

Schneider

aktiv

4 · 86

CPC-COMPUTER ENDLICH BILLIGER

DFÜ-AKTION

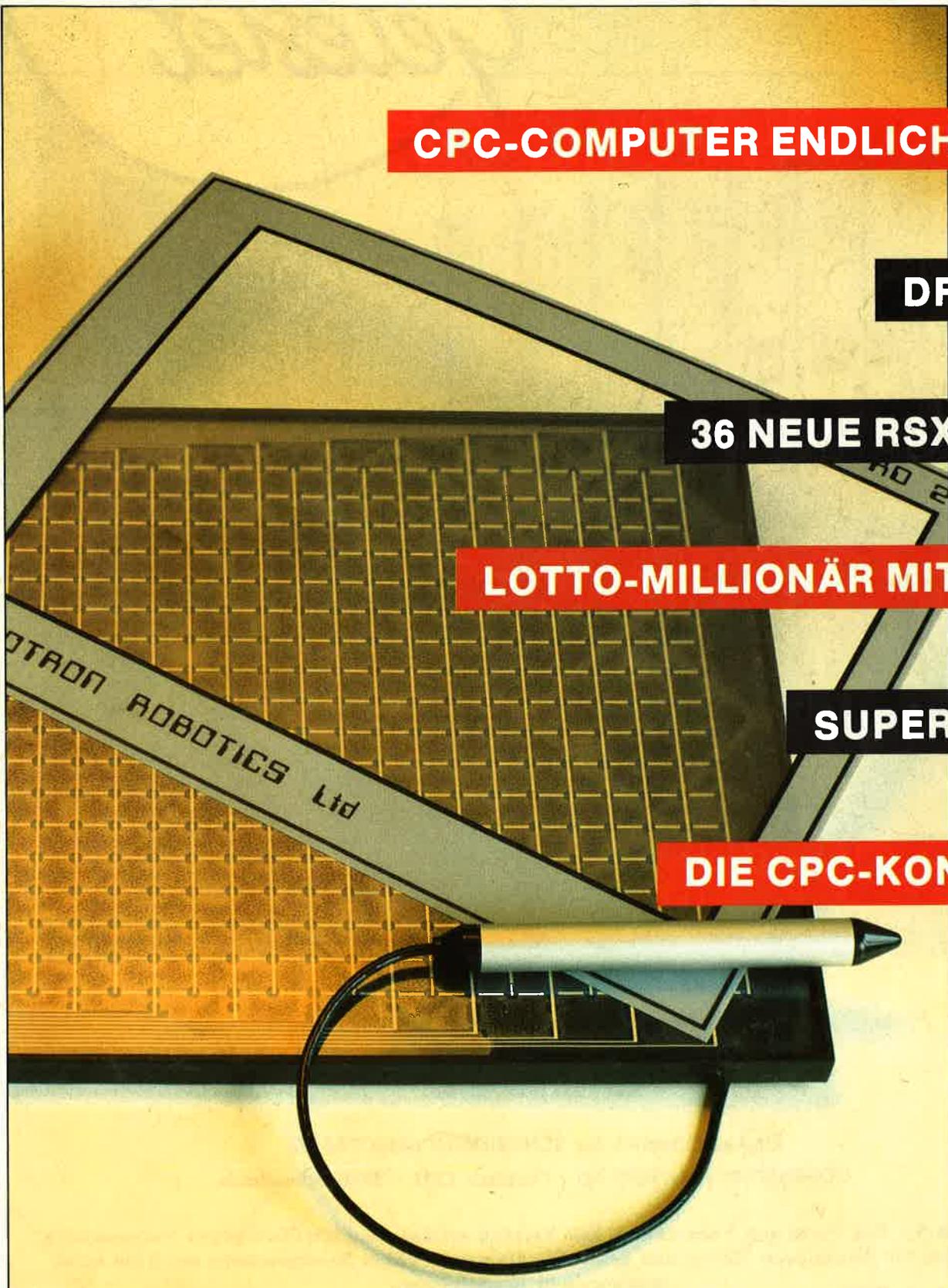
36 NEUE RSX-BEFEHLE

LOTTO-MILLIONÄR MIT DEM CPC

SUPER-LISTINGS

DIE CPC-KONKURRENZ

CPC 464
CPC 664
CPC 6128
JOYCE



Der Geschenk-Tip für den Computer-Fan



Das komplette Sammelwerk in 10 Bänden

je Band nur 54,- DM

Band 1 bis 6 bereits lieferbar

Ein Leser-Service des SCHNEIDERN-aktiv TEAMS

COMPUTER-aktiv VERLAG - Postfach 1201 - 8540 Schwabach

zuzüglich 5,- DM Porto und Verpackung. Der Versand erfolgt ausschließlich gegen Vorausscheck.
Bestellen Sie direkt beim Verlag und geben Sie die gewünschten Bandnummern an. Bitte keine
telefonischen Bestellungen.

Vorwort/Impressum

Liebe SCHNEIDER-aktiv Fans,

jetzt liegt Euch bereits die 7.Ausgabe von SCHNEIDER-aktiv vor. Wir hoffen, daß Euch diese wieder viel Freude bereitet. Die Nachfrage nach der SCHNEIDER-aktiv SOFT-BOX steigt ständig, sodaß es auch diesmal wieder zu Lieferverzögerungen kam. Wir danken für Euer Verständnis.

Unerwartet hoch war die Nachfrage nach der neuen SOFT-BOX 3" Diskettenversion.

Neu ist auch unser LESER-TELEFON-SERVICE Tel. 09122/2882: Zum billigen Telefentarif ist unser Apparat für Euch von jeden MONTAG von 18.00 - 19.00 Uhr besetzt. Ihr könnt aber auch schon zuvor Euere Wünsche, Anregungen und Tips jederzeit auf Band sprechen, damit wir dann bereits um 18.00 Uhr präzise antworten können.

Dem Wunsch auch über das Umfeld von CPC-Computern zu berichten kommen wir gerne nach und haben bereits in dieser Ausgabe Interessantes zum ATARI und zu den IBM-Kompatiblen zu berichten. Wir werden uns aber im Rahmen der Berichterstattung an den Preisen orientieren, d.h. wir werden nur über echte Konkurrenten berichten, die etwa in der Preislage der CPC liegen.

Schließlich möchten wir Euch bitten, an unserer unabhängigen Leser-Zeitschrift weiterhin aktiv mitzuarbeiten und uns auch weiterhin TIPS & TRICKS, Anregungen, Listings etc. zu-senden.

Und nun viel Freude 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, Franz Kelm Straße 12, 8540 Schwabach. Tel. 09122/2882. Chefredakteur: Ursel Welsel (verantwortlich). Vertrieb: Verlagsunion, 6200 Wiesbaden. Druck: Mayer & Söhne KG, 8890 Alchach. 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 Listings 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 Eisner, 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 Kesel, Heiner Kickermann, Martin Kotulla, Rüdiger Kronenberg, Herbert Langhelm, Wolfgang Lemme, Udo Maase, Jan-Mirko Macsewski, Lothar Maluche, Hans Machat, Klaus Mehner, Heinrich Müller, 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.

ALLGEMEINES

VORWORT/IMPRESSUM	SEITE	3
INHALTSVERZEICHNIS	SEITE	4-5
ABO-BESTELLSCHIN	SEITE	9
SOFT-BOX SERVICE	SEITE	25
HÄNDLER-INFOS	SEITE	26-27
KLEINANZEIGEN	SEITE	28-30
DANK AN ALLE	SEITE	45

LISTINGS/TIPS & TRICKS

Zeichenentwicklung ganz einfach	SEITE	32-33
Lotto-Millionär mit dem CPC	SEITE	34-35
Sinnvoller Druckereinsatz	SEITE	36
Weg umrechnen	SEITE	37-39
Hardcopy für Seikosha	SEITE	17-19
Richtige Schnittstellenbelegung des CPC 6128	SEITE	20-21
Listing Kreisbeschleunigung	SEITE	20-21
36 RSX BEFEHLE - LISTINGS	SEITE	46-50
Nicht den Überblick verlieren	SEITE	51-58
Harry on the Screen	SEITE	67-69
Computerschrift auf dem CPC	SEITE	70-71
Super-BASIC	SEITE	72-73
Problemlose Darstellung von Steuerzeichen	SEITE	74
Funktionsgraphen zeichnen	SEITE	77-79

HUMOR

F.W.BERICHTET: MIKRO '86	SEITE	23-24
Rat & Hülfe	SEITE	44
Computerkurs Teil 1	SEITE	75-76

AKTUELLES

Abmahnung	SEITE	22
MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN?	SEITE	59-63
1986 Jahr der DFÜ	SEITE	80

PROBLEME

LESERBRIEFE	SEITE	40-41
Richtige Schnittstellenbelegung des CPC 6128	SEITE	20-21
ROBOTER STEuern MIT DEM CPC	SEITE	10-12
MECKERECHE	SEITE	10-12
LESERFRAGE	SEITE	10-12
PROBLEME	SEITE	81

INFO

FRAGEBOGENAKTION CPC Textprogramme	SEITE	13-16
FRAGEBOGENAUSWERTUNG CPC Dateiprogramme	SEITE	17
BEKANNTMACHUNG JOYCE BILLIGER	SEITE	7-8
ROBOTER STEuern MIT DEM CPC	SEITE	10-12
PRODUKT-INFO TASWORD 6128	SEITE	64
CLUB-INFO	SEITE	65-66

DATEIUMSETZUNG

Das Programm überführt Dateien im Intell-Hex-Format in Binärdateien. Das Problem entsteht, wenn man für ein Basic-Programm eine Maschinenroutine benötigt und zum Erstellen den Assembler von CP/M verwenden möchte. Er assembliert zwar nur 8080 Befehle, aber das ist immer noch besser als POKEN und genügt für kleinere Sachen. Wenn man nun mit dem Editor den Assemblertext geschrieben hat und ihn dann assemblieren läßt, erstellt einem der Assembler zwei neue Dateien. Eine ist vom Typ PRN und dient zur Überprüfung (kann mit TYPE gelesen werden). Die andere Datei ist vom Typ HEX und enthält den Maschinencode im Intell-Hex-Format. In dieser Form kann sie von Basic als binäre Datei nicht geladen werden. Hier wird das

Programm aktiv. Nachdem es gestartet ist, fragt es nach dem Namen der Intell-Hex-Datei. Nach der Eingabe läuft der Rest automatisch. Nach dem das Programm beendet ist, steht der Maschinencode binär im Speicher und kann als Binärfile abgespeichert werden. Die Start- und Endadresse, sowie die Länge gibt das Programm in Dezimal- und HEX-Zahlen aus. Bei der Erstellung der Maschinenroutine ist darauf zu achten, daß die Startadresse nicht unter 10 000 liegt, da hier der Basic-Speicherbereich liegt und das Programm abbricht. (Max Hättmeyer)

```

10 REM   *** DATEIUMSETZUNG ***
20 REM   by Huettmeier Max
30 REM   UMWANDLUNG VON DATEIEN IM INTELLFORMAT
40 REM   IN BINAERDATEIEN
50 MEMORY 9999
60 DIM A$(100)
70 MODE 1
80 PRINT
90 PRINT "DATEITRANSFER INTELL-HEX ";CHR$(243);" BINAER"
100 PRINT:PRINT
110 PRINT"Geben Sie nun den Namen"
120 PRINT"der Intell-Hex-Datei ein und legen"
130 PRINT"Sie die Disc mit der Datei ein"
140 PRINT:INPUT "NAMEN : ",NAM$
150 PRINT:PRINT" Die Datei wird nun eingelesen "
160 OPENIN NAM$
170 INPUT #9,A$(1)
180 IF 1>=99 THEN PRINT "Datei zu umfangreich":CLOSEIN:STOP
190 IF EOF=-1 THEN GOTO 220
200 1=1+1
210 GOTO 170
220 CLOSEIN
230 MODE 2:PRINT:PRINT" Einlesen wurde richtig beendet"
240 PRINT:PRINT
250 MAXimal=i
260 PRINT"Die Datei besteht aus ";MAXimal;" Saetzen"
270 PRINT:PRINT" Die Datei wird nun satzweise uebersetzt"
300 PRINT:PRINT:PRINT"Satznr. ","Adresse",,"Bytes"
310 PRINT:PRINT
320 FOR satz=0 TO maximal-1
330 bytes=VAL("&" +MID$(a$(satz),2,2))
340 adresse=VAL("&" +MID$(a$(satz),4,4))
350 IF adresse<10000 THEN GOTO 510
360 PRINT satz+1,adresse,HEX$(adresse)+"H",bytes
370 REM   binaer
380 FOR p=10 TO 10+((bytes-1)*2) STEP 2
390 bina=VAL("&" +MID$(a$(satz),p,2))
400 POKE adresse,bina
410 adresse=adresse+1
420 NEXT:PRINT
430 PRINT:PRINT
440 PRINT " Die binaere Datei ist nun im Speicher vorhanden "
450 PRINT
460 anfang=VAL("&" +MID$(a$(0),4,4))
470 PRINT"Anfang = "anfang,HEX$(anfang)+"H"
480 PRINT"Ende   = "adresse,HEX$(adresse)+"H"
490 PRINT"Bytes  = "adresse-anfang,HEX$(adresse-anfang)+"H"
500 END
510 PRINT:PRINT" Die Adresse des Satzes liegt unter 10000"
520 PRINT" Er kann nicht umgewandelt werden,da er im"
530 PRINT" Basic-Speicherbereich liegt."

```

JOYCE

Schneider
aktiv

Bekanntmachung

PRESSEINFORMATION

Mit dem JOYCE brachte SCHNEIDER vor gut einem halben Jahr ein Textsystem auf den Markt. Mit dem neuen Preis von 1799,- DM, beugt sich Schneider dem Preisdruck der Konkurrenz. Die Qual der Wahl zwischen mehreren hundert Textverarbeitungsprogrammen bleibt dem JOYCE-Benutzer erspart. Locoscript gehört zum Standardlieferungsumfang. Auf einen einfachen Nenner gebracht, erleichtert JOYCE das Schreiben und Archivieren von Texten. Mit den vielfältigen Möglichkeiten des Textprogramms Locoscript werden die Texte gestaltet und auf dem Matrixdrucker (!) in Korrespondenzqualität ausgegeben. JOYCE läuft unter CP/M Plus, als Programmiersprachen werden BASIC und Dr. LOGO mitgeliefert.



Schneider PCW 8256 JOYCE
Technische Informationen
für alle, die vergleichen wollen

Arbeitsspeicher:	256 K-RAM
Massenspeicher:	3" Compact-Diskette 250 K (unformatiert)
Bildschirm:	32 Zeilen 90 Zeichen / Zeile
Tastatur:	Deutsche Tastatur nach DIN (QWERTZ)
Software inkl.:	Textverarbeitung "Locoscript", CP/M 3.0, Dr. LOGO, BASIC, G3X

JOYCE

Schneider

aktiv

Bekanntmachung



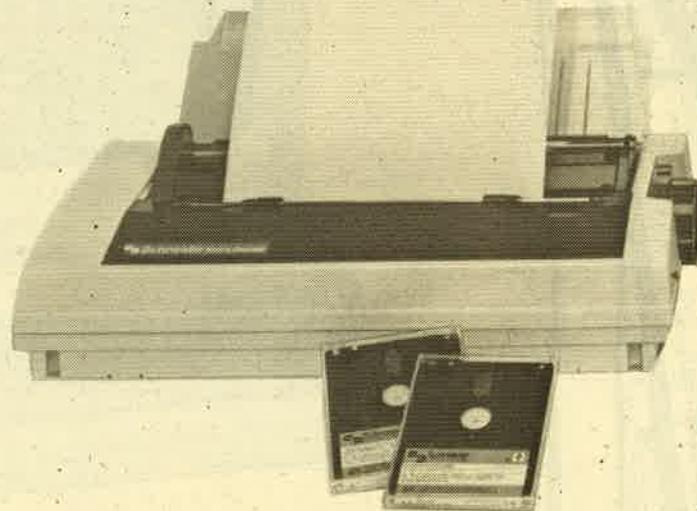
Computer, Monitor, Drucker
und Software komplett schon
ab DM 1.799,-*

Büro-JOYCE das komplette Schreibsystem

Anmerkung der Redaktion: Wir bitten unsere Leser, die sich gerade zu Weihnachten den JOYCE gekauft haben von entrüsteten Leserbriefen an uns über die Preissenkung abzusehen. Richten Sie Ihre Schreiben direkt an die Fa. Schneider. Bedenken Sie aber, daß ein Preisverfall auf dem Computermarkt infolge des technischen Fortschritts und des Konkurrenzdrucks auch in Zukunft nicht ausbleiben wird.

*****33*****

Der Matrixdrucker von Schneider
in Korrespondenzqualität
90 Zeichen/sec. schnell



8 INFO

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

MECKERECKE: DISKETTEN

Es gibt seit Anfang des Jahres in unserer Gegend keine 3-Zoll-Disketten zu kaufen, auch in Frankfurt habe ich vor 3 Wochen keine bekommen. Laut Händlerausgabe kann die Firma Schneider nicht liefern. Ich finde so etwas skandalös; wer sich in dieser Zeit einen neuen 6128 gekauft hat, kann ja ohne Disketten das Gerät praktisch gar nicht nützen! (Karl-Heinz Köhler)

=====13=====

LESERFRAGEN

HARDCOPY-FUNKTIONEN

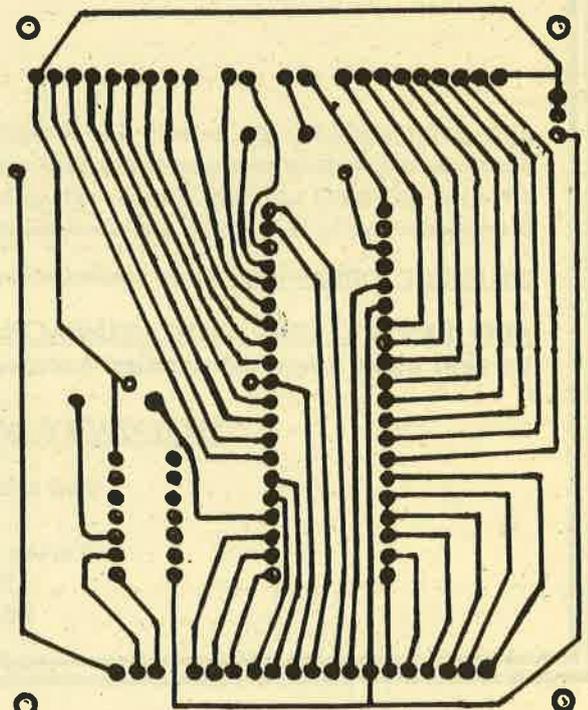
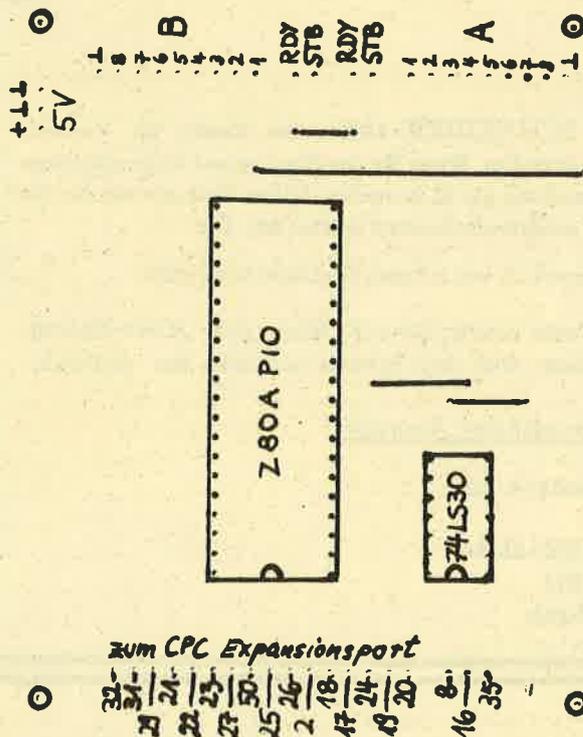
Da man immer nur Hardcopy-Routinen, von Basic aufgerufen, in Hexcode dokumentiert, aus Schneider-Zeitschriften entnehmen kann, möchte ich wissen, wie man auf den Bildschirmbereich im ROM zugreift und die einzelnen Bildpunkte auf den Drucker (in meinem Fall CPC 6128/RX 80) ausgeben kann. Wie kann man eine Hardcopy in einfacher oder mehrfacher Dichte erzeugen? (Bruno Römer)

=====14=====

Roboter steuern mit dem CPC

Für die Leser, die ihre Platinen für die Robotersteuerung selbst herstellen wollen, dürfte das Fehlen des Platinenlayouts der Parallelschnittstelle (in Heft 12/85) unangenehm aufgefallen sein. Entsprechend der Schaltung auf Seite 7 wurde nun das Layout entworfen.

Sollte mit externer 5-Volt-Versorgung gearbeitet werden, dann muß die 5-Volt-Verbindung zum CPC im Interfacekabel unterbrochen sein. (Martin Siebert)



Einführung in HiSoft Pascal

Sie wissen inzwischen, wie man in Pascal Wiederholungen programmiert. Nur Entscheidungen fallen Ihnen noch etwas schwer. Gemeint sind natürlich Entscheidungen innerhalb eines Programms, auf Fachchinesisch **Auswahlen** genannt. Man unterscheidet ein-, zwei- und mehrseitige Auswahlen.

Die einseitige Auswahl ist das altbekannte IF...THEN, das in Pascal so aussieht:

IF bedingung THEN anweisung;

Für die Bedingung gilt all das, was wir bei REPEAT...UNTIL schon gesagt haben. Und natürlich können Sie wieder mehrere Anweisungen mit BEGIN und END zusammenfassen.

Auf gut Deutsch heißt IF...THEN: Wenn dies oder jenes der Fall ist, dann tue das. Und wenn dies oder jenes nicht der Fall ist, dann tue nichts. Wenn aber auch dann etwas getan werden soll, kommt schon die zweiseitige Auswahl ins Spiel:

**IF bedingung THEN anweisung
ELSE anweisung;**

Sprich: Wenn dies oder jenes der Fall ist, dann tue das, sonst tue etwas anderes.

Beachten Sie, daß der Strichpunkt erst nach Beendigung des IF-Befehls steht, egal, ob dieser einen ELSE-Teil besitzt oder nicht. Doch ein Beispielprogramm sagt sicher mehr als theoretische Beschreibungen:

```
PROGRAM teilbar;
VAR
  i : INTEGER;
BEGIN
  FOR i := 1 TO 20 DO
    IF i MOD 4 = 0
    THEN
      WRITELN (i, ' ist durch 4 teilbar.')
    ELSE
      WRITELN (i, ' ist nicht durch 4 teilbar.')
  END.
```

Teil 4

Hier sehen Sie auch, daß eine IF-THEN-ELSE-Folge als ein einziger Befehl verstanden wird.

Ein Beispiel für die Verknüpfung von Bedingungen und für die einseitige Auswahl gibt folgendes Programm:

```
PROGRAM verkehrskontrolle;
VAR
  alter : INTEGER;
  schein : CHAR;
BEGIN
  WRITE ('Alter des Fahrers: ');
  READLN; READ (alter);
  WRITE ('Führerschein vorhanden? J/N: ');
  READLN; READ (schein);
  IF (alter<18) AND ((schein='N') OR (schein='n'))
  THEN
    BEGIN
      WRITELN ('Fahrer nicht zum Führen eines Kfz
        berechtigt. ');
      WRITELN ('Prüfen, ob Auto evtl. geklaut!');
    END;
  IF (alter>17) AND ((schein='N') OR (schein='n'))
  THEN
    BEGIN
      WRITELN ('Ahaaaaa, ein Schwarzfahrer!');
      WRITELN ('Sicherheitshalber vorläufig
        festnehmen!');
    END;
  IF (alter<18) AND ((schein='J') OR (schein='j'))
  THEN
    BEGIN
      WRITELN ('Das geht schlecht...');
      WRITELN ('Verhaften wegen Irreführung der
        Behörden!');
    END;
  IF (alter>17) AND ((schein='J') OR (schein='j'))
  THEN
    WRITELN ('O.K., soll weiterfahren.')
  END.
```

PASCAL

Nach dieser praktischen Lebenshilfe für Verkehrspolizisten dürften über die Verwendung des IF-Befehls keine Unklarheiten mehr bestehen.

Damit können wir uns unserem nächsten Problem zuwenden: der mehrseitigen Auswahl. Vergleichbares in BASIC ist ON...GOTO bzw. ON...GOSUB. Aber Sie werden feststellen, daß Pascal auch hier strukturierter vorgeht und Ihnen so hilft, Spaghetti-Code zu vermeiden.

Nehmen wir an, Sie haben folgendes Problem zu lösen: Es ist ein Programm für die vier Grundrechenarten zu erstellen. Der Benutzer gibt zunächst eine Zahl ein, dann das Rechenzeichen und schließlich die zweite Zahl. Je nach Rechenzeichen soll das Ergebnis ermittelt werden. Dazu kommt, daß zusätzlich zu den "Computer-Symbolen" auch der Doppelpunkt für die Division und der Punkt für die Multiplikation anerkannt werden sollen.

Eine Horde IFs könnte das Problem sicher lösen. Aber besser ist es, Sie nehmen die kleine Mühe auf sich und lernen einen neuen Befehl. Er heißt CASE und hat etwa folgendes Format:

```
CASE variable OF
wert,wert,...,wert : anweisung;
.
wert,wert,...,wert : anweisung
END;
```

Gewitzte Programmierer setzen hinter das END; den Kommentar {OF CASE}, um die Übersicht zu behalten. Statt einer Variablen kann natürlich auch ein arithmetischer oder sonstiger Ausdruck eingesetzt werden. Die einzelnen Wertelisten können auch aus nur einem Wert bestehen. Und was zu tun ist, wenn Sie mehr als nur eine Anweisung benötigen, wissen Sie ja inzwischen.

Unser Problem ist also schon so gut wie gelöst:

```
PROGRAM rechnen;
VAR
zahl1, zahl2, ergebnis : REAL;
zeichen : CHAR;
BEGIN
ergebnis := 0; {falls falsches Zeichen eingegeben
                wird}
WRITE ('1. Zahl: ');
READLN; READ (zahl1);
WRITE ('Operation: ');
READLN; READ (zeichen);
WRITE ('2. Zahl: ');
READLN; READ (zahl2);
CASE zeichen OF
'+' : ergebnis := zahl1 + zahl2;
'-' : ergebnis := zahl1 - zahl2;
'*' : ergebnis := zahl1 * zahl2;
'/' : ergebnis := zahl1 / zahl2;
END; {OF CASE\ WRITELN
(zahl1, zeichen, zahl2, '=', ergebnis)
END.
```

Wenn der tatsächliche Wert der Variablen nicht in einer der Listen der CASE-Anweisung enthalten ist, so passiert nichts: ergebnis behält in diesem Fall den Wert 0. Andere Pascal-Versionen erlauben z.B. CASE-Anweisungen mit einem ELSE-Teil, der alle Werte erfaßt, die nicht in den Listen auftauchen. Bei HiSoft-Pascal müssen Sie die Variable vorher überprüfen, wenn Sie nicht wollen, daß der CASE-Teil ohne Wirkung durchlaufen werden soll. Eine praktische Methode dafür bieten komplexere Datenstrukturen, die SETs oder Mengen, auf die wir im nächsten Teil eingehen werden.

Das Ergebnis wird bei obigem Programm in der wissenschaftlichen Notation ausgegeben. Das E bedeutet "mal zehn hoch". Wenn Ihnen diese Schreibweise nicht gefällt, so können Sie die REAL-Zahlen formatiert ausgeben, wie Sie das in Teil 2 kennengelernt haben.

Inzwischen haben Sie so viele Kenntnisse über Pascal erworben, daß Sie sich selbst eine Programmieraufgabe stellen und diese lösen sollten. Beispielsweise: Eingabe verschiedener Zahlen (0=Ende), die der Computer automatisch addiert und deren Summe als DM-Betrag ausgegeben wird. Wenn diese Summe DM 500.-- übersteigt, soll er 5% Rabatt abziehen. Zum Schluß muß noch die Mehrwertsteuer addiert werden. Verwenden Sie Konstanten für Rabatt und Mehrwertsteuer! Die Formel für die Addition eines Prozentanteils ist:

$$\text{wert} := \text{wert} + (\text{wert} * \text{prozentsatz}) / 100$$

Für die Subtraktion beim Rabatt schreiben Sie statt + eben -.

Hier folgt auch gleich ein Lösungsvorschlag, den Sie sich aber nicht ansehen sollten, bevor Sie das Problem nicht selbst gelöst haben.

```
PROGRAM addition;
CONST
rabatt = 5;
mwst = 14;
VAR
einzelbetrag, summe : REAL;
BEGIN
summe := 0;
REPEAT
WRITE ('Betrag: ');
READLN; READ (einzelbetrag);
summe := summe + einzelbetrag;
UNTIL einzelbetrag = 0;
IF summe > 500
THEN
summe := summe - (summe * rabatt) / 100;
summe := summe + (summe * mwst) / 100;
WRITELN ('Endbetrag: DM ', summe:7:2)
END.
```

Und bis zum nächsten Mal: fleißig weiterüben! (Ertl)

Fragebogenaktion

Textprogramme I

Die SCHNEIDER-aktiv Fragebogenaktion wird von den Lesern mit großer Begeisterung aufgenommen. Schließlich interessiert es jeden Leser, ob ein Programm oder ein CPC-Zubehörteil die Erwartungen des Käufers oder Anwenders erfüllt hat.

Folgende Fragebogenaktionen haben wir unter unseren Lesern durchgeführt:

SCHNEIDER-aktiv HEFT 1/86 Grafikprogramme I (Paint-Box, C.A.D., Mega Cad, Grafik-Master, Profi-Painter, Focus)

SCHNEIDER-aktiv HEFT 1/86 Speichererweiterungen I (vortex und Data-Media)

SCHNEIDER-aktiv HEFT 2/86 Dateiprogramme I (Databank, Datei, Datenrem, dBase II, Multidata, Multidatei, Datamat, Datei Star, EMS, Deisys, Multidatei DM, RH Dat)

SCHNEIDER-aktiv HEFT 2/86 Grafikprogramme II (Designer Star, Joydraw, Screen Designer, dk'tronics Lightpen, Müllers Lightpen, Gredi, Mica, AMX Mouse, Lindy Lightpen).

SCHNEIDER-aktiv HEFT 3/86 Diskettenlaufwerke I (Schneider 3", Data-Media 5,25", vortex 3,5", vortex 5,25", Cumana 3", Cumana 5,25")

AUSWERUNGEN der Fragebögen:

Folgende Fragebogenaktionen wurden ausgewertet:

SCHNEIDER-aktiv HEFT 3/86 Speichererweiterungen I

SCHNEIDER-aktiv HEFT 4/86 Dateiprogramme

Mit Erstaunen mußten wir feststellen, daß zu bestimmten Programmen viele aber zu manchen Programmen nur sehr wenige manchmal sogar kein einziger Fragebogen eingesandt wurde. Auch zum Data-Media Diskettenlaufwerk kam bisher keine einziger Fragebogen zurück. Wir bitten daher unserer Leser, die ein derartiges Laufwerk besitzen uns das mitzuteilen, damit wir wissen ob diese Laufwerke überhaupt mal verkauft wurde. Um auch weniger verkaufte Programme mit in die Auswertung mit einzubeziehen, müssen wir die Auswertung der Grafikprogramme nochmals verschieben und unsere Leser bitten gerade zu weniger verkauften Programmen noch die Fragebögen einzusenden. Wer keinen Fragebogen hat kann diesen gegen Freiumschlag bei uns anfordern.

Vielleicht haben auch wir einen Fehler gemacht, indem wir auch weniger verkaufte Artikel mit einbezogen haben. Aber gerade die Wertung von weniger verkauften Artikeln interessiert unsere Leser.

