefert, sondern auch als Listing mit schrittweiser Erklärung derselben.

Die gesamte mitgelieferte Literatur ist in Deutsch!!!! Und die Literatur ist beispielhaft. Mitgeliefert wird:

- 1 deutsches Handbuch mit ca. 900 Seiten für GW-Basic
- 1 deutsches Bedienerhandbuch zum Computer mit ca 400 Seiten
- 1 deutsches Bedienerhandbuch MS-DOS mit ca. 1200 Seiten

.... und schließlich liegen bereits 10 weitere Disketten bei, damit man sofort mit dem Arbeiten an diesem Computer beginnen kann.

Schier unendlich ist die Programmvelfalt. Hinzu kommen noch Tausende von Freeware-Programmen für alle erdenklichen Anwendungen.

Ganz zum Schluß - wir hätten es fast vergessen: Obwohl der Zenith Z-140 PC von Haus aus so gut wie komplett ausgestattet ist, besitzt er trotz seiner geringen Abmessungen den Original IBM-Slot zum Einstecken von Hardwareerweiterungen.

Gesamturteil: sehr empfehlenswert, mustergültige Zusammenstellung von Hard- und Software - ausgezeichnete Anwenderliteratur - hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis. Ein professioneller Computer, der vor allem in Schulen, Universitäten und bei all denen zum Einsatz kommen wird, die den Rummel des ständigen Modellwechsels der Homecomputer nicht mehr mitmachen wollen. Eine schier endlose Palette aus der IBM-Software in professioneller Qualität steht zur Verfügung. Schneider-aktiv hat eine Vielzahl professioneller Software getestet. Alle Programme liefern einwandfrei auf den Zenith Z-140 PC.

- Betriebssysteme
 - CP/M 2.2
 - CP/M 3.0
 - CP/M 86
 - MP/M-II
 - GEM

Ein Computer ist nur so gut wie seine Software.
Software für den Zenith Z-140 PC gibt es genug.
Hier Beispiele bewährter Software:

■ **Datenbanken**

- Dataease
- Datastar
- dBaseII
- dBaseIII
- Infostar
- Knowledgeman
- Mikro-Doss
- Autocode II
- Quickcode
- Quickscreen
- RunTimePackage
- dBRX
- dSoft

■ **Dienstprogramme**

- Utility pack
- Diagnostics II
- Disk Doctor
- System Checker
- load-calc
- Media Magician
- Microshell
- Norton Utilities
- PC-Protector
- Reformatter
- Sidekick
- Sideways
- Smartkey
- Smartprint
- Smartscreen
- Spotlight
- Fix
- Tenkey

■ **Grafikprogramme**

- MS Chart
- Chartstar
- dGraph
- Dr. Draw
- Dr. Halo
- K-Graph
- K-Paint
- Pictures by PC
- Gem Graph
- Dem Draw

■ **Programmpakete**

- Enable
- Framework
- Integrated 7
- Open Access

- Supercalc 3
- Symphony
- T/Maker III
- Lotus 1-2-3
- RCC-Control

■ **Kalkulation**

- Calcstar
- Multiplan
- Supercalc II

■ **Kommunikation**

- Move-It
- Smartterm
- Crosstalk
- Dialog

■ **Mathematik**

- muMath/muSIMP

■ **Menueprogramme**

- PC + Master
- StarBurst

■ **Planung**

- Lightyear
- Milestone
- MS-Project
- Project Scheduler
- Superproject
- Timeline

■ **Programmsprache**

- ADA
- Assembler Plus
- Macro 80
- MS-Macro 86
- XASM
- MS-Basic Compiler
- MS-Business Basic
- CBasic Compiler
- CBasic
- Personel Basic
- BDS C-Compiler
- DR. C-Compiler
- Ms-C-Compiler
- SS C_compiler
- Level II Cobol
- MS-Cobol
- RM-Cobol
- Forth
- Dr. Fortran-77

- SSS Fortran
- MS-Fortran
- muLISP/muStar
- FirsTime
- MS-Pascal
- Pascal MT + 86
- Turbo Pascal
- Quick Basic
- Lattice C-Compiler
- C-Utilities
- MS-Basic Interpr.

■ **Productivities**

- Basic Development
- Tarce 80, 85
- Display Manager
- Access Manager
- FABS
- KSAM
- MULTISAM
- Turbo-Lader
- Turbo Tool Box
- Autosort
- MS-Sort
- Supersort

■ **Sonstiges**

- MS-Flugsimulator
- Datebook
- Prolock
- Tunesmith
- Xeno-Copy
- Xeno-Disk
- Superlock
- Smartwork
- autocad
- Abstat
- Mikrostat

■ **Textprogramm**

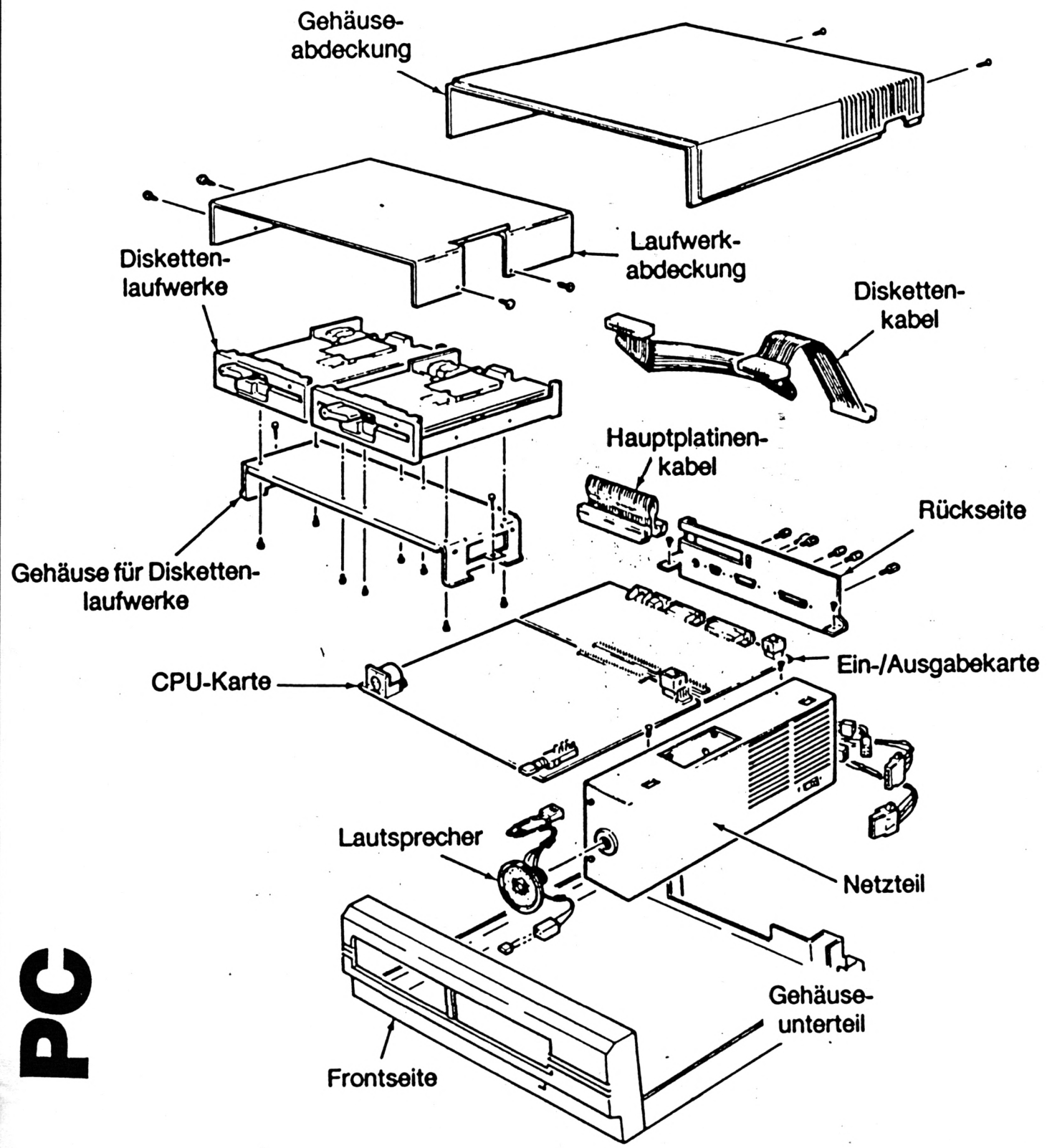
- K-Text
- MS-Word 2.0
- Wordstar
- Mailmerge
- Micro
- Vedit
- Bibliography
- Correctstar
- Footnote
- Orthocheck
- Spellstar

und viele mehr.

ZENITH-PC

PC

ZENITH-PC



KALAHHA

Es handelt sich um ein altes Brettspiel - Kalaha - vielleicht kennen Sie es schon. Das Programm ist 100% in Basic geschrieben und läuft mit minimalen Änderungen, die nur zwei Zeilen betreffen, auf allen CPC's.

K A L A H H A ist ein afrikanisches Spiel, daß mindestens so alt ist wie Backgammon. Beide Spiele stammen höchstwahrscheinlich aus Ägypten, wo man schon einige tausend Jahre vor Christus verschiedene Brettspiele kannte. Als Spielbrett diente der Lehm Boden (zumindest beim Volke), als Spielsteine verschiedene Samenkörner.

Die Spielregeln sind recht einfach aber dies sollte den Anfänger nicht in Sicherheit wiegen. Es ist schon einiges an Kopfarbeit vonnöten um gut zu spielen. Ein Spielbrett kann man auch sehr einfach selber herstellen um, wenn man den Computer schlagen kann, mit seinen Freunden zu spielen. Am besten man besorgt ein Holzbrett ca. 40x16x2 ccm, läßt bei einem Schreiner (oder macht's selber, wenn man die Maschinen hat) die Vertiefungen hineinfäsen, beizt das Holz und schon ist das Spiel fertig! Und die Spielsteine? Nun, da kann man ja Bohnen, oder was sehr schön aussieht, Stahlkugeln für Kugellager nehmen. Kostenpunkt alles in allem höchstens 20 DM.

Doch nun zurück zu unserem Computerspiel. Um die Abtip-Arbeit nicht noch mehr zu steigern, sind die Spielregeln nicht im Programm enthalten. Die Spielstärke ist dem Durchschnittsspieler angepaßt, denn wer empfindet es nicht als langweilig gegen ein unbesiegbares oder gar zu schwaches Programm zu spielen. Die Bedienung ist so einfach, daß es dazu keiner besonderen Erklärungen bedarf, lediglich das durch Eingabe von S (Stop) das Spiel abzubrechen ist muß hier noch gesagt werden.

Viel Spaß beim spielen!



SPIELREGELN

Jeder Spieler hat 6 "Gruben" vor sich und eine "Sammelgrube" zu seiner rechten. Am Anfang sind alle 12 Gruben gleichmäßig mit Steinen gefüllt und während des Spiels sammelt man Steine in seiner Sammelgrube, wobei man gewinnt, wenn man mehr als die Hälfte aller Steine hat oder der Gegner nicht mehr ziehen kann.

- 1) Spielanfang: Jeder Spieler erhält eine gleiche Anzahl von Spielsteinen in seinen Gruben. Zweckmäßigerweise zwischen 3 und 6. Es wird ausgelost, wer anfängt.
- 2) Spielverlauf: Die Spieler ziehen abwechselnd. Ein Zug besteht aus folgenden Aktionen: Eine seiner 6 Gruben auswählen; alle Steine dieser Grube an sich nehmen; die Steine entgegen dem Uhrzeigersinn auf die anderen Gruben verteilen, jeweils 1 Stein pro Grube, wobei die Sammelgrube des Gegners übersprungen wird. Fällt der letzte Stein in die eigene Sammelgrube, so darf man nochmal ziehen. Fällt sogar der letzte Stein in eine eigene Grube, die leer ist, so erhält man diesen und alle eventuell gegenüberliegenden Steine

KALAH

des Gegners. Es gibt keine Grenze für die Anzahl der Steine, die man in einer Grube hat. Es kann also vorkommen, daß man mehr als einmal "Rundgeht", bevor man mit dem Verteilen fertig ist.

- 3) Ende: Sieger ist man, wenn der Gegner keine Steine mehr hat, oder wenn man mehr als die Hälfte aller Steine gesammelt hat.

Änderung für 664/6128

Ersetzen in Zeilen 260 und 270 die Adressen:

&b1c8 durch &b7c3

&b1d0 durch &b7cb

(Eugen Schuelter)

*****HF06*****

```

100 -----
110           K a l a h a
120
130
140           (c) Eugen Schuelter
150           4190 Klève 1
160 -----
170           Initialisierung
180 -----
190
200
210 DEFINT i-z:DIM p(1,13),kul(13),zug(5
),pv(5),gew(5)
220 MODE 2:PEN 1:CALL &BB4E:CALL &BBBA:C
ALL &BBFF:INK 0,0
230 WINDOW#0,5,38,19,24:WINDOW#1,2,39,9,
17:BORDER 0
240 WINDOW#2,3,38,2,8:SOUND 3,3300,210,4
:INK 1,0:INK 3,15
250 ENV 1,3,4,2,14,-1,30:ENT 1,50,2,15:L
OCATE#2,1,5
260 POKE &B1C8,0:POKE &B1D0,18:PRINT#2,"
KALAH":POKE &B1C8,1
270 POKE &B1D0,68:LOCATE 17,2:PRINT CHR$
(164)"Eugen Schuelter"
280 FOR i=250 TO 290
290   PLOT RND*640,RND*400,1
300   MOVE 350,380:DRAW i,490-i
310   MOVE 260,40:DRAW i+30,510-i,1:NEX
T
320 SPEED INK 3,6:INK 1,12,24
330 FOR i=0 TO 3:SOUND 7,0,24,0,1,0,1:NE
XT
340 SOUND 7,13,180,0,1,1,30:SOUND 7,3400
,9
350 FOR i=0 TO 27:BORDER i:FOR j=0 TO 40
:NEXT j,i
360 ENV 2,12,1,60,6,-1,125,10,0,125,5,-1
,100,2,0,100
370 ENT -2,3,86,4,16,-17,6:FOR i=0 TO 12
00:NEXT
380 INK 2,5,17:SPEED INK 54,54:PEN 2
390 SOUND 1,350,0,0,2,2:SOUND 2,703,0,0,
2,2:BORDER 0:INK 1,24
400 LOCATE 1,5:INPUT"Ihr Name ";n$:n$=UP
PERS(LEFTS(n$,8))
410 SOUND 135,2200,200,0,1,1:CLG:IF n$="
" THEN n$="NIEMAND"
420
430 ----- Zeichnen des Spielbrettes
-----
440
450 FOR i=0 TO 3:INK i,0:CLS#i:NEXT
460 PAPER 0:PAPER#1,3:PAPER#2,0
470 PEN.3:PEN#1,1:PEN#2,1:BORDER.9
480 FOR i=0 TO 8:READ j,k:DRAW j,k,1:NE
XT
490 MOVE 5,5:FOR i=0 TO 3:READ j,k:DRAW
j,k,2:NEXT
500 DATA 0,399,639,0,0,-399,-639,0,2,2,0
,395,635,0
510 DATA 0,-395,-635,0,0,389,628,0,0,-38
9,-628,0
520 LOCATE#2,15,1:PRINT#2,"KALAH":PRINT
#2,"
Score"TAB(27)"Zeit"
530 LOCATE#2,1,4:PEN#2,2:PRINT#2,"Cpu"SP
C(13-LEN(n$))n$:
540 PEN#2,3:PRINT#2,TAB(27)"0000":PLOT 4
78,318,3
550 FOR i=0 TO 9:READ j,k,1:MOVE j,k:DRA
WR 1,0:NEXT
560 FOR i=0 TO 7:READ j,k,1:MOVE j,k:DRA
WR 0,1:NEXT
570 DATA 444,348,70,444,372,70,444,316,7
0,250,364,106
580 DATA 250,388,106,108,372,88,24,314,2
66,24,342,82
590 DATA 196,342,94,24,284,266,442,316,5
6,516,316,56
600 DATA 248,364,24,356,364,24,106,372,-
28,196,372,-28
610 DATA 24,284,58,292,284,58
620 CLS#1:PRINT#1,CHR$(22)CHR$(1)
630 b1$=CHR$(150)+CHR$(154)+CHR$(154)+CH
R$(156)
640 b2$=CHR$(149)+" "+CHR$(149)
650 b3$=CHR$(147)+CHR$(154)+CHR$(154)+CH
R$(153)
660 FOR j=1 TO 7:STEP 6:FOR i=8 TO 28:ST
EP 4
670   LOCATE#1,i,j:PRINT#1,b1$
680   LOCATE#1,i,j+1:PRINT#1,b2$
690   LOCATE#1,i,j+2:PRINT#1,b3$:NEXT i
,j
700 LOCATE#1,3,3:PRINT#1,b1$:LOCATE#1,3,3
:PRINT#1,b1$
710 LOCATE#1,3,7:PRINT#1,b3$:LOCATE#1,3,3
,7:PRINT#1,b3$
720 FOR i=4 TO 6
730   LOCATE#1,3,i:PRINT#1,b2$
740   LOCATE#1,3,i:PRINT#1,b2$:NEXT
750 PLOT 2,2,1:MOVE 138,184:PRINT CHR$(2
3)"1":TAG
760 FOR i=6 TO 1:STEP -1:PRINT i" ";:NEX
T
770 MOVE 140,226:FOR i=1 TO 6:PRINT i" "
:NEXT
780 TAGOFF:PRINT CHR$(23)"0"
790 INK 0,13:INK 1,6:INK 2,20
800 FOR j=0 TO 13:FOR i=0 TO 1
810   READ p(i,j):NEXT i,j
820 DATA 34,5,29,8,25,8,21,8,17,8,13,8,9
,8
830 DATA 4,5,9,2,13,2,17,2,21,2,25,2,29,
2
840 PEN#1,0:PRINT#1,CHR$(22)CHR$(0):PEN#
2,3:qew(0)=1
850 ENV 1,1,-1,3,2,-3,1,3,-1,2,2,-1,9:EN
T -1,1,-1,7:z1=0
860 ENV 2,5,3,1,1,0,25,12,-1,8:SPEED KEY
100,100:z2=0
870 LOCATE#2,4,6:PRINT#2,"0 x 0"
880
890 ----- Spielanfang -----
900
910 CLS:s=0:m=0:ok=-1:kul(0)=0:kul(7)=0:
RANDOMIZE TIME
920 PRINT "Mit wieviel Kugeln? (3-6) >"
:n$=""
930 WHILE n$<"3" OR n$>"6":n$=INKEYS:WEN
D:nk=VAL(n$):PRINT nk
940 FOR i=1 TO 6:kul(i)=nk:kul(i+7)=nk:N
EXT
950 FOR i=0 TO 13:LOCATE#1,p(0,i),p(1,i)
:PRINT#1,USING "##";kul(i):NEXT
970 PRINT "Wollen Sie anfangen? (j/n) >"
:n$=""
980 nk=nk*6:spf=(n$="J"):EVERY 50 GOSUB
2310
990 IF spf THEN az=az+1:IF az>2 THEN PRI
NT"ich moechte auch mal anfangen!":az=0
1000 WHILE ok
1010   IF spf THEN GOSUB 1440 ELSE GOSU
B 1540

```

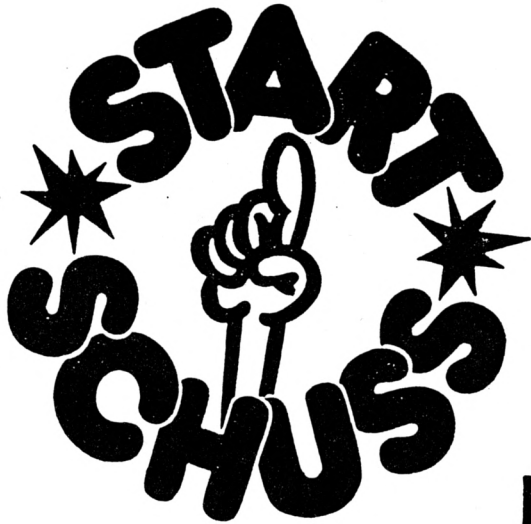
KALAH

```

1020 IF j=0 THEN 1050
1030 GOSUB 1170:spf=NOT spf
1040 WEND
1050 p=0:FOR i=0 TO 6:p=p+kul(i):NEXT
1060 IF p=nk THEN 1090
1070 IF p>nk THEN 2360 ELSE 2530
1080 '----- Unentschieden -----
1090 FOR i=0 TO 4:SOUND 3,50+RND*30,20,5
:NEXT
1100 CLS:PRINT"Sehr gut!":PRINT"Aber gew
onnen haben Sie noch nicht."
1110 PRINT:PRINT "Noch ein Spiel? (j/n)
> ":GOSUB 2630
1120 i=REMAIN(0):IF n$="J" THEN 910
1130 CALL &BBOO:CALL &BFF:PEN 1:END
1140
1150 '----- Verteilen -----
1160
1170 i=kul(z):kul(z)=0:LOCATE#1,p(0,z),p
(l,z)
1180 PRINT#1,USING"###";0:GOSUB 2620
1190 WHILE i>0
1200 z=z-1:IF z=vbk THEN z=z-1
1210 IF z=-1 THEN z=13
1220 i=i-1:kul(z)=kul(z)+1
1230 LOCATE#1,p(0,z),p(l,z)
1240 SOUND 7,400-(z=7-vbk)*20,0,15,1,
1
1250 PRINT#1,USING"###";kul(z)
1260 GOSUB 2620
1270 WEND
1280 IF 7-vbk=z THEN spf=NOT spf:GOTO 13
90
1290 IF kul(z)>1 THEN 1390
1300 IF z<7 XOR spf THEN 1390
1310 i=7-vbk:j=kul(i):kul(i)=kul(14-z)+1
+kul(i)
1320 kul(14-z)=0:kul(z)=0
1330 LOCATE#1,p(0,z),p(l,z):PRINT#1,USIN
G"###";0
1340 LOCATE#1,p(0,14-z),p(l,14-z):PRINT#
1,USING"###";0
1350 FOR j=j+1 TO kul(i)
1360 LOCATE#1,p(0,i),p(l,i):PRINT#1,U
SING"###";j
1370 SOUND 17,420,0,15,1,1:SOUND 10,2
08,0,15,1,1
1380 FOR k=0 TO 800:NEXT k,j
1390 ok=kul(0)<=nk AND kul(7)<=nk
1400 RETURN
1410
1420 '----- Zug des Spielers -----
1430
1440 j=0:FOR i=1 TO 6:j=j+kul(i):NEXT:IF
j=0 THEN RETURN
1450 SOUND 7,45,0,12,1,1:PRINT TAB(1)"in
r zug? > "
1460 n$="":WHILE (n$<"1" OR n$>"6") AND
n$<"S"
1470 n$=UPPER$(INKEY$):WEND:PRINT n$;
1480 IF n$="S" THEN 1110 ELSE z=VAL(n$)
1490 IF kul(z)=0 THEN PRINT "Keine Kugel
n!":GOTO 1440
1500 vbk=7:RETURN
1510
1520 '----- Zug des Computers -----
1530
1540 j=0:FOR i=8 TO 13:j=j+kul(i):NEXT:IF
j=0 THEN RETURN
1550 i=RND*5+8:WHILE kul(i)=0:i=RND*5+8:
WEND:zug(0)=i
1560
1570 '--- Nochmal ---
1580 p=0
1590 FOR j=13 TO 8 STEP -1
1600 IF kul(j) MOD 13=j-7 THEN p=p+20
:zug(1)=j
1610 NEXT:gew(1)=p
1620
1630 '--- Leere Kule ---
1640 GOSUB 2650
1650 FOR j=8 TO 13:i=kul(j)
1660 IF i>13 OR i=0 THEN 1710
1670 IF i=13 THEN pv(j-8)=3*kul(14-j)
+14:GOTO 1710
1680 z=j-i:IF z<1 THEN z=z+13
1690 IF z<8 THEN 1710
1700 IF kul(z)=0 THEN pv(j-8)=2*kul(1
4-z)
1710 NEXT:p=0
1720 FOR j=0 TO 5
1730 IF pv(j)>p THEN p=pv(j):i=j+8
1740 NEXT:zug(2)=i:gew(2)=p
1750
1760 '--- Gegner bedroht ---
1770 GOSUB 2650
1780 FOR j=1 TO 6:i=kul(j)
1790 IF i>13 OR i=0 THEN 1840
1800 IF i=13 AND kul(14-j) THEN pv(j-
1)=3*kul(14-j)+2:GOTO 1840
1810 z=j-i:IF z<1 THEN z=z+13
1820 IF z>6 THEN 1840
1830 IF kul(z)=0 AND kul(14-z) THEN p
v(z-1)=3*kul(14-z)+1
1840 NEXT:p=0
1850 FOR j=0 TO 5
1860 IF pv(j)>p THEN p=pv(j):i=13-j
1870 NEXT:zug(3)=i:gew(3)=p
1880
1890 '--- Leere schaffen ---
1900 GOSUB 2650
1910 FOR j=9 TO 13
1920 z=j-kul(j):IF z<0 THEN z=z+13
1930 IF z<8 OR z=j OR kul(z)=0 OR kul
(z)>7 THEN 1960
1940 IF z>j AND kul(z)>=z-j THEN 1960
1950 pv(z-8)=2*kul(14-z)-kul(z)+2
1960 NEXT:p=0
1970 FOR j=0 TO 5
1980 IF pv(j)>p THEN p=pv(j):i=j+8
1990 NEXT:zug(4)=i:gew(4)=p
2000
2010 '--- Gegner nochmal ---
2020 GOSUB 2650
2030 FOR j=1 TO 5
2040 IF kul(j)<>j THEN 2110
2050 FOR i=1 TO j
2060 IF kul(i)=12 AND kul(14-i) TH
EN pv(i-1)=3*kul(14-i)+2
2070 NEXT
2080 FOR i=j+1 TO 6
2090 IF kul(i)=i-j AND kul(14-i) T
HEN pv(j-1)=3*kul(14-j)+2
2100 NEXT
2110 NEXT:p=0
2120 FOR j=0 TO 5
2130 IF pv(j)>p THEN p=pv(j):i=13-j
2140 NEXT:zug(5)=i:gew(5)=p
2150
2160 '--- Ergiebt ---
2170 p=0:i=0
2180 FOR j=0 TO 5
2190 IF gew(j)>p THEN p=gew(j):i=j
2200 NEXT:IF gew(1) AND(zug(1)<zug(i)) T
HEN i=1
2210 IF i<>0 OR kul(7)+kul(0)<nk THEN 22
50 ELSE p=36
2220 FOR j=8 TO 13
2230 IF kul(j)<p AND kul(j) THEN p=k
u(1):zug(i)=j
2240 NEXT
2250 z=zug(i):PRINT TAB(19)"Mein Zug =";
z-7
2260 SOUND 3,40,0,12,1,1:GOSUB 2620
2270 vbk=0:RETURN
2280
2290 '----- Uhr -----
2300
2310 IF s=60 THEN s=0:m=m+1 ELSE s=s+1
2320 IF m=60 THEN m=0
2330 LOCATE#2,2,4:bl$=STR$(m*100+s):bl$
=RIGHT$(bl$,LEN(bl$)-1)
2340 PRINT#2,STRINGS(4-LEN(bl$),"0")+bl$
2350 RETURN
2360
2370 '----- Siegerehrung -----
2380
2390 CLS:PRINT "Herzlichen Glueckwunsch!
"
2400 IF p>nk*1.3 THEN PRINT"Das ist ja e
ine Spitzenleistung!"
2410 PRINT "Sie haben gewonnen.":PRINT
2420 RESTORE 2450
2430 FOR i=0 TO 18:READ j,k:SOUND 10,j,k
,0,2
2440 READ j,k:SOUND 17,j,k,0,2:NEXT
2450 DATA 379,20,379,20,379,10,379,10,37
9,10,379,10,379,60,379,60
2460 DATA 379,10,379,10,379,10,379,10,37
9,10,379,10,451,10,451,10
2470 DATA 379,20,379,20,338,20,338,20,33
8,10,338,10,338,10,338,10
2480 DATA 338,60,426,60,338,10,338,10,33
8,10,426,10,338,11,426,11
2490 DATA 426,13,506,13,338,22,426,22,37
9,0,284,0
2500 FOR i=0 TO 870:NEXT:SOUND 4,451,0,0
,2
2510 z=z2+1:LOCATE#2,11,6:PRINT#2,z2
2520 GOTO 1110
2530
2540 '----- Trauer -----
2550
2560 CLS:IF p<nk/1.4 THEN PRINT"Das war
aber Schwach!"
2570 PRINT "Tut mir leid. Vielleicht klap
pt es"
2580 PRINT "das naechste mal besser.":FK
INT
2590 FOR i=160 TO 340 STEP 40:SOUND 3,i,
30,4,1,1:NEXT
2600 z1=z1+1:LOCATE#2,3,6:PRINT#2,z1;
2610 GOTO 1110
2620 FOR j=0 TO 1400:NEXT:RETURN
2630 n$="":WHILE n$<>"N" AND n$<>"J"
2640 n$=UPPER$(INKEY$):WEND:PRINT n$:RET
URN
2650 FOR j=0 TO 5:pv(j)=0:NEXT:RETURN

```

DFÜ-AKTION



Besitzt Ihr einen
AKKUSTIKKOPPLER oder ein **MODEM** ?
 Dann seid Ihr stets auf dem Neuesten -
 wenn Ihr unser

MODEM-MAIL-POOL

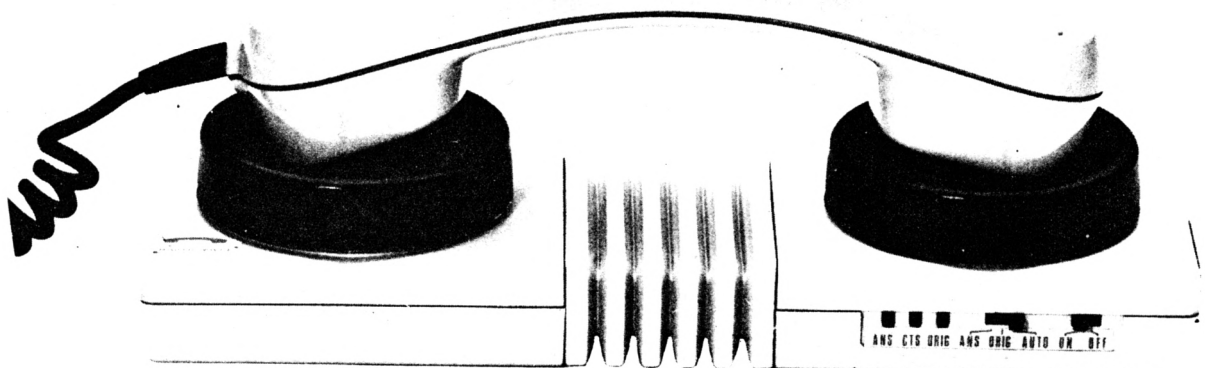
anruft !

Wir freuen uns über alle
 Anregungen, Fragen, Tips & Tricks, Berichte, Erfahrungen ... kurz über
 alles was Ihr uns berichtet.

Hinterlaßt Euer persönliches **CODEWORT**, wenn Ihr eine persönliche
 Antwort erwartet.

Unser **MODEM-MAIL-POOL** ist mobil und daher ist die Rufnummer
 veränderlich.

Ihr erfahrt die jeweilige Nummer aber immer (notfalls vom
 Anrufbeantworter) über die Rufnummer 09122/2882.



Aus F.W.'s Schatzkiste der Erfahrung

An dieser Stelle öffnet wieder der Oberhirni F.W. von SCHNEIDER-aktiv das geistige Schatzkästlein seines kümmerlichen Daseins: Ungefragt gibt er seinen Senf auf alle Briefe die SCHNEIDER-aktiv hoffentlich nie bekommen wird.

H.Wohl fragt:

"Als hohes (mehr möchte ich nicht verraten) Mitglied der Regierung in diesem, unserem Lande, bin ich besorgt über die letzten Umfrageergebnisse. Vor Schreck mußte ich meine Weißweindiät aufgeben. An Euer Blatt deshalb die Frage, ist es möglich, daß sich die Computer geirrt haben?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Lieber Helmut, Deine Weißweindiät ist zwar nicht mein Bier, aber ich habe mich Deines Problems angenommen. Und siehe da, Du hast wie immer völlig Recht, die Computer haben geirrt. Also dann Prost, ich erklär es Dir kurz. Ein Computerprogramm kann so gut sein wie es will, es kommt immer auf die eingegebenen Daten an. Als wir bei Frau Nölle-Mollmann mal nachforschten ergab sich, daß Dein Name falsch geschrieben wurde. Mit einem anderen Namen funktioniert das Programm und die Resultate sind fantastisch.

Fa. Gruner & Jahr fragt:

"Nehmen Sie uns bitte die Qual der Wahl ab. Welchen Drucker sollen wir kaufen?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Bei Ihrer Kaufentscheidung sollten Sie folgenden Drucker nicht übersehen: Heinz Schnielmann, Alter 47, nicht gewerkschaftlich organisiert und daher stets zu Ueberstunden bereit. Meine Gegenfrage ist nur: Was wollen Sie mit einem eigenen Drucker, gehen Sie doch in die nächste Kopierstube."

T. Ogal fragt:

"Meine Frage hat an und für sich nichts mit dem Computer zu tun, aber wenn ein mühsam abgetipptes MC-Listing nachts um drei zum

Rat & Hilfe



hundertsten Mal abgestürzt ist dann bekomme ich doch Kopfschmerzen. Was tun?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Gegen Ihre abgestürzten MC-Routinen habe ich nichts, aber gegen Ihre Kopfschmerzen empfehle ich ... den neusten Thriller aus der Sach- und Lachbuchreihe des ri ra rutsch Verlages mit dem Titel "Bauchtanz fuer Anfänger und Fortgeschrittene. Das entspannende, reich bebilderte Buch ist frei von schädlichen Nebenwirkungen."

B. Uhse fragt:

"Trotz der Einführung einer modernen Datenverarbeitung und den nunmehr schnell und höflich abgefassten Mahnschreiben an die Kunden meines Versandes hat sich die Zahlungsmoral nicht gebessert. Was soll man denn da noch machen?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Ich bemühe mich ja daran zu denken liebe Beate, aber lassen Sie mir doch noch 14 Tage Zeit."

St. Radivari fragt:

"Die Konkurrenz von ATARI will als CD-Rom, also auf CD-Platte den großen Brockhaus herausbringen. Ist so etwas schon bei SCHNEIDER geplant, und wenn ja, warum nicht?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Die Platte (Schellack statt CD) ist da, es fehlt an der Hardware. Die Platte ist unter dem Titel "DER RIESENGROSSE BROCKHAUS" mit der Nummer 08/15 bei HECKMECK-AUDIO zu bestellen. In der Titelrolle des großen Brockens hören Sie Rudolf Schröck (Schroeck lass nach), der weibliche Part wurde von Udo Lindenberg (Atari Junkie) Übernom-

Rat & Hilfe

men. Die musikalische Begleitung stammt von dem Duisborger Kurorchester unter der Leitung von Franz Beckenhauer."

Prof. Newman, Greenwich fragt:

"Ich habe zu Weihnachten einen CPC 664 bekommen und schon nach einem Monat ein ganz wunderbares Programm geschrieben, das mir stets die richtige Uhrzeit (vierfarbig) auf dem Monitor anzeigt. Leider kann ich den Computer seitdem nicht mehr abschalten, denn dann geht mir die Uhrzeit ja verloren."

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Kaufen Sie sich einen Drucker und machen Sie von Null bis 24 Uhr eine Hardcopy des Bildschirms (24 * 60 = 1440 Hardcopies). Ordnen Sie die Papiere in einem handlichen Schnellhefter und Sie können in Zukunft jederzeit nachschlagen was die Uhr geschlagen hat. Zudem sind Sie mit diesem "Zeitkatalog" unabhängig von der Steckdose und Ihr CPC steht für andere Aufgaben zur Verfügung."

Chop Suey, Doltmund flagt:

"Zul Buchhaltung meines China Lestaulantes habe ich mil einen Schneidel Computel gekauft. Leidel funktioniert el nicht. Wenn ich Plint "Ich bin dein Computel" ploglammiele dann meldet sich das Betliebssystem mit Syntax Ellol."

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Ihl Schneidel ist in Oldnung. Bei Ihlen Schwierigkeiten handelt es sich um Splach-schwierigkeiten die dulch umdefinielen del Tastatul behoben welden können. Ich habe dies plobeweise gemacht und siehe da, mein Intel-petel meldet sich nun mit Syntax Error."

Joschi Fischer, Wiesbaden fragt:

"Ich habe mir schon immer einen CPC 6128 mit Grünmonitor gewünscht. Nun habe ich meine Stellung verbessert und konnte mir endlich einen leisten. Aber wie groß war meine Enttäuschung, der Monitor war gar nicht grün, sondern dunkelgrau, lediglich der Bildschirm strahlte grün, aber nur wenn man ihn einschaltet. Aus politischen Gründen kann ich es mir nicht erlauben so viel Strom zu verbrauchen und ich frage Sie, wie ich doch noch einen grünen Computer auf den Schreibtisch bekomme?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Eine Zimmerpflanze wäre die Lösung für Sie. Ihrer momentanen Stellung wäre zwar ein Töpfchen Vergissmeinnicht angepaßt, das Blattwerk dieser Pflanze ist aber nicht flächendeckend. Besser wäre es, einen großen Efeu vom Monitor herabwachsen zu lassen. Bedenken Sie jedoch, dass das Efeu viel gegossen werden muß, die hochwertige Elektronik jedoch kein Wasser verträgt. Zimmern Sie sich also ein hübsches Gestell aus Dachlatten, die in Ihrer Umgebung sicherlich reichlich zu finden sind."

Wum Wenders, Zugspitze fragt:

"Es gibt soviel Software, meist Spiele, die aufgrund eines Filmerfolges angefertigt wurde (Bsp.: Ghostbusters). Lief so etwas auch schon mal umgekehrt, wurde also ein Film nach einem Computerprogramm gedreht."

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Erstmalig arbeitet man jetzt in Hollywood an der Verfilmung von Wordstar, das ja nun durch die Schneider Computer bekannt wurde. Die Story des Filmes in Kürze: Ein mittel-mäßiger Kreuzworträtselknacker mit dem Spitznamen "Italien Word", gespielt von Sylvester Stallone, wird vom amtierenden Champion (Prinzessin Eia Popeia - bekannt aus der Star War Trilogie) herausgefordert. In den packenden Schlußszenen kommt es zu einem Weit-Kreuzworträtseln das "The Italien Word" knapp für sich entscheiden kann. Er ist nun Champion, darf sich Wordstar nennen und bekommt natürlich die schmucke Blondinne (gespielt von Charles Bronson). Für den Film errechnete man einen großen Erfolg. Die Drehbücher fuer den zweiten Teil (Rueckkampf) sind schon fertig, die für den dritten Teil bereits in Arbeit."

R.Ambo fragt:

"Jetzt habe ich fast alle Action-Games durch, echt. Aber nichts kann mich aufhalten, ehrlich Mann. Wird langsam langweilig, kannste wohl glauben. Wenn's nicht mal härter wird, mach ich's wieder in echt, verstehste?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Verstehe Rocky, aber trotzdem kannst Du Deine Post nicht mit einem Pfeil durchs Fenster schießen. Wenn Du uns ein paar Tage in Ruhe läßt, haben wir was Neues für Dich getestet, echt!"

Einführung in HiSoft Pascal

Teil 6

Mit Mengen und Matrizen haben wir uns das letzte Mal beschäftigt. Das sind komplexere Datenstrukturen als die "einfachen" Variablentypen wie INTEGER oder CHAR. Man kann natürlich auch eine Matrix noch verkomplizieren:

```
m : ARRAY [1..10] OF ARRAY ['A'..'Z'] OF
  ARRAY [1..3] OF CHAR
```

ist dasselbe wie

```
m : ARRAY [1..10, 'A'..'Z', 1..3] OF
  CHAR
```

Ob Sie nun ein Element daraus mit

```
m[1] ['B'] [2]
```

oder mit

```
m[1, 'B', 2]
```

ansprechen, ist HiSoft-Pascal egal, gleich wie Sie das Array deklariert haben.

Das angewandte Verfahren heißt "Ripplesort" und ist eines der einfachsten (und langsamsten) Sortierverfahren: Die Werte werden von vorne nach hinten durchgegangen. Wenn zwei Zahlen in der falschen Reihenfolge stehen, werden sie vertauscht. In der Variablen "tausch" wird vermerkt, ob eine Vertauschung durchgeführt wurde. Wenn dies nicht der Fall war, ist die Reihe sortiert, andernfalls beginnt die Überprüfung neu.

In Arrays kann man Zahlen ablegen, um sie zu sortieren. Das folgende Programm liest 10 Werte ein und sortiert sie in aufsteigender Reihenfolge:

```
PROGRAM sortiere;
VAR
  zahl : ARRAY [1..10] OF INTEGER;
  i, hilfe : INTEGER;
  tausch : BOOLEAN;
BEGIN
  {einlesen}
  FOR i := 1 TO 10 DO
    BEGIN
      WRITE (i:2, '. Zahl: ');
      READLN; READ (zahl[i])
    END;
  {sortieren}
  REPEAT
    tausch := FALSE;
    FOR i := 1 TO 9 DO
      IF zahl[i] > zahl[i+1]
        THEN
          BEGIN
            hilfe := zahl[i];
            zahl[i] := zahl[i+1];
            zahl[i+1] := hilfe;
            tausch := TRUE
          END
        UNTIL NOT tausch;
    {ausgeben}
    FOR i := 1 TO 10 DO
      WRITELN (zahl[i])
    END.
END.
```

Die Vertauschung selbst benötigt eine Hilfsvariable. Wenn Ihnen nicht klar sein sollte, warum dies der Fall ist, so nehmen Sie bitte zwei (volle) Gläser und versuchen, deren Inhalt auszutauschen. Sie werden sehen, daß Ihnen dies ohne ein drittes Glas nicht gelingt.

Eine eindimensionale Matrix kann man sich als Kette vorstellen. Und wenn die einzelnen Glieder der Kette Zeichen-CHARacters-sind, dann haben wir eine Zeichenkette: Einen String! Beispielsweise in folgender Deklaration:

```
zeile : ARRAY [1..80] OF CHAR;
```

Nun kann es aber lästig sein, dauernd diese Deklaration wiederholen zu müssen. Wenn wir dafür das Wort "string" schreiben könnten, wäre das eine Erleichterung. Und tatsächlich bietet die Sprache Pascal eine Möglichkeit, komplizierten Ausdrücken für Variablentypen eine neue Bezeichnung zuzuordnen. Das ist der dritte Teil des Programmkopfes, die Typ-

deklaration. Sie steht zwischen dem CONST- und dem VAR-Teil und wird durch das Schlüsselwort TYPE eingeleitet:

```
TYPE
  neuer name = typbezeichnung;
```

In der "typbezeichnung" können bereits vorher definierte Typnamen und die Werte von Konstanten verwendet werden. Eine praktische Definition des Typs "string" wäre somit:

```
PROGRAM xxxxxx;
CONST
  höchstlänge = 80;
TYPE
  string = PACKED ARRAY [1..höchstlänge] OF CHAR;
```

Hier kann die maximale Stringlänge (als 80 vorgegeben, da dies einer Zeile im Bildschirm-Modus 2 entspricht) auf einfache Weise geändert werden. Die Matrix wurde als PACKED definiert, da andere Pascal-Versionen dies verlangen. In HiSoft-Pascal ist diese Vorgehensweise nicht unbedingt nötig.

