

Baloui

C 16

Tips & Tricks

***Eine Fundgrube für den
Commodore 16 Anwender***

EIN DATA BECKER BUCH

Baloui

C 16

Tips & Tricks

***Eine Fundgrube für den
Commodore 16 Anwender***

EIN DATA BECKER BUCH

ISBN 3-89011-168-8

2. Auflage

Copyright © 1986 DATA BECKER GmbH
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wichtiger Hinweis:

Die in diesem Buch wiedergegebenen Schaltungen, Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind ausschließlich für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt und dürfen nicht gewerblich genutzt werden.

Alle Schaltungen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden von dem Autoren mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Autor jederzeit dankbar.

Vorwort

Sehr geehrter Leser,

dieses Buch wendet sich an alle Besitzer eines C16 bzw. C116. Dieser Computer ist aufgrund seines sehr guten Preis/Leistungsverhältnisses hervorragend zum "Hineinschnuppern" in die EDV geeignet, für die ersten "Gehversuche".

Der C16 bietet für seinen Preis ein sehr mächtiges BASIC und ausgezeichnete Graphikmöglichkeiten. In bezug auf das eingebaute BASIC ist er sogar seinem größeren Bruder, dem C64, deutlich überlegen, und daher für erste Programmierversuche wesentlich besser geeignet.

Einem C16-Besitzer bleibt momentan auch keine andere Wahl als die Entwicklung eigener Programme, will er die Möglichkeiten seines Rechners ausnutzen. Die Lage auf dem Software-Sektor ist derzeit sehr tristlos: Außer einigen wenigen Programm listings in Fachzeitschriften sind keinerlei Programme für diesen Rechner erhältlich, weder die gängigen Standardanwendungen wie Textverarbeitung und Dateiverwaltung noch Videospiele, Mal- oder sonstige Programme.

Das vorliegende Buch soll zum einen diesen Mangel beseitigen. Es wird eine Vielzahl von Programmen vorgestellt, die nach der Eingabe sofort voll lauffähig sind. Diese Programme stammen aus den unterschiedlichsten Bereichen (Textverarbeitung, Dateiverwaltung, Mathematik, Graphik, Elektrotechnik, Hilfsprogramme etc.), so daß hoffentlich für jeden Leser ausreichend "Futter" für seinen C16 vorhanden ist.

Zum anderen soll dieses Buch dem Leser den Einstieg in die Programmierung des C16 erleichtern. Alle Programme wurden so übersichtlich wie möglich gestaltet. Da alle Listings sehr ausführlich kommentiert sind - sowohl Programmbedienung als auch die Programmablauflogik werden erläutert - hoffe ich, daß dieses Buch nicht nur eine Programmsammlung darstellt, sondern

dem Leser Hilfestellung bei der eigenen Programmierung seines C16 bietet.

Den fortgeschrittenen Leser dürften vor allem die vielen kleinen "Tricks" interessieren, die in den Programmen verwendet werden, und die dazu beitragen, die Fähigkeiten des C16 auch in der höheren Programmiersprache BASIC voll auszunutzen (Cursor setzen, Tastendauerfunktion, simulierter Direktmodus, "Mergen" von Programmen etc.). Auf diese Tricks wird besonders ausführlich eingegangen. Jene Tricks, die immer wieder in den verschiedensten Programmen verwendet werden, wurden zusätzlich in einem eigenen Kapitel zusammengestellt und dort gesondert erläutert.

Speziell für den mit BASIC bereits ein wenig vertrauten Leser wurde ein Kapitel über die Bedienung des im C16 eingebauten Maschinensprachemonitors in dieses Buch aufgenommen, da im Handbuch leider nur seine Existenz erwähnt wird, jegliche Bedienungsanleitung jedoch fehlt.

Um Ihnen den Einstieg in die Maschinenspracheprogrammierung zu erleichtern, wird in weiteren Kapiteln auf die wichtigsten Zeropageadressen des C16, auf die freien Speicherstellen, die Speicherbelegung, die Einbindung von Maschinenroutinen in BASIC-Programme eingegangen und die wichtigsten Routinen des Betriebssystems und des BASIC-Interpreters eingegangen.

Ich danke dem "Mathematikspezialisten" V. Bühn, der mir freundlicherweise drei seiner Programme für dieses Buch zur Verfügung stellte.

Ludwigshafen, Februar 1986

Said Baloui

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	11
2.	Hinweise zur Eingabe der Programme	13
3.	Verwendung einer Diskettenstation	17
4.	Anwenderprogramme.....	21
4.1.	Spiele.....	21
4.1.1.	Schiffe versenken.....	21
4.1.2.	Reaktionstest.....	27
4.1.3.	Conway's Life	32
4.1.4.	ASW.....	40
4.1.5.	Indianapolis.....	45
4.1.6.	Space Invaders.....	52
4.2.	Graphik.....	59
4.2.1.	Malprogramm	59
4.2.2.	Laufschrift.....	73
4.2.3.	Funktionsdarstellung	81
4.3.	Text- und Dateiverarbeitung	88
4.3.1.	Textverarbeitung/Dateiverwaltung	88
4.3.2.	Vokabeltrainer.....	111
4.3.3.	KFZ-Überwachung.....	120
4.4.	Mathematik.....	128
4.4.1.	Zinzeszins	129
4.4.2.	Determinantenberechnung	130
4.4.3.	Zahlentheorie.....	132

4.5.	Hilfsprogramme.....	136
4.5.1.	Hardcopy	137
4.5.2.	REM-Killer	139
4.5.3.	Merge	146
4.5.4.	Eingabe-Routine	150
4.5.5.	Shape-Editor.....	155
4.6.	Sonstige Programme.....	160
4.6.1.	Etikettendruck.....	160
4.6.2.	Lottozahlen	166
4.6.3.	Datumsberechnung	168
5.	Die wichtigsten verwendeten Tricks	173
5.1.	Cursor setzen.....	173
5.2.	Dauerfunktion für alle Tasten	174
5.3.	Insert-Modus löschen.....	175
5.4.	Cursornachlauf verhindern.....	176
5.5.	Cursorsimulation im Programmmodus.....	177
5.6.	Simulierter Direktmodus.....	179
6.	Programmierung des C16 in Maschinensprache	183
6.1.	Von BASIC zu Assembler	183
6.2.	Der integrierte Monitor	190
6.3.	Einbindung von Maschinenroutinen.....	194
6.4.	Die wichtigsten Zeropage-Adressen.....	196
6.5.	Betriebssystemroutinen	197
6.6.	Routinen des BASIC-Interpreters.....	199

1. Einleitung

Die in diesem Buch vorgestellten Programme sind in mehrere Gruppen unterteilt (Graphik, Mathematik etc.). Zuerst werden jeweils die Eigenschaften eines Programms kurz erläutert. Die Möglichkeiten, die es bietet, und die Grenzen des Einsatzes werden dargestellt.

Im Anschluß daran wird die Programmbedienung beschrieben. Diese "Bedienungsanleitung" kann im Rahmen dieses Buches verständlicherweise nicht derart ausführlich sein, wie es bei käuflichen Programmen der Fall ist, der Leser wird jedoch in die Lage versetzt, mit dem Programm zu arbeiten und vertraut zu werden.

Nach der Bedienung wird das eigentliche Programm in Form eines Listings vorgestellt, das prinzipiell abtippfertig ist und von Ihnen sofort eingegeben werden kann. Die Eingabe bereitet keine Schwierigkeiten, da es sich meist um reine BASIC-Programme handelt, und auch Maschinenspracheprogramme in Form sogenannter "Data-Zeilen" in BASIC-Programme eingebunden sind.

Den Abschluß der Programmvorstellung bildet eine eingehende Erläuterung des Programmablaufs, die vor allem für die angehenden "Selbstprogrammierer" unter den C16-Besitzern interessant sein dürfte. Im Rahmen dieser Erläuterung wird auf die wichtigsten im Programm verwendeten Variablen und Unterprogramme eingegangen, und es werden die verwendeten Algorithmen erklärt (Algorithmus = endliche Folge von Schritten zur Lösung eines Problems).

Tricks wie zum Beispiel der simulierte Direktmodus werden ausführlich erläutert. Sollten dennoch Verständnisschwierigkeiten auftreten, empfehle ich Ihnen die Lektüre jenes Kapitels, in dem die häufig verwendeten programmtechnischen Feinheiten gesondert erläutert werden.

Viele der vorgestellten Programme verwenden Dateien zur dauerhaften Sicherung von Informationen. Die Handhabung dieser Dateien wurde speziell auf die Datasette zugeschnitten, die vom Großteil der C16-Besitzer verwendet wird. Ein eigenes Kapitel erläutert die notwendigen Änderungen, die Besitzer eines Diskettenlaufwerks zur Anpassung vornehmen müssen. Eine solche Programmumstellung ist völlig unproblematisch, wenn Sie sich an die in dem erwähnten Kapitel gegebenen Hinweise halten.

2. Hinweise zur Eingabe der Programme

In allen Programmen befinden sich sogenannte "Kommentarzeilen", die keinerlei Einfluß auf den Programmablauf haben, sondern nur dem besseren Verständnis dienen.

```
100 ...
110 for i=1 to 10
120 gosub 210:rem geschoss bewegen
130 next i
140 :
150 for i=1 to 5
160 print i
170 next i
180 ...
190 ...
210 rem ---geschoss bewegen---
220 for i=1 to 20
230 ...
```

Obwohl diese Kommentarzeilen keine Auswirkungen auf den Programmablauf haben, müssen Sie in vielen Fällen unbedingt mit eingegeben werden. Im Beispiel beginnt ab Zeile 210 ein Unterprogramm, das vom übergeordneten Programm mit dem Befehl "gosub 210" aufgerufen wird. Wenn Zeile 210 nicht eingetippt wird, erhalten Sie nach dem Start des Programms und Abarbeitung von "gosub 210" die Fehlermeldung "undefined statement error", der besagt, daß der Sprungbefehl nicht ausgeführt werden kann, da der BASIC-Interpreter das Ziel des Sprungs nicht findet, eben Zeile 210.

Man muß daher zwischen reinen Kommentarzeilen (Zeile 210) und Kommentaren unterscheiden, die sich in der gleichen Zeile wie gültige Programmbefehle befinden (Zeile 120). Erstere sollten Sie unbedingt eingeben, da sie Sprungziele darstellen

können, während Sie letztere bei der Eingabe weglassen können, wenn Sie Tipparbeit sparen wollen.

Gleiches wie für reine Kommentarzeilen gilt für Zeilen, die nur aus einem Doppelpunkt bestehen (Zeile 140). Sie dienen der optischen Strukturierung, der Trennung verschiedener Programmblöcke. Zeilen, die nur aus diesem Zeichen bestehen, haben ebensowenig Einfluß auf den Programmablauf wie reine Kommentarzeilen, können jedoch ebenso wie diese Sprungziele darstellen und müssen daher mit übernommen werden.

In allen Programmen wurde Wert darauf gelegt, Kommentarzeilen oder Zeilen, die nur der Strukturierung dienen, nicht als Sprungziele zu verwenden. Dennoch sollten Sie sich die Mühe machen, auch diese Zeilen zu übernehmen. Sie erhalten dadurch weit übersichtlichere Programme. Sie sollten es sich zur Gewohnheit machen, auch bei eigenen Programmen die erwähnten Strukturierungsmöglichkeiten einzusetzen. Der knappe Speicherplatz des C16 macht diesen Rat scheinbar problematisch, dieses Buch bietet jedoch auch für den effektiven Einsatz "speicherplatzfressender" Kommentarzeilen eine Lösung. In einem späteren Kapitel wird ein sogenannter "REM-Killer" vorgestellt, ein Programm, das alle reinen Kommentarzeilen und alle Zeilen, die nur aus einem Doppelpunkt bestehen, entfernt.

Schreiben Sie Ihre Programme daher mit umfangreichen Kommentaren, verwenden Sie diese Zeilen jedoch nie als Sprungziele. Wenn das Programm beendet ist, verwenden Sie den REM-Killer, um das Programm ca. 25-35 Prozent (je nach Umfang der Kommentare) zu kürzen. Dieses gekürzte Programm läßt sich schneller laden und arbeitet zudem erheblich schneller als die Originalversion. Sollten Sie nachträglich Fehler entdecken, können Sie diese problemlos im strukturierten, verständlichen Originalprogramm beheben, um dieses anschließend wieder mit dem REM-Killer zu bearbeiten.

Zwei Besonderheiten, die in fast allen Listings dieses Buches vorkommen, will ich noch erläutern, bevor wir uns mit den ersten Programmen beschäftigen.

Einbindung von Steuerzeichen

In fast allen Programmen werden sogenannte "Steuerzeichen" verwendet, mit deren Hilfe in einem laufenden Programm der Cursor bewegt werden kann, ebenso wie es im Direktmodus mit den Cursortasten möglich ist, oder mit denen innerhalb eines Programms der Revers-Modus ein- beziehungsweise ausgeschaltet werden kann.

Bei der üblichen Verwendung von Steuerzeichen erscheinen sie in Programmlistings in Form von Graphikzeichen, was die Verständlichkeit eines Programms sicher nicht gerade fördert. Meine Methode zur Einbindung von Steuerzeichen in Programme besteht darin, am Programmanfang Variablen zu deklarieren, die die benötigten Steuerzeichen enthalten, und diesen Variablen sinnvolle Namen zu geben.

Beispiele:

1. `cu$=chr$(17):rem cursor nach unten`
2. `ho$=chr$(19):rem cursor nach rechts`
3. `ein$=chr$(18):rem revers-moduss ein`

Im Programm werden anschließend diese Variablen verwendet, deren Funktion Sie anhand des Variablennamens problemlos erkennen können.

Variablenwert ungleich null?

Sehr häufig sollen in Programmen Befehle in Abhängigkeit vom Wert einer bestimmten Variablen ausgeführt werden. Zum Beispiel sollen oftmals Befehle nur dann ausgeführt werden, wenn

eine bestimmte Variable einen beliebigen Wert außer null besitzt. Dieses Problem wird üblicherweise mit folgender Konstruktion gelöst:

```
if a<>0 then ....(Befehl)
```

Die gleiche Funktion besitzt auch die folgende Konstruktion, die in den Listings dieses Buches verwendet wird:

```
if a then ....(Befehl)
```

Die Bedingung "if a" ist genau dann erfüllt, wenn "a" einen beliebigen Wert ungleich null besitzt. Beide Konstruktionen sind somit von ihrer Funktion her völlig äquivalent, die von mir bevorzugte Konstruktion besitzt jedoch den Vorteil, daß die Programme kürzer und vor allem schneller werden, wenn diese "if"-Bedingung häufig - zum Beispiel innerhalb einer Schleife - abgearbeitet werden muß.

Wenn in den folgenden Programmen sonstige spezielle "Tricks" vorkommen, werde ich diese eingehend erläutern. Ich wünsche Ihnen nun viel Erfolg beim Eingeben - und vor allem beim Arbeiten - mit den folgenden Programmen.

3. Verwendung einer Diskettenstation

Viele der in diesem Buch beschriebenen Programme verwenden Dateien zum Abspeichern von Daten. In allen Fällen wird dabei von der Verwendung der Datensette ausgegangen, die in Verbindung mit dem C16/C116 der wohl gebräuchlichste Massenspeicher ist.

Sollten Sie zu den Besitzern einer Floppy VC1541 gehören, interessiert es Sie bestimmt, welche Programmänderungen nötig sind, wenn diese Dateien auf Diskette geschrieben beziehungsweise von dort gelesen werden sollen.

Die benötigten Änderungen besitzen zum Glück nur sehr geringen Umfang und sind in jedem Programm gleich. Sie beziehen sich nur auf das Öffnen einer Datei, die eigentlichen Schreib- und Lesevorgänge bleiben unverändert.

Alle in diesem Buch vorgestellten Programme verwenden beim Öffnen einer Datei einen Dateinamen, der entweder unmittelbar im Programm steht oder aber zuvor vom Benutzer eingegeben werden muß. Beim Schreiben einer Datei bestehen folgende Möglichkeiten zum Öffnen der Datei:

1. Dateiname im Programm:

```
100 open 1,1,1,"test"
```

2. Dateiname vom Benutzer eingegeben:

```
100 input"dateiname";n$  
110 open 1,1,1,n$
```

Bei Verwendung der Floppy ist zu beachten, daß das Öffnen einer Datei, in die Daten geschrieben werden sollen und die bereits unter diesem Namen auf der Diskette existiert, zu einem

Fehler führt. Soll eine Datei überschrieben werden, muß das Sonderzeichen "Klammeraffe" dem eigentlichen Dateinamen vorausgehen, gefolgt von einem Doppelpunkt.

Verwenden Sie diese im Handbuch zur Floppy beschriebene Methode bitte nicht! Unter bestimmten Voraussetzungen arbeitet dieser Befehl fehlerhaft.

Die sicherste Methode besteht darin, vor dem Überschreiben einer Datei diese zu löschen. Das Löschen einer Datei ist mit folgender Befehlsfolge (nur im Programm!) möglich:

```
100 open 15,8,15,"s:test":input#15,a$,a$,a$,a$:close 15
```

Ein weiterer Unterschied besteht in der beim "OPEN"-Befehl angegebenen Geräteadresse (acht statt eins) und der Ergänzung des Filenamens um weitere Parameter. Die beiden vorgestellten Beispiele zum Schreiben einer Datei auf Cassette können Sie auf folgende Weise umsetzen:

1. *Dateiname im Programm:*

```
100 open 15,8,15,"s:test":input#15,a$,a$,a$,a$:close 15
110 open 2,8,2,"test,s,w"
```

2. *Dateiname vom Benutzer eingegeben:*

```
100 input"dateiname";n$
105 open 15,8,15,"s:"+n$:input#15,a$,a$,a$,a$:close 15
110 open 2,8,2,n$+"",s,w"
```

Beim Lesen einer Datei ist es nicht nötig, eine Datei zu löschen, es muß jedoch ebenfalls auf eine geänderte Syntax des "OPEN"-Befehls geachtet werden. Zum Lesen einer Datei von Band

werden in den vorgestellten Programmen folgende Befehle verwendet:

1. *Dateiname im Programm:*

```
100 open 1,1,0,"test"
```

2. *Dateiname vom Benutzer eingegeben:*

```
100 input"dateiname";n$  
110 open 1,1,0,n$
```

Die Umsetzung dieser beiden Varianten für die Zusammenarbeit mit der Floppy:

1. *Dateiname im Programm:*

```
100 open 2,8,2,"test,s,r"
```

2. *Dateiname vom Benutzer eingegeben:*

```
100 input"dateiname";n$  
110 open 2,8,2,n$+",s,r"
```

Da in den vorgestellten Beispielen anstelle der logischen Filenummer eins die logische Filenummer zwei verwendet wurde, ändert sich noch der "CLOSE"-Befehl:

Band-Datei schließen:

```
200 close 1
```

Disketten-Datei schließen:

200 close 2

Weitere Änderungen sind nicht erforderlich. Probieren Sie die Umstellung auf Floppy am besten mit dem einfachsten Programm aus, das Dateien verwendet, dem Programm "KFZ".

4. Anwenderprogramme

In den folgenden Kapiteln werden Programme aus den verschiedensten Bereichen vorgestellt. Alle Programme wurden eingehend getestet. Versuchen Sie bitte nicht, Programmzeilen zu ändern, die Ihnen unverständlich erscheinen. Tippen Sie die Listings wie vorliegend ab.

4.1. Spiele

Vier Spiele werde ich vorstellen, die sehr unterschiedlich sind. Die Spanne reicht von dem folgenden Actionspiel "Schiffe versenken" bis zu "ASW" und "Conway's Life", Programmen, die sich keineswegs eindeutig unter die Rubrik "Spiele" einordnen lassen.

4.1.1. Schiffe versenken

Dieses Spiel ist ein Videospiele im Textmodus, das heißt nicht in hochauflösender Graphik. Unter Verwendung der Graphikzeichen des C16 wird ein Schiff gemalt, das sich von links nach rechts über den Bildschirm bewegt. Aufgabe des Benutzers, dem eine ebenfalls mit Graphikzeichen dargestellte Kanone zur Verfügung steht, ist es, das Schiff "abzuschossen", bevor es den rechten Bildschirmrand erreicht.

Wie Sie bei der Benutzung sehen werden, ist dieses Spiel - trotz Kriegsschiff und Kanone - weniger ein brutales Kriegsspiel, sondern viel eher ein Test für Ihr Reaktions- und Schätzvermögen.

Programmbedienung

Nach dem Starten will das Programm von Ihnen wissen, mit welcher Geschwindigkeit Sie spielen wollen. Sie müssen eine Zahl zwischen null und neun eingeben (Betätigung der Zahlen-

taste genügt, eine Bestätigung durch "RETURN" ist überflüssig). Je niedriger die von Ihnen eingegebene Zahl ist, desto schneller bewegen sich sowohl Schiff als auch Kanonenkugel.

Das Programm fragt Sie nun, ob Sie Anfänger oder Fortgeschrittener sind. Betätigen Sie entweder die Taste "a" (Anfänger) oder die Taste "f" (Fortgeschrittener).

Wenn Sie beide Fragen beantwortet haben, erscheint auf dem Bildschirm unverzüglich ein Schiff am linken Bildschirmrand. Ihre Kanone ist unbeweglich, das heißt Sie müssen exakt abschätzen, wann Sie die Kanonenkugel abschießen sollten, damit sich die Bahnen von Schiff und Kugel kreuzen. Das Abschießen der Kanonenkugel erfolgt durch Drücken der Taste "RETURN".

Am unteren Bildschirmrand wird Ihnen die jeweils aktuelle Trefferanzahl angezeigt. Ein Treffer erhöht diesen Zählerstand um einen Punkt. Jede Runde besteht aus zehn Durchläufen, daher sind maximal zehn Punkte zu erreichen.

Nach zehn Durchläufen werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Runde wünschen. Eine neue Runde wird durch Betätigung von "j" gestartet.

Um Ihren Ehrgeiz anzuspornen: Mein persönlicher Rekord steht auf zehn Treffern im Anfängermodus beziehungsweise neun Treffern im Fortgeschrittenenmodus (jeweils mit maximaler Geschwindigkeit). Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß und möglichst viele versenkte Schiffe.

Programmlisting "Schiffe versenken"

```

100 rem -----schiffe versenken-----
110 rem --(januar 1986/s.baloui)---
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem g=geschwindigkeit
150 rem ho$=steuerz. cursor home
160 rem ein$=steuerz. revers ein

```

```
170 rem aus$=steuerz. revers aus
180 rem ss=spalte des schiffs
190 rem rz=randomzeile (zufaellig ermittelt), in der sich
das schiff bewegt
200 rem gz=geschosszeile
210 rem tr=trefferanzahl
220 rem flag: 0/1=ruhendes/bewegtes geschoss
230 rem tflag: 0/1=kein treffer/treffer
240 ho$=chr$(19)
250 ein$=chr$(18)
260 aus$=chr$(146)
270 :
280 rem ---infos+initialisierung---
290 print chr$(142):scnclr
300 print "geschwindigkeit (0-9) ?"
310 getkey a$:g=val(a$)
320 print ho$;
330 print "anfaenger (a)/fortgeschrittener (f) ?"
340 getkey m$
350 :
360 print ho$;
370 print "schiffe versenken ('return' = feuern)
380 tr=0
390 s$=" "+chr$(127)+ein$+" "+aus$+chr$(169):rem schiff
400 :
410 :
420 rem -----hauptschleife-----
430 for i=1 to 10
440 char 0,0,24,"treffer"+str$(tr)+" "
450 char 0,24,24,ein$+" "+aus$
460 ss=1:rem schiff: startspalte
470 gz=23:rem geschoss: startzeile
480 if m$="a" then rz=int(rnd(0)*17)+5:else rz=int(rnd(0)*
10)+2
490 :
500 rem ---innere schleife---
510 for ii=1 to 35
520 char 0,ii,rz,s$:rem schiff malen
530 :
540 for z=1 to g*2
```

```
550 get cr$:rem 'return'?
560 if cr$=chr$(13) then flag=1
570 next z
580 :
590 if flag then gosub 760:rem geschoss bewegen
600 if gz<rz or tflag then 640
610 gosub 820:rem treffer abfragen
620 next ii
630 :
640 char 0,ii,rz,"    "
650 tflag=0
660 flag=0
670 char 0,25,gz," "
680 next i
690 :
700 char 0,0,24,"treffer:"+str$(tr)+"    noch eine runde
(j/n) ?"
710 getkey a$
720 if a$="j" then run:else end
730.:
740 :
750 rem ---geschoss bewegen---
760 char 0,25,gz," ":rem geschoss loeschen
770 gz=gz-1:rem zeile dekrementieren
780 char 0,25,gz,chr$(113):rem schiff malen
790 return
800 :
810 rem ---treffer abfragen---
820 if flag=0 or gz<>rz or ii<21 or ii>24 then return:rem
kein treffer?
830 tr=tr+1:rem trefferzahl inkrementieren
840 char 0,8,24,str$(tr)
850 tflag=1:rem treffer merken
860 return
```


Programmablauf

Den eigentlichen Programmbeginn bildet die Definition mehrerer Variablen, denen die Steuerzeichen für "Cursor home", "Revers on" und "Revers off" zugewiesen werden.