Monat für Monat werden wir neue Fragebögen drucken - und die Auswertungen jeweils ca. zwei Hefte später veröffentlichen. Wenn Ihr besonders gute oder auch schlechte Erfahrungen mit der befragten Soft- oder Hardware gemacht habt, schildert uns die kurz.

Durch diese auf dem Computermarkt bisher wohl einmalige Aktion kann ein Erfahrungsvergleich von CPC Hard- und Software gezo-

Fragebogenaktion

Schneider
aktiv

FRAGEBOGENAKTION 6/86 CPC-TEXTPROGRAMME I

Ich habe den unten angekreuzten Artikel nach folgenden Bewertungsstufen bewertet. Die vorgegebenen Wichtungsfaktoren habe ich - soweit diese nicht meinen Vorstellungen entsprechen - abgeändert.

- Note 1 = sehr gut, sehr zufriedenstellend, optimal
- Note 2 = gut, voll zufriedenstellend
- Note 3 = befriedigend, nicht enttäuscht, nicht weltbewegend, funktioniert
- Note 4 = ausreichend, man kann damit noch arbeiten, für mich ohne Zukunft
- Note 5 = mangelhaft, nicht ausbaufähig, unzuverlässig, gibt oder müßte Besseres geben
- Note 6 = ungenügend, ständig Reklamationen, nicht funktionsfähig, unbrauchbar

Name: _____ Vorname: _____ Straße: _____ PLZ/Ort: _____ Tel.: _____

Meine Bewertung betrifft das TEXT-PROGRAMM (nur ein Programm ankreuzen):

- Tasword Version ...
- Textomat
- Wordstar
- TexPack
- andere: _____
(bitte Namen und Hersteller einsetzen)

Fragen	Note 1 bis 6	W		G
		Wichtungsfaktor vorgegebener	eigener	Gesamtpunkte Note X Wichtungsfaktor
1. Editieren/Korrigieren und sonstige Funktionen	_____	20	_____	_____
2. Bedienung	_____	8	_____	_____
3. Anleitung	_____	4	_____	_____
4. Geschwindigkeit	_____	10	_____	_____
5. Preis/Leistungsverhältnis	_____	8	_____	_____
6. Erfüllt die Erwartungen	_____	6	_____	_____
7. Erreichbarkeit des Herstellers bei Fragen	_____	6	_____	_____
8. Auskunft des Herstellers bei Schwierigkeiten	_____	8	_____	_____

SUMMEN:

Kontrolle: insgesamt 70

Ich versichere, daß die obengenannten Angaben meinen persönlichen Erfahrungen entsprechen.

Ort/Datum

Unterschrift



Textprogramme I

14 FRAGEBOGEN

gen werden, der nicht auf den Erfahrungen bzw. Untersuchungen einer einzigen Person beruht, sondern auf den Erfahrungen der Hard- und Softwareanwender basiert. Die Gefahr von normalen Testberichten, besonders bereitgestellter Anlagen, Beeinflussung von Testautoren, der Vorliebe von Autoren für bestimmte Software und Geräte, die mögliche Abhängigkeit von Zeitschriften durch Inseratsabschlüsse usw. dürfte hiermit ausgeschlossen sein.

Praxisberichte von Anwendern

Die SCHNEIDER-aktiv Auswertung der Fragebögen erhält damit den Charakter von Praxisberichten der Anwender.

Tabellarische Auswertung

Die tabellarischen Auswertungen der Fragebogenaktionen geben keine Aussage über technische Besonderheiten und Details. Auch wird der Besitzer billiger und einfacher Hard- und Software normalerweise in die Leistungsfähigkeit andere Erwartungen setzen als ein Anwender, der mehr Geld angelegt hat.

Anwender berichten über ihre Erfahrungen

Wie aus den Fragebögen zu ersehen ist, bitten wir die Anwender von Hard- und Software Noten zu erteilen. Die abgegebenen Noten werden mit einem Wichtungsfaktor - W - multipliziert. Dadurch wird jeder einzelnen Frage ein Gewicht zugeordnet, da die Fragen nicht gleichwertig sein können.

Ein Beispiel: Die Tauglichkeit bzw. die leichte Bedienbarkeit eines Programms ist für den Käufer das Wichtigste. Daher geht man hier u.U. von einem höheren Wichtungsfaktor aus, als z.B. bei der Frage nach der Kundenberatung durch den Hersteller bzw. Lieferanten insbesondere als eine Kundenberatung bei einem einwandfrei funktionierenden Programm gar nicht erst in Anspruch genommen werden muß. Da es sein könnte, daß die Wichtungsfaktoren vom Anwender anders beurteilt werden, kann der Anwender eigene Wichtungsfaktoren festlegen. Er muß jedoch darauf achten, daß die Summe seiner Wichtungsfaktoren wiederum den Betrag ergibt, der als Summe vorgegeben wurde, da sonst seine

Bewertung nicht in die Fragebogenaktion einbezogen werden kann. Alle Leser, die eigene Wichtungsfaktoren festlegen, bitten wir im Fragebogen unseren Wichtungsfaktor zu streichen und durch ihren eigenen Wichtungsfaktor zu versehen und die Summe der Wichtungsfaktoren zu bilden und mit der vorgegebenen Summe auf Gleichheit zu kontrollieren. Die Erhöhung eines Wichtungsfaktors muß als zur entsprechenden Erniedrigung eines anderen Faktors führen.

Die Auswertung wird mit der Grundbedingung verknüpft, daß mindestens 5 bewertungsfähige Fragebögen für die bewertete Hard- und Software zur Verfügung stehen.

Wir stellen uns vor, daß nicht nur der CPC Anwender aus diesen Fragebogenaktionen Nutzen zieht, sondern auch die Hard- und Softwarehersteller die Fragebogenauswertungen kritisch lesen. So wird sich eine positive Auswirkung einstellen, die letztlich wieder den CPC-Anwendern zugute kommt.

Bei Fragebögen, bei denen die eine oder andere Note fehlt oder eine Null eingetragen ist, wird bei der Auswertung die Note 3 eingesetzt. Wir bitten jedoch unsere Leser möglichst allen Fragen eine Note zu vergeben, da dieses Verfahren im Einzelfall die Folge haben kann, daß Hard- und Software, die verhältnismäßig schlecht abgeschnitten hat, etwas aufgewertet und Hard- und Software, die überdurchschnittlich gut abgeschnitten hat, geringfügig abgewertet wird.

Wir werden die Ergebnisse der Fragebogenaktionen in tabellarischer Form zum Abdruck bringen, und zwar in Form einer Tabelle der Gesamtbewertung über alle Einzelfragen. Programme, die mit weniger als 5 Fragebogen bewertet werden, werden als nicht gewertet gekennzeichnet.

Einsendeschluß

Der Einsendeschluß für die Einbeziehung der Bewertungsbögen ist der in SCHNEIDER-aktiv angekündigte Erscheinungstermin der Nächstausgabe bzw. deren Redaktionsannahmeschluß. Dadurch ist gewährleistet, daß zwei Ausgaben nach jeder Fragebogenaktion die Gesamtwertung dem Leser zur Verfügung steht. Wir behalten uns vor zusätzlich zur Gesamtwertung über die Einzelnoten aus der Fragebogenaktion weitere Gruppenwertungen zu den einzelnen Fragen aufzuzeigen.

Der Fragebogen:

Unser Fragebogen besteht aus einer Reihe von Fragen jeweils zugeschnitten auf die Artikelgruppe. Der Einsender des Fragebogens hat für jede Frage eine Bewertung in Zahlen durchzuführen. Die Notenstufung von 1 bis 6 entspricht der schulüblichen Skala.

Die Bewertungsstufen

- Note 1 = sehr gut, sehr zufriedenstellend, optimal
 Note 2 = gut, voll zufriedenstellend
 Note 3 = befriedigend, nicht enttäuscht, nicht weltbewegend, funktioniert
 Note 4 = ausreichend, man kann damit noch arbeiten, für mich ohne Zukunft
 Note 5 = mangelhaft, nicht ausbaufähig, unzuverlässig, es gibt oder müßte besseres geben
 Note 6 = ungenügend, ständig Reklamationen, nicht funktionsfähig, unbrauchbar

Jeder Fragebogen bezieht sich nur auf ein einziges Produkt. Sofern der Anwender mehrere Produkte, die in der Fragebogenaktion angesprochen sind zur Verfügung hat, muß er mehrere Fragebögen, d.h. für jedes Programm

einen eigenen Fragebogen ausfüllen. Wir bitten den Anwender aus diesem Grunde ggf. sich den Fragebogen zu kopieren.

In der Spalte W haben wir den Wichtungsfaktor, der unserer Meinung entspricht, eingetragen.

In der Spalte G multiplizieren Sie bitte die von Ihnen erteilte Note mit dem Wichtungsfaktor W und tragen Sie in der Spalte G jeweils das Produkt ein. Nach Eintragung aller Produkte bilden Sie die Summe der Spalte G und tragen diese in die Spalte: "Summe" ein. Sofern Sie einen eigenen Wichtungsfaktor wählen, streichen Sie bitte unseren vorgegebenen Wichtungsfaktor W und tragen rechts daneben Ihren Wichtungsfaktor ein. Beachten Sie jedoch, daß die Summe sämtlicher Wichtungsfaktoren genau die Zahl ergibt, die in der Spalte "Kontrolle: Insgesamt" vorgegeben ist. Sobald Sie Ihren Fragebogen ausgefüllt haben, schicken Sie diesen unterschrieben an unserer Redaktion - aber bitte so rechtzeitig, damit er in die Fragebogenaktion einfließen kann.

Unsere Anschrift:

COMPUTER-aktiv Verlag
 Fragebogenaktion
 Postfach 1201
 8540 Schwabach

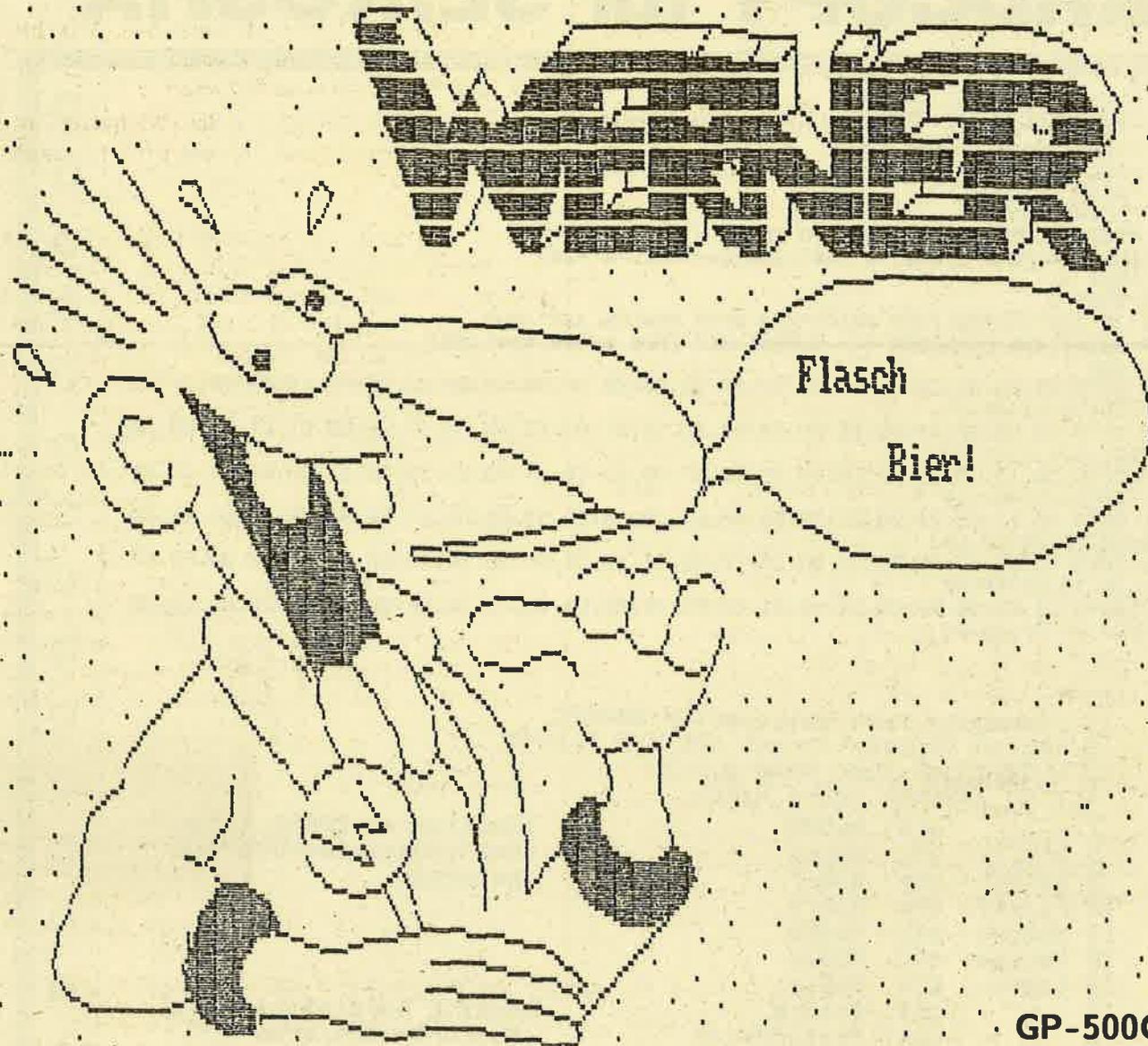
Fragebogenauswertung

DATEIPROGRAMME:

Die Auswertung aller bis zum Drucktermin eingesandten Fragebögen erbrachte folgende Leserbewertung für DATEIPROGRAMME:

RH Dat (Integral)	Note: 1,56
dBASE II (Markt und Technik)	Note: 1,57
Datei Star (Star Division)	Note: 2,66
Datamat (Data Becker)	Note: 2,81
Deisys (EDV Worms)	Note: 4,65
Multidatei (Data Media)	Note: 5,51

Für die anderen abgefragten Programme wurden keine Leserwertungen abgegeben.



GP-500CPC

HARDCOPY für SEIKOSHA

Der Seikosha GP-500CPC hat leider bei der Hardcopyausgabe eine Schwäche, er kann nur 480 horizontale Grafikpunkte ansteuern. Die CPC's sind jedoch in der Lage, 640 Punkte in der Horizontalen und 400 Punkte in der Vertikalen darzustellen. Diese Diskrepanz führt dazu, daß man auf herkömmlichem Wege (zumindest in Mode 2) keine Hardcopy erstellen kann, die die Bildschirmauflösung auf den Drucker überträgt.

DIE LÖSUNG

Ein Drucker ist in der glücklichen Lage, in der Vertikalen unendlich viele Punkte darzustellen, wenn das Papier nur lang genug ist. Für unsere Zwecke reicht aber schon ein DIN A4 Blatt aus. Die entscheidende Idee ist es,

die Hardcopy auf dem Papier einfach umzudrehen. So braucht man, um die volle Bildschirmauflösung auf den Drucker zu übertragen, nur noch 400 vertikale Druckpunkte. Die 640 Punkte für die Horizontale gibt dann die Papierlänge schon her.

Um nun in den Genuß dieser Hardcopy zu kommen, kann man entweder den BASIC-Loader starten und die Hardcopy dann mit CALL &A000 aufrufen oder aber das Assemblerlisting abtippen (bzw. mit dem DEVPACK Assembler laden) und assemblieren.

Das Assemblerlisting dokumentiert sich selbst, sodaß ich auf weitere Details des Programmes wohl nicht eingehen muß. (Henry Haack)

*****W01*****

HARDCOPY für SEIKOSHA

```

10 'HARDCOPY BASIC-LOADER
20 'FUER GP-500CPC HARDCOPY MIT 400X640 PUNKTEN
30 '(C) 1986 BY HENRY HAACK
40 'FALKSTRASSE 129
50 '4100 DUISBURG 1
60 MEMORY &9FFF
70 RESTORE 150:FOR x=&A000 TO &A0B3
80 READ a$:POKE x,VAL("&" + a$):sum=sum+VAL("&" + a$)
90 NEXT x
100 MODE 2
110 IF sum<>21752 THEN PRINT"*** DATA FEHLER ***":END
130 PRINT"*** HARDCOPY OK. AUFRUF MIT CALL &A000 ***":NEW
140 END
150 DATA CD,BA,BB,CD,E7,BB,32,B0,A0,3E,0D,CD,6F,A0,3E,0A,CD,6F,A0,11,00,00,21,00
,00,ED,53,B1,A0,CD
160 DATA 78,A0,CD,97,A0,0E,00,06,07,ED,5B,B1,A0,E5,D5,C5,CD,F0,BB,C1,D1,21,B0,A0
,BE,E1,37,20,01,A7
170 DATA CB,19,13,10,EA,CB,19,79,CD,6F,A0,79,CD,6F,A0,23,23,D5,11,90,01,EB,37,ED
,52,EB,D1,38,02,18
180 DATA C8,13,E5,21,00,02,37,ED,52,E1,38,3A,ED,53,B1,A0,21,00,00,18,AE,CD,2E,BD
,38,FB,CD,2B,BD,C9
190 DATA 3E,0D,CD,6F,A0,3E,0A,CD,6F,A0,3E,1B,CD,6F,A0,3E,4B,CD,6F,A0,3E,03,CD,6F
,A0,3E,10,CD,6F,A0
200 DATA C9,E5,3E,42,CD,1E,BB,E1,C8,E1,3E,0D,CD,6F,A0,3E,0F,CD,6F,A0,3E,0D,CD,6F
,A0,C9,00,00,00,00

```

```

1 ;Hardcopy fuer Seikosah GP-500CPC
2 ;Durch Vertikalformat 400X640 Punkte
3 ;(Geeignet fuer Mode 0,1,2)
4 ;(C) 1986 by Henry Haack
7 or9 #a000 ;Routine ab #A000 laden
8 grafik: equ #bbba ;Betriebssystemroutinen
9 hinter: equ #bbe7 ;benennen
10 Punkt?: equ #bbf0
11 ausdru: equ #bd2b
12 fertig: equ #bd2e
13 taste: equ #bb1e
14 call grafik ;Grafik initialisieren
15 call hintergrund ;Hintergrundsfarbe
16 ld (farbe),a ;merken
17 ld a,13 ;Druckerpuffer leeren
18 call drucken
19 ld a,10 ;und linefeed
20 call drucken
21 ld de,0 ;links
22 ld hl,0 ;und unten anfangen
23 ld (anfang),de ;Anfangspunkt merken
24 loop1: call escsequenz ;Drucker auf Grafik
25 call ende? ;ESC Taste gedrueckt ?
26 loop2: ld c,0 ;alte Grafikparameter
27 ld b,7 ;loeschen und die
28 ld de,(anfang) ;7 Punkte einlesen
29 loop3: push hl
30 push de
31 push bc
32 call Punkt? ;Punkt testen
33 pop bc
34 pop de
35 ld hl,farbe ;Punkt
36 cp (hl) ;<> Hintergrund?
37 pop hl
38 scf ;wenn ja dann Punkt
39 jr nz,setzen ;setzen
40 and a ;sonst nicht

```

HARDCOPY für SEIKOSHA

```

41 setzen: rr c ;carry in C rotieren
42 inc de ;und den naechsten
43 djnz loop3 ;Punkt einlesen
44 rr c ;bit 8 ist immer leer
45 ld a,c ;Byte an Drucker
46 call drucken
47 ld a,c ;Das ganze zwei mal
48 call drucken
49 inc hl ;schon ganz oben?
50 inc hl
51 push de
52 ld de,400
53 ex de,hl
54 scf
55 sbc hl,de
56 ex de,hl
57 pop de
58 jr c,neuesPalte ;Ja dann neue SPalte
59 jr loop2 ;Nein dann naechste Zeile
60 neuesP: inc de ;eine SPalte weiter
61 push hl
62 ld hl,640 ;Hardcopy fertig?
63 scf
64 sbc hl,de
65 pop hl
66 jr c,ProGende ;Ja dann beenden
67 ld (anfang),de ;sonst SPalte merken
68 ld hl,0
69 jr loop1 ;und einlesen
70 drucke: call fertig? ;Drucker noch in Aktion?
71 jr c,drucken ;Ja dann warten
72 call ausdruck ;sonst drucken
73 ret
74 escseq: ld a,13 ;Wagenruecklauf
75 call drucken
76 ld a,10 ;Zeilenvorschub
77 call drucken
78 ld a,27 ;fuer neue Zeile
79 call drucken
80 ld a,75
81 call drucken
82 ld a,3 ;Drucker auf 400
83 call drucken ;Punkte Grafik
84 ld a,16
85 call drucken ;schalten
86 ret
87 ende?: push hl
88 ld a,66 ;Escape
89 call taste ;gedrueckt?
90 pop hl ;wenn nein
91 ret z ;dann weiter
92 pop hl ;sonst Stack aendern
93 Progen: ld a,13
94 call drucken
95 ld a,15 ;Drucker
96 call drucken ;auf Normalschrift
97 ld a,13 ;noch einmal den
98 call drucken ;DruckerPuffer leeren
99 ret ;Zurueck zum Aufruf
100 farbe: defb 0 ;SpeicherPlaetze zum
101 anfang: defw 0000 ;merken von Daten
102 end

```

Tips & Tricks



RICHTIGE CPC 6128

SCHNITTSTELLEN-BELEGUNG

Im Handbuch des CPC 6128 sind Schnittstellen fehlerhaft dokumentiert.

Als einzig richtig dokumentierte Schnittstellenbelegung stellt sich die Druckerschnittstelle dar. Hier nun die Floppyschnittstelle und der Expansionsport:

Anschluß eines zweiten Diskettenlaufwerkes an den CPC 6128

Belegung laut Handbuch Centr. Buchse

Pin 1	READY	Pin 36
Pin 3	SIDE 1 SELECT	Pin 35
Pin 5	READ DATA	Pin 34
Pin 7	WRITE PROTECT	Pin 33
Pin 9	TRACK ZERO	Pin 32
Pin 11	WRITE GATE	Pin 31
Pin 13	WRITE DATA	Pin 30
Pin 15	STEP	Pin 29
Pin 17	DIRECTION SELECT	Pin 28
Pin 19	MOTOR ON	Pin 27
Pin 21	N/C	Pin 26

Pin 23	DRIVE 1 SELECT	Pin 25
Pin 25	N/C	Pin 24
Pin 27	INDEX	Pin 23
Pin 29/31/33/35	N/C	Pin 22/21/20/19

Alle weiteren Pin's entsprechen GND

Pin 2	Pin 18
Pin 4	Pin 17

-----usw-----

Belegung des Erweiterungsanschlusses

Bitte das Handbuch wie folgt korrigieren:
 obere Reihe der Abbildung, beginnend bei Pin 1, durchnummerieren von 1 - 25
 untere Reihe der Abbildung, beginnend bei Pin 2, durchnummerieren von 26 - 50

Die neue Nummerierung entspricht der Belegung der Centronicsbuchse. (Andreas Guhr)



CPC 464 FORTH

Erlieben auch Sie auf Ihrem CPC 464 die Geschwindigkeit eines schnellen FORTH-Compilers mit Turtlegrafik, Editor, Assembler, Tracer und De-Compiler. Dieses System ist im neuesten FORTH83 Standard geschrieben und erzeugt kompakte Programme. Die Grafik ist um Kreis- und Füllbefehle erweitert, das System setzt ebenfalls Windows ein. Das Programm wird mit einem 180-seitigen deutschen Handbuch geliefert.

Preis auf Cassette **DM 148,-**
 auf Disk 3", 5,25" **DM 178,-**

Forth Library 99,- DM
 Ausführliches Prospektblatt bei:

FORTH-SYSTEME Angelika Flesch

Postfach 1226, 7820 Titisee-Neustadt, ☎ 07651/1665

NEU * CPC ANWENDERSOFTWARE CPC * NEU

- Wärme-64/CPC, Wärmebedarf DIN 4701, mit K-Zahl-Berechnung DIN 4108, kompl. Ausdruck ab DM 69,-
- Rohrnetz-Berechnung, 2-Rohr, Zeta-Wert ab DM 99,-
- Paketpreis Wärme + Rohrnetz DM 149,-
- Zins- + Immobilien-Programm m. Ausdruck ab DM 29,-
- Lohn- + EKST-Programm m. Ausdruck ab DM 39,-
- Vereinsverwaltung - Faktura - Kassenbuch je ab DM 59,-
- Multidatel ab DM 59,- ● CPC-BUG Monitorprogramm DM 59,-
- Multitext ab DM 79,- ● CPC-TERM Terminalprogramm mit V-Kabel DM 129,-
- Wordstar CPC/Joyce DM 199,-
- dBase CPC/Joyce DM 199,-
- Multiplan CPC/Joyce DM 199,-
- Multi Vokabel ab DM 49,- ● Dataphon S 21d DM 298,-
- Spiele ab DM 9,90 - 4 Super-Spiele auf 1 Disc: nur DM 89,-
 Nibblex, Money Molch, Pongo u. Time
- Disketten 3" 5 Stck. 67,- 10 Stck. 128,- 5 1/4" 10 Stck. 34,90

Alle Preise incl. MWST zzgl. NN + Porto, ab DM 150,- Porto u. Verp. frei
WHS HINDERER · TECHNISCHE SOFTWARE 071 27/54 14
 7447 AICHTAL, HOHENZOLLERNSTR. 9 - bis 20 Uhr -

KREISBESCHLEUNIGUNG

Einen Kreis auf dem CPC zu zeichnen, dauert in BASIC sehr lange. Es gibt zwar inzwischen schon etliche Befehlsweiterungen in Maschinensprache, die dieses Problem lösen, aber noch keine Lösung in BASIC. Bei dem beigefügten Demo-Programm wird deutlich, daß mit einem Trick der Kreis um ein vielfaches schneller gezeichnet wird, aber nicht nur der Kreis, sondern auch noch andere Funktionen, bei denen mit SIN und COS gerechnet werden muß. Der eigentliche Trick ist, daß der CPC $360 \cdot \sin$ und $360 \cdot \cos$ ausrechnen muß. Dadurch wird natürlich die Ablaufgeschwindigkeit erheblich verlangsamt, besonders noch, wenn mehrere Kreise zu zeichnen sind. In diesem Listing werden am Anfang des Programmes die Werte von Sinus 1-360 und Cosinus 1-360 in Variablen abgelegt. Daraus folgern wir, daß der Rechner die Werte nur EINMAL ausrechnen muß und diese dann immer im Speicher zur Verfügung hat. Will man nun einen Kreis oder ähnliches zeichnen, so verwendet man, in unserem Fall die Variablen $s(n)=\sin(n)$ und $c(n)=\cos(n)$, wie den normalen Sinus- und Cosinusbefehl. Einen Zeitgewinn gibt es leider erst nach mehreren Kreisen. (Christian Eißner)

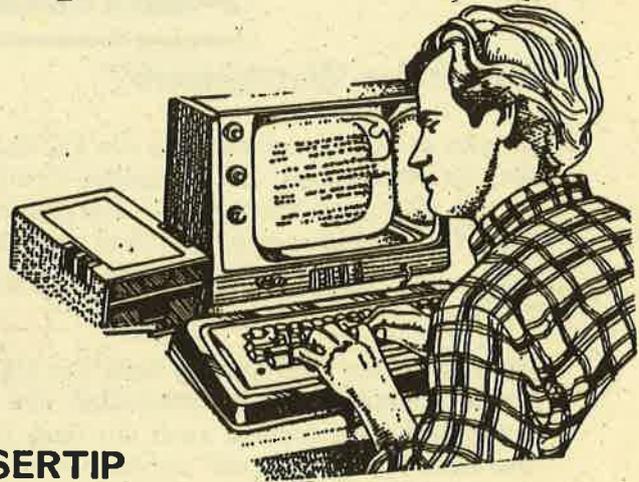
*****W07*****

```

100 '*****
110 '### written by      ###
120 '### Christian Eissner    ###
140 '*****
150 '
160 MODE 1
170 CLEAR
180 DIM c(360),s(360)
190 INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0
200 INK 1,26:INK 2,18:INK 3,6
210 DEG
220 PEN 3
230 LOCATE 1,1:PRINT "SIN - COS WERTE BERECHNEN"
240 '-----
250 '---BERECHNEN DER SIN-COS WERTE---
260 '-----
270 FOR z=1 TO 360
280 c(z)=COS(z)
290 s(z)=SIN(z)
300 NEXT z
310 PEN 3
320 LOCATE 1,1:PRINT "KREIS MIT VARIABLEN"
330 '-----
340 '---PLOTEN DES KREISES MIT VAR.---
350 '-----
360 FOR I=1 TO 360
370 PLOT s(i)*90+320,c(i)*90+210,1
380 NEXT i
390 LOCATE 1,1:PRINT "KREIS MIT BERECHNUNGEN"
400 '-----
410 '---PLOTEN DES KREISES OHNE VAR.---
420 '-----
430 FOR I=1 TO 360
440 PLOT SIN(i)*90+320,COS(i)*90+210,2
450 NEXT i
460 PEN 3
470 LOCATE 1,1:PRINT "ENDE";STRING$(23,32);
480 WHILE INKEY#="" :WEND

```

Tips & Tricks



LESERTIP

TIPS ZU BANKMAN

AUS SCHNEIDER-AKTIV 2/86

Wir 6128'er werden, was Programme angeht, ja noch nicht sehr verwöhnt und müssen froh sein, wenn die abgedruckten Programme für den 464 auf unseren Rechnern laufen. Ich hoffe, daß bald noch mehr Programme speziell für den 6128 kommen.

Ich habe zur Schneider-aktiv Dateiverwaltung eine Verbesserung gemacht, mit der ich mir erspare, BANKMAN immer extra zu laden. Ich gehe folgendermaßen vor:

1. In Zeile 29 wird der Befehl "GOSUB 447" gelöscht. Die BANKMAN-Abfrage wird nun nicht mehr angesprungen.
2. Das Dateiprogramm speichere ich nun unter dem Namen "DATEI.PRG" ab.
3. "BANKMAN.BAS" und "BANKMAN.BIN" habe ich mit PIP von der CP/M-Diskette auf die Diskette übertragen, auf der "DATEI.PRG" vorliegt.
4. Den Listschutz von "BANKMAN.BAS" habe ich aufgehoben (z.B. mit "UNPROTECT" von M. Kortulla aus SCHNEIDER-aktiv 11/85)
5. Bei "BANKMAN.BAS" in Zeile 190 den Befehl "END" durch "RUN DATEI.PRG" ersetzt und mit SAVE "DATEI" abgespeichert.

Das wars auch schon. Geladen wird jetzt mit RUN "DATEI". Es wird automatisch BANKMAN und anschließend die Dateiverwaltung gestartet. (Karl-Heinz Köhler)

*****W12*****

Abmahnung Abmahnung Abmahnung

Unlauterer Wettbewerb?

Da gibt es auf der einen Seite die Fa. Schneider, als Monopolist für Schneider-Computer, die in Zeitungswerbung und Rundfunkwerbung für ihre Computer mit dem ausdrücklichen Hinweis: "inclusive Mehrwertsteuer" wirbt.

Dann ist da auf der anderen Seite der Händler der die Computer der Fa. Schneider, um wettbewerbsfähig zu bleiben auch mit dem Zusatz "inclusive Mehrwertsteuer" anbieten muß.

Dann gibt es noch die Gerichte, die entschieden haben, daß eine Werbung mit dem Zusatz "inclusive Mehrwertsteuer" unlauterer Wettbewerb ist.

Und schließlich gibt es dann Vereine mit wohlklingendem Namen und behördlicher Sanktionierung, die Ihre Zeit damit verbringen Zeitschriften und Zeitungen zu durchblättern um aus Gerichtsurteilen Geld zu machen.