(PACKED) ARRAY OF CHAR ist die einzige Art einer Matrix, die als Ganzes durch einen READ-Befehl eingelesen und durch einen WRITE(LN)-Befehl ausgegeben werden kann. Wenn beim Einlesen die Länge kleiner als "höchstlänge" ist, wird das Array mit dem Zeichen CHR(0) aufgefüllt. WRITELN gibt nämlich immer den ganzen String aus. CHR(0) ist allerdings ein Steuerzeichen, das bei der Bildschirmausgabe einfach ignoriert wird.

```
PROGRAM länge;
CONST
  höchstlänge = 80;
TYPE
  string = PACKED ARRAY [1..höchstlänge]
  OF CHAR;
VAR
  satzlänge : INTEGER;
  satz : string;
BEGIN
  REPEAT
    WRITELN ('Satz eingeben:');
    READLN; READ (satz);
    satzlänge := höchstlänge;
    WHILE satz[satzlänge] = CHR(0) DO
      satzlänge := satzlänge - 1;
    WRITELN ('Länge: ',satzlänge,' Zeichen.')
  UNTIL satzlänge = 0
END.
```

Selbstverständlich kann auf einzelne Zeichen des Strings in der bei Arrays gewohnten Weise zugegriffen werden. Das vorliegende Programm sucht die Indexnummer des letzten Zeichens, was gleichzeitig der (effektiven) Länge des Strings entspricht. Dazu wird der eingegebene Satz von rechts her untersucht. Wenn kein CHR(0) mehr gefunden wird, ist die Satzlänge ermittelt. Die Eingabe eines Nullstrings (einfach ENTER betätigen) läßt den Computer zu weit zurückzählen: Wenn der

angenommene Index 0 ist, stoppt das Programm mit der Fehlermeldung "Index too low". Überlegen Sie selbst, wie man das durch eine (relativ einfache) Programmänderung verhindern könnte.

Eine Wertzuweisung an Strings, wie in BASIC möglich, ist in Pascal problematisch.

```
z := '12345';
```

ist nur dann möglich, wenn z wirklich maximal fünf Zeichen lang ist. Wurde als oberster Index eine höhere Zahl gewählt, so gibt es spätestens bei der Ausgabe von z mittels WRITE oder WRITELN Probleme. Bei dieser Zuweisung wird nämlich nicht mit CHR(0) aufgefüllt, so daß der Computer alles ausgibt, was sich zufällig an der richtigen Stelle im Speicher befindet.

Doch es gibt einen Ausweg: Man muß nur die Stelle im Computerspeicher, die Adresse also an der z steht, ermitteln und bis zum Ende des Speicherbereichs, der z darstellt, CHR(0) in den Speicher schreiben. Wenn z auf diese Art "gesäubert" wurde, kann eine Wertzuweisung ähnlich wie oben erfolgen.

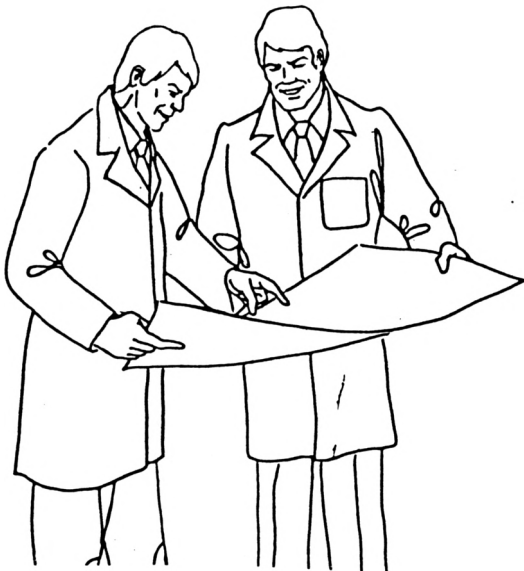
Die einfachste Möglichkeit ist der Umweg über die Programmiersprache, indem Sie schreiben

```
FOR i := 1 TO höchstlänge DO
  z [i] := CHR(0);
```

Eine vielleicht elegantere Methode ist der direkte Speicherzugriff. Im Gegensatz zu anderen Pascal-Versionen läßt sich bei HiSoft-Pascal die erste Speicherstelle, die einen Variablenwert enthält, ermitteln. Die Funktion dafür heißt ADDR(variable). Eine zweite Funktion -SIZE(variable)- gibt die Länge des benötigten Speicherbereichs in Bytes (Speicherstellen) an. Die Variable steht also im Speicher von ADDR(variable) bis ADDR(variable)+SIZE(variable)-1. "-1" deswegen, weil SIZE die Speicherstelle, die ADDR bereits liefert, mitzählt.

Folglich funktioniert dieses Programm:

```
PROGRAM stringwert;
VAR
  z : PACKED ARRAY [1..20] OF CHAR;
  i : INTEGER;
BEGIN
  FOR i := ADDR(z) TO ADDR(z)+SIZE(z)-1
  DO
    POKE (i,CHR(0));
  z[1] := '1'; z[2] := '2'; z[3] := '3'; z[4] := '4'; z[5] := '5';
  WRITELN (z)
END.
```



während das folgende nicht funktioniert:

```
PROGRAM stringwert;
VAR
  z : PACKED ARRAY [1..20] OF CHAR;
  i : INTEGER;
BEGIN
  z[1] := '1'; z[2] := '2'; z[3] := '3'; z[4]
:= '4'; z[5] := '5';
  WRITELN (z)
END.
```

Sollte letztere Version doch laufen, so ist das Zufall. Der POKE-Befehl funktioniert in Hi-Soft-Pascal wie in BASIC, mit dem Unterschied, daß Sie neben INTEGER-Werten auch CHARs poken können. Die hier vorgestellte Anwendung ist jedoch so ziemlich die einzige, bei der Sie POKE benötigen, wenn Sie nicht auch noch in Assembler programmieren. Deshalb sollen POKE und das Gegenstück PEEK

hier nicht näher behandelt werden; der fortgeschrittene Programmierer findet im Handbuch ausreichende Informationen.

In obigen Programmen ist wie bei "normalen" Arrays eine Wertzuweisung an einzelne Elemente nötig. Die Zuweisung

```
z := '12345678901234567890'
```

wäre jedoch möglich, da hier die Anzahl der Zeichen (20) stimmt. Für den Computer ist die Konstante '12345678901234567890' nichts anderes als ein PACKED ARRAY [1..20] OF CHAR und somit äquivalent zu z, während '12345' nur ein PACKED ARRAY [1..5] OF CHAR darstellt und somit zu z nicht äquivalent ist.

In der nächsten Folge wollen wir Programme "zerstückeln" - es geht um Funktionen und Prozeduren (Alwin Ertl).

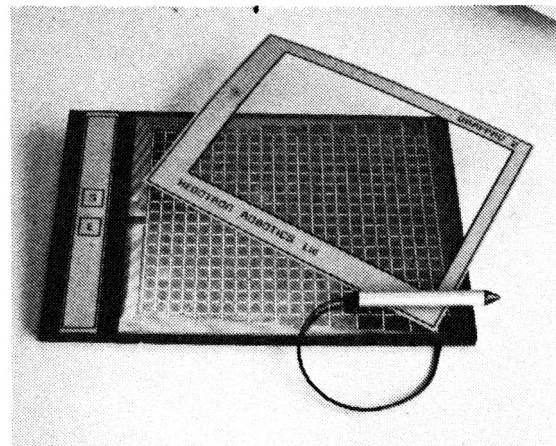
*****HF51*****

DIGITIZER Graph-Pad II

DM 278,-

- ✦ Graphik-Tablett
- ✦ zur Eingabe von Graphiken
- ✦ wie Mouse verwendbar
- ✦ Figuren können von einem Blatt auf den Bildschirm übertragen werden
- ✦ Auflösung ca. 1400x1000 Punkte
- ✦ inkl. Zeichenprogramm auf Kassette
- ✦ Anschlußfertig für CPC 464 und 664

Für den CPC 6128 wird eine Steckeranpassung benötigt.



Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. DM 8,- Versandkosten
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

DISC MECHANIC 464/664/6128*

Diskette DM 69,-

Disc Mechanic ist das Disketten-Utility Programm, das jeder Schneider Besitzer haben sollte. Disc Mechanic ermöglicht das Formatieren und Kopieren* von Disketten bis zu 42 Tracks. Dabei werden neue Diskettenformate, die als Kopierschutz dienen, mitkopiert. Mit dem eingebauten Diskettenmonitor können Sie ihre Disketten "unter die Lupe nehmen" und Änderungen vornehmen. Löschen, Umbenennen sowie das Zurückholen von bereits gelöschten Files ist extrem komfortabel. Belegte und nicht belegte Sektoren werden graphisch angezeigt. In den wichtigsten Funktionen ist ein Ausdruck des Bildschirms auf einen Drucker möglich. Auf der gelieferten Diskette befinden sich weiter zwei Programme, SPEEDKIT und ZERODISC, mit denen Sie Ihre Floppy um ca. 20% schneller machen können. Mit ZERODISC lassen sich versteckte und unformatierte Tracks innerhalb weniger Sekunden auffinden. Disc Mechanic arbeitet auch mit zwei Laufwerken. Deutsche Anleitung. Bei Bestellung Computertyp angeben.

TRANSMAT 464/664/6128*

Kassette DM 49,-

TRANSMAT überträgt Ihre eigene Software von Kassette auf Diskette*. Programme, deren Größe die Benutzung eines Diskettenlaufwerks nicht zulassen, werden von TRANSMAT automatisch umgeschrieben.

TAPE MECHANIC 464*

Kassette DM 49,-

TAPE MECHANIC ist ein Kopierprogramm zum Analysieren und Kopieren* Ihrer eigenen Programme von Kassette zu Kassette. TAPE MECHANIC ermöglicht das stufenlose Einstellen der Baudrate und kann "LIST"-geschützte Programme listen.

* Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß nach dem Urhebergesetz (UrhG) die Vervielfältigung eines Programms für die Datenverarbeitung oder wesentlicher Teile davon ohne ausdrückliche Einwilligung des Berechtigten verboten ist.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. DM 5,- Versandkosten

TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

**TAIFUN
BASIC-Compiler**

CPC 464: DM 124,90

CPC 664/6128: DM 139,90

Das überlegene Programmiersystem für alle CPC's (Kassette und Diskette) ermöglicht Ihnen leistungsfähige und effiziente Programmierweise. Über den (noch wesentlich leistungsschwächeren) Vorgänger ISSCOM 1 schrieben die Fachmagazine:

CHIP (8/85):

"Bei ISSCOM 1 aus dem gleichen Hause handelt es sich um eines der wohl wichtigsten Programme für den Schneider überhaupt."

Computer-Schau (7/85):

"ISSCOM 1 wendet sich an den Basic-Programmierer und zählt wohl zu den wichtigsten Hilfsmitteln, denn ..."

CHIP (1/86):

"Mit ISSCOM 1 steht ein leistungsfähiger Compiler für den CPC 464 zur Verfügung, mit dem es möglich ist, BASIC-Programme en bloc in die für Computer verständliche Maschinensprache zu übersetzen."

"Der Vorteil: Die Ausführungsgeschwindigkeit erhöht sich um den Faktor 20 bis 200."

Eine Aufzählung der zusätzlichen Vorteile von TAIFUN würde den Rahmen dieser Anzeige bei weitem sprengen, denn er stellt nun gleichzeitig noch eine sehr umfangreiche BASIC-Befehlsweiterung (CIRCLE, FILL etc.) dar.

Kostenlose Informationen über unser gesamtes Lieferspektrum und Bestellungen bei:

GERDES
Imperial Software Systems
Heidegartenstraße 36
D 5300 Bonn 1
Tel.: 02 28 / 25 24 74

NEU

von F.W.



F.W.'COMPUTERKURS HUMOR

TEIL III VON TEIL I

Oder: Was'n nu (wat'n nu)?

Willkommen beim dritten Teil des ersten Teiles des mehrteiligen Computerkurses, beziehungsweise dem letzten Teil des ersten Teiles, welchem aber noch andere Teile folgen.

Alles klar? Habt Ihr Eure Hausaufgaben alle gemacht und die Lösung auf die Fragen der letzten Ausgabe herausbekommen? Wenn ja, dann schreibt mir mal; es würde mich selber interessieren.

Immerhin sind wir schon weit gekommen und wissen nun, daß die CPU die Daten einteilt und verwaltet. Wir... (wieso eigentlich immer "WIR"? "IHR" wollt doch was lernen!), Ihr gebt also folgendes Programm ein, um anhand dieses bemerkenswerten Beispiels zu lernen, wie es denn im Computer weitergeht. Zu den ganzen Programmbeispielen des Kurses muß vorab allgemein geklärt werden, daß das Copyright natürlich beim Verfasser liegt. Die Verwendung in eigenen Programmen ist nur mit schriftlicher Genehmigung möglich. Bei Anfrage 10.-DM-Schein als Bearbeitungsgebühr beilegen!

Programmbeispiel 1

```

10  MODE 2
20  INPUT"Name: ",n$
30  CLS
40  PRINT n$;" Ich bin dein Computer"
50  w$=INKEY$:IF w$=""THEN 50
60  CALL 0

```

Diese kurze, aber wirkungsvolle Routine verblüfft den unbefangenen Betrachter doch immer wieder. Wir aber, denen nach Wissen dürstet, wollen natürlich erfahren, was eigentlich im Computer vorgeht. Zur Erklärung jedoch noch folgendes: Im wesentlichen beteiligt ist das ROM (Read Only Memory - Nur Lesespeicher), ein kleiner verstaubter Speicherplatz mit allerhand kleinen Programmen, egal ob man sie braucht oder nicht.

Erster Merksatz (Ihr habt wohl schon geglaubt heute gibts keine) ist also:

Im ROM kann man nur lesen (wenn man kann), man muß aber nicht. Viel wichtiger ist, daß die CPU darin liest.

Programmtechnisch auf dem laufenden ist das RAM (Random Access Memory - Hirn mit wahlfreiem Zugriff), in dem unser Superprogramm dann auch abgelegt ist. Hieraus folgt logischerweise, daß es noch einen zweiten Merksatz geben muß:

Zweiter Merksatz:

Beim RAM hat man die Wahl, ob man zugreift oder nicht. Wenn der Preis stimmt, sollte man sich ruhig ein paar Kilo auf die Seite legen.

Also, das Programm ist da wo es hingehört (nicht im Papierkorb, im RAM !!!) und wir tippen ein: "Jetzt gehts aber los." Wem das zu lang erscheint, der schreibt "RUN" und wenn die ENTER Taste gefunden und betätigt ist, geht's los.

F.W.'COMPUTERKURS

HUMOR

- CPU: "Ja, ja ich mach ja schon. Hallo ROM, Modus 2 ist angesagt; könntest du mal so freundlich sein?"
- ROM: "Ich habe gerade eben erst Modus 1 geschaltet, muß das denn jetzt schon wieder sein?"
- RAM: "Nun mach schon, ich will auch mal."
- ROM: "Nur ned huddlele... Also, mit bunt ist nix, dafür aber 80 Zeichen. Welche Farben wollt Ihr denn?"
- RAM: "Ist egal."
- ROM: "Was heißt hier "IST EGAL"?. So kann doch keiner arbeiten. Euch möcht' ich mal erleben, wenn ich einfach rosa nehmen würde."
- CPU: "Nimm die Standardfarben, aber mach endlich!"
- ROM: "Also Gelb und Blau. Dir fällt auch nix Neues mehr ein."
- RAM: "Jetzt bin ich aber dran. Hallo CPU, kannst du mal eben "Name" auf den Bildschirm schreiben und 'ne Eingabe verlangen."
- ROM: "Apropo verlangen...: Ich krieg noch 6 Bytes von Dir, CPU!"
- CPU: "Ein dümmere Moment ist Dir nicht eingefallen, was? Gib mir lieber mal die Ausgaberroutine, ich muß was schreiben. Hoffentlich kann der Typ überhaupt lesen. Aahhhh..... Achtung!"
- RAM: "Er tippt schon, mein Gott, wie langsam! Ein E, ein U, wahrscheinlich heißt er EUMEL."
- ROM: "Fauler Witz!"
- RAM: "Können wir mal ernsthaft weiter, ja?"
- CPU: "Okay, es kommt noch ein G, ein E und ein N, also EUGEN heißt er. Naja, auch nicht viel besser."
- RAM: "Haste recht! Macht mal den Bildschirm frei, ich hab dem Knaben was mitzuteilen."
- ROM: "Ach Gottchen, bist Du wieder wichtig. Lösch ihn Dir doch selbst Du..."
- CPU: "Bitte, bitte, kein Streit jetzt. Putz den Bildschirm und Schluß ist."
- ROM: "Meinetwegen. Aber da wär noch genug Platz gewesen."
- RAM: "Also, jetzt schreiben wir: "EUMEL, Ich bin Dein Computer"
- CPU: "EUMEL? Verarsch den armen Kerl nicht, der hat noch nicht mal alle Raten für uns bezahlt."

- ROM: "Macht nix, der kann wahrscheinlich sowieso nicht lesen."
- RAM: "Dann eben "EUGEN", aber das wär mal ein Gag gewesen, was?"
- ROM: "Fauler Witz!"
- CPU: "Okay, ich hab's geschrieben, aber ich glaub, das ist das blödeste Programm, das ich kenne."
- RAM: "Soll von dem F.W. sein"
- ROM: "EHRlich. Ich denk, ich werd' nicht mehr. Läßt mich hier im Modus zwei arbeiten, als hätt' er was zu schreiben und dann so'nen EUMEL-Mist. Das eine kann ich Euch flüstern: Noch mal so ein Programm von dem und Ihr macht Euren Dreck alleine. Und über-haupt, ist ja lächerlich sich hier für den abzuzappeln. Wenn der noch mal eine Taste drückt, dann mach ich Schluß. Ist mein Ernst, der hat ja nicht mehr alle Ta....."

Tja, liebe Kursteilnehmer, soweit also mal der realistische Ablauf eines Programmes, ist gar nicht so schwer zu begreifen, was? Überprüft Euer Wissen also noch mit folgenden Fragen (doch, doch, darauf muß ich bestehen). Diesmal ist auch ein kleines Preisausschreiben damit verbunden.

7. ROM ist....

- in der kleinsten Hütte und da kann's auch bleiben.
- nur zum Lesen da, Valerie und Valera.
- ein unheimlich arroganter Knüppel.

8. RAM ist....

- wenn man's trotzdem macht.
- die Hauptstadt von Italien.
- zum Schreiben, zum Lesen, zum Teufel.

Die Lösung schreibt bitte auf eine Postkarte an die Zeitschrift "SCHLIP", Schillerstr. (oder war's Bithovenstr?) 23a in München. Zu gewinnen gibts auch etwas. Erster Preis: Keine Speichererweiterung (Tja, Glück muß der Mensch haben); zweiter Preis: Kein Modem von der Bundespost (Riesenglück) und als dritten Preis gibt es eine vierzehntägige Seereise der Firma ADVENTURE HOLIDAYS auf der Traumgaleere mit Sascha Hahn. Also dann, bis zum zweiten Teil des Kurses, der da heißt: DATENTRÄGER SATT.

(F.W.)

Am Ball bleiben . . .
. . . mit einem

Schneider
aktiv/ABO



- O Es ist mühselig, der neuesten SCHNEIDER-aktiv am Kiosk nachzulaufen
- O Es ist ärgerlich, wenn SCHNEIDER-aktiv schon vergriffen ist.
- O Da gibt es nur eines: SCHNEIDER-aktiv sofort abonnieren.

12 Ausgaben für nur 48,- DM frei Haus

ABO-BEDINGUNGEN: Ihr bestellt 12 Ausgaben von SCHNEIDER-aktiv. Die Kosten für Vertrieb, Zustellung und die Mehrwertsteuer sind im Preis von 48,- DM enthalten. Wenn Ihr das Abonnement nicht spätestens 4 Wochen vor Ablauf schriftlich kündigt, verlängert es sich automatisch um 12 Ausgaben. Dieser Preis gilt nur für das Bundesgebiet und für West-Berlin. Der Abonnementpreis für das europäische Ausland beträgt 90,- DM.

IHR KÖNNT WIDERRUFEN: Euere Abo-Bestellung könnt Ihr innerhalb von 8 Tagen schriftlich widerrufen.

ABO-BESTELLUNG GANZ EINFACH: Schickt uns einen Scheck über den ABO-Betrag. Vergeßt nicht Euere vollständige Anschrift anzugeben. Auf den Scheck schreibt Ihr einfach:

"SCHNEIDER-aktiv Abo ab nächster Ausgabe"

und schickt den Scheck an:

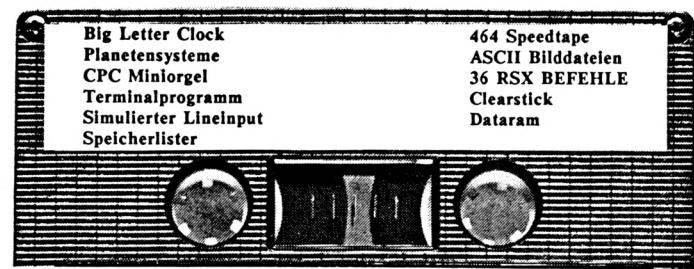
Verlag COMPUTER-aktiv
Postfach 1201
8540 Schwabach

Schneider aktiv

Soft-Box

PREIS pro Kassette 14,90 DM

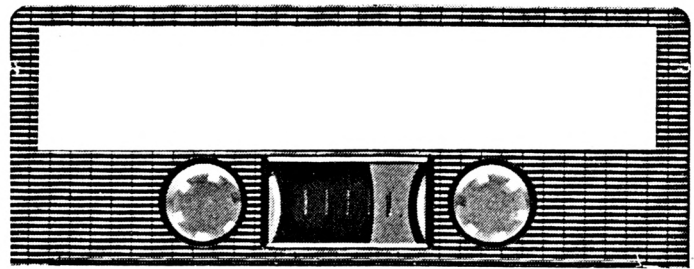
auf 3" DISKETTE 24,90 DM



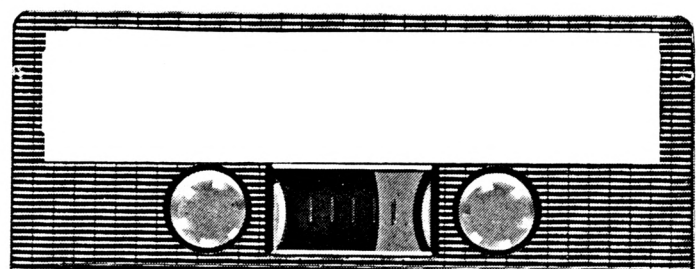
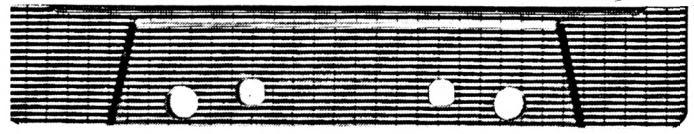
SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 05/86



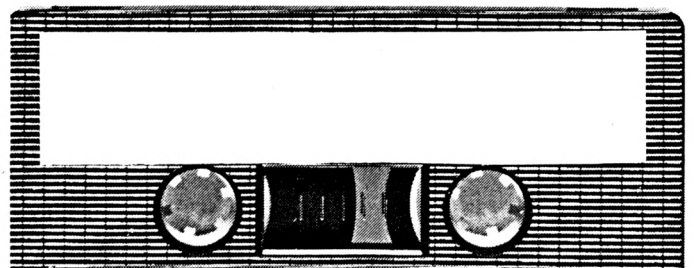
SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 06/86



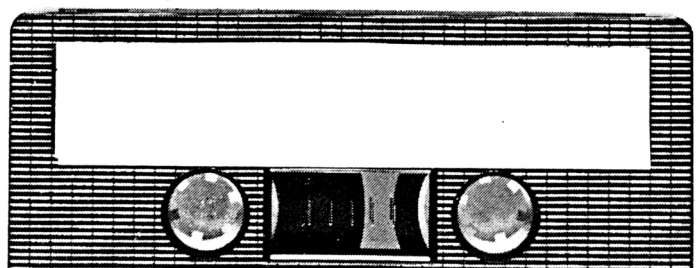
SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 07/86



SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 08/86



SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 09/86



SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 10/86



zuzüglich 4,- DM Porto und Verpackung.
Versand nur gegen Vorausscheck

Bestellen Sie bitte direkt beim Verlag. Bitte keine telefonischen Bestellungen.

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX-Service
Postfach 1201
8540 SCHWABACH

**Schneider
aktiv**

Soft-Box

PREIS pro Kassette 14,90 DM

auf 3" DISKETTE 24,90 DM



- Weg mit dem Listschutz auf dem CPC
- Spekulieren mit dem CPC
- Druckerausgabe umgeleitet
- Adressverwaltung
- Großbuchstaben auf dem CPC
- Sprungtabellen für Basic-Programme
- Komfortable Diskettenbefehle
- Transferprogramm
- Kuchendiagramme

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 11/85



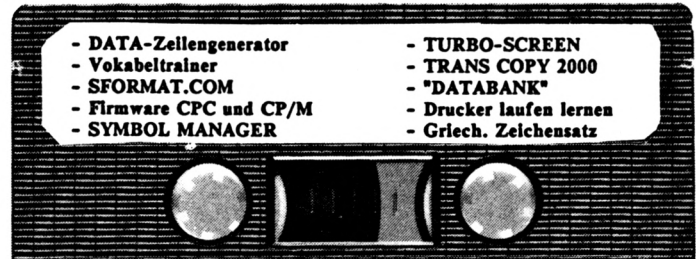
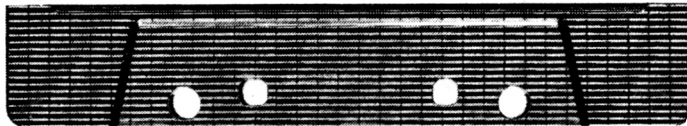
- Roboter steuern
- Kreditvergleich
- Kassetten-Analyse Programm
- RAM-Editor (Hex-Monitor)
- Druckertreiber für den CPC 464
- Wie alt werde ich
- Datei-Infos und Copier-System

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 12/85



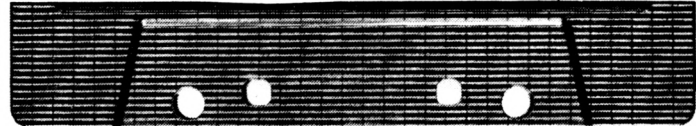
- Inkey
- Dump
- Tast-Def
- Rec, Save, Load
- Ronny's Maze
- Basic XREF
- Silvestermenue
- Kalender
- Prognose

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 01/86



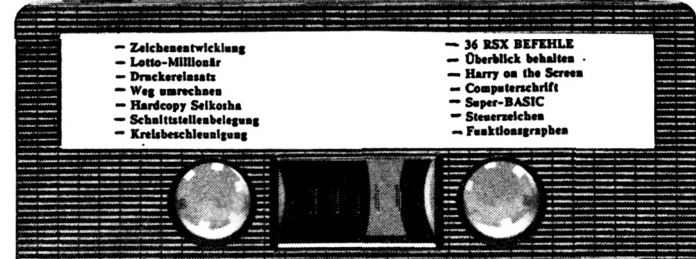
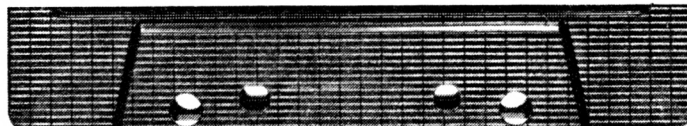
- DATA-Zellengenerator
- Vokabeltrainer
- SFORMAT.COM
- Firmware CPC und CP/M
- SYMBOL MANAGER
- TURBO-SCREEN
- TRANS COPY 2000
- "DATABANK"
- Drucker laufen lernen
- Griech. Zeichensatz

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 02/86



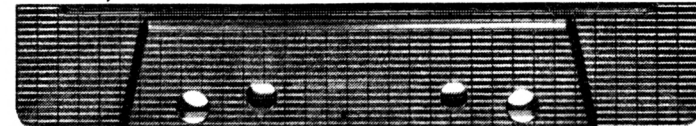
- UHRZEIT-PROGRAMM
- FAST-LADER
- SCREEN-SWAP
- GRAFIX
- SCHIFFE VERSENKEN
- SORT
- TURBO-CIRCLE
- RSX-BEFEHLE
- DREIECKE FÜLLEN
- ZAHLEN SCHIEBEN
- SPACE SHUTTLE
- STURZFLUG

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 03/86



- Zeichenerwicklung
- Lotto-Millionär
- Druckerlasatz
- Weg umrechnen
- Hardcopy Silkoha
- Schaltstellenbelegung
- Kreisbeschleunigung
- 36 RSX BEFEHLE
- Überblick behalten
- Harry on the Screen
- Computerschrift
- Super-BASIC
- Steuerzeichen
- Funktionsgraphen

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX 04/86



zuzüglich 4,- DM Porto und Verpackung.

Versand nur gegen Vorausscheck

Bestellen Sie bitte direkt beim Verlag. Bitte keine telefonischen Bestellungen.

SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX-Service

Postfach 1201

8540 SCHWABACH

HÄNDLER INFO



Winnender Str. 25 · 7054 Korb · Tel. 32513

Ihr kompetenter, autorisierter
SCHNEIDER-Fachhändler

SOFT&EASY
COMPUTER GMBH

7480 Sigmaringen-Rapp-Gässle · Tel. 075 71 / 124 83
Hard- u. Software - Peripherie - Literatur



Ihr Fachhändler

**elektronik
& service**

Lindenstraße 3 7700 Singen (Hohentwiel) Telefon (07731) 64433

CPC-Hardware und Software

GIGGE-ELECTRONICS

Schneefernerring 4
8500 Nürnberg 50

Tel. 0911/84244

Mietkauf/Leasing ab DM 32.-/Monat

Wir versenden frei Haus

Autorisierter
Schneider
Fachhändler

Leigeb

8170 Bad Tölz · Marktstr. 38 · Tel. 08041/9739

**DATALOGIC
COMPUTERSYSTEME**



Atari ST

CUMANA

SCHNEIDER

VORTEX

DATA MEDIA

INFOS gegen DM 2,40

CALENBERGER STR. 26

3000 HANNOVER 1

TEL.: 0511 - 32 64 89

Hard- u. Software

VERKAUF

BERATUNG

SERVICE

**HARTL ELEKTRO
MARKT**

Aidenbach
Ortenburg

Tel: 08543/880

Tel: 08542/7866

Ihr kompetenter, autorisierter

Schneider - Fachhändler
COMPUTER DIVISION

Schellhammer

Hard- u. Software, Peripherie, Literatur
Fachkundige Beratung - kompletter Service

7700 Singen, Freibühlstraße 21-25, Tel. 0 77 31/8 20 20

STAUBSCHUTZ ist wichtig!

Hauben aus reißfestem, weichen Kunstleder für alle
Computer, Drucker, Floppy's, Monitore ...

z.B.: für CPC 464 + Monitor zusammen **DM 30,-,-**

Info mit Materialmuster 80 Pfg-Briefmarken
Händleranfragen erwünscht!

B.V. Steponaitis, Obere Str. 30, 8720 Schweinfurt

ALLES FÜR DEN CPC

*Beratung*Hardware*Software*Service

Cebulj
FUNK+FERNSEHTECHNIK

8939 Bad Wörishofen
Weiherweg 4 - Tel. 08247/2171

**COMP **
***SOFT
Software**

ERNST TAUBENBERGER

Weißburger Straße 25 - 8900 Augsburg

Händlerangebote erwünscht

Softwareautoren gesucht

HÄNDLER INFO

SEI NICHT DUMM... KOMM RUM...
DIE GANZE WELT DES SCHNEIDER CPC

A+C Vertrieb, 1 Berlin 44, Emsor Str. 18

Ihre **COMPUTEREI** I **C**

Schneider Hardware
COMPUTER DIVISION Software
Literatur

1 Berlin 44, Karl-Marx Str. 243 030-6841098



**Woltermann - Electronic
Computer - Datentechnik**

Ihr Fachhändler für Schneider-Computer
Gute Beratung - qualifizierter Service
Große Auswahl an Zubehör und Fachliteratur

3414 Hardegsen / Solling Lange Str.27 Tel. 05505/1694

...alles für die Schneider-Computer!

Computer Terminal

FUNKHAUS evertz
Schneider COMPUTER DIVISION

FUNKHAUS evertz
Königsallee 63-65 bis zum Graf-Adolf-Platz
4000 Düsseldorf Telefon 0211/37 07 37

Computer Reschke GmbH
Hohe Str. 21a - 4600 Dortmund 1
BTX 92 15 09 Ruf 0231/16 00 14

Wir führen Schneider
und Zubehör

eigener 48 Std. Service für alle Home-Computer und
Zubehör

M möller

4796 Salzkotten/W

Lange Straße 27 - 29

wir führen:
data media
Schneider
DATA BECKER

"BYTE ME" COMPUTERSYSTEME

Hardware-Software-Literatur-Zubehör zu Bombenpreisen
für den Schneider und andere Systeme
Preisliste anfordern

WILHELMSTRASS 7
5240 BETZDORF/SIEG
TEL. 02741 - 23537 & 23107

IHR Computerfachhändler im Raum Koblenz/
Bonn/Neuwied

Wir verkaufen nicht nur, sondern wir beraten Sie ausführlich.
Unsere Werkstatt paßt bereits vorhandene Hardware an.

Interessante Konditionen für Schüler, Schulen und Sammel-
besteller. Fordern Sie unsere Preisliste an

IRP - COMPUTERSYSTEME - KLEPPER
Wilhelmstraße 27 - 5461 St. Katharinen - Telefon 02645/540

Modulare Software
für alle Schneider Rechner
CPC 464, CPC 664, CPC 6128



hard-&software

... Textverarbeitung... Kassenbuch-
führung... Rechnungsschreibung...
Kundenadressverwaltung... Mailmerge
... Hotelreservierung...

Ch. Schebesta & Partner
Frankfurter Str. 70, 6078 Neu-Isenburg
Telefon 06102 / 37549

Beratung+Software+Hardware+Programmierung

Computer u. Bürotechnik
Dipl.-Ing. Neuderth
Frankfurter Straße 23 / Ecke Friedensplatz

6090 Rüsselsheim

Tel. 06142 - 6 84 55

Beratung, Schulung, Programmierung, Software der Marken



mca CC, Sindelfinger Allee 1, 7030 Böblingen, 07031/223618

Nobody is perfect...

Teil 2

„DATARAM“

```

5340 REM Schreiben von Datenfeldern ****
*****
5350 fel$=i$(1,0);fe2$=i$(2,0);fe3$=i$(3,0);fe4$=i$(4,0);fe5$=i$(5,0);fe6$=i$(6,0);fe7$=i$(7,0);fe8$=i$(8,0);fe9$=i$(9,0);fel0$=i$(10,0)
5360 RAMWRITE,da,fe1$,fe2$,fe3$,fe4$,fe5$,fe6$,fe7$,fe8$,fe9$,fel0$
5370 RETURN
5380 REM Uhrzeit anzeigen *****
*****
5390 hss=hss+1
5400 IF hss=60 THEN hms=hms+1:hss=0
5410 IF hms=60 THEN hh=hh+1:hms=0
5420 IF hh=24 THEN hh=0
5430 WINDOW#2,1,80,1,2
5440 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,"Datum: ":LOCATE#2,6,1:PRINT#2,"Uhrzeit: "
5450 LOCATE#2,7,1:PRINT#2,USING"##.":hh;hh;:PRINT#2,USING"##.":hms;hms;:PRINT#2,USING"##.":hss;hss;
5460 LOCATE#2,8,1:PRINT#2,ldatum$
5470 RETURN
5530 LINE INPUT "Bitte den Absender eingeben: ";abs
5540 PRINT"Haben Sie sich vertippt,dann bitte (J) um noch einmal einzugeben (N) fuer weiter";
5550 as=UPPER$(INKEYS):IF as="N" THEN 5560 ELSE IF as="J" THEN CLS:GOTO 5530 ELSE 5550
5560 PRINT"Wollen Sie alle Dateien ausdrucken lassen. (J/N) ?"
5570 as=UPPER$(INKEYS):IF as="N" THEN 5580 ELSE IF as="J" THEN dl=1:GOTO 5640 ELSE 5570
5580 CLS:LINE INPUT "Nach welchem Kriterium soll ausgesucht werden ? ";ks
5590 PRINT
5600 FOR i=1 TO hf
5610 PRINT i;" ";bs(i)
5620 NEXT i
5630 PRINT:INPUT "In welchem Feld steht das Kriterium ";k
5640 INPUT "Wie oft soll gedruckt werden ";x
    Bitte warten di
5660 IF dl=1 THEN dl=0:GOTO 5920
5670 st=LEN(ks)
5680 such$=LEFT$(ks,st)
5690 FOR i=1 TO x
5700 FOR da=1 TO hd
5710 GOSUB 5310
5720 hilf$=i$(k,0)
5730 find$=LEFT$(hilf$,st)
5740 IF such$=find$ THEN GOSUB 5790
5750 NEXT da
5760 NEXT i
5770 LOCATE 16,19:PRINT" Sollen noch mehr Dateien gedruckt werden. (J/N) "
5780 as=UPPER$(INKEYS):IF as="N" THEN RETURN ELSE IF as="J" THEN CLS:GOTO 5560 ELSE 5780
5790 PRINT#8,
5800 PRINT#8,CHRS(15);CHRS(27);CHRS(71);abs;CHRS(18);CHRS(27);CHRS(72)
5810 GOSUB 6140
5820 PRINT#8,
5830 PRINT#8,TAB(5);"An"
5840 PRINT#8,TAB(5);i$(6,0)
5850 PRINT#8,TAB(5);i$(2,0)+" "+i$(1,0)
5860 PRINT#8,TAB(5);i$(3,0)
5870 PRINT#8,
5880 PRINT#8,TAB(5);i$(4,0)
5890 PRINT#8,
5900 GOSUB 5990
5910 RETURN
5920 FOR i=1 TO x
5930 FOR da=1 TO hd
5940 GOSUB 5310
5950 GOSUB 5790
5960 NEXT da
5970 NEXT i
5980 GOTO 5770
5990 IF dlc=1 THEN PRINT#8,CHRS(27);CHRS(120);CHRS(0);
6000 IF dlc=2 THEN PRINT#8,CHRS(27);CHRS(72);
6010 RETURN
6020 REM Schriftartenauswahl fuer Drucker *****
*****
6030 CLS:PRINT:PRINT"In welcher Schriftart soll gedruckt werden."
6040 PRINT:PRINT"-1- Fuer normale Schrift
6050 PRINT"-2- Fuer NLQ Schrift"
6060 PRINT"-3- Fuer Doppelanschlag"
6070 PRINT:PRINT"Bitte waehlen Sie: ?"
6080 as=UPPER$(INKEYS):IF as=" " THEN 6090
6090 IF VAL(as)<1 OR VAL(as)>3 THEN PRINT CHRS(7);:GOTO 6080
6100 IF VAL(as)=1 THEN dlc=0
6110 IF VAL(as)=2 THEN dlc=1
6120 IF VAL(as)=3 THEN dlc=2
6130 CLS:RETURN
6140 IF dlc=0 THEN RETURN
6150 IF dlc=1 THEN PRINT#8,CHRS(27);"x";CHRS(1);
6160 IF dlc=2 THEN PRINT#8,CHRS(27);CHRS(71);
6170 RETURN
6180 REM Datei laden/speichern *****
*****
6240 PRINT:PRINT:INPUT "Bitte den Namen der Datei eingeben: ";names
6250 PRINT:PRINT:PRINT"DATEI laden
-1-"
6260 PRINT"DATEI speichern -2-"
6275 PRINT"Zum Menue -3-"
6280 PRINT:PRINT"Bitte waehlen Sie ?"
6290 as=INKEYS:IF as=" " THEN 6290
6300 IF VAL(as)<1 OR VAL(as)>3 THEN PRINT CHRS(7);:GOTO 6290
6305 IF VAL(as)=3 THEN RETURN
6310 IF VAL(as)=2 THEN 6360
6315 IF VAL(as)=1 THEN 6660
6350 REM Programminterne Daten sichern *
*****
6360 la=LEN(names)
6370 dat$=LEFT$(UPPER$(names),la-4)+".DVR"
6380 OPENOUT dat$
6390 PRINT#9,hf,hd,m,1,lfl,floppy:FOR i=1 TO 10:PRINT#9,l(i):NEXT i
6400 FOR i=1 TO hf
6410 PRINT#9,bs(i)
6420 NEXT i
6430 CLOSEOUT
6440 IF floppy=1 THEN 6560
6460 OPENOUT names
6470 FOR da=1 TO hd
6480 GOSUB 5310
6490 FOR j=1 TO hf
6500 PRINT#9,is(j,0)
6510 NEXT j
6520 NEXT da
6530 CLOSEOUT
6540 RETURN
6650 REM Programminterne Daten laden ***
*****
6660 la=LEN(names)
6670 dat$=LEFT$(UPPER$(names),la-4)+".DVR"
6680 OPENIN dat$
6690 PRINT#9,hf,hd,m,1,lfl,floppy:FOR i=1 TO 10:INPUT#9,l(i):NEXT i
6700 FOR i=1 TO hf
6710 LINE INPUT#9,bs(i)
6720 NEXT i
6730 CLOSEIN
6740 GOSUB 4690
6750 IF floppy=1 THEN 6870
6770 OPENIN names
6780 FOR da=1 TO hd
6790 FOR j=1 TO hf
6800 LINE INPUT#9,is(j,0)
6810 NEXT j
6820 GOSUB 5350
6830 NEXT da
6840 CLOSEIN
6850 RETURN
6960 REM Druckeranpassung *****
*****
6990 IF in=0 THEN hdd=hd:RETURN
7000 da=hd+1
7010 FOR i=1 TO hf
7020 is(i,0)="":is(i,1)=""
7030 NEXT i
7035 IF in=2 THEN hdd=hd+2:GOSUB 5080
7040 IF in=1 THEN hdd=hd+1:GOSUB 5340
7050 RETURN
10000 MODE 2
10005 WINDOW 1,80,2,25
10010 PRINT STRINGS(&50," ")
10015 laenge=INT((80-LEN(M$(VAL(as))))/2)
10020 PRINT TAB(laenge);M$(VAL(as))
10030 PRINT STRINGS(&50," ")
10040 WINDOW 1,80,7,25
10045 IF VAL(as)=11 THEN RETURN
10050 ON VAL(as) GOSUB 420,1240,1600,2100,2630,3360,3810,4130,6180,4200
10060 GOTO 190

```


Kleinanzeigen

(Bestellschein s.Seite 29)

*****4+6b***

CPC PROFI-PAINTER, Original VB 140,- DM
v. d. Biesen 0216240536

*****6r***

Verkaufe CPC 664, Drucker NLQ Speichererweiterung SP
128, Grün-Monitor, Papiertraktor, 1/2 Jahr alt, dBaseII,
Texpack, 2 Haushaltsprogramme, Finanzbuchführung
(Etatgraf, Fibuking) alles komplett DM 1500,-
Wolfgang Fuchs Tel. 07145-7991

*****6b***

*****ECB-BUS für alle CPC's*****

Machen Sie aus Ihrem CPC einen professionellen CPC-
Rechner für universellen Einsatz mit unserer ECB-CPC-
Interfacekarte zum Steuern, Regeln, Datenerfassung,
Robotersteuern etc.
Fa.SIKOS Neuwerkerweg 17 8504 Stein Tel. 0911/686723

*****6-8b***

Lichtgriffel

mit Programm für CPC 464 oder CPC 664 nur 49,- DM.
Versand gegen Scheck/Nachnahme. Info gratis!
Fa. SchiBbauer Postfach 1171S - 8458 Sulzbach
Tel.: 09661/6592 bis 21 Uhr

*****6b***

Für CPC's - Antireflex und Kontrastscheibe

32 DM

Priv. Videokassettenverwaltung VHS, Beta oder 2000.