Die Zeilen 280 bis 390 dienen der Initialisierung mehrerer Variablen, das heißt der Festlegung von Parametern, die den Spielablauf bestimmen. In der Variablen "g" wird die vom Benutzer eingegebene Geschwindigkeit gespeichert (0-9) und in der Variablen "m\$" der Modus (m\$="a" oder m\$="f"). Der Cursor wird auf die erste Bildschirmzeile gesetzt und der Benutzer erhält Informationen zum Abfeuern der Kanone (Zeilen 360-370). Die Variable "tr", die im weiteren Spielverlauf die aktuelle Trefferanzahl enthält, erhält den Wert null und in "s\$" werden die Graphikzeichen gespeichert, die das Schiff symbolisieren sollen.

Das Hauptprogramm ist in eine Schleife eingebettet, die vom Anfangswert eins bis zum Endwert zehn durchlaufen wird (zehn Durchgänge).

Zu Beginn eines Durchgangs wird in Zeile 24 die momentane Trefferanzahl "tr" ausgegeben und die Kanone gezeichnet (drei inverse Spaces).

Danach wird die Variable "ss" (Spalte, in der sich das Schiff befindet) auf den Wert eins gesetzt, da sich das Schiff am linken Bildschirmrand befindet, und die Variable "gz" (Zeile, in der sich das Geschoß befindet) erhält den Wert 23 (das Geschoß befindet sich noch am unteren Bildschirmrand).

Wurde der Anfängermodus gewählt (m\$="a"), wird nun eine Zufallszahl "rz" zwischen 5 und 22 ermittelt, sonst eine Zufallszahl im Bereich zwischen zwei und zwölf. Diese Zufallszahl bestimmt die Bildschirmzeile, in der sich das Schiff bewegt, je nach Modus mehr im oberen oder mehr im unteren Bildschirmbereich.

Nun beginnt eine weitere Schleife, deren Schleifenvariable "ii" (1-35) der Bildschirmspalte entspricht, in der sich das Schiff befindet. In Zeile 520 wird das Schiff an der durch "ii" und "rz" festgelegten Bildschirmposition gezeichnet.

In der folgenden Schleife (Zeilen 540-570) wird die Tastatur abgefragt. Wurde die Taste "RETURN" gedrückt, wird also das Geschoß abgefeuert, erhält "flag" den Wert eins. Diese Schleife dient gleichzeitig als Verzögerungsschleife (die Anzahl der Schleifendurchgänge hängt von der Geschwindigkeit "g" ab).

Wenn "flag" den Wert eins besitzt, das Geschoß abgefeuert wurde, wird anschließend ein Unterprogramm aufgerufen, das dieses Geschoß um eine Zeile nach oben bewegt.

Wenn "gz" (Geschoßzeile) kleiner ist als "rz" (Schiffs-zeile), befindet sich das Geschoß somit bereits oberhalb des Schiffs. Damit ist ein Treffer nicht mehr möglich, und der momentane Durchgang wird beendet. Der Durchgang wird auch beendet, wenn "tflag" einen Wert ungleich null besitzt. "tflag" erhält im Unterprogramm zur Trefferabfrage den Wert eins, wenn ein Treffer erfolgte. Dieses Unterprogramm wird zum Schluß der inneren Schleife angesprungen.

Nach Beenden eines Durchgangs werden sowohl das Schiff als auch ein eventuell gestartetes Geschoß gelöscht, "tflag" (Treffer: ja/nein) und "flag" (Geschoß abgefeuert: ja/nein) werden auf null gesetzt, und der nächste Durchgang beginnt (Zeilen 640-680).

Nach zehn Durchgängen wird das Programm neu gestartet, wenn der Benutzer die entsprechende Frage mit "j" beantwortet (Zeilen 700-720).

Die Zeilen 750-790 bilden ein Unterprogramm, das bei jedem Aufruf das Geschoß um eine Zeile nach oben bewegt. Zuerst wird das Geschoß an der momentanen Position gelöscht (Spalte 25, Zeile "gz"), die Geschoßzeile danach dekrementiert (um eins

vermindert), und zum Abschluß wird das Geschöß an der neuen Position gezeichnet.

Die Zeilen 810-860 bilden die Trefferabfrage. Ein Treffer erfolgte genau dann, wenn die Positionen von Schiff und Geschöß übereinstimmen, das heißt, wenn die Geschößzeile "gz" mit der Schiffszeile "rz" übereinstimmt und sich die Schiffsspalte im Bereich zwischen 21 und 24 bewegt. Bedenken Sie, daß die Geschößspalte zwar unverändert festgelegt ist (Spalte 25), das Schiffssymbol sich jedoch über mehrere Bildschirmspalten erstreckt.

Erfolgte kein Treffer, wird das Unterprogramm unverzüglich verlassen, ansonsten wird zuvor die Trefferanzahl "tr" erhöht, die neue Punktzahl ausgegeben und "tflag" erhält den Wert eins, um dem Hauptprogramm anzuzeigen, daß ein Treffer erfolgte.

4.1.2. Reaktionstest

Das folgende Programm testet Ihr Reaktionsvermögen. Ihnen wird die Aufgabe gestellt, auf Aufforderung eine beliebige Taste zu betätigen und das Programm mißt die von Ihnen benötigte Reaktionszeit.

Ich empfehle jedem Leser, der an der Programmierung des C16 interessiert ist, die Erläuterung des Programmablaufs zu studieren. Im betreffenden Abschnitt wird die Verwendung des Tastaturpuffers des C16 erläutert, ohne die manche Programme - zum Beispiel auch dieser Reaktionstest - nicht erstellt werden können.

Programmbedienung

Die Programmbedienung ist außerordentlich einfach: Das Programm teilt Ihnen mit, daß Sie auf Aufforderung eine beliebige Taste - bitte nicht die Taste "STOP" - drücken sollen und teilt

Ihnen die zwischen der Aufforderung und Ihrer Reaktion vergangene Zeit mit, Ihre Reaktionszeit.

Nach zehn Durchgängen wird Ihnen Ihre durchschnittliche Reaktionszeit mitgeteilt und Sie werden gefragt, ob Sie weitere zehn Durchgänge wünschen. Wenn Sie mit "j" für "ja" antworten, beginnt eine neue Runde.

Programmlisting

```

100 rem -----reaktionstest-----
110 rem -(januar 1986/baloui)--
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem zo=zeit old (messbeginn)
150 rem zn=zeit new (messende)
160 rem rz=reaktionszeit in sekunden
170 rem sr=summe der reaktionszeiten
180 rem tz=zaehler: anzahl zeichen im tastaturpuffer
190 :
200 tz=239
210 printchr$(14):rem gross/klein
220 scnclr
230 print tab(13)"Reaktionstest"
240 print:print
250 print " Bitte auf Aufforderung Taste druecken"
260 :
270 for i=1 to 2000:next
280 for i=1 to 10
290 scnclr
300 a=int(rnd(0)*2000)+500
310 for ii=1 to a:next
320 poke tz,0:rem tastaturpufferzaehler init.
330 print tab(17)"Taste"
340 zo=ti
350 getkey a$
360 zn=ti
370 rz=(zn-zo)/60:sr=sr+rz
380 print:print"    Reaktionszeit:"rz"sec"

```

```
390 for ii=1 to 1000:next
400 next i
410 :
420 print:print
430 print"Durchschnitt:"sr/10"sec"
440 print:print
450 print"Noch eine Runde (j/n) ?"
460 getkey a$
470 if a$="j" then run
```

Programmablauf

Zum Verständniss des Programmablaufs ist es wichtig zu wissen, daß der C16 über eine interne Uhr verfügt und die Uhrzeit mit Hilfe der eigens für diesen Zweck reservierten Variablen "ti" abgefragt werden kann. Der Wert von "ti" wird jede sechzigstel Sekunde inkrementiert, das heißt um eins erhöht. Die Zeitmessung beginnt daher mit dem Speichern des momentanen Wertes von "ti", der in eine andere Variable - im vorliegenden Programm in "zo" - übertragen wird.

Die verstrichene Zeit ergibt sich daher aus dem Wert von "ti" zu einem späteren Zeitpunkt und dem Wert "zo" zu Beginn der Messung. Die ermittelte Differenz muß noch durch 60 geteilt werden, um die Zeitdifferenz in Sekunden zu erhalten.

In den Zeilen 200-250 werden dem Benutzer Informationen zur Programmbedienung gegeben. Zeile 270 stellt eine Warteschleife dar, nach deren Ablauf der eigentliche Reaktionstest beginnt. Eine Runde besteht aus zehn Durchläufen, der Reaktionstest ist daher in eine Schleife eingebettet, die von eins bis zehn läuft (Zeile 280).

In jedem Durchgang wird zuerst der Bildschirm gelöscht und anschließend eine Zufallszahl im Bereich zwischen 500 und 2500 ermittelt (Zeile 300). Diese Zufallszahl bestimmt die Anzahl der Durchgänge einer zweiten Warteschleife (Zeile 310).

Nach Ablauf dieser zufällig verstrichenen Zeitspanne beginnt die Messung. Der Benutzer wird aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken. Der momentane Inhalt von "ti" wird in die Variable "zo" (zeit old=Zeit bei Messbeginn) übertragen. Nachdem eine beliebige Taste gedrückt wurde, wird der neue Inhalt von "ti" in die Variable "zn" (Zeit new=Zeit bei Messende) übertragen (Zeilen 330-360).

Die Differenz zwischen "zn" und "zo" ergibt die benötigte Reaktionszeit in sechzigstel Sekunden und wird daher noch durch sechzig geteilt. Die - nun in Sekunden - ermittelte Reaktionszeit wird in der Variablen "rz" (Reaktionszeit) gespeichert. Die Variable "sr" (Summe der Reaktionszeiten) wird um den ermittelten Wert erhöht. Am Ende der zehn Durchgänge enthält "sr" somit die Summe der zehn einzelnen Reaktionszeiten, die zur Berechnung des Durchschnittswertes erforderlich ist (Zeile 370).

Die ermittelte Reaktionszeit wird dem Benutzer gemeldet, und nachdem er durch eine Warteschleife Gelegenheit zum Lesen der Meldung erhielt, beginnt der nächste Durchgang (Zeilen 380-400).

Nach Beendigung aller zehn Durchgänge wird die Summe der einzelnen Reaktionszeiten "sr" durch zehn geteilt und dem Benutzer die ermittelte durchschnittliche Reaktionszeit mitgeteilt. Anschließend wird das Programm neu gestartet, wenn er die folgende Frage mit "j" beantwortet (Zeilen 420-470).

Zwei besonders interessante Programmzeilen wurden in dieser Erläuterung des Programmablaufs noch nicht erwähnt: Die Zeilen 200 und 320. In Zeile 200 wird die Variable "tz" definiert. Sie erhält den Wert 239. In Zeile 320 wird unmittelbar vor Beginn einer Messung in diese Speicherstelle der Wert null "gepakt".

Ohne Kenntnis des Tastaturpuffers im C16 ist diese Zeile unverständlich. Sie alle werden sicherlich bereits festgestellt haben, daß der C16 Aktionen auch dann ausführt, wenn Ihre Befehle ohne ausreichenden zeitlichen Abstand gegeben werden. Vor

allein in BASIC-Programmen wird diese Eigenschaft oft an einem "nachhinkenden" Cursor sichtbar. Wenn Sie zum Beispiel in einer - in BASIC programmierten - Textverarbeitung Text extrem schnell eingeben, wird das BASIC-Programm nicht in der Lage sein, Ihre Eingaben ebenso schnell zu verarbeiten. In diesem Fall erscheinen von Ihnen eingegebene Zeichen nachträglich, wenn Sie bereits Ihre Eingabe beendet haben.

Die Begründung für diese Eigenschaft ist der sogenannte "Tastaturpuffer" des C16. In diesem Puffer werden alle eingegebenen Zeichen gespeichert. Während des Programmablaufs werden die Zeichen, die sich im Puffer befinden, gelesen und verarbeitet. Der Tastaturpuffer sorgt auf diese Weise dafür, daß unsere Eingaben nicht verloren gehen, auch wenn das jeweilige BASIC-Programm in der Verarbeitungsgeschwindigkeit mit unserem Eingabetempo nicht Schritt halten kann.

Die Erstellung des vorliegenden Programms wird durch diese Eigenschaft jedoch erheblich erschwert: Der Benutzer kann bereits vor Beginn der Messung eine Taste drücken, das heißt bevor die Aufforderung dazu erscheint. Dieser Tastendruck wird im Tastaturpuffer gespeichert, jedoch noch nicht bearbeitet. Wenn nun die eigentliche Messung beginnt und der Befehl "getkey a\$" vom BASIC-Interpreter abgearbeitet wird, stellt dieser fest, daß der Tastaturpuffer ein noch nicht bearbeitetes Zeichen enthält und eine Taste gedrückt wurde.

Der Befehl "getkey a\$", der auf die Betätigung einer Taste wartet, gilt damit als erfüllt und die nächste Programmzeile wird sofort abgearbeitet. Diese Eigenschaft eröffnet Möglichkeiten zum "Beschummeln" im vorliegenden Reaktionstest: Der Benutzer betätigt bereits vor Messbeginn eine beliebige Taste und erhält dadurch unweigerlich Reaktionszeiten von null Sekunden.

Zum Tastaturpuffer gehört jedoch auch ein Zähler, der die Anzahl der noch nicht abgearbeiteten Zeichen enthält. Dieser Zähler befindet sich in Speicherstelle 239. Durch den Befehl "poke tz,0" unmittelbar vor Messbeginn erhält der Zähler den

Wert null, dem C16 wird dadurch mitgeteilt, daß der Tastaturpuffer keine noch nicht abgearbeiteten Zeichen enthält, die nachträglich verarbeitet werden müssen.

Wie effektiv dieser kleine Trick ist, können Sie selbst ausprobieren: Löschen Sie Zeile 320, bevor Sie das Programm starten. Drücken Sie bei den nun folgenden Durchgängen bereits eine beliebige Taste, bevor die Aufforderung dazu auf dem Bildschirm erscheint. Glauben Sie mir, Ihre Reaktionszeiten werden von nun an hervorragend sein.

4.1.3. Conway's Life

Die Einordnung von "Conway's Life" unter die Rubrik "Spiele" wird zweifellos bei vielen Lesern Widerspruch hervorrufen. Ein typisches Merkmal von Spielen, die aktive Teilnahme, ist bei diesem Programm nur in sehr geringem Maße vorhanden. Conway's Life ist die Simulation der Entwicklung einer Population von Generation zu Generation. Diese Population kann aus einer beliebigen Art von Lebewesen bestehen.

Die Population wird auf einem Spielfeld dargestellt, das aus einzelnen Zellen besteht, wobei jede dieser Zellen leer sein kann oder aber mit einem Lebewesen besetzt ist.

Die Entwicklung der jeweiligen Population - ausgehend von einem bestimmten Ausgangszustand, den der Spieler festlegt - verläuft nach folgenden Regeln:

Entstehung neuen Lebens: In einer bisher leeren Zelle entsteht ein neues Lebewesen, erfolgt eine "Geburt", wenn diese Zelle von genau drei besetzten Nachbarzellen umgeben ist. Da jede Zelle (analog zum Schachbrett) acht Nachbarzellen hat, bedeutet diese Bedingung, daß drei der Zellen besetzt und die restlichen fünf leer sein müssen.

Tod eines Lebewesen: Eine bisher besetzte Zelle wird leer, das heißt, daß ein darin existierendes Lebewesen "stirbt", wenn weniger als zwei oder aber mehr als drei Nachbarzellen Lebe-

wesen beherbergen. Im ersten Fall stirbt das Lebewesen an "Vereinsamung", im zweiten Fall an "Überbevölkerung".

Mit dieser Simulation können Sie als Zuschauer die Entwicklung einer von Ihnen erzeugten Population bis zu einem von zwei Endzuständen verfolgen: Entweder stirbt die Population aus, oder aber es entwickelt sich ein stabiler Zustand, der der Population ein dauerhaftes Überleben sichert.

Programmbedienung

Nach dem Starten des Programms erscheint auf dem Bildschirm das Spielfeld. Alle Zellen der Population sind unbesetzt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, einen Ausgangszustand vorzugeben. Sie können den Cursor, der als inverser Block sichtbar ist, beliebig über den Bildschirm bewegen. Halten Sie sich jedoch bitte an das abgegrenzte Spielfeld.

Um eine Zelle zu besetzen, bewegen Sie den Cursor zur jeweiligen Position und drücken die Taste "x". Markieren Sie auf diese Weise mehrere mit einem Lebewesen besetzte Zellen. Welchen Ausgangszustand Sie auf diese Weise für die Population herstellen, bleibt völlig Ihnen überlassen.

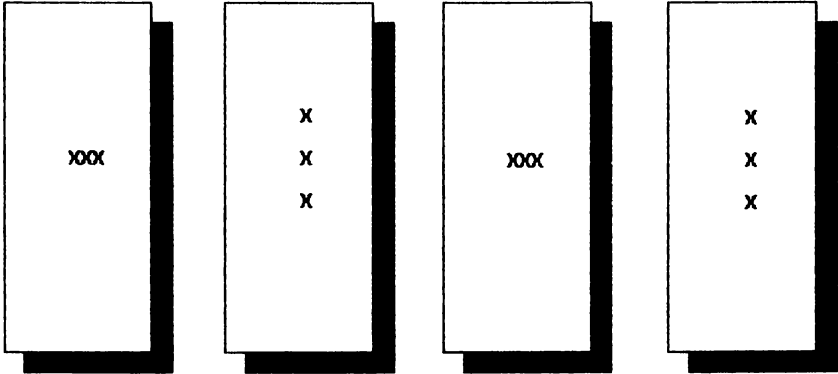
Wenn der von Ihnen gewünschte Ausgangszustand erstellt wurde, betätigen Sie die Taste "RETURN". Das Programm wird nun aus der von Ihnen erzeugten ersten Generation nach den geschilderten Regeln die zweite Generation ermitteln und im Spielfeld ausgeben. Aus dieser zweiten Generation ermittelt es die dritte, anschließend die vierte Generation und so weiter.

Sie können die Entwicklung "Ihrer" Population Schritt für Schritt verfolgen und bereits zu Beginn Vermutungen darüber anstellen, ob sie ausstirbt oder sich als auf Dauer überlebensfähig erweist.

Wenn keine Änderungen mehr sichtbar sind, können Sie das Programm mit der Taste "STOP" abbrechen, neu starten und einen weiteren Ausgangszustand eingeben.

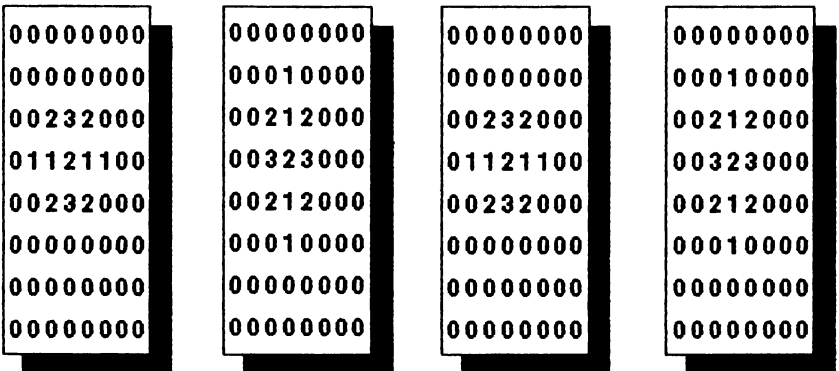
Beispiel einer stabilen Struktur

1. Generation 2. Generation 3. Generation 4. Generation



Diese "Rotorstruktur" ist ein gutes Beispiel dafür, daß eine Struktur "dynamische Stabilität" besitzen kann. Sie ist stabil, jedoch nicht unveränderlich. Bei jedem Generations-wechsel dreht sich der Rotor um 90 Grad, solange, bis Sie das Programm mit der "STOP"-Taste unterbrechen. Nach den Regeln ergeben sich folgende Berechnungen für die Anzahl der Nachbarn, die jede Zelle besitzt:

1. Generation 2. Generation 3. Generation 4. Generation



Programmlisting

```
100 rem -----conway's life-----
110 rem (januar 1986/s.baloui)
120 :
130 rem ---variablenlerlaeuterung---
140 rem cs=cursorspalte
150 rem cz=cursorzeile
160 rem sc=screen-startadresse
170 rem ho$=steuerz. cursor home
180 rem cl$=steuerz. cursor links
190 rem cu$=steuerz. cursor unten
200 rem z(...,...)=spielfeld (0/1=kein leben/leben)
210 rem i(...,...)=auswertungsfeld (summen umgebender leben
fuer jedes feld)
220 :
230 cs=202
240 cz=205
250 sc=3072
260 ho$=chr$(19)
270 cl$=chr$(157)
280 cu$=chr$(17)
290 :
300 print chr$(142):rem gross/graphik
310 gosub 640:rem programmstart
320 :
330 rem ---z(...,...) auswerten---
340 for i=1 to 10
350 for j=1 to 10
360 h=0
370 if z(i-1,j-1) then h=h+1
380 if z(i-1,j) then h=h+1
390 if z(i-1,j+1) then h=h+1
400 if z(i,j-1) then h=h+1
410 if z(i,j+1) then h=h+1
420 if z(i+1,j-1) then h=h+1
430 if z(i+1,j) then h=h+1
440 if z(i+1,j+1) then h=h+1
450 i(i,j)=h
460 next j,i
```

```

470 :
480 print ho$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ tab(11);
490 for i=1 to 10
500 for j=1 to 10
510 h=i(i,j)
520 if h=3 then z(i,j)=1:goto 560
530 if h<2 or h>3 then z(i,j)=0
540 :
550 rem ---ausgabe---
560 if z(i,j)=1 then print"x";:goto 580
570 print" ";
580 next
590 print:print tab(11);
600 next
610 goto 330
620 :
630 rem ---init---
640 dim z(11,11),i(11,11)
650 gosub 760:print ho$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$ tab(11)
660 a=peek(cz)*40+peek(cs)+sc
670 poke a,peek(a) or 128
680 getkey a$
690 poke a,peek(a) and 127
700 if asc(a$)=13 then return
710 if a$="x" then z(peek(cz)-6,peek(cs)-10)=1
720 print a$;
730 goto 660
740 :
750 rem ---rahmen zeichnen---
760 scnclr
770 print tab(10)"conway's life"
780 print tab(10)"-----"
790 print ho$ cu$ cu$ cu$ cu$ cu$
800 rem grenze
810 print tab(10)"UCCCCCCCCCI"
820 for i=1to10:print tab(10)"B           B":next
830 print tab(10)"JCCCCCCCCCK"
840 return

```

Ein Hinweis zur Eingabe des Programms: Schalten Sie vor Beginn der Eingabe Ihren C16 durch gleichzeitiges Drücken der Taste mit dem Commodore-Zeichen und der Shift-Taste in den sogenannten "Gross/Klein"-Modus. Bereits auf dem Bildschirm vorhandene Zeichen sollten anschließend in Kleinschrift dargestellt sein. Wenn dies nicht der Fall ist, betätigen Sie diese Tastenkombination ein zweites Mal.