So ein Verein sitzt in Berlin und hat nun einen Händler kostenpflichtig abgemahnt und aufgefordert folgende Verpflichtungserklärung abzugeben:

"Die Fa. gibt auf Grund des Abmahnschreibens des WETTBEWERBSVEREINS ... vom 06.03.86 die folgende strafbewehrte Unterlassungserklärung ab:

1.) Wir verpflichten uns, es zu unterlassen, im geschäftlichen Verkehr und zu Wettbewerbszwecken

a) Preisangaben in Zeitungen und/oder Zeitschriften mit dem Zusatzvermerk "incl. Mwst." oder einer sinn gleichen Aussage zu versehen."

b) fehlt

"2.) Gleichzeitig verpflichten wir uns, dem Wettbewerbsverein ... für jeden Fall zukünftiger Zuwiderhandlung gegen a) eine Vertragsstrafe in Höhe von DM 3.000,00 (Dreitausend) zu zahlen und einen Anteil der für diese Rechtsverfolgung bisher entstandenen Kosten in Form einer Kostenpauschale in Höhe von DM 140,-- (122,80 zuzüglich MwSt.) zu erstatten und diesen Betrag bis zum 17. 03.86 anzuweisen."

Im Falle der Nichtunterwerfung wird eine sofortige einstweilige Verfügung angedroht.

Die Grundsätze der Satzung dieses Vereins sind für gut befunden worden und abgezeichnet mit:

DEUTSCHER INDUSTRIE- UND HANDELSTAG

HAUPTGEMEINSCHAFT DES DEUTSCHEN EINZELHANDELS

BUNDESVERBAND DER DEUTSCHEN INDUSTRIE

BUNDESVERBAND DES DEUTSCHEN GROSS- UND AUSSENHANDELS

ZENTRALVERBAND DES DEUTSCHEN HANDWERKS

Es bleibt die Frage offen, warum es dieser Verein bisher nicht geschafft hat aus der Rundfunk- und Zeitschriftenwerbung der Fa. Schneider den Zusatz "inkl. MwSt" zu entfernen.

Vielleicht liegt es auch daran, das der Verein seiner Abmahnung ein Gerichtsurteil vorlegt, daß von ganz anderen Voraussetzungen ausgeht. Würde Schneider nicht mit der MwSt werben, dann würde dies auch kein Händler tun. Im Übrigen warb der Händler auch nur bei Schneider Produkten mit der MwSt., da bei anderen Produkten keine Veranlassung bestand.

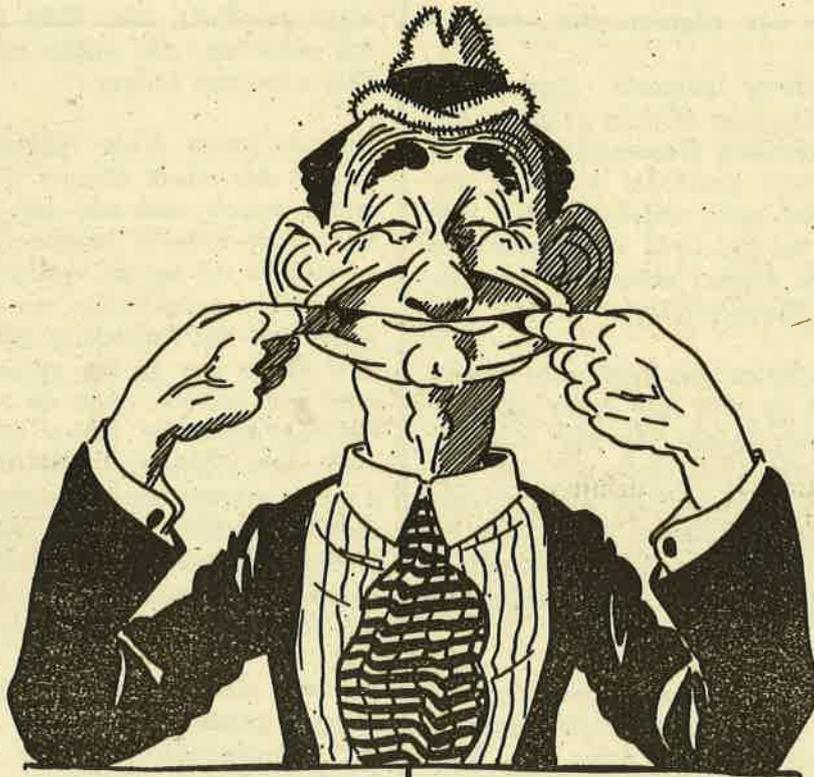
Interessieren würde uns noch die Zusammensetzung der Kostenpauschale von 140,- DM, die angeblich nur die Hälfte der entstandenen Kosten deckt. So teuer ist doch SCHNEIDER-aktiv wirklich nicht und die auf rotem Papier hektografierten Kopien der Gerichtsurteile auch nicht.

Wir bitten unsere Leser und auch Händler um Ihr Urteil zu diesem Vorgehen und die Fa. Schneider durch Einstellung der Werbung mit dem Zusatz: "incl. MwSt." nicht weiter als Lockvogel für Abmahnvereine tätig zu werden.

MICRO '86

F. W. BERICHTET

Frankfurter Computermesse



MESSEINDRUCK MICRO 86

völlig zerdrückt von F.W.

Die Firma SCHNEIDER hatte schon lange keinen neuen Computer mehr vorgestellt und ich war deshalb schon sehr beunruhigt. Wie jeder User des Gerätes hatte ich schliesslich ein Abonement abgeschlossen, daß mir in jedem Vierteljahr ein neues Modell bescherte. Voller Sorgen um das wirtschaftliche Wohlergehen der Company wollte ich deshalb die MICRO 86 in Frankfurt besuchen als mich ein Brief eines alten Freundes erreichte, der die Reise überflüssig machte.

Lesen Sie (wenn's noch geht) deshalb den Messebericht des allseitsgefürchteten Ernst G. Meint:

Maan lieber Spezi F.W.,

Was maanst du was mir jedzt passiert iss. Du waast doch, daß des uff unserm ledzte Bedribsausfluch uff de Weldchesdach in Frankfurt so gerechent hatt das dess Bier ganz dinn geworde iss. Isch habb mer gedenkt dess mer de Ausfluch nochemaa mache mißt un bin bei de Scheff gegange unn hob gefragt wies dann so wer domit.

Der Kerl driggt mer zwaa Karde in die Hand unn sacht isch derst uff die Mess, ausgerechent uff die Computermess, als hätt isch die Kiste nit de ganze Dach um misch bei de Abeit. Isch hätt jo mei Klapp gehalde unn wär dehaam geblibbe, wär mer ach recht gewese, aber der Bruder hott des scho geaahnt, der hott gesacht ich sollt 'em nachher alles berischde. No unn wenn isch schonn debei binn krieschste halt aach en Brief. Wenn der Seckel mir wenischstens des Geld fir die Buskarde geebbe hätt, abber nee, do hockt er widder uff de Brieftasch.

Isch habb desweche des Lissbettche, die wo bei unns immer pudzt eigelaade unn hob gesacht sie soll die aan Kard bezahle sonst kimmt ihrn Mann noch uff dumme Gedanke weil ich se einlade tue. Außerdem macht des Lissbettche immer so'n gude Katoffelsalad mit Frikadelle, da kimmt mer dann gans gud durch die Mess. Nitt das de mer jedzt krumm von mir denkst, ich hab defür die Busskard e bezahlt, die wern aach immer teirer hier.

Zuerst wollde die misch gar nit reilasse, weil ich kaan Händler wer. Glaabste, die honn sich

vielleischt inns Hemd gemacht. Zum Glick hotts Lissbettche des aane Medche gekannt weil des die Tochter von ihrm Hausmaster war. Die hott do uff Hostess geschobbt wie mer des jetzt nennt unn hot unns reigelasse. Mir wär lieber gewese ich het des Geld widdergekrischt und het haamgehe könne, abber ich hatt joa noch nix von dem Katoffelsalad.

Mer habe erst mo so en oberflächliche Rundgang gemacht um zu sehe wer jedzt alles do war. Isch kann der saache, do war was los. Unn Zeit hadde die Leit, stehe do rum und spiele mit ihre Maschincher. Do merkste dess die noch nix geschafft hadde. Wenn isch im Laade mo spiele will dann kimmt entwedder Kunnschafft oder de Scheff. Hier hadde se all die Ruh weg.

Es Lissbettche wollt aach emoal spiele, uff de Arbeit käm se jo nitt dezu weil isch immer de meiste Dreck mache wuerd. Abber die Fraa stellt sich ann. Als der Verdreder ihr sacht se mißt mit dem Tschoistick spiele iss se gans rot gewodde hott gemaant se wer verheirat unn war beleidischt. Des hot misch e'halb Stund gekost bis isch der des erklärt habb. Was die als glaabt. do leeftste nur nebbeher unn bist als am erkläre. Bis die noachher an die Maus iss, ich kann der saache!

Die Dochder von ihrm Hausmeister, also die Hostess, die hott uns jo so e Schild ann de Kittel geklemmt wo druff stand mir wärn Händler. Gestimmt hott des jo nitt, aber des Medche war ja auch kaa Hostess. Also jedenfalls kaa rischtische, so wie se immer in de Zeitung stehe. Die hott ihr Arbeit mit Anstand gemacht, sonst hett des Lissbettche die gar nitt gegrießt. Abber was wollt isch dann jedzt saache...

Ach so, ja. Also des Schildche mit dem Händler druff, der wo isch sein sollt, des war ee gud Idee. Was maanste was ich alles gekrischt habb, des glaabste nitt. Do gabs an jedem Stand Plätzcher und Gekse unn Pla-

stikdüddcher die wo sonst immer beim ALDI enn Grosche koste. Also die Dudde, die Geckse sinn teirer unn warn bestimmt nitt vom ALDI. Unn ibberall wollde mer was zum drinke gebbe. Aaner wollt, das mer mol beim Gläsche Schampus miteinander schwetze sollde. Isch wußt gar nit wodribber abber geschmeckt hotts schon.

Jedesmol wenn isch e Schlicksche gehabt habb dann wollde e Unnerschrift von mir. No ja, mir wars egal, de Scheff hott mich ja uff die Mess geschickt, also habb isch unnerschribbe. Ich nehm an, die wollte mit meim Boss den Sekt abrechne, sollese!

Nur de ganse Moin rumlaafe un Knöppcher drigge, des macht Hunger. Die paar Plätzcher mache misch aach nitt satt und uff den Sekt muss isch sowieso immer uffstosse. Als dess uffgefalle iss bei de Verdreder, habb ich dem Lissbettche gesacht das mer uns e still Eckche suche und die Frikadelle mit dem Salad esse. Erst hadde mer jo nix gefunne, die Mess war gans gut besucht, abber in so em klaane Kabüffche hadde se immer geschwetzt unn da warn noch Stiehl frei. Die Hostess, jedzt abber e anner als vorhinn hott gemeent hier wärn die Seminare. Mir war des egal, isch hott en Wahnsinshunger. Außerdem habb ich nix gesche die Seminare, kann mer als Verkäufer nit leiste gesche die Auslender zu sein.

Wie mer dann drinn warn hadde die ja aach deutsch geschwetzt. Nitt so gud wie ich, weil die Fremdwörter hadde se nit aus de Redd weglassene könne, abber es war schon rescht indressant was isch so mitbekomme habb. E bissche muß isch misch schonn ärschern, mer hadde nemlich de Senf vergesse. Ich habb alle Sidznachbarn gefracht obb se aaner debei hadde, könnt jo sei, aber schließlich hott der Redner vorne gemaant mer täte steern unn mer solle unsern Senf laut saache. Der Bledmann, wo mer doch kaaner hatte, abber es ging aach ohne.

So Kumbel. Jedzt waaste was es neues gibbt uff dem Kombjudersektor unn braachst dess Geld fir die Fahrt nitt uff de Kopp zu kloppen. Wann de doch komme willst vergess nitt dir was zum schnabulieren mitzubringe. In de Mess kost disch des de ganse Lohn. Unn nachher kommste mo uff e Schöppche bei mir vorbei, mer mache Erfahrungsaustausch abber du muß zahle. Enn scheene Gruß noch vom Lissbettche unn von der Dochder von ihrm Hausmaster.

Dein Ernst

**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



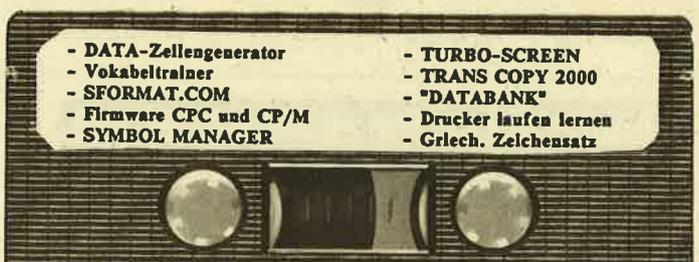
- Roboter steuern
- Kreditvergleich
- Kassetten-Analyse Programm
- RAM-Editor (Hex-Monitor)
- Druckertreiber für den CPC 464
- Wie alt werde ich
- Datei-Informationen und Copier-System

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



- Zeichenentwicklung
- Lotto-Millionär
- Druckerersatz
- Weg umrechnen
- Hardcopy Selkosha
- Schalttafelbelegung
- 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 oder Zahlung mit Briefmarken

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



7480 Sigmaringen · Rapp-Gässle · Tel. 0 75 71 / 124 83
Hard- u. Software - Peripherie - Literatur



Ihr Fachhändler



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

CPC-Hardware und Software
GIGGE-ELECTRONICS

Schneefernerring 4
8500 Nürnberg 50

Tel. 0911/84244

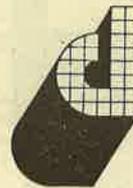
Mietkauf/Leasing ab DM 32.-/Monat

Wir versenden frei Haus



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

Autorisierter
Schneider
Fachhändler



**DATALOGIC
COMPUTERSYSTEME**

SCHNEIDER ERWEITERUNGEN
VORTEX VERKAUF
DATA MEDIA BERATUNG
INFOS gegen DM 2,40 SERVICE
CALENBERGER STR. 26
3000 HANNOVER 1
TEL.: 0511 - 32 64 89



Aidenbach
Ortenburg

Tel: 08543/880
Tel: 08542/7866

Ihr kompetenter, autorisierter

Schneider - Fachhändler
COMPUTER DIVISION



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



8939 Bad Wörishofen
Weiherweg 4 - Tel. 08247/2171



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, Emser Str. 18

Ihre **COMPUTEREI** I A 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

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

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

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

VICTOR



commodore



**COMPUTER
CENTER**

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

Kleinanzeigen

(Bestellschein s. Seite 29)

*****3*****

-----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.

*****3*****

VERK. CPC 464, DD1, NLQ 401, TexPack, TURBO PASCAL, compl. 2.200 DM, CPC 664 1200,-; Tel. 09131/25873

*****3*****

CPC PROFI-PAINTER, Original VB 140,- v.d. Biesen Tel. 02162/40536

*****3*****

CPC - 6128 mit Farbmonitor, Spiele Joystick, 6 Wochen alt, für DM 1900,- Hoffmann 0711/683599

*****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

*****4*****

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

*****4-5*****

Wer kann mir bei der Lösung von Softwareproblemen für den eigenen Bedarf weiterhelfen?
Kontaktaufnahme bitte schriftlich -CPC 464 -
A.Griese Am Silbersegen 8,
3392 Clausthal-Zellerfeld

*****4*****

*****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*****

Suche Grünmonitor GT65- Tausche mit original dBaseII Klimmig 07841/61140 ab 18 Uhr 07842/3248

*****3*****

Alle CPCs-12 Spiele auf Kassette DM 20,- (Disc 30,-). Schein/Scheck an H. Behrend, Neustadt 3, 3550 Marburg

*****3*****

Preisgünstige Software aus Eigenentwicklung für alle Schneider-CPC-Computer erhalten Sie bei Friedrich Neuper Postfach 72, 8473 Pfreimd. Einfach Gratisinfo anfordern.

*****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

*****3*****

Schneider CPC 464 Flugtraining Boeing-727 Simulator. Dieses Programm ist zur Anfänger- und Instrumentenflug-Schulung geeignet. Detaillierte Auswertung der Flüge. Kassette 34 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 Bezugsquelle 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

*****3*****

Kleinanzeigen

(Bestellschein s.Seite 29)

Wer hat vor dem 31.1.86 ein Data-Media Diskettenlaufwerk geliefert bekommen? Wer hat ein Diskettenlaufwerk bezahlt aber nicht erhalten? Bitte melden Chiffre 038601

*****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*****

CPC 464, grün, neu zum Sensationspreis von DM 699,- alle anderen Schneider Computer ähnlich günstig siehe Anzeige in diesem Heft - RITZLER - Softwareagentur

*****3*****

464/664/6128 Biorhyth.: Partnervergleich + 1 S. A4 Krit. Tage+Grafik+vieles 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

*****3-8R*****

Verkaufe Original Software + Handbuch

Hisoft-Pascal-120.-,

Datamat 80.-

Platinenkit 120,-,

Devpac 70,-

Tel 089/677833 So-Do ab 19 Uhr

*****4*****

Programme aus Eigenentwicklung für alle CPC's.

Gratisinfo anfordern bei

Friedrich Neuper

Postfach 72 8473 Pfreimd

*****4*****

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

*****4*****

RTTY (Funkfern schreiben) für alle CPC's.

ASCIIv.Baudot bis 3000 Baud.

Auch andere Afu-Software bei

S.Peim, Friedrichstraße 32, 1000 Berlin 33

*****6*****

*****4*****

** G S S ** CPC VERLAG

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

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

*****4*****

Texpack f.SCHNEIDER 464 mit Handbuch 4 Wochen alt f.DM 120 -- zu verkaufen
Tel.06195/61117

*****4*****

Gesucht für Schneider CPC 6128 auf Disk .Spiele jeder Art für Kinder ab 12 Jahre.
Klaus Möller, Weltstraße 33, 8000 München 71,
Tel. 797407.

*****4R*****

Jedes Original Programm nur 3,- DM bei
M.Schlarmann, Heinrichstraße 18, 2843 Dinklage.
Liste gegen 0,50 DM Rückporto
Nur auf Tape.

*****4*****

Aufrüstkit f. VORTEX SP64-SP320 99,- DM
R.Willner Breslauerstraße 38 6114 Groß-Umstadt
T.06078/4446

*****4*****

**** TOPANGEBOT FÜR SCHNEIDER CPC ****

- > Laufwerk 3" (ideale Zweitfloppy) nur DM 199,-
- Netzteil für 3" Floppylaufwerk DM 55,-
- FLOPPY anschließfertig als 2. Laufwerk DM 348,-
- > Machen Sie Ihren SCHNEIDER - CPC bereit für die Welt der ECB - Zusatzkarten:
- ECB-BUS-ADAPTER (Heft 2/86) - Bausatz DM 188,-
- > Nie wieder auf den Drucker warten...
- 64 KB DRUCKER-SPOOLER mit Parallel-Anschluß Bausatz DM 198,- / Baustein DM 250,-

SOFTWARE - SERVICE - RETHEMEIER, Vlothooer Str.65a
**** 4900 Herford, Telefon: 05221/86798 ****

Software-Agentur Ritzler



Vergleichen Sie die Preise - wir dürfen es nicht!

CPC 464 mit grünem Monitor DM 699,-

CPC 464 mit Color Monitor DM 1149,-

CPC 664 mit grünem Monitor DM 1248,-

CPC 664 mit Color Monitor DM 1698,-

CPC 6128 mit grünem Monitor DM 1399,-

CPC 6128 mit Color Monitor DM 1849,-

Joyce 8256 mit Grünmonitor DM 1698,-

DDI Diskettenlaufwerk mit Controler DM 699,-

FDI Diskettenlaufwerk DM 539,-

NLQ 401 Drucker DM 699,-

Alle Preise zuzüglich DM 20,- Versandkosten pro Paket
(Ausland 50,- DM)

Versand nur bei schriftlicher Bestellung und gegen Vorausscheck
Keine telefonischen Bestellungen

8520 Erlangen St. Johann 86

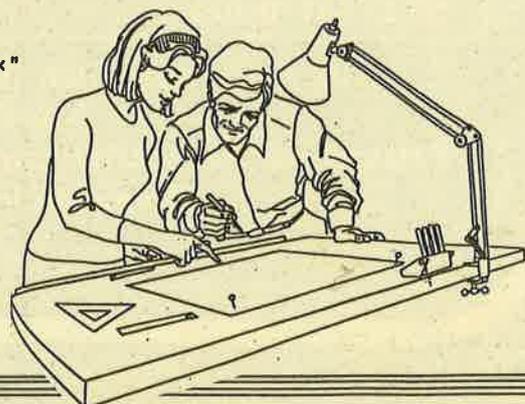
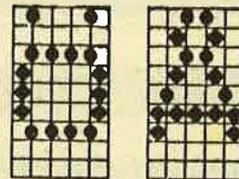
ZEICHENENTWICKLUNG.

– selbst definiert . . .

```

1 REM *****
2 REM
3 REM           Z E I C H E N E N T W I C K L U N G
4 REM
5 REM           Frank Martin
8 REM
9 REM *****
10 MODE 1
20 WINDOW#1,17,24,8,16:WINDOW#2,1,40,25,25:WINDOW#3,26,30,8,15
30 EVERY 25,0 GOSUB 700
100 REM-----
110 REM Bildaufbau
120 REM-----
130 LOCATE 9,1:PRINT CHR$(150);STRING$(20,CHR$(154));CHR$(156)
140 LOCATE 9,2:PRINT CHR$(149);" ZEICHENENTWICKLUNG ";CHR$(149)
150 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(147);STRING$(20,CHR$(154));CHR$(153)
160 LOCATE 17,6:PRINT "12345678"
170 FOR i=1 TO 8:LOCATE 14,7+i:PRINT i:NEXT
180 ORIGIN 252,156:DRAWR 134,0:DRAWR 0,134:DRAWR -134,0:DRAWR 0,-134
200 REM-----
210 REM Zeichen entwickeln
220 REM-----
230 CLS#2:CLS#3
240 PRINT#2,"Welche Zeile ? (1-8) (0=CODES 9=NEU)
250 x$=INKEY$:IF x$="" THEN 250
260 IF x$="9" THEN RUN
270 IF x$="0" THEN 510
280 IF x$<"0" OR x$>"9" THEN 250
290 zeile=VAL(x$): zeil$(zeile)=""
300 CLS#2
310 PRINT#2,"           0 = ";CHR$(24);CHR$(233);CHR$(24);" und 1 = ";CHR$(1
43)
320 LOCATE 14,zeile+7:PRINT CHR$(24)
330 LOCATE 15,zeile+7:PRINT USING "#";zeile:PRINT CHR$(24)
340 cursor=-1
350 FOR pixel=1 TO 8
360 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 360
370 IF a$<>"1" AND a$<>"0" THEN 360
380 zeil$(zeile)=zeil$(zeile)+a$
390 IF a$="1" THEN LOCATE#1,pixel,zeile:PRINT#1,CHR$(143)
400 IF a$="0" THEN LOCATE#1,pixel,zeile:PRINT#1,CHR$(128)
410 NEXT pixel
420 cursor=0
430 LOCATE 15,zeile+7:PRINT USING "#";zeile
440 GOTO 210
500 REM-----
510 REM Zeilencode
520 REM-----
530 CLS#2
540 FOR zeile=1 TO 8
550 code(zeile)=0
560 FOR pixel=1 TO 8
570 code(zeile)=code(zeile)+(VAL(MID$(zeil$(zeile),pixel,1)))*2^(8-pixel)
580 NEXT pixel
590 LOCATE 26,zeile+7:PRINT code(zeile)
600 NEXT zeile
610 PRINT#2,"           Weiter auf Tastendruck"
620 x$=INKEY$:IF x$="" THEN 620
630 GOTO 200
700 REM-----
710 REM CURSOR
720 REM-----
730 IF cursor=0 THEN RETURN
740 LOCATE#1,pixel,zeile :PRINT#1,CHR$(95)
750 FOR i=1 TO 150:NEXT
760 LOCATE#1,pixel,zeile:PRINT#1,CHR$(128)
770 RETURN

```





ZEICHENENTWICKLUNG

– selbst definiert ...

Das Programm erfüllt folgende Bedingungen:

- vergrößerte Darstellung des Zeichens bei der gesamten Bearbeitung
- Ausgabe der Dezimalcodes für das SYMBOL-Kommando
- kurzes Listing
- "narrensichere" Benutzerführung

Nach dem Start: Es präsentiert sich ein 8X8 Zeichen großes, leeres Quadrat, als vergrößerte Darstellung des zu entwerfenden Zeichens. Gleichzeitig werden dem Benutzer am unteren Bildrand die Eingabemöglichkeiten dargeboten.

- (1-8) für die Wahl einer zu bearbeiteten Zeile
- (0=CODES) für die Ausgabe der Dezimalcodes
- (9=NEU) für einen Neubeginn

Wählt man eine Zeilennummer, so stellen sich einem zwei Eingabemöglichkeiten dar:

- (0) für ein leeres Pixel
- (1) für ein gesetztes Pixel

Dies währt so lange, bis die Zeile vollständig abgearbeitet wurde. Nun folgt wieder die Grundabfrage. Da Mehrfachbearbeitungen der Zeilen ohne weiteres möglich sind, kann das Zeichen so lange bearbeitet werden, bis es gefällt. Antwortet man nun auf die Grundabfrage mit (0), so werden die Zeilencodes rechts neben der entsprechenden Zeile ausgegeben. Das Zeichen kann nun mit einem entsprechenden SYMBOL-Kommando in den eigenen Zeichensatz übernommen werden. Um dem Benutzer während der Bearbeitung stets zu zeigen, wo er sich befindet, wird einerseits die aktuelle Zeilennummer invertiert, andererseits zeigt ein Cursor die jeweilige Position in der Zeile an. Da der Original-Cursor der Darstellung eines gesetzten Pixels entspricht, wurde mit Hilfe eines kleinen Unterprogramms ein blinkender Strichcursor geschaffen. (Frank Martin)

Variablenliste:

- zeile.....Zeilennummer
- pixel.....Pixelnummer
- zeils(zeile)..enthält Binärcode der Zeile.

04

LOTTO-MILLIONÄR MIT DEM CPC

```

10 '*****
20 '*   Lottozahlen   *
30 '*   Ein Programm von *
40 '*   Eckart Heinrich *
50 '*****
60 '
70 '
80 '-----
90 '       Initialisieren
100 '-----
110 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,6,0:SPEED INK 20,20:BORDER 0:P
EN 1:PAPER 0
120 DEFINT a-z:DIM zahlen(8):CLEAR:RANDOMIZE TIME
130 '-----
140 '       Begruessung
150 '-----
160 LOCATE 11,1:PEN 2:PRINT"Lottozahlengenerator"
170 LOCATE 11,2:PRINT"-----":PEN 1
180 LOCATE 1,5:PRINT"Dieses Programm berechnet, je nach"
190 PRINT:PRINT"Wunsch, sechs oder sieben Zufallszahlen."
200 PRINT:PRINT"(Samstags- oder Mittwochslotto!)"
210 PRINT:PRINT:PRINT"Sie sollten sich vor der Ziehung vom
220 PRINT:PRINT"ordnungsgemaessen Zustand der am rechen-
230 PRINT"vorgang beteiligten Chips ueberzeugen!"
240 LOCATE 7,22:PEN 2:PRINT"Weiter mit beliebiger Taste":PEN 1
250 taste%=INKEY$:IF taste%="" THEN 250 ELSE 290
260 '-----
270 '       wahl
280 '-----
290 CLS:PRINT"Samstags- oder Mittwochslotto (S/M)"
300 taste%=INKEY$:IF taste%="" THEN 300 ELSE 310
310 tage%=UPPER$(taste%):IF tage%<>"M" AND tage%<>"S" THEN 300
320 LOCATE 1,3:INPUT "Wieviele Zahlengruppen <Enter> ",zahlg
330 PRINT:CLS:PRINT
340 zahlg=ABS(zahlg)
350 IF tage%="M" THEN anz=7 ELSE anz=6
360 IF tage%="S" THEN kugl=49 ELSE kugl=38
370 '-----
380 '       Berechnungen
390 '-----
400 FOR m=1 TO zahlg
410   FOR i=1 TO anz
420     zahlen(i)=INT(RND*kugl+1)
430   NEXT i
440   FOR s=1 TO anz-1
450     FOR p=s+1 TO anz
460       IF zahlen(p)=zahlen(s) THEN 410
470       IF zahlen(p)<zahlen(s) THEN GOSUB 1000
480     NEXT p
490   NEXT s
500   FOR k=1 TO anz
510     PEN 2:PRINT USING "## ";zahlen(k);
520   NEXT k
530   PEN 1:PRINT:PRINT
540 NEXT m
550 PRINT
560 PEN 3:PRINT"Alle Angaben, ohne Gewaehr!!":PEN 1
570 PRINT:PRINT"Weiter mit beliebiger Taste! ( E=END )"
580 taste%=INKEY$:IF taste%="" THEN 580 ELSE 590
590 IF UPPER$(taste%)="E" THEN 600 ELSE 290
600 MODE 1:END
1000 '-----
1010 rette=zahlen(s)
1020 zahlen(s)=zahlen(p)
1030 zahlen(p)=rette
1040 RETURN

```

LOTTO-MILLIONÄR

MIT DEM CPC

Lottospieler unter den CPC-Freunden aufgepaßt: Heute stellen wir Euch ein Programm vor, daß das Herz jedes Lottospielers höher schlagen läßt. Es erzeugt wahlweise (!) 6 aus 49 oder 7 aus 38 zufällige Zahlenkombinationen. Diese sind gedacht für das Samstags- bzw. Mittwochslootto. Des weiteren hat man die Möglichkeit, sich gleich mehrere Zahlengruppen erzeugen zu lassen. Zum Beispiel zehn Zahlenkombinationen für einen kompletten Lottoschein. Dieses Programm dürfen wir den lottospielenden CPC-Usern nicht vorenthalten. Viel Glück! (Eckart Heinrich).

Variablenliste

tage\$ =Samstag bzw. Mittwoch
 taste\$ ="warten auf Taste"
 zahlg =Anzahl der gewünschten Zahlengruppen
 zahlen(n) =Zufallszahlen (sechs oder sieben)
 kugl =obere Grenze (38 oder 49)
 rette =Zwischenspeicher
 m,i,k,s,p =Schleifenvariablen

Das Programm wurde erstellt auf einem CPC-464 mit Farbmonitor. Es läuft aber auf allen Modellen. Bei Grünmonitoren ist evt. eine INK-Anpassung notwendig. Aber das ist ja kein Problem. Beim Abtippen ist vor allem darauf zu achten, daß in Zeile 510 die zwei Leerzeichen beim USING Kommando nicht vergessen werden! ('... USING "## " ...')

SINNVOLLER DRUCKEREINSATZ

Um den Drucker sinnvoll einsetzen zu können, benötigt man viele Steuerbefehle, die man immer wieder mühsam eintippen muß. Dieses Programm stellt Ihnen diese Befehle zur Verfügung. (Andreas Müller)

```

10 * *** Printhelp CPC 464 ***.
20 *
30 * (c) Andreas Mueller
100 * Tastaturpuffer leeren
110 *
120 CALL &BB03
130 *
140 * Tastenbelegung
150 *
160 KEY 128, "Print #8."
170 KEY 129, "chr$(10)"
180 KEY 130, "chr$(14)"
190 KEY 131, "chr$(20)"
200 KEY 132, "chr$(15)"
210 KEY 133, "chr$(18)"
220 KEY 134, "chr$(27);chr$(71)"
230 KEY 135, "chr$(27);chr$(72)"
240 KEY 136, "chr$(27);chr$(73);chr$(1)"
250 *
260 * Ziffernblock alte Funktion
270 *
280 KEY DEF 15,0,48,48,48
290 KEY DEF 7,0,46,46,46
300 KEY DEF 6,0,13,13,13
310 KEY DEF 13,0,49,49,49
320 KEY DEF 14,0,50,50,50
330 KEY DEF 5,0,51,51,51
340 KEY DEF 20,0,52,52,52
350 KEY DEF 12,0,53,53,53
360 KEY DEF 4,0,54,54,54
370 KEY DEF 10,0,55,55,55
380 KEY DEF 11,0,56,56,56
390 KEY DEF 3,0,57,57,57
400 *
410 * Funktionen auf Taste + <CTRL>
420 *
430 KEY DEF 27,1,112,80,128 * p >print #8
440 KEY DEF 55,1,118,86,129 * v >Zeilenvorschub
450 KEY DEF 52,1,103,71,130 * g >Zeichenvergroesserung ein
460 KEY DEF 44,1,104,72,131 * h > aus
470 KEY DEF 58,1,101,69,132 * e >Zeichendverdichtung ein
480 KEY DEF 50,1,114,82,133 * r > aus
490 KEY DEF 61,1,100,68,134 * d >Zeichendoppelanschlag ein
500 KEY DEF 53,1,102,70,135 * f > aus
510 KEY DEF 46,1,110,78,136 * n >NLQ aus
520 *
530 * Nachdem das Programm mit <RUN> gestartet wurde, koennen
540 * Sie es ohne Bedenken mit <NEW> loeschen.
550 * Die Belegung bleibt dennoch bis zum Reset erhalten.