Disk 48 DM

IVS-Kamp - 4300 Essen 14 - Köllmannstr. 13
Tel. 0201/594323

*****6b***

Suche:

FIBU-Programm für den PCW 8512 mit viel Komfort und
Möglichkeit Konten selbst zu bezeichnen wegen
Fremdsprache. W&B - Starkenburgerstr. 2 - 6806
Viernheim Tel. 06204/8988

*****6b***

-----STOCKMASTER II-----

Das CPC-Programm für echte Börsengewinne. Diskette nur
485,- DM/SFr. Beschreibung 'ca02' anfordern bei:
Töngi Computer-Praxis, Aspeltstr.4, D-6500 Mainz.
für die Schweiz: Denton Consultants AG, Auwisstr. 17,
CH-8127 Forch/Zürich.

*****4***

* CPC 464 SUPERPROGRAMM 40 KB *

Lohn u. Einkommensteuer 1985 mit
allen Antragsgründen! Drucker oder Schirm!
Cass DM 40,-; Scheck/bar
Jürgen Bornemann Krempelsdorfer Allee 57,
2400 Lübeck 1, Telefon 0451/494760

*****6b***

CPC 464 - 664 - 6128 - Kaufmännische
Anwenderprogramme, Programm-Hilfen usw. Pechmann
Schonhoverstr.2 8500 Nürnberg 10

*****4-5***

*****4***

Wer kann mir bei der Lösung von Softwareprommen
für den eigenen Bedarf weiterhelfen?

Kontaktaufnahme bitte schriftlich -CPC 464 -
A.Griese Am Silbersegen 8,
3392 Clausthal-Zellerfeld

*****12+4-8r***

*****Professionelles Astrologie-Programm*****

5 Seiten Persönlichkeitsanalyse + Grafik + Aspekt

B.Schuhmacher

Karl Zeiss Str. 14

3200 Hildesheim

Tel. 05121/23646

SÄMTL. CPC-BÜCHER V. DATABECKER FÜR 50%
LADENPREIS + PORTO, ALLE BÜCHER LADENNEU,
H-J.KROLL, AN DER KOPPE 73c 1/20 TEL.(030)3335432

*****3***

CPC464 LOTTO-STATISTIK 6/49*

Wollten Sie nicht schon immer alle Ziehungen im Lotto
untersuchen? Z.B. feststellen, welche Gewinnklassen Sie
erreicht hätten, wenn Sie von Anfang an (1955) gespielt
hätten? Oder Ihr System einem Realtest unterziehen? Mit
diesem Programm kein Problem: Ergebnis mit Gewähr in 12
sec (MC) ! Kass. 45,- (E-Scheck oder +NN) Prg. kopiert
sich auf Disc! Info: 1,- Briefm.
Günter Blatt 5509 Schillingen

*****3***

V24 Interface

O Zweifach V24/RS232 mit DC/DC

O Mit Z80A-DART, Timer 8253

O Für alle CPC. Maße 118x62x26 mm

O Preis: ab DM 248,- incl. MwSt.

Gundermann Mikroelektronik

Lessingstraße 7 Tel.: 06227/52394

6837 St. Leon-Rot

*****6b***

CPC Schneider Flugtraining für CPC 464, 664, 6128.

Umfassende Bewertung der Flüge.

A) Hubschraubersimulator in Aktion. 9 Anzeigen im
Cockpit. 3 Flugprogr. zur Wahl 29 DM

B) Space Shuttle-Landung, nach NASA-Unterlagen 29 DM

C) Boeing-727 Simulator. Dieses Programm ist zur

Anfänger- und Instrumentenflug-Schulung geeignet. Mit

Anleitung 34 DM

Ab zwei Program. jedes minus 5 DM. Auf Disc plus 7 DM.

Info gegen Rückporto.

Fluging. F. Jahnke, Am Berge 1

3344 Flötho 1, Tel.: 05341/91618

*****3***

Suche für Schneider CPC 464, 664 oder 6128 eine Bezugs-

quelle für ein Programm, mit dem man Kreuzworträtsel

erstellen kann. Wer kann mir helfen? Chiffre 018601

*****3***

Notenverwaltung für die Schule! Berechnet Schnitt, Noten

mit Wichtung, Noten und Klassenlisten, Zeugnisnoten,

Druck und Bildschirm Ausgabe. Unkostenbeitr. 50 DM

Cass/Disc (Disc einsenden)

Info (Freiumschatz):

C. Berhold Rommelstr. 31 - 8783 Hammelburg 2

Anzeigen Schluß

für SCHNEIDER-aktiv
Heft 7/86: 30. Mai 1986

*****3*****
Handbuch für Datenfernübertragung mit vielen Tricks
gegen Unkosten Info 80 Pf Leonhardt Auf der Reide 39,
4 Düsseldorf

*****3*****
SCHNEIDERN-aktiv sucht aktive Mitarbeiter im Raum
SCHWABACH, FÜRTH, NÜRNBERG, ERLANGEN. Bitte
schreiben Sie unter dem Stichwort "Mitarbeiter". Wir haben
auch noch Lehrstellen frei.

*****5*****
Schneider CPC 664/6128 Steuerberatungssoftware. Nur für
steuerliche Berufe! Information bei CONCEPTION GmbH,
2 Hamburg 61, Hubertusweg 14 anfordern.

*****5*****
464/664/6128 Biorhytm.: Partnervergleich + 1 S. A4 Krit.
Tage+Grafik+vielen mehr!!! T.Schumacher, Ritterstraße 54,
2120 Lüneburg Tel. 04131/49880

*****3*****
CPC 464 LOHN- und EINKOMMENSSTEUER
Super Jahresausgleich, Steuerklassenwahl,
Monatslohnsteuer, zusammen auf Kassette 60,- DM.
Jährliche Aktualisierung ohne Neukauf!
Info gegen Rückporto: Horst Ilchen, Niederfelderstr. 44,
8072 Manching Telefon 08459/1669

*****3-R*****
Verkaufe Original Software + Handbuch
Hisoft-Pascal-120.-,
Datamat 80.-
Platinenkit 120.-,
Devpac 70.-
Tel 089/677833 So-Do ab 19 Uhr

*****6r*****
Programme aus Eigenentwicklung für alle CPC's.
bei Friedrich Neuper
Postfach 72 8473 Pfreimd
Einfach Gratisinfo anfordern

*****6*****
FARBMONITOR CPC 464 einzeln zu verkaufen DM 380,-
Telefon 09233/9778

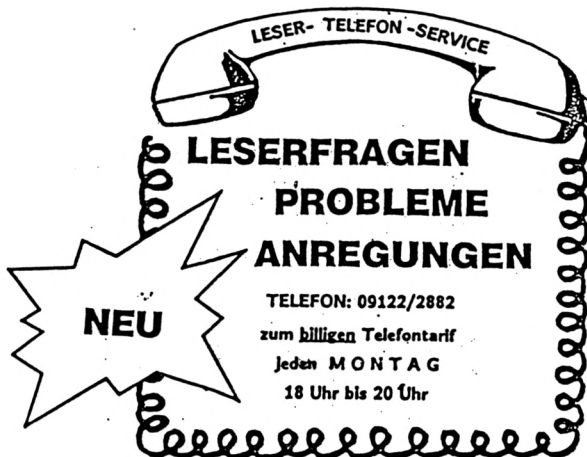
*****5-7b*****
RTTY (Funkfern schreiben) für alle CPC's.
ASCIIv.Baudot bis 300 Baud.
Auch andere Afu-Software bei
S.Peim, Friedrichsruherstraße 32, 1000 Berlin 33

*****7*****
** G S S ** CPC VERLAG

Kalkulation & Graphik	3"	c.
Statistik mit Graphik	79,-	69,-
Programmdatei Disky	79,-	--
Musikdatei LP oder wie	59,-	49,-
Film & Videodatei	59,-	49,-
Biorhythmus	59,-	49,-
Home-Manager	34,-	24,-
(Dat/Kalk/Termin)	69,-	59,-

Auch 5,25" + 3.5" INFO = 1.-DM BRFM.
Sportplatzstr. 12 3552 Wetter

*****4*****



SCHNEIDER - Angebote

Graphic Adventure Creator	DM	98,-
dito, Disc	DM	118,-
Robin of Sherwood	DM	30,-
Who Dares Wins II	DM	28,-
Zoids	DM	28,-
Gyroscope	DM	30,-
Starion	DM	30,-
Spitfire 40	DM	30,-
ROM - Software ebenfalls lieferbar.		
VORTEX Erweiterung SP 512 nur	DM	448,-

Ausführliche Preisliste kostenlos von
Roland Kunze, Postfach 140526

4800 BIELEFELD 14

ECB-BUS

ECB-Bus Platine mit 10 Steckplätzen:

Leerplatine	48,- DM
Fertigplatine	145,- DM

16-fach Relaiskarte:

Fertigkarte mit manual	340,- DM
------------------------	----------

32-fach Opto-Karte:

Fertigkarte mit manual	430,- DM
------------------------	----------

A/D, D/A Wandler-Karte:

Fertigkarte mit manual	490,- DM
------------------------	----------

19" Einschubrahmen:

komplett	190,- DM
----------	----------

Und noch eins: zu ähnlich günstigen Preisen werden demnächst Harddisk-Controller und eine Mikroprozessorplatine mit dem HD 64180 lieferbar sein.

ECB-BUS-Interface für die Schneider-Familie:

- Die Homecomputerserie Schneider CPC läßt sich mit dieser Interfaceplatine zu einem ECB-BUS-Rechner für einen professionellen Einsatz erweitern.
- Kein Eingriff in den Rechner.
- Keine offene Hardware um den CPC.
- Saubere Trennung erfolgt über ein 50-adriges abgeschirmtes Kabel und ermöglicht 19"-Technik.
- Unbeschränkter Einsatz von ECB-Baugruppen wie Eingabe, Ausgabe, A/D, D/A, Hard-Disk-Kontroller Karte, I/O-Karte, Prommer usw.
- BUSRESET (BRST) ist auf der Platine, aber auch über einen Stecker herausführbar.
- RESET-Adresse ist unverändert geblieben wie das System-RESET, ebenso die Tasten-Konstellation CTRL-SHIFT-ESC.
- Richtige Interruptbehandlung auf der Platine für den ECB-BUS.
- Einstellbare Dekodierlogik für A2 bis A7 (größere Portadressengewinnung).
- Freier Adressenbereich für CPC 464 mit Floppy-Laufwerk:
&FA00 bis &FA7B und &FA80 bis &FAFF
- oder &FB00 bis &FB7B und &FB80 bis &FBFF d.h. für die 8-Bit I/O-Adresse frei: &00 bis &7B und &80 bis &FF.
- Freier Adressenbereich für die CPC 664 und 6128:
&FA80 bis &FADB und &FAE0 bis &FAFF
- oder &FB80 bis &FBDB und &FBE0 bis &FBFF d.h. für die 8-Bit I/O-Adresse frei: &80 bis &DB und &E0 bis &FF.
- BUS-Umschaltung möglich z.B. Zweck DMA Betrieb oder Sub-Prozessorsystem am BUS (BUSRQ u. BUSAK sind am BUS).
- Log. Beschaltung für NMI und WAIT.
- Vcc (+ 5 V) über CPC oder extern.

ECB-BUS

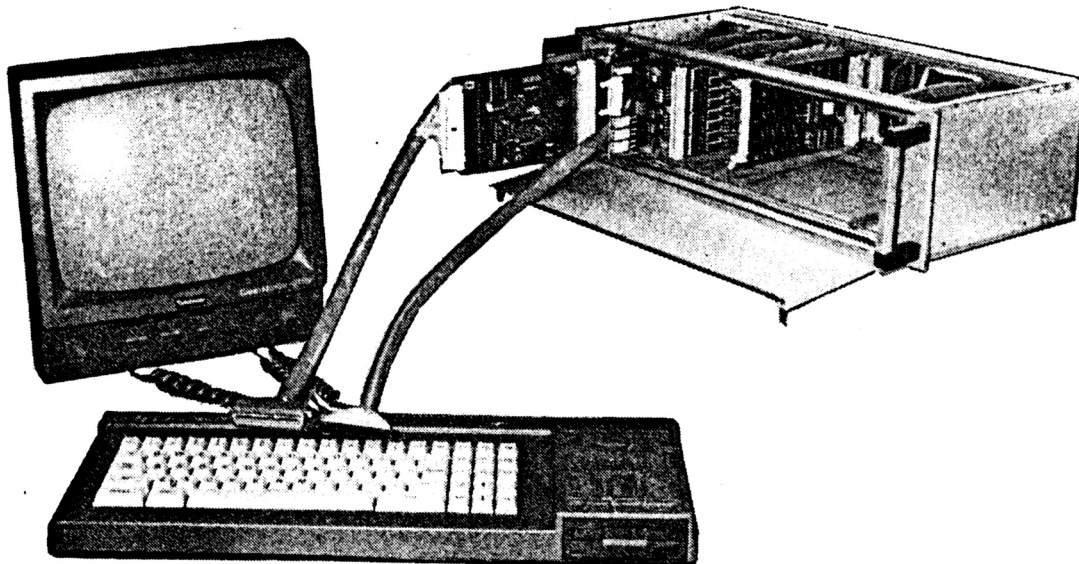
Nun endlich ist er lieferbar,
der ECB-BUS für die CPC's.

Der CPC wird damit zu einem professionell einsetzbaren Rechner.
Unzählige Zusatzplatinen stehen zur Verfügung
- kein Wunsch bleibt mehr offen.

SCHNEIDER-aktiv stellt diesmal die ECB-BUS Karte vor, die ohne
Eingriff in den Rechner sofort einsatzbereit ist.

Ferner wird die wichtigste Peripherie gezeigt um allen Vorstellungen,
die der CPC-Anwender von einem professionellen CPC hat
zu verwirklichen.

Da ist neben der ECB-BUS Karte und der BUS-Karte mit 10
Steckplätzen zum einem die Optokoppler-Karte
- dann die A/D, D/A Wandler Karte
- und schließlich die Relais-Karte.



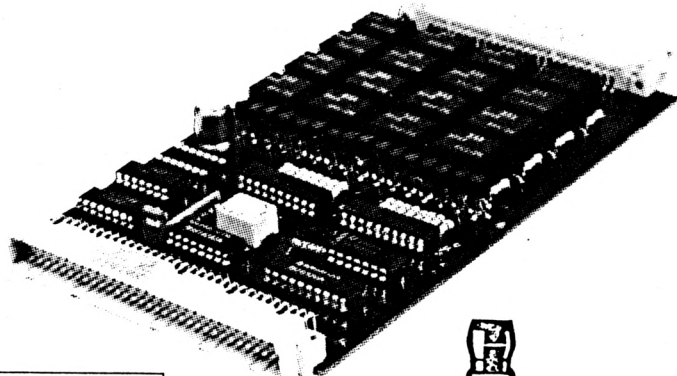
Erstaunlich günstig sind auch die Preise für diese professionell
verarbeiteten und durchdachten Platinen.

UND DAS SIND DIE PREISE:

ECB-Bus Interface:

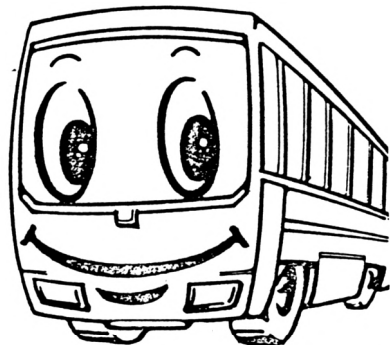
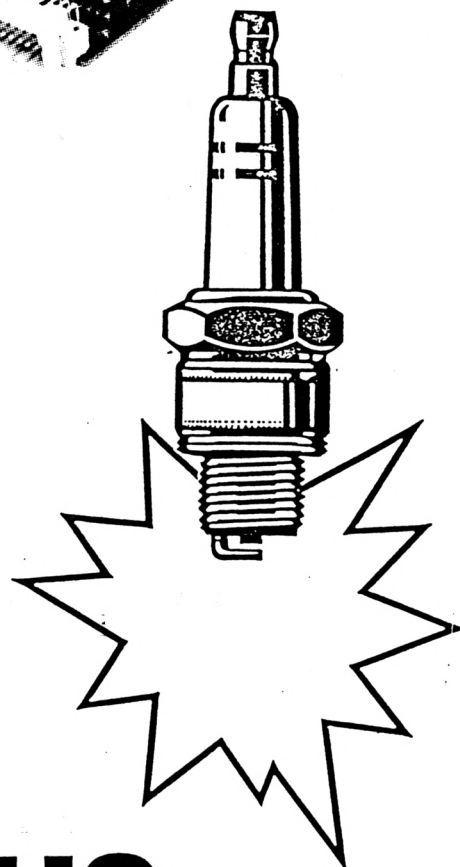
Leerplatine und Manual	56,- DM
Leerplatine und Manual und Bauteile	195,- DM
Fertige Baugruppe und Manual	265,- DM

ECB-BUS



Die Baugruppe Relais

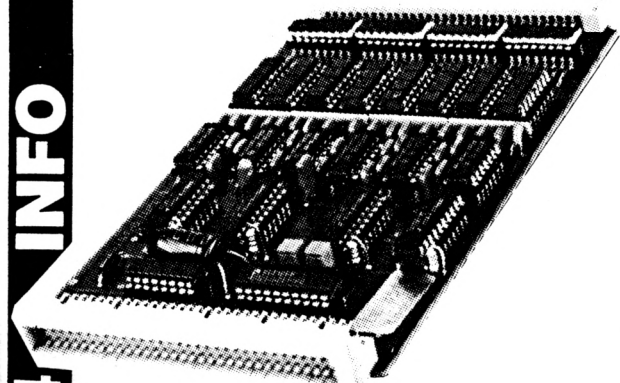
- 16-fache potentialfreie Umschaltkontakte (öffner und Schließer).
- Die Umschaltkontakte sind durch Lötpillen auf Vcc (5 V) bzw. Ground galvanisch verbindbar (Öffner auf GND und Schließer auf Vcc).
- Vcc und GND über 50-polige Steckerleiste (mit Auswerfer) zusätzlich herausgeführt.
- Kurzschlußfest.
- Schaltleistung max. 24 W / 120 VA.
- Schaltspannung max. 30 V - / 150 V ~.
- Schaltstrom max. 1 A.
- Über DIL-Schalter Relais-Adresse einstellbar.
- Typische Stromaufnahme 120 mA bis 150 mA bei + 5 V.
- Jedes Relais einzeln ein- und ausschaltbar.
- Bei RESET werden alle Relais rückgesetzt.
- Durch das Ansprechen einer Adresse können alle Relais auf einmal rückgesetzt werden (Notaus).
- Europakartenformat für ECB-Bus-Systeme.
- Doppelseitiges Layout mit Durchkontaktierungen und Lötstoplack.
- Gedrehte IC-Sockel.
- Zuverlässige Verbindungstechnik



ECB-BUS

Die Optokoppler-Baugruppe

- 32-fach potentialfreie Opto-Eingänge.
- Über Lötpillen können die Eingänge mit der Systemmasse galvanisch verbunden werden.
- Eingangssignalspannung bis 30 V, anpaßbar mit dem Eingangswiderstand (Standard-Bestückung ist 390 Ω für maximal 8 V).
- Signalerkennung bei 4 mA.
- Maximaler Eingangsstrom 20 mA.
- Niedrige Stromaufnahme: 240 mA bis 270 mA bei 5 V.
- Kurzschlußfest.
- Die Opto-Eingänge sind so bestückt, daß bei einem Defekt nur einzelne Optokoppler statt ganzen Chips ausgewechselt werden müssen.
- Europakartenformat für ECB-Bus-Systeme.
- Doppelseitiges Layout mit Durchkontaktierungen und Lötstoplack.
- Gedrehte IC-Sockel.
- Zuverlässige Verbindungstechnik



CPC 464/664/6128

BASICCOMPILER Taifun: Preis 125,- DM (Cass/Disk)

Weltweit der einzige speziell auf den Schneider abgestimmte Basiccompiler. Dieser Compiler wurde von verschiedenen Fachzeitschriften mit großem Erfolg getestet, siehe unter anderem Testbericht in dieser Ausgabe von CPC International und Januar Ausgabe CHIP. Dieser Compiler ist eine Weiterentwicklung des bekannten und bewährtem ISSCOM. (Zitat Chip: Wohl das wichtigste Programm für den Schneider überhaupt). Unter anderem verfügt dieser Compiler über mehr als 150 Befehle, Link-Merge Optionen zum Verbinden von Object-Programmen und ermöglicht außerdem das Kompilieren von bis zu ca. 20 KB langen Object-Programmen in einem Teil. Max. Geschwindigkeitssteigerung bis zu 100 mal.

UNICON Datenkommunikationspaket: Preis 99,- DM

Mit diesem Kommunikationspaket erwerben Sie zu einem sensationell günstigen Preis eines der leistungsfähigsten Systeme überhaupt. Siehe unter anderem die überragenden Testberichte in der Januar CPC International und den Vergleichstest im CPC Weihnachtssonderheft.

Bitte überzeugen Sie sich selbst von den Leistungsmerkmalen: Floppy und Drucker gleichzeitig anschließbar, Dialoggesteuerte Parameterveränderung, Voll-Halb duplex, UP-DOWN Load, bis zu 300 Baud beliebig einstellbar, beliebig lange Texte können übertragen werden, abspeichern auf Cassette/Diskette, übertragen von Programmen HEX-ASCII, Textverarbeitungssystem, Basicerweiterungsprogramm, deutscher Zeichensatz, Maus Simulation über Joystick und Tasten.

Zum Lieferumfang gehört: Software (Cassetten + Diskettenversion), anschlussfertige Verbindung zu Akustikkopplern (lötfreie Montage, spielend einfach ohne Öffnen des Rechners), ausführliche Bedienungsanleitung (mit vielen Mailbox-Nummern)

Mouse Preis 198,- DM (Disk)

Sicher haben Sie schon des öfteren von größeren Systemen gehört, bei denen die Möglichkeit besteht, mittels einer Mouse (das Steuer- und Eingabemedium der Zukunft) dem Rechner Befehle oder Anweisungen durch direktes Steuern eines Pfeils mitzuteilen. Diese Möglichkeit haben Sie jetzt auch mit Ihrem Schneider-Computer. Wir liefern Ihnen ein komplettes System anschlussfertig für Ihren Computer. Die Mouse selbst genügt höchsten Ansprüchen (komplette Gummiummantelung). Dazu liefern wir Ihnen noch ein besonders vielseitiges Softwarepaket:

- Basicerweiterung für eigene Anwendungen mit Befehlsweiterung (Besonders für Graphik CIRCLE, FILL usw.)
- 4 Farbzonen auf dem Bildschirm. Dadurch 8 Farben im MODE 2
- Möglichkeit, Menues wie unter GEM (32-Bit Betriebssystem) für eigene Anwendungen
- Zusätzlich superschnelles und komfortables Graphikhilfsprogramm mit Pinsel, Spray Effekt, Rasterzeichen, Fill, Kreisen usw.

SUPER PAC 80 Preis 130,- DM (Cass/Disk)

Leistungsfähiges Z-80 Entwicklungssystem bestehend aus speicherunabhängigem Macroassembler, zusätzlichem Editor, Möglichkeit der Verarbeitung von mit Textsystemen erstellten Sourcefiles, Disassembler mit kombiniertem Reassembler, Monitor, Singlestepper, Directassembler usw. Die Programme können kombiniert werden. Dieses Entwicklungssystem ist eine Weiterentwicklung der bekannten Programme ISSASS, ISSDIS, ISSMON, (Testbericht siehe unter anderem CHIP Januar 86)

Alle Produkte sind auf allen Schneider Computern (464, 664, 6128) lauffähig. Die CPC 464 Programme werden auf Cassette geliefert. Die Programme für den CPC 664 und CPC 6128 werden auf Disk (Mehrpreis 15,- DM) ausgeliefert. Erhältlich auch bei Ihrem Fachhändler.

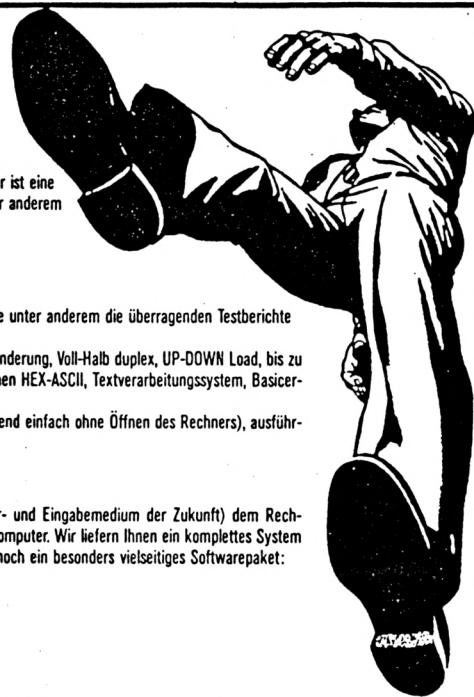
**Fordern Sie unseren kostenlosen
Schneider-Gesamtprospekt an**



BIALKE - BERENDSEN - GLISZCZYNSKI

Software

Beimoorweg 2-4 · D-2070 Ahrensburg
☎ 0 41 02 / 4 39 40



ECB-BUS

Die A/D, D/A Wandler Baugruppe

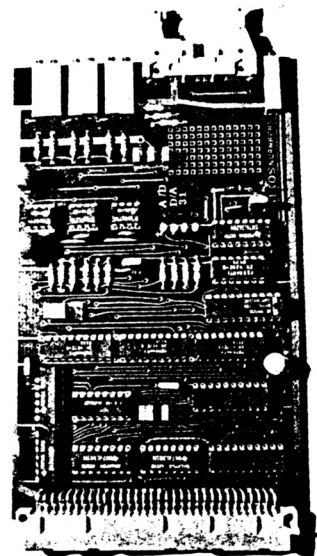
- Drei A/D-Wandler und ein D/A-Wandler auf der Europa-Karte.
- Typ. Wandlungszeit 15 μ S.
- Sample & Hold Schaltung (4 μ S Acquisition time).
- Einzel- oder gleichzeitige Triggerung (A/D Kanäle) per Progr.
- Exakte Abstimmung durch Spindel-Trimm-Potis (Offset- und Bereich-Abgleich).
- Funktions-Statusabfrage der einzelnen Wandler.
- 8-Bit Auflösung.
- Bipolare Meßbereiche.

SYSTEM:

- ECB-BUS Anschluß mit ± 12 V und + 5 V. Über die Löt-Brücken können die Spannungen ± 12 V auf andere ECB-Pinnbelegungen angepaßt werden.
- Im Anwenderfeld kann durch einen DC/DC-Wandler aus + 5 V die ± 12 V-Versorgung erzeugt werden.
- Port-Adresse durch Jumper einstellbar (A2 bis A7).
- Europakarten-Format.
- Doppelseitiges Layout mit Durchkontaktierung und Lötstoplack.
- Gedrehte (gold) IC-Sockel.
- Anwenderfeld für Kundenspezifische Signalaufbereitung.

D/A-Wandler:

- 1 μ S Wandlungszeit.
- 8-Bit Auflösung.
- Ausgangsspannung 0 bis 2,5 V.



SPIELETEST

Suchfunktion, in der man gewünschte Städte ausfindig machen kann. Ein Zoomeffekt zeigt dann zuerst den Planeten und vergrößert dann solange, bis eine Landkarte der Umgebung der gesuchten Stadt erscheint. Das Spiel ist am Anfang auf Tastaturbetrieb eingestellt, man kann aber durch den Befehl "KEYS" alle Funktionen auf die gewünschten Tasten legen oder den Joystick benutzen. Zu empfehlen ist dieses Programm für alle, die sich länger damit auseinander setzen und Spaß an einer

ausgefallenen Graphik mit tollen Effekten und einer phantasievollen Handlung haben. Trotz aller Vorzüge kann aber vom "The best Game ever Written" nicht die Rede sein. (Hendrik Frenzel)

Bezugsquelle:Waldeck

SPINDIZZY:

Die Antwort auf "Gyroscope", so könnte man diese Programm bezeichnen. Sie übernehmen die Rolle eines Vermessungstechnikers, der den Auftrag von seinem Konzern bekommt, eine neuentdeckte, künstliche Dimension für ihre Regierung zu vermessen, wobei sie allerdings nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung haben (Zeit ist Geld !!). Um mehr Zeit zu bekommen, sollten sie die hierfür gedachten Edelsteine einsammeln, die Ihnen eine Verlängerung Ihres Auftrags ermöglichen (Es wird wohl nie ein Spiel geben, bei dem nichts einzusammeln ist). Die Zeit spielt überhaupt eine große Rolle, denn 380 Screens oder, für Deutschfanatiker, Bildschirmabschnitte sind nicht so leicht zu bewältigen, wie sich das vielleicht anhören mag. Übrigens, für den Verlust einer Figur wird nicht wie sonst ein "Leben", sondern Zeit abgezogen. Auf Anwenderfreundlichkeit wurde augenscheinlich großen Wert gelegt. So kann man die Spielerfigur, eine routierende Pyramide, gegen einen ebenfalls routierenden Kreisel austauschen, den Punktestand anzeigen, die Farben auf den Monochrommonitor umstellen oder sich eine Landkarte, die zwischen noch zu besuchende und schon durchquerte Gebiete unterscheidet, einblenden lassen. Das einzige Manko dieses Programms - der Sound. Den hat man anscheinend völlig vergessen, und sich nur mit ein Paar simplen "Plopps" begnügt, die auch nur dann zu hören sind, wenn man einen der wenigen Kristalle eingesammelt hat. Wie gesagt, großartige Unterschiede gibt es eigentlich keine, und wer schon "Gyroscope" sein Eigen nennt wäre hier schlecht beraten, wenn er sich etwas ähnliches anschaffen würde. Wer aber noch nicht dergleichen besitzt, Spaß an dreidimensionalen "Landschaften" hat und sich mit der (zugegeben unrealistischen) Story anfreunden kann, wird eine Menge Zeit mit diesem Programm verbringen, denn die Art und Weise wie hier einen alte Spielidee neu vermarktet wurde ist schon sehenswert und insbesondere in Bezug auf die Graphik beeindruckend. (Hendrik Frenzel)

Bezugsquelle:Rushware

ANWENDER-PROGRAMME

- | | |
|---|--|
| ● Wärme-64/CPC, Wärmebedarf DIN 4701, ab DM 69,- mit K-Zahl-Berechnung, DIN 4108, kompl. Ausdruck | ● CPC-Fakten 1+2 Kunden, Lager, Rechnung Fakturierung n. DIN 5008 DM 179,- |
| ● Rohrnetz-Berechnung 2-Rohr, Zeta-Wert ab DM 99,- | ● CPC-Hausverwaltung DM 259,- |
| ● Paketpreis Wärme + Rohrnetz DM 149,- | ● CPC-Lehrerberichtsverwaltung DM 259,- |
| ● Zins- + Immobilien-Programm ab DM 29,- mit Ausdruck | ● CPC-Spesenabrechg. DM 89,- |
| ● Lohn- + EKSt.-Programm ab DM 39,- mit Ausdruck | ● CPC-Überweisungsdruck DM 49,- |
| ● Vereinsverwaltung, Kassenbuch, Faktura je ab DM 69,- | ● CPC-Rechnung DM 129,- |
| ● Multidatel ab DM 59,- | ● CPC-Hardcopy DM 49,- |
| ● Multitext ab DM 79,- | ● EDOS Copyprogramm DM 59,- Disc u. Filecopy |
| ● Wordstar CPC u. Joyce DM 199,- | ● 3-D-Voice Chess DM 59,- |
| ● dBase CPC u. Joyce DM 199,- | ● Cyrus II Chess DM 59,- |
| ● Multiplan CPC u. Joyce DM 199,- | ● CPC BUG Supermonitor Prog. DM 59,- |
| ● Paket Wordstar, dBase, Multiplan DM 499,- | ● CPC THERM DM 129,- Terminalprogramm m. Kabel |
| ● Multivokabel ab DM 49,- | ● Dataphon S 21d DM 269,- |
| ● Disketten 3" ab DM 9,90 5 1/4" ab DM 2,49 | ● As-A 2480 Koppler DM 198,- |

Alle Preise zzgl. NN + Porto, ab DM 150,- Porto u. Verp. frei
WHS HINDERER · TECHNISCHE SOFTWARE 07127/5414
 7447 AICHTAL, HOENZOLLERNSTR. 9 - bis 20 Uhr -

- varDAT II von SOFTDESIGN
- varDAT II = Datei de Lux
- varDAT II + TASWORD ... = Serienbrief de Lux
- varDAT II + dBase II = Spitze

mit Listengenerator, Adreßdatei, Clubdatei, Terminkalender, Diskverzeichnis, Videodatei, Lager...

Umfangreiche Änderung möglich - auch bei Funktionstasten. Mit Disk, open-end-Dateien, deutschem Zeichensatz, Menue. Beliebiger Drucker einsetzbar, Aufkleber, Serienbrief mit Händleradressen und interessanten Angeboten für CPC Computer:

- varDAT II Cas/Disk 65,-/75,-
- varDAT II für dBase II 120,- + NN

Info gegen Freiumschlag.
 Händleranfragen und Angebote für Advertise-Dateien erwünscht.

SOFTDESIGN
 Bleichstr. 25, 4040 Neuss 1

SPIELETEST

PING-PONG:

Seit Jahren werden Sportsimulationen in allen Formen und Variationen angeboten. Nun liegt auch aus dem Hause IMAGINE eine Tischtennisversion vor, die sich sehen lassen kann - PING PONG. Das Programm bietet alles, was sich ein Tischtennispieler, dem sein Schläger zu schwer geworden ist, wünscht. Vor- und Rückhand, Lobs und natürlich Schmetterbälle stehen dem Spieler zur Verfügung. All diese Funktionen werden über Joystick gesteuert, was ein paar Minuten bzw. Spiele der Eingewöhnung bedarf. Beherrscht man aber erst einmal die Möglichkeiten, so hat man später nur noch die Qual der Wahl, wie man den Ball in das gegnerische Feld zurückspielt. Man kann entweder zu zweit oder gegen den Computer spielen, wobei man 5 Schwierigkeitsstufen zur Auswahl hat. Bei den ersten zwei Stufen ist relativ einfach zu gewinnen, bei der dritten Stufe wird es spannend und bei der vierten Stufe habe ich noch nicht einmal den "Hauch einer Chance" gehabt. Graphisch wirkt das Spiel am Anfang etwas plump, denn außer einer 3D-Tischtennisplatte und ein paar Zuschauerköpfen ist nichts zu sehen (Was sollte man aber bei einer solchen Simulation auch sonst anders erwarten?). Erwähnenswert sind aber auf jeden Fall die Schläger, denn diese wandern automatisch zum Ball und reagieren dann entsprechend der Joystickstellung. Sie holen so realistisch aus, das man meinen könnte, man spiele selbst. Packende Zweikämpfe sind die Folge, denn nicht jeder Schmetterlingsschlag führt sogleich zum Punktgewinn, sondern wird oft vom Gegner erwidert. Ge-spielt wird übrigens auf 11 Gewinnpunkte, wobei z.B. ein Netzaufschlag leider als voller Fehler gewertet wird. Um seinen Namen in die Highscoretabelle eintragen zu können, muß man nicht nur gut spielen, sondern auch eine Menge Ausdauer mitbringen, denn auch wenn man in der leichtesten Stufe anfängt, muß man mindestens 200 mal den Ball berühren, bis die nötige Mindestpunktzahl zusammen ist (Pro Schlag gibt es 10 Punkte und um in die Highscoretabelle zu kommen benötigt man mindestens 2000 Punkte). Wer einen Sinn für Sportsimulationen besitzt (ich zähle mich dazu) wird von diesem Programm begeistert sein und viele spannende Sätze austragen, die sich an Nervenkitzel kaum überbieten lassen. (Hendrik Frenzel)

Bezugsquelle:Waldeck

TAU-CETI:

Man schrieb das Jahr 2150, als eine Seuche die Erdkolonisten auf dem Stern Tau-Ceti heimsuchte und in 30 Städten wütete. Um dieser lebensbedrohenden Gefahr zu entkommen verließen die Bewohner ihren Planeten und überließen die Herrschaft ihren Robotern, die von der Seuche unberührt blieben. Sie sollten in der Abwesenheit der Menschen Tau-Ceti kontrollieren. Zwei Jahre später wurde auf der Erde der Einschlag eines radioaktiven Meteoriten beobachtet. Von diesem Zeitpunkt an fehlte jeder Kontakt zu den zurückgelassenen Robotern. Als im Jahre 2164 die Strahlung soweit zurückging, daß sie für Menschen nicht mehr gefährlich werden konnte, startete man ein Aufklärungskommando, um nach den Ursachen dieser Funkstille zu forschen. Ein Team wurde in das System Tau-Ceti geschickt, und landete sicher. Ein paar Minuten nach der Landung aber erreichte die Kontrollstation der Erde ein SOS - danach nichts mehr. Experten vermuteten, daß der radioaktive Meteorit die Energieversorgung der Roboter beeinflusste und diese nun wahllos auf jeden Eindringling schießen würden. Jetzt - sieben Jahre später - wird eine zweite Expedition ausgerüstet. Ein einziger Pilot, dessen Aufgabe sie übernehmen, soll den zentralen Hauptreaktor in der Hauptstadt "Centralis" zerstören und damit die wildgewordenen Roboter lahmlegen. - Soweit zur Geschichte. Der Spieler schaut aus einem Cockpit, das in drei Hauptbereiche unterteilt ist: Dem Anzeigenfeld, in dem man sich jederzeit einen Überblick über Treibstoff, Schadensmeldungen, Laserzustand usw. verschaffen kann. In einem weiteren Fenster gibt man seine Befehle (im übrigen 20 !!!) ein, um das Schiff zu steuern, sich Informationen über Gott und die Welt zu besorgen oder Kontakt mit denen in allen Reaktoren befindlichen Computern zu erhalten. Im dritten Feld wird die Planetenoberfläche gezeigt, über die man gerade fährt, wobei man durch Knopfdruck in alle vier Himmelsrichtungen blicken kann. Überhaupt wurde hier an nichts gespart. Die Soundeffekte sind im Vergleich zu anderen Programmen Spitze, und die Graphik der Planetenoberfläche, die in 3D-Manier über den Bildschirm wandert (übrigens flackerfrei), ist kaum zu überbieten. Ein weiterer Gag ist eine

VIDEO-ARCHIV

```

10 'VIDEOARCHIV
20
130 RESTORE
140 MODE 1
150 SPEED WRITE 1
160 SYMBOL AFTER 64
170 SYMBOL 123,102,0,120,12,124,204,118,
0
180 SYMBOL 125,102,0,102,102,102,102,62,
0
190 SYMBOL 91,102,24,60,102,126,102,102,
0
200 SYMBOL 93,102,0,102,102,102,102,60,0
210 SYMBOL 92,198,56,108,198,198,108,56,
0
220 SYMBOL 126,60,102,102,108,102,102,12
4,96
230 SYMBOL 124,102,0,60,102,102,102,60,0
240 SYMBOL 64,28,32,24,36,24,4,56,0
250 KEY DEF 17,1,123,91
260 KEY DEF 19,1,125,93
270 KEY DEF 22,1,124,92
280 KEY DEF 24,1,126,163
290 KEY DEF 26,1,64,175
300 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          LADEN
SIE DIE FILMDATEI!":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
310 SOUND 1,127,10,5
320 CHAIN MERGE "",330,DELETE 140-320
330 CLOSEIN
340 S=5
350 N=0
360 O=1
370 MODE 0
380 PRINT"          ":PRINT" ";CH
RS(209);SPC(13)CHR$(211):PRINT" ";CHR$(
209);" VIDEOARCHIV ";CHR$(211):PRINT" "
;CHR$(209);"          ":CHR$(211):PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT" BITTE WCHLEN SIE!"
:PRINT
390 FOR X = 1 TO 20
400 PRINT CHR$(208);
410 NEXT X
420 PRINT"THEMENSUCHE          -1","TITELSU
CHE          -2","SCHAUSPIELERSUCHE -3","C
ASSETTENSUCHE          -4","ARCHIVIEREN
-5":PRINT:PRINT
430 SOUND 1,127,10,5
440 INPUT " IHRE WAHL ";WAHL
450 IF WAHL >5 OR WAHL =0 THEN 440
460 IF WAHL =5 THEN 550
470 MODE 1
480 PRINT:PRINT:PRINT SPC(9)"SIE HABEN";
WAHL; "GEWCHLI":PRINT:PRINT
490 O=O+1
500 IF O<500 THEN 490
510 IF WAHL =1 THEN 770
520 IF WAHL =2 THEN 1000
530 IF WAHL =3 THEN 1120
540 GOTO 1280
550 MODE 2
560 PRINT" ANLEITUNG ZUM ARCHIVIEREN WEI
TERER TITEL: ";SPC(18)FRE("");"BYTES FR
EE"
570 GOSUB 1470
580 PRINT" a)FILMDATEI AUFLISTEN (LIST)"
;SPC(23)CHR$(164);" by Wilhelm F(hndrich
1984"
590 PRINT:PRINT" b)NCHSTEN TITEL IN FOL
GENDER REIHENFOLGE EINTRAGEN:"
600 PRINT:PRINT" 1.)NCHSTE ZEILENNUMME
R WCHLEN (>2000) ##### TASTEN-DEFIN
ITION #####"
610 PRINT SPC(43)"### Umlaut          Ta
ste          ###"
620 PRINT" 2.)DATENANWEISUNG (DATA)
#####
----- ###"
630 PRINT SPC(43)"###          SZ          PFEIL
          ###"
640 PRINT" 3.)THEMENGEBIET, (KJRZEL SI
EHE UNTEN) ###          a'e          ECK.KLAMMER L
INKS ###"
650 PRINT SPC(43)"###          A'E (SHIFT)
          ###"
660 PRINT" 4.)CASSETTENNUMMER,
          ###          o'e          SCHRGSTRICH
          ###"
670 PRINT SPC(43)"###          O'E (SHIFT)
          ###"
680 PRINT" 5.)FILMTITEL,
          ###          u'e          ECK.KLAMMER R
ECHTS ###"
690 PRINT SPC(43)"###          U'E (SHIFT)
          ###"
700 PRINT" 6.)HAUPTDARSTELLER,
          ###"
          ###"
710 PRINT SPC(43)"#####
#####"
720 PRINT" 7.)FILMLNGE, (IN MINUTEN)
ANSCHL.FILMDATEI SPEICHERN (SAVE)"
730 PRINT:PRINT" c)LETZTEN TITEL JBER ME
NJ ALS FUNKTIONSKONTROLLE ABFRAGEN (PRO
GR. NEU LADEN)!"
740 GOSUB 1470
750 PRINT"A'CTION,K'ORROR,K'RIMI,KO'MIK,
KR'IEG,M'USIK,S'HCW,SF'CTION,W'ESTERN,U
'NTERHALT.";
760 DELETE -1770:END
770 SOUND 1,127,10,5:CLS
780 LOCATE 12,14:PRINT"THEMENJBERSICHT:"
:FOR X=1 TO 40:PRINT CHR$(208);:NEXT:PRI
NT:PRINT" A - ACTION M - MUSIK":P
RINT:PRINT" H - HORROR S - SHOW":
PRINT:PRINT" K - KRIMI SF - SCIEN
CE FICTION"
790 PRINT:PRINT" KO - KOMIK U - U
NTERHALTUNG":PRINT:PRINT" KR - KRIEG
W - WESTERN"
800 LOCATE 1,3:INPUT " GEBEN SIE BITTE
DAS THEMENGEBIET AN!

I$
810 GOSUB 1580
820 GOSUB 1510
830 IF I$=I$ THEN 850
840 GOTO 820
850 MODE 2
860 PRINT" UNTER THEMENGEBIET ";I$;" SIN
D FOLGENDE TITEL ARCHIVIERT:"
870 PRINT:PRINT" FILMTITEL";SPC(48)"CASS
ETTE LINGEMIN)"
880 GOSUB 1470
890 PRINT" ";IIS$
900 LOCATE 61,5
910 PRINT C
920 LOCATE 71,5
930 PRINT Z
940 S=S+1
950 N=N+1
960 IF N>19 THEN GOSUB 1690
970 GOSUB 1510
980 IF I$=I$ THEN 890
990 GOTO 970
1000 PRINT"GEBEN SIE BITTE DEN TITEL DES
FILMS EIN!":PRINT
1010 SOUND 1,127,10,5
1020 INPUT" TITEL ";IIS$
1030 GOSUB 1580
1040 GOSUB 1510
1050 IF IIS$=IIS$ THEN 1070
1060 GOTO 1040
1070 CLS
1080 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" DER FILM:
":PRINT
1090 PRINT" ";IIS$:PRINT
1100 PRINT" BEFINDET SICH AUF CASSETTE:
";C:PRINT:PRINT
1110 END
1120 PRINT"          GEBEN SIE BITTE DEN NAME
N DES";SPACE$(50);"SCHAUSPIELERS EIN!":P
RINT:PRINT
1130 SOUND 1,127,10,5
1140 INPUT " NAME ";SCH$
1150 GOSUB 1580
1160 GOSUB 1510
1170 IF SCH$=HD$ THEN 1190
1180 GOTO 1160

```

VIDEO-ARCHIV

Das Programm läuft nur mit dem CPC 464. Es bietet einen deutschen Zeichensatz und die Möglichkeit die Datei in DATA Zeilen aufzubauen. Die Funktion wird im Menüpunkt ARCHIVIEREN erklärt. Das Zurückspringen aus den jeweiligen Menüpunkten ist durch Eingabe von RUN möglich. Durch den einfachen aber zweckmäßigen Aufbau benötigt das eigentliche Programm sehr wenig Speicherplatz und ist in der Lage sehr große Datenmengen zu verarbeiten. Ferner besteht die einfache

Möglichkeit, sich die aufgebaute Datei anzusehen und leicht zu erweitern.