In diesem Gross/Klein-Modus können Sie das Unterprogramm zum Zeichnen des Spielfeldrahmens problemlos wie im abgebildeten Listing eingeben. Die darin enthaltenen Grossbuchstaben, die Sie bitte unter gleichzeitiger Betätigung von "SHIFT" eingeben, werden nach dem Starten des Programms und dem Umschalten in den Gross/Graphik-Modus (Zeile 300) als Graphikzeichen dargestellt werden, die den Spielfeldrahmen ergeben.

Programmablauf

Am Programmanfang werden Steuerzeichen und sonstige häufig verwendete Variablen definiert. "cs" ist die Speicherstelle, in der die momentane Cursorspalte abgelegt ist (0-39), und "cz" die Speicherstelle, in der sich die aktuelle Cursorzeile befindet (0-24). "sc" ist die Adresse, an der im RAM des C16 der Bildschirmspeicher beginnt, in dem der komplette Bildschirminhalt gespeichert ist (25 Zeilen mit je 40 Zeichen = 1000 Zeichen).

Das Spielfeld besteht aus einer 10*10 - Matrix. Benötigt werden zwei Variablenarrays: eines, um die momentane Besetzung des Spielfeldes mit leeren beziehungsweise besetzten Zellen festzuhalten, und ein weiteres, in dem die Ergebnisse der Berechnungen (Anzahl der Nachbarn jeder Zelle) gespeichert werden.

In dem ab Zeile 640 beginnenden Hauptprogramm werden zuerst diese beiden Arrays dimensioniert. Danach wird ein Unterpro-

gramm aufgerufen, das einen Rahmen um das Spielfeld zeichnet (Zeilen 760-870).

Die Zeilen 660-730 stellen einen sogenannten "Editor" dar, der es dem Benutzer erlaubt, innerhalb eines laufenden Programms beliebig auf dem Bildschirm umherzuwandern und die Ausgangspopulation aufzubauen.

Die Art und Weise, wie dieser Editor einen Cursor auf dem Bildschirm darstellt (Zeilen 660-670), ist ohne Maschinensprachekenntnisse leider nur sehr schwer zu verstehen.

Der Cursor wird als inverses Zeichen dargestellt. Zu diesem Zweck wird die momentane Position des Cursors ermittelt (Spalte und Zeile) und mit Hilfe dieser Werte die entsprechende Stelle im Bildschirmspeicher errechnet (Zeile 660). Die ermittelte Speicherstelle enthält das Zeichen, das sich an der aktuellen Cursorposition befindet. Die diesem Zeichen zugeordnete Zahl wird mit 128 verknüpft ("ODER"-Verknüpfung). Die Zahl, die sich ergibt, entspricht dem gleichen Zeichen in inverser Darstellung. Das "Poken" dieser Zahl in die errechnete Bildschirmspeicherstelle führt dazu, daß dieses Zeichen invers dargestellt wird.

Das Programm wartet nun auf eine beliebige, vom Benutzer zu betätigende Taste. Wurde eine Taste gedrückt, wird das Zeichen an der momentanen Cursorposition mit "or 127" verknüpft. Diese Verknüpfung ergibt den Zahlenwert, der der Normaldarstellung dieses Zeichens entspricht und wird in die errechnete Bildschirmspeicherstelle gepokt. Nach jeder Betätigung einer Taste wird das zuvor invers dargestellte Zeichen somit wieder normal dargestellt, das heißt der Cursor wird ausgeschaltet.

Wurde die Taste "RETURN" gedrückt (ASCII-Code 13), ist die Aufgabe des Editors beendet und das Unterprogramm wird verlassen (Zeile 700). Wurde eine andere Taste betätigt, wird untersucht, ob es eine Taste zur Bewegung des Cursors war oder aber die Taste "x" gedrückt und damit eine Zelle des Feldes besetzt wurde. Soll eine Zelle besetzt werden, wird in die entsprechende Spalten- beziehungsweise Zeilenposition des zugeordneten

Arrays "z(...,....)" der Wert eins eingetragen. Dieser Wert kennzeichnet eine besetzte Zelle.

Anschließend wird das eingegebene Zeichen ("a\$") ausgegeben und damit entweder der Cursor bewegt (wenn eine Cursortaste betätigt wurde), oder aber ein "x" an der jeweiligen Spielfeldposition gezeichnet (Zeile ein Sprung 720).

Wurde die Taste "RETURN" betätigt, folgt ab Zeile 330 die eigentliche Auswertung der Generationsfolgen, die wesentlich leichter zu verstehen ist als die Funktionsweise des Editors.

Das Array "z(...,....)" enthält die Zellenbesetzungen. Überall dort, wo vom Benutzer ein "x" eingegeben wurde, enthält dieses Array den Wert eins zum Zeichen einer besetzten Zelle. Leere Zellen werden in dieser zweidimensionalen Matrix durch den Wert null gekennzeichnet.

Zur Auswertung werden zwei ineinander geschachtelte Schleifen benötigt, um nacheinander alle Spalten und Zeilen des Arrays "z(...,....)" abzuarbeiten. Da das Spielfeld eine 10*10-Matrix darstellt, laufen die Schleifenindizes jeweils von eins bis zehn. In dem Array werden daher nacheinander die Spalten eins bis zehn der ersten Zeile, die Spalten eins bis zehn der zweiten Zeile, und zum Schluß alle Spalten der zehnten Zeile abgearbeitet.

Während der Abarbeitung einer Position des Arrays werden alle benachbarten Positionen auf den Wert eins hin untersucht. Wenn zum Beispiel "i" den Wert drei und "j" den Wert fünf besitzt (Zeile drei, Spalte fünf), müssen folgende Arraypositionen untersucht werden:

z(2,4), z(2,5), z(2,6), z(3,4),
z(3,6), z(4,4), z(4,5), z(4,6)

Immer dann, wenn in einer der untersuchten Nachbarzellen Leben festgestellt wurde, wird die Variable "h" um eins erhöht. Wurden alle Nachbarn einer Zelle untersucht, enthält "h" daher

die Anzahl der besetzten Nachbarzellen. Diese Zahl wird in die entsprechende Position im Array "i(...,....)" eingetragen. Wenn zum Beispiel die Zelle "z(3,5)" von drei besetzten Nachbarzellen umgeben ist, wird im entsprechenden Feld des Arrays "i(...,....)" der Wert drei eingetragen ("i(3,5)=3").

Die Zeilen 480-610 geben die ermittelte nächste Generation auf dem Bildschirm aus. Das Array "i(...,....)", das die jeweilige Anzahl an Nachbarn enthält, wird wieder mit Hilfe zweier ineinandergeschachtelter Schleifen Zeile für Zeile und Spalte für Spalte gemäß den geschilderten Regeln abgearbeitet und dabei das Array "z(...,....)", das die Zellenbesetzung enthält, neu aufgebaut.

Immer dann, wenn gilt "h=3", für eine Zelle im Array "i(...,....)" somit drei Nachbarn ermittelt wurden, wird im Array "z(...,....)" der Wert eins eingetragen, da in der betreffenden Zelle ein neues Lebewesen entsteht (Zeile 520). Gleichzeitig wird an der jeweiligen Spielfeldposition das Zeichen "x" ausgegeben.

Hat eine Zelle hingegen weniger als zwei oder mehr als drei Nachbarn, wird in das entsprechende Feld des Arrays "z(...,....)" eine Null eingetragen, ein dort vorhandenes Lebewesen stirbt an Vereinsamung oder Überbevölkerung (Zeile 530). An der entsprechenden Spielfeldposition wird ein Leerzeichen ausgegeben; ein "x", das sich eventuell dort befand, wird dadurch gelöscht, es "stirbt".

Wurde das komplette Spielfeld abgearbeitet, erfolgt ein Sprung zu Zeile 330, die Berechnung der nächsten Generation beginnt.

4.1.4. ASW

ASW ist die gebräuchliche Abkürzung für "Außersinnliche Wahrnehmung". Mit dem vorliegenden Programm können Sie Ihre Fähigkeiten auf diesem Gebiet erproben. Es ist den berühmten Kartentests des amerikanischen Parapsychologen J.B.Rhine nachempfunden. Wenn Sie die mit dem Begriff Parapsychologie verbundenen Begriffe (Außersinnliche Wahr-

nehmung, Präkognition, Psychokinese) für Realität halten, werden Sie dieses Programm sicher nicht als Spielerei betrachten. Skeptiker können dieses Programm zumindest als amüsantes Gesellschaftsspiel verwenden.

Programmbedienung

Nach dem Programmstart erhalten Sie auf Wunsch eine sehr ausführliche Anleitung, wenn Sie die entsprechende Frage mit "j" beantworten. Anschließend dürfen Sie eingeben, wie viele Durchgänge Sie wünschen. In jedem nun folgenden Durchgang sehen Sie auf dem Bildschirm vier Spielkartensymbole, die mit den Graphikzeichen "Pik", "Herz", "Caro" und "Kreuz" dargestellt werden. Der Computer wählt intern eines dieser vier Symbole aus und Sie sollen raten, um welches es sich handelt.

Drücken Sie als Antwort jene Taste, die dem Anfangsbuchstaben des Symbols entspricht, also "p" für "Pik", "h" für "Herz" und so weiter. Nach jedem erfolgreichen Rateversuch erhalten Sie als "Belohnung" die Meldung "Richtig!!!".

Nach Beendigung des letzten Durchgangs wird Ihnen mitgeteilt, wie groß die Wahrscheinlichkeit (in Prozent) für ein zufällig erreichtes Ergebnis ist. Je kleiner diese Zahl ist, desto geringer ist die Zufallswahrscheinlichkeit und desto größer ist die Wahrscheinlichkeit dafür, daß nicht-zufällige Faktoren - eben ASW - eine Rolle spielten.

```
100 rem ----aussersinnl.wahrnehmung----
110 rem -----(1984/s.baloui)-----
120 :
130 dim a$(19)
140 print chr$(14):rem gross/klein
150 scnclr:print:print:print
160 print tab(4)"Aussersinnliche Wahrnehmung"
170 print tab(4)"-----"
180 print:print:print:print tab(2)"Wuenschen Sie eine An
leitung (j/n) ?"
```

```

190 getkey a$
200 if a$="n" then 570
210 :
220 rem ---anleitung---
230 scnc!r
240 for a=0 to 18
250 read a$(a)
260 for b=1 to len(a$(a))
270 print mid$(a$(a),b,1);
280 for c=1 to 8
290 nextc,b
300 if a=11 then gosub 970
310 next a
320 gosub 970
330 goto 570
340 :
350 rem ---text---
360 data"Als erstes fragt sie das Programm nach der Anzahl
der von ihnen gewuenschten"
370 data" Durchgaenge (=Versuche).Geben sie die gewuenschte
Zahl ein und druecken sie"
380 data" 'Return'.Sie sehen dann vier Spielkartensymbole.
Versuchen sie das vom"
390 data" Computer ausgewaehlte Symbol zu erraten."
400 data"Positive Versuche werden mit der Meldung"
410 data" 'Richtig' kommentiert.Bei negativen Versuchen er
folgt keine Rueckmeldung."
420 data"Nach der von ihnen gewaehlten Anzahl von Durch
gaengen werden die Versuche "
430 data"ausgewertet."
440 data"Diese Auswertung kann (je nach Anzahl der Ver
suche) betraechtliche"
450 data" Zeit in Anspruch nehmen.Anschliessend wird ihnen
folgendes mitgeteilt: "
460 data"Die Anzahl der Versuche; die Anzahl der Treffer;
die Waerscheinlichkeit"
470 data" 'P' mit 'X' Versuchen mindestens 'Y' Treffer zu
erzielen."
480 data"Je geringer die errechnete Waerscheinlichkeit 'P'
ist,desto "

```

```
490 data"unwahrscheinlicher ist es,das ihr Ergebniss nur
ein Zufallsprodukt ist,um so"
500 data" wahrscheinlicher ist es also,das andere Faktoren
eine Rolle spielen "
510 data"(Ausersinnliche Wahrnehmung)."
```

520 data"Statistisch bedeutsam "

530 data"sind nur Ergebnisse,die unter ca. 5% liegen.Sehr
bedeutsam werden Ergebnisse,"

540 data"wenn sie unter 1% liegen."

550 :

560 rem -----hauptprogramm-----

570 scnclr

580 input" Wieviele Versuche";b:scnclr

590 for c=1 to b:print:print:print:print

600 print chr\$(142):rem gross/graphik

610 print" AAA SSS XXX ZZZ"

620 print" ApA ShS XkX ZcZ"

630 print" AAA SSS XXX ZZZ"

640 a=rnd(0):gosub 760

650 get b\$:if b\$<>"p" and b\$<>"h" and b\$<>"c" and b\$<>"k"
then 650

660 if b\$<>a\$ then 700

670 e=e+1

680 print:print:print " richtig !!!"

690 for d=1 to 500:next d

700 scnclr

710 next c

720 print chr\$(14):print " Bitte warten !!!"

730 goto 880

740 :

750 rem ---zufallskarte bestimmen---

760 if a<0.25 then a\$="p"

770 if a>0.25 and a<=0.50 then a\$="h"

780 if a>0.50 and a<=0.75 then a\$="c"

790 if a>0.75 then a\$="k"

800 return

810 :

820 rem ---statistische auswertung---

830 for i=1ton

840 x=x+log(i)/log(10)

```

850 next i
860 m=x-int(x):m1=int(x)
870 return
880 w=0:for h=e to b:p=0:gosub 930:w=w+p:next h
890 scnclr:print:print:print:print
900 print:print tab(5) b"Versuche
910 print:print tab(5) e"Treffer"
920 print:print tab(6)"p="w*100% !!!":end
930 x=0:n=b:gosub 830:x1=m+m1
940 x=0:n=h:gosub 830:x2=m+m1
950 x=0:n=b-h:gosub 830:x3=m+m1
960 p=10^((x1-(x2+x3))+(-0.60206*h))+(-0.1249387*(b-h)):
return
970 print:print:print " Bitte eine Taste druecken"
980 getkey a$
990 scnclr:return

```

Programmablauf

Der größte Teil des vorliegenden Programms besteht aus Data-Zeilen, in denen die Anleitung enthalten ist. Die Ausgabe dieser Anleitung erfolgt in ungewohnter Form: Auf dem Bildschirm erscheinen nacheinander die einzelnen Zeichen, in gleichmäßigem Tempo.

Dieser Effekt wird dadurch erreicht, daß mit dem Befehl "READ" die Data-Zeilen nacheinander eingelesen werden, um dann jedoch nicht wie üblich mit einem "PRINT"-Befehl eine Data-Zeile komplett auszugeben, sondern Zeichen für Zeichen der jeweiligen Zeile.

Hierzu wird eine Schleife mit der Schleifenvariablen "b" benutzt, die vom Startwert eins bis zum Endwert "len(a\$(a))" läuft. Dieser Endwert ist somit abhängig von der Länge der jeweils auszugebenden Data-Zeile. In dieser Schleife werden die einzelnen Zeichen des Strings "a\$(a)" mit dem Befehl "MID\$" nacheinander "herausgepickt" und einzeln auf dem Bildschirm ausgegeben (Zeilen 260-290).

Um die Geschwindigkeit der Ausgabe weiter zu verringern, läuft nach jedem ausgegebenen Zeichen eine Verzögerungsschleife mit der Schleifenvariablen "c" vom Startwert eins bis zum Endwert acht. Erst nach Ablauf dieser Schleife wird das nächste Zeichen ausgegeben.

In jedem Durchgang wird zuerst eine Zufallszahl zwischen null und eins erzeugt (Zeile 640). In den Zeilen 760 bis 790 wird dieses Intervall in vier gleiche Teile geteilt. Liegt die Zufallszahl im ersten Viertel (zwischen null und 0.25) wird "a\$" der Wert "p" für "Pik" zugeordnet, liegt die Zahl zwischen 0.26 und 0.50, wird "a\$" der Wert "h" für "Herz" zugeordnet etc.

Auf diese Weise wird vom C16 die zu erratende (?) Karte bestimmt. Nun wird auf eine Taste gewartet (Zeile 650). Wenn die gedrückte Taste mit dem gewählten Symbol übereinstimmt, erhält der Benutzer eine entsprechende Meldung ("Richtig!!!"), und die Variable "e", die die Anzahl der Treffer enthält, wird um eins erhöht (Zeilen 670-680).

Wenn der letzte Durchlauf beendet wurde, beginnt die statistische Auswertung. Eine Erläuterung dieses Programmteils will ich jedoch sowohl Ihnen als auch mir ersparen, da dieser nur für einen geringen Leserteil mit größerem Interesse an Statistik interessant sein dürfte.

4.1.5. Indianapolis

Bei "Indianapolis" handelt es sich um ein Autorennen. Dieses Spiel konnte nur mit Hilfe einer in das Programm integrierten Maschinenspracheroutine verwirklicht werden. Das Verständnis des Programmablaufs ist daher nur möglich, wenn Sie über entsprechende Kenntnisse in dieser Programmiersprache verfügen.

Gehen Sie bitte beim Abtippen der im BASIC-Programm integrierten Data-Zeilen möglichst sorgfältig vor. Diese Zeilen enthalten die Maschinenroutine, und ein einziger Tippfehler kann bereits zum Absturz des Programms führen.

Programmbedienung

Die Spielidee besteht darin, dem Verlauf einer Rennstrecke, die auf den Bildschirm gemalt wird, möglichst lange zu folgen, bevor der Rennwagen mit einer der seitlichen Streckenbegrenzungen kollidiert. Maximal zehn Fahrzeuge stehen zur Verfügung. Jede Kollision kostet Sie eines dieser Fahrzeuge. Je länger Sie den Rennwagen auf der Strecke halten können, desto mehr Kilometer legen Sie zurück.

Nach dem Starten des Programms können Sie eine beliebige Geschwindigkeit im Bereich eins bis neun anwählen. Je höher die eingegebene Zahl, desto höher wird das Tempo Ihres Rennwagens sein.

Auf dem Bildschirm erscheint nun die Rennstrecke und - zwischen der rechten beziehungsweise linken Streckenbegrenzung - Ihr Rennwagen. Ihre Aufgabe besteht darin, den Wagen mit Hilfe der beiden Tasten "Cursor rechts" und "Cursor links" auf der Strecke zu halten.

Je höher die gewählte Geschwindigkeit ist, desto schwieriger wird es für Sie, dem Streckenverlauf zu folgen, desto mehr Kilometer legen Sie jedoch in einer bestimmten Zeiteinheit zurück.

Jede Kollision vermindert Ihren "Fuhrpark" um einen Rennwagen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle zehn Fahrzeuge am Streckenrand zerschellt sind.

Programmlisting

```

100 rem -----autorennen-----
110 rem ---(s.baloui/1986)--
120 :
130 rem ---variablenliste---
140 rem t=linker streckenrand (spalte)
150 rem p1=bisherige pos.auto (spalte)
160 rem p2=neue pos.auto (spalte)

```

```
170 rem zk=zurueckgelegte kilometer
180 rem zo=zeit bei start
190 :
200 rem ---variablen---
210 cr$=chr$(29):rem 'cursor rechts'
220 cl$=chr$(157):rem 'cursor links'
230 :
240 rem ---datas einlesen---
250 sa=1630:rem startadresse
260 read a:if a<>-1 then poke sa,a:sa=sa+1:goto 260
270 :
280 color 0,1:color 4,1:color 1,2
290 scnclr
300 print tab(5)"geschwindigkeit (1-9) ?"
310 getkey a$:g=val(a$):if g<1 then 310
320 :
330 rem -----hauptprogramm-----
340 for i=1 to 10
350 zo=ti:rem zeit retten
360 scnclr
370 print tab(5)"zurueckgelegte kilometer:"int(zk)
380 print tab(5)"verbleibende fahrzeuge"11-i
390 print:print tab(5)"start mit beliebiger taste"
400 vol 8:rem volle lautstaerke
410 poke 239,0:getkey a$:if a$=cr$ or a$=cl$ then 410:rem
cursortaste?
420 for ii=1 to 500:next:rem warteschleife
430 :
440 rem ---strecke/auto bewegen---
450 t=15:p1=20:p2=20:rem strecken- und autoposition
initialisieren
460 poke 216,t:poke 217,p1:poke 218,p2:rem positionen ueber
geben
470 char 1,0,24,""
480 sys 1630:rem maschinenrout.aufrufen
490 sound 3,200,19-2*g:rem geraeuschkulisse
500 get a$:rem cursortaste betaetigt?
510 p1=p2:rem alte autopos.retten
520 if a$=cr$ then if p2<37 then p2=p2+1:goto 540
530 if a$=cl$ then if p2 then p2=p2-1
```

```
540 poke 217,p1:poke 218,p2:rem alte/neue autopos.
uebergeben
550 if x<>2 then x=x+1:goto 570:else x=0
560 a=int(rnd(0)*2):poke 219,a:rem zufalsszahl fuer
streckenpos.
570 t=peek(216):rem streckenpos.holen
580 if t<p1 and t+14>p1+2 then 480:rem kollision?
590 zk=zk+(ti-zo)/300*g:rem zurueckgle.kilometer
600 vol 0:rem lautstaerke null
610 next
620 :
630 rem ---durchgaenge beendet---
640 char 1,0,0," summe zurueckgelegter kilometer:"
+str$(int(zk))
650 char 1,10,3,"noch eine runde (j/n) ?"
660 getkey a$:if a$<>"j" and a$<>"n" then 660
670 if a$="j" then run:else end
680 :
690 rem ---datas---
700 data 165,219,74,144,9,165,216,240,11,198,216,76,116,6,
165,216,201,25,176
710 data 245,230,216,169,32,160,3,166,217,157,112,15,157,
152,15,157,192,15
720 data 232,136,208,243,169,13,32,210,255,169,81,166,218,
157,112,15,157,114
730 data 15,157,192,15,157,194,15,169,160,157,113,15,157,
153,15,157,193,15
740 data 166,216,169,118,157,192,15,169,117,157,206,15,
96,32,32,-1
```

Programmablauf

Da dieses Programm eine der wenigen in diesem Buch verwendeten Maschinenroutinen benötigt, empfehle ich Ihnen, diese Erläuterung zu übergehen, sollten Sie keine entsprechenden Kenntnisse besitzen.

Die Assembleroutine hat die Aufgabe, die Strecke (zwei Graphikzeichen) auf dem Bildschirm auszugeben, und das Fahrzeug - entsprechend den betätigten Cursortasten - in der untersten Bildschirmzeile zu bewegen.

Das BASIC-Programm erledigt die mehr sekundären Aufgaben wie zum Beispiel die Bildschirmausgabe der verbleibenden Fahrzeuge, der zurückgelegten Kilometer (Zeile 370-390) und vor allem die Übergabe verschiedener Parameter an das Maschinenprogramm.

Diesem wird die Spalte mitgeteilt, an der der linke Streckenrand beginnt (der rechte Streckenrand befindet sich immer an dieser Spaltenposition plus 13 Spalten, die Streckenbreite beträgt somit zwölf Spalten), und sowohl die bisherige Fahrzeugposition als auch die aktuelle und eventuell - Cursortasten! - gegenüber der bisherigen leicht veränderte Position.

Die benötigten Parameter und die Speicherstellen, in denen sie übergeben werden:

\$D8=216: Linker Streckenrand
\$D9=217: Alte Fahrzeugspalte
\$DA=218: Neue Fahrzeugspalte

Der Ablauf der Maschinenroutine (Listing am Kapitelende): Zuerst wird die Position der Streckenbegrenzungen ermittelt. Die betreffende - zufällig ermittelte - Spalte (Position der linken Begrenzung) wird zwar vom BASIC-Programm übergeben. Um zu verhindern, daß die Rennstrecke sich rechts oder links aus dem Bildschirm herausbewegt, wird die übergebene Spalte eventuell korrigiert.