```

UMRECHNEN

WEG – Umrechnungsprogramm

Bei dem Programm "WEG" handelt es sich um ein Maßstabsumrechnungsprogramm.

Einige Details zum Programm:

Nach dem Laden werden Sie aufgefordert, den Maßstab, den Kartennamen sowie deren Hersteller einzugeben. Weiterhin werden Sie gefragt, ob Ziel und Start gleich sind. Das Programm erkennt das Ende der Strecke aufgrund des Vergleiches Anfangsort/Zielort. Deswegen ist hier eine absolut buchstabengenaue Eingabe erforderlich. Während der Eingabe erscheint in einer Zeile am unteren Bildschirmrand der Maßstab, der Kartename und die bis zur letzten Eingabe insgesamt zurückgelegten km. Wenn Start und Ziel als übereinstimmend erkannt werden, wird die Gesamtstrecke ausgerechnet sowie die gesamten mm. Anschließend werden Sie nach der benötigten Zeit gefragt, sowie nach der Druckausgabe. Nachdem Sie bei der Druckausgabe mindestens ein Exemplar gewünscht haben, bzw. keine Druckausgabe wollten, endet das Programm.

Die deutschen Sonderzeichen befinden sich auf den Tasten mit den eckigen Klammern sowie mit dem Pfeil, und das "ß" ist über CTRL und "=" zu erreichen.

Interessant dürfte das Programm für Wanderclubs, Radfahrer, Autofahrer usw. sein. Ich stelle mir auch eine praktische Anwendung bei Vertretern vor, die gerne vorher wissen wollen, wie weit sie fahren müssen. Aufgrund der Druckausgabe haben ambitionierte Wanderer/Radfahrer/Jogger die Möglichkeit, sich ein kleines Archiv über zurückgelegte Strecken anzulegen. (Wolfgang Buldt)

*****W24*****

Berechnung der Entfernung

von	bis	mm	km
Bingen	Ingelheim	45	13.50
Ingelheim	Mainz	55	16.50
Mainz	Rüsselsheim	68	20.40
Rüsselsheim	Frankfurt	95	28.50

Gesamt - mm : 263
Gesamt - km : 78.9

Karte : Rheinland-Pfalz
Verlag : JRO
Maßstab : 1 : 300000
Zeit (Stunden) : 0
Zeit (Minuten) : 50
Durchsch.geschw. : 94.7 km/h

UMRECHNEN

WEG – Umrechnungsprogramm

```
10 REM Programm WEG
20 REM zum umrechnen eines Masstabes (mm in km)
30 REM copyright bei Wolfgang Buldt
40 REM
50 REM deutsche Sonderzeichen
60 SYMBOL AFTER 90
70 SYMBOL 91,&X1011010,&X111100,&X1100110,&X1100110,&X1111110,&X1100110,&X110011
0,&X0
80 SYMBOL 92,&X10111010,&X1101100,&X11000110,&X11000110,&X11000110,&X1101100,&X1
11000,&X0
90 SYMBOL 93,&X1100110,&X0,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X111100,&X0
100 SYMBOL 123,&X1001000,&X0,&X1111000,&X1100,&X111100,&X11001100,&X1110110,&X0
110 SYMBOL 124,&X100100,&X0,&X111100,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X111100,&X0
120 SYMBOL 125,&X1000100,&X0,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&X111110,&X
0
130 SYMBOL 126,&X111000,&X1101100,&X1101100,&X1101100,&X1100110,&X1110110,&X1101
100,&X1100000
140 KEY DEF 24,1,124,92
150 KEY DEF 19,1,125,93
160 KEY DEF 17,1,123,91
170 KEY DEF 25,1,45,61,126
180 REM Programmstart-Karte, Masstab, Ziel
190 CLS:MODE 1
200 a$=STRING$(20,CHR$(250))
210 c$=STRING$(20,CHR$(251))
220 LOCATE 1,2:PRINT a$,:LOCATE 21,2:PRINT c$
230 LOCATE 1,25:PRINT a$,:LOCATE 21,25:PRINT c$
240 LOCATE 3,4:PRINT "BERECHNUNG DER ENTFERNUNG IN km"
250 PRINT
260 PRINT"Bitte geben Sie den Masstab ein!"
270 INPUT"Der Masstab ist 1 : ",Mass
280 PRINT:PRINT "Es handelt sich um die Karte "
290 INPUT "mit der Bezeichnung ",karte$
300 INPUT"des Verlages ",Verlag$
310 PRINT:PRINT"Sind Start und "
320 PRINT:PRINT TAB(15);"Ziel"
330 PRINT TAB(20);"der gleiche Ort? J/N?"
340 PRINT
350 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 350
360 IF a$ = "j" OR a$="J" THEN 410
370 IF a$="n" OR a$="N" THEN 380
380 PRINT"Bitte tippen Sie jetzt das ZIEL ein!"
390 INPUT "Das Ziel lautet ",Anfang$:GOTO 410
400 REM Streckeneingabe
410 CLS
420 MODE 2
430 WINDOW #0,1,80,1,24
440 PRINT#0,"Bitte geben Sie nun die Orte und Entfernungen (mm) ein!":PRINT#0
450 DIM entf$(25)
460 DIM centim(25)
470 DIM km(25)
480 PRINT#0,"von bis mm km"
490 WINDOW #1,1,65,25,25:WINDOW #2,65,80,25,25
500 CLS#1:PEN #1,0:PAPER#1,1:CLS#2:PEN#2,0:PAPER #2,1
510 PRINT#1,"Karte: ";
520 PRINT#1, USING "\ \ ";karte$;
530 PRINT#1, " Masstab 1 :";
540 PRINT#1, USING "#####";mass;
550 PRINT#1, " Gesamt-km: "
560 PRINT#2," "
```

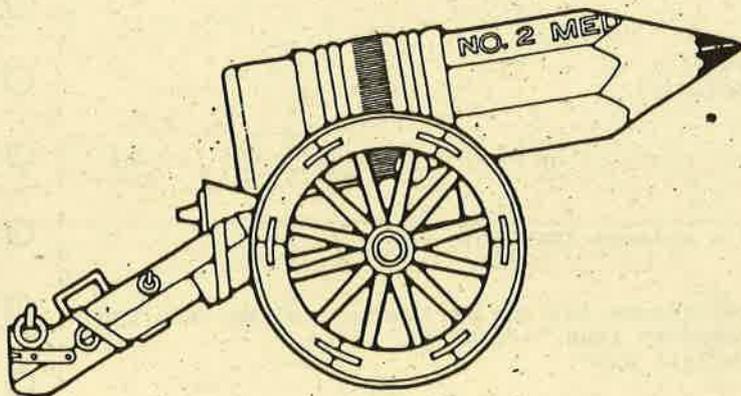
WEG – Umrechnungsprogramm

```

570 LOCATE 1,5: INPUT; "",Beginn$
580 FOR i = 1 TO 25
590 PRINT #0, TAB(21);: INPUT;"",entf$(i)
600 PRINT #0, TAB(39);: INPUT;"",centim(i)
610 cm=centim(i)+cm
620 km(i)=centim(i)*mass / 1000000
630 PRINT #0, TAB(56);km(i)
640 kme=kme + km(i)
650 PRINT#2,kme
660 IF entf$(i)=beginn$ OR entf$(i) = anfang$ THEN GOTO 680
670 PRINT #0, entf$(i),:NEXT i
680 b$ = STRING$(80,"-")
690 PRINT:PRINT b$;PRINT"Die gesamte Strecke ist auf der Karte "cm" mm lang und"
700 PRINT,"in Wirklichkeit "kme" Kilometer lang.":PRINT b$
710 PRINT "Bitte geben Sie jetzt die Zeit ein!"
720 INPUT "Wieviele Stunden";stund
730 INPUT "Wieviele Minuten";Minut
740 zeit = stund * 60 + minut
750 IF zeit =0 GOTO 790
760 durchz = kme / zeit
770 durchst = durchz*60
780 PRINT,"Die Durchschnittsgeschwindigkeit ist demnach ca." USING"###.#";durchst,
:PRINT " km/h."
790 PRINT b$
800 PRINT ,"W)nschen Sie eine Druckausgabe? J/N"
810 d$ = INKEY$:IF d$="" GOTO 810
820 IF d$= "n" OR d$= "N" THEN GOTO 1220
830 PRINT "Ist der Drucker bereit? <ENTER> ?"
840 dr$=INKEY$: IF dr$="" GOTO 840
850 IF dr$= CHR$(18) GOTO 860
860 INPUT "Wieviel Exemplare sollen gedruckt werden";anzahl
870 FOR anz = 1 TO anzahl
880 REM DRUCKAUSGABE
890 PRINT#8,CHR$(27);"R";CHR$(1);: REM laendersatz
900 PRINT#8,CHR$(27);"C";CHR$(71);: REM blattlaenge
910 PRINT#8,CHR$(27);"M";: REM Eliteschrift ein
920 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(87);CHR$(1): REM Breitschrift ein
930 PRINT#8," Berechnung der Entfernung"
940 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(87);CHR$(0): REM Breitschrift aus
950 PRINT#8:PRINT#8,SPC(10) b$
960 PRINT#8:PRINT#8
970 PRINT#8,SPC(10) "von -bis mm km
"
980 PRINT#8
990 PRINT#8,SPC(10) USING "\ \";beginn$;
1000 FOR ef = 1 TO i
1010 PRINT#8, USING "\ \";entf$(ef);
1020 PRINT#8, USING "####";centim(ef),:PRINT#8," ",
1030 PRINT#8, USING "####.##";km(ef)
1040 IF ef = i GOTO 1070
1050 PRINT#8,SPC(10)USING "\ \";entf$(ef);
1060 NEXT ef
1070 PRINT#8:PRINT#8,SPC(10) b$:PRINT#8
1080 PRINT#8, SPC(10) "Gesamt - mm :";cm
1090 PRINT#8, SPC(10) "Gesamt - km :";kme
1100 PRINT#8,SPC(10) b$
1110 PRINT#8, SPC(10) "Karte : ";karte$
1120 PRINT#8, SPC(10) "Verlag : ";verlag$
1130 PRINT#8, SPC(10) "Ma\stab : 1 : ";mass
1140 PRINT#8, SPC(10) "Zeit (Stunden) :";stund
1150 PRINT#8, SPC(10) "Zeit (Minuten) :";minut
1160 PRINT#8, SPC(10) "Durchsch.gesch.:";
1170 PRINT#8, USING"###.#";durchst,
1180 PRINT#8, " km/h"
1190 PRINT#8,SPC(10) b$
1200 PRINT#8,CHR$(12):REM neue Seite
1210 NEXT anz
1220 PRINT b$
1230 PRINT"Bitte starten Sie f)r eine neue Berechnung das Programm mit <RUN> ! "
1240 PRINT b$
1250 END

```

LESERBRIEFE



"Speziell der Beitrag über den "... professional erscheint mir für viele Schneider CPC 464-Besitzer sehr wichtig. Ich wäre an einer solchen Umrüstung meines alten (?!) 464 sehr interessiert, vor allem zu dem zu erwartenden Preis von ca. DM 500,-. Momentan trage ich mich mit dem Gedanken, eine ausbaufähige Speichererweiterung zu erwerben (dafür ist der Erfahrungsbericht auf S. 67 schon sehr hilfreich). Da jetzt nur noch die Vortex-Erweiterung in Frage kommt, wäre es für mich wichtig zu wissen, ob ich eine jetzt gekaufte Vortex-Erweiterung auch für den "... 4512 + professional verwenden könnte, oder ob ich die Speichererweiterung erst bei oder nach der hoffentlich bald möglichen Umrüst-/Umtauschaktion kaufen sollte".

Wolf-Ekkehard Schmidt

Anmerkung der Redaktion:

Wir haben das Schreiben an den Hersteller des Umbausatzes weitergeleitet!

"Ich bin Besitzer eines CPC 464, mit dem ich sehr zufrieden bin. Mich interessiert es nun zu erfahren, wie man div. Poke's (Lebensverlängerung und ähnl.) aus den Computzeitschriften in den Rechner bekommt und auf welche Art und Weise erfährt (berechnet) man bei den Spielen (z.B. FINDERS KEEPERS, NONTERRAQUEOUS und ähnl.) die jeweiligen POKE Adresse?"

Wolfgang Theissing
Mariesstraße 18
4402 Greven 1

Ihre Zeitschrift finde ich, ist die beste, die zur Zeit auf dem Markt ist. Weiter so! (Bruno Römer)

Wir erhielten wieder Körbe von Post. Aus den Leserbriefen können wir daher wiederum nur einige wahllos herausgegriffene abdrucken. Wir bitten um Verständnis. Schreiben Sie uns weiterhin - für alle, die an dieser Zeitschrift mitarbeiten, ist jeder Brief - ob positiv oder negativ - eine Bestätigung für den richtigen Weg oder ein Hinweis es besser zu machen. Derzeit sind wir - wir erhalten als aktive Zeitschrift wirklich körbeweise Post - nicht in den Lage jeden Brief zu beantworten. Wir versprechen Besserung und bitten um Nachsicht.

"Hiermit möchte ich Ihnen zu Ihrer hervorragenden Zeitschrift gratulieren. Die Beiträge treffen den Nagel genau auf den Kopf. Ihre Zeitschrift ist im Ganzen weniger eigennützig als ich dies von anderen her kenne."

Jens Rohwender

"Um Euch teure Irrtümer zu ersparen, hier meine Erfahrungen: nach dem Einbau einer Vortex-Speichererweiterung SP 512 sind einige Programme nicht mehr lauffähig:

1. Daley Thompson's Decathlon
 2. Sorcery
 3. Terrormolinos
 4. Nonterraqueous
 5. Highway Encounter"
- A. N.

Anmerkung der Redaktion:

Das neue vortex Betriebssystem kann mit einem Befehl softwaremäßig abgeschaltet werden.

"In Ihrer Zeitschrift "Schneider-aktiv" habe ich sehr interessiert den Artikel über die Aufrüstbarkeit des CPC 464 gelesen. Da ich selbst im Besitze eines solchen Gerätes bin und es mir tatsächlich schon überlegt habe, auf den CPC 6128 oder Joyce umzusteigen, finde ich die Idee sehr gut, kleinere Geräte auszubauen, anstatt sie wahrscheinlich mit sehr großem Verlust zu verkaufen.

Frank A. Stumpf



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

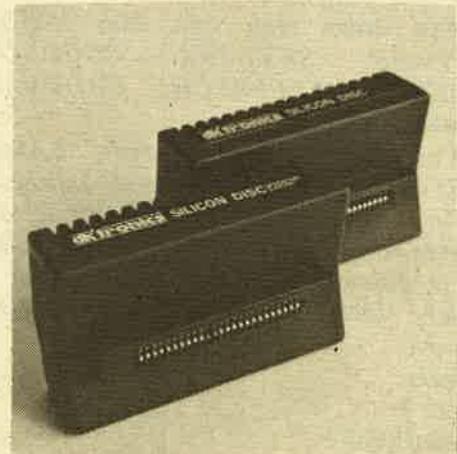
I. CPC KASSETTEN SOFTWARE

Amsoft	3-D Boxing	43,90 DM
Amsoft	3-D Grand Prix	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	Dounty 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	Dragonore of Avalon 464/664	39,90 DM
Gargoyle Games	Dun Darach	44,90 DM
Mirrorsoft	Dynamlite Dan	35,90 DM
Mosaic	Eric the Viking	43,90 DM
Micro Gen	Eyeryone's a Wally	44,90 DM
Digital Integr.	Fighting Pilot	39,90 DM
Melbourne House	Fighting Warrior	39,90 DM
Mastertronic	Flinders 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	Harrler 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	Maceddam 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
Pilon	Match Day 464/664/6128	39,90 DM
Pilon	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	Obaldian 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	Slapshot	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	Spliffre 40	43,90 DM
Beyond	Spy vs Spy	43,90 DM
Melbourne House	Starion	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	Terrormolinos	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 39,00 DM
Firebird	Wild Bunch	11,95 DM
Bubble Bus	Wizards Lair	39,90 DM
Artic Computing	World Cap	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

Profisoft	3D-Plot 4 (Dt. Handbuch)	29,90 DM
CRL Group	Amstrad Artist	43,90 DM
Interceptor	Azimuth Head Alligment Tape	35,90 DM
Profisoft	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
Profisoft	Mincad (Dt. Handbuch)	69,90 DM
Profisoft	Mincad/Mincplot (Dt. Handb.)	75,90 DM
Strecker	Multidata (Dt. Handbuch)	89,90 DM
Strecker	Multilak (Dt. Handbuch)	49,90 DM
Profisoft	Superpack 80 (Dt. Handbuch)	128,90 DM
Profisoft	Tascopy 464 (Dt. Handbuch)	39,90 DM
Profisoft	Tasprint 464 (Dt. Handbuch)	39,90 DM
Profisoft	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	Alrwolf		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
Virginia 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	Wizards Lair 464/664		56,90 DM

IV CPC DISKETTEN-ANWENDERPROGRAMME

Profisoft	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
Profisoft	Backup 3 (Dt.;3"Disk;664/6128)		41,90 DM
Hlsoft	CP/M C-Compiler		159,90 DM
Hlsoft	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
Profisoft	Mincad (3"Disk;Dt.;664/6128)		75,90 DM
Profisoft	Mindat/Minalplot (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
Profisoft	Superpack 80 (Dt.; 3";664/6128)		141,90 DM
Profisoft	Tascopy 464 (Dt.; 3" Disk)		69,90 DM
Profisoft	Tascopy 464 (Dt.; 5 1/4" Disk)		69,90 DM
Profisoft	Tasprint 464 (Dt.; 3" Disk)99		69,90 DM
Profisoft	Tasprint 464 (Dt.; 5 1/4" Disk)		69,90 DM
Profisoft	Tasword -D, Tasprint, Tascopy (3")		149,90 DM
Profisoft	Tasword 464-D (Dt.; 3" Disk)		99,90 DM
Profisoft	Tasword 464-D (Dt.; 5 1/4" Disk)		99,90 DM
Profisoft	Tasword 6128 (Dt.; 3"; 6128)		99,90 DM
Byte Me	Verkehrsverwaltung	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,-

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

- ROM-KARTE

DM 278,-

SOFTWARE im ROM

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

HEADLINE 464 199,- DM

Salzdruckprogramm für den Matrixdrucker für:

O Briefbögen

O Formulare

O Transparente

O Etiketten

O BARCODES

O Tabellen

O Werbung

O Preisschilder

O Flugblätter

O Rundschreiben

etc.

Zahlreiche Features und Kommandos:

O Variable Zeichengröße

(bis zu 20 ...30 cm)

O variable Zeichen-Breite/Höhe

O Kursivstellung

O Proportionalatz

O Inversdarstellung

O Outline

O Shadow

O beliebige Raster und Muster

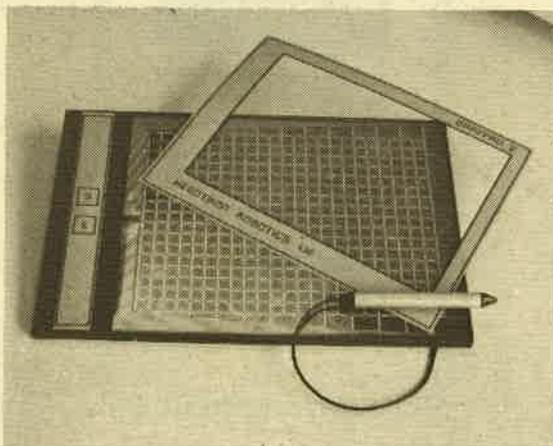
O Diagramme/Abbildungen

O Fonts über 500 neue Zeichen

O selbst definierbare Zeichen

O hochauflösende Matrix:240x240

O Dot,mm,inch, Pkt Festlegung
auf Diskette mit dt. Anleitung



Rat & Hilfe



Aus F.W.'s Schatzkiste der Erfahrung

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

Florian Specht fragt:

"Im vergangenen Jahr habe ich von Oberförster auf Gärtner umgeschult und gleich darauf einen eigenen Betrieb aufgemacht. Da Computer auf die junge Generation und auch auf mich so faszinierend wirken, würde ich es in meiner Gärtnerei gerne mal damit versuchen. Was meinen Sie, stünde mein Geschäft damit auf gesunden Füßen?"

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Klar Mann! Das wär vielleicht ein Hammer wenn Sie Computer züchten könnten. Aber mal ehrlich, daß ist doch eine Schnapsidee. Selbst wenn Sie den CPC vergraben und regelmäßig gießen, es wird nichts daraus werden."

Johannes Simmehl aus Monaco fragt:

"Hauptberuflich bin ich Schriftsteller, aber weil man davon nicht gut Leben kann, bin ich im Nebenberuf Lebermann. Für meine Romane habe ich mir extra den SCHNEIDER CPC 464 gekauft, in der Hoffnung darauf das Textprogramm 'Wordstar' verwenden zu können. Zu meinem Bedauern mußte ich feststellen, daß ich außer dem Preis für das Programm auch noch eine Erweiterung hätte kaufen sollen. Das ist mir zu teuer. Bitte empfehlen Sie mir ein billigeres Textverarbeitungsprogramm. Besten Dank im Voraus."

F.W. von SCHNEIDER-aktiv antwortet:

"Bleistift und Radiergummi."

Prof. Hackewahl fragt:

"In der Ausgabe 12/85 von SCHNEIDER AKTIV fand ich das Listing 'Wie alt werde ich', ein Thema, daß mir am Herzen liegt, bin ich doch Chirurg. Das Listing habe ich also nun mit Müh und Not in den CPC getippt in dem sonst unser Krankenhausverwaltungsprogramm läuft. Das Programm lief schon im ersten Anlauf fehlerfrei, jedoch bekam ich als Antwort 'Ihr voraussichtliches Alter beträgt 48 Jahre'. Da stimmt wohl einiges nicht mit der Berechnung, immerhin bin ich ja älter geworden."

F.W. von SCHNEIDER aktiv antwortet:

"Das Listing ist fehlerfrei, mit Ihnen stimmt was nicht. Aber keine Bange, mit beiliegendem Pülverchen können Sie das Problem lösen. Einfach in Wasser auflösen und trinken."

*****HF10*****

Schneider
COMPUTER DIVISION

MIR HABEN DIE "HANDMADE"
 MIR HABEN DIE "PROFI"-SOFTWARE!
 MIR HABEN DIE "ADVENTURES"
 MIR HABEN DIE "ACTION-GAMES"
 MIR HABEN DEN SERVICE!

Rausch & Haub
 Vertriebsgesellschaft dbR
 Postfach 32 03 13
 5300 BONN 3

Ordern Sie den gratis-katalog



DANK an ALLE

Wir danken allen unseren Lesern, den CPC-User Clubs und vor allem unseren freien Mitarbeitern, die am Entstehen dieser 7. 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



EXTENDED BASIC

36 NEUE RSX-BEFEHLE

EXTENDED BASIC stellt Euch 36 neue Befehle zur Verfügung, welche Ihr nach Belieben in Euere Programme einbinden könnt. EXTENDED BASIC wird entweder mit Memory 39999:RUN "EXBAS" (zur Verwendung im Direktmodus) gestartet oder in BASIC-Programmen mit 10 MEMORY 39999:LOAD "EXBAS.BIN":CALL&9C4D eingebaut. Das Hochziehen auf Diskette erfolgt mit:LOAD"EXBAS.BIN":SAVE "EXBAS",B,40000,2620,40000

BEFEHLSERLÄUTERUNG:

|SCHRIFT, X- und Y-Koordinate, @ String-Variable, Höhe, Breite, Ink

X- und Y-Koordinate geben die Position auf dem Grafikbildschirm an (wie bei Plot). Eine String-Variable muß vorher definiert sein, sonst erfolgt eine Fehlermeldung. Auch der Klammeraffe @ muß unbedingt vor die Variable gesetzt werden. Die Angaben bei Höhe und Breite geben die Vervielfachung der Matrixpunkte an (0 ist nicht möglich). Höhe und Breite beziehen sich immer auf 8 Matrixpunkte (wie im Mode 2). Der kleinste Parameter für die Breite ist im Mode 2 eine 1, - im Mode 1 eine 2 - und im Mode 0 eine 4. Werden diese Mindestbreiten nicht eingehalten, so werden die darzustellenden Zeichen verfälscht. Ink gibt die Farbe an, in der der String ausgegeben werden soll und ist modeabhängig. Es sind auch selbstdefinierte Zeichen möglich, jedoch sind nur die Charakter von 240 bis 255 zugelassen. Ein SYMBOL AFTER ist nicht mehr möglich.

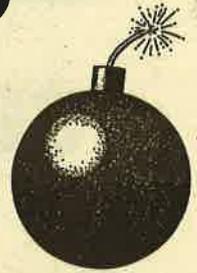
BEISPIEL:

Mode 2:a\$="F":|SCHRIFT,0,399,@a\$,25,80,1 oder
Mode 2:a\$="Hallo":|SCHRIFT,200,300,@A\$,5,5,1

|LEFT,WINDOW-NR.

EXTENDED BASIC

36 NEUE RSX-BEFEHLE



Scrollt das angegebene Window nach links. Ist das Window noch nicht definiert, wird der komplette Bildschirm gescrollt. Wurde der komplette Bildschirm mit PRINT o.ä. Befehlen nach oben oder unten gescrollt - und somit das Offset verändert - kehrt die Routine ohne Fehlermeldung zurück.

Für die Berechnung der FOR-NEXT-SCHLEIFE gilt die Formel:

ANZAHL DER ZEICHEN IN EINER ZEILE IM WINDOW * MODE-OFFSET

Der Mode-Offset beträgt im

Mode 2 = 1

Mode 1 = 2

Mode 0 = 4

BEISPIEL:

Mode 2:PRINT STRING\$(180,"A"):WINDOW#1,1,80,1,2:FOR I=1 TO 80:|LEFT,1:NEXT oder

Mode 1:PRINT STRING\$(80,"B"):WINDOW#2,10,20,1,2:FOR I=1 TO 20:|LEFT,2:NEXT oder

Mode 0:PRINT STRING\$(40,"C"):WINDOW#3,5,15,1,2:FOR I=1 TO 40:|Left,3:NEXT

|RIGHT,WINDOW-NR.

Analog zu |Left,WINDOW-Nr. nur nach rechts.

|LEFTR,WINDOW-NR.

Rollt das angegebene Window nach links, d.h. die Zeichen, die auf der linken Seite herausfallen kommen rechts wieder herein. Sonst analog zu |LEFT,WINDOW-NR.

BEISPIEL:

Mode 2:FOR I=1 TO 24:PRINT STRING\$(79,"W")
;:NEXT:WINDOW#1,1,80,1,10:FOR I=1 TO 80:
|LEFTR,1:NEXT

|RIGHTR,WINDOW-NR.

Wie |LEFTR,WINDOW-NR., aber nach rechts.

|INVERSE

Schaltet auf inverse Darstellung. Alle nachfolgenden Zeichen werden invers dargestellt. Nochmaliger Aufruf schaltet auf Normalmodus zurück.

|CHRINV,SPALTE,ZEILE,INK,INK

Invertiert ein Zeichen auf der angegebenen Position mit den Ink-Farben. Die Farben sind modeabhängig.

BEISPIEL:

Mode 1:?"TEXT INVERTIEREN MIT
|CHRINV":FOR I=1 TO 40:

|CHRINV,I,1,2,0:NEXT:|PAUSE,100:FOR I=1 TO
40:

|CHRINV,I,1,2,0:NEXT

|READ, SPALTE, ZEILE, @STRING-VARIABLE

Liest ein Zeichen auf der angegebenen Position und legt es in der STRING-Variable ab. Die String-Variable muß vorher definiert sein (a\$="" oder eine Feld-Variable wählen, dann entfällt die Vorabdefinition).

BEISPIEL:

LOCATE 1,1:PRINT"HALLO":FOR I=1 TO
5:READ,I,1,@A\$(0):PRINT A\$(0);:b\$=b\$+
a\$(0):NEXT:PRINT:b\$

|PAUSE,WERT

Hält das Programm um etwa WERT * 1/50 Sekunde an. Ein Wert von 50 ergibt somit eine Pausenschleife von etwa einer Sekunde, ein Wert von 100 zwei Sekunden usw.

Eine Sonderstellung nimmt Pause,0 ein, denn hier wartet das Programm auf einen Tastendruck.

Die Pausenschleife kann nicht mit einem BREAK unterbrochen werden.

|PAUSE,0 übergibt das letzte Zeichen in den Tastaturpuffer und es kann mit INKEY\$ ausgelesen werden.

BEISPIEL:

EXTENDED BASIC

36 NEUE RSX-BEFEHLE



|PAUSE,0:A\$=INKEY\$:PRINT A\$

|CKEY

Löscht den Tastaturpuffer

BEISPIEL:

```
10 |PAUSE,0:INPUT"TEST";A$
besser ist 10 |PAUSE,0:|CKE :INPUT"TEST";A$
```

|SCREEN,@STRING-VARIABLE

Speichert den Bildschirm (16384 Bytes) mit dem Namen der STRING-VARIABLEN ab. Die STRING-VARIABLE muß vorher definiert worden sein, sonst erfolgt eine Fehlermeldung.

BEISPIEL: A\$="TEST.SCR":|SCREEN,@A\$

|SPRESS,@STRING-VARIABLE

Speichert den mit |PRESS komprimierten Bildschirm ab. Es muß vorher komprimiert worden sein, sonst erfolgt eine Fehlermeldung. Sonst Analog zu |SCREEN.

|PRESS

Komprimiert den Bildschirm und speichert die Bytes ab Adresse 25000 ab. Da EXTENDED-BASIC ab 40000 steht, speichert EXTENDED-BASIC den Bildschirm normal (16384 Bytes) unter dem Namen SAFE.SCR ab, wenn der reservierte Speicherplatz (25000-39999) nicht ausreicht. Beim Arbeiten mit |PRESS sollte MEMORY auf 24999 gesetzt werden. Außerdem darf nicht die Bildschirmbank 0 aufgerufen werden, da diese parallel zum benötigten |PRESS-Speicher liegt und ein Beschreiben des Bildschirms (in der Bank 0) das komprimierte Bild zerstören würde.

|LÄNGE,@INTEGER-VARIABLE

übergibt an die vorher definierte INTEGER-VARIABLE die Anzahl der Bytes, auf die das Bild komprimiert wurde.

BEISPIEL:

A%=0:|PRESS:|LÄNGE,@A%:?A%

|ONSCREEN,ADRESSE

Bringt die mit |PRESS komprimierten Bilder auf den Bildschirm. Wenn kein Bild vorhanden ist, erfolgt Fehlermeldung IMPROPER ARGUMENT. Wird |ONSCREEN ohne Adresse aufgerufen, nimmt das Programm den Wert 25000 (Anfang d. |PRESS-Speichers) an. In Verbindung mit |BLOCK können komprimierte Bilder im Speicher verschoben werden und diese mit |ONSCREEN,ADRESSE auf die Bildschirmbank 1 zurückgeholt werden.