Noch ein Hinweis: Nach dem Eingeben des Programms, das erste Mal mit RUN starten. Nach dem Hinweis: "Laden Sie die Filmdatei" mit 2 x ESC unterbrechen und mit RUN 340 neu starten. Dann kann die Filmdatei angelegt werden. Vor dem Laufenlassen unbedingt speichern, da sich Teile des Programms selbständig löschen. (Faehndrich)

```
1190 MODE 2
1200 PRINT " DER SCHAUSPIELER: ";HDS
1210 PRINT:PRINT " IST MIT FOLGENDEN FILM
TITELN ARCHIVIERT: "
1220 N=N+1
1230 GOSUB 1470
1240 PRINT " ";TITS
1250 GOSUB 1510
1260 IF SCHS=HDS THEN 1240
1270 GOTO 1250
1280 PRINT:PRINT " WELCHE CASSETTENNUMME
R MACHTEN SIE":PRINT
1290 SOUND 1,127,10,5
1300 INPUT " ";K
1310 IF K<1 THEN 1300
1320 CLS
1330 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "          SI
E MACHTEN NUMMER";SPACES(56);K
1340 GOSUB 1580
1350 GOSUB 1510
1360 IF K=C THEN 1380
1370 GOTO 1350
1380 MODE 2
1390 PRINT:PRINT:PRINT " CASSETTE: ";K:PR
INT
1400 PRINT " ENTHALT FOLGENDE FILMTITEL:
"
1410 N=N+1
1420 GOSUB 1470
1430 PRINT " ";TITS
1440 GOSUB 1510
1450 IF K=C THEN 1430
1460 GOTO 1440
1470 FOR X=1 TO 80
```

```
1480 PRINT CHR$(208);
1490 NEXT X
1500 RETURN
1510 ON ERROR GOTO 1650
1520 READ TH$
1530 READ C
1540 READ TIT$
1550 READ HDS
1560 READ Z
1570 RETURN
1580 O=O+1
1590 IF O<1300 THEN 1580
1600 CLS
1610 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "          BIT
IE WARTEN, ICH SUCHE!"
1620 O=O+1
1630 IF O<1600 THEN 1620
1640 RETURN
1650 IF N>0 THEN 1680
1660 MODE 0
1670 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
" NICHT ARCHIVIERT":PRINT:PRINT
1680 END
1690 PRINT SPC(24)"WEITER MIT (TAB)-TAST
E"
1700 SOUND 1,127,10,5
1710 HS=INKEY$: IF HS="" THEN GOTO 1710
1720 IF HS="-" THEN 1740
1730 GOTO 1690
1740 CLS
1750 N=1
1760 S=1
1770 RETURN
```

Turbo-Tape

TURBO-TAPE EIGNET SICH NUR FÜR CPC 464

Das Programm erklärt sich selbst,
muß aber nach der Eingabe sofort abgespeichert werden,
da es sich nach dem 1. Durchlauf
selbsttätig löscht ! (Wilhelm Fähndrich)

```
130 MODE 0:BORDER 6:INK 1,1:INK 15,1:GOS
UB 250:PRINT:PEN 15:PRINT " T U R B O T
A P E ".PEN 1:GOSUB 250
140 LOCATE 6,9:PRINT"BAUDRATEN:":LOCATE
5,10:FOR N=1 TO 12:PRINT CHR$(154);:NEXT
:LOCATE 6,12:PRINT"1000 = 1":LOCATE 6,
14:PRINT"2000 = 2":LOCATE 6,16:PRINT"4
000 = 3"
150 LOCATE 5,20:PRINT"IHRE WAHL ?":INK
1,24:INK 15,6,18
160 WS=INKEY$:IF WS="" THEN 160
170 IF WS<"1" OR WS>"3" THEN 160
180 IF WS="1" THEN a=6:b=83:GOTO 210
190 IF WS="2" THEN a=12:b=41:GOTO 210
```

```
200 a=255:b=21
210 POKE &B8D1,a:POKE &B8D2,b
220 MODE 1:LOCATE 1,3:PRINT"Die gewaehlt
e Baudrate ist eingestellt !"
230 PRINT"Verwenden Sie nur hochwertige
Cassetten.":PRINT" Druucken Sie ke
in RESET !"
240 PRINT:PRINT"Laden Sie nun ihr Progra
mm, Sie koennen ":PRINT"es anschliessen
d mit der gewaehlten Baud":PRINT"Rate ab
speichern. TURBO TAPE ist bereits":PRINT
"geloescht !":PRINT:PRINT:NEW
250 FOR N=1 TO 20:PRINT CHR$(230);:NEXT:
RETURN
```

ZENITH Z-148 COLLEGE PC

voll kompatibel zum PC-Marktstandard

mit schnellem 8088-2 Prozessor

FTZ-Zulassungsnummer
und TÜV-GS Zeichen vor-
handen.

Grafikfähiger Mono-
chrom-Monitor, die Far-
ben werden als 16 Hel-
ligkeitsstufen dargestellt
(25 Zeilen je 80 Zeichen
im Textmodus).

Farbgrafikanschluß für
RGB-Monitor. PC kom-
patible Farbgrafik
(640 x 200 Punkte).

Schneller 8088-2 Prozes-
sor und Sockel für
mathematischen Co-Pro-
zessor 8087-2.

Anschluß für Matrix-
drucker (parallel).

Erweiterungslot für PC-
kompatible Steckkarten
(Multifunktions-Karte,
Festplattencontroller,
EGA etc.)

Serieller Anschluß für
Maus, Plotter, Akustik-
koppler und vieles mehr.

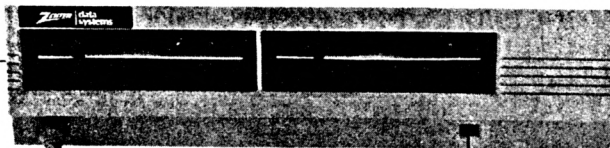
Kompakte Abmessung
(Höhe 12 cm x Breite
41 cm x Tiefe 41 cm),
paßt auf jeden Schreib-
tisch.

512 kB RAM standard-
mäßige Speicherausstat-
tung (bis 640 kB RAM
auf der Hauptplatte auf-
rüstbar).

Turboschalter für 8 MHz
Taktgeschwindigkeit,
sorgt für bis zu 60%
schnellere Verarbeitung.

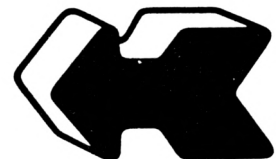
Zwei 5 1/4 Zoll Disket-
tenlaufwerke im PC-
Standardformat (360 kB
je Laufwerk).

Deutsche Tastatur nach
DIN im PC-Standard.



DM

2.995,--



**GIGGE
ELECTRONICS**

Abt. C5C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50 -
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244

WINDOW-SCROLL

FENSTER VERSCHIEBEN MIT DEM CPC 464

MIT DEM PROGRAMM LASSEN SICH TEILE DES BILDSCHIRMS (WINDOWS) NACH OBEN ODER UNTEN VERSCHIEBEN (SCROLLEN).

ZUERST MÜSST IHR DIE KOORDINATEN DES WINDOWS ANGEBEN. HIERBEI HAT DIE LINKE OBERE BILDSCHIRMECKE DEN WERT 0.0. DIE KOORDINATEN MÜSSEN ALSO BEI SPALTEN ZWISCHEN 0 UND 79 UND BEI ZEILEN ZWISCHEN 0 UND 24 LIEGEN. HABT IHR ALLE KOORDINATEN EINGEGEBEN, SO KÖNNT IHR DEN BILDSCHIRMBEREICH MIT 'CALL &A000' NACH UNTEN UND MIT 'CALL &A00F' NACH OBEN VERSCHIEBEN. (WOLFGANG LEMME)

```

10 REM ***** Window Scroll *****
20 MODE 1
30 MEMORY &9FFF
40 LOCATE 1,2:PRINT "Werte des zu verschiebenden Fensters:"
50 PRINT:INPUT "Linke Spalte: ";leftpos%
60 IF leftpos%<0 OR leftpos%>79 THEN GOSUB 250:GOTO 50
70 PRINT:INPUT "Rechte Spalte: ";rightpos%
80 IF rightpos%<0 OR rightpos%>79 OR rightpos%<=leftpos% THEN GOSUB 250:GOTO 70
90 PRINT:INPUT "Obere Zeile: ";uppos%
100 IF uppos%<0 OR uppos%>25 THEN GOSUB 250:GOTO 90
110 PRINT:INPUT "Untere Zeile: ";downpos%
120 IF downpos%<0 OR downpos%>25 OR downpos%<=uppos% THEN GOSUB 250:GOTO 110
130 richtung=Q:adr=&A000
140 FOR loop=1 TO 2
150 POKE adr,&6:POKE adr+1,richtung:POKE adr+2,&3E
160 POKE adr+3,&0:POKE adr+4,&21:POKE adr+5,uppos%
170 POKE adr+6,leftpos%:POKE adr+7,&11:POKE adr+8,downpos%
180 POKE adr+9,rightpos%:POKE adr+10,&CD:POKE adr+11,&50
190 POKE adr+12,&BC:POKE adr+13,&C9:POKE adr+14,&0
200 richtung=l:adr=&A00F:NEXT loop
210 PRINT:PRINT "Sie k"CHR$(178)"nnen jetzt mit"
220 PRINT:PRINT "'CALL &A000 abwaertz scrolle und mit"
230 PRINT:PRINT "'CALL &A00F aufwaertz scrolle."
240 END
250 PEN 3:PRINT:PRINT"Falscher Wert !!!":PEN 1
260 RETURN
  
```

DIALOG & FINANZ

Finanzbuchhaltung für alle
CPC's Betriebssystem vortex
VDOS 2.0

- Buchen im Bildschirmdialog
- freie Kontenwahl (120 max.)
- Personenkonten (1000 max.)
- Druckroutinen f. Journaldr.,
- Summen u. Saldenl., Ktn.-dr.,
- UST-VA, BWA, Bilanz, GuV

inkl. Handbuch DM 395.-
dto. o. Persktn. DM 275.-
Demo-Disk + Info DM 25.-

☎ 06 51 / 4 84 92

computer service
r. becker
Hauptmarkt 1 · 5500 Trier

G S S VERLAG

SCHNEIDER CPC
SOFTWARE

MATHEMATISCHE STATISTIK
MIT GRAPHISCHER AUSWERTUNG
D 79.-

BIORHYTHMUS
D 34.- / C 24.-

KALKULATION & GRAPHIK
D 79.- / C 69.-

HOME MANAGER
DAT / KALK / TERMIN
D 79.- / C 69.-

DISKY PROGRAMMDATEI D 59.- / C 49.-

MUSIKDATEI D 59.- / C 49.-

FILM- & VIDEODATEI D 59.- / C 49.-

NEU →

MULTIDATEI D 89.-
MIT MATHEMATISCHEN SONDERFUNKTIONEN

GSS - VERLAG sportplatzstrasse 12 3552 wetter
Haendleranfragen erwuenscht *** Softwareautoren gesucht
Info gegen Rueckporto



**Wir sprengen
alle Preise!**

SOFTWARE-AGENTUR RITZLER

ST. JOHANN - 8520 ERLANGEN

TEL. 09131/47460

MO.-FR. 17-20 UHR

Versand nur bei schriftlicher Bestellung und gegen Vorausscheck
zuzüglich 5,- DM Versandkosten

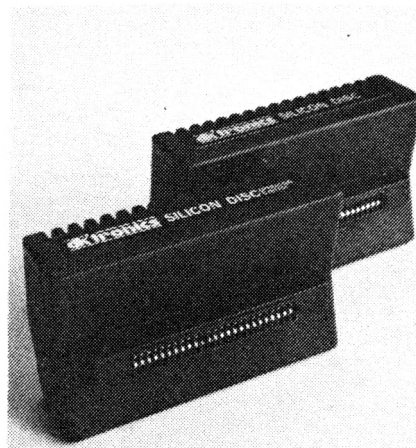
I. CPC KASSETTEN SOFTWARE

Amsoft	3-D Boxing	43,90 DM
Amsoft	3-D Grand-Priz	43,90 DM
Amsoft	3-D Stunt Rider	39,90 DM
Elite	Airwolf	41,90 DM
Artic Computing	Aladins Cave	Neu 39,90 DM
Ultimate	Allen 8	47,90 DM
Ultimate	Barra M.WC Boxing	Neu 46,90 DM
Alligata	Blogger	32,90 DM
Silver Soft	Bored of the Rings	33,90 DM
Mirrorsoft	Boulder Dash	39,90 DM
Big Five Software	Bounty Bob strikes back	39,90 DM
Martech	Brian Jacks Superstar	35,90 DM
U.S.Gold	Bruce Lee 464/664/6128	39,90 DM
Palace Software	Cauldron 464/664/6128	37,90 DM
Mastertronic	Caves of Doom (Dt.)	Neu 9,90 DM
Mastertronic	Chiller	Neu 9,90 DM
Level 9	Colossal Adventure	43,90 DM
Durell Software	Combat Lynx	31,90 DM
Amsoft	Cyrus II Chess	49,90 DM
Ocean	D, TH. Supertest 464/664/6128	39,90 DM
Ocean	Daley Thompsons Decathlon	35,90 DM
Design Design	Dark Star	33,90 DM
Durell Software	Death Pit	33,90 DM
Durell Software	Death Wake	Neu 36,90 DM
Probe Software	Devils Crown	43,90 DM
Hewson Consultants	Dragonorc of Avalon 464/664	39,90 DM
Gargoyle Games	Dun Darach	44,90 DM
Mirrorsoft	Dynamite Dan	35,90 DM
Mosaic	Eric the Viking	43,90 DM
Micro Gen	Everyone's a Wally	44,90 DM
Digital Integr.	Fighter Pilot	39,90 DM
Melbourne House	Fighting Warrior	39,90 DM
Mastertronic	Finders Keepers (Dt.)	Neu 9,90 DM
Anirog	Flight Path 737	33,90 DM
Interceptor	Forest at Worlds End	27,90 DM
Mastertronic	Formula 1 Simulator	Neu 9,90 DM
CRL	Formula One 464/664	35,90 DM
Elite	Frank Bruno's Boxing	41,90 DM
CRL	Genesis 464/664	43,90 DM
Martech	Geoff Capes Strongman	43,90 DM
Ocean	Gilligans Gold	33,90 DM
Activision	Hacker	39,90 DM
Ariolasoft	Hard Hat Mack	43,90 DM
Durell Software	Harrier Attack	37,90 DM
Micro Gen	Herberts Dummy Run	43,90 DM
Bubble Bus	Hi Rise 464/664/6128	37,90 DM
Vortex	Highway Encounter 464/664	43,90 DM
Software Projects	Jet Set Willy	35,90 DM
Interceptor	Jewels of Babylon	25,90 DM
CRL	Juggernaut 464/664	35,90 DM
Ultimate	Knight Lore	43,90 DM
Mastertronic	Locomotion (Dt.)	Neu 9,90 DM
Melbourne House	Lord of the Rings 464/664/6128	Neu 69,90 DM
Beyond	Lords of Midnight	48,90 DM
PSS	Maccadam Bumper	39,90 DM
Software Projects	Manic Miner	33,90 DM
Gargoyle Games	Marsport	43,90 DM
Firebird	Master of the Lamps	48,90 DM
Pson	Match Day 464/664/6128	39,90 DM
Pson	Match Point 464/664/6128	35,90 DM
Interceptor	Message from Andromeda	27,90 DM
Dk'tronics	Minder	41,90 DM
Firebird	Mr. Freeze	11,95 DM
Mastertronic	Nonterraquous (Dt.)	Neu 9,90 DM
Artic Computing	Obsidian 464/664/6128	35,90 DM
Design Design	On the Run	35,90 DM
Mastertronic	One Man a.h.Droid 464/664/6128	Neu 9,90 DM
Sagittarian	Pinball Wizard	35,90 DM
Gremlin Graphics	Project Future	39,90 DM

Level 9 Computing	Red Moon	31,90 DM
Adventure Int.	Robin of Sherwood	44,90 DM
CRL	Rocky Horror Show	37,90 DM
Fighting Fantasy	Seas of Blood	43,90 DM
Level 9	Secret Diary...464/664/6128	43,90 DM
Firebird	Short's Fuse	11,95 DM
Anirog	Snapshot	39,90 DM
Mastertronic	Soul of a Robot (Dt.)	Neu 9,90 DM
Taskset	Souls of Darkon	39,90 DM
Hewson Consultants	Southern Belle 464/664/6128	35,90 DM
M.A.D. Games	Spellbound 464/664/6128	Neu 14,95 DM
Mirrorsoft	Spitfire 40	43,90 DM
Beyond	Spy vs Spy	43,90 DM
Melbourne House	Starlon	43,90 DM
Virgin Games	Strange Loop	39,90 DM
Firebird	Sub-Sunk	11,95 DM
Gargoyle Games	Sweevos World	Neu 36,90 DM
Interceptor Micros	Tales of Arabian Nights 464/664	29,90 DM
Melbourne House	Terrormollinos	35,90 DM
Melbourne House	The Hobbit	63,90 DM
Melbourne House	The Wax of the exploding Fist	45,90 DM
Ocean	The never ending Story	43,90 DM
Ocean	They sold a Million	43,90 DM
Vortex	Tornado Low Level	Neu 34,90 DM
Firebird	Triple Pack 464/664	52,90 DM
Interceptor Micros	War Lord	39,90 DM
Alligata	Who dares wins II	Neu 39,90 DM
U.S.Gold	Wintergames	44,90 DM
Electric Dreams	Wintersports 464/664/6128	Neu 39,90 DM
Firebird	Wild Bunch	11,95 DM
Bubble Bus	Wizzards Lair	39,90 DM
Artic Computing	World Cup	43,90 DM
Imagine	World Series Baseball	43,90 DM
Imagine	Yle are Kung Fu 464/664/6128	39,90 DM
U.S.Gold	Zorro 464/664/6128	Neu 46,90 DM

II. CPC ANWENDERPROGRAMME

Proffisoft	3D-Plot 4 (Dt. Handbuch)	29,90 DM
CRL Group	Amstrad Artist	43,90 DM
Interceptor	Azimuth Head Alignment Tape	35,90 DM
Proffisoft	Backup 3 (Dt. Handbuch)	29,90 DM
Gilsoft	Genesis	43,90 DM
Incentive	Graphic Adv.Creator 464/664/6128	89,00 DM
Amsoft	Masterfile 464	109,90 DM
Proffisoft	Minicad (Dt. Handbuch)	69,90 DM
Proffisoft	Minicad/Miniplot (Dt. Handb.)	75,90 DM
Strecker	Multidata (Dt. Handbuch)	89,90 DM
Strecker	Multilink (Dt. Handbuch)	49,90 DM
Proffisoft	Superpack 80 (Dt. Handbuch)	128,90 DM
Proffisoft	Tascopy 464 (Dt. Handbuch)	39,90 DM
Proffisoft	Tasprint 464 (Dt. Handbuch)	39,90 DM
Proffisoft	Tasword 464 (Dt. Handbuch)	69,90 DM
Microcomputerladen	Teleterminal 300S m.RS232 I/F	178,90 DM
Bubble Bus	Use It	41,90 DM

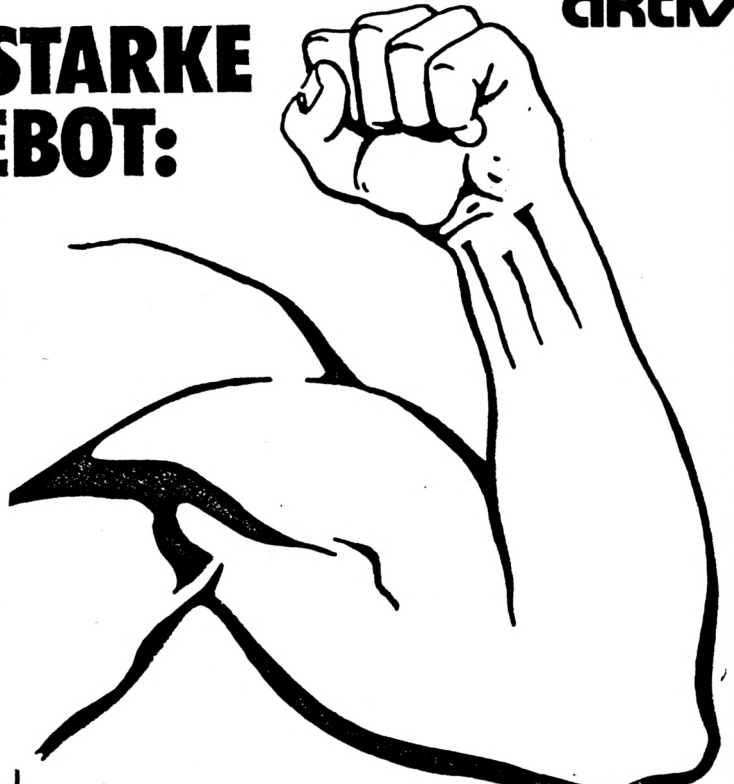


SOFTWARE-AGENTUR RITZLER

ST. JOHANN - 8520 ERLANGEN

TEL. 09131/47460
MO.-FR. 17-20 UHR

DAS STARKE ANGEBOT:



Versand nur bei schriftlicher Bestellung und gegen Vorausscheck
zuzüglich 5,- DM Versandkosten

III. CPC DISKETTEN SOFTWARE

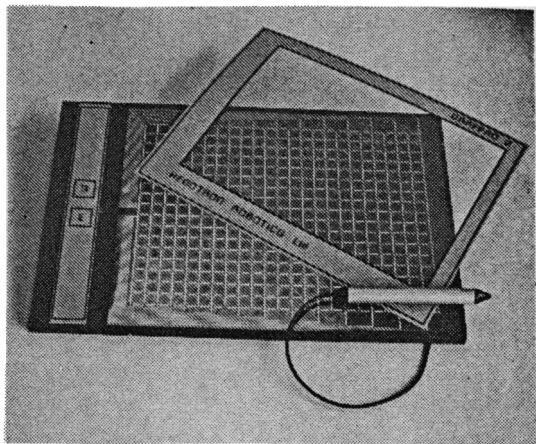
Amsoft	3 D Grand Prix	60,90 DM
Amsoft	3 D Stunt Rider	60,90 DM
Domark	A View to a kill 464/664	75,90 DM
Elite	Airwolf	60,90 DM
Melbourne House	Bored of the Rings	Neu 52,90 DM
U.S.Gold	Bruce Lee 464/664/6128	65,90 DM
Domark	Code Name Mat II	60,90 DM
Amsoft	Cyrus 2 Chess	Neu 59,90 DM
Probe Software	Devils Crown	60,90 DM
Gargoyle Games	Dun Darach	Neu 60,90 DM
Digital Integr.	Fighter Pilot	60,90 DM
Elite	Frank Brunos Boxing	60,90 DM
Beyond	Lords of Midnight	60,90 DM
Database Software	Red Arrows	60,90 DM
Anirog	Slapshot	60,90 DM
Virgin Games	Sorcery +	60,90 DM
CDS Software	Steve Davis Snooker	60,90 DM
Amsoft	The Scout steps out 464/664	Neu 59,90 DM
Ocean	They sold a Million	59,90 DM
Firebird	Triple Pack 664/6128	59,90 DM
Bubble Bus	Wizzards Lair 464/664	56,90 DM

IV CPC DISKETTEN-ANWENDERPROGRAMME

Profilsoft	3D-Plot 4 (Dt.;3"Disk;664/6128)	41,90 DM
Byte Me	Adressverwaltung	Neu 128,00 DM
Byte Me	Auftrag,Best.Lager,Stat.	Neu 898,00 DM
Profilsoft	Backup 3 (Dt.;3"Disk;664/6128)	41,90 DM
Hisoft	CP/M C-Compiler	159,90 DM
Hisoft	CP/M Pascal Compiler	159,90 DM
Byte Me	FIBU	Neu 398,00 DM
Incentive	Graphic Adv.Creator 464/664/6128	99,00 DM
Amsoft	Masterfile 464 (3" Diskette)	132,90 DM
Profilsoft	Minicad (3"Disk;Dt.;664/6128)	75,90 DM
Profilsoft	Minidat/Miniplot (3";664/6128)	86,90 DM
Strecker	Multidata (Dt.; 5 1/4" Disk)	99,90 DM
Strecker	Multidata (Dt.Handbuch;3" Disk)	99,90 DM
Profilsoft	Superpack 80 (Dt.; 3";664/6128)	141,90 DM
Profilsoft	Tascopy 464 (Dt.; 3" Disk)	69,90 DM
Profilsoft	Tascopy 464 (Dt.; 5 1/4" Disk)	69,90 DM
Profilsoft	Tasprint 464 (Dt.; 3" Disk)99	69,90 DM
Profilsoft	Tasprint 464 (Dt.; 5 1/4" Disk)	69,90 DM
Profilsoft	Tasword -D, Tasprint, Tascopy (3")	149,90 DM
Profilsoft	Tasword 464-D (Dt.; 3" Disk)	99,90 DM
Profilsoft	Tasword 464-D (Dt.; 5 1/4" Disk)	99,90 DM
Profilsoft	Tasword 6128 (Dt.; 3"; 6128)	99,90 DM
Byte Me	Vereinsverwaltung	Neu 248,00 DM

V . CPC 464 Hardware

Advanced Memory	AMX Mouse	298,00 DM
Electric Studio	Light Pen	89,00 DM
DK-Tronics	Light Pen	99,00 DM
DK-Tronics	Sprach-Synthesizer	159,00 DM



HARDWARE-NEUHEITEN

- SPEICHER-ERWEITERUNGEN für den CPC 464

- dk'tronics 64KB Speichermodul	DM 198,-
- dk'tronics 256KB Speichermodul	DM 398,-

- RAM-FLOPPY SILICON-DISK für den CPC 464/664/6128

- dk'tronics 256KB RAM-FLOPPY 464/664	DM 398,-
- dk'tronics 256KB RAM-FLOPPY 6128	DM 398,-

- Grafiktablett GRAFPAD II für den CPC 464/664/6128

DM 278,-

- ROM-KARTE

DM 158,-

SOFTWARE im ROM

- DISK-USER-UTILITIES	DM 158,-
- BASIC ERWEITERUNG	DM 158,-
- ASS/DISSASSEMBLER/MASCHINENMONITOR	DM 158,-
- TEXTPROGRAMM	DM 158,-
- DATENBANK	DM 158,-

HEADLINE 464 198,- DM

Spaltendruckprogramm für den Matrixdrucker für:

- Briefbögen
- Formulare
- Transparente
- Etiketten
- BARCODES
- Tabellen
- Werbung
- Preisschilder
- Flugblätter
- Rundschreiben
- etc.

Zahlreiche Features und Kommandos:

- Variable Zeichengröße (bis zu 20 ...30 cm)
- variable Zeichen-Breite/Höhe
- Kursivstellung
- Proportionalatz
- Inversdarstellung
- Outline
- Shadow
- beliebige Raster und Muster
- Diagramme/Abbildungen
- Fonts: über 500 neue Zeichen
- selbst definierbare Zeichen
- hochauflösende Matrix:240x240
- Dot,mm,loch, Pkt Festlegung auf Diskette mit dt. Anleitung



CLUB-INFO

_PLZ 1000_BERLIN:_____	_PLZ 4630_BOCHUM 1 :_____	_PLZ 7420_MÜNSINGEN:_____
Tel. 030/8227750	Tel. 0234/596504	Tel. 07381/2947
_PLZ 2000_HAMBURG:_____	_PLZ 4800_BIELEFELD_1:_____	_PLZ 7500_KARLSRUHE:_____
Tel. 040/5401424	Tel. 0521/887970	Tel. 0721/472273
_PLZ 2000_HAMBURG:_nur JOYCE!_	_PLZ 4830_GÜTERSLOH:_____	_PLZ 7600_OFFENBURG:_____
Tel. 040/4917554	Tel. 05241/36350	Tel. 0781/78268
_PLZ 2000_HAMBURG:_____	_PLZ 5010_BERGHEIM:_____	_PLZ 7800_FREIBURG/Br.:_____
Tel. 040/6932033	Tel. 02271/61775	Tel. 0761/891448
_PLZ 2190_CUXHAVEN_1_____	_PLZ 5132_ÜBACH-PALENBERG:_____	_PLZ 7894_STÜHLINGEN:_____
Tel. 04721/51262	Tel. 02451/46608	Tel. 07744/5002
_PLZ 2300_KIEL_____	_PLZ 5138_HEINSBERG 1:_____	_PLZ 7909_Dornstadt:_____
Tel. 0431/527125	Tel. 02452/5710	Tel. 07348/22638
_PLZ 2320_PLÖN:_____	_PLZ 5140_ERKELENZ 4:_____	_PLZ 8000_MÜNCHEN:_____
Tel. 04522/4643	Tel. 02435/2518	Tel. 089/5701431
_PLZ 2390_FLENSBURG:_____	_PLZ 5400_KOBLENZ_____	_PLZ 8156_OTTERFING:_____
Tel. 0461/35170	Tel. 0261/71169	Tel. 08024/2410
_PLZ 2400_LÜBECK:_____	_PLZ 5630_REMSCHIED:_____	_PLZ 8201_SCHECHEN:_____
Tel. 0451/491151	Tel. 02191/65121	Tel. 08039/3237
_PLZ 2908_FRIESOTHE:_____	_PLZ 5630_REMSCHIED:_____	_PLZ 8670_HOF/SAALE:_____
Tel. 04491/2614	Tel. 02191/68571	Tel. DEMNÄCHST
_PLZ 2842_LOHNE:_____	_PLZ 6300_GIEBEN:_____	_PLZ 8900_AUGSBURG:_____
Tel. 04442/71546	Tel. 0641/43287	Tel. 0821/573873
_PLZ 3000_HANNOVER_____	_PLZ 6330_WETZLAR:_____	_PLZ 8941_ERKHEIM:_____
Tel. 0511/281172	Tel. 06441/48652	Tel. 08336/7105
_PLZ 3500_KASSEL:_____	_PLZ 6352_OBER-MÖRLEN:_____	_PLZ 8998_LINDENBERG/ALLGÄU_____
Tel. 0561/103805	Tel. 06002/396	Tel. 08381/7468
_PLZ 3590_BAD WILDUNGEN:_____	_PLZ 6382_FRIEDRICHSORF:_____	
Tel. 05621/1322	Tel. 06172/79355	
_PLZ 4182_UEDEM:_____	_PLZ 6600_SAABRÜCKEN:_____	
Tel. 02825/8665	Tel. 0681/3022098	
_PLZ 4200_OBERHAUSEN_1_____	_PLZ 7063_WELZHEIM:_____	
Tel. 0208/845366	Tel. 07182/2192	
_PLZ 4280_BORKEN_GEMEN:_____	_PLZ 7129_TALHEIM:_____	
Tel. DEMNÄCHST	Tel. 07133/6799	
_PLZ 4836_HERZEBROCK-CLARHOLZ_____	_PLZ 7250_LEONBERG_6_____	
Tel. 05245/6120	Tel. 07152/21882	
_PLZ 4503_DISSEN:_____	_PLZ 7311_HOCHDORF:_____	
Tel. 05421/5183	Tel. 07153/58279	

SFK ELEKTRO GMBH
DELSTERNER STRASSE 23
5800 HAGEN 1
T 02331/72608

Computer 24 Monate mieten,
 statt kaufen.
 Jetzt kaufen und in 6
 Monaten bezahlen!

Neu Neu Neu

CPC 464 monochrom	Mietpreis 39,-
	Kaufpreis 798,-
CPC 464 colour	Mietpreis 64,-
	Kaufpreis 1298,-
CPC 6128 monochrom	Mietpreis 73,-
	Kaufpreis 1548,-
CPC 6128 colour	Mietpreis 98,-
	Kaufpreis 2048,-
Seikosha SP1000CPC	Mietpreis 39,-
	Kaufpreis 800,-
Schneider DMP 2000	Mietpreis 34,-
	Kaufpreis 698,-

Ständig mehr als 100 Spiele und viele
 Anwenderprogramme sofort lieferbar.
 Für telefonische Anfragen stehen wir
 Ihnen gerne zur Verfügung.
 Die Lieferung erfolgt zzgl. Porto +
 Verpackung.



DANK an ALLE

Wir danken allen unseren Lesern, den CPC-User Clubs und vor allem unseren freien Mitarbeitern, die am Entstehen dieser 9. Ausgabe von SCHNEIDER-aktiv mitgearbeitet haben.

Wir bitten alle Leser dieser Zeitschrift nicht nachzulassen und AKTIV zu bleiben.

Bitte schickt uns weiterhin:

- **LISTINGS** (auch gute größere Programme können wir in Verbindung mit unserem SOFT-BOX-Service veröffentlichen)
- **Erfahrungsberichte** über CPC Hardware und CPC Software
- **Kritiken und Lob** über alles was sich auf dem CPC Sektor tut
- **Vorschläge** wie SCHNEIDER-aktiv noch besser werden kann

Schreibt auch wo und von wem Ihr gut oder schlecht bedient worden seid und bei welcher Hard- und Software Ihr glaubt Euer Geld zum Fenster hinausgeschmissen zu haben bzw. welche Hard- und Software Ihr empfehlen könnt. Schreibt auch Euer Probleme mit Reparaturen und Service.

Nochmals Dank und seid nicht böse wenn Euer eingesandter Beitrag aus redaktionellen Gründen noch nicht in dieser Ausgabe zu finden ist - wir bringen ihn in den nächsten Ausgaben

Euer

SCHNEIDER-aktiv-Team
Postfach 1201
8540 Schwabach



Nicht vergessen ...

... SCHNEIDER-aktiv erscheint immer

am letzten Mittwoch im Monat

KUNDENDATEI

```

10 'KUNDENKARTEI
20 '
130 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 1:INK 1,
0:INK 0,0:INK 2,0:SPEED INK 25,25
140 GOSUB 2870:OPENOUT"DUMMY":MEMORY HIM
EM -1:CLOSEOUT:SPEED WRITE 1:N=100
150 DIM NAMES(N),STRASSES(N),PLZ(N),WHTS
(N),TELS(N),IGS(N),BEMS(N),GERS(N),KD(N)
,PRS(N)
160 '##### MENUE
170 US="-" KUNDENKARTEI"
:GOSUB 1980
180 PRINT:PRINT" ALPH. JBERSICHT
- 1":PRINT:PRINT" SUCHEN
- 2"
190 PRINT:PRINT" SORTIEREN
- 3":PRINT:PRINT" EINGABE
- 4"
200 PRINT:PRINT" DATEI SPEICHERN
- 5":PRINT:PRINT" DATEI LADEN
- 6"
210 PRINT:PRINT" ENDERN
- 7":PRINT:PRINT" DRUCKEN
- 8"
220 PRINT:PRINT" ENDE
- 9":PRINT:PRINT" IHRE
WAHL - ?":PEN 1:PRINT:GOSUB 19
80
230 INK 0,26:INK 2,0,26
240 '##### AUSWAHL
250 WAHLS-INKEYS:IF WAHLS="-" THEN 250
260 W=VAL(WAHLS)
270 IF W<1 OR W>9 THEN 250
280 ON W GOTO 320,420,850,1050,1270,1370
,1500,1560,300
290 '##### ENDE
300 US="-" ENDE":GOSUB 2
200:GOTO 2320
310 '##### ALPH UEBERSICHT
320 GOSUB 2160
330 US="-" ALPH. JBERSICHT
T":GOSUB 1980
340 PRINT:PRINT" WELCHEN BUCHS
TABEN":PRINT:PRINT" MACHTEN
SIE ?"
350 PRINT:PRINT" ";:INP
UT WAHLS
360 GOSUB 1980:GOSUB 2400
370 FOR NR=1 TO SCHLUSS:IF LEFT$(NAMES(N
R),1)=WAHLS THEN 390
380 NEXT:GOTO 170
390 GOSUB 1980:GOSUB 2000
400 GOSUB 2260:GOSUB 2090:GOTO 380
410 '##### SUCHEN
420 GOSUB 2160:US="-" S U C H
E N":GOSUB 1980
430 PRINT:PRINT:PRINT" NAME
.....-1"
440 PRINT:PRINT" WOHNORT...
-2"
450 PRINT:PRINT" DATUM.....
-3"
460 PRINT:PRINT" GERCT.....
-4"
470 PRINT:PRINT" ABRECHNUNG
-5"
480 PRINT:PRINT" MENJ.....
-6"
490 PRINT:PRINT" IHRE
WAHL.-?":PEN 1
500 PRINT:PRINT:GOSUB 1960
510 WS-INKEYS:IF WS="-" THEN 510
520 W=VAL(WS):IF W<1 OR W>6 THEN 510
530 ON W GOTO 540,620,690,780,2670,170
540 GOSUB 1980
550 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" NAME UORNAM
E: ":PRINT:PRINT" ";:INPUT NS
560 GOSUB 1980:GOSUB 2400
570 FOR NR=1 TO SCHLUSS
580 IF LEFT$(NAMES(NR),B)-LEFT$(NS,B) TH
EN 600
590 NEXT:GOTO 420
600 GOSUB 1980:GOSUB 1990:GOSUB 2260:GOS
UB 2090
610 GOTO 590
620 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
WOHNORT:":PRINT:PRINT" ";:INPUT OS
630 GOSUB 1980:GOSUB 2400
640 FOR NR=1 TO SCHLUSS
650 IF LEFT$(WHTS(NR),4)=LEFT$(OS,4) THE
N 670
660 NEXT:GOTO 420
670 GOSUB 1980:GOSUB 1990:GOSUB 2260:GOS
UB 2090
680 GOTO 660
690 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
MONAT:":INPUT MS
700 GOSUB 1980:GOSUB 2400
710 FOR NR=1 TO SCHLUSS
720 DAS=RIGHT$(IGS(NR),5)
730 IF MS-LEFT$(DAS,2) THEN 750
740 NEXT:IF AB=1 THEN 2790 ELSE GOTO 420
750 IF AB=1 THEN 2700
760 GOSUB 1980:GOSUB 1990:GOSUB 2260:GOS
UB 2090
770 GOTO 740
780 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
GERCTEBEZEICHNUNG":PRINT:PRINT" ";:INPUT
GS
790 GOSUB 1980:GOSUB 2400
800 FOR NR=1 TO SCHLUSS
810 IF GS=GERS(NR) THEN 830
820 NEXT:GOTO 420
830 GOSUB 1980:GOSUB 1990:GOSUB 2260:GOS
UB 2090
840 GOTO 820
850 '##### SORTIEREN
860 GOSUB 2160
870 US="-" S O R T I E R E N":G
OSUB 1980:GOSUB 2400
880 FOR J=1 TO SCHLUSS:FL=0
890 FOR NR=SCHLUSS TO J STEP -1
900 IF NAMES(NR-1)>NAMES(NR) THEN 940
910 NEXT NR:IF FL=0 THEN 930
920 NEXT J
930 GOTO 170
940 NAMES(O)=NAMES(NR):NAMES(NR)=NAMES(N
R-1):NAMES(NR-1)=NAMES(O)
950 STRASSES(O)=STRASSES(NR):STRASSES(NR)
=STRASSES(NR-1):STRASSES(NR-1)=STRASSES
(O)
960 PLZ(O)=PLZ(NR):PLZ(NR)=PLZ(NR-1):PLZ
(NR-1)=PLZ(O)
970 WHTS(O)=WHTS(NR):WHTS(NR)=WHTS(NR-1)
:WHTS(NR-1)=WHTS(O)
980 TELS(O)=TELS(NR):TELS(NR)=TELS(NR-1)
:TELS(NR-1)=TELS(O)
990 IGS(O)=IGS(NR):IGS(NR)=IGS(NR-1):IGS
(NR-1)=IGS(O)
1000 GERS(O)=GERS(NR):GERS(NR)=GERS(NR-1)
:GERS(NR-1)=GERS(O)
1010 BEMS(O)=BEMS(NR):BEMS(NR)=BEMS(NR-1)
:BEMS(NR-1)=BEMS(O):FL=1
1020 KD(O)=KD(NR):KD(NR)=KD(NR-1):KD(NR-
1)=KD(O)
1030 PRS(O)=PRS(NR):PRS(NR)=PRS(NR-1):PR
S(NR-1)=PRS(O)
1040 GOTO 910
1050 '##### EINGABE
1060 US="-" E I N G A B E":GOS
UB 1980
1070 PRINT:PRINT:PRINT" <E> RWEIT
ERN DER DATEI ?":PRINT:PRINT:PRINT"
<N> EUE DATEI BEGINNEN ?"
1080 WS-INKEYS:IF WS="-" THEN 1080
1090 IF UPPERS(WS)="-N" THEN GOSUB 2200:N
R=0:GOTO 1130
1100 IF UPPERS(WS)="-E" THEN 1120