Wenn sich der linke Streckenrand am linken Bildschirmrand befindet, wird er um eine Spalte nach rechts versetzt. Befindet sich hingegen der rechte Streckenrand an der rechten Bildschirmbegrenzung, wird er um eine Spalte nach links versetzt.

Das Fahrzeug wird anschließend an seiner bisherigen Position gelöscht, das heißt mit Leerzeichen überschrieben. Der folgende Zeilenvorschub (Ausgabe des Zeichens "Return") führt zur Bewegung der Rennstrecke, da ein Zeilenvorschub in der untersten Bildschirmzeile ein "Hochscrollen" des gesamten Bildschirm-inhaltes bewirkt, ein Verschieben aller Zeilen nach oben. Auf diesem Trick beruht die gesamte Bewegung der Rennstrecke.

An der in \$DA übergebenen neuen Position wird das Fahrzeug auf dem Bildschirm ausgegeben, bevor in der untersten Bildschirmzeile die beiden Graphikzeichen für die Streckenbegrenzung gezeichnet werden.

Wie Sie sehen, bewirkt die Maschinenroutine alle für das Spiel notwendigen Bewegungsabläufe, die Bewegung der Rennstrecke und die Steuerung des Rennwagens.

Das BASIC-Programm übernimmt die weniger zeitkritischen Aufgaben wie zum Beispiel die Tastaturabfrage, die entsprechende Änderung der Variablen "p1" und "p2", die die alte und neue Position des Rennwagens beinhalten, und die Übergabe dieser Parameter an die Maschinenroutine (Zeile 500-540).

Weiterhin ermittelt das BASIC-Programm bei jedem zweiten Durchgang eine Zufallszahl, die angibt, ob sich die Rennstrecke um eine Spalte nach rechts oder nach links bewegen soll, und übergibt diese Zufallszahl ebenfalls an die Maschinenroutine (Zeile 550-560).

Die letzte wichtige Funktion des BASIC-Programms besteht in der Kollisionsabfrage, dem Vergleich der aktuellen Fahrzeugposition mit der momentanen Position der Streckenbegrenzungen, das heißt des linken und des rechten Randes der Rennstrecke (Zeile 570-580).

Die Position des linken Randes - die eventuell durch die Maschinenroutine korrigiert wurde - ergibt sich durch Abfrage der Speicherstelle 216 (Zeile 570). Der rechte Streckenrand befindet sich 13 Spalten rechts vom linken Rand entfernt. Eine

Kollision erfolgte genau dann, wenn sich das Fahrzeug nicht mehr innerhalb der durch diese Grenzen gegebenen Strecke befindet (Zeile 580).

Neue Streckenposition ermitteln:

```
. 0663 a5 d8   lda $d8
. 0665 f0 0b   beq $0672
. 0667 c6 d8   dec $d8
. 0669 4c 74 06 jmp $0674
. 066c a5 d8   lda $d8
. 066e c9 19   cmp #$19
. 0670 b0 f5   bcs $0667
. 0672 e6 d8   inc $d8
```

Fahrzeug an alter Position löschen:

```
. 0674 a9 20   lda #$20
. 0676 a0 03   ldy #$03
. 0678 a6 d9   ldx $d9
. 067a 9d 70 0f sta $0f70,x
. 067d 9d 98 0f sta $0f98,x
. 0680 9d c0 0f sta $0fc0,x
. 0683 e8       inx
. 0684 88       dey
. 0685 d0 f3   bne $067a
```

Zeilenvorschub:

```
. 0687 a9 0d   lda #$0d
. 0689 20 d2 ff jsr $ffd2
```

Fahrzeug an neuer Position ausgeben:

```
. 068c a9 51 lda #$51
. 068e a6 da ldx $da
. 0690 9d 70 0f sta $0f70,x
. 0693 9d 72 0f sta $0f72,x
. 0696 9d c0 0f sta $0fc0,x
. 0699 9d c2 0f sta $0fc2,x
. 069c a9 a0 lda #$a0
. 069e 9d 71 0f sta $0f71,x
. 06a1 9d 99 0f sta $0f99,x
. 06a4 9d c1 0f sta $0fc1,x
```

Streckenbegrenzung ausgeben:

```
. 06a7 a6 d8 ldx $d8
. 06a9 a9 76 lda #$76
. 06ab 9d c0 0f sta $0fc0,x
. 06ae a9 75 lda #$75
. 06b0 9d ce 0f sta $0fce,x
. 06b3 60 rts
```

4.1.6. Space Invaders

Das vorliegende Programm ist eine der unzähligen Variationen der sogenannten "Space Invaders"-Idee und stellt dem Spieler die Aufgabe, den aus dem All kommenden Angreifer abzuwehren, der die Erde bedroht.

Die Steuerung dieses Angreifers übernimmt eine Maschinenroutine, deren Verständnis entsprechende Maschinensprachkenntnisse voraussetzt.

Programmbedienung

Wählen Sie bitte nach dem Programmstart eine der neun möglichen Geschwindigkeitsstufen (eins bis neun). Nun folgen zehn Durchgänge, in denen jeweils der Angreifer in der obersten Bildschirmzeile erscheint und sich quer über den den ganzen Bildschirm nach unten bewegt. Ihre "Festung" befindet sich in der untersten Bildschirmzeile.

Zur Abwehr des Angreifers steht Ihnen ein Geschosß zur Verfügung, das Sie mit einer beliebigen Taste abfeuern können. Wenn Sie den Angreifer nicht treffen, bevor er Ihre Basis zerstört (das heißt, bevor er den unteren Bildschirmrand erreicht), werden Ihnen Punkte abgezogen (sofern Ihr Punktestand nicht gleich null ist!).

Wenn Sie den Angreifer zuvor treffen, erhalten Sie umso mehr Punkte, je höher die gewählte Geschwindigkeit ist und umso früher es Ihnen gelingt, den Angreifer abzuwehren. Zur Erzielung eines möglichst hohen Punktestandes ist es daher notwendig, den Angreifer möglichst bereits dann zu treffen, wenn er sich noch in den oberen Bildschirmzeilen befindet.

Nach zehn Durchgängen wird Ihnen die erzielte Punktzahl gemeldet, und Sie werden gefragt, ob Sie einen weiteren Angriff abwehren sollen ("weiter (j/n) ?"). Mit "j" starten Sie eine weitere Runde, mit "n" wird das Programm beendet.

Programmlisting

```
100 rem ----- invaders -----
110 rem --s.baloui/jan 86---
120 :
130 rem ---variablenliste---
140 rem gf=geschossflag (1=geschoss abgefuert, sonst 0)
150 rem g=geschwindigkeit
160 rem tf=trefferflag (0=kein;1=rampe;sonst=treffer)
170 rem pt=punktezahl
180 rem gz=geschosszeile
```

```

190 :
200 rem ---variablen---
210 ge$=chr$(94):rem geschosszeichen
220 ra$=chr$(166):rem grafikzeichen fuer geschossrampe
230 :
240 rem ---datas einlesen---
250 sa=1630:rem startadresse
260 read a:if a<>-1 then poke sa,a:sa=sa+1:goto 260
270 :
280 vol 8:rem volle lautstaerke
290 scnclr
300 print tab(13)"space invaders"
310 print tab(13)"-----"
320 print:print:print
330 print tab(8)"geschwindigkeit (1-9) ?"
340 getkey a$:if a$<"1" and a$>"9" then 340
350 g=10-val(a$)
360 poke 217,g:rem tempo uebergeben
370 poke 216,30:rem zeichencode uebergeben
380 color 0,1:color 4,1:color 1,2
390 scnclr
400 :
410 rem -----hauptprogramm-----
420 for i=1 to 10
430 gf=0:rem geschossflag initialisieren
440 scnclr
450 char 1,0,24,"treffer:"+str$(tr)
460 char 1,28,24,"pkt.:"+str$(pt)+" "
470 char 1,19,24,ra$+ra$+ra$:rem geschossrampe zeichnen
480 sys 1630:rem routine starten
490 :
500 if gf then gosub 620:else geta$:if a$<>"" and gf=0 then
gf=1:gz=23
510 tf=peek(218):if tf=0 then 500:rem trefferflag
520 if tf<>1 then gosub 680:goto 560:rem treffer?
530 char 1,3,5,"feind kam durch! punktabzug!!!"
540 pt=pt-100:if pt<0 then pt=0:rem punktabzug
550 for ii=1 to 2000:next:rem warteschleife
560 next
570 :

```

```
580 char 1,14,5,"weiter (j/n) ?"  
590 getkey a$:if a$="j" then run:else end  
600 :  
610 rem ---geschoss---  
620 char 0,20,gz," "  
630 gz=gz-1  
640 if gz<>-1 then char 0,20,gz,ge$:else gf=0  
650 return  
660 :  
670 rem ---treffer---  
680 char 1,20,gz,ge$  
690 for ii=800 to 500 step -10:sound 3,i,1:next  
700 tr=tr+1:pt=pt+(10-g)+23-gz  
710 char 1,8,24,str$(tr)+" "  
720 char 1,33,24,str$(pt)+" "  
730 char 1,17,24,"treffer!"  
740 for ii=1 to 2000:next  
750 return  
760 :  
770 rem ---datas---  
780 data120,169,123,162,6,141,20,3,142,21,3,169,255,162,  
11,133,220,134,221  
790 data165,217,133,219,169,0,133,218,88,96,198,219,208,  
47,165,217,133,219  
800 data160,0,177,220,170,169,32,145,220,228,216,240,22,  
230,220,208,2,230  
810 data221,165,221,201,16,208,4,230,218,208,17,177,220,  
197,216,208,4,133  
820 data218,240,7,169,42,145,220,76,14,206,169,14,162,206,  
141,20,3,142,21  
830 data3,208,241,-1
```

Programmablauf

Um das Spiel durch eine möglichst hohe Geschwindigkeit des Angreifers interessant zu gestalten, wurde der entsprechende Programmteil in Maschinensprache geschrieben, und zwar als so-

genannte "IRQ-Routine", die in den Systeminterrupt des C16/C116 eingebunden ist.

Der Systeminterrupt und die Einbindung eigener IRQ-Routinen wird eingehend im Kapitel "Laufschrift" erläutert. Ich beschränke mich in diesem Kapitel daher auf den eigentlichen Funktionsablauf der Maschinenroutine.

Diese Routine hat die Aufgabe, den - durch ein Graphikzeichen dargestellten - Angreifer Spalte für Spalte über den Bildschirm zu bewegen, ausgehend vom oberen linken Bildschirmrand. Diese Bewegung soll enden, wenn entweder der rechte untere Bildschirmrand erreicht und damit die Festung des Verteidigers zerstört wurde, oder aber, wenn sich an der aktuellen Position des Angreifers das Geschöß - ein weiteres Graphikzeichen - befindet, das dem Verteidiger zur Abwehr zur Verfügung steht. In letzterem liegt ein Treffer vor, der dem BASIC-Programm signalisiert werden muß.

Nach der Initialisierung der Routine befindet sich in \$DC/\$DD ein Zeiger, der auf den Anfang des Bildschirmzeigers weist. Bei jedem Aufruf der Routine wird der Zeiger inkrementiert und weist damit auf die nächste Bildschirmposition, entsprechend der Weiterbewegung des Angreifers.

Der Ablauf der Routine: Der Angreifer wird an der momentanen Position gelöscht, das heißt diese Position wird mit einem Leerzeichen überschrieben. Danach wird abgefragt, ob sich an dieser Position das vom BASIC-Programm (Zeile 370) in Speicherstelle \$D8 (= dezimal 216) übergebene Graphikzeichen befand, welches das Geschöß symbolisiert.

Wenn ja, erhält die Speicherstelle \$DA (= dezimal 218) den Wert 32. Der Inhalt dieser Speicherstelle wird vom BASIC-Programm abgefragt, das an dem Wert 32 erkennt, daß ein Treffer vorliegt (Zeile 510-520).

Liegt kein Treffer vor, wird wie beschrieben der Zeiger \$DC/\$DD erhöht, der auf die aktuelle Bildschirmposition weist. Liegt diese aktuelle Position anschließend außerhalb des Bild-

schirmspeichers, wurde der Angreifer bereits über den gesamten Bildschirm bewegt und die Festung des Verteidigers zerstört. In diesem Fall erhält die Speicherstelle \$D8 den Wert eins. An diesem Wert erkennt das BASIC-Programm, das die Verteidigung mißlang (Zeile 530-560) und zieht zur "Strafe" 100 Punkte vom bisher erreichten Punktestand ab.

Wenn weder ein Treffer erfolgte noch die Verteidigerfestung zerstört wurde, wird abgefragt, ob sich an der neuen Bildschirmposition ein Geschöß befindet, an der der Angreifer nun gezeichnet werden sollte. Wenn ja, wird dem BASIC-Programm ebenfalls ein Treffer signalisiert. Ist dies nicht der Fall, wird der Angreifer, das heißt das Graphikzeichen mit dem Code \$2A (= dezimal 42) an der neuen Position auf dem Bildschirm ausgegeben und wurde damit genau eine Spalte weiterbewegt.

Eine IRQ-Routine läuft völlig unabhängig vom BASIC-Programm. Den letzten Programmteil bildet daher das Ausschalten der Routine. Dieses Ausschalten wird vorgenommen, wenn ein Treffer erfolgte oder die Verteidigerfestung zerstört wurde.

Dank der IRQ-Routine, die den eigentlichen Programmkern bildet, hat das BASIC-Programm nur wenige Aufgaben, die vorwiegend in der Ausgabe verschiedener Meldungen bestehen (Punktezah, Treffermeldung etc.). Die wesentlichste Aufgabe besteht in der Geschößbewegung und der Trefferausgabe (Zeile 610-750).

Das Geschöß wird bewegt, indem es an der alten Position "gz" gelöscht wird, "gz" erniedrigt und das Geschöß anschließend an der neuen Position ausgegeben wird (Zeile 610-650).

Die Trefferausgabe besteht fast ausschließlich aus "CHAR"-Befehlen, mit denen der Treffer gemeldet und die neue Punktzahl mitgeteilt wird (Zeile 670-750).

IRQ-Routine initialisieren:

```

. 065e 78      sei
. 065f a9 7b    lda #$7b
. 0661 a2 06    ldx #$06
. 0663 8d 14 03 sta $0314
. 0666 8e 15 03 stx $0315
. 0669 a9 ff    lda #$ff
. 066b a2 0b    ldx #$0b
. 066d 85 dc    sta $dc
. 066f 86 dd    stx $dd
. 0671 a5 d9    lda $d9
. 0673 85 db    sta $db
. 0675 a9 00    lda #$00
. 0677 85 da    sta $da
. 0679 58      cli
. 067a 60      rts

```

IRQ-Routine:

```

. 067b c6 db    dec $db
. 067d d0 2f    bne $06ae
. 067f a5 d9    lda $d9
. 0681 85 db    sta $db
. 0683 a0 00    ldy #$00
. 0685 b1 dc    lda ($dc),y
. 0687 aa      tax
. 0688 a9 20    lda #$20
. 068a 91 dc    sta ($dc),y
. 068c e4 d8    cpx $d8
. 068e f0 16    beq $06a6
. 0690 e6 dc    inc $dc
. 0692 d0 02    bne $0696
. 0694 e6 dd    inc $dd
. 0696 a5 dd    lda $dd
. 0698 c9 10    cmp #$10
. 069a d0 04    bne $06a0
. 069c e6 da    inc $da
. 069e d0 11    bne $06b1

```

```
. 06a0 b1 dc   lda ($dc),y
. 06a2 c5 d8   cmp $d8
. 06a4 d0 04   bne $06aa
. 06a6 85 da   sta $da
. 06a8 f0 07   beq $06b1
. 06aa a9 2a   lda #$2a
. 06ac 91 dc   sta ($dc),y
. 06ae 4c 0e ce jmp $ce0e
```

IRQ-Routine ausschalten:

```
. 06b1 a9 0e   lda #$0e
. 06b3 a2 ce   ldx #$ce
. 06b5 8d 14 03 sta $0314
. 06b8 8e 15 03 stx $0315
. 06bb d0 f1   bne $06ae
```

4.2. Graphik

Zwei der folgenden Programme aus dem Bereich Graphik, die Programme "Malprogramm" und "Funktionsdarstellung", verwenden die hochauflösende Graphik. Beachten Sie bitte, daß bei Verwendung dieser Betriebsart nur noch zwei Kilobyte freier Benutzerspeicher zur Verfügung stehen.

Vor allem in eigenen Programmen sollten Sie darauf achten, mit dieser geringen Speicherkapazität sehr sorgfältig umzugehen. Wenn Sie Programme schreiben, die die hochauflösende Graphik verwenden, denken Sie bitte an den in diesem Buch beschriebenen "REM-Killer", der eine bessere Ausnutzung des vorhandenen Speicherplatzes erlaubt.

4.2.1. Malprogramm

Das vorliegende Programm ist ein Mal- oder Zeichenprogramm, das es Ihnen erlaubt, Zeichnungen beliebiger Art anzufertigen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung: Punkte

setzen und löschen, Linien ziehen und löschen, Rechtecke malen und löschen, Flächen ausfüllen oder löschen.

Der C16 besitzt leider den Nachteil einer sehr geringen Speicherkapazität. Wie Sie an den in diesem Buch vorgestellten Programmen sehen, ist es dennoch möglich, auch mit nur zwölf Kilobyte freiem Benutzerspeicherplatz interessante Programme zu erstellen.

Wenn jedoch die hochauflösende Graphik eingeschaltet wird, verbleiben nur noch zwei Kilobyte für Programme und Daten. Zwei Kilobyte sind jedoch extrem wenig, wie Sie bei eigenen Versuchen mit der Graphik bestimmt noch feststellen werden.

Das vorliegende Programm nutzt diese verbleibende Speicherkapazität voll aus. Versuchen Sie nicht, auch nur eine weitere Programmzeile einzugeben, da es sonst während des Programmlaufs möglicherweise mit der Fehlermeldung "out of memory error" "abstürzt".

Wenn Sie das Programm erweitern wollen, müssen Sie den ebenfalls in diesem Buch vorgestellten "REM-Killer" verwenden, ein Programm, das alle überflüssigen Kommentarzeilen entfernt. Die Anwendung des REM-Killers auf dieses Programm ist bereits vorgesehen: Keine einzige Kommentarzeile wird als Sprungziel verwendet.

Nach Bearbeitung des Programms mit dem REM-Killer können Sie es um die eine oder andere Funktion erweitern. Viel zusätzlichen Speicherplatz dürfen Sie jedoch nicht erwarten, da in dem vorliegenden Programm aus den genannten Gründen Kommentarzeilen von mir nur spärlich verwendet wurden.

Programmbedienung

Zur Orientierung sehen Sie an der momentanen Malposition immer ein Fadenkreuz. Dieses Fadenkreuz können Sie mit den

Cursortasten beliebig bewegen. Das Programm unterscheidet drei verschiedene Modi:

Bewegungsmodus:

In diesem Modus können Sie das Fadenkreuz bewegen, ohne eventuell bereits vorhandene Zeichnungen zu beeinflussen. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Fadenkreuz eine Linie überqueren, ist diese nach der Überquerung wieder vollständig vorhanden, ohne daß der Kreuzungspunkt zerstört wird.

In diesem Modus kann nicht gemalt werden, weder Punkte noch Linien oder Rechtecke können gezeichnet werden. Auch das Ausfüllen von Flächen ist nicht möglich. In diesem Modus kann nur das Fadenkreuz bewegt werden.

Malmodus:

Wenn Sie das Fadenkreuz im "Mal-Modus" bewegen, hinterläßt es eine "Spur", es werden Punkte gezeichnet. Das Fadenkreuz fungiert als Zeichenstift. Dieser Modus muß ebenfalls angewählt werden, wenn Sie Linien oder Rechtecke zeichnen, oder aber eine Fläche ausfüllen wollen.

Löschmodus:

Das Fadenkreuz wirkt in diesem Modus wie ein Radiergummi, das alles auslöscht, was ihm auf seinem Weg begegnet. Wird in diesem Modus die Funktion "Linie zeichnen" gewählt, löscht das Radiergummi die zwischen den Endpunkten der Linie vorhandenen Punkte. Gleiches gilt für das Zeichnen von Rechtecken, die nun gelöscht werden. Das Ausfüllen von Flächen führt dazu, daß die komplette Fläche "ausradiert" wird.

In welchem Modus Sie sich gerade befinden, wird ständig in der untersten Bildschirmzeile angezeigt. Zum Umschalten zwischen den verschiedenen Kommandos dient eines der im folgenden

besprochenen Kommandos, die mit Hilfe der Funktionstasten angewählt werden.

Moduswechsel (F1):

Nach dem Starten des Programms befinden Sie sich im "Bewegungs-Modus". Wenn Sie "F1" drücken, gelangen Sie in den "Lösch-Modus". Ein weiterer Druck auf "F1" führt zum "Mal-Modus", und die nächste Betätigung wieder zum Modus "Bewegen". "F1" wirkt wie ein Schalter: Jede Betätigung schaltet in den nächsten der drei Modi um.

Parameterpunkt setzen (F3):

Für die folgenden Funktionen "Linie ziehen/löschen" und "Rechteck zeichnen/löschen" wird jeweils die Angabe zweier Punkte benötigt. Einer der beiden Punkte wird immer durch die momentane Position des Fadenkreuzes angezeigt. Der zweite Punkt muß von Ihnen angegeben werden, indem Sie an der jeweiligen Position die Taste "F3" drücken. An dieser Position wird ein Punkt gezeichnet, der die eine Koordinate der zu zeichnenden Linie beziehungsweise des Rechtecks angibt.

Parameterpunkt löschen (F4):

Sollten Sie bereits den Parameterpunkt gesetzt haben und sich im nachhinein eine andere Position für die zu zeichnende Linie beziehungsweise das Rechteck überlegen, löschen Sie bitte diesen Punkt, indem Sie "F4" betätigen. Der markierte Parameterpunkt wird gelöscht werden, unabhängig davon, an welcher Position sich momentan das Fadenkreuz befindet.

Linie ziehen/löschen (F5):

Um eine Linie zu ziehen, werden zwei Parameter benötigt, die beiden Endpunkte der Linie. Markieren Sie einen der Endpunkte, indem Sie an der gewünschten Position "F3" betätigen. Schalten Sie nun - sofern er noch nicht eingeschaltet ist - in den "Bewegungs-Modus" und bewegen Sie das Fadenkreuz zum anderen gewünschten Endpunkt der Linie. Schalten Sie in den "Mal-Modus" und betätigen Sie die Taste "F5". Zwischen den beiden gewählten Endpunkten wird eine Linie gezeichnet.

Um eine vorhandene Linie ganz oder teilweise zu löschen, markieren Sie bitte einen der Endpunkte, schalten Sie in den "Bewegungs-Modus", führen Sie das Fadenkreuz zum anderen Endpunkt, schalten Sie anschließend den "Lösch-Modus" ein und betätigen Sie "F5". Im "Lösch-Modus" werden alle Punkte zwischen den Endpunkten einer Linie nicht gezeichnet, sondern gelöscht.

Rechteck zeichnen/löschen (F6):

Markieren Sie bitte wie beschrieben einen Punkt mit "F3". Dieser Punkt stellt die obere linke Ecke des zu zeichnenden Rechtecks dar. Bewegen Sie das Fadenkreuz - im "Bewegungs-Modus" - zu jener Position, die die rechte untere Ecke des Rechtecks ergeben soll, und drücken Sie - nachdem Sie in den "Mal-Modus" geschaltet haben - die Taste "F6". Das Rechteck zwischen den angegebenen Eckkoordinaten wird nun gezeichnet.

Wie Sie sich bereits denken können, werden alle Punkte, die sich auf den Ecklinien des Rechtecks befinden, gelöscht statt gezeichnet, wenn Sie den gleichen Vorgang noch einmal durchführen, jedoch den "Lösch-Modus" einschalten, bevor Sie die Taste "F6" betätigen.

Fläche ausfüllen/löschen (F8/Help):

Mit der Taste "F8" oder auch "Help" kann eine beliebige umgrenzte Fläche ausgefüllt oder gelöscht werden, je nachdem in welchem Modus Sie sich befinden, wenn Sie diese Taste betätigen.