BEISPIEL:

```
MODE 2:FOR I=1 TO 2000:PRINT "W";
:NEXT:|PRESS:CLS:|ONSCREEN:CLS:A%=0:
|LÄNGE,@%:|BLOCK,25000,10000,A%:
|ONSCREEN,10000
```

BEISPIEL:

```
MODE 2:FOR I=1 TO 2000:PRINT"Q"; :NEXT:
|PRESS:A$="TEST.SCR":|SPRESS,@A$:CLS
LOAD"TEST.SCR",10000:|ONSCREEN,10000
Mit |DEEK,ADRESSE+1,@A% kann die Länge der
verschobenen Bilder bestimmt werden (z.B. 2:a%
=0:|DEEK,10001,@a%:?a%)
```

|XOR

Schaltet die Graphikdarstellung auf XOR-Darstellung um

BEISPIEL:

```
TAG:|XOR:MOVE 0,400:?"W";:TAGOFF Erneuter
Aufruf löscht den Buchstaben wieder
oder:
|XOR:MOVE 0,200:DRAWR 640,0
Erneuter Aufruf löscht die Linie wieder.
```

|AND

Schaltet die Graphikdarstellung auf AND-Darstellung

|OR

Schaltet die Graphikdarstellung auf OR-Darstellung

|STANDARD

EXTENDED BASIC

36 NEUE RSX-BEFEHLE



Schaltet die Graphikdarstellung wieder auf Normaldarstellung

|COPY,X-ANFANG,X-ENDE,Y-ANFANG, Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

X-ANFANG und X-ENDE definieren die Länge des Fensters auf der X-Achse.

Y-ANFANG und Y-ENDE definieren die Länge des Fensters auf der Y-Achse

X-PUNKT und Y-Punkt bestimmen den linken oberen Punkt, an den das definierte Fenster (das Ursprungsbild) kopiert wird.

BEISPIEL:

```
|Copy,0,200,200,399,0,200
```

|MOVE,X-ANFANG,X-ENDE,Y-ANFANG, Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

Funktion und Syntax wie unter |COPY beschrieben, aber zusätzlich wird das Ursprungsbild gelöscht.

|MIRRORC,X-ANFANG,X-ENDE, Y-ANFANG,Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

Kopiert das Ursprungsbild seitenverkehrt (gespiegelt). Der X-Punkt gibt aber die rechte Ecke des gespiegelten Bildes an. Ansonsten analog zu |COPY

|MIRRORM,X-ANFANG,X-ENDE, Y-ANFANG,Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

Wie |MIRRORC, aber wird das Ursprungsbild gelöscht.

|BOTTOMC,X-ANFANG,X-ENDE, Y-ANFANG,Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

Kopiert das Ursprungsbild auf dem Kopf stehend. Der Y-Punkt gibt aber die untere Ecke des gespiegelten Bildes an

|BOTTOMM,X-ANFANG,X-ENDE, Y-ANFANG,Y-ENDE,X-PUNKT,Y-PUNKT

Wie unter |BOTTOMC, aber das Ursprungsbild wird gelöscht.

|SPEED,PARAMETER

Setzt die Aufzeichnungsgeschwindigkeit des Kassettenrekorders herauf. Erlaubt sind die Parameter 2 oder 3. Parameter 2 entspricht einer Aufzeichnungsgeschwindigkeit von 3000 Baud. Parameter 3 entspricht einer Aufzeichnungsgeschwindigkeit von 3600 Baud.

|DOKE,ADRESSE,WERT

Schreibt an die Adresse das LOW-Byte des Wertes und an Adresse+1 das HI-Byte des Wertes. Es sind auch Integer-Variable gestattet, wenn sie vorher definiert wurden.

BEISPIEL:

```
|DOKE,20000,15000  
oder a%=30000:b%=65535:|DOKE,a%,b%
```

|DEEK,ADRESSE,@INTEGER-VARIABLE

Die Umkehrung von |DOKE. Es wird aus Adresse das LOW-Byte und ADRESSE+1 das HI-Byte ausgelesen und das Ergebnis an die vorher definierte Integer-Variable übergeben. Bitte verwenden sie ausschließlich Variablen vom Typ Integer.

BEISPIEL:

```
C%=0:|DEEK,30000,@c%oderc%=0:d%=30000:|DEEK,d%,@c%:PRINT c%  
Werte über 32767 werden als Minuszahlen ausgegeben. Es muß hierbei der Wert 65536 addiert werden, um das richtige Ergebnis zu erhalten.
```

|BOX,1.X-PUNKT,1.Y-PUNKT,2.X-PUNKT, 2.Y-PUNKT,INK

Die Koordinaten des ersten Punktes geben die linke obere Ecke des Viereckes an, die Koordinaten des zweiten, die der rechten unteren Ecke. Die INK ist modeabhängig

BEISPIEL:

```
|BOX,100,100,200,200,1
```

EXTENDED BASIC

36 NEUE RSX-BEFEHLE

|TRI,1.X-PUNKT,1.Y-PUNKT,
2.X-PUNKT,2.Y-PUNKT,3.X-PUNKT,
3.Y-PUNKT,INK



Die Koordinaten der drei Punkte geben die Punkte A,B und C des Dreiecks an. Die INK ist modes-abhängig

BEISPIEL:

```
|TRI,100,100,500,100,300,399,1
```

|CURON

Schaltet den Cursor ein

BEISPIEL:

```
10 MODE 2:LOCATE 1,12:|CURON 20 FOR I=2  
TO 80:|CUROFF:LOCATE 1,12:|CURON: |FRAME:  
NEXT
```

|CUROFF

Schaltet den Cursor ab

|FRAME

Entspricht CALL &BD19 = Firmware Wait FLY-BACK.Pixelweise Bewegungen auf dem Bildschirm werden etwas flüssiger.

|BLOCK,QUELLE,ZIEL,LÄNGE

Verschiebt einen Speicherbereich von der Adresse Quelle zur Adresse ZIEL. LÄNGE gibt die Anzahl der Bytes an, die verschoben werden sollen. Es sind wiederum vordefinierte Integer-Variablen möglich.

ACHTUNG !!!

BENUTZEN SIE DIESEN BEFEHL MIT BEDACHT,DENN SIE KÖNNEN SICH OHNE WEITERES IHREN BASIC-SPEICHER UND DAMIT IHR PROGRAMM ODER ANDERE WICHTIGE SYSTEMADRESSEN ÜBERSCHREIBEN

BEISPIEL:

Es soll der Bildschirm (Anzahl der Bytes &4000) von &C000 nach &4000 verschoben werden. Schreiben Sie bitte einige Zeichen auf den Bildschirm.

```
|BLOCK,&C000,&4000,&4000:CLS:|BLOCK,&4000,  
&C000,&4000
```

Natürlich können auch alle anderen Adressen innerhalb des Speichers (außer ROM) angesprochen und verschoben werden. So wird die Blockverschiebung im DEMO-Programm innerhalb des Bildschirmspeichers verwendet und ein schnelles Kopieren ermöglicht.

|BANK,NUMMER

Es stehen zwei Bildschirmbänke zur Verfügung. Als Parameter sind 0 oder 1 erlaubt. Bank 0 liegt von &4000 bis &8000 =16384 bis 32768

Bank 1 liegt von &C000 bis &FFFF =49152 bis 65535 Wird dieser Befehl in einem Programm genutzt, sollte HIMEM vorsichtshalber auf &3FFF gesetzt werden, um einem Überschreiben vorzubeugen. Auch sollte der Befehl |BANK,0 nicht in Verbindung mit |PRESS genutzt werden, da es hinsichtlich des Speicherbereichs zu Überschreibungen kommt.

BEISPIEL:

5 REM BEI JEDEM TASTENDRUCK WIRD DIE BANK GEWECHSELT

```
10 MODE 2:"BANK 1 "TAB(20)"&C000-&FFFF:  
|BANK,0:CLS:"BANK 0 "TAB(20)"&4000-7FFF"  
20 |BANK,1 :|CKEY:|PAUSE,0:|BANK,0: |CKEY:  
|PAUSE,0:GOTO 20
```

|DUMP

VARIABLEN-DUMP

gibt auf Tastendruck die Werte aller Integer-, Real- und String-Variablen aus, wie sie nacheinander im Variablenspeicher stehen. Enter unterbricht die Ausgabe (Kornelius Becher).

INHALT

Schneider
aktiv

NUR NICHT DEN ÜBERBLICK VERLIEREN ...

Wir haben uns überlegt, welchen Service wir Euch bieten können. Mit unserer Fachzeitschrift überhäufen wir Euch mit Tips, Tricks, Hinweisen, Anregungen, Listings und Programmen. Ihr werdet des öfteren bereits gesagt haben, wie sollen wir dies nur alles behalten, beziehungsweise einen Artikel oder ein Listing aus einer früheren Ausgabe wiederfinden. Wir drucken in diesem Heft, ein Programm, welches Euch in die Lage versetzt, nicht nur ein laufend auf dem neuesten Stand befindliches Gesamtinhaltsverzeichnis vom Bildschirm abzurufen, sondern auch - was besonders hilfreich ist - nach einem bestimmten Stichwort zu suchen. Ihr könnt Euch sowohl das Gesamtinhaltsverzeichnis, als auch entsprechende Stichwortkarteien ausdrucken lassen (siehe Muster).

Das Programm ist so angelegt, daß es auf allen CPC-Computern (464, 664, 6128) läuft. (Claus Bernhold)

Inhalt SCHNEIDER-aktiv

Stand: 12-85

Nr.	Stichwort	Quelle	Inhalt	Bemerkungen
1	Hardware	12/85	Hinweis auf 4512 professional	Produktinfo
2	Hardware	12/85	Roboter steuern	Selbstbauanleitung
3	Anwendung	12/85	Druckertreiber M.Q. 401	ersetzen von >K und >X
4	Schule und Compute	12/85	Serie	*
5	Allgemeines	12/85	Kopierschutz	Grundsatzgedanken
6	Hardware	12/85	CPC 6128	Einfuehrung in Europa
7	Erfahrungsbericht	12/85	Phase 4	
8	Vortex	12/85	Hinweis auf Vortex-User-Group	*
9	Allgemeines	12/85	Messebericht	Systems '85
10	Spiel	12/85	Fighter-pilot	Test
11	Tips & Tricks	12/85	Aufhebung Listschutz	*
12	Tips & Tricks	12/85	Schuetzen eines Programms	mit Hilfe Codename
13	Anwendung	12/85	Kreditvergleich	Listing
14	Anwendung	12/85	Altersprognose	Listing
15	Spiel	12/85	Forest at the worlds end	Loesung
16	Anwendung	12/85	Cassettenkatalog	Ausdruck Cassetteninhalt
17	Grundlagen	12/85	Computer in der Astronomie	Hinweis auf Programm
18	Erfahrungsbericht	12/85	HiSoft Pascal	*
19	Spiel	12/85	Maniac Miner	Test
20	Anwendung	12/85	Basic Erweiterung	neue RSX Befehle
21	Software	12/85	Adressen zu Schneider aktiv 11/85	Ergaenzung
22	Anwendung	12/85	Transferprogramm Cas-Disc	Berichtigung zu aktiv 11/85 S.45
23	Anwendung	12/85	Header Reader	fuer Cassette
24	Anwendung	12/85	LHM Tabellenkalk. & Grafik	Testbericht
25	Anwendung	12/85	DICS	Kopieren Cas->Disc * Listing
26	Allgemeines	12/85	Computermarkt	Kaufempfehlung
27	Tips & Tricks	12/85	Vortex-Speichererweiterung	Tips zur Selbstbestueckung
28	Anwendung	12/85	Hexmonitor	Speicherauszeuge usw. Listing
29	Spiel	12/85	Sorcery	Spielbeschreibung

INHALT

Schneider
aktiv

Inhaltsauswahl SCHNEIDER-aktiv

Gesucht wurde nach : Anwendung, , , ,

Nr.	Stichwort	Quelle	Inhalt	Bemerkungen
1	Anwendung	12/85	Druckertreiber M.Q 401	ersetzen von >K und >X
2	Anwendung	12/85	Kreditvergleich	Listing
3	Anwendung	12/85	Altersprognose	Listing
4	Anwendung	12/85	Cassettenkatalog	Ausdruck Cassetteninhalt
5	Anwendung	12/85	Basic Erweiterung	neue RSX Befehle
6	Anwendung	12/85	Transferprogramm Cas-Disc	Berichtigung zu aktiv 11/85 S.45
7	Anwendung	12/85	Header Reader	fuer Cassette
8	Anwendung	12/85	LHM Tabellenkalk. & Grafik	Testbericht
9	Anwendung	12/85	DICS	Kopieren Cas->Disc * Listing
10	Anwendung	12/85	Hexmonitor	Speicherauszeuge usw. Listing

Inhaltsauswahl SCHNEIDER-aktiv

Gesucht wurde nach : Spiel, , , ,

Nr.	Stichwort	Quelle	Inhalt	Bemerkungen
1	Spiel	12/85	Fighter-pilot	Test
2	Spiel	12/85	Forest at the worlds end	Loesung
3	Spiel	12/85	Maniac Miner	Test
4	Spiel	12/85	Sorcery	Spielbeschreibung

Inhaltsauswahl SCHNEIDER-aktiv

Gesucht wurde nach : Hardware, , , ,

Nr.	Stichwort	Quelle	Inhalt	Bemerkungen
1	Hardware	12/85	Hinweis auf 4512 professional	Produktinfo
2	Hardware	12/85	Roboter steuern	Selbstbauanleitung
3	Hardware	12/85	CPC 6128	Einfuehrung in Europa

Inhaltsauswahl SCHNEIDER-aktiv

Gesucht wurde nach : Test, , , ,

Nr.	Stichwort	Quelle	Inhalt	Bemerkungen
1	Spiel	12/85	Fighter-pilot	Test
2	Spiel	12/85	Maniac Miner	Test
3	Anwendung	12/85	LHM Tabellenkalk. & Grafik	Testbericht

INHALT

Schneider
aktiv

```

10 '*****
20 '* Inhaltsverzeichnis *
30 '*
40 '* fuer *
50 '*
60 '* SCHNEIDER - aktiv *
70 '*
80 '* 1986 *
90 '*****
100 '
110 '
120 MODE 2:w$=CHR$(24):DIM d$(510,4)
130 WINDOW #2,1,79,25,25
140 WINDOW #0,1,80,1,24
150 PRINT w$" Liebe SCHNEIDER - Freunde , "w$:PRINT:PRINT"mit diesem Progra
mm haben Sie stets die neueste Inhaltsuebersicht von":PRINT:PRINT"
SCHNEIDER - aktiv":PRINT:PRINT"und zwar fuer a l l e bisher ersch
ienenen Hefte zur Hand !"
160 PRINT:PRINT"Sie koennen sich das Verzeichnis zwar selbst anlegen, be
quemer ist aber":PRINT:PRINT"unser Service: Mit jeder Cassette aus unsere
m SOFT-BOX Programm erhalten":PRINT
170 PRINT"Sie das jeweils aktuelle Inhaltsverzeichnis als Datei fuer dieses
Programm":PRINT:PRINT"Mit freundlichen Gruessen":PRINT:PRINT"
w$" Ihr SCHNEIDER-aktiv Team "w$:GOSUB 3020
180 PRINT#2," "w$" * SCHNEIDER aktiv * unabhaengig * kritisch * aktuell *
praxisnah * "w$
190 CLS:PRINT w$" Bei Betrieb mit Diskettenlaufwerk, jetzt Diskette einlege
n !"w$:GOSUB 3020
200 OPENOUT "Dummy":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
210 CLS:PRINT:PRINT:PRINT " Wollen Sie Daten von Cassette bzw. Disk einlese
n ?":PRINT:PRINT:PRINT " Bitte j / n waehlen"
220 x$=INKEY$: IF x$="" THEN 220
230 IF x$="j" THEN 2300 .
240 CLS:PRINT "Die folgenden Angaben werden als Dateiname zur Speicherung b
enutzt.":PRINT:PRINT"Beachten Sie, dass Sie bei Diskettenbetrieb nur Eingab
en machen, die nicht"
250 PRINT:PRINT"laenger als 8 Zeichen sind und keine Leer- und Satzzeichen
( , . ) beinhalten":PRINT:PRINT"Zweckmaessig ist z.B. die Angabe > 3-86 < a
ls Hinweis auf den Bearbeitungsstand"
260 PRINT:PRINT:INPUT "Dateiname soll lauten ---> ";dt$
270 I=1:GOTO 1710
280 '
290 REM ***** menue 1 auswahl
300 '
310 suz=0:h=0:n=0:CLS:PRINT:PRINT " "w$" Inhalt SCHNEIDER-aktiv "w$" "w
$" Stand Heft : "dt$" "w$:PRINT
320 PRINT " "w$" Menue 1 "w$:PRINT" "w$" "w$:PRINT" "w$" "w$"
330 PRINT " "w$" 1 Kartei speichern "w$:PRINT" "w$" "w$"
340 PRINT " "w$" 2 Kartei einlesen "w$:PRINT" "w$" "w$"
350 PRINT " "w$" 3 Kartei verwalten Menue 2 "w$:PRINT" "w$" "w$"
360 PRINT " "w$" 4 Kartei drucken Menue 3 "w$:PRINT" "w$" "w$"
370 PRINT " "w$" 5 Daten eingeben "w$:PRINT" "w$" "w$"
380 PRINT " "w$" 6 Kartei lesen "w$:PRINT" "w$" "w$"
390 PRINT " "w$" 7 Neustart "w$"
400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(41)w$" >>> bitte Ziffer waehlen "w$
410 a$=INKEY$
420 IF a$="1" THEN wahl$="Kartei speichern":GOSUB 3040:GOTO 2050
430 IF a$="2" THEN wahl$="Kartei einlesen":GOSUB 3040:GOTO 2300
440 IF a$="3" THEN 990
450 IF a$="4" THEN 510
460 IF a$="5" THEN wahl$="Daten eingeben":GOSUB 3040:GOTO 1640
470 IF a$="6" THEN wahl$="Kartei lesen":GOSUB 3040:GOTO 2440

```

```

480 IF a$="7" THEN 2800
490 GOTO 410
500 '
510 REM ***** menue 3 druck
520 '
530 suz=0:CLS:PRINT:PRINT " " "w$" Inhalt SCHNEIDER-aktiv "w$" "w$" Stand
Heft : "dt$" "w$"
540 PRINT:PRINT " "w$" Menue 3 Drucken "w$:PRINT " "w$" "w$:PRINT"
"w$" "w$"
550 PRINT " "w$" 1 Kartei drucken "w$:PRINT" "w$" "w$"
560 PRINT " "w$" 2 Auswahl drucken "w$:PRINT" "w$" "w$"
570 PRINT " "w$" 3 Kartei verwalten Menue 2 "w$:PRINT" "w$" "w$"
580 PRINT " "w$" 4 Eingaben Menue 1 "w$"
590 PRINT:PRINT:PRINT TAB(41)w$" >>> bitte Ziffer waehlen "w$"
600 a$=INKEY$
610 IF a$="1" THEN wahl$="Kartei drucken":GOSUB 3040:GOTO 670
620 IF a$="2" THEN wahl$="Auswahl drucken":GOSUB 3040:h=8:GOTO 1210
630 IF a$="3" THEN 990
640 IF a$="4" THEN 310
650 GOTO 600
660 '
670 REM ***** Druckvorgang
680 '
690 CLS:PRINT " Druckvorgang . Moment bitte"
700 IF h=8 THEN 710 ELSE PRINT#8,CHR$(18)CHR$(27)CHR$(73)CHR$(1)CHR$(14);:P
RINT#8,"Inhalt SCHNEIDER-aktiv";:PRINT #8,teil$:PRINT #8:GOTO 720
710 PRINT#8,CHR$(18)CHR$(27)CHR$(73)CHR$(1)CHR$(14);:PRINT#8,"Inhaltsauswah
1 SCHNEIDER-aktiv";:PRINT #8,teil$:PRINT #8:PRINT #8:GOTO 730
720 PRINT#8,"Stand: ";:PRINT#8,dt$;:PRINT#8:IF n>50 THEN PRINT#8,"Nr. Stich
wort Quelle Inhalt Bemerkungen":PRINT#8:RETURN
730 IF h=8 THEN PRINT#8:PRINT#8,"Gesucht wurde nach : ";:FOR be= 1 TO 4:PRI
NT#8, such$(be), ";:NEXT be:PRINT#8:PRINT#8
740 PRINT#8,"Nr. Stichwort Quelle Inhalt Bemerkungen":
PRINT#8:IF h=8 THEN RETURN

```

INHALT

Schneider
aktiv

```

750 PRINT #8
760 FOR n=1 TO I:nd=n
770 '
780 '***** Hinweis zum Abtippen: Das im Listing erscheinende >&<
790 ' steht fuer den Schraegstrich (oberhalb von ctrl)
800 '
810 PRINT #8,CHR$(15);:PRINT #8,USING "####";nd;:PRINT#8, " ";:PRINT #8,US
ING "ö
ö";d$(n,1);:PRINT#8, " ";:PRINT #8,USING "ö
ö";d$(n,2);:PRINT#8, " ";:PRINT #8,USING "ö
ö";d$(n,3);
820 PRINT #8, " ";:PRINT #8,USING "ö
ö";
d$(n,4):IF h=8 AND suz=50 THEN GOSUB 2920
830 IF h=8 AND suz=100 THEN GOSUB 2940
840 IF h=8 THEN RETURN
850 IF n=51 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 2":GOSUB 700
860 IF n=101 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 3":GOSUB 700
870 IF n=151 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 4":GOSUB 700
880 IF n=201 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 5":GOSUB 700
890 IF n=251 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 6":GOSUB 700
900 IF n=301 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 7":GOSUB 700
910 IF n=351 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 8":GOSUB 700
920 IF n=401 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 9":GOSUB 700
930 IF n=451 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 10":GOSUB 700
940 IF n=501 THEN PRINT#8, CHR$(12);:teil$=" Teil 11":GOSUB 700
950 NEXT n:PRINT#8, CHR$(18)
960 PRINT#8, CHR$(12)
970 teil$=" ":GOTO 310

```

```

980 '
990 REM ***** menue 2   Kartei verwalten
1000 '
1010 suz=0:CLS:PRINT:PRINT "   "w$" Inhalt SCHNEIDER-aktiv "w$"   "w$" Stan
d Heft : "dt$" "w$:PRINT
1020 PRINT"   "w$"   Menue 2   Kartei verwalten "w$:PRINT"   "w$"   "w$:PRI
NT"   "w$"   "w$
1030 PRINT"   "w$" 1. Suchen   "w$:PRINT"   "w$"   "w$
1040 PRINT"   "w$" 2. Eintraege aendern   "w$:PRINT"   "w$"   "w$
1050 PRINT"   "w$" 3. Eingaben   Menue 1 "w$:PRINT"   "w$"   "w$
1060 PRINT"   "w$" 4. Eintraege loeschen   "w$:PRINT"   "w$"   "w$
1070 PRINT"   "w$" 5. Kartei lesen   "w$:PRINT"   "w$"   "w$
1080 PRINT"   "w$" 6. Kartei drucken   Menue 3 "w$
1090 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(41)w$ >>> bitte Ziffer waehlen "w$
1100 a$=INKEY$
1110 IF a$="1" THEN wahl$="Suchen":GOSUB 3040:GOTO 1210
1120 IF a$="2" THEN wahl$="Eintraege aendern":GOSUB 3040:GOTO 1250
1130 IF a$="3" THEN GOTO 310
1140 IF a$="4" THEN wahl$="Eintraege loeschen":GOSUB 3040:GOTO 1910
1150 IF a$="5" THEN wahl$="Kartei lesen":GOSUB 3040:GOTO 2440
1160 IF a$="6" THEN GOTO 510
1170 GOTO 1100
1180 '
1190 REM ***** eingabe von suchkriterien
1200 '
1210 CLS:PRINT"Bitte geben Sie bis zu 4 Suchkriterien ein !"
1220 PRINT:PRINT"Nicht benoetigte Kriterien mit > ENTER < abschliessen."
1230 FOR su= 1 TO 4:PRINT:PRINT"Suchkriterium "su$:INPUT " ";such$(su):NEX
T su:IF h=8 THEN GOSUB 670:GOTO 1470 ELSE 1470

```

INHALT**Schneider
aktiv**

```

1240 '
1250 REM ***** eintraege aendern
1260 '
1270 CLS:PRINT:PRINT" Welche Karteinummer soll geaendert werden ";
1280 INPUT n:IF n>I OR n<1 THEN PRINT:PRINT:PRINT w$" Karteinummer nicht vo
rhanden ! Bitte neu. "w$:GOSUB 2720:GOTO 1010
1290 CLS:PRINT:PRINT"Karteinummer ";n:PRINT:PRINT
1300 FOR y = 1 TO 4:PRINT y" ";:GOSUB 2740:NEXT
1310 PRINT:PRINT w$" Welche Zeile soll geaendert werden "w$:INPUT " ";d
1320 IF d>4 OR d<1 THEN PRINT:PRINT" "w$" Eingabe nicht korrekt ! Bitte wie
derholen. "w$:GOSUB 2720:GOTO 1310
1330 PRINT:PRINT w$" Neufassung eingeben ! "w$:PRINT:INPUT d$(n,d):GOTO 134
0
1340 PRINT:PRINT w$" Weitere Aenderungen ? > j / n < "w$
1350 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 1350
1360 IF a$="j" THEN GOTO 1250
1370 GOTO 990
1380 '
1390 REM ***** nach suchkriterien suchen
1400 '
1410 IF su=1 THEN GOTO 1500
1420 j=2
1430 FOR d = 1 TO 4
1440 IF INSTR(d$(n,d),such$(j)) THEN IF j=su THEN 1510
1450 IF INSTR(d$(n,d),such$(j)) THEN j=j+1:GOTO 1430
1460 NEXT d:GOTO 1580
1470 FOR n= 1 TO I
1480 FOR e= 1 TO 4:IF d$(n,1)="$" THEN 1590 ELSE IF INSTR(d$(n,e),such$(1)
) THEN 1410
1490 GOTO 1570
1500 '

```

```

1510 IF h=8 THEN suz=suz+1:nd=suz:GOSUB 810:GOTO 1580 ELSE CLS:PRINT "Stand
:"dt$" - Karteinummer ";n:PRINT
1520 FOR y= 1 TO 4:GOSUB 2740:NEXT y
1530 PRINT:PRINT:PRINT w$" Weiterer Karteinhalt mit Suchkriterien: "w$:PRI
NT
1540 FOR q = 1 TO 4:PRINT"  "such$(q);:NEXT q:PRINT:PRINT
1550 GOSUB 3020
1560 GOTO 1580
1570 NEXT e
1580 NEXT n
1590 CLS:PRINT CHR$(7)w$" Keine weiteren Daten entsprechend den Suchkriteri
en gefunden ! "w$
1600 GOSUB 3020
1610 IF h=8 THEN PRINT#8,CHR$(12):h=0
1620 GOTO 990
1630 '
1640 REM ***** daten eingeben
1650 '
1660 CLS:PRINT "Handelt es sich um eine Ergaenzung oder Neuanlage einer Dat
ei ?":PRINT:PRINT"Waehlen sie bei Ergaenzung > e < bei Neuanlage > n <"
1670 x%=INKEY$
1680 IF x%="e" THEN I=I+1:GOTO 1710
1690 IF x%="n" THEN GOSUB 2800
1700 GOTO 1670
1710 CLS:PRINT:PRINT w$" Dateneingabe "w$:PRINT:PRINT
1720 '
1730 '***** Hinweis zum Abtippen: Das im Listing erscheinende >S<
1740 ' steht fuer den Klammeraffen (rechts neben P)
1750 '
1760 PRINT:PRINT " "w$" Zur Beendigung > S < eingeben ! "w$
1770 PRINT:PRINT " "Karteinummer ";I
1780 PRINT:INPUT " Stichwort : ",d$(I,1)
1790 IF d$(I,1)="s" THEN I=I-1:GOTO 310
1800 PRINT:INPUT " Quelle : ",d$(I,2)
1810 PRINT:INPUT " Inhaltsangabe : ",d$(I,3)
1820 PRINT:INPUT " Bemerkungen : ",d$(I,4)
1830 PRINT:PRINT:PRINT"Eingabe richtig > ENTER < sonst > n < dru
ecken !"
1840 a%=INKEY$:IF a%="" THEN 1840
1850 IF a%="n" THEN 1710
1860 IF I=499 THEN CLS:PRINT w$" Dies ist der vorletzte Eintrag fuer Datei
"dt$" "w$:GOSUB 2720:GOTO 1890
1870 IF I=500 THEN CLS:PRINT w$" Dies war der letzte Eintrag fuer Datei "dt
$" "w$:GOSUB 2720:GOTO 1880 ELSE 1890
1880 PRINT:PRINT:PRINT" Bitte jetzt mit Menue 1 Ziff. 1 Daten speichern.":P
RINT:PRINT" Danach mit Menue 1 Ziff. 7 neu starten und ggf. weitere Datei a
nlegen.":GOSUB 2720:GOTO 310
1890 I=I+1:GOTO 1710
1900 '
1910 REM ***** daten loeschen
1920 '
1930 CLS:PRINT:PRINT" Welche Karteinummer soll geloescht werden ";:INPUT g
1940 IF g>I OR g<1 THEN PRINT:PRINT:PRINT " "w$" Karteinummer nicht vorhand
en ! Bitte neu. "w$:GOSUB 2720:GOTO 1010
1950 CLS:PRINT"Soll ";
1960 PRINT"Karteinummer "g:PRINT:n=g
1970 FOR y = 1 TO 4:GOSUB 2740:NEXT y

```

INHALT

Schneider
aktiv

```

1980 PRINT:PRINT:PRINT"geloescht werden ? > j / n <"
1990 a%=INKEY$ : IF a%="" THEN GOTO 1990

```

INHALT

Schneider
aktiv

```

2000 IF a$ ="n" THEN 990
2010 gg=g:g=g+1:FOR l = gg TO I:FOR y = 1 TO 4
2020 d$(l,y)=d$(g,y):NEXT y:g=g+1:NEXT l:I=I-1
2030 GOTO 990
2040 '
2050 REM ***** kartei speichern
2060 '
2070 GOSUB 2690:CLS:PRINT w$ " Kartei speichern. Cassette bzw. Diskette einl
egen ! "w$
2080 PRINT:PRINT:PRINT:SPEED WRITE 1
2090 PRINT:PRINT:PRINT "Soll bisherige Datei "w$ " dt$" "w$ " geloescht we
rden ? "
2100 PRINT:PRINT "          nur bei Diskettenbetrieb moeglich !!":PRINT:P
RINT "Bei Cassettenbetrieb > n < druecken !"
2110 PRINT:PRINT w$ " Bitte waehlen --> j / n "w$
2120 '
2130 '***** Hinweis zum Abtippen: Das im Listing erscheinende >ö
2140 '      steht fuer SHIFT+Klammeraffe (rechts neben P) , >§<
2150 '      steht fuer den Klammeraffen (rechts neben P)
2160 '
2170 x$=INKEY$: IF x$="j" THEN dat$=dt$:öERA,5dat$:GOTO 2200
2180 IF x$="n" THEN 2200
2190 GOTO 2170
2200 OPENOUT dt$
2210 PRINT #9,dt$
2220 PRINT #9,I
2230 FOR n=1 TO I:FOR y=1 TO 4
2240 PRINT #9,d$(n,y):NEXT y
2250 NEXT n
2260 FOR y=1 TO 4
2270 PRINT #9,"§":NEXT y
2280 CLOSEOUT:GOTO 310
2290 '
2300 REM ***** Kartei einlesen
2310 '
2320 CLS:PRINT w$ " Kartei einlesen. Cassette bzw. Diskette einlegen ! "w$:I
F a$="j" THEN 2360 ELSE PRINT:PRINT "Soll Disketteninhalt angezeigt werden
? > j / n <":PRINT:PRINT:GOSUB 2950
2330 PRINT:PRINT"Geben Sie als Dateinamen jetzt die Heftnummer an, bis zu d
er":PRINT:PRINT"Sie die Literatur verarbeitet haben. ( z.B.: 3-86 )":PRINT
:PRINT:PRINT"Oder aber den Dateinamen, den Sie selbst vergeben haben.":PRIN
T:PRINT
2340 INPUT "Dateiname lautet ..":dt$
2350 PRINT:PRINT:PRINT
2360 CLOSEIN:OPENIN dt$
2370 INPUT #9,dt$,I
2380 ein=1
2390 INPUT #9,D$(ein,1),D$(ein,2),D$(ein,3),D$(ein,4)
2400 IF D$(ein,1)="§" THEN 2420
2410 ein=ein+1:GOTO 2390
2420 CLOSEIN:IF a$="j" THEN 1470 ELSE 310
2430 '
2440 REM ***** kartei lesen
2450 '
2460 GOSUB 2690:CLS:PRINT " "w$ " Kartei lesen "w$
2470 PRINT:PRINT:INPUT" ab welcher Nummer "n:GOTO 2530
2480 a$=INKEY$
2490 IF a$="1" THEN 2530
2500 IF a$="2" THEN 2600
2510 IF a$="3" THEN n=0:GOTO 310
2520 GOTO 2480
2530 CLS:PRINT w$ " Inhaltsuebersicht SCHNEIDER - aktiv "w$:PRINT:PRINT:PRI
NT " Karteinummer ";n$:PRINT" "w$ " 1 - vor "w$ " "w$ " 2 - rueck "w$ "
"w$ " 3 - zum Menue "w$:PRINT:PRINT
2540 FOR y = 1 TO 4
2550 IF d$(n,1)="§" THEN PRINT CHR$(7):PRINT:PRINT w$ " Keine Eintragungen !
Letzter Eintrag war lfd.Nr. "w$:PRINT" "n-1:GOTO 2480