```

KUNDENDATEI

```

1110 GOTO 1080
1120 NR=SCHLUSS:GOSUB 2160
1130 NR=NR+1:KD(NR)=NR:IF FRE("")<-60 TH
EN 2640
1140 GOSUB 1980
1150 PRINT CHR$(24);" AUFTR.NUMMER: ";CH
R$(24);KD(NR)
1160 PRINT CHR$(24);" DATUM: ";CHR$(24);
:INPUT IG$(NR)
1170 PRINT CHR$(24);" NAME VORNAME:
";CHR$(24);:PRINT:I
NPUT NAMES(NR)
1180 PRINT CHR$(24);" STRA^E NR.:
";CHR$(24);:PRINT:I
NPUT STRASSES(NR)
1190 PRINT CHR$(24);" PLZ.: ";CHR$(24);:
INPUT PLZ(NR)
1200 PRINT CHR$(24);" WOHNORT:
";CHR$(24);:PRINT:I
NPUT WHT$(NR)
1210 PRINT CHR$(24);" TEL.: ";CHR$(24);:
INPUT TEL$(NR)
1220 PRINT CHR$(24);" GERCTETYP:
";CHR$(24);:PRINT:I
NPUT GERS$(NR)
1230 PRINT CHR$(24);" BEMERKUNGEN,PREIS:
";CHR$(24);:PRINT:I
NPUT BEMS$(NR),PRS$(NR):IF A=1 THEN NR=SCH
LUSS:GOTO 1540
1240 DATEI=1:SCHLUSS=NR:GOSUB 2090:IF F=
1 THEN 1260
1250 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT"
";FRE("");" BYTES FREE":GOSUB 2380:G
OTO 1120
1260 GOTO 170
1270 ##### SPEICHERN
1280 GOSUB 2160
1290 US=" S P E I C H E R N":
GOSUB 1980
1300 PRINT:PRINT" LEGEN SIE EINEN":PRINT
:PRINT" DATENTRIGER INS":PRINT
1310 PRINT" LAUFWERK":PRINT:PRINT
1320 GOSUB 2160:OPENOUT "DATEN":PRINT #9
,STR$(SCHLUSS)
1330 FOR NR=1 TO SCHLUSS
1340 PRINT #9,NAMES(NR):PRINT #9,STRASSE
$(NR):PRINT #9,PLZ(NR):PRINT #9,STR$(KD(
NR))
1350 PRINT #9,WHT$(NR):PRINT #9,TEL$(NR)
:PRINT #9,IG$(NR):PRINT #9,GERS$(NR):PRIN
T #9,BEMS$(NR):PRINT #9,PRS$(NR)
1360 NEXT:CLOSEOUT:GOTO 170
1370 ##### LADEN
1380 US=" L A D E N":GOSU
B 1980
1390 PRINT:PRINT" LEGEN SIE DEN":PRINT:P
RINT" DATENTRIGER DES":PRINT
1400 PRINT" GEWUNSCHTEN ZEITRAUMS":PRINT
:PRINT" INS LAUFWERK !":PRINT:PRINT
1410 OPENIN "DATEN"
1420 INPUT #9,SCHLUSS$
1430 SCHLUSS=VAL(SCHLUSS$)
1440 FOR NR=1 TO SCHLUSS
1450 INPUT #9,NAMES(NR),STRASSES(NR),PLZ
(NR),KDS,WHT$(NR),TEL$(NR)
1460 INPUT #9,IG$(NR),GERS$(NR),BEMS$(NR),
PRS$(NR)
1470 KD(NR)=VAL(KDS)
1480 NEXT:CLOSEIN:DATEI=1:GOTO 170
1490 ##### AENDERN
1500 GOSUB 2160:US=" [ N D
E R N":GOSUB 2200:GOSUB 1980
1510 PRINT:PRINT:PRINT" GEBEN SIE DIE AU
FTR.NUMMER AN: ";
1520 INPUT K
1530 A=1:FOR NR=1 TO SCHLUSS:IF K=KD(NR)
THEN 1140
1540 NEXT
1550 A=0:GOTO 170
1560 ##### DRUCKEN
1570 GOSUB 2160:US=" D R U C
K E N":GOSUB 1980
1580 PRINT:PRINT:PRINT" GESA
NAME
MILISTE=1":PRINT:PRINT"
N.....=2"
1590 PRINT:PRINT" GERCTE....
AUFTR.NR..
.-3":PRINT:PRINT"
.-4"
1600 PRINT:PRINT" MENJ.....
.-5"
1610 PRINT:PEN 2:PRINT" IHRE
WAHL..?":PEN 1
1620 PRINT:PRINT:GOSUB 1960
1630 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 1630
1640 W=VAL(W$):IF W<1 OR W>5 THEN 1630
1650 IF W=5 THEN 170
1660 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT"
SCH\NSCHRIFT (J/N) ?":S=1
1670 GOSUB 2420:PRINT:PRINT" DRU
CKER BEREIT (J/N) ?":S=2
1680 GOSUB 2420
1690 ON W GOTO 1790,1700,1810,1900
1700 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT"
NAME VORNAME:":PRINT:INPUT N$
1710 GOSUB 1980:GOSUB 2400
1720 FOR NR=1 TO SCHLUSS:IF LEFT$(NAMES(
NR),8)=LEFT$(N$,8) THEN 1750
1730 NEXT
1740 PRINT#8,CHR$(27)CHR$(64):GOTO 1570
1750 IF S<>0 THEN 1770
1760 GOSUB 2480:GOSUB 2520
1770 GOSUB 2570
1780 GOTO 1730
1790 GOSUB 1980:GOSUB 2400:GOSUB 2480:FO
R NR=1 TO SCHLUSS
1800 GOSUB 2520:GOSUB 2570:NEXT:GOTO 174
0
1810 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT" GERCT: ";:INPUT G$
1820 GOSUB 1980:GOSUB 2400:G-1
1830 FOR NR=1 TO SCHLUSS
1840 IF G$=GERS$(NR) THEN 1860
1850 NEXT:G=0:GOTO 1740
1860 IF S<>0 THEN 1880
1870 GOSUB 2480:PRINT#8," GERCT: ";G
ERS$(NR);CHR$(10);CHR$(10)
1880 GOSUB 2520:GOSUB 2570
1890 GOTO 1850
1900 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT" AUFTR.NUMMER: ";:INPUT K
1910 GOSUB 1980:GOSUB 2400:FOR NR=1 TO S
CHLUSS:IF K=KD(NR) THEN 1930
1920 NEXT:GOTO 1740
1930 GOSUB 2480:GOSUB 2520:GOSUB 2570:NR
=SCHLUSS:GOTO 1920
1940 ##### UNTERPROGRAMME
1950 ##### LINIE
1960 FOR N=1 TO 40:PRINT CHR$(154);:NEXT
:RETURN
1970 ##### KOPF
1980 CLS:GOSUB 1960:PRINT US:GOSUB 1960:
PRINT CHR$(7);:RETURN
1990 ##### MASKE
2000 PRINT CHR$(24);" AUFTR.NUMMER: ";CH
R$(24);KD(NR)
2010 PRINT CHR$(24);" DATUM: "
2020 PRINT" NAME VORNAME:
"
2030 PRINT:PRINT" STRA^E NR.:
"
2040 PRINT:PRINT" PLZ.: WQHNORT:
"
2050 PRINT:PRINT:PRINT" TEL.: ":PRINT"
TYPE:
"
2060 PRINT:PRINT:PRINT" BEMERKUNGEN,PREI
S: ";CHR$(24)

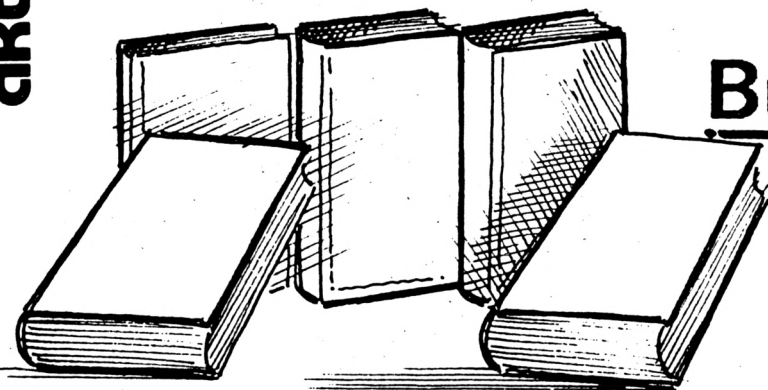
```


KUNDENDATEI

```

2070 RETURN
2080 '***** ABFRAGE W/M
2090 LOCATE 11,25:PRINT"<W> EITER  <M>
ENJ"
2100 WS=INKEY$:IF WS="" THEN 2100
2110 F=0
2120 IF UPPER$(WS)="M" THEN NR=SCHLUSS:F
=1:RETURN
2130 IF UPPER$(WS)="W" THEN RETURN
2140 GOTO 2100
2150 '***** DATEI-ABFRAGE
2160 IF DATEI=1 THEN RETURN
2170 CLS:LOCATE 12,10:PRINT"ERST DATEI 1
ADEN !!":GOSUB 2380
2180 GOTO 170
2190 '***** SICHERHEITABFRAGE
2200 GOSUB 1980:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
WAHL KORREKT ?":PRINT:PRINT
(J/N)"
2210 WS=INKEY$:IF WS="" THEN 2210
2220 IF UPPER$(WS)="J" THEN RETURN
2230 IF UPPER$(WS)="N" THEN 170
2240 GOTO 2210
2250 '***** DATENAUSGABE BILDSC
HIRM
2260 LOCATE 10,5:PRINT IG$(NR)
2270 LOCATE 2,8:PRINT NAME$(NR):LOCATE 2
,11:PRINT STRASSE$(NR)
2280 LOCATE 8,12:PRINT PLZ(NR):LOCATE 2,
14:PRINT WHT$(NR)
2290 LOCATE 9,15:PRINT IEL$(NR):LOCATE 2
,18:PRINT GER$(NR):LOCATE 1,21:PRINT BEM
$(NR);" DM: ";MID$(PR$(NR),2)
2300 RETURN
2310 '***** COPYRIGHT
2320 CLS:RESTORE:PRINT:PRINT:PRINT
2330 READ C:IF C=-1 THEN 2360
2340 PRINT CHR$(C);
2350 GOTO 2330
2360 GOSUB 2380:CALL &
2370 '***** ZEITSCHLEIFE
2380 FOR N=1 TO 2000:NEXT:RETURN
2390 '***** PAUSEZEICHEN
2400 PRINT:PRINT:PRINT" BITT
E WARTEN!":RETURN
2410 '***** J/N ABFRAGE
2420 DS=INKEY$:IF DS="" THEN 2420
2430 IF UPPER$(DS)="J" AND S=1 THEN SS="
4":S=0:RETURN
2440 IF UPPER$(DS)="N" AND S=1 THEN SS="
5":S=0:RETURN
2450 IF UPPER$(DS)="J" AND S=2 THEN S=0:
RETURN
2460 IF UPPER$(DS)="N" AND S=2 THEN S=0:
GOTO 1570
2470 GOTO 2420
2480 '***** DRUCKER UEBERSCHRIF
T
2490 PRINT#B,CHR$(27)+CHR$(87)+CHR$(1);C
HR$(27)+CHR$(45)+CHR$(1)
2500 PRINT#B," K U N D E N K A R
T E I";CHR$(10);CHR$(10);CHR$(10)
2510 PRINT#B,CHR$(27)+CHR$(87)+CHR$(0);C
HR$(27)+CHR$(45)+CHR$(0);CHR$(27)+SS:S=1
:RETURN
2520 '***** ADRESSENDRUCK
2530 PRINT#B," ";NAME$(NR)
2540 PRINT#B," ";STRASSE$(NR)
2550 PRINT#B," ";PLZ(NR);WHT$(NR);CHR
$(13);CHR$(10);" TEL.:";TEL$(NR);:S=
1
2560 PRINT#B,CHR$(10);CHR$(10):FOR N=1 T
O 80:PRINT #B,"-";:NEXT:RETURN
2570 '***** DATENDRUCK
2580 PRINT#B,CHR$(10);" AUFTR.NR.:";
KD(NR);CHR$(10)
2590 PRINT#B," DAT.:";IG$(NR);CHR$(1
0)
2600 IF G<>0 THEN 2620
2610 PRINT#B,CHR$(13);" GER.:";GER$(
NR)
2620 PRINT#B,CHR$(13);" BEM.:";BEM$(
NR);" DM: ";MID$(PR$(NR),2);CHR$(13);CHR
$(13)
2630 FOR N=1 TO 80:PRINT#B,"-";:NEXT:PRI
NT#B,CHR$(10);CHR$(13):RETURN
2640 '***** SPEICHER VOLL
2650 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
SPEICHER VOLL!":GOSUB 2380
2660 GOTO 170
2670 '***** ABRECHNUNG
2680 US=" A B R E C H N U N G"
2690 AB=1:GOTO 690
2700 IF UPPER$(LEFT$(PR$(NR),1))="N" THE
N 2760
2710 IF UPPER$(LEFT$(PR$(NR),1))="R" THE
N 2730
2720 GOTO 2750
2730 RP=VAL(MID$(PR$(NR),2))
2740 RS=RS+RP
2750 GOTO 740
2760 NP=VAL(MID$(PR$(NR),2))
2770 NS=NS+NP
2780 GOTO 2750
2790 GOSUB 1980:PRINT:PRINT" M
ONAT: ";MS
2800 PRINT:GOSUB 1960
2810 PRINT:PRINT:PRINT" NEUWAR
E DM ";NS
2820 PRINT:PRINT:PRINT" REPARA
TUREN DM ";RS
2830 PRINT:GOSUB 1960:PRINT:PRINT:PRINT"
GESAMT DM ";RS+NS
2840 NS=0:RS=0:AB=0:GOSUB 2090
2850 IF F=1 THEN 170 ELSE 420
2860 '***** ZEICHENSATZ
2870 SYMBOL AFTER 63
2880 SYMBOL 91,102,24,60,102,126,102,102
,0
2890 SYMBOL 125,102,0,102,102,102,102,62
,0
2900 SYMBOL 123,102,0,120,12,124,204,118
,0
2910 SYMBOL 93,102,0,102,102,102,102,60,
0
2920 SYMBOL 92,198,56,108,198,198,108,56
,0
2930 SYMBOL 126,60,102,102,108,102,102,1
24,96
2940 SYMBOL 124,102,0,60,102,102,102,60,
0
2950 SYMBOL 64,28,32,24,36,24,4,56,0
2960 KEY DEF 17,1,123,91
2970 KEY DEF 19,1,125,93
2980 KEY DEF 22,1,124,92
2990 KEY DEF 24,1,126,163
3000 KEY DEF 26,1,64,175
3010 RETURN
3020 '***** DATAS
3030 DATA 32,32,32,164,32,49,57,56,53,32
,98,121,32,87,46,70,91,72,78,68,82,73,67
,72,-1

```



Bücher für den CPC

Titel: Basic leicht und schnell gelernt

Inhalt: Ohne jegliche Vorkenntnisse ist es mit diesem Buch möglich, in die "Geheimnisse" von BASIC einzusteigen. Pädagogisch unterteilt in 16 Lerneinheiten mit 100 leichten Übungsprogrammen ist der beabsichtigte Erfolg garantiert.

Besonders fällt die leicht verständliche Darstellung der Lehrinhalte ins Auge und die geschickte Auswahl der ausgewählten Programmenthemen. Das verwundert nicht, da das Buch vom Fachautor Prof. Voss geschrieben wurde.

Autor: Prof. Voss

Titel: Terramaster

Inhalt: Erdkunde-Lernprogramm mit hervorragender Grafik. Mit 18 Lernspielen lernen Sie die 171 Staaten dieser Erde kennen: die Lage, die Nachbarländer, die Hauptstädte, die Zugehörigkeit zu Kontinenten, die Klimazonen und den Entwicklungsstand.

Gesamturteil: Ein hervorragendes Lernprogramm, das vor allem dem erdkunde-schwachen oder erdkundeuninteressierten Schüler einen geographischen Grundschatz bringt und somit das notwendige Basisinteresse für die Geographie entwickelt.

Autor: Mahner/Koch

Verlag: Heim-Verlag

Preis: DM 76,--

Titel: CPC 464 Inside out

Inhalt: Ein sehr gutes Buch für den jungen Programmierer. Erläutert wird das ROM-Listing zum Verständnis der Funktion des CPC 464 ebenso wie die Funktion des CPC-RAMs. Der CPC-Fan kann jetzt in das CPC-Betriebssystem einblicken und eingreifen. Durch die wirklich leichte Darstellung wird dieses Buch zu einem Standardwerk für den Programmierer insbesondere für den Programmierer in Maschinensprache.

Verlag: Frech Verlag

Autor: Huslik

Umfang: 125 Seiten

Preis: DM 59,--

Gesamturteil: Für den angesprochenen Personenkreis eine wichtige Informationsquelle

Titel: Das große Diskettenbuch zum CPC 464

Inhalt: Alles dreht sich um den Umgang mit der Diskette. Angefangen wird damit wie man lädt und speichert. Es wird aufgezeigt, wo man Dateien abändert und jederzeit auf die Diskette zugreift. Unter anderem wird der Umgang mit der Verwaltung sequentieller Dateien und relativer Dateien ausführlich besprochen und erklärt. Mit Beispielprogrammen in Basic kann das Gelernte geübt und erprobt werden.

Gesamturteil: Für alle mit Disketten arbeitenden CPC-Anwender empfehlenswert - verständliche Darstellung

Autor: Kluge

Verlag: Heim-Verlag

Preis: DM 49,--

Besonderheit: Programmdiskette zum Buch lieferbar

Titel: CPC 464 Grafik und Sound

Inhalt: Das Buch behandelt hauptsächlich die Grafikmöglichkeiten mit dem CPC 464. Der Sound mit dem CPC 464 wird etwas stiefmütterlich behandelt. Das Buch erklärt die Grafik von Anfang an, so daß auch der Anfänger damit arbeiten kann. Alles was über die Grafikmöglichkeiten mit dem CPC 464 möglich ist, wird in sauberer klar gegliederter Form Schritt für Schritt dargestellt und ungewöhnlich gut erklärt. Die zugehörigen Programmbeispiele sind hervorragend ausgewählt.

Gesamturteil: Ein sehr empfehlenswertes Buch für den grafikbegeisterten CPC 464-Anwender

Autor: Walkowiak

Verlag: Data Becker

Umfang: 223 Seiten

Preis: DM 39,--

*****G-INFO D-002*****

1ST WORD

Eines der besten Textverarbeitungsprogramme, daß auf dem Markt ist nennt sich **1ST WORD** und wurde speziell für die **ATARI ST** Serie entwickelt. Bei der Leistungsfähigkeit des Programms fällt auch der Preis von nur (darf man hier wirklich sagen) 99.-DM aus dem Rahmen. Wahrscheinlich werden sich weitere Textprogramme an diesem Beispiel messen müssen; zumal sich die Maus als bedienerfreundliche Eingabehilfe durchsetzt.

Natürlich ist nichts vollkommen. In diesem Test wird das als zweite Version bekannte **V. 1.04** besprochen, dem Vernehmen nach ist ein Nachfolger in Arbeit der auch Graphikeinbindungen im Text verkraftet, was bislang noch erhebliche Schwierigkeiten in der Druckeransteuerung bereitet.

Damit wären wir auch gleich bei einem Nachteil des Programms. Wer nicht gerade einen **Epson-kompatiblen** Drucker hat, der muß zumindest mit einem englischen Wörterbuch und einem guten Druckermanual bewaffnet sein. Am Ende ist man froh, die ganze Installation nur einmal machen zu müssen.

Dafür beginnt jetzt wirklich der Spaß beim Schreiben. **1ST WORD** wird in jeder Weise vom **GEM-Desktop** unterstützt, besser gesagt es arbeitet damit zusammen. Wer **GEM** kennt, weiß was das heißt. Die oberste Zeile zieren fünf "Pull Down Menues", die durch das Ansteuern mit der Maus ausgerollt werden und ihre Befehle preisgeben. Ein Fenster mit Sonderzeichen (die muß man allerdings auch dem Drucker klargemacht haben) ist immer verfügbar, wird aber manchmal durch eines der vier Textfelder verdeckt. Sie haben richtig gelesen, die Bearbeitung von vier verschiedenen Texten ist möglich und zudem sind die Textblöcke stets hin und her zu tauschen. Es bietet sich an, bei längeren Texten ein Inhaltsverzeichnis zu führen oder einen Notizzettel zu schreiben.

Eröffnet man die Arbeit mit **1ST WORD** dann bietet ein Inhaltsverzeichnis alle Texte an, die mit der gewünschten Extension gekennzeichnet sind. Einmal anklicken, mit **OK** bestätigen, schon wird eingelesen. Man kann andererseits einen neuen Namen eingeben und somit den Text beginnen.

Am sinnvollsten stellt man sich zu allererst einmal das Seitenlayout ein. Kopf und Fußzeile sind in jeweils drei Bereiche geteilt (Rechts, Mitte und Links), die Seitenzahl kann

an jeder dieser Stelle gedruckt werden. Danach klickt man mit dem Mauspfel die gewünschte Zeilenanzahl an und bestätigt das ganze mit **OK**.

Das Layout wird, genau wie die Tabulatoren mit jedem File abgespeichert, vorausgesetzt, man wünscht sich nicht extra ein **ASCII File**, denn auch das ist möglich. Schließlich ist **1ST WORD** auch zum Erstellen von Quelltexten eigener Programmiersprachen geeignet.

Man schreibt bildschirmorientiert. Nach einer Weile vergißt jeder, daß dies in der Regel anders ist, man gewöhnt sich halt schnell daran den Text so auf dem Bildschirm zu sehen, wie er später auch gedruckt wird: vollkommen ohne Steuerzeichen. Dies gilt für die Schriftarten **Fettschrift**, **Unterstreichen**, **Italic (Schrägschrift)**, **Light (Hell)**, **Superscript** und **Subscript**. Natürlich bringt bei einem normalen Drucker die **Lightschrift** nur dann etwas wenn man im **NLQ Modus** druckt. Andererseits kann man natürlich in der Druckeranpassung vereinbaren, daß statt **Lightschrift** der **Compressed Mode** oder sonst etwas gewählt wird. So gesehen hat die umständliche Installisierung der Steuercodes doch seine Vorteile. Ganz am Rande sei bemerkt, daß alle Schriftarten auch in einer Zeile nach Belieben gemischt werden können.

Zu guter Letzt speichert man den Text ab, wobei eilige Zeitgenossen dies unter dem bereits beim Eröffnen eingegebenen Namen tun können, gründliche Naturen können noch eine Namensänderung vornehmen. Beim Abspeichern schließt sich automatisch das Textfenster, will man weiterarbeiten muß das File erst wieder eingelesen werden. Häufiges Zwischenspeichern aus Angst vor Stromausfall wird man sich also schnell abgewöhnen.

Ein **Printer-Hilfsprogramm** bringt den Text dann von Diskette auf den Drucker. Zuvor klickt man seine Wünsche nach der Seitenanzahl, dem Offset der Seitennummerierung und der Schriftqualität an. Von Bedienerfreundlichkeit zeugt auch die Möglichkeit nach jeder Seite den rechten und linken Teil der Kopf-/Fußzeile austauschen zu lassen.

Soweit der allgemeine Teil, der vielleicht ein paar Vorteile des Programmes aufzeigen konnte. Mit einem ganz großen Nachteil soll die Zusammenfassung am Schluß beginnen:

1ST WORD besitzt keine Trennungshilfe. Wer nicht auf saubere Trennungen achtet, wird nach dem Formatieren auch einige allzu große Lücken entdecken.

MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN?

MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN? 1ST WORD

Zweiter Nachteil, vielleicht nicht gar so tragisch:

Der Benutzer hat keinerlei Kontrolle über die Zeilennummer in der er gerade schreibt. Zwar funktioniert der Seitenumbruch perfekt, hin und wieder wünscht man sich jedoch einen etwas konkreteren Hinweis.

Und weil aller guten Dinge drei sind sollen es auch die Schlechten sein:

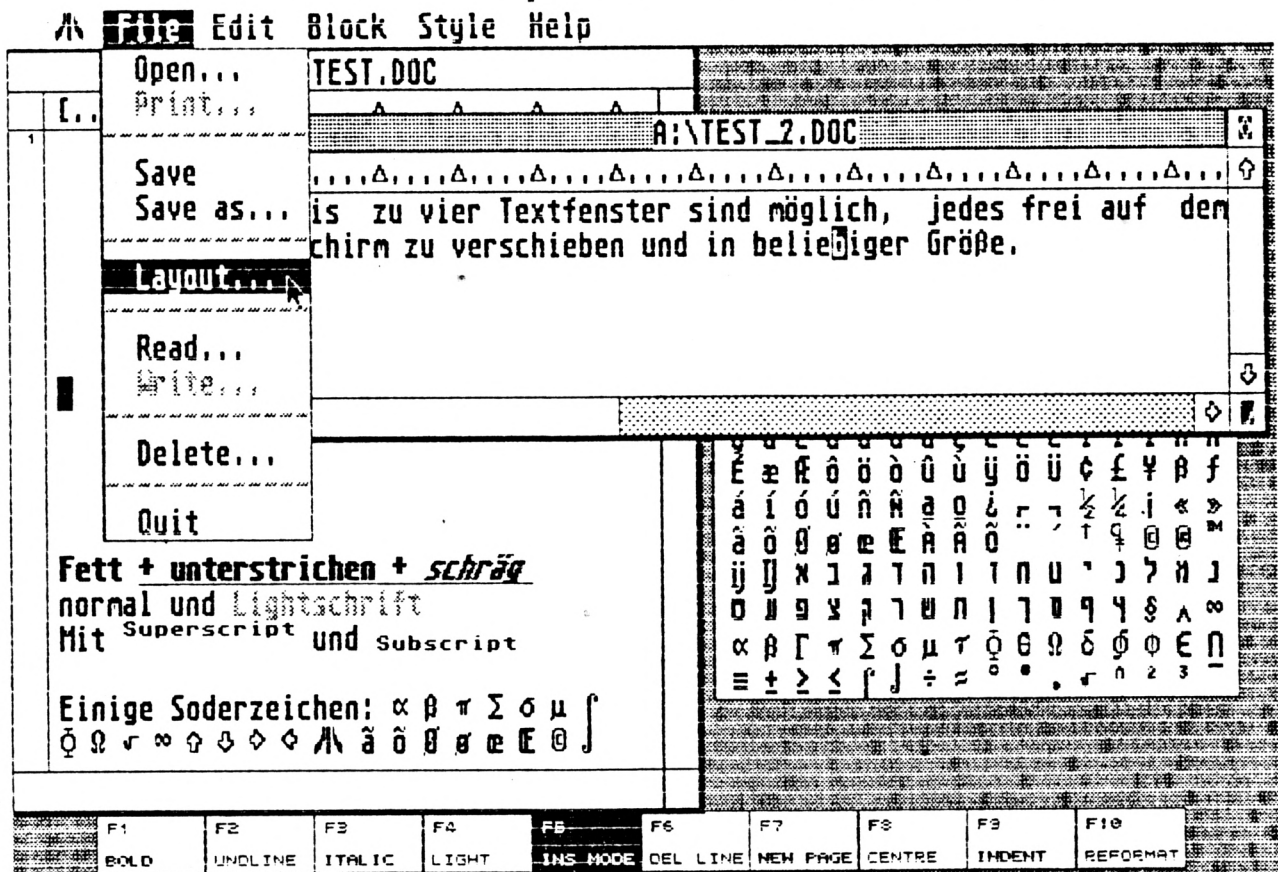
Zum Dritten ist der Textbeginn prinzipiell am äußersten linken Rand, den wirklichen Abstand besorgt das Druckerprogramm beim Ausdruck. Das Schreiben mit zwei (oder mehr) Blöcken wird dadurch Sache der Tabulatoreinstellung und der "Ident"-Funktion. Kein großes Manko - aber warum denn überhaupt.

Überwiegend und zukunftsweisend dagegen die Vorteile des Programmes: Bis zu vier Texte unabhängig voneinander zu bearbeiten, vollkommen bildschirmorientiert, einfache

Befehlsauswahl und Blockmarkierungen mit der Maus und eine mehr als ausreichende Auswahl an Sonderzeichen, ebenfalls bereits schon auf dem Bildschirm.

Was bringt es für alle, wenn ATARI ein Superprogramm anbietet. Nun, zu allererst einmal wird sich die Maus durchsetzen. Bei den Homecomputern läßt es sich mit der AMX Maus für den SCHNEIDER ganz gut an. Bei den PC's wird das elektronische Nagetier zur Standardausrüstung gehören. Siehe auch hier SCHNEIDER die Ihren noch geheimnisumwobenen PC damit ausliefern wollen. Und mit der Maus kommen Pull Down-Menus und Desktop Programme. Damit wären wir bereits bei 1ST WORD. Die werden mit neuen Versionen Graphiken in Text einbinden können und mit Sicherheit eine Trennungshilfe einrichten. In "C" geschrieben ist das Programm leicht auf andere Computer umzuschreiben und wird dann das gute alte WORDSTAR verdrängen. (Gert Seidel)

*****HFMD-014*****



DATA-SOFT Fibu

Finanzbuchhaltung für den CPC, den Joyce und für IBM-Kompatible

Das Programmpaket "Finanzbuchhaltung" der Fa. DATA SOFT wurde in COBOL geschrieben und arbeitet somit mit einer großen Palette von Rechnern. So sind auch Versionen für die CPC-Rechner, den JOYCE und für den IBM und dessen Kompatible lieferbar.

DATA SOFT »fibu« ist eine in der Praxis bewährte Finanzbuchführung - seit 1980 wurde sie auf über 200 Rechnern installiert.

DATA SOFT »fibu« zeichnet sich durch Features aus:

- einfache Bedienung
- frei wählbarer Kontenrahmen
- frei wählbare Zuordnung der Sammelkonten
- frei wählbare Zuordnung der rechennden Konten
- frei wählbare Umsatzsteuerschlüssel zur automatischen Ermittlung der Steuerbeträge und deren automatischer Verbuchung
- hohe Bedienungssicherheit

```

*****
RF  STEUERTEXT          STEUER-KONTO  ART    %
*****
02  Mwst 7 %             018720    1     7.00
03  Mwst 14 %            018730    1    14.00
05  Vst 11.4 Reisek      015750    2    11.40
06  Vst 7.6 km-Geld     015760    2     7.60
08  Vorst 7 %           015780    1     7.00
09  Vorst 14 %          015790    1    14.00
    
```

Bild 1: DATA SOFT »fibu« Steuerkonteneinrichtung

Die Finanzbuchhaltung ist in folgende Programmbereiche untergliedert:

- STAMM = Einrichten der Firmenstammdaten
- ERBUCH = Erfassen der Buchungen
- SORTS = Sortieren der Buchungen
- JOURNA = Journal ausdrucken
- KONTEN = Ausdrucken der Kontenblätter
- AUSWER = Ausdruck von Summen- und Saldenlisten oder UST-Voranmeldung
- JAHREND = Durchführung des Jahreswechsels

```

FINANZBUCHHALTUNG          DATA SOFT VNR: 5.326
123 DATA SOFT - Bremen    UJ: 85
*****
          STAMMDATEN-PFLEGE
          -----
11  EINRICHTEN / AENDERN KONTEN
12  EINRICHTEN / AENDERN STEUERZEILEN
13  AENDERN FIRMENSTAMM

15  SACHKONTEN DRUCKEN
16  DEBITOREN DRUCKEN
17  KREDITOREN DRUCKEN
18  FIRMENSTAMM / STEUERZEILEN DRUCKEN

99  PROGRAMMENDE

          EINGABE PROGRAMM-ZIFFER: 00
    
```

Bild 2: DATA SOFT »fibu« Stammdatenmenue

```

*****
KONTO-NR  BEZEICHNUNG          RF  VD  KI  USTVA
*****
003000  Fahrzeuge                   0  0  0  0
004800  Geringwertige Anlagen         0  0  0  0
008000  Kapital                       0  0  0  0
010000  Kasse                         0  0  2  0
012000  Sparkasse                     0  0  2  0
012100  Bremer Landesbank             0  0  2  0
014000  Forderungen                   0  1  1  0
015790  Vorsteuer                     0  1  1  66
016000  Verbindlichkeiten             0  1  1  0
018730  Mehrwertsteuer                0  0  1  0
021100  Zinsaufwendungen              0  0  0  0
021200  Gewährter Skonti              3  0  0  85
026200  Erhaltener Skonti             9  0  0  0
030000  Wareneinkauf                  9  0  0  0
041000  Lohn / Gehalt                 0  0  0  0
042000  Raunkosten                    0  0  0  0
045000  Fahrzeugkosten                0  0  0  0
046000  Werbekosten                   0  0  0  0
046600  Reisekosten pauschal          5  0  0  0
046700  Ia-Geld                       6  0  0  0
049000  Verschiedene Kosten           0  0  0  0
049100  Porto                         0  0  0  0
049200  Telefon, Fernschreiber        0  0  0  0
049300  Bürobedarf                    0  0  0  0
049400  Zeitschriften, Bücher         0  0  0  0
080000  Erlöse                         3  0  0  85
    
```

Bild 3: DATA SOFT »fibu« Sachkontenstamm

```

FINANZBUCHHALTUNG          DATA SOFT VNR: 5.326
123 DATA SOFT - Bremen    UJ: 85
*****
ABSTIMMSUMME          0.00          BUCHUNGSSATZES 0056
*****
KONTO UC  DATUM  BELEG  G.-KTO UC  BETRAG  TEXT          SKONTO  S-KTO UC  B
-----
111010  01.03  302 080000 03  1140.00  Ausgangsrechnung          0
108010  05.03  303 080000 03  2500.00  Ausgangsrechnung          0
012000  04.03  2018 045000 09  827.60-  Kfz-Rep HB-PE 462      0
012000  04.03  301 102010  1117.20  Schack                    22.80  21200 03  0
012000  06.03  2021 049300 08  39.80-  Lohnsteuerabelle        0
019000  01.03  1003 049300 09  357.00-  Briefumschläge          0
*****
KONTO: Kasse          G-KTO: Bürobedarf
    
```

Bild 4: DATA SOFT »fibu« Erfassen der Buchungen

DATA-SOFT Fibu

PRODUKT-INFO

tungszeit kann mit dieser Finanzbuchführung gearbeitet werden. Als besonders erwähnenswert ist die Tatsache zu sehen, daß es spezielle Druckformulare zum Ausdruck gibt, die der Finanzbuchhaltung ein gutes Erscheinungsbild geben. Hervorzuheben ist auch noch eine Besonderheit dieser Finanzbuchführung: Bei der Sortierung der Buchungen werden die er-

faßten Buchungen nach datum und innerhalb des Datums nach Belegnummer sortiert, sodaß das Journal und die Kontenblätter chronologisch ausgedruckt werden. Erweiterte Programme mit »Betriebswirtschaftlicher Auswertung, Gewinn- und Verlustrechnung und Bilanz« sowie Optionen wie »Offene-Posten-Liste, Mahnungen, automatischer Zahlungs-

Bu.-Nr.	W-Jahr	Buchhaltung	Konto-Bezeichnung			Konto-Nr.
123	85	DATA SOFT - Bremen	Bürobedarf			049300
EB-Saldo alt		Soll		Jahresverkehrszahlen alt	Haben	Saldo alt
		2977.69				2977.69
						Blatt
						3
Datum	Beleg-Nr.	Gegenkonto	Buchungstext	BS	UST	Umsatz der Abrechnung
						Soll Haben
01.03	1003	010000	Briefumschläge	09		313.16
01.03	1004	010000	Stadtplan	08		7.94
04.03	2020	012000	Bürobedarf	09		128.42
05.03	1005	010000	Ordner	09		20.79
06.03	2021	012000	Lohnsteuertabelle	08		37.20
07.03	1010	010000	Karteikasten	09		568.68
			Summe der Abrechnung		Letzte Buchung am	
			Soll	Haben		
			1076.19		31.03.85	
EB-Saldo neu		Soll		Jahresverkehrszahlen neu	Haben	Saldo neu
		4053.88				4053.88

Bild 5: DATA SOFT »fibu« Kontenausdruck

verkehr (Schecks und Überweisungen) und Kostenstellenrechnung« sind erhältlich. In Entwicklung befinden sich die Programmvarianten wie »Fakturierung, Lagerabrechnung, Vertreterabrechnung und sonstige kaufmännische Programme«.

SCHNEIDER-aktiv hat diese Finanzbuchführung getestet und kam zu dem Ergebnis, daß es sich hier um eine sehr durchdachte und vor allem einfach zu bedienende Finanzbuchführung handelt. Schon nach kurzer Einarbei-

*****I-D-001*****

LESER-TEST

Müller-Lightpen

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Lightpen an den Schneider anzuschließen:

- an den Expansion Port
- an den Joystickport

Die Firma Müller hat sich für den Joystickport entschieden, da es hardwaremäßig einfacher ist. Der Lieferumfang besteht aus dem Lightpen, einer 5 Seiten starken Anleitung mit Programmkassette bzw. Diskette. Auf der Cassette oder Diskette befinden sich neben dem Demo zwei Programme:

- das Picture Programm
- das Lightpen-Malprogramm

Im Picture Programm kann man in der Funktion Picture mit dem Lightpen erstellte Bilder aus dem Basic heraus aufrufen.

Im Lightpen Programm werden folgende Funktionen angeboten:

- START
- MODE 0 - MODE 2 Auswahl
- DISPLAY: Bilder verändern
- DELETE: Bilder im Speicher werden gelöscht, alle Bilder werden neu nummeriert
- INK: aus 26 Farben können 15 ausgewählt werden
- RUN: alle Bilder, die sich im Speicher befinden, werden nacheinander gezeigt
- DELAY: Zeitverzögerung bei RUN
- FORCE: zwei Bilder werden übereinander geschoben
- SAVE und LOAD: Bilder abspeichern, laden oder eine Hardkopie erstellen

Alle diese Menüpunkte werden mit dem Lichtgriffel gewählt. Wenn man sich für den Menüpunkt START entschieden hat, gelangt man zum Malbildschirm. In den Menüzeilen sind nachfolgende Funktionen und die Farben dargestellt, die mit dem Lightpen angesprochen werden können.

- COP: kopiert einen Bildschirmbereich an eine andere Stelle
- MOV: schiebt den Bildschirmbereich nach oben bzw. unten
- ERA: Erase löscht den ausgewählten Bildschirmbereich
- CIR: Circle zeichnet Kreise oder Ellipsen
- DEG: Teilkreise
- TRI: gleichschenkliges Dreieck
- BOX: Rechteck
- LIN: Linie

- SET: setzt eine Punkt
- BRU: streut einige Punkte in einem gewissen Bereich; die Dichte der Punkte ist beliebig veränderbar
- PRI: Eingabe von Schrift
- LOC: Neupositionierung des Cursors
- DEL: löscht zuletzt gezeichnetes Objekt (nur Objekte der Funktionen Linie, Rechteck, Drei-eck und Kreis)
- OK: Bestätigung von Linie, Rechteck, Drei-eck und Kreis.
- PEN: Auswahl einer Malfarbe aus den 15 zur Verfügung stehenden Farben
- INK: Austausch von zwei Farben
- BOR: verändert die Borderfarbe
- STO: Bild im Speicher ablegen
- MEM: zurück ins Hauptmenü
- FIL: ausfüllen einer Fläche mit der momentanen Penfarbe

Zum Auswählen einer dieser Funktionen hält man den Lightpen auf die gewünschte Funktion und drückt die Controltaste. Es erscheint ein gelbes Rechteck auf der ersten Malfunktion und die Software testet den Lichteinfall auf den Lightpen mit der Abfrage in JOY(0). Reagiert der Lightpen nicht, so wird die zweite Funktion getestet usw. bis die gewünschte Funktion erkannt ist.

Ebenso geht die Cursorabfrage beim Zeichnen, nur daß um den Cursorpunkt sich ein Quadrat herumdreht und den Lichtgriffel sucht.

Die Empfindlichkeit des Lightpens ist stufenlos einstellbar (am Joystickport). Die Schrittgeschwindigkeit des Cursors wird per Tastendruck mit der Zehnerblocktastatur eingestellt.

Man benötigt für ein Bild auf Diskette einige KBytes, je nachdem wie komplex das Bild ist, kann das Programm Lightpenpainter bis zu ca. 20 Bilder im Speicher des CPC ablegen.

Nachdem man die Bedienungsanleitung durchgearbeitet hat, kann man recht gut mit dem Programm umgehen. Nach etwas Übung mit der Steuerung des Malpunktes kann man recht bald grafisch hochwertige Bilder erstellen.

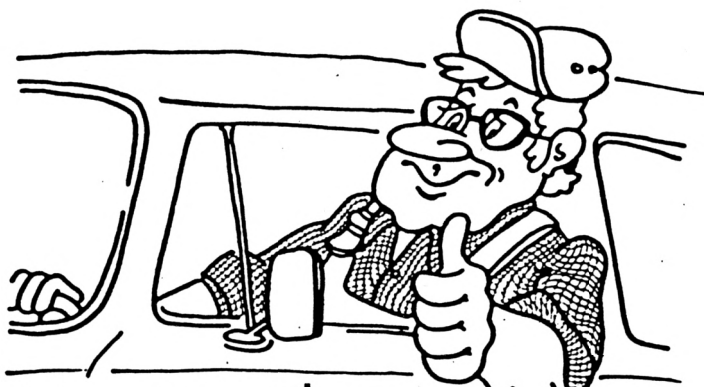
Der Lichtgriffel kann auch in eigene (Basic) Programme eingebaut werden.

Zu einem fairen Preis von ca. 130,-- DM erhält man ein wirklich gutes Malprogramm und eine sich lohnende Hardwareerweiterung.
(Ralf Krzyzaniak)

*****GHF-D-001*****

Vergleich

TASWORD D - PHASE 4



Das Angebot an Textverarbeitungssoftware für den CPC ist derzeit mehr als ausreichend und wächst ständig. Die wirklich guten Programme unter ihnen sind jedoch noch an einer Hand abzählbar, wobei der Preis nur bedingt als Entscheidungshilfe dienen kann. Zugegeben: die Mindestanforderungen, die man heute an eine Textverarbeitung stellt, haben sich in den letzten Jahren zu Gunsten des Anwenders deutlich erhöht. Spielereien auf dem Bildschirm sind nicht mehr gefragt. Anwenderfreundlichkeit heißt die Devise. Menuesteuerung, automatische Textfunktionen, umfangreiche Textbearbeitungs-, Speicher- und Ladeoperationen sind gefordert. Wie im PC Bereich hat Wordstar auch auf dem CPC einen Standard gesetzt oder zumindest beeinflusst. So kann es eigentlich niemanden verwundern, daß sich viele der auf dem Markt befindlichen Programme am Wordstarstandard orientieren. Seien Sie also ruhig anspruchsvoll, wenn Sie ein Textverarbeitungsprogramm erwerben möchten.