Zeichnen Sie bitte auf die beschriebene Weise ein Rechteck, schalten Sie in den "Bewegungs-Modus" und führen Sie das Fadenkreuz in das Rechteck hinein. Das Fadenkreuz ist nun von einer umgrenzten Fläche umgeben, dem gerade gezeichneten Rechteck.

Schalten Sie nun bitte auf den "Mal-Modus" um und drücken Sie "F8" (Help). Das Rechteck wird vollständig ausgefüllt werden. Wenn Sie den "Lösch-Modus" einschalten und anschließend "F8" betätigen, wird das nun ausgefüllte Rechteck gelöscht werden.

Graphik ausschalten (Esc):

Durch Betätigung der Taste "Esc" können Sie Ihre "Malerei" jederzeit abbrechen und die hochauflösende Graphik abschalten.

Zusammenfassung:

Es stehen Ihnen verschiedene Funktionen und Modi zur Verfügung. Die Funktionen haben unterschiedliche Auswirkungen, je nachdem in welchem Modus Sie sich befinden.

Im "Bewegungs-Modus" kann nur das Fadenkreuz bewegt werden (ohne Auswirkungen auf das Bild). Im "Mal-Modus" werden Punkte gesetzt, Linien oder Rechtecke gezogen und Flächen ausgefüllt. Im "Lösch-Modus" wirken die Funktionen

umgekehrt: Punkte, Linien etc. werden gelöscht. Die einzelnen Funktionen:

F1: Modus umschalten
F3: Parameterpunkt setzen
F4: Parameterpunkt löschen
F5: Linie ziehen/löschen
F6: Rechteck zeichnen/löschen
F7: Fläche ausfällen/löschen
Esc: Graphik ausschalten

Programmlisting

```
100 rem -----malprogramm-----
110 rem -(jan 1986/s.baloui)-
120 :
130 rem ---kommandostring erzeugen---
140 for i=1 to 8:key i,chr$(132+i):k$=k$+chr$(132+i):next
150 k$=chr$(29)+chr$(157)+chr$(17)+chr$(145)+k$
160 :
170 rem ---initialisierung---
180 crs$=chr$(160)+chr$(64)+chr$(160)+chr$(2)+chr$(0)
+chr$(2)+chr$(0)
190 graphic 1,1
200 x=160:y=100:rem startposition
210 sshape old$,x-1,y-1,x+1,y+1
220 gshape crs$,x-1,y-1
230 locate x,y
240 mode=1:gosub 640
250 :
260 rem -----hauptprogramm-----
270 getkey a$
280 if a$=chr$(27) then graphic0:end
290 k=instr(k$,a$)
300 gshape old$,x-1,y-1
310 locate x,y
320 on k gosub 400,460,520,580,640,730,840,430,780,890,
```

```
430,940
330 x=rdot(0):y=rdot(1)
340 sshape old$,x-1,y-1,x+1,y+1
350 gshape crs$,x-1,y-1
360 locate x,y
370 goto 270
380 :
390 rem ---cursor rechts---
400 if x>317 then 420
410 if mode<>2 then draw mode to x+2,y
420 locate x+2,y
430 return
440 :
450 rem ---cursor links---
460 if x<2 then 490
470 if mode<>2 then draw mode to x-2,y
480 locate x-2,y
490 return
500 :
510 rem ---cursor unten---
520 if y>197 then 550
530 if mode<>2 then draw mode to x,y+2
540 locate x,y+2
550 return
560 :
570 rem ---cursor oben---
580 if y<2 then 610
590 if mode<>2 then draw mode to x,y-2
600 locate x,y-2
610 return
620 :
630 rem ---modus umschalten---
640 mode=mode+1:if mode>2 then mode=0
650 on mode+1 gosub 680,690,700
660 char 1,0,24,"modus: "+mode$
670 return
680 mode$="loeschen":return
690 mode$="malen ":return
700 mode$="bewegen ":return
710 :
```

```
720 rem ---parameterpunkt setzen---
730 xp=x:yp=y
740 draw 1,xp,yp
750 return
760 :
770 rem ---parameterpunkt loeschen---
780 draw 0,xp,yp
790 xp=-1
800 locate x,y
810 return
820 :
830 rem ---linie ziehen---
840 if xp<>-1 then if mode<>2 then draw mode to xp,yp
850 locate x,y
860 return
870 :
880 rem ---rechteck malen---
890 if xp<>-1 then if mode<>2 then box mode,x,y,xp,yp
900 locate x,y
910 return
920 :
930 rem ---flaeche---
940 if mode<>2 then paint mode
950 return
```

Programmablauf

Vor der eigentlichen Erläuterung ein Hinweis: Wenn Sie die Graphikbefehle im Handbuch zum C16 nachlesen, werden Sie feststellen, daß bei den Befehlen "DRAW", "LINE" und "PAINT" ganz oder teilweise die Angabe von Koordinaten entfallen kann. In diesem Fall verwendet der BASIC-Interpreter als Koordinaten die aktuelle Position des Graphikcursors. Merken Sie sich diese Besonderheit bitte, da im vorliegenden Programm reichlich Gebrauch von dieser Möglichkeit gemacht wird.

In den Zeilen 130-150 wird ein String "k\$" gebildet, der die Cursorsteuerzeichen und alle den Funktionstasten neu zugeordnete Zeichen (chr\$(133)-chr\$(140)) enthält.

Der String "crs\$" (Zeile 180) enthält das Fadenkreuz, den "Graphikcursor", und wurde mit dem Befehl "SSHAPE" gebildet (jedoch nicht im Rahmen dieses Programms!).

In Zeile 190 wird die hochauflösende Graphik eingeschaltet, anschließend wird die Ausgangsposition (Bildschirmmitte) in den Variablen "x" und "y" festgelegt.

Um die folgenden Befehle zu verstehen, müssen Sie wissen, daß das Fadenkreuz sowohl in X- als auch in Y-Richtung eine Ausdehnung von jeweils drei Punkten besitzt.

Fadenkreuz:

```
x x
  x
x x
```

Bevor dieses Fadenkreuz an der Ausgangsposition, der Koordinate 160/100 gezeichnet wird, wird der "Untergrund" unter dem zu malenden Fadenkreuz gerettet, der momentan aus neun (drei mal drei) nicht gesetzten Punkten besteht. Anschließend wird das Fadenkreuz gezeichnet (Zeile 220).

Der Graphikcursor wird auf die Ausgangsposition gesetzt (Zeile 230) und danach der Modus initialisiert. Zum Modus ist zu sagen, daß die Variable "mode" drei verschiedene Werte annehmen kann.

1. mode=0: Lösch-Modus
2. mode=1: Mal-Modus
3. mode=2: Bewegungs-Modus

"mode" erhält in Zeile 240 den Wert eins, da direkt im Anschluß daran das Unterprogramm "Modus-Wechsel" aufgerufen wird, das in den nächsten Modus schaltet und den aktuellen Modus auf dem Bildschirm anzeigt. Nach Aufruf dieses Unterprogramms besitzt "mode" den gewünschten Wert zwei, der "Bewegungs-Modus" ist eingeschaltet.

Das eigentliche Hauptprogramm umfaßt die Zeilen 260-370. Seine Aufgabe besteht darin, auf ein Kommando zu warten und das zugehörige Unterprogramm aufzurufen.

Durch verschiedene Kommandos wird das Fadenkreuz bewegt (Cursortasten). Der Untergrund, über den es sich bewegt, wird dabei überschrieben, wenn dieses Problem nicht speziell berücksichtigt wird.

Daher wurde bei der Initialisierung dieser Untergrund vor der Ausgabe des Fadenkreuzes in der Variablen "old\$" gespeichert ((siehe "SSHAPE/GSHAPE" im Handbuch). Vor der Ausführung eines Kommandos wird der in "old\$" gespeicherte Untergrund ausgegeben und das Fadenkreuz damit gelöscht. Anstelle des Fadenkreuzes werden wieder die zuvor an dieser Position gesetzten Punkte sichtbar (Zeile 300).

Da die Befehle "GSHAPE" und "SSHAPE" die Position des Graphikcursors verändern, wird dieser erneut auf die in "x" und "y" enthaltene Position gesetzt (Zeile 310).

Nachdem das betreffende Unterprogramm ausgeführt wurde (Zeile 320), wird die aktuelle Position des Graphikcursors - die eventuell geändert wurde (Cursortasten) - in "x" und "y" festgehalten (Zeile 330).

Bevor nun das Fadenkreuz an diese neue Position gesetzt wird (Zeile 350), wird der momentane Untergrund in die Variable "old\$" übertragen (Zeile 340). Aufgrund der durch diese Befehle veränderten Position des Graphikcursors wird dieser erneut auf

die Position "x/y" gesetzt und zur Eingabeschleife gesprungen (Zeile 360-370).

Besondere Erwähnung verdient die Zeile 280: Wenn die Taste "Esc" (ASCII-Code 27) betätigt wurde, wird kein Unterprogramm aufgerufen, sondern die Graphik wird ausgeschaltet und das Malprogramm beendet.

Cursorsteuerung:

Die Zeilen 390-490 enthalten das Unterprogramm für die Rechtsbewegung des Fadenkreuzes. Das Fadenkreuz wird nur dann nach rechts bewegt, wenn der aktuelle Wert der X-Koordinate kleiner als 317 ist (Zeile 400), da durch die folgende Bewegung um zwei Punkte sonst die rechte Bildschirmbegrenzung überschritten wird (maximale X-Koordinate: 319).

Wenn entweder der Löschmodus oder aber der Malmodus eingeschaltet ist, wird eine Linie von der momentanen Position des Graphikcursors zur neuen Position gezogen (Zeile 410). Dieses Ziehen einer Linie bedeutet nicht unbedingt, daß die entsprechenden Punkte gesetzt werden: Wenn der Löschmodus eingeschaltet ist, "mode" den Wert null besitzt, werden alle Punkte gelöscht, die sich auf dieser Linie befinden.

Der Graphikcursor wird nun auf die neue Koordinate gesetzt. Der Y-Wert bleibt unverändert, der X-Wert wird um zwei erhöht. Die Erhöhung der X-Koordinate um zwei bedeutet, daß das Fadenkreuz um zwei Punkte nach rechts verschoben wird. Der Grund besteht in der zu geringen Geschwindigkeit, mit der sich das Fadenkreuz ansonsten über den Bildschirm bewegen würde. Die Erhöhung der X-Koordinate um zwei bewirkt, daß es sich bei Betätigung der Taste "Cursor rechts" in Zwei-Punkt-Schritt über den Bildschirm bewegt.

Entsprechendes gilt für alle übrigen Cursortasten. Sie werden nur ausgeführt, wenn das Fadenkreuz innerhalb der Bildschirmbegrenzung bleibt. Von der alten zur neuen Position wird eine

Linie gezogen, wenn der "Löschen-Modus" oder der "Mal-Modus" eingeschaltet ist.

Im "Mal-Modus" werden hierbei Punkte gesetzt, im "Löschen-Modus" Punkte, die sich auf dieser Linie befinden, gelöscht.

Der Graphikcursor wird auf die neue Koordinate gesetzt und den Abschluß bildet die Rückkehr zum Hauptprogramm.

Modus umschalten:

Das Umschalten des Modus (Zeile 630-700) geschieht, indem "mode" um eins erhöht wird. Sollte der sich ergebende Wert größer als zwei sein, erhält "mode" den Wert null. Abhängig vom neuen Wert von "mode" wird "mode\$" definiert, ein String, der Informationen über den aktuellen Modus enthält. Dieser String wird in der untersten Bildschirmzeile ausgegeben und anschließend zum Hauptprogramm zurückgekehrt.

Parameterpunkt setzen/löschen:

Wenn der Parameterpunkt gesetzt wird, ist dessen Koordinate gleich der aktuellen Koordinate des Graphikursors. Diese Koordinate wird in "xp" und "yp" zwischengespeichert (Zeile 730), an der jeweiligen Position ein Punkt gezeichnet (Zeile 740) und das Unterprogramm verlassen (Zeile 750).

Wenn der Parameterpunkt gelöscht werden soll, wird der Punkt an der gemerkten Position "xp/yp" gelöscht und "xp" erhält - wir werden noch sehen, aus welchem Grund - den Wert minus eins (Zeile 780-790). Da durch den "DRAW"-Befehl die aktuelle Position des Graphikursors verändert wird, wird dieser erneut gesetzt, bevor die Rückkehr zum Hauptprogramm erfolgt (Zeile 800-810).

Linie ziehen/löschen:

Wenn der Parameterpunkt gelöscht wurde, das heißt wenn gilt "xp=-1", wird keine Linie gezogen (Zeile 830). Damit soll das versehentliche Anwählen dieser Funktion vermieden werden.

Wenn ein anderer als der "Bewegungs-Modus" eingeschaltet ist, wird eine Linie von der aktuellen Position des Graphikcursors zum Parameterpunkt gezogen. Je nach Modus werden hierbei Punkte gesetzt oder aber gelöscht (Zeile 840).

Durch den "DRAW"-Befehl wird die Position des Graphikcursors verändert und dieser daher anschließend erneut gesetzt (Zeile 850).

Da das Ziehen einer Linie nur dann nicht möglich ist, wenn der Parameterpunkt gelöscht wurde, ergibt sich folgende Möglichkeit: Sie können einen "Stern" malen, indem Sie einen Parameterpunkt angeben, den Cursor wegbewegen und eine Linie ziehen, den Cursor auf einem gedachten Kreis weiterbewegen, dessen Mittelpunkt der Parameterpunkt ist, und weitere Linien ziehen. Dies ist möglich, da - außer er wird absichtlich mit "F4" gelöscht - der Parameterpunkt, das heißt der Kreismittelpunkt, erhalten bleibt.

Rechteck malen:

Das Malen eines Rechtecks (Zeile 880-910) ist mit der Funktion "Linie ziehen" praktisch identisch, abgesehen davon, daß anstelle des Befehls "DRAW" der Befehl "BOX" verwendet wird.

Fläche füllen/löschen:

Diese Funktion besteht praktisch nur aus einer einzigen Zeile (Zeile 940), in der der "PAINT"-Befehl mit den aktuellen Ko-

ordinaten des Graphikcursors ausgeführt wird, wenn entweder der "Mal-Modus" oder der "Lösch-Modus" eingeschaltet ist.

4.2.2. Laufschrift

Wußten Sie schon, daß ihr C16 mehrere Programme (fast!) gleichzeitig bearbeiten kann? Wenn nicht, empfehle ich Ihnen, das Programm "Laufschrift" einzugeben. Dieses Programm ermöglicht es, einen beliebigen Text in der obersten Bildschirmzeile von rechts nach links "laufen" zu lassen.

Das Besondere daran ist, daß Sie mit dem C16 währenddessen beliebige Arbeiten ausführen können. Sie können Daten laden oder abspeichern, Programmieren oder mit Programmen arbeiten. Das Programm "Laufschrift" arbeitet gewissermaßen im "Hintergrund". Ohne die über den Bildschirm wandernde Schrift würden Sie niemals auf die Idee kommen, daß ständig ein Programm abläuft.

Das Geheimnis heißt "Interrupt-Programmierung". Diese Programmieretechnik ist jedoch nur in Maschinensprache zu verwirklichen. Sollten Sie bereits entsprechende Kenntnisse besitzen, empfehle ich Ihnen das genaue Studium des Programmablaufs.

Programmbedienung

Nach dem Starten des Programms wird auf Gross/Kleinschrift geschaltet, da das Programm nur in diesem Modus arbeiten kann, ohne Graphikzeichen statt des gewünschten Textes darzustellen.

Danach werden Sie nach dem Text gefragt, der als Laufschrift erscheinen soll, und nach der Geschwindigkeit.

Der Text kann maximal eine Zeile lang sein. "Geshiftete" Zeichen sollten Sie nicht eingeben, da diese als Graphikzeichen dargestellt werden. Auf die Frage nach der Geschwindigkeit

können Sie einen beliebigen Wert zwischen eins und 255 eingeben. Je höher der Wert, desto langsamer ist die Laufschrift. Ich empfehle Ihnen die Geschwindigkeit zwei, bei der sich die Laufschrift gut lesbar und völlig ruckelfrei über den Bildschirm bewegt.

Nach Beantwortung der beiden Fragen wird die Laufschrift gestartet und das BASIC-Programm beendet. Sie können nun beliebige Arbeiten mit dem C16 durchführen, nur die Belegung der Funktionstasten "F1"- "F3" sollten Sie nicht verändern, da sich dadurch auch die Laufschrift ändern würde. Das nicht mehr benötigte BASIC-Programm kann gelöscht werden, die Laufschrift bleibt dennoch erhalten.

Die Funktionstaste "F7" wurde durch das BASIC-Programm so belegt, daß Sie die Laufschrift mit dieser Taste beliebig aus- und wieder einschalten können.

Der Schrifttext kann jederzeit durch Umbelegung der Funktionstaste "F2" geändert werden, zum Beispiel mit dem Befehl:

```
key 2,"laufschrift-demo"    oder    key 2,"test"
```

Auch die Geschwindigkeit kann jederzeit variiert werden, indem der gewünschte Wert in die Speicherstelle 218 "gepokt" wird, zum Beispiel:

```
poke 218,20    oder    poke 218,100
```

Programmlisting

```
100 rem -----laufschrift-----
110 rem -(jan 1986/s.baloui)-
120 :
130 rem ---initialisierung---
140 print chr$(14):rem gross/klein
```

```
150 sa=1630:rem startadresse
160 read a:if a<>-1 then poke sa,a:sa=sa+1:goto 160
170 for i=1 to 7:key i,"":next
180 key 8,"sys 1630"+chr$(13):rem 'help' als
ein/ausschalter
190 sp$=""                                     ":rem 40
spaces
200 key 1,sp$:key 3,sp$
210 :
220 rem ---laufschr.parameter---
230 input "text";t$:key 2,t$
240 input "geschwindigkeit";g:poke 218,g
250 print "schalten mit 'help'"
260 sys 1630:rem einschalten
270 end
280 :
290 rem ---datas---
300 data120,173,21,3,201,206,208,20,169,134,141,20,3,169
310 data6,141,21,3,169,0,133,216,165,218,133,217,208,10
320 data169,14,141,20,3,169,206,141,21,3,88,96,198,217
330 data208,36,165,218,133,217,160,0,169,40,24,109,96,5
340 data197,216,176,4,169,0,133,216,166,216,189,103,5,153
350 data0,12,232,200,192,40,208,244,230,216,76,14,206,-1
```

Programmablauf

Das Verständnis des Programmablaufs setzt leider entsprechende Maschinensprachekenntnisse voraus. Sollten Sie diese besitzen, lesen Sie die folgenden Ausführungen bitte sehr sorgfältig, da Kenntnisse über die Interruptprogrammierung des C16 vermittelt werden, mit der sich - siehe vorliegendes Programm - geradezu an Magie grenzende Phänomene programmieren lassen, die für den reinen BASIC-Programmierer völlig unverständlich sind.

Der C16 besitzt einen sogenannten "Systeminterrupt" (im folgenden auch "IRQ" genannt), der von den im Rechner enthaltenen Timern jede sechzigstel Sekunde ausgelöst wird. In der Zeropage befindet sich ein Zeiger oder auch "Vektor"

(\$0314/\$0315), der die Adresse der Interruptroutine enthält (normalerweise \$CE0E).

Wenn ein Interrupt ausgelöst wird, wird zu der Adresse gesprungen, auf die dieser Zeiger weist. Ab dieser Adresse befinden sich mehrere Maschinenroutinen, die zum Beispiel die STOP-Taste abfragen (denken Sie daran, daß ein laufendes BASIC-Programm in jedem Moment durch Drücken von STOP unterbrochen werden kann, diese Taste daher ständig abgefragt werden muß!).

Das vorliegende Programm basiert auf dem Gedanken, den Interruptvektor zu "verbiegen", so daß er auf eine eigene Routine weist, die dadurch regelmäßig jede sechsigstel Sekunde angesprungen wird.

Um weiterhin die Ausführung der eigentlichen Interruptfunktionen zu gewährleisten, muß selbstverständlich am Ende der eigenen IRQ-Routine ein Sprung zur originalen Routine an Adresse \$CE0E erfolgen.

Wenn Sie das Listing des Maschinenprogramms am Ende dieses Kapitels betrachten, werden Sie feststellen, daß die eigentliche Routine ab \$0686 beginnt. Der Interruptvektor muß daher auf diese neue Adresse verstellt werden.

Diese Aufgabe übernimmt das Initialisierungsprogramm ab \$065E. Zuerst werden Interrupts mit dem Befehl "SEI" verhindert. Der Interrupt muß ausgeschaltet sein, wenn der IRQ-Vektor verbogen wird, sonst könnte folgender Fall auftreten: Eines der beiden Bytes des Zeigers wurde soeben verstellt. Nun wird durch die Timer ein Interrupt ausgelöst. Da das zweite Byte noch den Originalwert enthält, wird zu einer undefinierten Adresse gesprungen und es ist sehr wahrscheinlich, daß sich der Rechner nun "aufhängt".

Anschließend wird überprüft, ob der Interruptvektor bereits auf die eigene Routine zeigt, daß heißt ob er bereits verbogen wurde. Dies ist der Fall, wenn das High-Byte des Vektors (\$0315) nicht mehr den Originalwert \$CE enthält

(Standardinterruptroutine ab \$CE0E). In diesem Fall erhält der IRQ-Vektor wieder die Originalwerte \$CE und \$0E. Unsere eigene Routine ist damit nicht mehr in den Systeminterrupt eingebunden, sie wurde ausgeschaltet.

Enthält \$0315 hingegen den Originalwert \$CE, so soll unsere Routine eingeschaltet werden. Der IRQ-Vektor wird auf unsere eigene Routine verbogen (\$0314/\$0315 erhalten die Startadresse unserer Routine, \$06/\$86). Weiterhin wird \$D8 mit dem Wert null initialisiert, und nach \$D9 wird der in \$DA enthaltene Wert übertragen. Der Sinn dieser Maßnahmen wird erst später deutlich werden. Nach dem Verbiegen des Zeigers wird zum Ende der Initialisierung gesprungen.

Der Befehl "BNE \$0684" wirkt wie der unbedingte Sprungbefehl "JMP \$0684", da das Zeroflag zuletzt durch "LDA \$DA" gesetzt wurde (\$DA enthält einen Wert für die gewünschte Geschwindigkeit zwischen eins und 255). Der relative Sprung hat den Vorteil, ein Byte kürzer zu sein als der absolute Sprungbefehl. Dieser "Trick" gehört zum Standardrepertoire jedes Assemblerprogrammierers, es muß jedoch unbedingt darauf geachtet werden, daß der gewünschte Zustand des betreffenden Flags (in diesem Fall des Zero-Flags) in jedem Fall vorhanden ist. Nur dann darf ein absoluter Sprung durch einen relativen ersetzt und damit ein Byte eingespart werden.

Unsere eigene Routine wurde nun entweder ein- oder ausgeschaltet. Der Aufruf des Initialisierungsprogramms wirkt wie ein Umschalter. Interrupts werden nun wieder zugelassen und es folgt die Rückkehr nach BASIC durch "RTS".

Die eigentliche IRQ-Routine basiert auf mehreren Voraussetzungen. Vor der Einbindung der Routine in den Systeminterrupt muß die Funktionstaste "F2" mit dem Text der Laufschrift belegt worden sein. "F1" und "F3" müssen mit je 40 Leerzeichen belegt worden sein. In \$DA befindet sich die gewünschte Geschwindigkeit (eins bis 255). Diese notwendige Initialisierung wird durch das BASIC-Programm vorgenommen.

Zum Verständnis der Routine müssen Sie wissen, daß der Bildschirmspeicher des C16 ab \$0C00 beginnt. \$0C00 entspricht der ersten Spalte der ersten Zeile, \$0C01 der zweiten Spalte der ersten Zeile und so weiter.