```

INHALT

Schneider
aktiv

```

2560 GOSUB 2740
2570 NEXT y
2580 n=n+1
2590 GOTO 2480
2600 n=n-1
2610 IF n < 1 THEN n=1
2620 CLS:PRINT w$" Inhaltsuebersicht SCHNEIDER - aktiv "w$:PRINT:PRINT:PRI
NT" Kartenummer ";n$:PRINT" "w$" 1 - vor "w$" "w$" 2 - rueck "w$"
"w$" 3 - zum Menue "w$:PRINT:PRINT
2630 FOR y = 1 TO 4
2640 GOSUB 2740:NEXT
2650 GOTO 2480
2660 '
2670 REM ***** unterprogramme
2680 '
2690 IF I < 1 THEN CLS:PRINT:PRINT:PRINT w$" Keine Daten im Speicher ! "w$:
GOTO 2710
2700 RETURN
2710 PRINT CHR$(7):FOR ii = 1 TO 5000:NEXT:GOTO 310
2720 PRINT CHR$(7):FOR ii = 1 TO 5000:NEXT:RETURN
2730 REM
2740 IF y=1 THEN PRINT w$" Stichwort : "w$" "d$(n,y):PRINT
2750 IF y=2 THEN PRINT w$" Quelle : "w$" "d$(n,y):PRINT
2760 IF y=3 THEN PRINT w$" Inhaltsangabe : "w$" "d$(n,y):PRINT
2770 IF y=4 THEN PRINT w$" Bemerkungen : "w$" "d$(n,y):PRINT
2780 RETURN
2790 '
2800 REM ***** neustart
2810 '
2820 PRINT CHR$(7):CLS
2830 PRINT:PRINT:PRINT w$" Wollen Sie wirklich das Programm neu starten ? "
w$
2840 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT w$" Haben Sie die Daten schon gespeichert ? "w
$
2850 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " Waehlen Sie bitte > j / n <"
2860 z$=INKEY$:IF z$="j" THEN RUN
2870 IF z$="n" THEN 310
2880 GOTO 2860
2890 '
2900 REM ***** unterprogramme
2910 '
2920 PRINT#8,CHR$(12)CHR$(18);:PRINT#8,CHR$(27)CHR$(73)CHR$(1)CHR$(14);:PRI
NT#8,"Inhaltsauswahl Teil 2":PRINT #8:PRINT#8, " Gesucht wurde nach : ";:FO
R be= 1 TO 4:PRINT#8, such$(be)", ";:NEXT be:PRINT#8:PRINT#8
2930 PRINT#8,"Nr. Stichwort Quelle Inhalt Bemerkungen"
:PRINT#8:RETURN
2940 PRINT#8,CHR$(12)CHR$(18);:PRINT#8,CHR$(27)CHR$(73)CHR$(1)CHR$(14);:PRI
NT#8,"Inhaltsauswahl Teil 3":PRINT #8:PRINT#8, " Gesucht wurde nach : ";:FO
R be= 1 TO 4:PRINT#8, such$(be)", ";:NEXT be:PRINT#8:PRINT#8:GOTO 2930
2950 xx$=INKEY$
2960 IF xx$="n" THEN RETURN
2970 IF xx$="j" THEN CLS:PRINT " "w$" Inhaltsverzeichnis der eingelegten D
iskette "w$:PRINT:PRINT:CAT:GOTO 3020
2980 GOTO 2950
2990 '
3000 REM ***** tastenabfrage
3010 '
3020 PRINT:PRINT " weiter mit >>> "w$" Taste "w$
3030 aa$=INKEY$:IF aa$="" THEN 3030 ELSE RETURN
3040 '
3050 REM ***** wahlbestaetigung
3060 '
3070 CLS:PRINT CHR$(7);:PRINT"Sie haben "w$" "wahl$" "w$" gewaehlt !":PRINT
:PRINT:PRINT"Bleibt es bei dieser Entscheidung > j / n < ??"
3080 aa$=INKEY$:IF aa$="n" THEN 280
3090 IF aa$="j" THEN RETURN
3100 GOTO 3080

```

MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN?

SCHNEIDER-aktiv will seine Leser nicht einseitig über Computer informieren. Die Leserschaft von SCHNEIDER-aktiv besteht nicht nur aus Besitzern von Schneider- oder AMSTRAD-Computern - gerade viele SCHNEIDER-aktiv Leser haben überhaupt noch keinen Computer und liebäugeln erst mit der Anschaffung eines solchen. Andere Leser wollen 'aufsteigen' und sich einen Computer anschaffen, um ganz bestimmte Aufgaben zu realisieren und fragen, ob das mit dem CPC möglich ist. Die Aufgabenziele sind oft so hoch gesteckt, daß diese - sei es wegen fehlender Software oder Peripherie - nicht oder nur schwer mit dem CPC zu erreichen sind. Schließlich sind es dann auch Kostengründe, die unter Umständen die Anschaffung eines anderen Computers befürworten.

SCHNEIDER-aktiv sieht es als eine Pflicht an seine Leser zu beraten und vor Fehlentscheidungen zu bewahren und will in Zukunft auch über interessante Computer und Computeranwendungen berichten und auch den CPC mit anderen Computern vergleichen und die Vor- und Nachteile herausstellen.

Es tut sich viel auf dem derzeitigen Computermarkt. Eine Messe jagt die andere. Fast täglich kommen neue Systeme und neue Software und Hardware auf den Markt.

Derzeit sind es aber nur wenige Systeme, die langfristig Zukunftsaussichten haben. War Commodore mit seinem C 64 lange Spitzenreiter auf dem Homecomputermarkt, so war es wohl ein Fehler sich auf diesen Lorbeeren auszuruhen. Der C 128 wurde auf dem Konzept konstruiert vorhandene Software einzusetzen und war so im Prinzip bereits mit seinem Erscheinen veraltet. Amstrad (Produzent der Schneider-Computer) nahm auf bereits existierende Hard- und Software keine Rücksicht und änderte mit jedem neuen Modell (4 Modelle in einem Jahr!) auch das Betriebssystem und sogar die Schnittstellenstecker. Das wäre nicht schlimm, wenn man Anpassungssoftware bzw. Anpassungsadapter zum kompatiblen Betrieb der Schneider-Computer untereinander mit- oder nachliefern würde. Dazu wird es aber wohl nicht kommen, schon eher erwartet man in Fachkreisen ein neues - wieder nicht kompatibles - Modell.

Diese Strategie kann zum Out eines Computers führen, wenn der Wettbewerb infolge zunehmender Marktsättigung härter wird. So schreibt Commodore in Ländern mit höherer Marktsättigung bereits hohe Verluste während die deutsche Tochter noch Gewinne erzielt.

Der CPC hat im letzten Jahr knallharte Konkurrenz bekommen. Im Hinblick auf den Preis ist dies vor allem der ATARI ST, dem sich viele CPC-Anwender und CPC-Interessenten zuwenden. Inzwischen hat ATARI seine Anfangsschwierigkeiten, die allein in fehlender Software bestanden, überwunden. Namhafte Softwarehersteller haben sich auf Grund der hervorragenden Hardware der ST-Computer diesem Produkt angenommen und ATARI selbst hat sein Versprechen: "Jedem Käufer eines ATARI ST 520 nach Fertigstellung der Grundsoftware diese kostenlos nachzuliefern" erfüllt. Hervorragende Software, die nicht zuletzt auf Grund der großen Speicherkapazität des ATARI ST möglich wurde.

Da gibt es aber noch eine harte Konkurrenz zum CPC, deren sich viele vorausschauende Computerfreaks zuwenden: Der IBM - oder besser gesagt dessen Kompatible. Das hat seine Gründe: Der Kompatible ist kaum teurer als der CPC - er ist sogar preiswerter, wenn man von einer größeren Speicherkapazität, dem Einsatz mehrerer Diskettenlaufwerke bzw. der Harddisk ausgeht. Und der Kompatible ermöglicht einen Zugriff auf eine schier unendlich große Palette von Software sowie der Einsatz preiswerter Zusatzkarten für alle nur denkbaren Anwendungen - ohne Kabelverhau. Nicht ohne Grund kam der IBM oder dessen Kompatible - in den Bundesländern, die sich bereits heute unserer Jugend annehmen (z.B. Baden-Württemberg und Bayern) - in den Schulen zum Einsatz. Nicht ohne Überlegung stellten namhafte Computerhersteller auf das IBM-PC-SYSTEM um. (HEWLETT-PACKARD, SIEMENS, TRIUMPH-ADLER - selbst COMMODORE und andere). Die Entscheidung eines Jugendlichen, der in der Schule mit dem IBM-PC-SYSTEM arbeitet, wird so oft auch zum Kompatiblen tendieren.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, daß in Zukunft nicht der Computer selbst den Erfolg am Markt bestimmt, sondern allein die Software und die Hardwareperipherie, die zu diesem Computer lieferbar ist. Zukunftssi-

cherheit durch Kompatibilität, wie von IBM und ATARI praktiziert, ist die Devise zukunftsicherer Computer. Wer hier Fehler macht und im Alleingang eigene Systeme schaffen will, hat bald keinen Abnehmermarkt mehr - spätestens dann, wenn durch die Ausbildung an Schulen das Spielen von Computerspielen in den Hintergrund gerät und echte Anwendungen mehr gefragt sind.

Auf dem CPC-Markt zeigt sich bereits heute der Trend zu echten Anwendungen. Der Ver-

kauf von Speichererweiterung, Zusatzfloppy, Harddisk, Grafiktableau und Mouse blüht und diese dienen wohl kaum nur dem Abspielen von Computerspielen.

Die Firma Schneider sollte auch aufpassen, daß das Image des CPC aber nicht dadurch zerstört wird, daß Zusatzgeräte angeboten werden, die - wie ein Gericht im Januar 1986 feststellte, "nicht ohne gewaltsame Manipulation oder Veränderungen in den Schneider CPC 464 eingesetzt werden" können. (Aktenzeichen 4 HK O 9661/85 Landgericht Nürnberg-Fürth)

Endlich . . . runter mit den Preisen

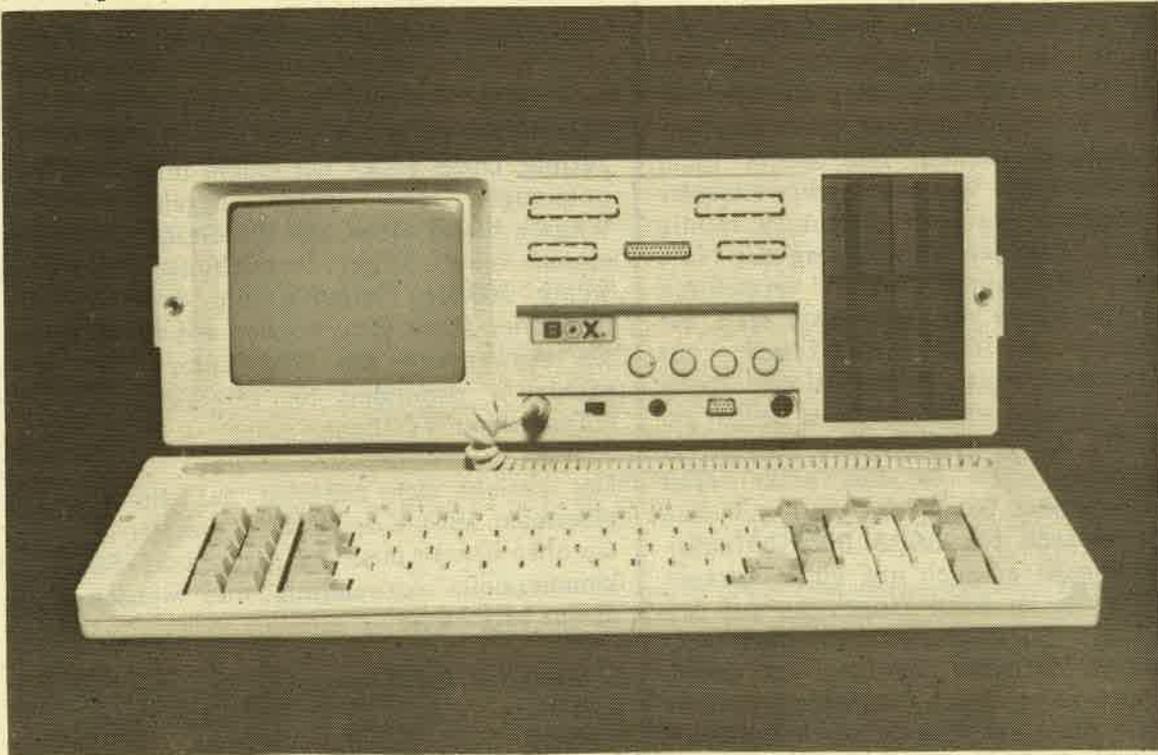
PREISENTWICKLUNGEN AUF DEM COMPUTERMARKT

Das Computerlager ist in zwei Teile gespalten deren Übergang mehr und mehr verschwindet. War bis vor kurzem klar erkennbar, was ein PERSONAL COMPUTER (PC) und was ein HOMECOMPUTER (HC) ist, so läßt sich heute eine Trennung nicht mehr so einfach vornehmen. Auch die Computeranbieter schaffen wenig Klarheit - insbesondere wenn Homecomputer als Personalcomputer deklariert werden.

An Personal-Computer - die dem professionellen bzw. dem gewerblichen Einsatz dienen - sind bestimmte Voraussetzungen geknüpft wie: Hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit (16 bit mindestens), Software- und Hardwarekompatibilität zu den Produkten anderer Hersteller und Lieferanten, professionelle und universelle Software ohne Probleme der Anpassung an Peripherie, vielschichtige Anwendungsoptionen, problemloser Systemausbau mit Produkten vieler Hersteller, Zukunftssicherheit durch Datenübernahme bei Systemwechsel, ausgezeichnete und fehlerfreie Literatur und schneller und 100% zufriedenstellender Service.

KURSSCHWANKUNGEN BESTIMMEN DEN PREIS IM WETTBEWERB

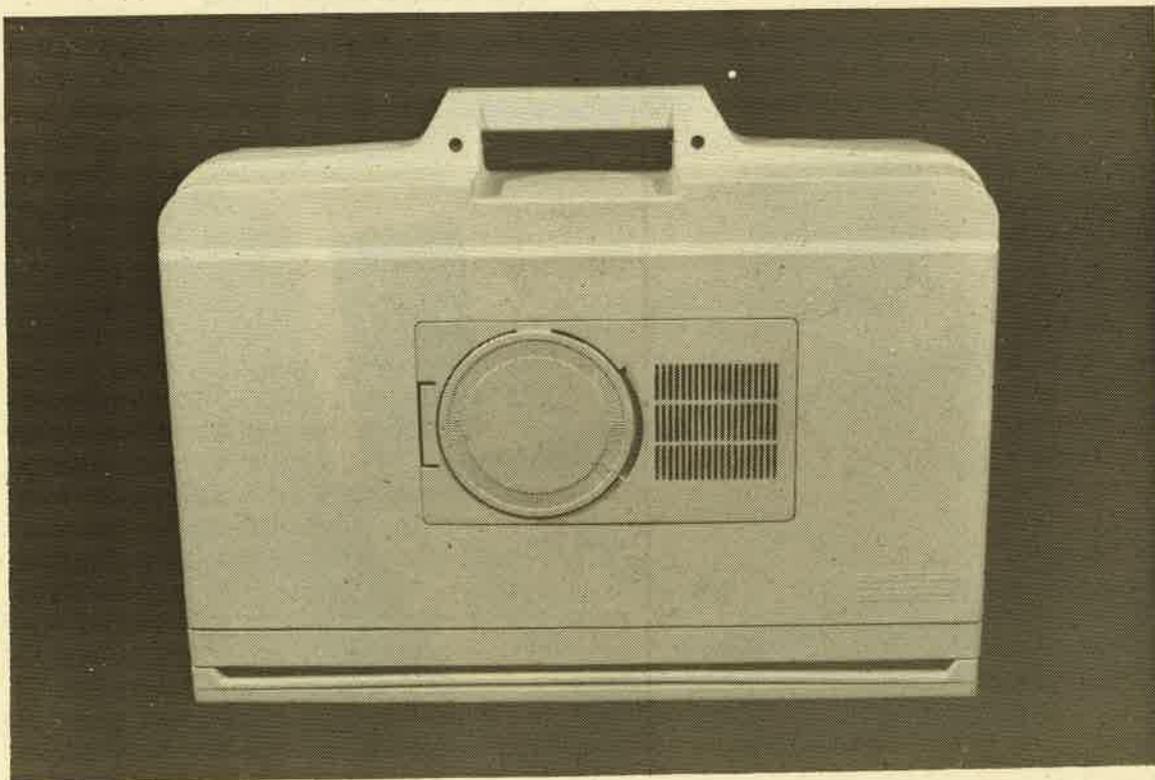
Der in den letzten Monaten stets gesunkene Dollarkurs führt nicht nur zu sinkenden Benzinpreisen. Computer wie die IBM-Kompatiblen und auch die CPC's werden in Fernost produziert. Verrechnungsbasis ist meist der Dollar. Da bei IBM-Kompatiblen in der BRD wegen der hohen Nachfrage kaum Lagerbestände vorhanden waren, konnten hier die Wechselkursvorteile schnell an den Endverbraucher weitergegeben werden. Da Schneider nicht unter Konkurrenzdruck steht ließ das lange diesen Markt unberührt. So kann man heute einen IBM-Kompatiblen mit 256K RAM schon fast zum Preis eines CPC kaufen. Ein Vergleich der Preise ist aber schwierig, denn das Grundgerät des IBM-Kompatiblen schlägt zunächst hoch zu Buche. Beim Ausbau dann wird der CPC teurer als der IBM-Kompatible - kostet doch eine 20MB Harddisk zum IBM-Kompatiblen mit Controller für zwei 30 MB Harddisks ca. 1800,- DM und beim CPC über 3000,- DM.



MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN ?

für den kommerziellen Anwender

Immer wieder erreichen uns Anfragen von Gewerbetreibenden und Selbstständigen, mit der Frage nach kommerziell einsetzbaren Computern für berufliche Zwecke. Diese Anwender haben das Computern mit dem CPC erlernt, versuchten diesen dann beruflich



MUSS ES IMMER SCHNEIDER SEIN . . . ?

einzusetzen und sind an fehlender bzw. unbrauchbarer oder ungeeigneter Software gescheitert. So hat ein Leser zum Beispiel viel Geld für ein Buchführungsprogramm ausgegeben um dann feststellen, daß dieses nicht einmal in der Lage war die Mehrwertsteuer aus dem Bruttobetrag einer Rechnung richtig zu berechnen. Statt den Bruttobetrag mit 114% anzusetzen (Rechnung vom vermehrten Grundwert) rechnete das Programm stets die Mehrwertsteuer aus 100% - also falsch - aus dem Bruttobetrag aus. Reklamationen beim Lieferanten blieben unbeantwortet. Solch ein Programm ist völlig unbrauchbar und bringt den Anwender, wenn er dies nicht selbst bemerkt, in größte Schwierigkeiten mit dem Finanzamt. Gerade bei einem Buchführungsprogramm kommt es auch auf einen hervorragenden Service an. Dem Umsteigen auf den Joyce schenkte der CPC-Fan kein Vertrauen: Die lieferbare Software war ihm zu gering und er befürchtet einen baldigen Modellwechsel, der oft einer Preisherabsetzung eines Computermodell folgt "... dann gibt es es vielleicht auch bald keine neue Software mehr und wegen fehlender Kompatibilität ist unter Umständen auch keine Übernahme von Daten auf ein neues System gegeben ...".

So wurde an uns die Bitte herangetragen für kommerzielle Computeranwendungen ein brauchbares preiswertes Gerät zu empfehlen. Wir prüften die Software des CPC und des Joyce und mußten dem Leser recht geben, daß diese wirklich mager beschert ist. Es gibt bisher nur wenige Anwenderprogramme, die

den kommerziellen Anforderungen genügen.

So stießen wir - durch Zufall auf sehr brauchbare PC's - genauer gesagt IBM-Kompatible. Diese haben wir einem intensiven Test unterzogen und waren begeistert. Kein Wunsch bleibt offen und die Geräte sind nicht einmal teuer. Unser Feststellung: Solange es wenig 100%ige kommerzielle Software zum CPC oder Joyce gibt, können wir kommerziellen Anwendern die IBM-Kompatiblen empfehlen - zumindest bis vergleichbare CPC-Software zur Verfügung steht.

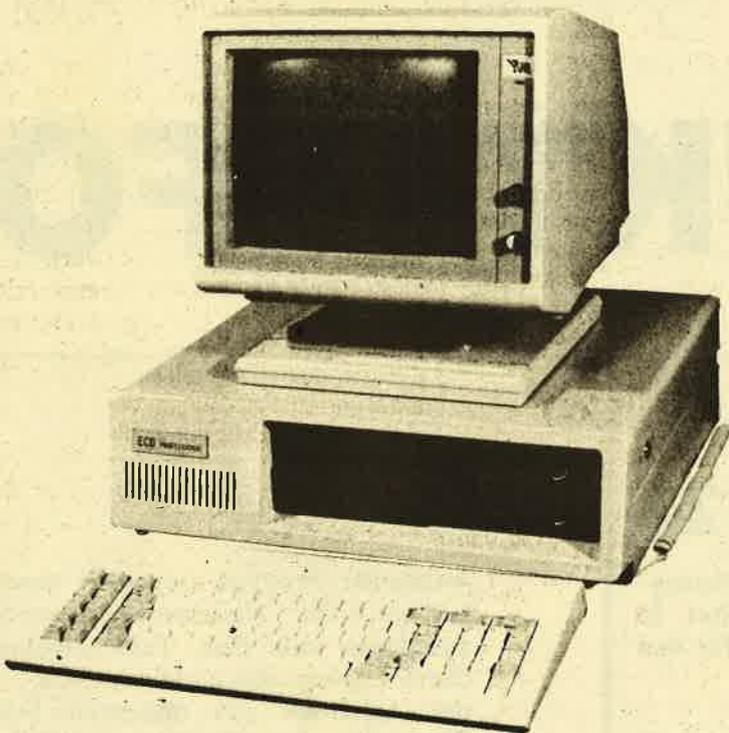
Das bezieht sich zunächst auf die von uns getesteten IBM-Kompatiblen Geräte. Wir testen aber derzeit auch die ATARI-ST-Serie auf kommerzielle Anwendung und werden auch davon berichten.

Besonderen Dank möchten wir den Firmen aussprechen, die uns spontan die IBM-Kompatiblen zur Verfügung stellten und sich anboten, den SCHNEIDER-aktiv Lesern diese Geräte preisgünstig zur Verfügung zu stellen. Damit wir den Bedarf bei unseren Lesern erkennen haben wir vereinbart, daß wir die zunächst die Anfragen bzw. Bestellungen uneigennützig entgegennehmen und an die Lieferanten weiterleiten.

Wir beabsichtigen Software des IBM-Systems und die IBM-Kompatiblen in den Folgeausgaben von SCHNEIDER-aktiv vorzustellen.

Euer SCHNEIDER-aktiv TEAM





– PROFESSIONAL IBM-XT-kompatible

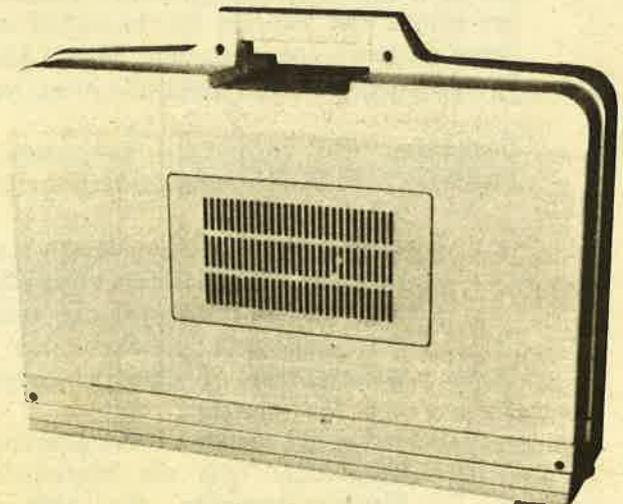
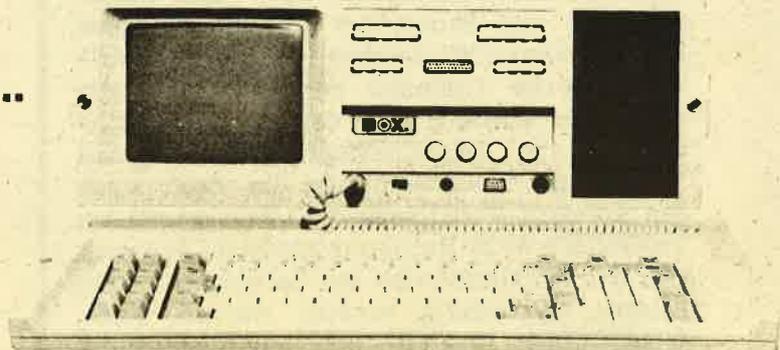
- 640 KB, voll bestückt
- 1 Laufwerk
- Color-Grafik-Karte
- 150-W-Netzteil
- DIN- oder ASCII-Tastatur
- Komplettpreis **DM 1962.–**

Preise zuzügl. Versandkosten
IBM ist eingetragenes Warenzeichen

Erweiterungen: Multi-I/O-Karte (Uhr/RS232/Parallel)	DM 345.–
Monochrome-Grafik-Karte (Herkules-komp.)	DM 375.–
Eprom-Burner	DM 495.–
AD/DA-Wandler-Karte	DM 475.–
TTL-Monitor (für Herkules komp.)	DM 398.–
RGB-Farbmonitor 640 x 400	DM 1250.–
Diskettenlaufwerk 360 KB	DM 365.–
22-MB-Harddisk inkl. Controller	DM 2350.–

Unser Portable ist tragbar ...

- Nur 10 kg
- XT-kompatibel
- 640-KB-Mainbord (256k best.)
- 8 Erweiterungs-Slots
- 7 freie Eprom-Steckplätze
- 7"-Monitor (bernstein)
- 2 Stück 360-KB-Laufwerke
- Printeranschluß
- Inkl. MS-DOS 2.11
Handbücher
Service-Software
- Komplettpreis **DM 3198.–**



SCHNEIDER-aktiv
PROFESSIONAL Leser-Service
(Vermittlungs- und Beratungsservice)

Postfach 1201
8540 SCHWABACH
Tel. 09122/2882

PRODUKT-INFO

TASWORD 6128

Das seit Jahren bewährte Textverarbeitungsprogramm, gibt es nun völlig überarbeitet, in neuer erweiterter Form als 3" Diskette für den CPC 6128.

Durch seine Professionalität hebt es sich von den anderen und teuren Textsystemen angenehm ab. Abgesehen von den inzwischen selbstverständlich gewordenen Editier- und Korrekturmöglichkeiten, über schnelle und vielfältige Cursorplazierungen, Textmanipulationen (z.B. Zentrierung), Tabulatoren, Blockverschiebungen, Such und Ersetzoptionen, Textformatierung mit oder ohne Randausgleich und Setzen der Ränder in einem Bereich von 128 Zeichen, beinhaltet TASWORD 6128 Optionen zur Definition von Kopf- und Fußzeilen für den Ausdruck, Einbettung von Druckersteuerungszeichen und Anzeige der Seitenumbrüche im Text. Auch den Standard-Funktionen des CPC's wurde bei TASWORD 6128 Rechnung getragen. So lassen sich die Funktionstasten mit beliebigen Texten belegen, die häufig benötigt werden. TASWORD 6128 selbst läßt sich individuell durch andere Farben, Cursorsymbole, Druckzeichen des ersten und zweiten Zeichensatzes und anderes Seitenlayout anpassen. Die TASPRINT 464 Zeichensätze sind ebenfalls integrierbar.

Gegenüber den vorherigen Versionen besitzt TASWORD 6128 folgende zusätzliche Extras:

- ein größeres Textfile, dessen Kapazität für über 6000 Zeichen ausreicht.
- eine UNDO-Funktion, die versehentlich gelöschte Zeichen aus einem unsichtbaren Textpuffer wieder in den Text einfügt.
- vier vom normalen Text getrennte Notizspeicher, die als Merkhilfe oder Zwischenspeicher für später ver-

wendende Textteile eingesetzt werden können. Die Notizspeicher werden zusammen mit dem Text abgespeichert - gehen also nicht verloren.

- der Ausdruck von mehreren Textfiles, die auf Diskette gespeichert sind, so daß auch längere Texte, die in einzelnen Teilen auf Diskette vorliegen, praktisch als ein einziges Textfile ausgedruckt werden können.
- eine Datenmisch-Funktion, die das definierte Mischen von Daten eines separaten Datenfiles, daß mit TASWORD 464-D eingegeben oder von einem Datenbankprogramm übertragen wurde und einem Textfile zum Ausdruck von z.B. Serienbriefen erlaubt. Weitere Möglichkeiten dieser Funktion sind die individuelle Texteingabe in eine freigehaltene Textstelle während des Druckes, die Bezifferung von mehreren Kopien eines mit Daten gemischten Textes und der durch die verwendeten Daten bedingte Druck von Texten oder Textblöcken, bei dem vier logische Verknüpfungen angewandt werden können.

Die Data Merge Option erweitert TASWORD 464-D auf ein Anwenderprogramm, mit dem der umfassenden Text- und Datenmanipulation kaum Grenzen gesetzt sind.

Ein deutscher Tutortext, Datenfiles und Beispieltex te mit denen die Bedienung von TASWORD geübt werden kann, die vollständig ins Deutsche übersetzte Helpseite und das deutsche Handbuch erleichtern dem Anwender den Einstieg in dieses Textverarbeitungsprogramm.