Phase 4

Phase 4 ist eine vollständig in Maschinencode geschriebene, integrierte Textverarbeitung unter CP/M, die auch als Schneider Textpack vertrieben wird. Vor der Erstinbetriebnahme des Programms müssen, wie bei allen CP/M Programmen, die CP/M Systemspuren auf die Diskette aufgebracht werden. Dies geschieht mit den Dienstprogrammen `bootgen` und `sysgen` von Ihrer CP/M Systemdiskette. Um den Ladevorgang des Programms zu beschleunigen, sollte man außerdem noch mit `setup` (CP/M Dienstprogramm) einen Warmstart installieren.

Als Programmstart genügt jetzt der Befehl |(Klammeraffe+Shift)CPM.

Texteingabe

Nach dem Ladevorgang befindet man sich im Hauptmenue. Vorher wird allerdings noch das aktuelle Tagesdatum und das Laufwerk für die Datendiskette abgefragt. Vom Hauptmenue aus gelangt man unter Menüpunkt 8 in die eigentliche Textverarbeitung. Auf dem Bildschirm erscheint jetzt das Textmenue und der aktuelle Disketteninhalt der Programmdiskette (wahlweise alle oder nur die Textdateien). Verfügt man nur über 1 Laufwerk (und das wird die Regel sein), sollte man jetzt eine frisch formatierte Datendiskette (hier für die Textdateien) einlegen und dies dem Programm mitteilen (Menüpunkt <AE> ändern: Laufwerk: (A: neu eingeben)). Die Datendiskette wird nun initialisiert. Dieser Vorgang ist unbedingt notwendig, da der Datenträger sonst nicht akzeptiert wird und das Programm beim Abspeichern von Textdateien mit einer Systemfehlermeldung aussteigt. Eventuell bis dahin erstellte Texte sind dann natürlich verloren. Leider steht diese "Neuinitialisierung" nicht im Handbuch. Überhaupt sollte man bei der Arbeit mit einem Laufwerk immer beachten, daß man die richtige Diskette einlegt und dies möglichst nur dann, wenn man sich gerade in einem Hauptmenue befindet, oder das Programm selbst dazu auffordert. Sonst ist man vor bösen Überraschungen nicht sicher.

An der Textverarbeitung selbst gibt es wenig auszusetzen, wenn man davon absieht, daß die

Ausführungsgeschwindigkeiten am Bildschirm nicht so ganz überzeugen können. Das gilt sowohl für das eher gemütliche Scrollen als auch für die kleinen Wartezeiten beim Einfügen, Löschen etc... Das habe ich auch schon besser gesehen. Und da wir gerade bei der Programmorganisation sind: der unsichtbare Cursor bei Dauerbetrieb und die recht eigenwillige Belegung der CLR (Zeile löschen/ einfügen) und DEL (Zeichen löschen /einfügen) Tasten bereiten zumindest in der Anfangsphase einige Schwierigkeiten. Aber auch daran kann man sich gewöhnen. Ansonsten ist so gut wie alles vorhanden, was ein anspruchsvoller Textverarbeiter erwartet. Die Tastatur ist nach DIN für den deutschen Anwender belegt. Damit läßt sich schreiben. Auf dem Zehnerblock stehen daneben noch insgesamt 22 Textfunktionen auf Tastendruck zur Verfügung. Phase 4 merkt sich nicht nur den zuletzt eingegebenen Text, sondern auch die Cursorposition; alle bereits vorhandenen Texte lassen sich aus dem Hauptmenue durch einen Blockcursor anwählen. Bestätigt man mit <Enter>, wird der Text geladen. Um einen Text neu anzulegen, gibt man den Namen der Textdatei an und Phase 4 fragt, ob dieser Text neu angelegt werden soll. Reagiert man mit <j>a, gelangt man in den Texteingabemodus. Für den Text selbst stehen jetzt 22 Zeilen zur Verfügung. Zeile 1 ist als Meldezeile (Kommandoeingabe) ausgelegt; Zeile 2 dient als Statusanzeige (Rand ,Tab etc). Texteingabe und Korrektur sind nach meinem Eindruck gut gelungen. Vor- und Zurückblättern im Text, Einfügen von Zeichen und Zeilen, Aufbrechen des Textes oder Anschließen, Wörter hervorheben etc gehören bei Phase 4 ebenso zum Standard wie Suchen und Ersetzen von Textteilen oder Einkopieren derselben in bereits vorhandenen Text.

Die Gestaltungsmöglichkeiten des Geschriebenen sind vielfältig. Block- und Flattersatz sind selbstverständlich aber noch lange nicht alles. Die Funktion Randausgleich z.B. versucht möglichst viel Text in einer Zeile unterzubringen. Steht ein Wort am Zeilenende "über", so fragt Phase 4 an, ob getrennt werden soll. Bestätigt man mit <Enter>, so wird die Trennung vollzogen und der Silbenrest in die Folgezeile übertragen. So gerüstet, steht dem Vielschreiber eigentlich nur der etwas kleine Textspeicher von 13 K entgegen. Groß beklagen sollte man das aber nicht, da Phase 4 über eine ausgezeichnete Textbausteinverwaltung verfügt. Nach 3 - 4 DIN A 4 Seiten wird es

sowie so höchste Zeit abzuspeichern, und das macht das Programm dann auch automatisch bei jeder Rückkehr ins Textmenue. Bei längeren Texten lädt Phase 4 zunächst die ersten 13 K und dann auf Anforderung schubweise den Rest, nachdem zuvor der alte Text gesichert wurde. Gefallen hat mir bei der Arbeit mit Phase 4 auch, daß man aus der aktuellen Texteingabe jederzeit ausdrucken (esc+d) oder einen Textbaustein von der Diskette holen (esc+b) kann. Wenn dabei noch alle Programmierungen in deutsch erfolgen und die Befehle bzw. Steuerzeichen einen Sinn ergeben (z.B. s=sichern, b=Baustein, d=drucken), läßt es sich mit dem Programm leben.

Druckfunktionen

Anpassungsschwierigkeiten an den "hauseigenen" Drucker kennt Phase 4 augenscheinlich nicht. Für eine Reihe gängiger Geräte (Typenrad, Matrix, Tintenstrahl) findet man eine Druckerinstallation (Dateiname *. dvd) auf der Programmdiskette. Den passenden Treiber kopiert man mit pip (auf der Programmdiskette) auf die Programmdatei drucker.dvd. Und wenn man gerade dabei ist, sollte man auch noch die Datei drucker.trb anpassen (Listen und Druckerkes in DEZ nach Druckerhandbuch eingeben), die für die Massenkorrespondenz gebraucht wird. Danach sollte der Drucker eigentlich vom Programm aus nutzbar sein. Schwierigkeiten gibt es allerdings mit solchen Geräten, zu denen keine entsprechende Druckerdatei zur Verfügung steht. Meinem Panasonic 1080 konnte ich trotz seiner Epson

Kompatibilität kein Unterstreichen entlocken. Da lob ich mir nun doch eine individuell anpaßbare Druckerinstallation. Überhaupt scheint mir die Auswahl der Druckersteuerzeichen (32 !) eher auf die Nutzung von Typenraddruckern abgestellt zu sein (Zielgruppe?). Die Schriftartenauswahl (z.B. elite, pica, italic, condensed etc), die moderne Matrixdrucker bieten, können kaum genutzt werden. Von Phase 4 werden folgende Druckersteuerungen unterstützt: Zeichen-, Zeilenabstand, Hervorhebungen, Formulareinstellungen, Randeinstellungen, Seitenumbrüche und einige Sonderfunktionen.

Für das Arbeiten mit immer wiederkehrenden Textabschnitten gibt es bei Phase 4 eine Textbausteinverwaltung. Textbausteine sind Files, die über einen Namen miteinander verbunden werden können. So kann z.B. der Textbaustein "Bank" die eigenen Bankver-

bindungen enthalten, die nach Aufruf des Namens z.B. zum Einbinden in bereits vorhandenen Text verwendet werden kann. Mit einer einmal angelegten Bausteindatei können dann Briefe, Angebote, Abmahnungen usw. beliebig zusammengestellt werden. Gerade für Selbstständige oder kleinere Betriebe ist diese Option wirklich sehr nützlich.

Rechnen und Kalkulieren

Was Phase 4 letztlich von anderen Textverarbeitungsprogrammen abhebt, sind seine Rechen- und Kalkulationsfähigkeiten. Der "eingebaute" Taschenrechner kann neben den vier Grundrechenarten auch noch Prozentrechnung. Mit f5 wird die Rechenfunktion eingeschaltet (Display auf Meldezeile). Hier durchgeführte Rechnungen können anschließend in den Text übernommen werden und umgekehrt. Eine praktische Sache! Gleiches gilt für die mögliche Tabellenkalkulation, die als eine Formelrechnungsoption (drei Variable) zur Verfügung steht.

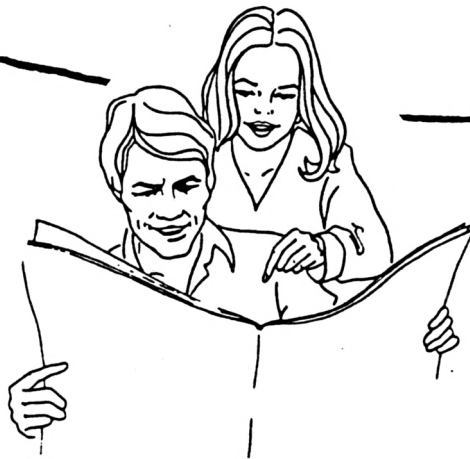
Mail Merge und Dateiverwaltung

Bei aller Euphorie, die integrierten Systemen gelegentlich entgegengebracht werden, muß eins an dieser Stelle klar gestellt werden: Phase 4 ist weder ein Kalkulationsprogramm der Güte Multiplan, noch will es ein Datenbanksystem wie dbase II ersetzen. Wie sollte es auch. Trotzdem ist die Mail Merge Version mit seinem integrierten Dateisystem ausgezeichnet geeignet, Massenkorrespondenzen zu erledigen, Kundenstämme zu verwalten oder seinen Verein hübsch in Ordnung zu halten. In die Dateiverwaltung gelangt man über das Hauptmenue. Zuvor muß allerdings eine Datendiskette (frisch formatiert) angelegt werden. Dies besorgt Phase 4 automatisch (Menuepunkt 5). Dann kann es frisch ans Werk gehen: Programm diskette einlegen ... Datendiskette einlegen Ein zweites Laufwerk wäre jetzt angebracht. Über den Menuepunkt 1 (Stammdaten erfassen & ändern) öffnet man den elektronischen Karteikasten (Originalton Handbuch). Die Maske erscheint und zeigt an , welche Eingaben erwartet werden. Neben den eigentlichen Adreßdaten lassen sich noch bis zu je acht Stichwörter und Variablen ablegen. Jede fertige Karteikarte wird mit <Enter> sofort

abgespeichert. Änderungen sind vorher jederzeit möglich. Die erfaßten Daten können anschließend nach verschiedenen Gesichtspunkten sortiert und ausgegeben (z.B. alle Lieferanten eines bestimmten Artikels) werden .In Verbindung mit der Textverarbeitung lassen sich nun aus Textbausteinen, Adressen und individuellen Eingaben persönliche Briefe am Fließband produzieren; nach festlegbaren Sortierkriterien, versteht sich. Trotz aller Schreiarbeit merkt sich Phase 4 sogar noch, welcher Brief an wen zuletzt geschrieben wurde. Das erspart so manche Peinlichkeit (z.B. bei Mahnungen). Damit Ihre Briefe dann verschickt werden können, gibt es selbstverständlich Etikettendruck, zur Übersicht Adressenlisten, usw. usw. Alle Fähigkeiten des Systems hier aufzuführen, sei mir erspart. Es würde zu weit führen. Spätestens jetzt ahnt der Anwender, warum Phase 4 seinen Preis hat und wundert sich so nebenbei, was mit 64 K so alles möglich ist. Wie, bleibt allerdings nicht lange ein Geheimnis: es wird nachgeladen, fleißig nachgeladen!

Fazit

Phase 4 ist ohne Frage ein gutes, sicher aber das vielseitigste Textverarbeitungssystem, das ich für den Schneider kenne. Neben aller Einzelkritik, die in den Ausführungen bereits angeklungen ist, wünsche ich mir als Anwender allerdings noch ein überarbeitetes Handbuch, das die Methodik des Lernens stärker berücksichtigt und verständlicher ist. Eine intensivere Berücksichtigung des CPC sowie des Einzellaufwerkbenutzers und weniger orthographische Fehler könnten auch nicht schaden. Wie man zum Kopierschutz der Programms steht (es muß mit der Originaldiskette gearbeitet werden), sollte jeder selbst entscheiden. Ich für meinen Teil würde - falls überhaupt - einen Hardwarekopierschutz (z.B. Druckerstecker) vorziehen und lieber mit einer Programmkopie arbeiten. Jedenfalls sollte sich jeder Nutzer sofort nach Erwerb des Programms eine Sicherungskopie (nicht lauffähig) ziehen , damit versehentlich gelöschte Dateien (mir ist es passiert!) wieder auf die Originaldiskette kopiert werden können. Ein entsprechender Hinweis müßte eigentlich auf der ersten Seite des Handbuchs stehen; das wäre sinnvoller, als Konventionalstrafen in Höhe von 10.000 DM für nachweisliche Programmvervielfältigungen anzudrohen.

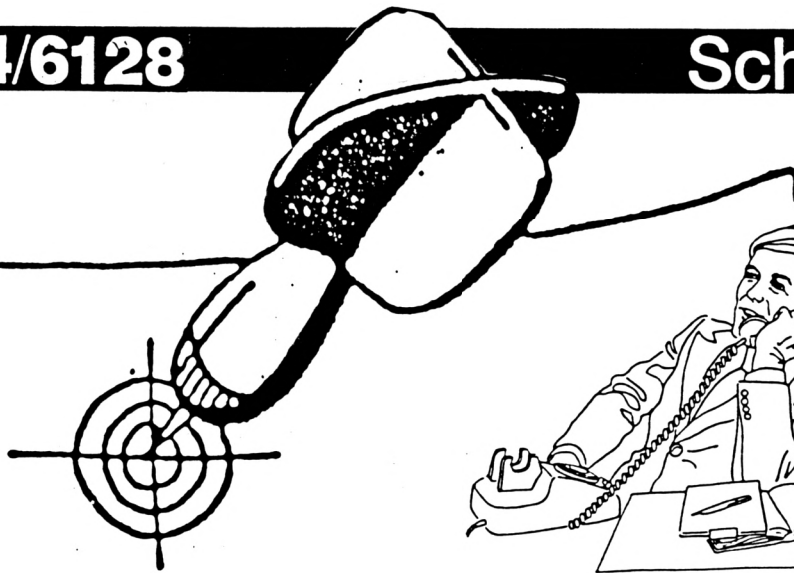


Was bieten Phase 4 MM und Tasword D ?

PROGRAMMFUNKTIONEN	Tasword D	Phase 4 MM
Menuesteuerung	X	X
Full Screen Editor	X	X
DIN Tastatur	X	X
ASCII Tastatur		
wahlweise	X	-
Druckeranpassung auch an Exoten	X	X
Word Wrap	X	X
Automatisches Zeilenformatieren mit Randausgleich	X	X
umfangreiche Cursorsteuerung	X	X
flotte Programm- ausführung	X	X
Arbeitskopie möglich	X	X
2.Zeichensatz (Sonderzeichen)	X	X
Textspeicher 464/664/6128	ca 20 k	ca 13 k
Textspeicher 6128 (Tasword 6128)	60 k	Version noch nicht ausgeliefert
Platz für Texte auf der Programmdiskette	max. 149 k	nur Datendiskette

TEXTFUNKTIONEN

Schriftenvielfalt gegeben	X	bedingt
Schriftarten beliebig setzbar im Text	X	X
Blocksatz, Flatter- satz, Zentrieren	X	X
Trennvorschläge	-	X
Blockoperationen	X	X
Einfügeoperationen	X	X
Suchen/Ersetzen im Text	X	X



Save/Load/Printfunktionen

Textfile als ASCII Datei	X	X
Diskettenoperationen		
löschen/umbenennen	-	X
Textbausteinverwaltung	bedingt	X
Mail Merge	X	X
Dateiverwaltung	bedingt	X
Merge auf Drucker	X	X
Kopf- u. Fußzeilen	X	Textbaustein
Druckmenue	X	-

Besonderheiten

Rechnen im Text	-	X
Formelrechnen	-	X
Kalkulation	-	X
Rechtschreibkontrolle		
möglich	X(option)	-
Notizspeicher	X(nur 6128)	-

Didaktisches Konzept

methodisch auf-		
gebaute Dokumentation	X	ansatzweise
Tutor	X	-
Helpscreen auf Tastendruck	X	nur für Cursor-
		steuerung
unkomplizierte Bedienung		
auch mit einem Laufwerk	X	-
Datenfiles und Beispiel-		
texte auf Programmdiskette	X	X

Information

Vertrieb	Profisoft, Osnabrück	Heyns, Essen
Preis	ca 98 DM	ca 280 DM

ProSoft-Preise liegen richtig!

☎ 02 61/40 47-1 • Telex 8 62476 PSOFT

Für Schüler und Studenten gewähren wir bei Semester- oder Klassenbestellungen Sonderpreise!
Händler- und Großabnehmeranfragen erwünscht!

Wir suchen ständig günstige Einkaufsquellen für die angebotenen und neue innovative Produkte.

EPSON-Computer

Epson PC und PC-HD zu den ProSoft-Preisen auf Anfrage	DM
PX-4 1848,- TF 15 Floppy	1348,-
PX-8-Computer 2278,- TF-20 Floppy 5 1/4"	1748,-
HX-20, Koffer u. Netz. 1330,- PF-10 Floppy 3 1/2"	1398,-

EPSON-Drucker

FX-85 1289,- LX-80 a. Anfr. FX-105	1699,-
LQ-1500 3198,- LQ-800 1998,- JX-80	1890,-
HI-80 1245,- LX 90 IBM o. Apple IIc	848,-
LX 90 C64, VC20, Atari, Schneider oder MSX	798,-
Grafik-Interface Apple/EPSON incl. Kabel	128,-
Görlietz-Interface EPSON/C 64 oder C 128	198,-

C.I.TOH-Drucker

Riteman C+ 728,- F+ 779,-

Seikosa-Drucker

SP-1000 A, AS oder VC	739,-
SP-1000 AP 999,- SP-1000 CPC	798,-
Gesamte Palette zu den bekanntesten ProSoft-Preisen!	

Panasonic

KX-P 1080 685,- KX-P 1091	798,-
KX-P 1092 1048,- KX-P 1592	1398,-
KX-P 1595 1798,-	
Wiesemann-Interface für C 64	
	149,-

Mannesmann-Drucker

MT-80 + 685,- MT-290	2498,-
----------------------	--------

NEC-Drucker

Pinwriter P2 899,- Spinwriter 2000	1248,-
Pinwriter P3 1468,- Interface parallel oder	
Pinwriter P2 color 1899,- seriell für SP 2000	348,-
Pinwriter P3 color a. Anfr.	
Parallel-Interface für P2 oder P3	299,-
Seriell-Interface für P2 oder P3	499,-
P5 incl. parallel Interface 3248,-	
Neul P6 parallel 1369,-	
Spinwriter 3500 incl. parallel o. seriell Interface	4298,-
Spinwriter 8800 Interface parallel o. seriell	348,-
Interface IBM-Zeichensatz 398,-	
Neul P7 parallel 1784,-	

Star-Drucker

Gemini 10 xi Endlospapier u. Einzelbl., 120 cps	498,-
Gemini 15 xi	698,-
SG 10 C 777,- SG-15 1098,-	

Star SG-10 Preissenkung 698,-

NEU! Star NL-10 incl. Interface	799,-
SD 10 1148,- SR 10 1498,- SD 15 1498,-	
SR 15 1798,-	
Universal Wiesemann-Interface 92000	149,-
Universal Wiesemann-Interface 8 K-Buffer 92008	225,-
Görlietz-Hardware-Interface für C64	249,-
Görlietz-Hardware-Interface mit 8 KB	349,-

Brother

HR-5 nur DM 198,- wahlweise seriell, parallel oder Commodore-Version	
M-1109 DM 548,-	
EP-44 498,- HR-15 XL seriell 1348,- TC-600 1175,-	
FB-100 785,- HR-15 XL parallel 1198,- M-1509 1399,-	
CA-50-16 159,- HR-15 XL II 1198,- M-2024L+ 2598,-	
Twinwr.-5 3698,- HR-35 2499,-	

Citizen-Drucker

MSP-15 1498,- MSP-20 1648,- MSP-25 2148,-	
Matrixdrucker 120 D 598,- MSP-10 1198,-	

Okidata-Drucker

Okimate 20 Farbdr. 625,- Microline 182 738,-	
Microline 183/15" 944,- Microline 192 1224,-	
Microline 193/15" 1549,-	

Alle Preise incl. MwSt. zuzügl. 10,- DM Versandkosten pro Paket. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasseschek - Versandkosten Ausland DM 40,- pro Paket. Lassen Sie sich keinen Bären aufbinden! ProSoft liefert Original-Produkte der führenden Hersteller. Überzeugen Sie sich selbst durch Abholung der Ware in unseren Verkaufs- und Vorführräumen in Koblenz. Wir gewähren Ihnen bei Barzahlung (kein Scheck) 2 % Skonto auf alle Preise, was vielleicht schon zur Deckung Ihrer Reisekosten ausreicht.

ProSoft GmbH

Bogenstraße 53, Postfach 207, D-5400 Koblenz-Goldgrube
Telefon 02 61/4047-1 • Telex 8 62476 PSOFT

Tandon Tandon Tandon

PC Der PC-Kompatible, Intel 8088, 2 Laufwerke à 360 KB, 256 KB Hauptspeicher, 14" Bildschirm, Tastatur, MS-DOS 2.11, GW Basic 3748,-

PCX 10 4899,-

PCX 20 5248,-

PCA Der AT-Kompatible, Intel 80 286, 1 Laufwerk 1,2 MB, 512 KB Hauptspeicher, 14" Bildschirm, Tastatur, MS DOS 3, GW Basic 7548,-

PCA 20 Wie PCA, jedoch mit 20 MB 8348,-

PCA 30 Wie PCA, jedoch mit 30 MB 9498,-

Aufpreis für Farbmonitor alle Modelle 898,-

Commodore Commodore

Commodore PC-10 3098,-

512 KB Hauptspeicher, 2 Diskettenlaufwerke à 360 KB, Farb/Monochromgrafikkarte, serielle und parallele Schnittstelle, Monitor monochrom, Tastatur deutsch, MS-DOS, GW-Basic.

Commodore PC-20 II 4798,-

512 KB Hauptspeicher, 1 Diskettenlaufwerk, 360 KB, 1 Festpl. 20 MB, Farb/Monochromgrafikkarte, serielle u. parallele Schnittst., Monitor monochrom, Tastatur deutsch, MS-DOS, GW-Basic

Olivetti Olivetti Olivetti

ProSoft-Aktions-Preise - Rufen Sie uns an.

M-11, M-19, M-21, M-24, M-28 besond. preisw. - auf Anfr.

Multitech

MCP-500 DRV, Volks-PC, gleiche Ausführung wie MPC-500 SRV nur mit 2 Diskettenlaufw. à 360 KB 2898,-

MPC-55XT/2V wie MPC-522 V, nur mit 1 Diskettenlaufwerk 360 KB, 1 Festplatte 20 MB 6555,-

MPC-700 ERV wie MPC-700 DRV nur mit 640 KB Hauptspeicher, 1 Diskettenlaufwerk, 360 KB, 1 Festpl. 20 MB 7048,-

MPC-900 FG intel 80286, 512 KB Speicher, 2 ser., 1 par. Schnittstelle, 1 Diskettenlaufwerk, 1,2 MB, 1 Festpl. 20 MB, Zugriffsgeschw.: 82 ms, Mon. 14", Tast., MS-DOS 3.1 9128,-

Plantron

PT-16 XT 2458,- PT-16 XT/10 4098,-

PT-16 XT/20 4918,- PT-16 AT 5738,-

PT-16 AT 20 7378,-

Zenith Alle PC-, XT-Modelle auf Anfrage

Zubehör für alle IBM-compt. Systeme

Speicheraufrüstung von 256 KB auf 640 KB 298,-

Speicheraufrüstung von 512 KB auf 640 KB 298,-

Co-Prozessor 8087 518,-

Winchesterlaufwerk 10 MB mit Controller 1398,-

Winchesterlaufwerk 20 MB mit Controller 1698,-

Software · Software · Software

dBase dBase dBase dBase dBase dBase

dBase II (deutsch) 945,- dBase III (deutsch) 1448,-

Clipper Compiler 1898,- Clipper C. (dtisch) 1998,-

Wordtech Comp. 1689,- Quick code III 498,-

dGraph III 498,- dUtil III 145,-

Turbo Pascal Turbo Pascal Turbo Pascal

Turbo Pascal 198,- Turbo Toolbox 165,-

Turbo Graphics 165,- Turbo Editor 198,-

Turbo Gameworks 128,- Turbo Tutor 98,-

Textverarbeitung Textverarbeitung

Wordst. 200 (dtisch) 1175,- Wordstar 3.4 (dtisch) 875,-

MS-Word (dtisch) 1098,- Tex-Ass (dtisch) 1345,-

Kalkulation Kalkulation Kalkulation Kalkulation

Supercalc 3.2 (dtisch) 998,- Multiplan 2.0 (dtisch) 598,-

Jetzt auch Atari Software lieferbar. Fordern Sie die entsprechenden Software-

Listen an! 16 Bit MS-DOS IBM kompatibel u. a. Apple Macintosh, Apple IIe,

Erweiterungskarten für IBM, Apple u. kompat. Computer preisw. a. Anfrage

Hotline 02 61/40 81 64

Apple! Apple IIc 1698,- Apple IIe 1698,-

ProDos User Kit (Handbuch und Diskette) 48,-

Macintosh Plus 1 MB 7348,- Imagewriter II 1698,-

Sharp Sharp Sharp Sharp

PC-1500 A, CE-150 u. 20 Rollen Papier 669,-

NEU! PC-1600 auf Anfrage

NEU! PC-1600! Sharp setzt neue Maßstäbe bei Portables

Portable-Profi-Paket

PC-1600, 96 KB ROM, max. 80 KB RAM

PC-1600 P, 4-Farb-Printer

PC-1600 F Floppy-Disk Einführungspr. 1898,-

Sharp-Sonderpreise

PC-1350 349,- PC-1401 198,-

PC-1402 274,- PC-1500 A 348,- PC-2500 589,-

PC-1245 109,- PC-1246 95,- PC-1247 143,-

PC-1260 216,- PC-1261 369,- PC-1430 98,-

PC-1450 249,- CE-125 225,- CE-162 E 218,-

CE-150 328,- CE-161 309,- CE-158 358,-

RD-720 H 98,- CE-126 P 157,- CE-129 P 215,-

CE-515 P 625,- CE-140 P 488,-

Cassettrecorder-Interface für PC-1246, PC-1247, PC-1260, PC-1261,

PC-1350, PC-1401, PC-1402, PC-1421, PC-1430, PC-1450 nur 28,-

MZ-811 374,- MZ-821 444,-

Floppy MZ-1 F 19 5/4", MZ-1 E05 Controller 776,-

PC-7000 Die tragbare Sensation von Sharp 5555,-

Atari Atari 520 ST+ auf Anfr. Atari 260 ST+ auf Anfr.

Atari 260 ST+ aufgerüstet auf 1MB auf Anfrage

Schneider PC Amstrad auf Anfrage

Alle Vortex-Produkte auf Anfrage!

CPC-464 grün Monitor 698,- mit farb. Monitor 1148,-

Disketten-Laufwerk 3" DD-1 725,- 2. Floppy FD-1 548,-

Floppy 3" f. Schneider CPC 10 St. 109,-

CPC-664 mit grünem Monitor Superpreis 928,-

CPC-6128 m. gr. Mon. 1398,- CPC-6128 m. Col.-M. 1898,-

NLQ-401 Drucker 688,- Drucker DMP-2000 628,-

Druckerlabel Schneider/Centronics 69,-

Joyce PCW-8256 1648,- Joyce + PCW-8512 2248,-

Commodore c 128 798,-

Hewlett Packard

HP-41 CV 396,- HP-41 CX 588,- Kartenleser f. HP-41 447,-

HP-11 C 135,- HP-15 C 238,-

HP-82143 A Drucker 1098,- IL-Laufwerk 1548,-

IL-Drucker 1248,- HP-71 BD 1145,-

Kartenl. für HP-71 BD 498,- Think-Jet m. IL-Anschl. 1325,-

HP-IL Fl.-Disk-Laufw. 1899,- Sämtl. HP-Zubehör preisw. a. Anfr.

Statistik-Modul für HP-41 75,- Preisbeisp.: Akku für HP-41 99,-

Akku (82120 A) und Netzteil (82066 B) für HP-41 135,-

HP-80er, HP-110er und HP-150er Serie zu den bekannt

günstigen ProSoft-Preisen!!!

Disketten u. Zubehör DM/10 Stück

3 1/2" 1 D Markendiskette 75,-

3 1/2" 2 D Markendiskette 129,-

5 1/4" 1 D No name 19,- 5 1/4" 2 D No name 29,-

3 1/2" Datalife 1d, 80 Spuren, MF 350-01 95,-

3 1/2" Datalife 2d, 80 Spuren, MF 360-01 126,-

5 1/4" Datalife 1d, 525-01 44,-

5 1/4" Datalife 2d, 550-01 54,-

5 1/4" Datalife 1d, 96 tpi, MD 577-01 59,-

5 1/4" Datalife 2d, 96 tpi, MD 557-01 69,-

5 1/4" Datalife HD, 1,6 MB 125,-

ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!

Da viele Hersteller nicht in der Lage sind, die vom Markt geforderten Stückzahlen

zu liefern, können bei einigen Geräten kurzzeitige Lieferengpässe entstehen.

----- COUPON ----- ✂

ProSoft GmbH, Postfach 207, 5400 Koblenz

Bitte senden Sie mir Infos über:

Hiermit bestelle ich per Nachnahme/
beiliegendem Scheck:

Meine Anschrift:

Diskettenoperationen für Tasword

Das folgende kleine Basicprogramm verhilft dem Textverarbeitungsprogramm Tasword zu den fehlenden Diskettenoperationen LÖSCHEN und UMBENENNEN von Files. Tippen Sie das Programm mit der angegebenen Zeilennummerierung ab, und speichern Sie es mit save"minmon" auf die Tasword Diskette. Dann starten Sie Tasword und gehen ins Hauptmenue und von dort dann mit <ENTER> ins Basic. Editieren Sie die Zeile 150 des Tasword Basic Starters und fügen sie vor dem stop ein:

run"minmon": Dann speichern Sie das geänderte Tasword.bas zurück auf Ihre Diskette. Die Anpassungsarbeit ist damit erledigt. Die Funktionen LÖSCHEN und UMBENENNEN stehen Ihnen ab sofort in Tasword zur Verfügung, wenn Sie den Menüpunkt "Zum Basic" aufrufen. Wildcards sind beim Löschen erlaubt: *.txt löscht z.B. alle Dateien mit dem Index "txt". Textverluste im aktuellen Textspeicher treten bei der Anwendung dieses kleinen Programms nicht auf. Viel Spaß!

```

1 CLS: PRINT "Minimonitor":REM (c) Gerhard
  Wertenbach, 5910 Kreuztal 1
2 PRINT: PRINT "<1> Datei löschen"
3 PRINT:PRINT"<2> Datei umbenennen"
4 PRINT:PRINT"<3> Zurück zu Tasword"
5 n$="":WHILE n$="" :n$=INKEY$:WEND
6 IF VAL(n$)<1 OR VAL(n$)>3 THEN 5
9 ON VAL(n$) GOTO 10,30,60
10 CLS:PRINT"-----":PRINT
  "---- Datei loeschen ----"
  "-----": CAT:INPUT "Dateiname:",
11 Print"-----":cat:Input
  "dateiname:",dname$
20 |ERA,@dname$:GOSUB 70:GOTO 1
30 CLS:PRINT"-----":PRINT "-
  - Datei umbenennen -"
  "-----":CAT:INPUT "Alter Dateiname
31 Print"-----":cat:input Alter
  Dateiname:",alt$
40 INPUT "Neuer Dateiname:",neu$
50 |REN,neu$,alt$:GOSUB 70:GOTO 1
60 RUN"Tasword"
70 FOR n=1 TO 800:NEXT:RETURN
  
```

Achtung: } = Klammeraffe + Shift
@ = Klammeraffe

SPICHERERWEITERUNG

Vortex SP64»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 267,-
(RAM-Erweiterung auf 64KB, ausbaubar auf 512KB)

SPICHERERWEITERUNG

Vortex SP128»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 340,-
(RAM-Erweiterung auf 128KB, ausbaubar auf 512KB)

SPICHERERWEITERUNG

Vortex SP256»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 470,-
(RAM-Erweiterung auf 256KB, ausbaubar auf 512KB)

SPICHERERWEITERUNG

Vortex SP320»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 520,-
(RAM-Erweiterung auf 320KB, ausbaubar auf 512KB)

SPICHERERWEITERUNG

Vortex SP512»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 581,-
(RAM-Erweiterung auf 512KB, nicht ausbaubar)

RAM-DISK

Für CPC 464 und 664»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» DM 398,-
Für CPC 6128»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» DM 398,-

- 256KB RAM-DISK (Silicon Disc)
- Hersteller dk'tronics
- für schnellstes Laden von Programmen
- 256KB Speicherkapazität
- Anschluß an Schneider Floppy FDD-1
- als B-Laufwerk verwendbar
- bei zwei Floppys als C-Laufwerk
- bestehend aus zwei Modulen
- hohe Softwarekompatibilität
- unterstützt Befehle wie CAT, LOAD, OPENIN...
- 256KB RAM können auch als Speichererweiterung verwendbar

RAM-ERWEITERUNG 64 KB

Für CPC 464»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 198,-

Hersteller: dk'tronics. Mit dieser Erweiterung können Sie Ihren CPC 464 auf 128KB aufrüsten. Er besitzt dann dieselbe RAM-Konfiguration wie ein CPC 6128, d.h. CP/M plus ist voll lauffähig

RAM-ERWEITERUNG 256 KB

Für CPC 464»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»DM 398,-
Wie 64KB RAM-ERWEITERUNG, jedoch mit 256KB RAM

Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. DM 8,- Versandkosten
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

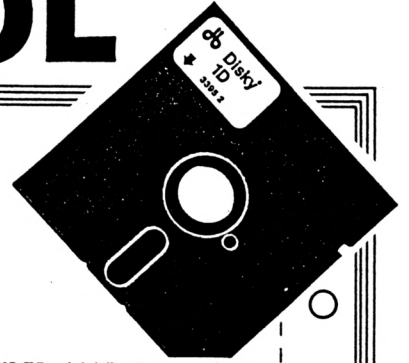
Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneeferrnerring 4 - 8500 Nürnberg 50 -
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

DISK-CONTROL



```
10 / *** DISC-CONTROL ***
20 / *****
   (c) 1986 Andreas Mueller
30 /
40 @DISC
50 MODE 2
60 INK 0,0:INK 1,24:BORDER 0
70 PAPER 0:PEN 1
80 ON ERROR GOTO 770
90
100 / GOSUB 570
110 /
120 a$=">>> DISC-CONTROL <<<":LOCATE 11,
2:GOSUB 710
130 a$="DISC-CONTROL 1.4 (c)1986 Andreas
Mueller":LOCATE 1,25:GOSUB 710
140 a$="(C)at (F)ormat (E)rase (P)cat (R)
)ename":LOCATE 2,20:GOSUB 710
150
160 WINDOW#0,2,79,3,19
170 WINDOW#1,2,79,23,23
180
190 PRINT#1,"Bitte waehlen Sie : ":SOUND
   1,60,20
200 CLEAR:DIM labels$(63)
210 CALL @BB06
220 IF INKEY(27)=0 THEN 820
230 IF INKEY(53)=0 THEN 1540
240 IF INKEY(58)=0 THEN 480
250 IF INKEY(62)=0 THEN 300
260 IF INKEY(50)=0 THEN 390 ELSE 210
270 /
280 / ***** CATALOG *****
290 /
300 CLS#0
310 a$=CHR$(241):LOCATE 2,16:PRINT CHR$(
18)
320 LOCATE 2,16:GOSUB 710:PRINT CHR$(30)
330 CAT
340 LOCATE 2,16:PRINT CHR$(18)
350 GOTO 190
360 / *** FILENAMEN AENDERN ***
370 / *****
380 /
390 a$=CHR$(241):LOCATE 32,16:GOSUB 710
400 INPUT#1,"Alter Filename: ",altfs
410 INPUT#1,"Neuer Filename: ",neufs
420 @REN,@neufs,@altfs
430 LOCATE 2,16:PRINT CHR$(30)
440 GOTO 190
450 / *** FILE LOESCHEN ***
460 / *****
470 /
480 a$=CHR$(241):LOCATE 17,16:GOSUB 710
490 INPUT#1,"Name des zu loeschenden Fil
es: ",los
500 @ERA,@los
510 LOCATE 2,16:PRINT CHR$(30)
520 GOTO 190
530 GOTO 190
540 / *** SCREEN ***
550 / *****
560 /
570 PRINT CHR$(150)STRING$(78,154)CHR$(1
56)
580 FOR x=2 TO 20
590 LOCATE 1,x:PRINT CHR$(149)
600 LOCATE 80,x:PRINT CHR$(149)
610 NEXT
620 PRINT "
"CHR$(147)STRING$(78,154)CHR$(
153)
630 LOCATE 1,22
640 PRINT CHR$(150)STRING$(78,154)CHR$(1
56)
650 PRINT "
"CHR$(149)TAB(80)CHR$(149)
660 PRINT "
"CHR$(147)STRING$(78,154)CHR$(
153)
670 RETURN
680 / *** SCHRIFTMIX ***
690 / *****
700 /
710 POKE @B1C8,1
720 POKE @B1CF,&80:POKE @B1D0,&20
730 POKE @B1D1,&8:POKE @B1D2,2
740 PRINT a$
750 POKE @B1C8,2
760 RETURN
770 CLS#1:PRINT#1,"FEHLER !!!":FOR x=1 T
O 1000:NEXT
780 RESUME 190
790 / *** PRINTERCAT ***
800 / *****
810 /
820 a$=CHR$(241):LOCATE 25,16:GOSUB 710
830 OPENOUT"DUMMY":MEMORY HIMEM-1:CLOSEO
UT
840 i=0:p=0:n=63
850 DEFINIT i,p
860 x=40571
870 INPUT#1,"Bitte geben Sie den Titel e
in: ",la$
880 CLS#0:CAT
890 free=PEEK(49088)
900 IF tf=0 THEN frei1=free
910 IF tf=1 THEN frei2=free
920 FOR i=0 TO n
930 IF PEEK(x+1+14*i)=0 THEN GOSUB 1
370:GOTO 1090
940 ml=14*i
950 ab=x+2+ml
960 FOR il=0 TO 7
970 labels$(i)=labels$(i)+CHR$(PEEK(ab+il)
)
980 NEXT il
990 ab=x+10+ml
1000 FOR i2=0 TO 2
1010 labels$(i)=labels$(i)+CHR$(PEEK(x+10+
14*i+i2))
1020 NEXT i2
1030 labels$(i)=labels$(i)+" "
1040 IF PEEK(x+13+ml)<10 THEN labels$(i)=
labels$(i)+" "
1050 labels$(i)=labels$(i)+STR$(PEEK(x+13+
ml))
1060 IF tf=0 THEN labels$(i)=labels$(i)+"
KB"
1070 IF tf=1 THEN labels$(i)=labels$(i)+"
KB"
1080 NEXT i
1090 IF tf=1 THEN 1150
1100 CLS#1:PRINT#1,"Bitte Diskette umdre
hen @ENTER@)
1110 CALL @BB06
1120 CLS#1
1130 tf=1
1140 GOTO 880
1150 p=210/lf:IF p<8 THEN p=8
1160 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(73);CHR$(1);C
HR$(15)
1170 PRINT #8,STRING$(50,"-")
1180 l=LEN(la$)
1190 PRINT#8,SPACES(27-INT(l/2));la$
1200
1210 PRINT#8,CHR$(27)CHR$(65)CHR$(p);
1220 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(50);
1230 PRINT #8,STRING$(50,"-")
1240
1250 PRINT #8," FREI :
";
1260 PRINT #8,USING "###";frei1;:PRINT #
8," KB";
1270 PRINT #8," FREI :
";
1280 PRINT #8,USING "###";frei2;:PRINT #
8," KB";
1290 PRINT #8
1300 FOR i=0 TO lf
1310 PRINT#8," ";labels$(i);" "
1320 NEXT i
1330 PRINT #8,STRING$(50,"-")
1340 CLS:CLS#1
1350 GOTO 190
1360 /
1370 IF tf=0 THEN pra=i-1:RETURN: ELSE I
F tf=1 THEN prb=i-1
1380 lf=MAX(pra,prb)
1390 IF prb>pra THEN 1420
1400 IF pra>prb THEN 1460
1410 RETURN
1420 FOR i=pra+1 TO prb
1430 labels$(i)=STRING$(26,32)+labels$(i)
1440 NEXT
1450 RETURN
1460 FOR i=prb+1 TO pra
1470 labels$(i)=STRING$(19,32)+labels$(i)
1480 NEXT
1490 RETURN
1500 END
```


DISK-CONTROL

ermöglicht Floppy DD1 Funktionen auf Tastendruck:

- (C)at gibt den Catalog auf den Bildschirm aus
- (F)ormat ermöglicht superschnelles Formatieren im
DATA-ONLY oder SYSTEM Format
- (E)rase löscht Diskettenfiles
- (P)cat gibt den Inhalt auf den Drucker aus
(angepaßt auf NLQ)
- (R)ename nur noch ausschneiden und ab in die Hülle
ändert Filenamen

Vorteil diese Programms: Menuegesteuert und leicht zu bedienen - ohne umständliche Bildsequenzen einzugeben.

Tips zur Eingabe: Vor der Eingabe den Speicher &AC00 mit 255 poken, dann werden die Blanks beim Eintippen ignoriert. Alle REM-Zeilen können weggelassen werden, da sie nicht angesprungen werden.