Weiterhin müssen Sie wissen, daß die Speicherstellen \$055F-\$0566 die Längen der Texte enthalten, mit denen die Funktionstasten belegt sind. \$055F enthält die Länge des Textes, mit dem "F1" belegt ist, \$0560 die Textlänge von "F2" und \$0566 die Textlänge von "F8" ("Help").

Der Text, mit dem die Funktionstasten belegt sind, wird vom C16 ab Adresse \$0567 gespeichert und sieht nach der Initialisierung wie folgt aus:

```
$0567: (40 Leerzeichen)(Text)(40 Leerzeichen)
```

Bei jedem ausgelösten Interrupt soll unsere Routine diesen Text in der obersten Bildschirmzeile ausgeben, und zwar jeweils 40 Zeichen (eine Bildschirmzeile = 40 Zeichen).

Zuerst soll der Text ab \$0567 ausgegeben werden, das heißt es werden 40 Leerzeichen auf den Bildschirm geschrieben. Die nächste Ausgabe soll ab \$0568 erfolgen, wodurch 39 Leerzeichen und das erste Zeichen des eigentlichen Textes ausgegeben werden. Die dritte Ausgabe erfolgt ab \$0569 und betrifft dadurch 38 Leerzeichen und zwei Zeichen des Textes, mit dem "F2" belegt wurde.

Der Text scheint durch diese Form der Ausgabe von links nach rechts über den Bildschirm zu wandern. Unsere Routine benötigt einen Zeiger, der angibt, ab welchem Byte der Text momentan auszugeben ist. Für diesen Zeiger wird die Speicherstelle \$DA verwendet, die durch die Initialisierungsroutine den Startwert null erhielt.

Betrachten Sie nun die IRQ-Routine. Zuerst wird der Geschwindigkeitszähler \$D9 um eins vermindert. Wenn er da-

nach nicht den Wert null enthält, wird zum Ende der IRQ-Routine gesprungen, die Laufschrift wird nicht ausgegeben.

Der Zähler wird bei jedem Aufruf der Routine (jede sechzigstel Sekunde) dekrementiert. Enthielt der Zähler zum Beispiel den von mir empfohlenen Wert zwei, enthält er beim zweiten Aufruf den Wert null, das heißt die Laufschrift wird bei jedem zweiten ausgelösten IRQ (jede dreißigstel Sekunde) ausgegeben.

Wenn der Wert null erreicht wurde, wird der originale vom Benutzer beziehungsweise dem BASIC-Programm in die Speicherstelle \$DA "gepokte" Wert wieder in den Zähler \$D9 kopiert.

Das Y-Register wird nun mit dem Wert null geladen und der Akkumulator mit dem Wert \$28 (dezimal 40). In Speicherstelle \$0560 befindet sich die Länge des Textes, mit dem die Funktionstaste "F2" belegt ist. Dieser Wert wird zum Akkumulatorinhalt addiert. Nun wird verglichen, ob unser Positionszähler \$D8, ab dem der Text ausgegeben wird, bereits größer ist als die Länge des Textes plus 40.

Wenn \$D8 größer ist, weist der Positionszähler hinter den eigentlichen Text, auf die Leerzeichen, mit denen "F3" belegt wurde. Der Text wanderte bereits über den ganzen Bildschirm und der Positionszähler wird mit dem Wert null neu initialisiert.

Das X-Register wird nun mit dem Wert geladen, den der Positionszähler besitzt, und das Zeichen auf dem Bildschirm ausgegeben, das sich an dieser Position ($\$0567+X$) befindet.

Da Y den Wert null besitzt, wird das Zeichen an der Bildschirmadresse $\$0C00+0=\$0C00$ ausgegeben, also der ersten Spalte der obersten Zeile. X und Y werden um je eins erhöht und das zweite Zeichen ($\$0567+1$) wird in der zweiten Spalte ($\$0C00+1$) ausgegeben. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis Y den Wert \$28 (dezimal 40) besitzt, das heißt bis 40 Zeichen ausgegeben wurden.

Den Abschluß der Routine bildet das Erhöhen des Positionszählers mit "INC \$D8" und der Sprung zur Originalroutine (\$CE0E).

Zum besseren Verständnis dieser zugegebenermaßen nicht ganz einfachen Routine bitte ich Sie, das Programm "Laufschrift" einzugeben und zu starten. Betrachten Sie das Listing des Maschinenprogramms, während sich die Laufschrift bewegt. Sie können die einzelnen Programmschritte weitaus besser nachvollziehen, wenn Sie gleichzeitig die Auswirkungen des Programms vor sich sehen.

Initialisierung:

```
. 065e 78      sei
. 065f ad 15 03 lda $0315
. 0662 c9 ce    cmp #$ce
. 0664 d0 14   bne $067a
. 0666 a9 86   lda #$86
. 0668 8d 14 03 sta $0314
. 066b a9 06   lda #$06
. 066d 8d 15 03 sta $0315
. 0670 a9 00   lda #$00
. 0672 85 d8   sta $d8
. 0674 a5 da   lda $da
. 0676 85 d9   sta $d9
. 0678 d0 0a   bne $0684
. 067a a9 0e   lda #$0e
. 067c 8d 14 03 sta $0314
. 067f a9 ce   lda #$ce
. 0681 8d 15 03 sta $0315
. 0684 58     cli
. 0685 60     rts
```


IRQ-Routine:

```
. 0686 c6 d9    dec $d9
. 0688 d0 24    bne $06ae
. 068a a5 da    lda $da
. 068c 85 d9    sta $d9
. 068e a0 00    ldy #$00
. 0690 a9 28    lda #$28
. 0692 18      clc
. 0693 6d 60 05 adc $0560
. 0696 c5 d8    cmp $d8
. 0698 b0 04    bcs $069e
. 069a a9 00    lda #$00
. 069c 85 d8    sta $d8
. 069e a6 d8    ldx $d8
. 06a0 bd 67 05 lda $0567,x
. 06a3 99 00 0c sta $0c00,y
. 06a6 e8      inx
. 06a7 c8      iny
. 06a8 c0 28    cpy #$28
. 06aa d0 f4    bne $06a0
. 06ac e6 d8    inc $d8
. 06ae 4c 0e ce jmp $ce0e
```

4.2.3. Funktionsdarstellung

Mit dem vorliegenden Programm können Funktionen mit einer unabhängigen Variablen dargestellt werden.

Beispiele:

1. $y=2*x$
2. $y=\sin(x)+\cos(x)$
3. $y=x^2+\cos(x*x)$

Die betreffende Funktion kann in jedem beliebigen Wertebereich dargestellt werden. Dieses Programm dürfte vorwiegend

für Schüler interessant sein, da sich anhand der graphischen Darstellung mit einem Blick in etwa feststellen läßt, ob errechnete nullstellen, Extrema oder Wendepunkte korrekt ermittelt wurden.

Programmbedienung

Nach dem Starten des Programms erhalten Sie eine Kurzanleitung, wie die gewünschte Funktion einzugeben ist. Auf dem Bildschirm erscheint die Zahl 140 und der Cursor befindet sich auf der ersten Stelle dieser Zahl, der eins.

Bewegen Sie den Cursor mindestens drei Spalten nach rechts und geben Sie die gewünschte Funktion ein. Auf dem Bildschirm sollte sich nun zum Beispiel folgendes Bild ergeben:

$$140 \ y=\sin(x)+\cos(x)$$

Drücken Sie "F1", um die Eingabe der Funktion zu beenden. Sie werden nun nach dem darzustellenden Wertebereich gefragt, nach dem Anfangs- und dem Endwert des gewünschten Intervalls. Geben Sie zum Beispiel ein:

anfangswert fuer x? -10
endwert fuer x? 10

Die letzte Frage lautet "Schrittweite (1-10)?" . Geben Sie auf diese Frage einen Wert zwischen eins und zehn ein. Je größer der gewählte Wert ist, umso gröber wird die Funktion gezeichnet werden, je kleiner der Wert ist, desto feiner wird sie dargestellt.

Falls Sie nun der Ansicht sind, daß es keinen Grund gäbe, nicht immer die feinste Funktionsdarstellung zu wählen, muß ich Sie enttäuschen: Graphische Funktionsdarstellungen und die dazu nötigen Berechnungen sind Aufgaben, die Ihren C16 bis an die

Grenzen seiner Leistungsfähigkeit fordern. Sie werden dies an der nicht gerade berauschenden Geschwindigkeit sehen, mit der vor allem komplizierte Funktionen Punkt für Punkt gezeichnet werden.

Je geringer die gewählte Schrittweite ist, desto langsamer wird die Zeichengeschwindigkeit. Geben Sie daher wann immer möglich als Schrittweite eine zehn ein. Sollte sich diese Auflösung als zu gering erweisen, um die betreffende Funktion exakt darzustellen, können Sie die Schrittweite in einem weiteren Durchgang verringern.

Nach Eingabe der Schrittweite beginnt das Programm mit den nötigen umfangreichen Berechnungen. Ihnen bleibt nun eine kleine Wartepause - abhängig von der Komplexität der eingegebenen Funktion -, bevor die hochauflösende Graphik eingeschaltet und die Funktion gezeichnet wird.

Außer der eigentlichen Funktion wird ein Koordinatenkreuz gemalt und dieses skaliert. Die Endpunkte der X-Achse entsprechen den von Ihnen gewählten Anfangs- und Endwerten des darzustellenden Funktionsabschnittes.

Die Einteilung der Y-Achse wird entsprechend den errechneten Y-Werten im vorgegebenen Intervall so gewählt, daß der kleinste beziehungsweise größte Y-Wert gerade noch auf den Bildschirm paßt. Sie sehen daher immer den vollständigen Funktionsverlauf innerhalb des gewählten Intervalls.

Nachdem die Funktion ausgegeben wurde, wartet das Programm auf einen Tastendruck, um anschließend von neuem zu starten.

Beispiel für eine Funktionseingabe mit allen benötigten Parametern:

**FUNKTION EINGEBEN, Z.B.: 140 Y=2*X
UND 'F1' DRUECKEN**

**140 Y=2*X
RUN 330
ANFANGSWERT FUER X? -10
ENDWERT FUER X? 10
SCHRITTWEITE (1-10)? 10**

Achtung! Verändern Sie keinesfalls beim Abtippen des Programms die Zeilennummern. Selbst wenn Sie die Sprünge (GOTO, GOSUB) entsprechend ändern, wird das Programm nicht korrekt arbeiten!

Programmlisting

```

100 rem -----funktionsdarstellung-----
110 rem -----(jan 1986/s.baloui)-----
120 :
130 goto 180
140 y=x^2*cos(x)
150 return
160 :
170 rem ---variablen---
180 tp=1319:rem tastaturpuffer
190 tz=239:rem tastaturpufferzaehler
200 co$=chr$(145):rem 'cursor oben'
210 :
```

```
220 rem ---funktionseingabe---
230 scnc!r
240 print "funktion eingeben, z.b.: 140 y=2*x"
250 print "und 'f1' druecken"
260 print:print:print
270 print "140";:rem 'cursor home'
280 print co$co$co$
290 key 1,chr$(13)+"run 330"+chr$(13)
300 end
310 :
320 rem ---ausgabe vorbereiten---
330 input "anfangswert fuer x";xa
340 input "endwert fuer x";xe
350 input "schrittweite (1-10)";sw
360 :
370 sx=(xe-xa)/319
380 :
390 for i=0 to 319
400 x=xa+i*sx
410 gosub 140
420 if y>yg then yg=y
430 if y<yk then yk=y
440 next
450 :
460 if abs(yk)>yg then ym=yk:else ym=yg
470 sy=100/ym
480 :
490 rem ---koordinatenkreuz---
500 graphic 1,1
510 :
520 char 1,0,0,str$(ym)
530 char 1,0,13,str$(xa)
540 char 1,0,24,str$(-ym)
550 char 1,40-len(str$(xe)),13,str$(xe)
560 :
570 draw 1,0,100 to 319,100
580 draw 1,1,0 to 3,199
590 :
600 rem ---funktion zeichnen---
610 for i=0 to 319
```

```
620 for ii=1 to 10 step sw
630 x=(xa+i*sx+(sx/10*ii))
640 gosub 140:rem y berechnen
650 y=100-y*sy
660 draw 1,i,y
670 next ii,i
680 :
690 getkey a$
700 graphic 0
710 run
```

Programmablauf

Die darzustellende Funktion befindet sich in Zeile 140 in Form eines Unterprogramms. Dieses Unterprogramm steht am Programm-anfang, da es zur Berechnung jedes einzelnen Punktes aufgerufen werden muß. Bei jedem Aufruf eines Unterprogramms ("GOSUB 140") wird die entsprechende Zeilennummer vom BASIC-Interpreter ab dem Programm-anfang gesucht. Je weiter vorn im Programm sich die gesuchte Zeilennummer befindet, desto kürzer ist die Suchzeit. Stellen Sie extrem häufig verwendete Unterprogramme daher bitte möglichst an den Anfang eines Programms.

Der Bildschirm wird nun gelöscht (Zeile 230), der Benutzer erhält Informationen zur Programmbedienung und die Funktionstaste "F1" wird mit der Zeichenkette 'chr\$(13)+"run 330"+chr\$(13)' belegt (Zeile 290), bevor das Programm beendet wird.

Am Anfang der momentanen Cursorzeile befindet sich die Zeilennummer 140 (siehe Zeile 270-280). Der Benutzer gibt nun die Funktionsgleichung im Direktmodus ein und drückt zum Abschluß der Eingabe "F1". Durch das erste Zeichen, mit dem diese Taste belegt wurde (chr\$(13)=ASCII-Code von "Return"), wird die neue Zeile 140 in das Programm übernommen.

Danach wird durch die weitere Belegung dieser Funktionstaste "RUN 330" ausgegeben und ausgeführt. Das Prinzip der Funk-

tionseingabe beruht demnach auf der Änderung von Zeile 140, die die Gleichung enthält, und dem anschließenden Neustart des Programms mit Zeile 330.

Der Benutzer wird nach den Grenzen "xa" und "xe" des gewünschten Wertebereichs und der Schrittweite "sw" gefragt (Zeile 330-350), danach wird ein Faktor "sx" berechnet, der die Unterteilung des Intervalls gemäß der Unterteilung der X-Achse (maximal 320 Punkte in der hochauflösenden Graphik) angibt.

Im nächsten Schritt wird der größte beziehungsweise kleinste in dem gewünschten Wertebereich auftretende Y-Wert berechnet. Das Intervall wird (gemäß der Unterteilung der X-Achse des Graphikbildschirms) in 320 Punkte unterteilt. Zu jedem der 320 X-Werte wird der zugehörige Y-Wert ermittelt und mit dem bisher kleinsten "yk" beziehungsweise grösstem "yg" Y-Wert verglichen (Zeile 420-430). Nach 320 Schleifendurchgängen erhalten "yg" und "yk" den kleinsten und den größten in dem Intervall auftretenden Y-Wert (unter der Bedingung, daß zwischen den 320 Abtastschritten nicht "zwischendurch" extreme Werte auftreten!).

In Zeile 460 wird der absolut größte dieser beiden Werte "ym" ermittelt und in Zeile 470 daraus der Streckungsfaktor "sy" berechnet. Dieser Streckungsfaktor wird so gewählt, daß alle Y-Werte auf dem Bildschirm gezeichnet werden können, die Kurve somit nicht teilweise außerhalb des Bildschirms verläuft. Bedenken Sie, daß nur 200 Punkte zur Verfügung stehen, die Y-Koordinate null sich in der Bildschirmmitte befinden soll, und daher noch je 100 Schritte in der Y-Richtung zur Darstellung positiver und negativer Y-Werte im gewählten Intervall zur Verfügung stehen.

Die hochauflösende Graphik wird eingeschaltet (Zeile 500) und ein Koordinatenkreuz gezeichnet (Zeile 570-580) und skaliert, das heißt mit den Extremwerten von X und Y versehen (Zeile 520-550).

Nach diesen Vorbereitungen folgt die Ausgabe der Funktion (Zeile 610-670) in einer Schleife mit 320 Durchgängen ent-

sprechend der Graphikauflösung von 320 Punkten in der X-Richtung (Zeile 610). Eine innere Schleife dient der weiteren Unterteilung der Schrittweite entsprechend dem gewählten Wert eins bis zehn (Zeile 620).

Aus dem gegebenen X-Wert wird der zugehörige Y-Wert berechnet (Zeile 630), gemäß dem Streckungsfaktor "sy" transformiert (Zeile 650), und der Punkt gezeichnet, dessen X- und Y-Koordinate nun festgelegt ist (Zeile 660).

Wenn diese Ausgabeschleife beendet ist, das heißt die Funktion in dem gewählten Intervall komplett ausgegeben wurde, wird auf eine Taste gewartet, die Graphik ausgeschaltet, und das Programm mit "RUN" neu gestartet (Zeile 690-710).

4.3. Text- und Dateiverarbeitung

Die folgenden drei Programme verwenden Dateien zur dauerhaften Speicherung von Daten. Die Datenspeicherung wurde für die Zusammenarbeit mit der Datasette zugeschnitten. Im Kapitel "Programmänderungen bei Diskettenbetrieb" finden Sie Hinweise, wie eine Umstellung dieser Programme für den Betrieb eines Diskettenlaufwerks problemlos möglich ist. Es ändern sich jeweils nur wenige Programmzeilen, das eigentliche Hauptprogramm bleibt unverändert.

4.3.1. Textverarbeitung/Dateiverwaltung

Das vorliegende Programm stellt zweifellos einen Höhepunkt dieses Buches dar: Es handelt sich um eine kombinierte Textverarbeitung und Dateiverwaltung.

Der große Vorteil einer Textverarbeitung gegenüber der herkömmlichen Schreibmaschine dürfte bekannt sein: Tippfehler können auch ohne "Tipp-Ex" problemlos korrigiert, Texte können abgespeichert und zu jedem späteren Zeitpunkt wieder geladen werden, und vor allem können auch nach dem Ausdruck

entdeckte Fehler jederzeit behoben und der Text erneut ausgedruckt werden.

Eine Textverarbeitung ist jedoch zugleich auch - fast! - eine Dateiverwaltung: Stellen Sie sich vor, jede Textzeile enthalte einen Datensatz, zum Beispiel eine komplette Adresse. Die wesentlichen Anforderungen, die an eine Dateiverwaltung gestellt werden, werden dann ebenfalls von der Textverarbeitung erfüllt:

Eintragen eines neuen Datensatzes entspricht dem Beschreiben einer neuen Textzeile mit dem jeweiligen Datensatz. Löschen eines Datensatzes entspricht dem Löschen der betreffenden Textzeile, und Ändern eines Satzes wird durch Änderungen des Textes der jeweiligen Zeile sogar problemloser gelöst als in mancher reinen Dateiverwaltung.

Sogar das Suchen nach bestimmten Datensätzen kann problemlos gelöst werden mit Hilfe der Funktion "Suche nach bestimmten Textteilen", die in fast allen Textverarbeitungsprogrammen vorhanden ist. Diese Funktion wurde im vorgestellten Programm an die spezifischen Bedürfnisse einer Dateiverwaltung angepaßt.

Eine Funktion bleibt übrig, die keine Textverarbeitung bietet, ohne die jedoch eine gute Dateiverwaltung schwer vorstellbar ist: Das Sortieren von Datensätzen. Diese textverarbeitungsunspezifische Funktion wurde in diesem Programm eingebaut, das damit gleichermaßen als Textverarbeitung und als Dateiverwaltung zu verwenden ist.

Programmbedienung

Da dieses Programm eine Vielfalt verschiedener Funktionen bietet, ist es leider auch schwieriger als manch anderes Programm zu bedienen, das in diesem Buch vorgestellt wird. Seien Sie bitte beim Abtippen des Listings besonders sorgfältig, da sich aufgrund der Programmlänge eine Vielzahl von Fehlern

einschleichen und jeder einzelne bereits eine kleine "Katastrophe" beim Programmlauf verursachen kann.

Nach dem Starten des Programms sehen Sie einen fast leeren Bildschirm vor sich. Nur die obersten Bildschirmzeilen sind mit Informationen zur Programmbedienung beschrieben. In der ersten Zeile unter diesen Benutzerinformationen sehen Sie einen invers dargestellten Cursor. Dieser zeigt Ihnen ihre momentane Schreibposition an. Sie können sofort anfangen, Text einzugeben.

Innerhalb einer Zeile können Sie mit den Tasten "Del" und "Inst" ein Zeichen löschen beziehungsweise in den Text einfügen. Mit den Cursortasten für rechts/links können Sie sich in einer Zeile bewegen, ohne dabei Zeichen zu verändern.

Wenn Ihnen die Cursorbewegung mit den Tasten "Cursor rechts" und "Cursor links" zu langsam ist, können Sie mit den Tasten "Return" und "Shift Return" (= Return zusammen mit Shift gedrückt) Sprünge um jeweils acht Zeichen nach rechts beziehungsweise links ausführen.

Beim Schreiben werden Sie feststellen, daß nach der Eingabe des 74. Zeichens keine weitere Eingabe mehr möglich ist. Sie befinden sich nun nun am Ende der "Druckzeile". Mit Druckzeile ist gemeint, daß in diesem Programm eine später auszudruckende Zeile die Länge 74 Zeichen besitzt, eine übliche Einstellung für die Schreibbreite bei Verwendung normalen DIN A4-Papiers.

Um in die nächste Zeile zu gelangen, drücken Sie die Taste "Cursor nach unten", das heißt die nach unten gerichtete Pfeiltaste. In der obersten Bildschirmzeile wird die Druckzeile angezeigt, in der Sie sich jeweils befinden (nach dem Starten des Programms in Zeile eins). Ihnen stehen maximal 66 Druckzeilen für Ihren Text zur Verfügung. In einem Durchgang können Sie daher eine DIN A4-Seite beschreiben. Mehr ist aufgrund der geringen Speicherkapazität des C16 leider nicht möglich.

Es ist jedoch möglich, den bearbeiteten Text abzuspeichern, im Speicher zu löschen, und anschließend einen neuen Text zu schreiben.

Wenn Sie am unteren Bildschirmrand angelangt sind, können Sie mit der obersten Funktionstaste "F1" zur nächsten Bildschirmseite blättern. Sie befinden sich dann in der Druckzeile Nummer 13. Wenn Sie die gleiche Funktionstaste zusammen mit "Shift" betätigen (= "F4"), wird eine Seite zurückgeblättert. Mit diesen Funktionstasten können Sie jederzeit Ihren Text Bildschirmseite für Bildschirmseite durchblättern.

Wenn Sie in einer bereits verlassenen Zeile Fehler entdecken, können sie mit der Taste "Cursor nach oben", das heißt der nach oben gerichteten Cursortaste, problemlos die vorangehende Zeile erreichen und den Fehler korrigieren.

Weitere Editiermöglichkeiten bieten die Funktionstasten "F2" und "F5": Mit "F2" können Sie an der momentanen Position eine Zeile einfügen, mit "F5" können Sie die Zeile löschen, in der Sie sich befinden. Zuvor müssen Sie jedoch die Sicherheitsabfrage "Sind Sie sicher (j/n) ?" durch Drücken von "j" beantworten. Diese Sicherheitsabfrage soll ein versehentliches Löschen von Zeilen verhindern.

Editiermöglichkeiten innerhalb einer Zeile:

1. "Cursor rechts" = Cursor ein Zeichen nach rechts
2. "Cursor links" = Cursor ein Zeichen nach links
3. "Return" = Sprung um acht Zeichen nach rechts
4. "Shift Return" = Sprung acht Zeichen nach links
5. "Del" = Zeichen löschen
6. "Inst" = Zeichen einfügen

Editiermöglichkeiten im Text:

1. "Cursor nach unten" = Cursor zur nächsten Zeile
2. "Cursor nach oben" = Cursor zur vorigen Zeile
3. "F1" = Bildschirmseite weiterblättern
4. "F4" = Bildschirmseite zurückblättern
5. "F2" = Zeile einfügen
6. "F5" = Zeile löschen

Vier weitere Funktionstasten stehen noch zur Verfügung: "F3", "F6", "F7" und "F8", die auf dem C16 mit "HELP" beschriftet ist. Diese Taste "HELP" oder auch "F8" wird zum Abspeichern des Textes benötigt. Wenn Sie sie betätigen, werden Sie gefragt, ob Sie auch wirklich sicher sind. Wenn ja, drücken Sie "j", ansonsten - wenn Sie die Funktion versehentlich angewählt haben - die Taste "n".