CLUB-INFO

- _ PLZ 4630_BOCHUM 1 : _____
Tel. 0234/596504
- _ PLZ 4800_BIELEFELD_1: _____
Tel. 0521/887970
- _ PLZ 4830_GÜTERSLOH: _____
Tel. 05241/36350
- _ PLZ 5010_BERGHEIM: _____
Tel. 02271/61775
- _ PLZ 5132_ÜBACH-PALENBERG: _____
Tel. 02451/46608
- _ PLZ 5138_HEINSBERG 1: _____
Tel. 02452/5710
- _ PLZ 5140_ERKELENZ 4: _____
Tel. 02435/2518
- _ PLZ 5400_KOBLENZ _____
Tel. 0261/71169
- _ PLZ 5630_REMSCHIED: _____
Tel. 02191/65121
- _ PLZ 6300_GIEBEN: _____
Tel. 0641/43287
- _ PLZ 6330_WETZLAR: _____
Tel. 06441/48652
- _ PLZ 6352_OBER-MÖRLEN: _____
Tel. 06002/396
- _ PLZ 6382_FRIEDRICHSORF: _____
Tel. 06172/79355
- _ PLZ 6600_Saarbrücken: _____
Tel. 0681/3022098
- _ PLZ 6927_BAD RAPPENAU: _____
Tel. 07264/7702
- _ PLZ 7000_STUTTGART_1 _____
Tel. 0711/766942
- _ PLZ 7063_WELZHEIM: _____
Tel. 07182/2192
- _ PLZ 7129_TALHEIM: _____
Tel. 07133/6799
- _ PLZ 7250_LEONBERG 6 _____
Tel. 07152/21882

Rufnummern von CPC-USER

Clubs

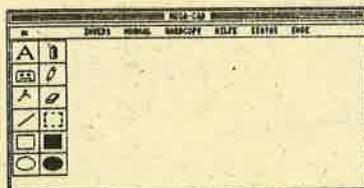
DEUTSCHLAND

- _ PLZ 7311_HOCHDORF: _____
Tel. 07153/58279
- _ PLZ 7420_MÜNSINGEN: _____
Tel. 07381/2947
- _ PLZ 7500_KARLSRUHE: _____
Tel. 0721/472273
- _ PLZ 7600_OFFENBURG: _____
Tel. 0781/78268
- _ PLZ 7800_FREIBURG/Br.: _____
Tel. 0761/891448
- _ PLZ 7894_STÜHLINGEN: _____
Tel. 07744/5002
- _ PLZ 7909_Dornstadt: _____
Tel. 07348/22638
- _ PLZ 8000_MÜNCHEN: _____
Tel. 089/5701431
- _ PLZ 8156_OTTERFING: _____
Tel. 08024/2410
- _ PLZ 8201_SCHECHEN: _____
Tel. 08039/3237
- _ PLZ 8670_HOF/SAALE: _____
Tel. DEMNÄCHST
- _ PLZ 8900_AUGSBURG: _____
Tel. 0821/38165
- _ PLZ 8900_AUGSBURG: _____
Tel. 0821/573873
- PLZ 8941_ERKHEIM: _____
Tel. 08336/7105
- _ PLZ 8998_LINDENBERG/ALLGÄU _____
Tel. 08381/7468

CLUB-INFO

KENNEN SIE DIESES SYSTEM ?

Es läuft auch auf Ihrem Schneider CPC!



MEGA-CAD.

Das Grafiksystem
der Superlative

- 640-200 Punkte Auflösung
- Super-komfortable Bedienung in PC-Qualität
- Technische Zeichnungen, Schaltpläne, Platinen layouts, Bilder, usw. können mit geringem Aufwand erstellt werden.
- Zeichnungen können geladen und gespeichert werden
- Problemloser Ausdruck mittels 'Hardcopy' möglich
- Funktionen wie 'Spray', 'Text', 'Freihand-Zeichnen', 'Radieren', 'Kreis', 'Rechteck', usw.
- Bedienung erfüllt zu 100 % interaktiv, Hilfstexte können eingeblendet werden, daher keine Spezialkenntnisse erforderlich
- Mehrere Demo-Grafiken enthalten
- Ausführliches deutsches Handbuch
- Die Lieferung erfolgt auf Kassette

GRATIS-INFO anfordern!
79,-

Computertechnik
Z. Zaporowski
Vinckestr. 4
D-5800 Hagen 1
Tel.: 02331/14344

RIESENAUSWAHL
an Hard- u. Software
für CPC.

Händleranfragen erwünscht

incl. MwSt.

_PLZ 1000_BERLIN: _____

Tel. 030/8227750

_PLZ 2000_HAMBURG: _____

Tel. 040/5401424

_PLZ 2000_HAMBURG: _____

Tel. 040/4917554

_PLZ 2000_HAMBURG: _____

Tel. 040/6932033

_PLZ 2190_CUXHAVEN_1 _____

Tel. 04721/51262

_PLZ 2300_KIEL _____

Tel. 0431/527125

_PLZ 2320_PLÖN: _____

Tel. 04522/4643

_PLZ 2390_FLENSBURG: _____

Tel. 0461/35170

_PLZ 2400_LÜBECK: _____

Tel. 0451/491151

_PLZ 2908_FRIESOYTHE: _____

Tel. 04491/2614

_PLZ 2842_LOHNE: _____

Tel. 04442/71546

_PLZ 3000_HANNOVER _____

Tel. 0511/281172

_PLZ 3500_KASSEL: _____

Tel. 0561/103805

_PLZ 3590_BAD WILDUNGEN: _____

Tel. 05621/1322

_PLZ 4182_UEDEM: _____

Tel. 02825/8665

_PLZ 4193_KRANENBURG: _____

Tel. 02826/5470

_PLZ 4200_OBERHAUSEN_1 _____

Tel. 0208/845366

_PLZ 4280_BORKEN_GEMEN: _____

Tel. DEMNÄCHST

_PLZ 4836_HERZEBROCK-CLARHOLZ_

Tel. 05245/6120

_PLZ 4503_DISSEN: _____

Tel. 05421/5183

Schneider
aktiv

LESER- TELEFON - SERVICE

**LESERFRAGEN
PROBLEME
ANREGUNGEN**

NEU

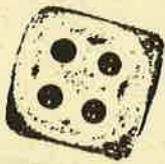
TELEFON: 09122/2882

zum billigen Tarif

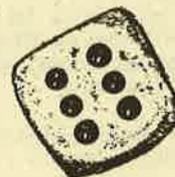
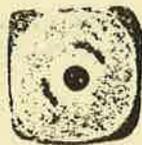
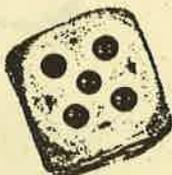
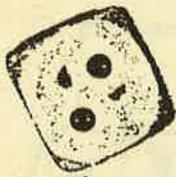
Jeden MONTAG

18 Uhr bis 20 Uhr

HARRY ON THE SCREEN



Es kommt in diesem Spiel darauf an, Harry, die Hauptperson dieses Spiels, nach und nach "zusammenzuwürfeln". Das Spiel ist für 2 - 5 Personen gedacht. Nach dem Eingeben der Mitspielernamen wählt jeder Spieler seine eigene Glückszahl zwischen 1 und 5. Würfelt ein Spieler seine Glückszahl, so erscheint immer ein Teil von Harry. Der Spieler, der zuerst seinen ganzen Harry "erwürfelt" hat, ist Sieger. Viel Spaß! (Christian Eißner)



*****W06*****

```

1000 '#####
1010 '### written by   ###
1020 '### Christian Eissner   ###
1040 '#####
1050 '
1060 MODE 1
1070 INK 0,0:INK 1,26
1080 BORDER 0
1090 PEN 1
1100 '-----
1110 '- Farb oder Gruenmonitor-
1120 '-----
1130 LOCATE 5,12:PRINT "Farb- oder Gruenmonitor (f/g)"
1140 eingabe$=INKEY$
1150 eingabe$=LOWER$(eingabe$)
1160 IF eingabe$="f" THEN INK 1,2:INK 2,18:INK 3,6:GOTO 1190
1170 IF eingabe$="g" THEN INK 1,26:INK 2,13:INK 3,24:GOTO 1190
1180 GOTO 1140
1190 SPEED INK 10,2
1200 DIM spieler(5),glueckszahl(5),name(5)
1210 DEFINT a-z
1220 RANDOMIZE TIME
1230 durchgang=1
1240 mann(durchgang)=10
1250 '-----
1260 '---- Titelbildaufbau ----
1270 '-----
1280 GOSUB 2610:GOSUB 1980
1290 PEN 2

```

HARRY ON THE SCREEN

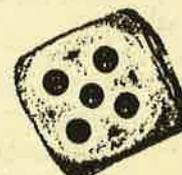
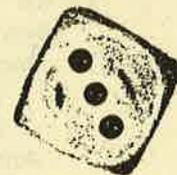
```
1300 LOCATE 1,2:PRINT CHR$(164)+" Christian Eissner"
1310 PRINT STRING$(19,"-")
1320 FOR waufbau=1 TO 6
1330 PEN 2
1340 LOCATE 20+waufbau,13+waufbau
1350 PRINT CHR$(180+waufbau);
1360 NEXT waufbau
1370 PEN 3
1380 '-----
1390 '- Pixel Vergrößerung -
1400 '-----
1410 wort$="HARRY on the SCREEN"
1420 wortlaenge=LEN(wort$)*17
1430 LOCATE 1,25:PRINT wort$
1440 FOR yposition=0 TO 16
1450 FOR xposition=0 TO wortlaenge
1460 IF TEST(xposition,yposition) THEN PLOT xposition*2+1,yposition*2+310,3
1470 NEXT:NEXT
1480 PEN 1
1490 LOCATE 1,25:INPUT " Anleitung (j/n) ";abfrage$
1500 abfrage$=UPPER$(abfrage$)
1510 IF LEFT$(abfrage$,1)="J" THEN GOSUB 2320 ELSE GOTO 1520
1520 CLS
1530 '-----
1540 '--- Spieleranzahl ??? ---
1550 '-----
1560 PRINT:INPUT" Wieviel Spieler (2-5) ";spanzahl
1570 IF spanzahl>5 OR spanzahl<2 THEN 1560
1580 FOR glueck=1 TO spanzahl
1590 PRINT "Dein Name, Spieler ";glueck;:INPUT;name$(glueck)
1600 name$(glueck)=UPPER$(name$(glueck))
1610 NEXT glueck
1620 PRINT
1630 FOR glueck=1 TO spanzahl
1640 PRINT "Deine Glueckszahl ";name$(glueck);:INPUT glueckszahl(glueck)
1650 IF glueckszahl(glueck)>5 OR glueckszahl(glueck)<1 THEN 1640
1660 NEXT glueck
1670 CLS
1680 mann(durchgang)=0
1690 durchgang=0
1700 '-----
1710 '----- Hauptprogramm -----
1720 '-----
1730 FOR durchgang=1 TO spanzahl
1740 CLS:CALL &BB03
1750 IF nochmal=1 THEN LOCATE 7,2:PRINT name$(durchgang);" darf nochmal "
1760 IF mann(durchgang)>0 THEN GOSUB 2000
1770 PEN 1
1780 IF nochmal=0 THEN LOCATE 7,2:PRINT CHR$(24)+" Du bist dran ";name$(durchgang);+CHR$(24)
1790 PEN 2
1800 PRINT:PRINT "Zum Wuerfeln bitte Taste druecken "
1810 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT "Deine Glueckszahl ";glueckszahl(durchgang)
1820 WHILE INKEY$="":WEND
1830 FOR wurf=1 TO 10
1840 zufall=INT(RND*6+1)
1850 PEN 3:LOCATE 5+wurf,10+wurf:PRINT CHR$(180+zufall)
1860 LOCATE 5+wurf,10+wurf:PRINT CHR$(32)
1870 NEXT wurf
1880 LOCATE 16,20:PRINT CHR$(180+zufall)
1890 LOCATE 1,23:PRINT "Das war eine: ";zufall
1900 IF zufall=6 THEN nochmal=1:GOTO 1750
1910 IF zufall=glueckszahl(durchgang) THEN mann(durchgang)=mann(durchgang)+1
1920 IF mann(durchgang)>0 THEN GOSUB 2020
1930 nochmal=0
1940 FOR zeit=1 TO 2000:NEXT zeit
1950 NEXT durchgang
1960 GOTO 1730
1970 END
1980 CLS
1990 '-----
2000 '----- Kopf -----
2010 '-----
2020 MOVE 500,240:DRAW 510,250,1:DRAW 550,250:DRAW 560,240:DRAW 560,200:DRAW 550,190:DRAW 510,190:DRAW 500,200:DRAW 500,240:MOVE 510,240:DRAW 520,240:MOVE 540,240:DRAW 550,240:MOVE 530,230:DRAW 530,210
```

HARRY ON THE SCREEN

```

2030 MOVE 510,210:DRAW 520,200:DRAW 540,200:DRAW 550,210:PLOT 500,230:DRAW 490,2
30:MOVE 490,230:DRAW 490,220:DRAW 500,220:MOVE 560,220:DRAW 570,220:DRAW 570,230
:DRAW 560,230:MOVE 530,250:DRAW 540,260
2040 MOVE 530,250:DRAW 530,260:MOVE 530,250:DRAW 520,260:MOVE 520,190:DRAW 520,1
80:MOVE 540,190:DRAW 540,180
2050 IF mann(durchgang)>1 THEN 2100 ELSE RETURN
2060 END
2070 '-----
2080 '----- Koerper -----
2090 '-----
2100 MOVE 520,180:DRAW 490,180:DRAW 480,170:DRAW 480,110
2110 DRAW 490,100:DRAW 570,100:DRAW 580,110:DRAW 580,170:DRAW 570,180:DRAW 540,1
80:MOVE 520,150:DRAW 540,150:DRAW 540,130:DRAW 520,130:DRAW 520,150
2120 IF mann(durchgang)>2 THEN 2150 ELSE RETURN
2130 END
2140 '-----
2150 '----- Arme -----
2160 '-----
2170 MOVE 480, 150
2180 DRAW 440,130:DRAW 420,150:DRAW 430,160:MOVE 420,150:DRAW 410,160:MOVE 420,1
50:DRAW 400,150:MOVE 580,150:DRAW 600,180:DRAW 610,210:DRAW 600,220:MOVE 610,210
:DRAW 620,220:MOVE 610,210:DRAW 610,220
2190 IF mann(durchgang)>3 THEN 2240 ELSE RETURN
2200 END
2210 '-----
2220 '----- Beine -----
2230 '-----
2240 MOVE 510,100:DRAW 490,40:DRAW 460,50:MOVE 550,100:DRAW 580,40:DRAW 610,50
2250 IF mann(durchgang)=10 THEN RETURN ELSE GOTO 2270
2260 END
2270 FOR zeit=1 TO 4000:NEXT zeit
2280 GOTO 2490
2290 '-----
2300 '----- Anleitung -----
2310 '-----
2320 PEN 2:CLS
2330 PRINT STRING$(40,208);
2340 LOCATE 12,2:PRINT "HARRY on the SCREEN"
2350 PRINT STRING$(40,210);
2360 PEN 3
2370 LOCATE 1,7:PRINT "JEDER SPIELER WAELHT EINE GLUECKSZAHL"
2380 LOCATE 1,9:PRINT "ZWISCHEN 1 und 5. ES WIRD DANN DER REIHE"
2390 LOCATE 1,11:PRINT "NACH GEWUERFELT. ZEIGT DER WUERFEL DIE"
2400 LOCATE 1,13:PRINT "ZAHL AN, DIE DER SPIELER GEWAELHT HAT,"
2410 LOCATE 1,15:PRINT "DANN ERSCHEINT EIN TEIL VON HARRY. DER"
2420 LOCATE 1,17:PRINT "ERSTE, DER EINEN GANZEN HARRY HAT, IST"
2430 LOCATE 1,19:PRINT "DER GEWINNER DES DURCHGANGES."
2440 PEN 1
2450 PRINT:PRINT "      ZUM FORTFAHREN TASTE DRUECKEN"
2460 WHILE INKEY$="":WEND
2470 RETURN
2480 END
2490 CLS:MODE 0
2500 INK 4,26,0:INK 5,21
2510 PEN 5
2520 PRINT STRING$(20,228);
2530 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(20,228);
2540 PEN 4
2550 LOCATE 1,10:PRINT "Glueckwunsch ";name$(durchgang)
2560 PEN 5
2570 LOCATE 1,13:PRINT "DU HAST GEWONNEN !!!"
2580 WHILE INKEY$="":WEND
2590 MODE 1
2600 RUN 1190
2610 '-----
2620 '---- Wuerfel definieren ----
2630 '-----
2640 SYMBOL AFTER 180
2650 SYMBOL 181,126,255,255,231,231,255,255,126:REM -1-
2660 SYMBOL 182,126,207,207,255,255,243,243,126:REM -2-
2670 SYMBOL 183,126,223,255,239,255,255,251,126:REM -3-
2680 SYMBOL 184,126,255,186,255,255,189,255,126:REM -4-
2690 SYMBOL 185,126,219,255,255,239,255,219,126:REM -5-
2700 SYMBOL 186,126,219,255,255,219,255,219,126:REM -6-
2710 RFTURN
2720 END

```



PASCAL-PROGRAMM ZUR PROBLEMLOSEN DARSTELLUNG VON STEUERZEICHEN

Jeder Computerbesitzer kennt die Schwierigkeiten des TYPE Programms, das im CP/M Programmpaket enthalten ist. Wenn man mit diesem Programm einen Textfile auf dem Bildschirm darstellen will, muß man wissen, ob es sich um einen reinen Print-File handelt, der keine Steuerzeichen enthält. Die Steuerzeichen, die z.B. ein Textfile enthält, der mit WORDSTAR geschrieben wurde, stört die Bildschirmausgabe so, daß in vielen Fällen der Computer zum Absturz kommt. Dieses Programm behebt diese Schwierigkeiten. (Achim Walder)

```
1  program Test;          (* Copyright by Achim Walder *)
2  var   Z_1, Z_2      :   integer;
3
4  (*-----*)
5  (*  Function GGT.PAS   Zahl_1  Zahl_2          <<(C) A.Walder >> *)
6  (*-----*)
7  function GGT ( Zahl_1, Zahl_2 : integer ) : integer;
8
9  var   hv : integer;    (* Hilfsvariable *)
10
11  begin
12    if Zahl_1 < Zahl_2    (* Zahl_2 muss > sein als Zahl_1 *)
13    then
14      begin              (* Zahl_1 und Zahl_2 vertauschen *)
15        hv := Zahl_1;
16        Zahl_1 := Zahl_2;
17        Zahl_2 := hv;
18      end;
19    repeat
20      hv := Zahl_1 - Zahl_2 * trunc ( Zahl_1 / Zahl_2 );
21      if hv > 0
22      then
23        begin
24          Zahl_1 := Zahl_2;
25          Zahl_2 := hv;
26        end;
27      until hv = 0;
28      GGT := Zahl_2;
29    end;
30
31  (*-----*)
32  (* Hauptprogramm *)
33  begin
34    write ( ' 1. Zahl : ' );
35    readln ( Z_1 );
36    write ( ' 2. Zahl : ' );
37    readln ( Z_2 );
38    writeln ( ' GGT wird berechnet !! ' );
39    writeln ( ' von ', Z_1, ' und ', Z_2, ' ist der GGT : ', GGT(Z_1,Z_2));
40  end.
```

COMPUTER-SCHRIFT AUF DEM CPC

Der CPC hat ein sehr sauberes Schriftbild, das keine Wünsche offen läßt. Jedoch bin ich von Freunden oft darauf angesprochen worden, daß die Rechner im Kino und Fernsehen ihre Schrift anders darstellen, z.B. in "WAR-GAMES".

Dieses habe ich zum Anlaß genommen, ein Programm zu schreiben, daß die sogenannte "COMPUTERSCHRIFT" auf den Bildschirm zaubert. Bis Zeile 570 werden die neuen Symbole definiert. Danach folgt ein Demo, daß den Text zeitverzögert auf dem Bildschirm erscheinen läßt. (Andreas Müller)

*****W28*****

```

10 MODE 1
20 INK 0,18:INK 1,0:INK 2,9:INK 3,7,0:BORDER 18
30 PEN 1
40 '
50 '***COMPUTERSCHRIFT***
60 '***ARNOLD'S WAHRES GESICHT***
70 '*****
80 '
90 SYMBOL AFTER 32
100 '
110 SYMBOL 33,28,28,28,28,24,0,24,0' 1
120 SYMBOL 34,102,102,102,0,0,0,0,0' "
130 SYMBOL 39,24,24,24,0,0,0,0,0' ,
140 SYMBOL 40,30,24,24,28,28,28,62,0' (
150 SYMBOL 41,120,24,24,28,28,28,124,0' )
160 SYMBOL 48,127,99,99,99,99,99,127,0' 0
170 SYMBOL 49,28,24,24,24,62,62,62,0' 1
180 SYMBOL 50,127,3,3,127,96,96,127,0' 2
190 SYMBOL 51,126,3,3,127,7,7,255,0' 3
200 SYMBOL 52,112,112,112,119,119,127,7,0' 4
210 SYMBOL 53,127,96,96,127,7,7,127,0' 5
220 SYMBOL 54,127,96,96,127,99,99,127,0' 6
230 SYMBOL 55,127,99,99,31,24,24,24,0' 7
240 SYMBOL 56,62,54,54,127,119,119,127,0' 8
250 SYMBOL 57,127,99,99,127,7,7,7,0' 9
260 '
270 '

```

COMPUTER-SCHRIFT AUF DEM CPC

```

280 SYMBOL 58,0,24,24,0,24,24,0,0'      ;
290 SYMBOL 59,0,24,24,0,24,24,48,0'     ;
300 SYMBOL 61,0,126,0,0,126,0,0,0'      =
310 SYMBOL 63,127,99,3,31,28,0,28,0'    ?
320 '
330 SYMBOL 65,63,51,51,127,115,115,115,0' A
340 SYMBOL 66,126,102,102,127,103,103,127,0' B
350 SYMBOL 67,127,103,103,96,99,99,127,0' C
360 SYMBOL 68,126,102,102,119,119,119,127,0' D
370 SYMBOL 69,127,96,96,127,112,112,127,0' E
380 SYMBOL 70,127,96,96,127,112,112,112,0' F
390 SYMBOL 71,127,99,96,111,111,103,127,0' G
400 SYMBOL 72,115,115,115,127,115,115,115,0' H
410 SYMBOL 73,12,12,12,12,12,12,12,0'   I
420 SYMBOL 74,12,12,12,14,14,110,126,0' J
430 SYMBOL 75,102,102,108,127,103,103,103,0' K
440 SYMBOL 76,48,48,48,112,112,112,126,0' L
450 SYMBOL 77,103,127,127,119,103,103,103,0' M
460 SYMBOL 78,103,119,127,111,103,103,103,0' N
470 SYMBOL 79,127,99,99,103,103,103,127,0' O
480 SYMBOL 80,127,99,99,127,112,112,112,0' P
490 SYMBOL 81,127,99,99,103,103,103,127,7' Q
500 SYMBOL 82,126,102,102,127,119,119,119,0' R
510 SYMBOL 83,127,96,127,3,115,115,127,0' S
520 SYMBOL 84,127,28,28,28,28,28,28,0'  T
530 SYMBOL 85,103,103,103,103,103,103,127,0' U
540 SYMBOL 86,103,103,103,103,111,62,28,0' V
550 SYMBOL 87,103,103,103,111,127,127,103,0' W
560 SYMBOL 88,115,115,115,62,103,103,103,0' X
570 SYMBOL 89,103,103,103,127,28,28,28,0' Y
580 '
590 POKE &B1C8,0:POKE &B1CF,&CC:POKE &B1D0,&30
600 A$="CPC-COMPUTERSCHRIFT":A=1:B=4:GOSUB 750
610 A$="(C) ANDREAS MUELLER":A=1:B=5:GOSUB 750
620 POKE &B1C8,1:POKE &B1D0,&44:POKE &B1CF,&88:POKE &B1D1,&22:POKE &B1D2,&11
630 PEN 2
640 A$="DIES IST EINE DEMONSTRATION...":A=5:B=15:GOSUB 750
650 A$="BENUTZEN SIE DIESE ROUTINEN IN":A=5:B=17:GOSUB 750
660 A$="IHREN EIGENEN PROGRAMMEN,UM SO":A=5:B=18:GOSUB 750
670 A$="WARGAMES-EFFEKTE ZU ERZIELEN.":A=5:B=19:GOSUB 750
680 PEN 3
690 A$="VIEL SPASS DABEI...":A=5:B=24:GOSUB 750
700 FOR X=1 TO 5000:NEXT
710 PEN 1
720 FOR Y=1 TO 25:CALL &BC4D,1:NEXT
725 FOR X=1 TO 1000:NEXT
730 RUN
740 '
741 '
750 LOCATE A,B:FOR Y=1 TO LEN(A$)
760 PRINT MIDS(A$,Y,1);:SOUND 1,28,2,12
770 FOR Z=1 TO 40:NEXT Z
780 NEXT
790 RETURN

```

SUPERB

```
1 *****
2 **
3 ** (C) 1986 Von
4 ** Joerg Braun
5 **
6 *****
9 CLS
10 ZN=500
20 a=-24576
30 IF a<0 THEN a=a+16^4
40 WHILE zn
50   WHILE b<=9
60     READ datas$:ps=ps+VAL("&"+datas$)
70     IF datas$="ende" THEN PRINT CHR$(7)"Fertig":GOTO 760
80     POKE a+b,VAL("&"+datas$)
90     b=b+1
100    WEND
110    READ psum$
120    IF VAL("&"+psum$)<>ps THEN PRINT"Datafehler in Zeile "zn:STOP
130    psum$="":ps=0
140    b=0:a=a+10:zn=zn+10
150 WEND
500 DATA 1,A,A0,21,79,A0,C3,D1,BC,C9,4FE
510 DATA 30,A0,C3,7D,A0,C3,83,A0,C3,89,5E2
520 DATA A0,C3,8D,A0,C3,A7,A0,C3,B1,A0,6AE
530 DATA C3,B7,A0,C3,BD,A0,C3,DC,A0,C3,73C
540 DATA E0,A0,C3,E4,A0,C3,F1,A0,52,45,6B2
550 DATA 53,45,54,4F,CE,52,45,53,45,54,38C
560 DATA 4F,46,C6,46,52,41,4D,C5,44,49,3D3
570 DATA 53,50,52,CF,47,50,45,CE,53,43,404
580 DATA 55,D0,53,43,44,4F,57,CE,42,41,3F6
590 DATA 55,C4,57,41,49,54,4B,45,D9,42,3F9
600 DATA 52,45,41,4B,4F,46,C6,4E,4F,4C,367
610 DATA 49,53,D4,4E,4F,53,50,41,43,C5,3F9
620 DATA 0,0,0,0,0,3E,C3,32,EE,BD,2DE
630 DATA C9,3E,C9,32,EE,BD,C9,CD,19,BD,619
640 DATA C9,3E,3E,32,1,AC,3E,0,32,2,296
650 DATA AC,3E,32,32,3,AC,3E,45,32,4,2B6
660 DATA AC,3E,AE,32,5,AC,C9,FE,1,CO,503
670 DATA DD,7E,0,CD,DE,BB,C9,6,FF,CD,65C
680 DATA 4D,BC,C9,6,0,CD,4D,BC,C9,FE,575
690 DATA 1,C2,5C,BC,DD,6E,0,DD,66,1,46A
700 DATA 11,B,0,CD,C1,BD,E5,D1,21,5F,49D
710 DATA 76,CD,C1,BD,3E,A,CD,68,BC,C9,5C3
720 DATA CD,6,BB,C9,CD,48,BB,C9,3E,CD,5FB
730 DATA 32,13,AC,AF,32,14,AC,32,15,AC,385
740 DATA C9,3E,FF,32,0,AC,C9,0,0,0,3AD
750 DATA ende
760 MODE 1:CALL &A000
770 BORDER 5
780 WINDOW#2,1,40,6,25
790 PRINT STRING$(40,"-")
800 PRINT TAB(8)"** S U P E R--B A S I C **"
810 PRINT
820 PRINT STRING$(40,"-")
```

IC

...den folgende
...m

RESETOFF

tionen:

ten"

...tend mit dem
...tet
...unktion der Breaktaste ab.

```

1040 ... ueuted Grafik's Pen.":PRINT
1050 PRINT"Damit wird gleichbedeutend wie bei dem
1060 PRINT"Textpen die Stiftfarbe fuer Grafik":PRINT"veraendert.
1065 PRINT:PRINT"Beispiel: !GPEN,1
1070 GOSUB 1380
1080 LOCATE 1,7:PRINT"!scup sowie !scdown bedeutet"
1090 PRINT"Scrollup bzw. Scroll down.
1100 PRINT:PRINT"Durch jeden Aufruf wird der Bildschirm
1110 PRINT"entsprechend eine Zeile hoch oder runter":PRINT"
gescrollt.
1120 GOSUB 1380
1130 LOCATE 1,7:PRINT"!Frame":PRINT:PRINT"!Frame ermoeeglicht eine
1140 PRINT"synchronisierte,d.h. flimmerfreie
1150 PRINT"Wiedergabe bewegter Grafik.
1160 GOSUB 1380
1170 LOCATE 1,7:PRINT"!Baud
1180 PRINT:PRINT"!Baud ermoeeglicht ein stufenloses
1190 PRINT"einstellen der Baudrate bei der
1200 PRINT"Abspeicherung von Programmen auf
1210 PRINT"Kassette ab ca.1000 bis ca.3600 Baud.":PRINT"(Kassettenabhaengig)
1211 PRINT:PRINT"Beispiel: !BAUD,3600
1220 GOSUB 1380
1230 LOCATE 1,7:PRINT"!Waitkey":PRINT:PRINT"!Waitkey veranlasst den Computer,
1240 PRINT"das laufende (Basic) Programm solange
1250 PRINT"zu unterbrechen,bis eine beliebige Taste

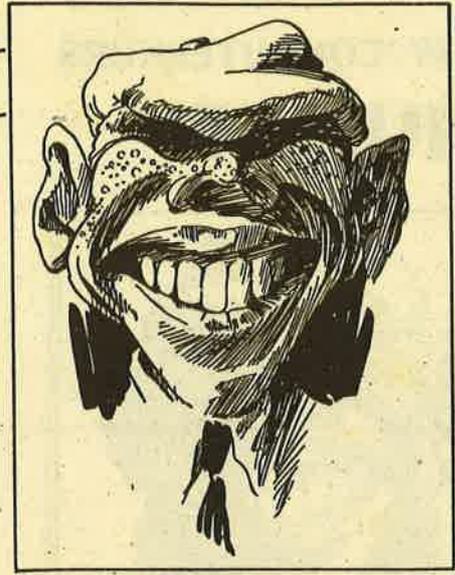
1260 PRINT"gedrueckt wurde.":LOCATE 1,20:PRINT"!Waitkey
1270 GOSUB 1380:LOCATE 1,7:PRINT"!Dispro:"
1280 PRINT:PRINT"!Dispro ermoeeglicht ein normales
1290 PRINT"Einladen eigener versehentlich mittels
1300 PRINT"save 'Name',P abgespeicherter Programme.
1310 PRINT"Anwendung: !Dispro:load'Name
1320 GOSUB 1380:LOCATE 1,7:PRINT"!Nolist":PRINT:PRINT"!Nolist bewirkt bei Eingab
e
1330 PRINT"des List bzw. Editbefehls einen Reset des Computers":PRINT"Dies ist
u.U.fuer den Programmschutz nuetzlich.Vorrausgesetzt,es ist ein":PRINT"Progr
amm im Speicher
1340 GOSUB 1380 :LOCATE 1,7
1350 PRINT"!Nospace":PRINT:PRINT"!Nospace verhindert ueberfluessige":PRINT"Blan
ks bei der Eingabe":PRINT"Aus 10 ?'Hallo' {3Space} wird.":PRINT"10 ?'Hallo'"
1360 GOSUB 1380:LOCATE 16,16:PRINT"Das war's !":LOCATE 1,7
1370 END
1380 LOCATE 1,17:PRINT STRING$(40,"_")
1390 PRINT"

<< TASTE >>":!WAITKEY:CLS#2:RETURN
1400 GOSUB 1380:LOCATE 5,8:PRINT"Das war's !

```

NEU

von F.W.



F.W.'s COMPUTERKURS: TEIL I

HUMOR

Jedesmal wenn ich mit einem totalen Anfänger zu tun habe dem ich die Abgrundbegriffe eines Computers beibringen will stürmen tausend Fragen auf mich ein: "Wie funktioniert ein Computer?", "Wie funktioniert eine Diskettenstation?", "Wie funktioniert ein Programm?" und "Wieso kannst Du nicht mal die Klappe halten?".