Weiter Rotinen können individuell eingebaut werden, da das Programm modularartig aufgebaut ist. Dazu braucht der Anwender nur die entsprechende Taste ab Zeile 260 zu definieren und seine Routine anzuhängen. (Andreas Müller)

```

1510 / *** FORMATIEREN ***
1520 / *****
1530 /
1540 DATA &3E,&00,&32,&2F,&80,&3A,&2F,&8
0,&57,&3A,&30,&80,&5F,&3A,&31,&80
1550 DATA &4F,&21,&35,&80,&DF,&32,&80,&3
A,&2F,&80,&FE,&27,&C8,&3C,&32,&2F
1560 DATA &80,&21,&35,&80,&06,&09,&77,&2
3,&23,&23,&23,&10,&F9,&18,&D6,&27
1570 DATA &00,&41,&52,&C6,&07
1580
1590 FOR ADR=&8000 TO &8034
1600 READ a:POKE adr,a
1610 NEXT
1620 CLS:a$=CHR$(241):LOCATE 8,16:GOSUB
710
1630 CLS#1:PRINT#1,"Bitte waehlen Sie da
s gewuenschte Format..."
1640 LOCATE 4,8:PRINT"System Format
Alt"
1650 PRINT"
Data-Only Format A2U"
1660 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 1660
1670 IF z$="1" THEN y=&41:ze=8
1680 IF z$="2" THEN y=&C1:ze=10 ELSE IF
z$<"1" AND z$<"2" THEN 1660
1690 sadr=&8035
1700 FOR a=1 TO 9
1710 POKE sadr,0:POKE sadr+1,0:POKE sadr
+2,y:POKE sadr+3,2
1720 sadr=sadr+4
1730 y=y+2:IF (y AND &F)=&B THEN y=y-9
1740 NEXT
1750 LOCATE 32,ze:PRINT"Bitte warten..."
1760
1770 CALL &8000
1780
1790 CLS:CLS#1:GOTO 190
1800 STOP
1810 / *** Hier ist Platz fuer weitere D
isc-Routinen ... ***
1820 / *****
*****

```

Anwendungsprogramme			
FREI :	3 KB	FREI :	51 KB
ASTRO1	BAS 19 KB	: AMSDOS	COM 1 KB
ASTRO2	BAS 23 KB	: ASM	COM 8 KB
ASTRO3	BAS 32 KB	: BOOTGEN	COM 2 KB
ASTRO4	BAS 7 KB	: CHKDISC	COM 3 KB
ASTROPC	BAS 9 KB	: CLOAD	COM 2 KB
BACKUP	BAS 3 KB	: COMPILERBAS	14 KB
BASIC	BAS 3 KB	: COPYDISCOM	3 KB
BASKRO	BAS 2 KB	: CSAVE	COM 2 KB
BASKRO	BIN 2 KB	: DDT	COM 5 KB
CATSORT	BAS 9 KB	: DISCHK	COM 3 KB
COPY	BAS 1 KB	: DISCCOPYCOM	3 KB
COPY	BIN 2 KB	: DISCMON	BAS 7 KB
DCONTROL	BAS 5 KB	: DISCRSX	BIN 3 KB
EXAMINER	BAS 2 KB	: DUMP	ASM 5 KB
FORMAT	BAS 1 KB	: DUMP	COM 1 KB
KASSE	BAS 19 KB	: ED	COM 7 KB
LABEL	BAS 4 KB	: FILECOPYCOM	3 KB
PROTECT	BAS 4 KB	: FORMAT	COM 3 KB
SESAM	BIN 1 KB	: HELP	COM 3 KB
SPEEDCOP	BIN 3 KB	: LOAD	COM 2 KB
SPOOLER	BIN 3 KB	: MOVCFM	COM 10 KB
TRANSMAT	BAS 2 KB	: PARAM	DAT 1 KB
TRANSMAT	BIN 3 KB	: PIP	COM 8 KB
TURBODOS	BAS 1 KB	: SETUP	COM 8 KB
VARDUMP	BAS 4 KB	: STAT	COM 6 KB
VARSWAP	BAS 2 KB	: SUBMIT	COM 2 KB
		: SYSGEN	COM 2 KB
		: XSUB	COM 1 KB

OKIMATE 20

Nach gut einem halben Jahr Arbeit mit dem Okimate 20 am Schneider CPC 464 hat sich dieser preiswerte Drucker - mit nur kleinen Abstrichen - für Schreivarbeiten und Grafikausdruck bestens bewährt.

Der Drucker ...

Beim Auspacken aus der stabilen Hartschaumbox findet man einen wirklich kleinen Drucker. Er ist etwas länger, dafür etwas schmaler als eine DIN A4-Seite und so flach wie zwei übereinander gelegte Zigarettenpackungen. In schlichtem Beige hat er zwar nicht die waschechte "Schneiderfarbe", paßt sich aber dennoch gut ein. Das Netzkabel ist mit 1,5 m hinreichend lang, ein Druckerkabel liegt nicht bei, vermutlich weil er mit verschiedenen Schnittstellen lieferbar ist. Für uns ist er mit dem Centronics-Parallel-Port richtig, ein Anschlußkabel mit eins zu eins Verbindungen ist schnell hergestellt, wenn man die passenden Quetsch-Schneid-Stecker bekommt. Auch mit Löten hat's bei mir nur eine halbe Stunde gedauert und schon kann es losgehen.

Die technischen Daten versprechen beim Datendruck 80 Zeichen/s, in Korrespondenzqualität 40 Zeichen/s. Da diese Zahlen nicht sehr anschaulich sind, soll hier eine andere, hoffentlich praxisgerechtere Zahl folgen: für eine DIN A4-Seite mit 60 Zeilen normalem Text braucht man in Elite-Schönschrift ungefähr 3 Minuten. Gedruckt wird immer unidirektional, d.h. nur beim Hinlauf, der Rücklauf erfolgt leer wie bei einer normalen Schreibmaschine. Dabei werden die Zeichen vertikal aus 14 Punkten aufgebaut, horizontal 7 Punkte in Datendruck, 14 bei Briefqualität. Bei Nadeldruckern würde dies der Anzahl Nadeln entsprechen.

Grafikdruck kann in sechs verschiedenen Dichten hergestellt werden zwischen 60 x 72 Punkten/Zoll und 144 x 144 Punkten/Zoll. Rechnerisch entspricht also die feinste Auflösung einer Punktgröße von knapp 0,18 mm. Das hat seinen Preis in der Druckgeschwindigkeit: Eine Bildschirmhardcopy auf DIN A4 im Querformat dauert annähernd eine halbe Stunde! Aber, und das ist der Witz, vielfarbig. Dazu aber kommen wir später unter dem Stichwort Grafik. Der Papierantrieb

erfolgt wahlweise über Friktion (Gummiwalze) oder Traktor (Stachelwalze bei randgelochtem Papier).

... das Handbuch ...

Das beigelegte Handbuch umfaßt 97 Seiten und eine Klapptafel als Schnellreferenz, hier stehen tabellarisch aufgeführt alle SteuerCodes. Die ursprünglich englische Version wurde inzwischen durch eine deutsche ersetzt, genauso umfangreich und ausnahmsweise mal kein japanisches Deutsch, nett broschiert und mit allen notwendigen Abbildungen. Wer am Anfang noch die englische Anleitung hatte, konnte umtauschen, dazu wurde man sogar durch eine Notiz in der Zeitschrift c't (Computer-Technik) aufgefordert. So kulant kann ein führender Druckerhersteller sein!

Beim Arbeiten mit dem Handbuch wird man Schritt für Schritt, in die Bedienung eingeführt. Jeder Handgriff ist auch für den blutigen Anfänger (ich war auch so einer) verständlich und nach einer halben Stunde läuft der erste Selbsttest.

Whow !!! Was heißt hier NLQ? Nur mit der Lupe ist hier noch der Matrixdrucker zu entlarven, es sieht aus wie mit einer Schreibmaschine von der feinsten Sorte geschrieben. Auch hierzu erfolgt erst weiter unten Näheres bei Stichwort Text. Nach weiterem Lesen hat man dann sehr schnell alle Kontrollelemente sicher im Griff, dann geht es an die Software und die Programmierung des Druckers, alles sauber, klar und übersichtlich dargestellt.

Nur die Programmierung der Grafik, besonders der Farbgrafik, kommt im Handbuch etwas zu kurz weg. Aber auch die Arbeit mit einem Computer lernt man vollständig nicht in Monaten, sondern in Jahren, außerdem hat man ja auch bei einem Drucker bald seine Programme, die die Arbeit machen, so wie beim Computer auch.

Das Handbuch ist in Klarheit und Vollständigkeit den Schneider-Handbüchern allemal ebenbürtig. Alle Zeichen- und Charactersätze, die Einstellungen des "Mäuseklaviers", die Schnittstellen-Pin-Belegungen und die SteuerCodes, alles ist vorhanden und gut gemacht. Hier sollten die anderen Hersteller mal zur Schule gehen!

OKIMATE 20



... die Leistungen ...

Der Okimate 20 ist ein Thermodrucker. Eines ist damit sicher: er ist einer der leisesten Drucker überhaupt. Das lauteste Geräusch war das Ansetzen des Druckkopfes ans Papier und die Walze, welches in meinem Fall durch die bei mir benutzte Druckerkonsole resonanzartig verstärkt wurde. Je ein Moosgummi unter die vier Ecken und nun kann ich zu jeder Tag- und (viel häufiger) auch Nachtzeit nicht nur computern und hacken, sondern auch printen. Es ist schon eine reine Freude, wie der Kopf einfach nur schnurrt, kein Rattern, kein Nägeln, kein Sägen.

Der Betrieb auf Thermopapier und Einmalfarbbänder ist teurer als bei Nadeldruckern mit Normalpapier und wiederverwendbaren Farbbändern. Aber wer hat sich nicht schon über den blassen "Mohnkrümelldruck" der Gehaltsabrechnung geärgert oder sich bei dünnen Listings von anderen Druckern die Augen verstaubt. Wenn man für ca. DM 14.- (100 Blatt) das Thermopapier für die Brother-Schreibmaschinen benutzt, dann hat man ein vorzügliches Resultat, dem niemand den Computerdruck ansieht. Die schwarze Farbbandkassette kostet auch DM 14.- (100 Blatt), mit satiniertem Papier (sog. Phasenpapier verkauft mir dazu mein Papierladen), hat man ein festes Papier in der Hand und einen Druck wie mit einer IBM-Schreibmaschine. Einen besseren Matrixdruck habe ich noch nicht ge-

sehen ! Das gängige Computer-Papier mit Randlochung kann zwar verarbeitet werden, ist aber nach meinen Erfahrungen nicht zu empfehlen, denn die etwas raue Oberfläche ergibt bei dem Thermo-Transfer-Farbband kein gut lesbares Schriftbild. Mein Rezept: Für normalen Schriftverkehr oder Vorlagen zum Fotokopieren benutze ich Thermo-Papier; wenn der Brief "Eindruck schinden" soll, dann Phasenpapier mit schwarzem Thermoband verwenden. Eine Farbbandkassette davon reicht für ungefähr 75 durchschnittliche Seiten.

Die Hardware-Steuerung durch DIP-Schalter erlaubt die Einstellung der Zeichensätze ASCII (wahlweise Normalnull oder Strichnull), britischen, deutschen, französischen, schwedischen, dänischen, norwegischen, holländischen oder italienischen Zeichensatz ! Ist das etwas ? Charakter-Set-Tabelle ist natürlich vorhanden, das ganze läßt sich auch durch Software mit ESCape- oder CHR\$(27)-Sequenzen steuern. Also, explizit für den Schneider z.B. DIP 1 On, 2 On, 3 Off, 4 Off oder PRINT#8,CHR\$(27);CHR\$(33);CHR\$(67) ergibt den deutschen Zeichensatz, statt der letzten Zahl (67) erreicht man mit ...;CHR\$(64) Umschalten auf ASCII mit "slashed zero" oder (65) mit "unslashed zero". So einfach ist das ! Auf gleiche Weise kann man auch Buchstabengröße wählen z.B. PRINT#8, CHR\$(30) ergibt Pica, CHR\$(29) ergibt Schmalschrift usw. Alle Druckermöglichkeiten lassen sich so steuern, wobei Daten- oder Korrespondenzdruck, Normal oder Kur-

OKIMATE 20

Druckproben mit dem

Okimate 20

Dies ist Elite-Korrespondenz-Schrift mit 12 Zeichen/Zoll im deutschen Zeichensatz mit äöü ÄÖÜ ß.

Dies ist die entsprechende Pica-Schrift mit 10 Zeichen pro Zoll und äöü ÄÖÜ ß.

Datendruck sieht nicht so schön aus, ist aber dafür doppelt so schnell.

Mit 80 Z/s kann dann der volle ASCII-Satz auch mit "slashed zero" erfolgen, auch die { () } und @ | sind fuer Listings moeglich.

Aber Datendruck mit 40 Z/s sieht natuerlich viel schoener aus, die Druckzeichen stimmen aber mit der Tastatur voellig ueberein:
! " # \$ % & ' () _ # and @ | { () } + * () ? / \ ' .

Wer sehr viel auf einer Zeile unterbringen will, der wählt komprimierte Schrift aus mit 17,2 Zeichen/Zoll.

Zum Hervorheben bestimmter Wörter kann man Unterstreichen oder auch Kursivschrift benutzen.

Für wissenschaftliche Texte braucht man oft Exponenten "****" oder Indizes "1.1.1.1".

Wenn man verschiedene Codes kombiniert, kann man auch eine "Minischrift" erreichen:

Hier stört natürlich der zu große Zeilenabstand und die etwas zu breite Drucktype. Aber das läßt sich ändern.

Dabei kann man dann ganz entsetzlich kleine Schwaengel setzen für die Schwaengel anfertigen, nur muß man zum Entziffern sehr gute Augen haben oder sehr dicht rangehen, das kann dann der "Pauker" doch besorgen.

siv sich gegenseitig ausschalten. Unterstreichen, Exponenten und Indizes werden getrennt ein- und ausgeschaltet, Zeilenabstand, Papiervorschub, Randsetzen, horizontale und vertikale Tabulatur, alles ist einfach und sicher zu handhaben. Besonders für die Schneider-Computer mit den frei definierbaren Tasten ist es sehr einfach, die dritte Tastatur-Ebene (oberhalb von normal und SHIFT) mit CTRL für eine Reihe von häufig benötigten Drucksteuersequenzen zu belegen. Hier braucht man nicht einmal ein Listing anzugeben: KEY und KEY DEF machen beim mächtigen Locomotive-Basic alles möglich. Wer das noch nicht kann (oder zu faul zum Programmieren ist), findet ganz unten Hilfe. Das Ganze dann mit der Vortex-Speichererweiterung beim Booten in Bank 9 abgelegt; himmlisch, sage ich Ihnen! Die Abbildung 1 gibt Ihnen ein paar Kostproben von den Druckmöglichkeiten.

... und Grafik ...

Als erstes hier: Karten auf den Tisch! Ich bin kein ausgefuchster Computer-Freak und Hak-

ker, die Grafik-Programmierung erscheint mir sehr schwierig, zumal der Okimate 20, um den es hier geht, etwas sehr Seltenes kann: Grafik in Farbe !!! Dazu benutzt man ein spezielles Farbband, welches nacheinander die Farben gelb, magenta und cyan auf Streifen einer Druckbreite enthält. Wie beim schwarzen Farbband auf Normalpapier werden diese Farben vom Druckkopf auf das Papier übergeschmolzen, Thermo-Transfer ist der Fachausdruck. Der Farbausdruck tut dies für jede Zeile mit jeder der drei Farben einmal, durch additive Farbmischung erhält man dann "Zwischentöne" wie Purpur, Grün, Neutralrot, Blau und Schwarz.

Wenn man dann noch Druckraster benutzt, kann man auch "Weiß" vom Papier dazumischen und erhält mit diesem Drucker so zwischen 20 bis 100 verschiedene Farbtöne. Da macht fast jeder andere Drucker unter DM 20.000.- schlapp! Mode 2 in zwei Farben, das geht ja noch. Aber in Mode 1 vierfarbig, das können vielleicht Spezialisten, entweder mit viel Geld oder mit Kugelschreiberplotter und sehr viel "Ahnung". Aber, und dies kann man nur als absoluten "Hammer" bezeichnen: Mode 0 mit 16 !!! Farbschattierungen, direkt vom Screen, das ist für den User at home doch ziemlich einmalig.

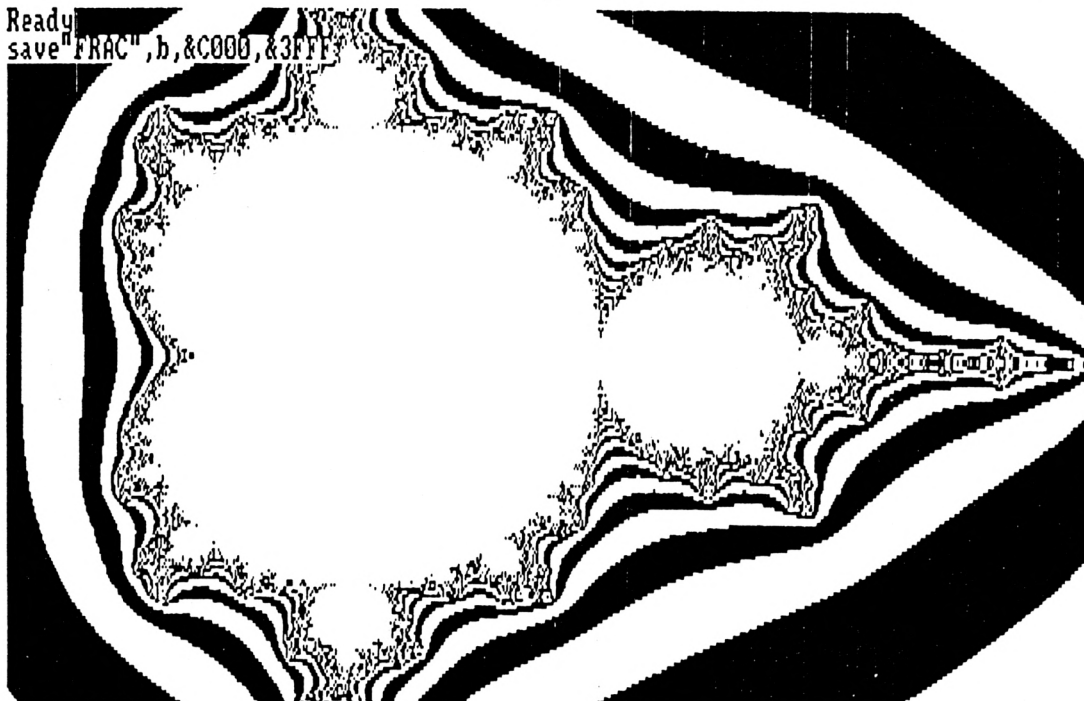
Ich habe den Hardcopy-Befehl als RSX in ein Grafikprogramm eingebunden und für die verschiedenen Moden Farben vorgewählt: Schwarz auf Weiß in Mode 2, dazu Rot und Blau in Mode 0, die restlichen für Mode 0 nach meinem Geschmack, aber die Auswahl kann jederzeit geändert werden. Ich vergaß fast, obwohl es in dieser Zeitschrift kaum wichtig ist, daß der Okimate 20 neben einer seriellen und einer Commodore-Version auch für Apple-Scribe und IBM lieferbar ist. Nachtigall, ich hör Dich trapsen ...!? Wissen Sie, was ich meine? Auch habe ich doch irgendwo gelesen, daß BIG BLUE (manche Leute sagen auch EI BI EM dazu) in dieser Saison Thermo-Transfer-Drucker vorgestellt haben soll, sogar für's Büro. Mit meinem kleinen Okimate bin ich also nicht unbedingt in schlechter Gesellschaft. Bis aus dem Land der aufgehenden Sonne die heimlichen, aber wirklichen Knüller der IFA 85 (Internationale Funkausstellung in Berlin) erreichbar werden, müssen wir alle noch ein wenig warten. Um deutlich

zu werden: Ein japanischer Konzern der Unterhaltungselektronik zeigte in einer dunklen Ecke einen Ink-Jet-Drucker für Farben, der vom digitalisierten Video-Bild einer Kamera oder Sendung einen Ausdruck machte (auf Papier !!!), da schmeiß ich jedes Polaroidbild weg. Kaufen kann man das für exorbitante Preise sowieso erst in ein paar Jahren. Bis es soweit ist, mach ich meine Farb-Hardcopies doch lieber selbst mit Okimate 20 und natürlich, Schneider CPC Computern!!

Was kann man machen und wie macht man's ? Beispiele zeigen Abbildungen 2 und 3, einmal in MODE 2 mit Fraktalgrafik nach B. MANDELBROT und in MODE 0 ein Demonstrationsprogramm mit einem Farbhardcopy-Programm, von dem ich vermute, es stammt irgendwie von der Firma OKI. Dieses Pro-

gramm (ich kann sowas noch nicht selbst programmieren) überspielte mir ein freundlicher Verkäufer eines Berliner Computerladens auf Vorschlag seines Abteilungsleiters. Allerdings muß ich gerade hier dazu sagen, daß ich jenen freundlichen Leuten vorher die ersten "Gehversuche" mit Text und Grafik auf dem hier zur Sprache stehenden Okimate 20 gezeigt habe. Dadurch kam man dort auf den Geschmack und inzwischen vertreibt diese Firma in Berlin den Okimate 20. Resultate überzeugen nämlich.

Wie schon oben gesagt, dauert das Drucken einer Farb-Hardcopy ungefähr 30 Minuten, ein Farbband kostet DM 17.- und reicht für 10 Screens. Den besten Druck erreicht man auf satiniertem Papier oder auf Transparentfolie für Overhead-Projektoren. Hier bietet



```

10 ' *** Druckersteuerung fuer Okimate 20 mit Einzeltasten ***
20 KEY DEF 67,1,113,81,148:KEY 148,"CHR$(27);CHR$(49)"
21 ' [CTRL+Q] = Qualitaetsdruck (40 Z/s)
30 KEY DEF 61,1,100,68,149:KEY 149,"CHR$(27);CHR$(48)"
31 ' [CTRL+D] = Datendruck (80 Z/s)
40 KEY DEF 40,1,56,40,143:KEY 143,"PRINT #8,"
41 ' [CTRL+8] = PRINT #8,
50 KEY DEF 27,1,112,80,144:KEY 144,"CHR$(30)"
51 ' [CTRL+P] = Pica-Schrift (10 Z/Zoll)
60 KEY DEF 58,1,101,69,145:KEY 145,"CHR$(28)"
61 ' [CTRL+E] = Elite-Schrift (12 Z/Zoll)
70 KEY DEF 62,1,99,67,146:KEY 146,"CHR$(29)"
71 ' [CTRL+C] = Condensed-Schrift (17 Z/Zoll)
80 KEY DEF 32,1,48,95,147:KEY 147,"CHR$(27);CHR$(33);CHR$(64)"
81 ' [CTRL+0] = ASCII-Zeichen mit slashed zero
90 KEY DEF 36,1,108,76,150:KEY 150,"LIST #8"
91 ' [CTRL+L] = LIST #8
92 ' Leider ist damit der Zeichenpuffer des CPC fuer KEY DEF voll.
93 ' Man kann ihn zwar erweitern, aber das ist umstaendlich.
94 ' Die wichtigsten Codes hat man aber so auf einer Taste definiert.
95 ' Wer unbedingt mehr braucht, kann dies mit String-Operationen erreichen.
96 ' Hauptvorteil dieses Programms ist, dass es mit NEW geloescht werden kann.
97 ' Die Tastendefinitionen bleiben erhalten.

```

OKIMATE 20

69 DRUCKER

OKIMATE 20

sich eine Nutzenanwendung für alle Leute, die Unterricht oder Schulung machen oder Diagramme (Balken oder Torten) einem größeren Kreis von Personen sichtbar machen wollen. Dies war übrigens auch mein Hauptmotiv bei der Auswahl meines Druckers.

... Negatives (und doch Positives) ...

Der derzeitige Preis nach Oki-Liste liegt bei DM 888.- incl. Mwst, aber ich habe diesen Drucker schon in Werbeinseraten weit billiger gesehen.

Service ist auch so ein Thema: Mein Drucker war, glaube ich, der erste in Berlin verkaufte. Als ich ihn nach einigen Stunden so weit hatte, daß er nicht nur Selbsttest, sondern auch Listings druckte, da passierte Folgendes: auf Endlospapier mit schwarzem Farbband zeigte der Ausdruck dünne weiße horizontale Streifen. Logischer Schluß: erst eines, dann mehrere der (24 !!!) vertikal angeordneten Druckelemente waren ausgefallen, wahrscheinlich durchgebrannt. So eine Pleite ! Reaktion von OKI: Das ist ein Fehler der ersten Serie. Sie bekommen von uns kostenlos einen neuen Druckkopf. Nach ca. zwei Wochen hatte ich den dann, das Auswechseln nach Handbuch war ein "Klacks". Also endlich weiterdrucken. Zwei Tage später passierte genau dasselbe; der zweite Druckkopf war hin ! Wieder nach zwei Wochen bekam ich einen neuen, den nun dritten Druckkopf. Den benutze ich nun seit immerhin knapp einem halben Jahr fast täglich und drucke die schönsten Sachen damit. Meine gesamte Schreibearbeit läuft über den Drucker und das bei einem ziemlich schreibintensiven Beruf. Die Schreibmaschine steht seit der Zeit nur noch als Reserve da und staubt ein.

Diese Form des Service scheint mir heutzutage eine große Seltenheit zu sein und muß daher hier dick gelobt werden, obwohl er doch selbstverständlich sein sollte. Auch hier könnten einige andere Hersteller bei OKI zu Schule gehen.

... Vermischtes ...

Hier noch ein paar Nebenbemerkungen: Der Anschluß des Druckers an den CPC 464 klappte wohl so mühelos, weil man durch DIP-Schalter wählen kann, ob er 7-Bit oder 8-Bit Daten empfangen soll. Damit druckt er also den kompletten ASCII-Zeichensatz, bzw.

das was an nationalen Zeichen dort eingefügt wurde. Prinzipiell sollte also auch der Ausdruck der schneiderspezifischen Sonderzeichen möglich sein, zumal der Okimate 20 es erlaubt, 64 userdefinierte Zeichen zu speichern. Hiermit habe ich aber mangels Zeit und Bedarf keine Erfahrungen gesammelt. Ebenso wenig weiß ich, was passiert, wenn man "mit 4 cm Draht" sich das achte Bit verschafft und dann auf 8-Bit-Betrieb umschaltet. Vielleicht berichte ich darüber mal zu einem anderen Zeitpunkt.

Mein Drucker besitzt einen ca. 2k tiefen Druckerpuffer, die neueste Version soll sogar einen 8k großen Druckerpuffer haben. Dann muß man nicht immer "endlos" warten, bis man weiterarbeiten kann. Mit Vortex-Erweiterung ist das sowieso kein Problem, denn dort wartet ein 32k tiefer Druckerspöoler nur darauf, gefüllt zu werden. Das ist erheblich mehr, als z.B. TASWORD fassen kann. Das Textprogramm, mit dem ich arbeite, schluckt übrigens mühelos alle SteuerCodes für den Okimate 20 mit einer sehr einfachen Druckeranpassung. Zur Zeit habe ich da aber noch ein Haar in der Suppe: Vortex und TASWORD vertragen sich (noch) nicht. Vielleicht kann Vortex hier Klarheit verschaffen.

... Zusammenfassung ...

1. Wenn ich den Okimate 20 nicht schon hätte, würde ich ihn mir kaufen.
2. Für die inherenten Leistungen kann ich mir ca. 2 Jahre Papier und Farbbänder leisten, bis ich einen preislich vergleichbaren Drucker auch nur sehe !
3. Falls mein Okimate 20 irgendwann inreparabel zusammenbräche, würde ich mir morgen einen neuen kaufen.
4. Der Service wurde arg strapaziert und hat gehalten wie kein anderer !!!

... und Wünsche ...

Es fehlt nur noch Proportionalschrift. Gute Grafikprogramme, besonders solche, die alle drei Schneider-Modi verarbeiten, sollten den Okimate 20 miteinbinden und zwar als Hardcopy DIN A4 quer und längs, wenn's geht auch noch ein Posterformat wie bei TAS-COPY. Wenn dann der Absatz klappt, und Thermobänder und Thermopapiere billiger werden ... (Adelsberger)

BASIC 1.0

BASIC 1.0

ready to play ...

..... denkt sich der frischgebackene SCHNEIDER-Besitzer beim Einschalten des Gerätes. Das Bedienungshandbuch hat er bereits durchgearbeitet, doch mehr als ein paar bunten Mustern auf dem Bildschirm oder bescheidenen Piepsern aus dem Lautsprecher ist dabei nicht herausgekommen.

"Mit dem Kasten muß es doch mehr auf sich haben ..." denkt sich der erfolgshungrige CPC-Novize und greift nach neuen Wissensquellen. Mit dem Abtippen fremder Programme allein ist es nicht getan, denn Licht kommt in die Sache dadurch nicht. Zudem schleichen sich allzu leicht Tippfehler ein, deren Auffinden meist durch gemeine Tarnung vereitelt wird. Ein logisches Einkreisen derselben ist auch nicht immer möglich, da sich Programm-erläuterungen meist auf allzu knappe Hinweise beschränken.

Man sagt nicht allzu Neues, wenn man das SCHNEIDER-Basic als echte Lokomotive bezeichnet, die Ungewohntes zu leisten vermag. Man muß halt nur wissen, wie die Sache anzugehen ist. SCHNEIDERN-aktiv will hierbei eine Hilfestellung leisten und einige exemplarische Problemlösungen aufzeigen, die auch dem Neuling zu respektablen Ergebnissen verhelfen.

Das Ganze soll in mehreren, von einander unabhängigen Folgen geschehen, die aber lediglich als Anregungen zu verstehen sind. Mit Erklärungen soll nicht geizt werden, damit der Leser in die Lage versetzt wird, die angebotenen Ideen zu variieren, auszubauen und in eigenen Programmen zu verwenden.

Als Grundkenntnis wird jedoch die Vertrautheit mit dem CPC-Befehlssatz vorausgesetzt.

BASIC 1.0

Ready for SPACE ATTACK!

Eine Programmidee ist geboren und als erstes stellt sich die Frage, wie das Anfangsbild aussehen soll.

Wie für eine Zeitschrift das Titelbild von hoher Bedeutung ist, zählt auch bei einem Programm der erste Eindruck. Wie kann so etwas gestaltet werden, um erstens Interesse beim Programmbenutzer zu erwecken?

Nehmen wir an, das Programm soll den maleischen Namen "SPACE-ATTACK" bekommen. Diesen Titel können wir nun, vergleichbar mit einer Dia-Vorführung, auf den Bildschirm projizieren. Geben Sie folgende Zeilen ein:

```
10 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,15:INK 3,10,20
20 BORDER 0: MODE 1: PAPER 0: PEN 1
40 LOCATE 1,25: PRINT "SPACE ATTACK"
50 FOR h== to 192: for i=0 to 16
70 IF TEST (h,i)>0 then plot h+212, i+336,3
80 NEXT i,h
110 LOCATE 1,25: PRINT SPACE$(12): INK 1,26
```

Die ersten zwei Zeilen sind leicht zu verstehen: den 4 Farbstiften (INK) werden Farben zugeordnet, ein Papier- und ein Schreibstift (PAPER bzw. PEN) werden ausgewählt. Daß diese beiden Stifte in Schwarz (Farbnr. 0) schreiben, soll Sie nicht weiter irritieren. Auf diese Weise wird nämlich - für den Betrachter unsichtbar - in Schwarz auf Schwarz die Vorlage für die Projektion geschrieben. Dies geschieht in der linken unteren Ecke in Zeile 40. Die Vorlage ist 12x16=192 Punkte lang und 16 Punkte hoch und wird in Zeile 70 Punkt für Punkt abgefragt. Dies geschieht mit der TEST-Abfrage, wobei h die x-Koordinate und i die y-Koordinate des abgefragten Punktes ist. TEST gibt nun jeweils die INK-Nr. (0 oder 1), und nicht etwa die Farb-Nr. (stets 0) des angesteuerten Punktes wieder, so daß selbst der unsichtbare Schriftzug abgetastet werden kann.

Zusätzliche Erläuterung:

Programmzeilen, die vom Programm des beiliegenden Datenträgers abweichen und erst im Laufe des Artikels endgültige Form annehmen, sind durch (x) gekennzeichnet.

Sobald die TEST-Abfrage auf einen mit INK 1, also mit dem PEN gesetzten Punkt trifft wird dieser um 212 Punkte nach oben und um 336 Punkte nach rechts verschoben wiedergegeben. Nach und nach erscheint blinkend, da

BASIC 1.0

in der PLOT-Anweisung die zweifarbige INK 3 gesetzt ist, der Titel-Schriftzug am oberen Bildschirmrand.

In diesem Zusammenhang müssen wir auf eine Eigenart des CPC zu sprechen kommen. Wenn Sie nacheinander PLOT 0,0:PLOT 0,1:PLOT 0,2:PLOT 0,3 eingeben, werden Sie unten links statt 4 nur 2 Punkte sehen. Das liegt daran, daß in y-Richtung zwei benachbarte Werte, jeweils ein ungerader und ein gerader Wert, ein und denselben Punkt ansprechen. Ähnlich verhält es sich in der x-Richtung.

Geben Sie PLOT 0,0:PLOT 1,0:PLOT 2,0:PLOT 3,0 ein. Im MODE 2 werden Sie zwar 4 Punkte, im MODE 1 aber nur zwei Punkte und im MODE 0 gar nur einen Punkt ausmachen können. Zwar unterscheiden sich die Punkte in der Größe, dafür wird ein und derselbe Punkt, je größer er ist, durch um so mehr benachbarte x-Werte angesprochen.

Nach dieser Erkenntnis brauchen wir in Zeile 50 sowohl in x- wie auch in y-Richtung nur jeden zweiten Wert abzufragen:

```
50 FOR h=0 TO 192 STEP 2:FOR i=0 TO 16 STEP 2
```

Sie sehen, außer der Geschwindigkeit ändert sich nichts. Zuletzt muß noch die Zeile 110 erklärt werden. Hier wird die inzwischen überflüssige Vorlage gelöscht und INK 1 durch die Farb-Nr. 26 (weiß) sichtbar gemacht.

Das alles wäre jedoch noch keine richtige Projektion, wenn wir den Titel-Schriftzug nicht auch vergrößern könnten. Dies soll nun in y-Richtung, also der Vertikalen, um den Faktor 2 geschehen. Ändern Sie folgende Zeile:

```
70 IF TEST (h,i)>0 THEN PLOT h+212,i*2+336,3
```

Das Ergebnis ist zwar schon recht beeindruckend, eine Geräuschuntermalung würde den Effekt aber noch steigern

```
60 SOUND 2,280+h,2,7-h/27 ... 3
```

Während der x-Abfrage wird durch die Addition von h die Tonhöhe von ursprünglich 280 ständig gesenkt. Ebenso wird die Lautstärke durch die ganzzahlige Division durch 27 in 7 Schritten auf 0 gesenkt. Zur Abrundung wird dem Ton das Rauschen Nr. 3 hinzugefügt.

Den akkustischen Schlußpunkt der grafischen Projektion soll folgende Ergänzung setzen:

```
30 ENV 1,15,1,2,1,0,160,15,-1,4
90 SOUND 1,150,250,0,1,,1
100 SOUND 4,100,250,0,1,,5
```

In Zeile 30 wird vorerst die Lautstärken-Hüllkurve Nr. 1 definiert. Die Lautstärke des Tons soll in 15 Schritten, die jeweils 2 Einheiten lang sind, um 1 angehoben werden. Danach wird diese in einem großen Schritt, der 160 Einheiten lang ist, gehalten und anschließend in 15 Schritten, die jeweils 4 Einheiten lang sind, um 1 gesenkt.

Dies ergibt eine Gesamtlänge von 250 Einheiten und eine Start-Lautstärke von 0. Entsprechend diesen Werten sind die Sound's in Zeile 100 und 110, bei denen die Hüllkurve Anwendung findet, abgestimmt.

Als nächstes Kapitel wenden wir uns den Steuerzeichen zu. Wie dem Bedienungshandbuch zu entnehmen ist, können wir mit PRINT CHR\$(24) die PAPER- und PEN-Farben austauschen. Dadurch erfolgt jeder weitere Ausdruck invertiert. Weiterhin können wir mit PRINT CHR\$(9)"Hallo" den Ausdruck um ein Zeichen nach rechts, mit PRINT CHR\$(10) "Hallo" um eine Zeile nach unten versetzen.

Dies alles wäre recht mühselig, wenn uns nicht bestimmte, über die CTRL-Taste erreichbare Symbole denselben Dienst erweisen würden, z.B.

Ctrl + X = " X " = CHR\$(24)

Ctrl + I = " -> " = CHR\$(9)

Ctrl + J = " ↓ " = CHR\$(10)

Ctrl + H = " <- " = CHR\$(8)

Ctrl + K = " ↑ " = CHR\$(11)

Geben Sie zur mühelosen Untertitelung des Programms folgende Zeilen ein:

```
120 LOCATE 8,7: PRINT " X Angriff aus dem Weltall X"
130 PEN 3: PRINT "↓↓↓->->->->->->->->-> presented by"
140 PRINT "↓↓↓↓->->->->->->->->-> OLPA ->-> SOFT"
```

Ein weiterer Vorteil der Steuerzeichen ist, daß

BASIC 1.0

sie auch in STRINGS eingearbeitet werden können. Probieren Sie dies:

```
150 a1$="<v<-<-<-<v<" : a2$=">v>v<-<-<-<"
160 LOCATE 9,17: PRINT a1$
170 LOCATE 32,17: PRINT a2$
```

Als nächstes soll dem Titelbild etwas Grafik hinzugefügt werden. Dazu erzeugen wir ein kreisförmiges Strahlenbündel in leichter Abwandlung der Handbuch-Formel zur Kreis-Erzeugung:

```
180 DEG: FOR i=15 TO 360 STEP 15
200 PLOT 320,120: DRAW 60*COS(i),60*SIN(i)
210 NEXT
```

Außerdem wird der Bildschirm mit einem gepunkteten Band umgeben. Zuerst in x-Richtung ...

```
220 FOR i=2 TO 398 STEP 11
240 PLOT 1,i: PLOT 639,i: NEXT
```

und anschließend in y-Richtung:

```
250 FOR i=1 TO 639 STEP 11
270 PLOT i,2: PLOT i,398: NEXT
```

Schöner wäre es jedoch, wenn die Strahlen und Punkte abwechselnd in zwei verschiedenen Farben ausgegeben würden. Dies geschieht mit der Farb-Variablen c, die durch zwei einfache Ausdrücke abwechselnd die Werte 1 und 2 annimmt. Ergänzen bzw. ändern Sie folgende Zeilen:

```
190 IF i MOD 30 = 0 THEN c = 1 ELSE c = 2
200 PLOZ 320,120: DRAW 60*COS(i),60*SIN(i),c
230 c=c+1: IF c>2 THEN c=1
240 PLOT 1,i,c: PLOT 639,i,c: NEXT
260 c=c+1: IF c>2 THEN c=1
270 PLOT i,2,c: PLOT i,398,c: NEXT
```

Die MOD-Funktion aus Zeile 190 wird im Handbuch nicht erklärt. Sie gibt jeweils den ganzzahligen Rest wieder, der beim Teilen der ersten Zahl durch die zweite übrigbleibt. In Zeile 190 wird also geprüft, wann i ohne Rest durch 30 teilbar ist. Dies ist genau bei jedem zweiten Strahl der Fall - c nimmt den Wert 1 an, ansonsten den Wert 2. Das Prinzip in den Zeilen 230 und 260 ist einfacher: c wird jeweils um 1 erhöht, sobald jedoch die 2 überschritten ist, wird c auf 1 zurückgesetzt.

DISKETTENLAUFWERK CUMANA 3"

(Bitte Computer-Type angeben)»»»»»»»»»»»»»» DM 399,-

3" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464, 664 und 6128 zur Verwendung als zweites Laufwerk. 40 Spuren, einseitig, 180 KB, Zugriffszeit 55 ms, incl. Anschlußkabel und Netzteil

DISKETTENLAUFWERK CUMANA 5,25"

(Bitte Computer-Type angeben)»»»»»»»»»»»»»» DM 599,-

5,25" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464, 664 und 6128 zur Verwendung als zweites Laufwerk. 40 Spuren, einseitig, 180 KB, Zugriffszeit 80.2 ms, incl. Anschlußkabel und Netzteil

DISKETTENLAUFWERK CUMANA 5,25" - 1 MB

CPC 464 (Controller einschicken)»»»»»»»»»»»»»» DM 650,-
CPC 664 (Console einschicken)»»»»»»»»»»»»»» DM 790,-

1 MB, 5,25" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464 und 664 zur Verwendung als zweites Laufwerk, 80 Spuren, zweiseitig, über 750KB formatiert, incl. Umrüstung, Anschlußkabel und Netzteil, 99 Directoryeinträge, Vortex Speichererweiterung wird unterstützt.

DISKETTENLAUFWERK Vortex F1/S

»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» DM 1190,-
(1 Laufwerk mit Controller, CP/M 2.2, VDOS und Handbuch)

DISKETTENLAUFWERK Vortex F1/D

»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» DM 1690,-
(2 Laufwerke mit Controller, CP/M 2.2, VDOS u. Handbuch)

DISKETTENLAUFWERK Vortex F1/Z

»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» DM 690,-
(Zweitlaufwerk mit Programm SPARA)

DISKETTENLAUFWERK Vortex F1/X

(Zweitlaufwerk)»»»»»»»»»»»»»»»» DM 690,-

ERWEITERUNG

Vortex A1-S (Aufrüstsatz F1/S auf F1/D)»»»» DM 492,-

ERWEITERUNG

Vortex A1-Z (Aufrüstsatz F1/Z auf F1/S)»»»» DM 540,-

Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. DM 8,- Versandkosten
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

BASIC 1.0

Jetzt soll Bewegung in die Sache kommen! Aber vorerst wird, damit das Blinken nicht überhand nimmt, INK 3 mit einer einfachen Farbe belegt:

```
280 INK 3,20
```

Unser Ziel ist, die Farben wandern zu lassen, d.h. die Farbe von INK 1 soll regelmäßig gegen die Farbe von INK 2 ausgetauscht werden und umgekehrt. Dadurch entsteht ein Bewegungseffekt, wie er oft in Reklame-Beleuchtungen Verwendung findet.

```
290 x(1)=26: x(2)=14: c1=1: c2=2
310 c1=c1+1: IF c1>2 THEN c1=1
320 c2=c2+1: IF c2>2 THEN c2=1
330 INK 1,x(c1): INK 2,x(c2)
340 FOR pa=1 TO 100: NEXT pa
410 GOTO 310
```

Zuerst wird in Zeile 290 ein Variablenfeld mit zwei Werten, $x(1)$ und $x(2)$, eröffnet. Eigentlich müßte dies vorher mit DIM $x(2)$ dimensioniert werden, unterhalb von 10 Werten ist das aber nicht nötig.

In den Zeilen 310 und 320 nehmen die Variablen $c1$ und $c2$ nach bewährtem Muster abwechselnd und entgegengesetzt die Werte 1 und 2 an. Durch die Zeile 330 kommt der Clou in die Sache: INK 1 und INK 2 werden abwechselnd und entgegengesetzt - gemäß $c1$ und $c2$ - mit den Farb-Nummern 26 und 14 belegt. Damit das Ganze auch rund läuft, wird die Schleife in Zeile 410 geschlossen.

Die Zeile 340 dient vorerst nur zur Verzögerung des Ablaufs, damit die Sache aber nicht ganz geräuschlos vor sich geht, wird sie wie folgt ersetzt:

```
340 SOUND 1,RND*1000+50,20,3
350 SOUND 4,RND*100,20,2
```

Dies ist die einfachste Art der SOUND-Untermalung - die Tonhöhe wird über die RND-Funktion per Zufall ausgesucht. Damit jeweils zwei SOUNDS gleichzeitig ertönen, werden sie, wie in den Zeilen 90 und 100, über unterschiedliche Kanäle (Nr. 1 und Nr. 4 = links und rechts im Stereoklang) ausgegeben.