Gehen wir davon aus, daß Sie den Text tatsächlich abspeichern wollen und dies mit "j" bestätigen. Der Bildschirm wird nun gelöscht und Sie werden nach dem Namen des Textes gefragt. Unter dem von Ihnen einzugebenden Namen wird der Text auf der Cassette gespeichert (zum Beispiel "DEMO-TEXT"). Diesen Namen müssen Sie angeben, wenn Sie den Text zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden wollen.

Beim Abspeichern dürfen Sie sich nun in Geduld üben, je nach Länge des eingegebenen Textes.

Die Taste "F7" hat die entgegengesetzte Funktion, das Laden eines Textes. Überlegen Sie sich die Antwort auf die folgende Sicherheitsabfrage ("j" oder "n") gut, denn beim Laden wird der Text, der sich momentan im Rechnerspeicher befindet, restlos gelöscht. Geben Sie den Namen an, unter dem Sie den zu ladenden Text abspeicherten und warten Sie, bis er auf dem Bildschirm erscheint.

Wenn Sie mehrere Texte auf eine Cassette schreiben, merken Sie sich unbedingt die Zählwerkstellung, an der die einzelnen Text-

dateien beginnen, da Sie vorm Laden eines Textes zu jener Position spulen müssen!

Eine Text- oder Dateiverarbeitung ist nicht vollständig, wenn die gespeicherten Daten nicht ausgedruckt werden können. Der Ausdruck wird mit der Taste "F3" gestartet. Bevor Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit "j" beantworten, vergewissern Sie sich, daß der Drucker eingeschaltet und das Papier korrekt justiert ist.

Mit der Taste "F6" können die eingegebenen Daten sortiert werden, eine Funktion, die bei der reinen Textverarbeitung überflüssig, für die Dateiverwaltung jedoch unbedingt notwendig ist.

Nehmen wir an, Sie verwenden das Programm zur Verwaltung von Adressen. In jede Druckzeile tragen Sie eine Adresse ein. Folgende Adressen wurden bisher von Ihnen eingegeben:

.....
Maier/Gerhard/Ottostr. 100 a/6700 Ludwigshafen/0621-12345
Wilbert/Oskar/Friedelweg 5/2000 Ottobrunn/2645-57683
Aarndt/Willi/Bleichweg 2/8000 Stuttgart/7455-25602
Schmidt/Anette/Schmidweg 76/1000 Berlin/57240-78927
.....

Wenn Sie mit der Taste "F6" nun die Funktion "Datensätze sortieren" anwählen, werden die einzelnen Sätze entsprechend ihrer alphabetischen Reihenfolge umgestellt und Sie erhalten folgende sortierte Reihenfolge:

.....
Aarndt/Willi/Bleichweg 2/8000 Stuttgart/7455-25602
Maier/Gerhard/Ottostr. 100 a/6700 Ludwigshafen/0621-12345
Schmidt/Anette/Schmidweg 76/1000 Berlin/57240-78927
Wilbert/Oskar/Friedelweg 5/2000 Ottobrunn/2645-57683
.....

Dieser Sortiervorgang ist jederzeit möglich, wenn zumindest zwei Datensätze eingetragen wurden. Die Zeitdauer, die das Sortieren in Anspruch nimmt, hängt von der vorhandenen Datensatzanzahl ab.

Sollte die alphabetische Reihenfolge Ihrer Adressdatei durch Änderungen oder das Eintragen weiterer Datensätze durcheinandergeraten sein, ist mit dieser Funktion eine Neusortierung möglich.

Eine sehr interessante Funktion stellt das Suchen von bestimmten Datensätzen oder Textteilen dar, die mit Hilfe der Taste "ESC" eingeleitet wird. Wenn Sie diese Taste betätigen, wird der Bildschirm gelöscht und Sie werden aufgefordert, Suchbegriffe einzugeben. Sie können nun eine oder auch mehrere Zeichenketten eingeben, nach denen gesucht werden soll.

Gehen wir zum Beispiel von unserer Beispiel-Adressdatei aus: Sie suchen eine Person, die in Berlin wohnt. Geben Sie als Suchbegriff ein:

Berlin

Der erste Datensatz, in dem der Suchbegriff "Berlin" vorkommt, wird auf dem Bildschirm ausgegeben und Sie werden gefragt, ob weitergesucht werden soll (möglicherweise suchen Sie nicht die Frau "Schmidt" in Berlin, sondern eine andere in Berlin wohnende Person).

Wenn Sie weitersuchen wollen, wird der nächste Datensatz ausgegeben, in dem der Suchbegriff vorkommt (sofern in der Datei vorhanden!).

Wenn Sie auf die Frage "Weitersuchen (j/n) ?" mit "n" antworten, erscheinen die eingegebenen Daten wieder wie gewohnt und der

Cursor befindet sich exakt in jener Zeile, in der auch der gefundene Datensatz eingetragen ist.

Sie können nicht nur einen, sondern auch mehrere Suchbegriffe angeben. Mehrere Suchbegriffe müssen durch das Sonderzeichen "^" getrennt werden. Sie suchen zum Beispiel nach:

Maier^Berlin

Ausgegeben werden nur jene Datensätze, in denen beide Suchbegriffe vorkommen, zum Beispiel:

Maier/Willi/Aalweg 5/1000 Berlin/87642-16345

jedoch nicht der Datensatz:

Maier/Anton/Idaweg 5/2000 Hamburg/836787-71752

Programmlisting

```
100 rem -----textverarbeitung-----
110 rem --(januar 1986/s.baloui)--
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem cs=cursorspalte
150 rem cz=cursorzeile
160 rem cr=cursor-setz-routine
170 rem maxl=max.zeilenanzahl
180 rem lm=max.zeilenlaenge
190 rem lpage=max.seitenzahl
200 rem tab=tabulatorsprungweite
210 rem ft$=zeichen, mit denen die funktionstasten neu
    belegt wurden
220 rem cr$-ra$=ascii-codes der steuertasten in stringform
```

```
230 rem ed$=tasten, mit denen eine eingabe editiert werden
kann
240 rem ez$=tasten, mit denen die eingabe in ein feld
beendet wird
250 rem z$=zeichen, die als gueltige eingabe zugelassen
werden
260 rem i(...)=positionen von '^'
270 rem u$(...)=feldinhalte
280 rem po=position im eingabefeld
290 rem lm=laenge des aktuellen feldes
300 rem li=nummmer des aktuellen feldes
310 :
320 rem ---zeilen/seitenzahl---
330 maxl=66
340 dim u$(maxl)
350 lm=74
360 lpage=11
370 pmax=int(maxl/lpage)
380 tab=8
390 :
400 rem ---cursor---
410 cs=202
420 cz=205
430 cr=55464
440 :
450 rem ---funktionstastenbelegung---
460 for i=1 to 8
470 f$(i)=chr$(i+132)
480 ft$=ft$+f$(i)
490 key i,f$(i)
500 next
510 :
520 rem ---steuerzeichen---
530 cr$=chr$(29):rem cursor rechts
540 cl$=chr$(157):rem cursor links
550 cu$=chr$(17):rem cursor unten
560 co$=chr$(145):rem cursor oben
570 ho$=chr$(19):rem cursor home
580 del$=chr$(20):rem taste 'del'
590 inst$=chr$(148):rem taste 'inst'
```



```
600 rt$=chr$(13):rem taste 'return'
610 sr$=chr$(141):rem tasten 'shift'+ 'return'
620 esc$=chr$(27):rem taste 'esc'
630 re$=chr$(18):rem revers ein
640 ra$=chr$(146):rem revers aus
650 :
660 rem ---versch.strings---
670 ed$=cr$+cl$+del$+inst$
680 ez$=cu$+co$+ft$+rt$+sr$+esc$
690
z$="1234567890!#$%&'()*qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmQWERTYUIOPA
SDFGHJKLZXCVBNM"
700 z$=z$+"^ +-*./.,;<>[]?="
710 for i=1 to lm:sp$=sp$+" ":next
720 goto 1070:rem hauptprogramm
730 :
740 rem -----eingabe-routine-----
750 print re$ mid$(u$(li),po,1) ra$ cl$;
760 getkey a$
770 if instr(ez$,a$) then print mid$(u$(li),po,1) cl$;:
return
780 on instr(ed$,a$) goto 850,890,930,990
790 if instr(z$,a$)=0 or po>=lm then 750
800 :
810 rem ---normales zeichen---
820 mid$(u$(li),po,1)=a$:po=po+1:print a$;:goto 750
830 :
840 rem ---cursor links---
850 if po<lm then print mid$(u$(li),po,1);:po=po+1
860 goto 750
870 :
880 rem ---cursor rechts---
890 if po>1 then print mid$(u$(li),po,1);:po=po-1:print cl$
cl$;
900 goto 750
910 :
920 rem ---delete---
930 s=peek(cs):z=peek(cz)
940 h$=mid$(u$(li),po+1):print h$;:mid$(u$(li),po)=h$+" "
950 poke cs,s:poke cz,z:sys cr
```

```

960 goto 750
970 :
980 rem ---insert---
990 if po=lm then 1030
1000 s=peek(cs):z=peek(cz)
1010 h$=" "+mid$(u$(li),po,lm-po):print h$;u$(li)=
mid$(u$(li),1,po-1)+h$
1020 poke cs,s:poke cz,z:sys cr
1030 goto 750
1040 :
1050 :
1060 rem -----hauptprogramm-----
1070 print chr$(14):rem gross/klein
1080 for i=0 to maxl:u$(i)=sp$:next
1090 pa=1:zeile=1
1100 scncrl
1110 print ho$;
1120 print re$"Zeile:          (Sh)Return=Tab  Esc=Suche";
1130 print re$"F1/F4=Bluettern  F2/F5=Del/Inst Zeile";
1140 print re$"F3/F6=Druck/Sort.  F7/F8=Load/Save  "
1150 :
1160 for i=1 to lpage
1170 poke cs,0:poke cz,2*(i-1)+3:sys cr
1180 print u$((pa-1)*lpage+i);
1190 next
1200 :
1210 li=zeile+(pa-1)*lpage:l$=left$(str$(li)+" ",4):print
ho$ re$ tab(8)l$
1220 poke cs,0:poke cz,2*(zeile-1)+3:sys cr
1230 po=1
1240 gosub 750
1250 k=instr(ez$,a$)
1260 on k goto 1460,1500,1540,1620,1960,1580,1700,1780,
2060,2220,1300,1380,2380
1270 goto 1240
1280 :
1290 rem ---tabsprung vorwaerts---
1300 if po+tab>=lm then 1210
1310 po=po+tab
1320 if po>40 and po<41+tab then poke cz,peek(cz)+1:poke

```

```
cs,po-41:goto 1340
1330 poke cs,peek(cs)+tab
1340 sys cr
1350 goto 1240
1360 :
1370 rem ---tabsprung rueckwaerts---
1380 if po-tab<1 then 1210
1390 po=po-tab
1400 if po<41 and po>40-tab then poke cz,peek(cz)-1:poke
cs,po:goto 1420
1410 poke cs,peek(cs)-tab
1420 sys cr
1430 goto 1240
1440 :
1450 rem ---naechste zeile---
1460 if zeile<lpage then zeile=zeile+1
1470 goto 1210
1480 :
1490 rem ---vorige zeile---
1500 if zeile>1 then zeile=zeile-1
1510 goto 1210
1520 :
1530 rem ---naechste seite---
1540 if pa<pmax then pa=pa+1:zeile=1
1550 goto 1160
1560 :
1570 rem ---vorige seite---
1580 if pa>1 then pa=pa-1:zeile=1
1590 goto 1160
1600 :
1610 rem ---zeile loeschen---
1620 if pa=pmax and zeile=maxl then 1210
1630 for i=zeile+(pa-1)*lpage to maxl-1
1640 u$(i)=u$(i+1)
1650 next
1660 u$(maxl)=left$(sp$,lm)
1670 goto 1160
1680 :
1690 rem ---zeile einfuegen---
1700 if pa=pmax and zeile=maxl then 1210
```

```
1710 for i=maxl to zeile+(pa-1)*lpage+1 step-1
1720 u$(i)=u$(i-1)
1730 next
1740 u$(zeile+(pa-1)*lpage)=left$(sp$,lm)
1750 goto 1160
1760 :
1770 rem ---zeilen sortieren---
1780 printho$ re$"      Sind Sie sicher (j/n) ?      "
1790 getkey a$
1800 if a$<>"j" then 1930
1810 :
1820 a=maxl
1830 if u$(a)=sp$ then a=a-1:goto 1830
1840 if a<2 then 1930
1850 :
1860 for i=a to 2 step-1
1870 x$=""
1880 for ii=1 to i
1890 if u$(ii)>x$ then x$=u$(ii):z=ii
1900 next ii
1910 s$=u$(i):u$(i)=u$(z):u$(z)=s$
1920 next i
1930 goto 1090
1940 :
1950 rem ---ausdrucken---
1960 for i=maxl to 1 step-1
1970 if u$(i)=sp$ then next
1980 open 4,4,7
1990 for ii=0 to i
2000 print#4,"  "u$(ii)
2010 next
2020 close4
2030 goto 1210
2040 :
2050 rem ---text laden---
2060 printho$ re$"      Sind Sie sicher (j/n) ?      "
2070 getkey a$
2080 if a$<>"j" then 2190
2090 scnclr
2100 for i=1 to maxl:u$(i)=sp$:next
```

```
2110 input"Name des Textes";n$
2120 open 1,1,0,n$
2130 input#1,a
2140 for i=1 to a
2150 for ii=1 to lm
2160 get#1,a$:mid$(u$(i),ii)=a$
2170 next ii,i
2180 close1
2190 goto 1090
2200 :
2210 rem ---text abspeichern---
2220 printho$ re$"          Sind Sie sicher (j/n) ?          "
2230 getkey a$
2240 if a$<>"j" then 2350
2250 scnclr
2260 for a=maxl to 1 step-1
2270 if u$(a)=sp$ then next
2280 input"Name des Textes";n$
2290 open 1,1,1,n$
2300 print#1,a
2310 for i=1 to a
2320 print#1,u$(i);
2330 next
2340 close1
2350 goto 1090
2360 :
2370 rem ---suche---
2380 scnclr
2390 print"  Suche nach Textteilen/Datensaetzen"
2400 print"  -----"
2410 print:print:print"Geben Sie die Suchbegriffe durch
das"
2420 print"Zeichen '^' getrennt ein."
2430 print"Bsp.: Meier^Gerhard^Muenchen"
2440 print"Beenden der Eingabe mit 'Return'"
2450 print:print
2460 u$(0)=left$(sp$,40):li=0:po=1:lm=39:gosub 750
2470 if a$<>rt$ or left$(u$(0),1)=" " then print:print
co$;:goto 2460
2480 :
```

```

2490 if right$(u$(0),1)=" " then u$(0)=left$(u$(0),
len(u$(0))-1): goto 2490
2500 z=0:i(0)=1:u$(0)="^"+u$(0)+"^"
2510 :
2520 i(z+1)=instr(u$(0),"^",i(z)+1)
2530 if i(z+1)<>0 then z=z+1:goto 2520
2540 :
2550 for i=1 to maxl
2560 if u$(i)=sp$ then 2640
2570 for ii=0 to z-1
2580 if instr(u$(i),mid$(u$(0),i(ii)+1,i(ii+1)-i(ii)-1))=0
then 2640
2590 next ii
2600 print:print"Gefunden: "u$(i)
2610 print"Weitersuchen (j/n) ?"
2620 getkey a$
2630 if a$="n" then 2670
2640 next i
2650 goto 2690
2660 :
2670 zeile=i
2680 page=int(zeile/lpages)+1
2690 goto 1100

```

Programmablauf

Den Programmablauf werde ich im folgenden stark gekürzt darstellen, da zur eingehenden Beschreibung dieses umfangreichen Programms ein eigenes Buch notwendig wäre. Ich empfehle Ihnen, die Variablenliste am Programmanfang eingehend zu studieren, da sie sehr zum Verständniß des Programms beiträgt.

In den Zeilen 320-380 werden wichtige Parameter definiert. Die maximale Zeilenlänge wird auf 74 festgelegt, die Zeilenanzahl auf 66 und die Anzahl der Druckzeilen pro Bildschirmseite auf elf. Aus der maximalen Zeilenzahl und der Anzahl Zeilen pro

Seite ergibt sich in Zeile 370 der Wert von "pmax", der maximalen Seitenanzahl (Bildschirmseiten).

Die Zeilen 450-500 werden zur Neubelegung der Funktionstasten verwendet. Die einzelnen Funktionstasten werden mit den Zeichen belegt, die den ASCII-Codes 133 bis 140 entsprechen. Aus diesen Zeichen wird der String "ft\$" gebildet (Zeile 480).

Im folgenden Programmblock (Zeilen 520-640) werden - wie bereits bekannt - Strings gebildet, die die benötigten Steuerzeichen für die Cursorsteuerung und den Revers-Modus enthalten.

Das eigentliche Hauptprogramm beginnt ab Zeile 1070. Zuerst werden allen Strings, die die späteren Eingaben aufnehmen sollen ("u\$(...)"), Spaces entsprechend der maximalen Zeilenlänge zugewiesen (Zeile 1080).

In Zeile 1090 werden die momentane Cursorposition (Seite eins ("pa=1") und die Zeile eins ("zeile=1")) initialisiert, das heißt diese Parameter erhalten einen definierten Ausgangswert.

Nachdem die Benutzerinformationen auf dem Bildschirm ausgegeben wurden, wird der Cursor auf den Beginn der elf Druckzeilen der jeweiligen Seite gesetzt, und es werden die Inhalte der ersten elf Druckzeilen ausgegeben, die zu Beginn der Programm Benutzung aus jeweils 74 Spaces bestehen (Zeilen 1160-1190).

Diese Ausgabe der momentanen Bildschirmseite wird unter anderem auch von den Funktionen "Seite vor" und "Seite zurück" verwendet, in denen nur die entsprechenden Parameter "zeile" und "page" geändert werden. Die Aufgabe, den Inhalt der jeweils nächsten beziehungsweise vorhergehenden Bildschirmseite auszugeben, übernimmt das hier beschriebene Hauptprogramm.

Die Variable "li" erhält nun - in Abhängigkeit von der Druckzeile auf der jeweiligen Bildschirmseite, der momentanen Bildschirmseite "pa" und der Anzahl der Druckzeilen pro Seite "lpage" - einen Wert zugewiesen, der die Zeile (von eins bis 66)

kennzeichnet, in der sich der Cursor befindet. Zu Beginn erhält "li" durch diese Berechnung den Wert eins.

Der Cursor wird auf den Anfang der Druckzeile gesetzt (Zeile 1220), "po" erhält den Wert eins (Zeile 1230), entsprechend der Cursorposition innerhalb der Druckzeile, und der eigentliche Programmkern, die Eingaberoutine, wird aufgerufen (Zeile 1240).

Die Eingaberoutine umfaßt den Programmblock ab Zeile 740 bis Zeile 1030. In Zeile 750 wird das Zeichen der aktuellen Druckzeile "u\$(li)" ausgegeben, "auf" dem sich der Cursor momentan befindet (nach Aufruf der Eingaberoutine auf dem ersten Zeichen). Dieses Zeichen wird durch seine Position "po" innerhalb der Druckzeile gekennzeichnet.

Nachdem eine Taste betätigt wurde, wird untersucht, ob das zugehörige Zeichen im String "ez\$" enthalten ist, ob es zum Beispiel eine der acht Funktionstasten war, die betätigt wurde. Wenn ja, wird die Eingaberoutine verlassen und zum Hauptprogramm zurückgekehrt, nachdem die Invers-Darstellung des Zeichens unter dem Cursor wieder rückgängig gemacht wurde (Zeile 770).

Ist das Zeichen hingegen in "ed\$" enthalten, handelt es sich um eine Taste zur Editierung der Eingabe innerhalb einer Druckzeile und der entsprechende Programmblock wird angesprungen (Zeile 780).

Wenn das Zeichen weder in "ez\$" noch in "ed\$" vorhanden war, und es außerdem entweder ebenfalls nicht in "z\$" (= zugelassene Eingabezeichen) enthalten oder aber bereits die maximale Eingabelänge erreicht ist, erfolgt keinerlei Aktion und es wird zur Eingabelschleife zurückgekehrt (Zeile 790).

Wurde ein zugelassenes Zeichen eingegeben, und ist die maximale Eingabelänge "lm" noch nicht erreicht, wird das Zeichen "a\$" ausgegeben, der Positionszähler "po" erhöht, und das

Zeichen in den String der aktuellen Druckzeile ("u\$(li)") übertragen (Zeilen 810-820).

Zur Bewegung des Cursors um eine Stelle nach rechts beziehungsweise links genügt die Änderung des Parameters "po", der die Cursorposition in der aktuellen Druckzeile angibt. Die Funktion "Cursor rechts" (Zeile 840-860) prüft zuerst, ob sich der Cursor bereits am Ende der Druckzeile befindet. Ist dies nicht der Fall, wird das invers dargestellte Zeichen an der momentanen Cursorposition "normalisiert" und "po", der Positionszähler, um eins erhöht, bevor die Rückkehr zur Eingabeschleife erfolgt, die für die inverse Darstellung des Zeichens an der neuen Cursorposition sorgt.

"Cursor links" (Zeile 880-900) verläuft analog. Wenn sich der Cursor noch nicht am Anfang der Druckzeile befindet, wird das Zeichen unter dem Cursor normalisiert, "po" erniedrigt und zur Eingabeschleife zurückgekehrt.

Zur Durchführung der Funktionen "Zeichen löschen" und "Zeichen einfügen" genügt die Veränderung von Parametern leider nicht, da aufgrund gravierender Veränderungen die Druckzeile auf dem Bildschirm neu ausgegeben werden muß, und die jeweilige Änderung auch im String selbst durchzuführen ist.

Zum Löschen des Zeichens unter dem Cursor (Zeile 920-960) wird zuerst die momentane Cursorposition in "s" und "z" zwischengespeichert. Nun wird der String "h\$" gebildet, der sich aus den Zeichen rechts vom Cursor zusammensetzt. Dieser String, in dem das Zeichen unter dem Cursor fehlt, wird ab der momentanen Cursorposition ausgegeben (auf dem Bildschirm wird dadurch das Zeichen unter dem Cursor gelöscht!), und danach der Inhalt der aktuellen Druckzeile korrigiert, der sich in "u\$(li)" befindet (Zeile 940).

"u\$(li)" enthält anschließend die Zeichen links vom Cursor, die Zeichen rechts vom Cursor und zum Abschluß ein Leerzeichen oder "Space", das heißt den gleichen Inhalt wie zuvor außer jenem Zeichen, das sich zuvor unter dem Cursor befand, und

einem Leerzeichen als letztem Zeichen. Zum Schluß der Routine wird der Cursor - dessen Position durch die Bildschirmausgabe geändert wurde - wieder auf die zwischengespeicherte Position gesetzt (Zeile 950).

Das Einfügen eines Leerzeichens verläuft analog (Zeile 980-1030), abgesehen davon, daß diese Funktion nur dann ausgeführt wird, wenn sich der Cursor nicht am Ende der Druckzeile befindet (Zeile 980).

Die momentane Cursorposition wird gerettet, "h\$" aus einem Leerzeichen, dem Zeichen unter und den Zeichen rechts vom Cursor gebildet, dieser String ausgegeben, wodurch alle Zeichen der Druckzeile um eine Spalte nach rechts verschoben werden und an der Cursorposition ein Leerzeichen ausgegeben wird, der Inhalt der Druckzeile "u\$(li)" entsprechend manipuliert (ein Leerzeichen an der Position "po" eingefügt), und zuletzt wird der Cursor wieder auf die ursprüngliche Position gesetzt.