Letzterem will ich gerne nachgeben (man ist ja Mensch) und schreibe lieber. Nicht nur lieber, sondern auch länger, höre ich doch immer die Bitte: "Je länger je lieber!". Mit anderen Worten... - Moment, ich such sie schon also mit anderen Worten (ich hab sie!), es entsteht eine Serie in deren Verlauf Ihr alles über Computer erfahrt was Euch gar nicht interessiert.

In jeder Folge des Kurses, so kann man's auch nennen, werde ich die heißesten Themen in bewährt wissenschaftlicher Weise behandeln und Euch in mundgerechten Stücken servieren. Herrlich schöner Satz was! Ihr erfahrt nicht nur was ein Computer ist (auf gar keinen Fall ein Hamburger, das sei jetzt schon verraten), sondern ich kläre auch schonungslos auf woher die kleinen Pocketcomputer kommen. Da wird nicht nur der Leser sondern auch so manches Tabu brechen.

Ich werde eine Erläuterung der beliebtesten Peripheriegeräte wie Diskette, Monitor und Frauen geben. Und vor allem werde ich Trends diagnostizieren. Vorrausgesetzt ich weiß bis dahin was 'Diagnostizieren' bedeutet. Sollte es eine riesengroße Ferkelei sein, dann entfällt der Artikel wegen drohendem Fußpilz bei Minderjährigen.

Wichtig ist, daß der Leser von Anfang an begeistert mitmacht, warum ist egal. Da sich der Kurs an den Anfänger richtet, muß sich der erfahrene User dumm stellen. Dazu bietet der Artikel nunmehr mit einer fünfminütigen Pause Gelegenheit -

- Na also, daß ging ja schneller als Ihr selbst gedacht habt. Dumm genug dürft Ihr nun in unsere Serie einsteigen. Noch ein Tip: Vergewissert Euch erst mal, ob Ihr einen Computer habt und nicht etwa den Toaster für einen solchen haltet. In letzterem Fall empfehle ich die 48-teilige Serie 'Wissenswertes über Brotröster' der Zeitschrift Stiftung Warentest.

Wie ein Computer funktioniert, oder warum die Kiste nicht macht was der User will

Die große Gruppe der Gebrauchsgegenstände unterteilt man in Plastikartikel und Sonstiges. Plastikartikel unterteilt man wiederum in Putzeimer und Krimskrams. In der Krimskrams-Gruppe ist denn auch der Computer zu finden, der ja zu 92,4 bis 93,01 % aus Plastik (Kunststoff) besteht. Die restlichen Prozentchen sind einerseits nicht aus Plastik, zum Zweiten aus was anderem und zum Dritten komme ich später darauf zu sprechen. Auch den Com-

puter könnte man weiter aufteilen, es empfiehlt sich jedoch nicht wegen der Unzahl von Einzelteilen, die man nachher nie wieder in der richtigen Reihenfolge zusammenbekommt. Darin liegt eben der Unterschied zum Putzeimer, den man bekanntermaßen nicht mehr auseinandernehmen kann.

Wenn wir vor einem Computer sitzen (nehmt Platz liebe Leser) fällt uns zuerst die Schreibmaschine auf die aber gar keine ist. Um die gleiche Aufmerksamkeit heischt ein Fernseher der aber auch keiner ist. Wir haben also schon den ersten Merksatz:

F.W.'COMPUTERKURS

HUMOR



Ein Dingsbums das vortäuscht eine Schreibmaschine zu sein und ein Bumsdings das vortäuscht ein Fernseher zu sein, ergeben einen Computer, der dann aber auch einer ist, soviel steht fest !

Die Tastatur, jene willkürlich zusammengestellte, mit Zahlen, Buchstaben und geheimnisvollen Zeichen, bemalten Tasten, eignet sich hervorragend zum Eingeben von Daten. Der Fernseher wird Monitor genannt. Monitor kommt aus dem Altapokalyptischen Sprachschatz und setzt sich zusammen aus 'Moni' (Ein) und 'Tor' (Tür), wer hätte das gedacht. Ein Monitor ist also eine Tür für Daten, aber nur in eine (moni) Richtung, also nach draußen. Merken wir uns an dieser Stelle:

Man kann Daten am Monitor nur anschauen, jedoch keine Daten hineinschauen. Dafür wird die Tastatur benutzt.

Der Rest dieses Kursteils soll erklären welchen Sinn es hat Daten einzugeben (Tastatur), die dann wieder ausgegeben werden (Monitor). Denn natürlich geschieht etwas mit den Daten, das heißt, sie werden in irgendeiner Form, meist zu Ungunsten Ihrer Schönheit, verändert und mit einem Programm verknubbelt. Versetzen wir uns (hoppla so breit war der Stuhl wohl nicht) in die Praxis, sobald ihr wieder aufgestanden seid. Nehmt Eure zehn Finger in die Hand und tippt folgendes ohne falsche Scham ein:

10 PRINT "ICH BIN DEIN COMPUTER"

Was geschieht, was seht Ihr auf dem Monitor? Richtig, nichts ! Unerlässlich zum Betrieb eines Computers ist nämlich die Elektrizität. Zuerst müssen wir also den Stecker in die Steckdose stecken - was nur dann kompliziert ist wenn wir keine haben. (Also ich hab schon eine). In diesem Fall nehmt Ihr den Putzeimer aus dem Anfang dieses Artikels und geht zum nächsten E-Werk mit Tag- und Nachtbetrieb und laßt Euch den Eimer füllen. Nach dem Eintauchen des Steckers in den Eimer - Ihr müßt natürlich wieder nach Hause laufen - könnt Ihr den Computer anschalten. Aber erst gibt's noch einen Merksatz:

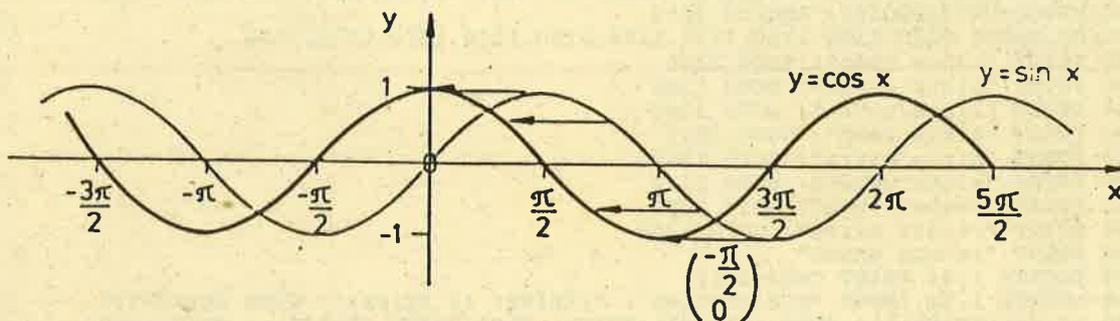
Ein Computer funktioniert, wenn überhaupt, nur mit Elektrizität. Dann aber erst recht !

Die Notiz bitte gut aufheben (an die Stirn kleben), wir werden die Aussage noch oft angewendet und bestätigt finden. Der Strom kriecht (Kriechstrom verwenden !) nun durch die Leitung in den Computer. Dort wandern (= stromern, daher der Ausdruck Strom) die einzelnen Elektronen ziellos herum und warten auf Ihren Job, irgend wie mit den Daten herumzufummeln.

Wir, die User, sehen derweil mal auf den Monitor und was sehen wir da, das Wort READY. Das Wort kommt aus dem englischen, hat also einen weiten Weg hinter sich, und bedeutet 'FERTIG'. Wir machen also wie vom Betriebssystem gewünscht den Computer für heute wieder aus, denn wir sind mit dem ersten Teil des ersten Kursteiles fertig. Löst bitte noch die Aufgaben am Schluß um zu überprüfen ob Ihr das Gelesene verarbeiten konntet. Die Lösungen gibt es jeweils zu Beginn des folgenden Teiles.

1. **Zum Betrieb eines Computers ist unbedingt nötig:**
 - a. Stromer, Vagabunden und User
 - b. mindestens vier Altapokalyptische Reiter
 - c. F.W.'s Computerkurs
2. **Die Hauptbestandteile eines Computers sind.**
 - a. Putzeimer und Fernseher
 - b. Tastatur und Steckdose
 - c. Plastik
3. **Auf der Tastatur befindet sich in der Regel**
 - a. Buchstaben und solcher Schnörkel
 - b. Staub und Asche
 - c. **Frage nicht immer so 'nen Blödsinn !!! (F.W.)**

PROGRAMM ZUM ZEICHNEN VON FUNKTIONSGRAPHEN



Das Programm zeichnet mathematische Funktionsgraphen und ist auf einem CPC 464 geschrieben.

Programmbeschreibung:

Die Funktion wird in Zeile 1460 eingetragen; die Form "DEF FN Y=" muß dabei beibehalten werden. Nach dem ersten Start wird die kleine ENTER-Taste auf dem Zahlenblock mit "EDIT 1460" definiert, so daß im folgenden die Funktion mit Hilfe dieser Taste eingetragen werden kann. Nachdem also die Funktion korrekt eingetragen wurde, wird das Programm mit "RUN" gestartet.

Als erstes wird nach der Position des Ursprungs des Koordinatensystemes auf dem Bildschirm gefragt. Der Default-Wert (Eingabe: ENTER ohne Ziffer) ist "mitte mitte". Daraufhin werden die X- und Y-Achseneinheiten verlangt. Die Default-Werte sind jeweils eins. Die Schrittweite besagt, um wieviel der X-Wert für jede Berechnung erhöht wird. (Default berechnet sich aus den X-Einheiten dividiert durch 20 - das entspricht der minimalen Schrittweite)

Dann wird gefragt, ob der Graph mit Punkten oder als durchgehende Linie geschrieben werden soll (Default ist "Linie"), wobei eine Linie übersichtlicher, Punkte aber genauer sind. Die Rasterung besteht aus einem Netz aus Punkten an "Schlüsselpositionen" (Beispiel: X-Einheiten = 1, Y-Einheiten = 10. Punkte bei (1/10), (1/20), (2/20) usw.) Der Vorteil der Rasterung ist das bessere Ablesen des Graphen. Der Default-Wert ist beim Graph aus einer Linie "Ja" und bei einem Graph aus Punkten "Nein".

Am Schluß wird gefragt, ob im Bogenmaß oder im Gradmaß gerechnet werden soll, was insbesondere bei trigonometrischen Funktionen von Bedeutung ist (Default ist "Gradmaß"). Nach all diesen Eingaben wird zuerst das Koordinatensystem gezeichnet, wobei jeweils die erste Einheit auf den Achsen mit den entsprechenden Werten versehen wird. Darauf folgt das Zeichnen des Graphen, dessen Beendigung durch einen Pieps-Ton gekennzeichnet wird. Während das Koordinatensystem auf dem Bildschirm sichtbar ist, kann das Zeichnen durch die Tasten "C" und "E" unterbrochen werden. Mit "C" kehrt man ins Hauptmenue zurück; mit "E" wird das Programm beendet, um z.B. eine neue Funktion mit der kleinen ENTER-Taste einzugeben. (Frank Rücker)

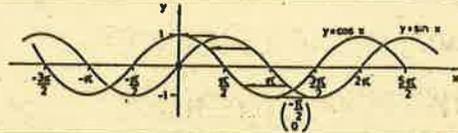
05

```

30 REM * Programm zum Zeichnen von Funktionsgraphen *
40 REM *
50 REM *      geschrieben von Frank Ruecker      *
60 REM *
70 REM * Die Funktion ist in Zeile 1460 einzutragen *
80 REM *      (kleine ENTER-Taste)              *
90 REM *
95 REM *****
1000 '
1010 REM **** Initialisierung und Eingabe ****
1020 '
1030 KEY 139,"EDIT 1460"+CHR$(13)
1040 MODE 2: BORDER 13: INK 0,13: INK 1,0: PAPER 0: PEN 1
1050 CLS: LOCATE 31,1: PRINT "Funktions-Graphen": PRINT

```

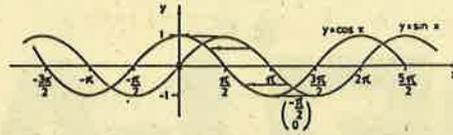
PROGRAMM ZUM ZEICHNEN VON FUNKTIONSGRAPHEN



```

1060 PRINT "Ursprungsposition :": PRINT: PRINT TAB(21);"1...links oben"
1070 PRINT TAB(21);"2...links mitte": PRINT TAB(21);"3...links unten"
1080 PRINT TAB(21);"4...mitte oben": PRINT TAB(21);"5...mitte mitte": PRINT TAB(
21);"6...mitte unten"
1090 PRINT TAB(21);"7...rechts oben": PRINT TAB(21);"8...rechts mitte": PRINT TA
B(21);"9...rechts unten"
1100 LOCATE 21,3: PRINT CHR$(143);: URPOSS=INKEY$: IF URPOSS="" THEN 1100
1110 IF URPOSS=CHR$(13) THEN URPOSS="5"
1120 IF URPOSS<CHR$(49) OR URPOSS>CHR$(57) THEN PRINT CHR$(7);: GOTO 1100
1130 URPOS=VAL(URPOSS): LOCATE 21,3
1140 ON URPOS GOTO 1150,1160,1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230
1150 PRINT "links oben": GOTO 1240
1160 PRINT "links mitte": GOTO 1240
1170 PRINT "links unten": GOTO 1240
1180 PRINT "mitte oben": GOTO 1240
1190 PRINT "mitte mitte": GOTO 1240
1200 PRINT "mitte unten": GOTO 1240
1210 PRINT "rechts oben": GOTO 1240
1220 PRINT "rechts mitte": GOTO 1240
1230 PRINT "rechts unten"
1240 LOCATE 1,5: PRINT CHR$(20);
1250 LOCATE 1,5: INPUT "X-Einheiten : ",XEIN$: IF XEIN$="" THEN XEIN$="1"
1260 IF VAL(XEIN$)<>0 THEN XEIN=VAL(XEIN$) ELSE PRINT CHR$(7);: GOTO 1250
1270 LOCATE 15,5: PRINT XEIN
1280 LOCATE 1,7: INPUT "Y-Einheiten : ",YEIN$
1290 IF YEIN$="" THEN YEIN=XEIN: GOTO 1310
1300 IF VAL(YEIN$)<>0 THEN YEIN=VAL(YEIN$) ELSE PRINT CHR$(7);: GOTO 1280
1310 LOCATE 15,7: PRINT YEIN
1320 LOCATE 1,9: INPUT "Schrittweite : ", INC$: IF INC$="" THEN INC$=STR$(XEIN/2
0)
1330 IF VAL(INC$)<>0 THEN INC=VAL(INC$) ELSE PRINT CHR$(7);: GOTO 1320
1340 LOCATE 16,9: PRINT INC
1350 LOCATE 1,11: INPUT "<L>inie oder <P>unkte : ",ART$: IF ART$="" THEN ART$="L
"
1360 IF ART$<>"L" AND ART$<>"P" THEN PRINT CHR$(7);: GOTO 1350
1370 LOCATE 25,11: PRINT ART$
1380 LOCATE 1,13: INPUT "Rasterung (J/N) : ",RAST$: IF RAST$<>" " THEN 1400
1390 IF ART$="L" THEN RAST$="J" ELSE RAST$="N"
1400 IF RAST$<>"J" AND RAST$<>"N" THEN PRINT CHR$(7);: GOTO 1380
1410 LOCATE 19,13: PRINT RAST$
1420 LOCATE 1,15: INPUT "<G>radmass oder <B>ogenmass : ",MASS$: IF MASS$="" THEN
MASS$="G"
1430 IF MASS$<>"G" AND MASS$<>"B" THEN PRINT CHR$(7);: GOTO 1420
1440 LOCATE 31,15: PRINT MASS$
1450 IF MASS$="G" THEN DEG ELSE RAD
1460 DEF FN Y=SIN(1/X)
2000
2010 REM **** Hauptprogramm ****
2020
2030 CLS: IF RAST$="J" THEN GOSUB 6020
2040 PRINT CHR$(22);"1";
2050 GOSUB 5020
2060 EVERY 1 GOSUB 4020
2070 ON ERROR GOTO 3020
2080 FLAG=0
2090 FOR X=XBEG TO XEND STEP INC: X=FIX(X/INC+(0.5*SGN(X)))*INC: Y=FN Y
2100 XKO=(X/XEIN*10)*2: YKO=(Y/YEIN*10)*2
2110 IF YKO>400 OR YKO<-400 THEN FLAG=0: GOTO 2140
2120 IF YKO>-400 AND YKO<400 AND FLAG=0 THEN MOVE XKO,YKO: FLAG=1
2130 IF ART$="L" THEN DRAW XKO,YKO ELSE PLOT XKO,YKO
2140 NEXT X
2150 PRINT CHR$(22);"0";CHR$(7);
2160 QQ$=INKEY$: IF QQ$="" THEN 2160 ELSE RUN
3000
3010 REM **** Error-Handling ****
3020 IF ERR=6 THEN IF YKO>30000 THEN YKO=500 ELSE YKO=-500
3040 IF ERR=6 THEN RESUME
3050 IF ERR=5 THEN RESUME 2140
3060 IF ERR<>11 THEN STOP
3070 X=X+INC: Y=FN Y: XKO=(X/XEIN*10)*2: YKO=(Y/YEIN*10)*2
3080 IF YKO>30000 THEN YKO=400: GOTO 3080 ELSE IF YKO<-30000 THEN YKO=-400: GOTO
3080
3090 PLOT XKO,YKO
3100 RESUME 2140

```

PROGRAMM ZUM ZEICHNEN
VON FUNKTIONSGRAPHEN

```

4000 '
4010 REM **** Eingabe waehrend des Zeichnens ****
4020 '
4030 IF INKEY(62)>=0 THEN X=XEND
4040 IF INKEY(58)>=0 THEN END
4050 RETURN
5000 '
5010 REM **** KOSY zeichnen ****
5020 '
5030 ON URPOS GOSUB 5090,5110,5130,5150,5170,5190,5210,5230,5250
5040 ORIGIN 0,0: MOVE XUR,0: DRAW XUR,400: MOVE 0,YUR: DRAW 640,YUR
5050 FOR I=20 TO 380 STEP 20: MOVE XUR,I: DRAW XUR-2,I: NEXT I
5060 FOR I=20 TO 620 STEP 20: MOVE I,YUR: DRAW I,YUR-2: NEXT I
5070 ORIGIN XUR,YUR
5080 RETURN
5090 XUR=20: YUR=380: XBEG=0: XEND=30*XEIN
5100 LOCATE 1,3: PRINT -YEIN;: LOCATE 4,1: PRINT XEIN;: RETURN
5110 XUR=20: YUR=200: XBEG=0: XEND=30*XEIN
5120 LOCATE 1,12: PRINT YEIN;: LOCATE 4,14: PRINT XEIN;: RETURN
5130 XUR=20: YUR=20: XBEG=0: XEND=30*XEIN
5140 LOCATE 1,23: PRINT YEIN;: LOCATE 4,25: PRINT XEIN;: RETURN
5150 XUR=320: YUR=380: XBEG=-15*XEIN: XEND=15*XEIN
5160 LOCATE 38,3: PRINT -YEIN;: LOCATE 42,1: PRINT XEIN;: RETURN
5170 XUR=320: YUR=200: XBEG=-15*XEIN: XEND=15*XEIN
5180 LOCATE 38,12: PRINT YEIN;: LOCATE 42,14: PRINT XEIN;: RETURN
5190 XUR=320: YUR=20: XBEG=-15*XEIN: XEND=15*XEIN
5200 LOCATE 38,23: PRINT YEIN;: LOCATE 42,25: PRINT XEIN;: RETURN
5210 XUR=620: YUR=380: XBEG=-30*XEIN: XEND=0
5220 LOCATE 76,3: PRINT -YEIN;: LOCATE 74,1: PRINT -XEIN;: RETURN
5230 XUR=620: YUR=200: XBEG=-30*XEIN: XEND=0
5240 LOCATE 76,12: PRINT YEIN;: LOCATE 74,14: PRINT -XEIN;: RETURN
5250 XUR=620: YUR=20: XBEG=-30*XEIN: XEND=0
5260 LOCATE 76,23: PRINT YEIN;: LOCATE 74,25: PRINT -XEIN;: RETURN
6000 '
6010 REM **** Rasterung ****
6020 '
6030 FOR I=20 TO 640 STEP 20: FOR J=20 TO 400 STEP 20: PLOT I,J: NEXT J,I
6040 RETURN

```

Schneider
aktiv

LESER- TELEFON -SERVICE



**LESERFRAGEN
PROBLEME
ANREGUNGEN**

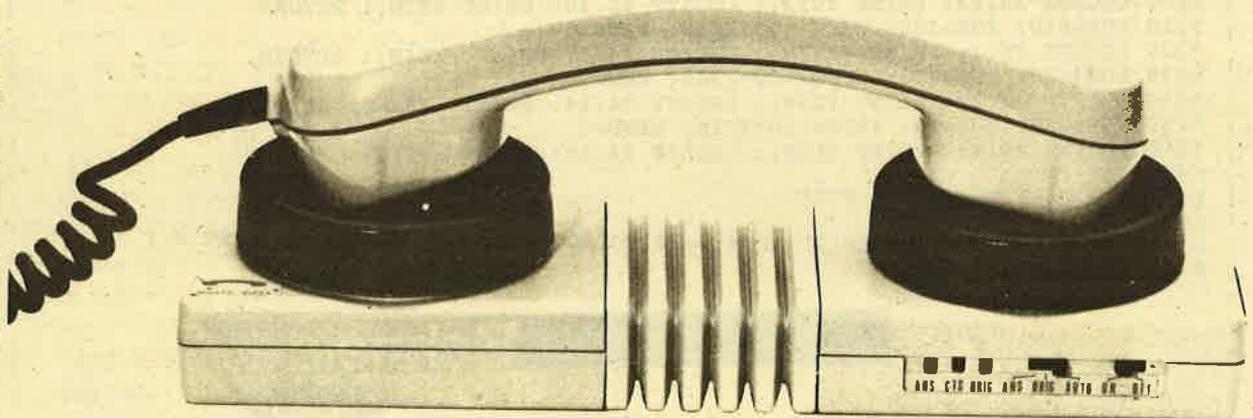
TELEFON: 09122/2882

zum billigen Telefontarif
MO-FR 18.00 - 19.00 UHR
(bei Bedarf auch länger)

NEU

DFÜ-AKTION

Das Jahr 1986 wird in Computerkreisen als das Jahr der Datenfernübertragung bezeichnet, d.h. man erwartet den langersehnten Durchbruch. SCHNEIDER-aktiv wird mit Unterstützung der Hersteller von Akustikkopplern mithelfen, damit dieser Durchbruch auch gelingt. Ein Großteil der Autoren von SCHNEIDER-aktiv werden von einem Akustikkopplerhersteller mit Akustikkopplern ausgestattet. Wenn die Fa. Schneider auch noch eine entsprechende Anzahl von RS 232 Schnittstellen zur Verfügung stellen würde kann Ende April die DFÜ im größerem Rahmen beginnen. Sobald unsere ersten Erfahrungen vorliegen werden wir die Leser von SCHNEIDER-aktiv in das DFÜ-Netz mit einbeziehen.



HÄNDLERINFO

Zu den mit Erfolg verkauften WOERLTRONIC - dataphon s 21 d, kommt ab Mitte April 1986 der neue Akustikkoppler WOERLTRONIC - dataphon s 21/23 Kombi auf den Markt. Hiermit will die Firma WÖRLEIN GMBH & CO. KG. den Wunsch vieler professioneller Anwender erfüllen, die seit längerer Zeit ein qualitatives, technisch hochstehendes und trotzdem preiswertes Gerät fordern.

Das neue Modell soll folgende Leistungsmerkmale aufweisen:

- Design wie WOERLTRONIC - dataphon s 21 d
- Anschluß an alle Computer mit V.24 - Schnittstelle
- Schaltung in C-MOS - Technologie
- Induktiv oder akustisch gekoppelt
- BTX-fähig, mit DBT 03 kompatibel

Rundbuchse

- Übertragungsgeschwindigkeit 300, 600, 1200 Baud im Hauptkanal, 75 Baud im Hilfskanal
- Halbduplexbetrieb 1200/1200 Baud
- Mit RTS-Leitung automatische Sende-/Empfangsschaltung
- Eingebauter Geschwindigkeitswandler, der bei Bedarf automatisch die Umschaltung von 1200 auf 75 Baud für den Rückkanal vornimmt
- Stromversorgung wahlweise durch Batterie, Akku, Netzgerät oder Schnittstelle
- Vollduplexbetrieb
- Answer- und Originatemodus, automatische Kanalwahl
- Preis ca. 359,- DM

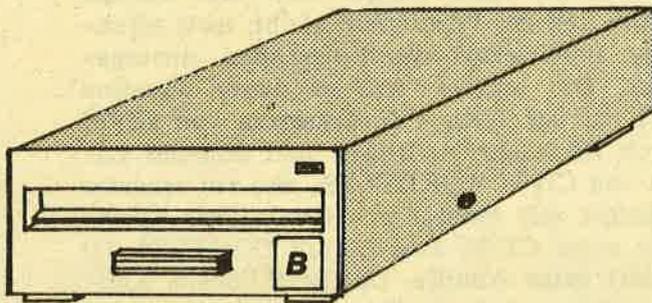
Das WOERLTRONIC - dataphon s 21/23 wird erstmals auf dem CeBIT in Hannover, Halle 18 EG., Stand 103, vorgestellt.

*****W02*****

DISKETTENLAUFWERKE

CUMANA 3" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464, 664 und 6128 zur Verwendung als zweites Laufwerk. 40 Spuren, einseitig, 250 KB (unformatiert), Zugriffszeit 55 ms, incl. Anschlußkabel und Netzteil (Bitte Computer-Type angeben) **DM 399,-**

CUMANA 5,25" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464, 664 und 6128 zur Verwendung als zweites Laufwerk. 40 Spuren, einseitig, 250 KB (unformatiert), Zugriffszeit 80.2 ms, incl. Anschlußkabel und Netzteil (Bitte Computer-Type angeben) **DM 599,-**



CUMANA 5,25" Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464, 664 und 6128 zur Verwendung als zweites Laufwerk. 40/80 Spuren, zweiseitig 1MB (unformatiert) incl. Umrüstung, Anschlußkabel und Netzteil

Für CPC 464 (Controler einschicken) **DM 650,-**

Für 664/6128 (Console einschicken) **DM 790,-**

Vortex F1/S **DM 1190,-**

1 Laufwerk mit Controler, CP/M 2.2, VDOS und Handbuch

Vortex F1/D **DM 1690,-**

2 Laufwerke mit Controler, CP/M 2.2, VDOS u. Handbuch

Vortex F1/Z **DM 690,-**

Zweitlaufwerk mit Programm SPARA

Vortex A1-S **DM 492,-**

Aufrüstsatz F1/S auf F1/D

Vortex A1-Z **DM 540,-**

Aufrüstsatz F1/Z auf F1/S)

WIR WEISEN DARAUf HIN, daß die Vervielfältigung eines Programms für die Datenverarbeitung oder wesentlicher Teile davon nach dem UrhG stets nur mit Einwilligung des Berechtigten zulässig ist.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. Versandkosten
bei Hardware DM 8,- bei Software DM 5,-
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

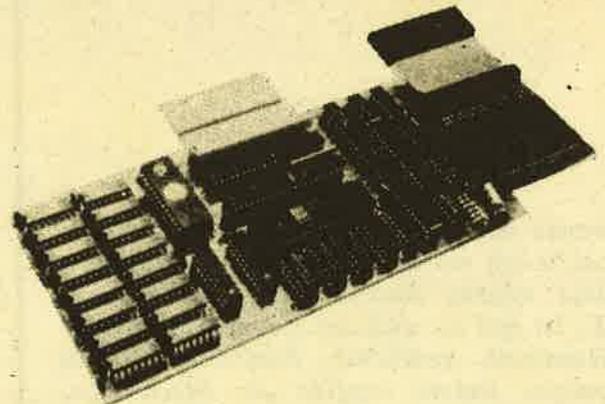
GIGGE ELECTRONICS

Abt. CSC - Schnefererring 4 - 8500 Nürnberg 50 -
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244



VORTEX SPEICHERERWEITERUNGEN:

(rechtzeitig bestellen - es kann zu Lieferengpässen kommen)



SP64	DM 267,-
RAM-Erweiterung auf 64KB, ausbaubar auf 512KB	
SP128	DM 340,-
RAM-Erweiterung auf 128KB, ausbaubar auf 512KB	
SP256	DM 470,-
RAM-Erweiterung auf 256KB, ausbaubar auf 512KB	
SP320	DM 520,-
RAM-Erweiterung auf 320KB, ausbaubar auf 512KB	
SP512	DM 581,-
RAM-Erweiterung auf 512KB, nicht ausbaubar	

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.

C.A.D. 464

Kassette DM 49,-
Diskette DM 69,-

Superprogramm zum Erstellen von Grafikbildern (z.B. für Adventures und Spiele) auf dem CPC mit den Grafikbefehlen:

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. 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. kann Grafikbilder auf und von Kassette oder Diskette speichern und laden. Das Hilfsmenü dient der schnellen Handhabung. Lieferung mit deutscher Anleitung und Demobild.

3-D VOICE CHESS 464/664/6128

Kassette DM 59,-

3-D VOICE CHESS ist ein spechendes Schachprogramm, daß das Spielfeld und die Figuren 3-dimensional darstellt (siehe Bild 1). Das dreidimensionale Schachbrett kann gedreht werden. Somit ist eine Seitenansicht des Spiels möglich. 3-D VOICE CHESS verfügt über 7 Schwierigkeitsstufen und kann gegen sich selbst spielen.



Einzelne Figuren können vom Brett entfernt oder hinzuge stellt werden. Außerdem kann das Programm auch Ratschläge für den nächsten Zug geben. 3-D VOICE CHESS kopiert sich - wenn gewünscht - von selbst auf Diskette.

POWER-BASIC 464

Kassette DM 49,-
Diskette DM 69,-

die Basicerweiterung für den CPC mit 47 neuen Basic-Befehlen:

BOX	BLOCK	TURBO	SET
RSET	HCOPY	INV	MFILL
MCOPY	MCHANGE	FILL	CIRCLE
PAINT	ACCESS	SMODE	SIZE
RON	ROFF	RINK	RBORDER
RMODE	CHAR	HELP	MATRIX
GPEN	LINE	FRAME	DOKE
LINE	GET	CAT	DISPRO
BASE	SCREEN	MAP	NOESC

und weitere

POWER-BASIC ermöglicht die Programmierung von SPRITES (=bewegliche Felder, zur Darstellung von Figuren bei Spielen) in beliebiger Größe. POWER-BASIC hat neue Graphik-Befehle und druckt Bildschirmhalte aus. Beliebige große Schriften sind darstellbar und Figuren lassen sich ausmalen. Mit dem Befehl TURBO laden Sie Ihre Programme bis zu 4x schneller.

Darstellung von 27 Farben
GLEICHZEITIG !



POWER-BASIC ermöglicht das gleichzeitige Darstellen aller 27 Farben und aller 3 Modes Deutsche Anleitung.

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.

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. Disc Mechanic arbeitet auch mit zwei Laufwerken. Deutsche Anleitung.



Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)
zzgl. Versandkosten
bei Hardware DM 8,- bei Software DM 5,-
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

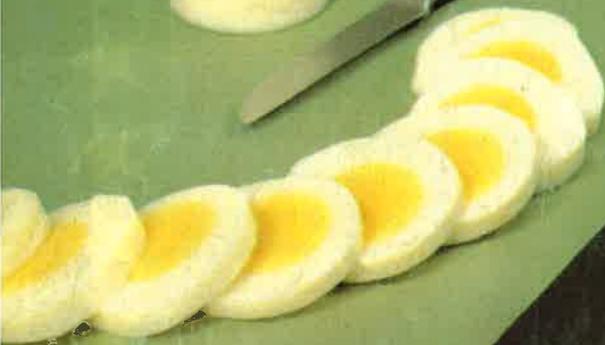
Händleranfragen erwünscht

GIGGE ELECTRONICS

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

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