Zuguterletzt muß aber noch der Einstieg in das Hauptprogramm vorbereitet werden.

```
300 m=230: k=2: a3$="! Taste !": TAG
360 MOVE m,32: PRINT a3$:
370 IF m>300 THEN k= 2
380 IF m<230 THEN k= 2
390 m=m+k
400 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 420
420 TAGOFF: CLS: END
```

Als Schlußpunkt nutzen wir hierbei die TAG-Funktion des CPC. Diese ermöglicht es, einen Schriftzug nicht nur, wie mittels LOCATE in einer Felder-Matrix, sondern an jedem beliebigen Punkt des Bildschirms anzubringen.

Der Schriftzug wird in Zeile 300 als $a3\$$ festgelegt, die entsprechende PRINT- oder besser PLOT-Position wird mittels MOVE in Zeile 360 angesteuert. Das Semikolon hinter der PRINT-Anweisung ist unerlässlich, da ansonsten störende Steuerzeichen ausgegeben werden.

In den Zeilen 370 - 390 kommt folgendes Prinzip zur Anwendung: Der Startwert $m = 230$ wird bei jedem Schleifendurchlauf um die Konstante $k=2$ erhöht. Dies schlägt sich in der MOVE-Anweisung nieder, der Schriftzug wandert punktweise nach rechts und das, obwohl durch k nur jeder zweite x -Achsenwert angesteuert wird (siehe oben!). Dies geschieht so lange bis ein Maximum von $m=300$ erreicht ist.

Danach wird $k=-2$ gesetzt und m um diese Konstante verringert, so daß der Schriftzug wieder nach links wandert. Ist das Minimum von $m=230$ erreicht, wird k erneut auf $+2$ gesetzt und der Prozeß beginnt von vorne.

Nun muß aber auch eine Möglichkeit geschaffen werden, um aus dieser Schleife auszusteigen. Dies geschieht mit der Tastaturabfrage in Zeile 400. INKEY\$ nimmt stets als Inhalt die Bedeutung einer Taste an, sobald diese gedrückt wird. Ist dieser STRING nicht mehr leer, springt das Programm aus der Schleife heraus zu der Zeile 420.

Hier wird die TAG-Funktion abgestellt und der Bildschirm geleert - das Hauptprogramm kann beginnen!

Ein solches Hauptprogramm müßte jetzt von Ihnen selbst erstellt werden - aber vielleicht haben Sie ja eine Idee

Viel Spaß beim Programmieren! (Panckow)

PROGRAMM-TOOL

für den CPC 464, 664 und 6128

PROGRAMM-TOOL belegt Funktionstasten
mit bei der Programmierung des CPC oft benötigten Basic
Schlüsselwörtern.

Bewußt wurde auf eine Belegung des Zehnerblocks verzichtet, damit
z.B. Data-Zeilen weiter bequem eingegeben werden können.
Auch wurde auf einen zusätzlichen Tastaturbuffer verzichtet, um die
Speicherkapazität nicht einzuschränken.

Das Programm erklärt sich selbst, muß aber sofort nach Eingabe
gespeichert werden,
da es sich sonst nach dem ersten Durchlauf selbsttätig löscht!
(Wilhelm Fähndrich)

D-001

```

10 '#####
20 '##
30 '##          #####          ##
40 '##          #####          ##
50 '##          ###              PROGRAMM - TOOL          ##
60 '##          #####          ##
70 '##          #####          ##
80 '##          #####          ##          (c) 1985 by WILHELM FAEHNDRICH
90 '##          #####          ##
100 '#          #####          ##
110 '#          #####          ##
120 '#####
130 KEY DEF 35,1,105,73,141          310 KEY DEF 37,1,107,75,152
140 KEY 141,"INPUT"          320 KEY 152,"INKEY$"
150 KEY DEF 54,1,98,66,147          330 KEY DEF 27,1,112,80,153
160 KEY 147,"BORDER"          340 KEY 153,"PAPER"
170 KEY DEF 36,1,&6C,&4C,155          350 KEY DEF 50,1,114,82,150
180 KEY 155,"LOCATE "          360 KEY 150,"RETURN"
190 KEY DEF 59,1,119,87,156          370 KEY DEF 60,1,115,83,142
200 KEY 156,"WINDOW"          380 KEY 142,"SYMBOL"
210 KEY DEF 61,1,100,68,148          390 KEY DEF 68,1,159,145,158
220 KEY 148,"DATA "          400 KEY 159,"MODE 2"+CHR$(13)
230 KEY DEF 38,1,109,77,151          410 KEY 145,"LIST"+CHR$(13)
240 KEY 151,"MODE"          420 KEY 158,"RENUM"+CHR$(13)
250 KEY DEF 46,1,110,78,154          430 KEY DEF 56,1,52,36,157
260 KEY 154,"NEXT"          440 KEY 157,"CHR$("
270 KEY DEF 52,1,103,71,144          450 KEY DEF 34,1,111,79,143
280 KEY 144,"GOSUB "          460 KEY 143,"GOTO"
290 KEY DEF 62,1,&63,&43,146          470 KEY DEF 26,1,64,124,149
300 KEY 146,"CALL "&          480 KEY 149,"RUN"+CHR$(13)

490 MODE 1:INK 1,26:PEN 1:GOSUB 580:INK 3,6,24:PEN 3:PRINT"          CPC 464 - PROG
RAMM - TOOL":PEN 1:GOSUB 580:PRINT:PRINT:PRINT" FUNKTIONEN:":GOSUB 580
500 PRINT" BORDER,CALL &,DATA,GOSUB,INPUT,LOCATE,"
510 PRINT:PRINT" MODE,NEXT,PAPER,RETURN,SYMBOL,WINDOW"
520 PRINT:PRINT" UEBER CTRL + ANFANGSBUCHSTABE":GOSUB 580
530 GOSUB 580:PRINT" CHR$( = CTRL + $   MODE 2 = TAB"
540 PRINT:PRINT" GOTO = CTRL + O   LIST = SHIFT + TAB";
550 PRINT:PRINT" INKEY$= CTRL + K   RENUM = CTRL + TAB"
560 PRINT:PRINT"          RUN = CTRL + S"
570 GOSUB 580:NEW
580 FOR N=1 TO 40:PRINT CHR$(154);:NEXT:RETURN

```

VOKABEL-TRAINER

VOKABELN LERNEN

MIT DEM CPC

Ein sinnvoller Einsatz des Computers besteht darin, dem Schüler das Lernen von Vokabeln zu erleichtern. Dieses Programm läuft auf allen drei CPC's, egal, ob mit Diskettenlaufwerk oder ohne.

Zuerst wird man in den Zeilen 120 - 170 gefragt, ob man neue Wörter eingeben, oder lieber üben möchte. Drücken Sie zu Beginn "W". Nun fragt der Computer nach dem Namen der Datei, der bei angeschlossenem Diskettenlaufwerk nicht länger als acht Zeichen lang sein sollte (haben Sie kein Diskettenlaufwerk, ändern Sie die 8 in Zeile 220 in eine 16, ebenso die 8 in Zeile 530). In den Zeilen 200 - 290 werden die Vokabeln eingegeben, wobei das Wort "ENDE" die Eingabe schließt. Abgespeichert werden die Vokabeln von den Zeilen 340 - 390. Danach gelangen Sie erneut in ein

Menü, in dem Sie gefragt werden, ob Sie üben, oder das Programm beenden möchten. Geben sie "U" für Üben ein. Der Computer fragt wieder nach dem Dateinamen, dann werden die Wörter von den Zeilen 560 - 660 eingelesen und dupliziert. Nun werden Sie gefragt, ob Sie das deutsche Wort in die Fremdsprache übersetzten wollen oder umgekehrt (Zeilen 680 - 750). In der Hauptroutine (Zeilen 790 - 860) werden die Wörter aufgerufen (Zeile 1080 bzw. 1090). Die Eingabe wird mit dem dazugehörigen Wort in Zeile 1100 bzw. 1120 verglichen. Falls die Vokabel falsch ist, wird sie dem Schüler in den Zeilen 1160 - 1210 bzw. 1260 - 1290 gezeigt, dann muß er sie nochmals eingeben. Ist die Vokabel richtig, wird sie gelöscht (Zeile 850). Am Schluß wird dem Schüler gezeigt, wieviele Worte er falsch eingegeben hat (Zeilen 890 - 930). Diese werden in einem zweiten Durchlauf wiederholt. Das Programm läuft so lange, bis keine falschen Vokabeln mehr übrigbleiben. (Jens Gerhart)

```

10 OPENOUT"DUMMY":MEMORY HIMEM-1:CLOS
EOUT
20 INK 1,24:PEN 1:INK 0,1:PAPER 0
30 BORDER 1
V O K A B E L T R A I N
"
60 PRINT"
";CHRS(77);CHRS(97);CHRS(114)+CHRS(107)+
CHRS(117)+CHRS(115)+CHRS(32)+CHRS(71)+CH
RS(101)+CHRS(98)+CHRS(104)+CHRS(97)+CHRS
(114)+CHRS(100)+CHRS(32)+CHRS(164);" Jun
i 1985
"
70 PRINT"Sie koennen durch betaetigen de
r 'COPY' Taste die Schriftfarbe wechseln
.";PRINT"Dies allerdings nur solange Sie
im Hauptmenue sind !!!!!"
80 PRINT"
<ENTER>":PRINT CHRS(7)
90 a$=INKEYS:IF a$=CHRS(13) THEN 100 ELS
E 90
100 colour=24
110 '=====
120 '=== Hauptprogramm =====
130 '=====
150 MODE 2:INK 0,0:BORDER 0:PEN 1:PAPER
0
160 ON BREAK GOSUB 4850
170 DEFINT i-n
180 MA=500
190 DIM w$(MA,3),kv(MA,1),kdeu(MA),ka(3)
200 RANDOMIZE (380000)
210 u1$=STRINGS(62,"-")
220 u2$=STRINGS(62,"=")
230 u3$=STRINGS(59,"-")
240 prima$="
"+ST
RINGS(22,"**")
>>>> E N G A B E F E H L E R !
"+CHRS(7)
260 '-----
270 '-----
280 '--- Hauptmenue ---
290 '-----
300 CLS
V O K A B E L - T R A I N I N
"Farbe ":";colour;

```

```

320 PRINT:PRINT U2$:PRINT USING"Im Compu
ter sind *** Vokabeln .";nv:PRINT USING"
Es ist noch fuer *** Vokabeln platz .";m
a-nv
330 PRINT"
Der Anwender moechte Vokabeln eintip
pen."
340 PRINT"
Der Computer soll die Vokabeln auf K
assette schreiben."
350 PRINT"
Der Computer soll Vokabeln von der K
assette lesen."
360 PRINT"
Der Computer soll die Vokabeln abfra
gen."
370 PRINT"
Der Anwender moechte Vokabeln korrig
ieren."
380 PRINT"
Der Computer soll die Vokabel auf Pa
pier ausdrucken."
390 PRINT"
Das Programm soll beendet werden."
400
410 PRINT:PRINT u1$:PRINT
Welche Ziffer wird gewuenscht
";PRINT CHRS(7)
430 bs=INKEYS:IF bs="" THEN 430
440 IF bs=CHRS(224) THEN colour=colour+1
:IF colour>26 THEN colour=1
Farb
"
460 km=VAL(bs)
470 IF km>9 OR km<1 THEN 430
480 ON km GOSUB 550,1260,1500,1930,3210,
3880,300,300,4140
490 GOTO 300
500 END
510 '=====
520 '=Unterprogramm Vokabel eintippen =
530 '=====
540
550 CLS
U E T Z T W E R D E
";CHRS(7)
570 PRINT:PRINT u2$+"=":PRINT"
"
580 IF nv=0 THEN 690
590
600 PRINT"Im Computer sind bereits Vokab
eln vorhanden."

```

VOKABEL-TRAINER

```

610 PRINT"Sollen die neuen Vokabeln hinz
620 PRINT"oder sollen die alten Vokabeln
630 PRINT"
640 a$=INKEYS:IF a$="" THEN 640
650 IF a$<>"1" AND a$<>"2" THEN 640
660 IF a$="2" THEN nv=0
670 PRINT a$:PRINT
680
690 PRINT"Bitte hinter die Frage 'Vokabe
l?' stets das Wort aus der":PRINT"Fremd
sprache tippen. Hinter das Gleichheitsze
ichen gehoert":PRINT"die deutsche Bedeut
ung (Uebersetzung)":PRINT
700 PRINT"Falls eine Korrektur erwuenscht
ist, dann muss die Frage":PRINT" 'Voka
bel?' mit einem Stern(*) beantwortet we
rden.":PRINT
;weiter$
720
730 CLS
740 j1=1:j2=3:jlaenge=64:jbreite=11:j$="
750 GOSUB 4450
760 blanks=STRINGS(60," ")
770
780 *** Beginn des Repeat-Blockes ***
790 IF nv=ma THEN PRINT"Es sind Maximal"
;ma;"Vokabeln zulaessig.":PRINT"Diese Gr
Bitte <ENTER>
":LINE INPUT weiter$:RETURN
800 nv=nv+1
810 lh=4:lv=5:GOSUB 4430
;w
S(nv,0)
830 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PRINT blanks:
PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
840 IF RIGHTS(w$(nv,0),1)=" " THEN w$(nv
,0)=LEFTS(w$(nv,0),LEN(w$(nv,0))-1):GOTO
840
850
860 *** Ruecksprung zum Hauptmenue ***
870 IF w$(nv,0)="" THEN nv=nv-1:RETURN
880
890 IF LEFTS(w$(nv,0),1)<>"*" THEN 1030
900
910 =====
920 CLS
930 nv=nv-1
940 PRINT"
Welche Vokabel soll geaendert werden ? "
:PRINT
950 PRINT"Die zuletzt eingetippte Vokabe
l: 0 "
960 PRINT"Die vorletzte Vokabel:
-1 (usw.)"
970 PRINT"
Es genuegt auch,nur auf die <ENTER>-Tast
e zu druecken":PRINT"oder Anfangsbuchsta
ben der Vokabel einzugeben."
;
a$
990 khp=1:PRINT:GOSUB 3330
1000 GOTO 730
1010
1020 =====
1030 kdeu(nv)=3
1040
1050 FOR i=1 TO 3
1060 lv=lv+2:GOSUB 4430
1070 PRINT MIDS(STR$(i),2,1);". Bedeutun
g ? "w$(nv,0);"=";
1080 LINE INPUT w$(nv,i)
1090 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PRINT blanks
:PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1100 IF RIGHTS(w$(nv,i),1)=" " THEN w$(n
v,i)=LEFTS(w$(nv,i),LEN(w$(nv,i))-1):GOT
O 1100
1110 IF w$(nv,i)="" THEN IF i=1 THEN lv=
lv-2:GOTO 1060 ELSE kdeu(nv)=i-1:i=4
1120 NEXT i
1130
1140 lh=4:lv=3
1150 FOR i=1 TO 4
1160 lv=lv+2:GOSUB 4430
1170 PRINT blanks;
1180 NEXT i
1190
1200 GOTO 790
1210
1220 *** Ende des Repeat-Blockes ***
1230
1240
1250
1260 CLS
J E T Z T W E R D E
;C
HRS(7)
1280 PRINT u2$:PRINT"
"
1290
1300 IF nv=0 THEN PRINT"Im Computer sind
Bitte
":LINE INPUT weiter$:
RETURN
1310
1320 LINE INPUT"
;dateis
1330 SPEED WRITE (1)
1340 OPENOUT dateis
1350 PRINT #9,nv
1360
1370 FOR iv=1 TO nv
1380 PRINT #9,CHR$(34);w$(iv,0);CHR$(34)
;kdeu(iv)
1390 FOR ideu=1 TO kdeu(iv)
1400 PRINT #9,CHR$(34);w$(iv,ideu);CHR$(
34)
1410 NEXT ideu
1420 NEXT iv
1430
1440 CLOSEOUT
1450 RETURN
1460
1470 'Unterprogramm Vokabel von Kas.les.
1480
1490
1500 CLS
J E T Z T W E R D E
;CHR
$(7)
1520 PRINT u2$:PRINT"
"
1530 IF nv=0 THEN GOTO 1660
1540
1550 PRINT"Im Computer sind bereits Voka
beln vorhanden."
1560 PRINT"Sollen die gelesenen Vokabeln
? "
1570 PRINT"oder sollen die alten Vokabel
? "
1580 PRINT"Welche Ziffer ? ";
1590 a$=INKEYS:IF a$="" THEN 1590
1600 IF a$<>"1" AND a$<>"2" THEN 1590
1610 PRINT a$:PRINT
1620 IF a$="2" THEN nv=0:GOTO 1660
1630
1640 IF nv=ma THEN PRINT"Im Computer ist
kein Platz mehr vorhanden.":PRINT"Die D
atei kann deshalb nicht gelesen werden."
;
;LINE I
NPUT weiter$:RETURN
1650
Name der Kassetten-Datei
;dateis
1670 OPENIN dateis
1680 INPUT #9,nneu
1690 PRINT"
Anzahl der Vokabeln im Computer : ";n
v:PRINT"Anzahl der Vokabeln in der Datei
";nneu:PRINT
1700 IF nv+nneu<=ma THEN 1790
1710
1720 PRINT"Im Computer ist noch Platz fu
er";ma-nv;"Vokabeln.":PRINT"Es koennen a
lso nicht alle Vokabeln aus der Datei ge
od
Vokabeln geladen werden ? "
1730 PRINT"
;
1740 a$=INKEYS:IF a$="" THEN 1740
1750 IF a$<>"a" AND a$<>"A" AND a$<>"b"
AND a$<>"B" THEN 1740
1760 PRINT a$
1770 IF a$="A" OR a$="a" THEN CLOSEIN:RE
TURN ELSE nneu=ma-nv
1780
1790 FOR iv=1 TO nneu
1800 nv=nv+1
1810 INPUT #9,w$(nv,0),kdeu(nv)
1820 FOR ideu=1 TO kdeu(nv)
1830 INPUT #9,w$(nv,ideu)
1840 NEXT ideu
1850 NEXT iv
1860
1870 CLOSEIN
1880 RETURN
1890
1900 'Unterprogramm Vokabel uebersetzen
1910
1920
1930 CLS
J E T Z T W E R D E
;CHR$(7)
1950 PRINT u2$
1960 PRINT"
"

```

VOKABEL-TRAINER

```

1970 /
1980 IF nv=0 THEN PRINT"Im Computer sind
Bitte
":LINE INPUT weiter$:R
ETURN
1990 /
2000 ntest=0:ngut=0
2010 /
2020 =====
2030 Menue
2040 =====
2050 /
Fremdsprache ---> deuts
che Sprache":PRINT
deutsche Sprache ---> F
remdsprache":PRINT
Fremdsprache <--> deuts
che Sprache"
2090 PRINT
2100 /
2110 PRINT STRING$(62,"-"):PRINT
Welche Ziffer wird gewünscht
":
2130 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2130
2140 kfall=VAL(a$)
2150 IF kfall<1 OR kfall>3 THEN 2130
2160 PRINT:PRINT a$:nf=nv:nd=nv
2170 /
2180 IF kfall=1 OR kfall=3 THEN FOR i=1
TO nv:kv(i,0)=0:NEXT i:nf=0
2190 IF kfall=2 OR kfall=3 THEN FOR i=1
TO nv:kv(i,1)=0:NEXT i:nd=0
2200 IF nf=nv AND nd=nv THEN GOSUB 4190:
RETURN
2210 ntest=ntest+1
2220 /
2230 ks=kfall
2240 IF nf=nv THEN ks=2 ELSE IF nd=nv TH
EN ks=1
2250 IF ks=3 THEN ks=INT(1+RND*2)
2260 /
2270 ON ks GOTO 2330,2890
2280 /
2290 -----
2300 --- Routine Uebersetzung F->D ---
2310 /
2320 /
2330 nr=INT(1+RND*nv)
2340 IF kv(nr,0) THEN 2330
2350 *****
Fremdsprache ---> deuts
"
2370 PRINT"
"
2380 /
2390 ka(1)=0:ka(2)=0:ka(3)=0:ia=0
2400 na=0:nb=kdeu(nr):lh=46:lv=3
2410 /
2420 -----
2430 FOR ii=1 TO nb
2440 kr=0:kt=0:kz=0
2450 PRINT w$(nr,0);" = ";
2460 LINE INPUT a$
2470 IF RIGHTS(a$,1)=" " THEN a$=LEFT$(a
$,LEN(a$)-1):GOTO 2470
2480 IF a$="" THEN ii=nb:GOTO 2710
2490 lv=lv+1:GOSUB 4430
2500 /
2510 -----
2520 FOR i=1 TO nb
2530 IF a$=w$(nr,i) THEN IF ka(i)=1 THEN
kz=1:ii=ii-1:GOTO 2600 ELSE na=na+1:kr=
1:ka(i)=1:GOTO 2600
2540 ip=INSTR(w$(nr,i)," "):IF ip=0 THEN
GOTO 2600
2550 ip=INSTR(w$(nr,i),a$):IF ip=0 THEN
GOTO 2600
2560 IF ip>1 THEN IF MIDS(w$(nr,i),ip-2,
2)<>" " THEN 2600
2570 ip=ip+LEN(a$)-1
2580 IF ip<LEN(w$(nr,i)) THEN IF MIDS(w$
(nr,i),ip+1,2)<>" " THEN 2600
2590 ia=1:IF ka(i)=1 THEN kz=1:ii=ii-1 E
LSE na=na+1:kt=kt+1:ka(i)=1
2600 NEXT i
2610 -----
2620 /
R I C
":IF kt THEN lv=lv+1:GOSUB 4430
ELSE GOTO 2700
2640 /
2650 IF kt THEN FOR i=1 TO kt:GOSUB 4430
":IF i<kt THEN 1
v=lv+1:GOSUB 4430:NEXT i:GOTO 2700
2660 /
Zaehl
":GOTO 2700
2680 /
2700 IF na=nb THEN ii=nb
2710 NEXT ii
2720 *** Ende der Hauptschleife ***
2730 *****
2740 PRINT
2750 IF na=nb THEN GOSUB 4430:PRINT prim
a$:nf=nf+1:kv(nr,0)=1:ngut=ngut+1 ELSE i
a=1:PRINT u3$
2760 /
2770 PRINT
2780 IF ia THEN xr=lh:lh=1:GOSUB 4430:PR
INT "
"
":FOR i=1 TO nb:
PRINT w$(nr,0);" = ";w$(nr,i):NEXT i:lh=
xr
2790 /
2800 PRINT"
"
2810 PRINT"<ENTER> = naechste Vokabel -
E und <ENTER> = Ende.";
2820 LINE INPUT weiter$
2830 IF weiter$="E" OR weiter$="e" THEN
GOSUB 4190:RETURN ELSE GOTO 2200
2840 /
2850 -----
2860 --- Routine Uebersetzung D->F ---
2870 /
2880 /
2890 nr=INT(1+RND*ABS(nv))
2900 IF kv(nr,1)>=kdeu(nr) THEN 2890
2910 /
2920 CLS
deutsche Sprache ---> Fremds
"
2940 PRINT"
"
2950 ka=kv(nr,1)+1
2960 lh=46:lv=4
2970 PRINT w$(nr,ka);" = ";
2980 kr=0
2990 LINE INPUT a$
3000 IF RIGHTS(a$,1)=" " THEN a$=LEFT$(a
$,LEN(a$)-1):GOTO 3000
3010 IF a$="" THEN PRINT:PRINT u3$:GOTO
3100
3020 GOSUB 4430
3030 /
3040 IF a$=w$(nr,0) THEN kr=1:kv(nr,1)=k
"
F
3050 /
3060 PRINT
3070 IF kr THEN PRINT prima$:ngut=ngut+1
ELSE PRINT u3$
3080 /
3090 IF kv(nr,1)=kdeu(nr) THEN nd=nd+1
3100 PRINT
Richti
":CHR$(7):PRINT:PRINT w$(nr,
ka);" = ";w$(nr,0)
3120 /
3130 PRINT"
"
3140 PRINT"<ENTER> = naechste Vokabel -
E und <ENTER> = Ende.";
3150 LINE INPUT weiter$
3160 IF weiter$="E" OR weiter$="e" THEN
GOSUB 4230:RETURN ELSE GOTO 2200
3170 /
3180 -----
3190 --- Unterprogramm Vokabel aendern ---
3200 /
3210 CLS:khp=0
J E T Z T W E R D E
":CHR$(7)
3230 PRINT u2$:PRINT"
"
3240 /
3250 IF nv=0 THEN PRINT"Im Computer sind
Bitte
":LINE INPUT weiter$:R
ETURN
3260 /
Welche Vokabel soll geaendert
":PRINT
3280 PRINT"Entweder das ganze Wort (in F
remdsprache) eingeben,
3290 PRINT"oder nur Anfangsbuchstaben ei
ngeben"
3300 PRINT"oder nur die <ENTER>-Taste dr
uecken.":PRINT
":a$:PRIN
T
3320 /
3330 mv=0
3340 IF LEFT$(a$,1)="0" THEN mv=nv:GOTO
3510
3350 IF LEFT$(a$,1)<>"-" THEN 3390
3360 ii=VAL(a$)
3370 IF ii>1 OR ABS(ii)>nv THEN PRINT:
PRINT ff$:PRINT:GOTO 3270

```

Programme vom Spezialisten:

MUSIC COMPOSER	Cass. DM	36.90
MASTERCHESS	Cass. DM	29.90
FIGHTER PILOT	Cass. DM	31.90
JUMPJET	Cass. DM	31.90
WINTERGAMES	Cass. DM	36.90
ZEN ASSEMBLER	Cass. DM	64.90
ELITE (deut. Vers.)	Cass. DM	64.90
THE HACKER	Cass. DM	39.90
MINDSHADOW	Cass. DM	39.90
ALIEN 8	Cass. DM	39.90
WAY OF THE EXPLODING		
FIST	Cass. DM	36.90

Natürlich haben wir auch Programme auf Disk. Bitte GRATIS-Liste Disk./Cass. anfordern!

PLEXI COVER CPC 464	DM	23.-
PLEXO COVER CPC 664	DM	27.-
LIGHT PEN MODUL	DM	99.-
DISK BOX 35	DM	29.90
SYNTHESIZER CPC		
STEREO	DM	159.-

(mit Software+Lautsprechern)
CENTRONICS KABEL DM 46.90
(Centronics Drucker an CPC)

Wir liefern ab DM 100,- frei Haus!
Per V-Scheck oder Nachnahme (immer mit Porto!) Unter 100,- plus Porto!
Listenanforderung und Bestellung an:

Elektronik Center
Wachterstr. 3
8170 Bad Tölz,
Tel.: 08041/41565

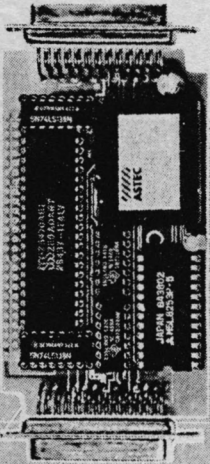
Super Schnell Versand!

ELITE (DEUTSCH)	Cass.	58,-
Exploding Fist		35,-
Friday the 13th		38,-
Ghostbusters		38,-
HACKER		38,-
Impossible Mission		38,-
3 D GRAND PRIX		42,-
Colossus 4.0		35,-
Hanse		35,-
WAY OF THE TIGER		54,-
Ping-Pong		32,-
SPACE INVASION		39,-
Trivia (Deutsch)		28,-
WINTER GAMES		35,-
Wintersports		35,-
ZORRO		39,-
usw.		

Versandkatalog gegen
2,- DM in Briefmarken
Alle Preise inkl. MWSt.
zzgl. NN + Porto
ab 100,- Verp. + Porto frei

SoftwareServiceCenter
Postfach 248
4930 Detmold
Tel.: 05231/29798

Die Erschließung der peripheren Welt mit dem Schneider CPC



- High-Speed zweifach V-24 Schnittstelle
- kompakte Bauweise
- 300-19200 Baud (1/25 kbaud)
- DC/DC Wandler
- für CPC, 464, 664, 6128
- mit Gehäuse
DM 248,-
- parallel Interface mit 48 Ein-Ausgängen
- mit Gehäuse
DM 219,-

Gundermann
Mikroelektronik 
Lessingstr. 7 · 6837 St. Leon-Rot
Tel. 06227/52394

FINANZBUCHHALTUNG

für alle Disketten- und Plattensysteme mit CP/M, MS-DOS oder PC/DOS
Praxisbewährte Anwendung

seit 1980 mehr als 200 Firmen. Alle Programme in COBOL
Die preiswerte Version: Journal, Konten, Summen- und Saldenliste, Umsatzsteuer-Voranmeldung, Jahreswechsel
nur Sachkonten DM 666,- mit Kunden/Lieferanten DM 899,-

Die universelle Version mit vielen zusätzlichen Möglichkeiten wie: offene-Posten-Liste, Mahnungen, Betriebswirtschaftliche-Auswertung (BWA), mandantenfähig, G + V, Bilanz, autom. Zahlungsverkehr, Adreßaufkleber, autom. Fakturier-Übernahme, Kostenstellen u.v.m.

DATA SOFT Software-Entwicklungsges. m. b. H. Bremen
2800 Bremen 1, Elsa-Brändströmstr. 32, Telefon: 0421 - 23 90 55

BRANDNEU:

TELE-COM 464/664/6128 Diskette DM 69,-

TELE-COM 464/664/6128 ist ein Terminalprogramm zur Datenfernübertragung (DFÜ) über die Schneider RS232 Schnittstelle, das seinesgleichen sucht. Es verfügt über Pull-down-Menues sowie professionelle Fenster-technik mit 7 unterschiedlichen Schriften, die im Terminalmodus über ESC-Codes angesteuert werden können; wahlweise deutscher oder amerikanischer Zeichensatz, Mitprotokollierung auf Drucker möglich; 50 bis 1200 Baud werden unterstützt, 5 bis 8 Datenbits, 1 oder 2 Stopbits, Umschaltung zwischen Voll- und Halbduplex, keine Parität, ODD oder EVEN, Up- und Download möglich; bei Upload Übertragungsgeschwindigkeit drosselbar, Up- und Download wahlweise in ASCII oder in XMODEM (mit XMODEM können Bilder und Binärprogramme übertragen werden), Funktions-tastenbelegung möglich; Online-Uhr (zeigt die Länge der Verbindung in Stunden, Minuten und Sekunden an), Farbeinstellung möglich. Deutsche Anleitung. Sie erhalten beim Kauf dieses Programms ein kostenloses Paßwort für unsere Mailbox.



Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. DM 5,- Versandkosten
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneeferrerring 4 - 8500 Nürnberg 50
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

```

3380 LET mv=nv+ii:GOTO 3510
3390 la=LEN(a$)
3400
3410 FOR i=1 TO nv
3420 IF a$<> LEFT$(w$(i,0),la) THEN 3470
3430 PRINT w$(i,0);STRING$(30-LEN(w$(i,0)), " ");"aendern (N oder J) ?"
3440 a$=INKEY$:IF a$=" " THEN 3440
3450 PRINT a$
3460 IF a$="j" OR a$="J" THEN mv=i:i=nv
3470 NEXT i
3480
3490 IF mv=0 THEN PRINT:PRINT ff$:PRINT:
GOTO 3270
3500
3510 CLS
3520 PRINT"Falls die Vokabel endgueltig
gestrichen werden soll,"
3530 PRINT"bitte nur die <ENTER>-Taste d
ruecken."
3540 PRINT
3550 PRINT"Falls die Vokabel oder eine d
eutsche Bedeutung nicht"
3560 PRINT"geaendert werden soll, bitte
ein Gleichheitszeichen eintippen."
3570 PRINT
Alt:";TAB(32);"Neu:"
3580 PRINT" ----";TAB(32);"----":PRIN
3590 PRINT TAB(2);w$(mv,0);TAB(30);
3600 a$="":kdeu(mv)=0
3610 INPUT a$
3620
3630 IF RIGHT$(a$,1)=" " THEN a$=LEFT$(a
$,LEN(a$)-1):GOTO 3630
3640
3650 IF a$="" THEN w$(mv,0)=w$(nv,0):kde
u(mv)=kdeu(nv):FOR i=1 TO 3:w$(mv,i)=w$(
nv,i):NEXT i:w$(mv,2)="":w$(mv,3)="":nv=
nv-1:IF khp=0 THEN 3800:ELSE RETURN
3660
3670 IF a$<>" " THEN w$(mv,0)=a$
3680 kdeu(mv)=3
3690
3700 FOR i=1 TO 3
3710 PRINT" ";w$(mv,i);TAB(30);" = " ;
3720 LINE INPUT a$
3730 IF RIGHT$(a$,1)=" " THEN a$=LEFT$(a
$,LEN(a$)-1):GOTO 3730
3740 IF a$<>" " THEN w$(mv,i)=a$ ELSE a$
=w$(mv,i)
3750 IF a$="" AND i=2 THEN w$(mv,3)=" "
3760 IF a$="" THEN IF i=1 THEN 3710 ELSE
kdeu(mv)=i-1:i=3
3770 NEXT i
3780
3790 IF khp<>0 THEN RETURN
3800 PRINT
Wird eine weitere Aenderung gewuenscht (
"
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3810
3820 PRINT a$
3830 IF a$="N" OR a$="n" THEN RETURN:ELS
E GOTO 3210
3840 '=====
3850 'Unterprogramm Vokabel ausdrucken
3860 '=====
3870
3880 CLS
J E T Z T W E R D E
";C
HRS(7)
3900 PRINT u2$:PRINT"
"
3910
3920 IF nv=0 THEN PRINT"Im Computer sind
Bitte
":LINE INPUT wei
ter$:RETURN
3930
3940 nz=60
3950 PRINT"Bitte <ENTER> druecken, sobal
d der Drucker eingestellt ist !"
3960 LINE INPUT weiter$
3970 blanks=STRING$(32," "):punkt$=STRIN
G$(30,".")
3980
3990 iz=0
4000 FOR ii=1 TO nv
4010 PRINT #8," ";
4020 PRINT #8,LEFT$(w$(i,0)+" "+punkt$,
31):" ";LEFT$(w$(i,1),45)
4030 iz=iz+1
4040 IF kdeu(i)>1 THEN ii=2 TO kdeu(i):P
RINT #8," ";blanks;LEFT$(w$(i,ii),40):
iz=iz+1:NEXT ii
4050 PRINT #8:iz=iz+1
4060 IF iz>nz THEN PRINT:PRINT"Jetzt is
t ein Seitenvorschub noetig !":PRINT"Bit
te anschliessend <ENTER> druecken !":LIN
E INPUT weiter$:iz=0
4070 NEXT i
4080
4090 RETURN
4100 '=====
4110 'Unterprogramm Ende
4120 '=====
4130 CLS
4140 IF nv>0 THEN 4750
4150
4160 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:LOCATE 18,1
3:PRINT" E N D E":END
4170
4180 RETURN
4190
4200 '=====
4210 'Unterprogramm Erfolgskontrolle
4220 '=====
4230 CLS
4250 PRINT:PRINT u2$:PRINT
4260
S T A N D I H R E S W I S
";PRINT
4280 PRINT"Anzahl der Vokabeln: "
4290
4300 IF kfall=1 OR kfall=3 THEN PRINT"Fr
emdsprache ---> Deutsch: ";PRINT
nf;"x komplett erfolgreich.":PRINT USING
"Das sind ###.# Prozent.":nf/nv*100
4310
4320 IF kfall=2 OR kfall=3 THEN PRINT"De
utsch ---> Fremdsprache: ";PRINT
nd;"x komplett erfolgreich.":PRINT USING
"Das sind ###.# Prozent.":nd/nv*100
4330
4340 IF kfall=3 THEN PRINT"
":LINE INPUT we
iter$
4350
4360 PRINT"
":PR
INT
4370 PRINT"Gesamtanzahl der Versuche:
";ntest
4380 PRINT "Anzahl der Versuche mit ** P
RIMA ** ";ngut
4390 IF ntestf>0 THEN PRINT USING "Das si
nd ###.# Prozent.":ngut/ntest*100
4400 GOSUB 4880
4410 PRINT"
";
4420 LINE INPUT weiter$:RETURN
4430 LOCATE lh,lv+1
4440 RETURN
4450 lh=jl:lv=j2:GOSUB 4430
4460 '-----
4470 '--- Kasten um Eingabeblock ---
4480
4490 IF jbreite=1 THEN RETURN
4500
4510 lh=jl:lv=lv+1:GOSUB 4430
4520
4530 IF jlaenge=1 THEN 4560
4540 lh=jl+jlaenge-1:GOSUB 4430
4550
4560
4570
4580 MOVE 1,150:DRAW 639,150,1
4590
4600 MOVE 639,150:DRAW 639,350
4610 MOVE 639,350:DRAW 1,350
4620 MOVE 1,350:DRAW 1,150
4630 MOVE 2,151:DRAW 638,151
4640 MOVE 638,151:DRAW 638,349
4650 MOVE 638,349:DRAW 2,349
4660 MOVE 2,349:DRAW 2,151
4670 MOVE 3,152:DRAW 3,348
4680 MOVE 3,152:DRAW 638,152
4690 MOVE 638,152:DRAW 638,348
4700
4710 RETURN
4720 PRINT" Fehler in Zeile ";ERL
4730 RESUME 4740
4740 END
Im Computer sin
d noch Vokabeln vorhanden !"
4760 PRINT USING"ES sind ### Vokabeln im
Speicher !":nv
4770 PRINT"Sollen diese zuerst gerettet
?"
4780 PRINT"Oder wollen Sie ins Hauptmenu
?"
4790 a$=INKEY$:IF a$="s" OR a$="S" THEN
GOSUB 1250
4800 IF a$="e" OR a$="E" THEN 4150
4810 IF a$="h" OR a$="H" THEN 300
4820 IF a$<>"e" AND a$<>"E" AND a$<>"s"
AND a$<>"S" THEN 4790
4830 nv=0:GOTO 4130
4840 END
4850 MODE 1:INK 1,24:INK 0,1:BORDER 1:PA
PER 0:PEN 1
Dann halt nicht !
":LOCATE 1,24
4870 END
4880 '*****
4890 '***** ENDMELODIE FUER ALLE *****
4900 '*****
4910 FOR a=1 TO 65
4920 READ p,1
4930 SOUND 1,p,1
4940 NEXT a
4950 RESTORE:RETURN
4960 DATA 319,40,284,40,253,20,213,20,21
3,20,190,20,213,20,253,20,319,20,284,20,
253,20,253,20,284,20,319,20
4970 DATA 284,40,319,20,284,20,253,20,21
3,20,213,20,190,20,213,20,253,20,319,30,
284,10,253,20,253,20,284,20,284,20
4980 DATA 319,80,239,40,239,40,190,20,19
0,40,190,20,213,20,213,20,253,20,319,20
4990 284,40,319,20,284,20,253,20,213,20,
213,20,190,20,213,20,253,20,319,20,284,2
0,253,20,253,20,284,20,284,20
5000 DATA 319,80,239,40,239,40,190,20,19
0,40,190,20,213,20,213,20,253,20,319,20
5010 DATA 284,40,319,20,284,20,253,20,21
3,20,213,20,190,20,213,20,253,20,319,20,
284,20,253,20,253,20,284,20,284,20,319,80

```


C.A.D. 464

KASSETTE DM 49.-
DISKETTE DM 69.-



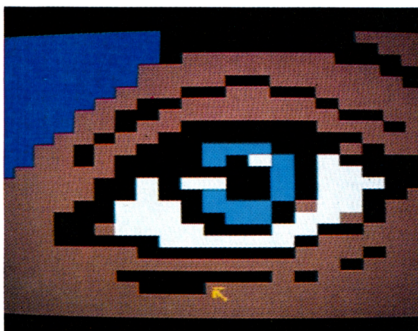
Superprogramm zum Erstellen von Grafikbildern auf dem CPC 464

(z.B. für Adventures und Spiele)

GRAFIKBEFEHLE

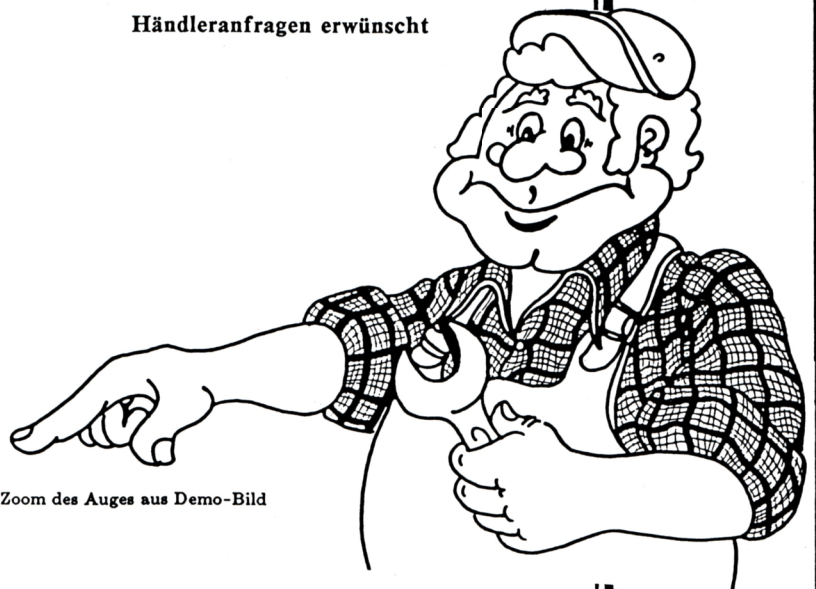
- | | | |
|-------------|----------------|---------------|
| ● BLOCK | ● BOX | ● CIRCLE |
| ● TYPE | ● CHANGE COLOR | ● CHANGE MODE |
| ● CHARACTER | ● COLOR | ● CLEAR |
| ● DISC | ● GOTO | ● HELP |
| ● INVERSE | ● LINE | ● LOAD |
| ● MODE | ● RASTER | ● PAINT/FILL |
| ● SAVE | ● SPRAY | ● ZOOM. |

C.A.D. 464 zeichnet Kreise, Blöcke, Linien, Rahmen, Rauten, Dreiecke und Vielecke. Buchstaben können eingefügt, Bilder invertiert und Objekte blitzschnell farbig ausgefüllt werden. Bildpositionen sind speicherbar - an diese kann jederzeit zurückgesprungen werden. C.A.D. 464 kann Grafikbilder auf und von Kassette oder Diskette speichern und laden. Das Hilfsmenü dient der schnellen Handhabung. Lieferung mit deutscher Anleitung und Demobild.



Versand per Nachnahme oder Vorauskasse (Scheck)
zzgl. DM 5,- Versandkosten
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht



Zoom des Auges aus Demo-Bild

GIGGE ELECTRONICS

Abt. 56C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50 - HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244 -
NEU! - Mailbox 0911/84400 von 17 bis 24 Uhr

Software-Autoren im Raum Nürnberg gesucht!

Das Ei des Kolumbus ...

... vortex Floppy Disk Station F1-X



F1-X DM 698,-*

*unverbindliche Preisempfehlung.
Einführungspreis gültig bis Ende April 86

Die **vortex Floppy Disk Station F1-X** ist keine Alternative – sie ist **die Lösung!**

- 5.25" Diskettenformat
- 708 KByte formatierte Kapazität
- sofort anschließbar an jeden **CPC 464 + DDI-1, CPC 664 und CPC 6128**
- VDOS 2.0
- professionelle relative Dateiverwaltung unter BASIC
- Z 80 Maschinensprache Monitor
- wahlweise kann zwischen VDOS und AMSDOS softwaremäßig umgeschaltet werden
- vorbereitet für RS 23 C-Schnittstelle

Damit sind Sie besser.



vortex
COMPUTERSYSTEME