Alle "größeren" Aktionen außer dem Editieren eines einzelnen Zeichens und der Bewegung des Cursors werden außerhalb der Eingaberoutine durchgeführt. Wenn die betreffende Kommandotaste in "ez\$" enthalten ist, wird die Eingaberoutine verlassen - nachdem das inverse Zeichen unter dem Cursor zuvor normalisiert wurde - und je nach Kommando der entsprechende Programmteil angesprungen (Zeile 1250-1260).

Eine solche "größere" Aktion ist der Tabulatorsprung um acht Spalten vorwärts, das heißt nach rechts (Zeile 1290-1350). Dieser Sprung wird nur dann ausgeführt, wenn die sich ergebende Cursorposition nicht größer als die maximale Druckzeilenlänge "lm" ist (Zeile 1300).

Die Position "po" wird um acht erhöht und anschließend geprüft, ob der Sprung dazu führt, daß sich der Cursor in die nächste Bildschirmzeile bewegt. Wenn ja, wird die neue Cursorspalte ermittelt und die Cursorzeile um eins erhöht (Zeile 1320). Bleibt der Cursor in der gleichen Zeile, wird die momentane Cursorspalte einfach um acht, den Betrag des Sprunges, erhöht.

Der Cursor wird auf die ermittelte Position gesetzt und zu Zeile 1240 gesprungen, in der die Eingaberoutine erneut aufgerufen wird.

Der Tabulatorsprung rückwärts, das heißt um acht Spalten nach links, bietet nichts Neues (Zeile 1370-1430). Er wird nur dann ausgeführt, wenn die sich ergebende Cursorposition nicht kleiner als eins ist. Ist dies nicht der Fall, wird "po" um acht vermindert, die neue Spalten- und Zeilenposition des Cursors ermittelt, der Cursor auf die ermittelte Position gesetzt, und der Programmteil verlassen.

Interessanter ist die Funktion "nächste Zeile" (Zeile 1450-1470), zu deren Durchführung die Veränderung des Parameters "zeile" ausreicht. Befindet sich der Cursor bereits in der elften Druckzeile der momentanen Bildschirmseite ("zeile=lpage"), wird diese Funktion nicht ausgeführt (Zeile 1460). Ansonsten wird die Variable "zeile" erniedrigt und zu Zeile 1210 gesprungen. Der dort folgende Programmblock errechnet die echte Druckzeile "li", setzt den Cursor und ruft die Eingaberoutine auf.

"Vorige Zeile" (Zeile 1490-1510) wird ausgeführt, wenn sich der Cursor nicht in der ersten Druckzeile der jeweiligen Bildschirmseite befindet (Zeile 1500). Dabei wird "zeile" um eins vermindert.

Um zur nächsten Seite weiterzublättern, wird der Programmblock ab Zeile 1530 verwendet. Dieses Blättern ist nur möglich, wenn die letzte Seite "pmax" noch nicht erreicht wurde (Zeile 1540). Es genügt wiederum die Veränderung mehrerer Parameter: "pa", der Seitenzähler, wird erhöht, und "zeile", der Zähler für die aktuelle Druckzeile auf der jeweiligen Bildschirmseite, wird auf eins gesetzt. Diese Veränderungen bedeuten, daß sich der Cursor nun auf der ersten Druckzeile der folgenden Bildschirmseite befinden soll.

Diese folgende Bildschirmseite muß selbstverständlich komplett ausgegeben werden, alle elf Druckzeilen dieser Seite müssen auf den Bildschirm "geprintet" und der Cursor auf den Anfang der ersten Zeile gesetzt werden. Diese Aufgabe erledigt wie erwähnt

das ab Zeile 1160 angesprungene Hauptprogramm, das nach diesen Ausgaben die Eingaberoutine aufruft.

Das Zurückblättern zur vorigen Seite verläuft analog (Zeile 1580-1590): Wenn nicht bereits Seite eins auf dem Bildschirm zu sehen ist, wird "pa" vermindert und "zeile" erhält den Wert eins. Die Ausgabe der jeweiligen Seite, die Berechnung der Zeile "li" und das Setzen des Cursors werden wiederum dem Hauptprogramm überlassen.

Komplizierter ist die Funktion "Zeile löschen". Gelöscht werden soll die Druckzeile, in der sich der Cursor momentan befindet. Die Zeilennummer ist in "li" vorhanden. Der zu löschende String ist daher "u\$(li)". Das Löschen dieses Strings ist jedoch nicht ausreichend, da der nachfolgende Text aufgerückt werden muß.

Dieses Aufrücken bewirkt eine Schleife, in der jeder String ab "u\$(zeile+(pa-1)*lpage)", das heißt ab dem Index der aktuellen Druckzeile, bis "lmax-1", das heißt bis zum vorletzten möglichen Index, den Inhalt des nachfolgenden Strings erhält (Zeile 1630-1650). Zum Abschluß wird die letzte Druckzeile mit dem Index "lmax" mit Leerzeichen beschrieben.

Das Einfügen einer neuen Zeile an der momentanen Cursorposition, die nur aus Leerzeichen besteht, verläuft selbstverständlich analog. Wenn sich der Cursor nicht in der letzten möglichen Druckzeile befindet und daher kein Einfügen möglich ist (Zeile 1700), werden alle Druckzeilen ab der aktuellen um eins nach "oben" verschoben, erhalten also höhere Indizes (Zeile 1710-1730). Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, wird mit Leerzeichen gefüllt (Zeile 1740).

Das Sortieren von Daten (Zeile 1770-1930) will ich nicht näher erläutern, abtippfertige Sortieralgorithmen gibt es in Hülle und Fülle. Wenn Sie den verwendeten Algorithmus in Ihre eigenen Programme einbauen wollen, so beachten Sie bitte, daß "a" die Anzahl der zu sortierenden Strings (= höchster Index) und

"u\$(...)" das zu sortierende Stringarray ist. Der eigentliche Sortieralgorithmus beginnt ab Zeile 1860 und endet in Zeile 1920.

Ab Zeile 1950 beginnt der Programmteil "Ausdrucken". Ausgedruckt werden sollen nur Strings, die Daten enthalten, das heißt die nicht ausschließlich aus Leerzeichen bestehen.

In einer Schleife (Zeile 1960-1970) werden - beim letzten beginnend - alle Strings daraufhin untersucht. Nach dem Beenden der Schleife befindet sich in "i" der Index des - vom Ende des Stringarrays aus gesehen - Index des ersten Strings, der Daten enthält.

Nachdem ein Kanal geöffnet wurde, werden diese Strings in einer weiteren Schleife auf den Drucker ausgegeben, wobei jeweils drei vorausgehende Leerzeichen gesendet werden, um einen Abstand zum linken Papierrand zu erhalten. Nach dem Ausdruck aller Daten wird der Kanal wieder geschlossen.

"Abspeichern eines Textes" (ab Zeile 1960) wird nur dann ausgeführt, wenn zuvor eine Sicherheitsabfrage mit "j" beantwortet wurde. Zuerst wird der String mit dem höchsten Index ermittelt, der Daten enthält (Zeile 2260-2270). Der Benutzer wird nach dem Namen gefragt, unter dem der Text gespeichert werden soll (Zeile 2280).

Nachdem eine Datei unter diesem Namen geöffnet wurde, wird in diese Datei die Variable "a" geschrieben, die die Anzahl der abzuspeichernden Strings enthält. Die Daten selbst werden erst anschließend auf das Band geschrieben werden. Zum Schluß wird die Datei wieder geschlossen.

"Laden eines Textes" (Zeile 2050-2190) wird ebenfalls nur nach Beantwortung einer Sicherheitsabfrage ausgeführt. Alle Strings werden initialisiert, das heißt mit Leerzeichen gefüllt (Zeile 2100).

Eine Datei wird unter dem vom Benutzer einzugebenden Namen geöffnet und die Variable "a" eingelesen, die die Anzahl der ab-

gespeicherten Strings enthält. Diese werden anschließend Zeichen für Zeichen eingelesen (Zeile 2140-2170) und danach der geöffnete Kanal wieder geschlossen.

Der Programmteil "Suche" beginnt ab Zeile 2370 und endet mit Zeile 2690. Der Bildschirm wird gelöscht, der Benutzer erhält Informationen zur Suche und wird aufgefordert, den (die) Suchbegriff(e) einzugeben (Zeile 2380-2450). Zur Eingabe des Suchbegriffs wird die im Programm vorhandene Eingaberoutine verwendet (Zeile 2460). Angenommen werden nur Eingaben, die mit "Return" beendet wurden (Zeile 2470). Der Suchbegriff befindet sich anschließend in "u\$(0)".

In Zeile 2490 werden alle sogenannten "nachlaufenden" Spaces entfernt, die Eingabe um jeweils ein Leerzeichen am rechten Stringende gekürzt, bis zum Schluß die echten Eingabedaten übrigbleiben (bedenken Sie, daß "u\$(0)" in Zeile 2460 mit 39 Leerzeichen gefüllt wurde!).

In den Zeilen 2500-2530 wird ermittelt, wie viele Suchbegriffe eingegeben wurden. Die Anzahl befindet sich anschließend in "z", und die Positionen des Sonderzeichens "^", das zur Trennung der Suchbegriffe verwendet wird, in den Variablen "i(1)" bis "i(z)".

Nun folgt die eigentliche Suche: Der erste String wird untersucht. Wenn nicht alle eingegebenen Suchbegriffe in diesem String vorhanden sind, wird der nächste String untersucht. Wurde ein String gefunden, der alle eingegebenen Suchbegriffe enthält, wird er auf dem Bildschirm ausgegeben und der Benutzer gefragt "Weitersuchen (j/n) ?". Antwortet der Benutzer mit "j", geht die Suche weiter. Antwortet der Benutzer jedoch mit "n", ist die Suche beendet und "zeile" (die aktuelle Druckzeile) erhält den Index des gefundenen Strings. Aus "zeile" und "lpages" wird die aktuelle Seite "page" errechnet und zum Hauptprogramm zurückgekehrt.

4.3.2. Vokabeltrainer

Der Vokabeltrainer erlaubt die Abfrage einer einzelnen Vokabel (Sie erhalten die Übersetzung in der betreffenden Sprache), einen Vokabeltest, bei dem Sie die Anzahl der abzufragenden Vokabeln und die Richtung (von Sprache "A" nach "B" oder aber umgekehrt) selbst bestimmen können, und die Ausgabe aller in dem "Wörterbuch" vorhandener Vokabeln.

Programmbedienung

Vor der eigentlichen Programm Benutzung erwartet Sie die arbeitsreiche Aufgabe, einen eigenen Wortschatz zu erstellen. Die Vokabeln werden nicht in einer Datei abgespeichert, sondern befinden sich in Form sogenannter "Data-Zeilen" im Programm selbst.

Sie finden am Programmende mehrere Data-Zeilen, die als Beispiel dienen und mehrere englische Vokabeln und deren deutsche Entsprechung enthalten. Zum Ausprobieren können Sie diese Vokabeln verwenden. Es ist jedoch ebenfalls möglich - statt diese Demonstrationszeilen abzutippen - sofort eigene Vokabeln einzugeben.

Zur praktischen Nutzung des Programms ist es unerlässlich, daß Sie sich Ihr eigenes "Wörterbuch" zusammenstellen, wobei jedoch mehrere Punkte unbedingt beachtet werden müssen. Wichtig ist die Form, in der Sie Ihre Vokabeln eingeben:

(Zeilennummer) data "(Vok.A)","(Vok.B)"

In einer Zeile müssen sich zwei Datas befinden, die Vokabel aus Sprache "A" und - durch ein Komma getrennt - die ent-

sprechende Vokabel aus Sprache "B", zum Beispiel zuerst ein deutsches Wort und sein englisches Pendant:

```
1020 data "kriechen","crawl"
```

Zeile 1020 muß unbedingt die erste für die Vokabeln verwendete Zeilennummer sein! Die für die Vokabeln verwendeten Zeilennummern müssen in Zehnerschritten durchnummeriert sein (zum Beispiel: 1020... 1030... usw.)! Die letzte Data-Zeilen muß aus den beiden Datas "x","x" bestehen (siehe Zeile 1170)!

Wenn Sie einen der genannten Punkte nicht beachten, werden unweigerlich Fehler beim Programmlauf auftreten!

Ich gehe nun davon aus, daß Sie entweder die als Beispiel gedachten Data-Zeilen oder aber Ihre eigenen Vokabeln eingegeben haben. Nach dem Starten des Programms sehen Sie ein Auswahlmenü. Sie können eine der folgenden Funktionen auswählen:

1. Abfrage einer Vokabel
2. Vokabeltest
3. Ausgabe einer Vokabel

Wählen Sie die entsprechende Funktion an, indem Sie eine der zugehörigen Zahlentasten "1", "2" oder "3" betätigen.

Abfrage einer Vokabel:

Sie werden nun aufgefordert, eine Vokabel einzugeben. Ob diese Vokabel der Sprache "A" oder der Sprache "B" angehört, ist unwichtig. In jedem Fall zeigt Ihnen das Programm die zugehörige Entsprechung in der jeweils anderen Sprache.

Sollte die Vokabel in den von Ihnen eingegebenen Data-Zeilen nicht existieren, erhalten Sie die Meldung "Nicht gefunden!!!".

Nach jeder Abfrage werden Sie erneut zur Eingabe einer Vokabel aufgefordert. Abbrechen können Sie diese Funktion durch die Eingabe von "ende" anstelle einer Vokabel. Die Eingabe von "ende" führt zum Menü zurück.

Vokabeltest:

Das Programm fordert Sie auf einzugeben, wie viele Vokabeln abgefragt werden sollen. Die Anzahl ist beliebig.

Wenn Sie die von Ihnen gewünschte Anzahl eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob die Abfrage in Richtung von Sprache "A" nach "B" oder umgekehrt verlaufen soll. Die Richtung "A" nach "B" bedeutet, daß Ihnen die ersten Vokabeln der Data-Zeilen vorgegeben werden und Sie das Äquivalent (die zweite Vokabel der betreffenden Data-Zeile) eingeben sollen. Diese Richtung wird durch Betätigen der Taste "1" gewählt.

Wird Taste "2" gedrückt, verläuft die Abfragerichtung umgekehrt. Die zweiten Vokabeln der Data-Zeilen dienen als Vorgaben, zu denen Sie das Äquivalent finden sollen.

Das Programm wählt nun per Zufall eine Vokabel aus und fordert Sie auf, das entsprechende Äquivalent einzugeben. Anschließend erhalten Sie entweder die Meldung "Richtig!!!" oder aber "Falsch!!!". Dieser Vorgang wiederholt sich entsprechend der von Ihnen angegebenen Anzahl an Durchgängen.

Nach Beendigung aller Durchgänge erhalten Sie Auskunft über Ihre Erfolgsquote und können den Test wiederholen oder aber zum Menü zurückkehren.

Ausgabe aller Vokabeln:

Diese Funktion erlaubt das Durchgehen - und damit Lernen - aller vorhandenen Vokabeln. Die erste Vokabel und ihre Übersetzung wird auf dem Bildschirm ausgegeben. Durch Betätigung der Leertaste wird zur nächsten Vokabel "weitergeblättert". Zum Menü kehren Sie zurück, wenn Sie eine beliebige andere Taste drücken.

Programmlisting

```

100 rem -----vokabeltrainer-----
110 rem ---(jan 1986/s.baloui)--
120 :
130 rem ---variablenliste---
140 rem tr=trefferanzahl
150 rem ad=anzahl der versuche
160 rem r=richtung der abfrage
170 rem av=anzahl vorhandener vokabeln
180 :
190 read a$,b$
200 if a$<>"x" then av=av+1:goto 190:else restore:rem av
    ermitteln
210 :
220 rem -----hauptprogramm-----
230 print chr$(14):rem gross/klein
240 scnclr
250 :
260 print tab(9)"Vokabeltrainer"
270 print tab(9)"-----"
280 print:print
290 print tab(5)"(1) Abfrage einer Vokabel"
300 print tab(5)"(2) Vokabeltest"
310 print tab(5)"(3) Ausgabe aller Vokabeln"
320 print:print
330 print tab(5)"Taste 1, 2 oder 3 druecken"
340 getkey a$:i=instr("123",a$)
350 if i=0 then 340:else on i gosub 390,580,850
360 goto 240

```

```
370 :
380 rem ---abfr.einer vokabel---
390 char 0,0,20,"Vokabel"
400 input v$
410 if v$="ende" then return:rem zum menue
420 char 0,0,21,"Entsprechung:"
430 e$="Nicht gefunden!"
440 restore:rem data-zeiger initial.
450 :
460 for i=1 to av
470 read a$,b$:rem 2 vokabeln lesen
480 if instr(a$,v$) then e$=b$:goto 520
490 if instr(b$,v$) then e$=a$:goto 520
500 next
510 :
520 char 0,14,21,e$
530 getkey a$
540 gosub 960:rem zeilen loeschen
550 goto 390
560 :
570 rem ---vokabeltest---
580 char 0,0,20,"Wie viele Durchgaenge"
590 input ad
600 char 0,0,21,"(1) a-b oder (2) b-a ?"
610 getkey a$
620 r=instr("12",a$):if r=0 then 610
630 gosub 960:rem zeilen loeschen
640 tr=0
650 :
660 for i=1 to ad
670 rz=int(rnd(0)*(av)):rem data-zeile ermitteln
680 restore 1020+10*rz:rem data-zeiger setzen
690 read a$,b$:rem 2 datas lesen
700 if r=2 then s$=a$:a$=b$:b$=s$:rem datas vertauschen?
710 char 0,0,20,a$:rem vokabel ausgeben
720 input v$:rem abfrage der entsprechung
730 if instr(b$,v$) then tr=tr+1:e$="richtig!!!":else
e$="Falsch!!!"
740 char 0,0,21,e$
750 getkey a$
```

```

760 gosub 960:rem zeilen loeschen
770 next
780 :
790 char 0,0,20,str$(tr)+" Treffer bei"+str$(ad)+"
Versuchen"
800 char 0,0,21,"Weiter (j/n) ?"
810 getkey a$:
820 if a$="j" then gosub 960:goto 580:else return
830 :
840 rem ---vokabeln ausgeben---
850 scnlr
860 restore:rem data-zeiger init.
870 :
880 for i=1 to av
890 read a$,b$:rem 2 datas lesen
900 print a$ tab(20)b$
910 getkey a$
920 if a$<>" " then 940
930 next
940 return
950 :
960 rem ---zeilen loeschen---
970 char 0,0,20,"                                     ":
rem 40 spaces
980 char 0,0,21,"                                     ":
rem 40 spaces
990 return
1000 :
1010 rem ---vokabeln---
1020 data "versammeln","convene"
1030 data "kriechen","crawl"
1040 data "ziehen","draw"
1050 data "heilig","holy"
1060 data "reenlist","wiederverpflichten"
1070 data "reduplicate","verdoppeln"
1080 data "footlights","Rampenlicht"
1090 data "civil","den Staat betreffend"
1100 data "letter","Buchstabe"
1110 data "rail","Schiene"
1120 data "relapse","zurueckfallen"

```

```
1130 data "stand by","zur Seite stehen"  
1140 data "timid","furchtsam"  
1150 data "washable","waschecht"  
1160 data "wriggle","sich winden"  
1170 data "x","x":rem endezeichen !!!
```

Programmablauf

Nach dem Starten des Programms muß zuerst ermittelt werden, wie viele Vokabeln vorhanden sind. In Zeile 190 werden zwei Datas eingelesen und die Variable "av" erhöht. Dieser Vorgang wird wiederholt (Zeile 200), bis die Datas "x" und "x" eingelesen werden, die als Endmarkierung verwendet werden. Danach wird der Data-Zeiger zurückgesetzt ("RESTORE"), und in "av" befindet sich die Anzahl der im Programm enthaltenen Vokabeln (inclusive deren Übersetzungen).

Das Auswahlmenü bietet nur eine Besonderheit, die Art und Weise der Sprungverteilung. In Zeile 340 wird auf eine Taste gewartet. Handelt es sich nicht um eine der Tasten "1", "2" oder "3" (wird mit "INSTR" überprüft), wird auf einen weiteren Tastendruck gewartet. Ansonsten wird der von "INSTR" ermittelte Wert zum Aufruf des jeweiligen Unterprogramms verwendet (Zeile 350).

Abfrage einer Vokabel:

Die Ausgabe der Übersetzung einer Vokabel wird von dem Unterprogramm "Abfr.einer Vokabel" vorgenommen (Zeilen 380-550). Die vom Benutzer eingegebene Vokabel wird der Variablen "v\$" zugewiesen. Wurde "ende" eingegeben, folgt die Rückkehr zum Auswahlmenü (Zeile 410).

Nachdem der Data-Zeiger vor Beginn der Suche zurückgesetzt wurde, werden alle Data-Zeilen (eins bis "av") nach der eingegebenen Vokabel durchsucht.

Je zwei Vokabeln werden eingelesen und mit der eingegebenen verglichen (Zeile 460-500). Fällt ein Vergleich positiv aus, wird "e\$" die zweite in der betreffenden Data-Zeile vorhandene Vokabel zugewiesen, das heißt die Übersetzung (Zeile 480-490), und die Schleife verlassen.

"e\$" wird nun ausgegeben und enthält entweder die gesuchte Übersetzung oder aber die Meldung "Nicht gefunden!!!", mit der "e\$" vor Beginn der Suche initialisiert wurde (Zeile 430).

Es folgt ein Sprung zum Anfang des Unterprogramms, das daher in einer Endlosschleife läuft, die nur durch die Eingabe von "ende" verlassen werden kann.

Vokabeltest:

Nachdem die Anzahl der Durchgänge "ad" und die Abfrage-richtung "r" erfragt wurde (Zeile 580-620), beginnt eine Schleife, deren Endwert von der Anzahl an Durchgängen abhängt.

In dieser Schleife wird zuerst eine Zufallszahl zwischen null und "av-1" ermittelt (Zeile 670). Diese Zufallszahl wird zur Ermittlung einer beliebigen Data-Zeile eingesetzt (Zeile 680), auf die der Data-Zeiger mit dem Befehl "RESTORE N" direkt gesetzt wird.

Ein Beispiel: Die Zufallszahl null wird ermittelt. Die Formel "1020+10*rz" ergibt die Zeile 1020, das heißt die erste Data-Zeile. Hat die Zufallszahl "rz" dagegen den Wert fünf, wird der Data-Zeiger auf Zeile 1070 gesetzt, also auf die sechste Data-Zeile.

Diese Methode führt jedoch zu Fehlern, wenn die erste Data-Zeile nicht die Zeilennummer 1020 besitzt, der Zeilenabstand nicht konstant zehn beträgt, oder in einer Data-Zeile nicht jeweils eine Vokabel und deren Übersetzung vorhanden sind bei

der Programmbedienung. Deshalb wurde eindeutig vorgeschrieben, auf welche Weise ein Wortschatz einzugeben ist.

Die beiden Datas der ausgewählten Zeile werden nun in "a\$" und "b\$" eingelesen (Zeile 690). Da die in "a\$" eingelesene Vokabel die Vorgabe für den Benutzer darstellen soll (siehe Zeile 710), werden beide Strings miteinander vertauscht, wenn die Abfragerichtung von der zweiten zur ersten Vokabel einer Data-Zeile verlaufen soll (Zeile 700).

Die vom Benutzer eingegebene Antwort "v\$" (Zeile 720) wird mit der gesuchten Übersetzung "b\$" verglichen (Zeile 730), die Variable "tr", die die Anzahl richtiger Versuche enthält, erhöht, wenn beide identisch sind, und dem Benutzer die Meldung "Richtig!!!" beziehungsweise "Falsch!!!" ausgegeben (Zeile 730-740).

Wenn der Benutzer eine beliebige Taste drückt, wird die nächste Vokabel abgefragt (Zeile 750-770). Nach "ad" Durchgängen wird das Resultat ausgegeben, und der Benutzer gefragt, ob er einen weiteren Vokabeltest durchführen will (Zeile 790-820).

Ausgabe aller Vokabeln:

Zur Ausgabe aller Vokabeln (Zeile 840-940) wird der Data-Zeiger zurückgesetzt (Zeile 860), anschließend die erste Vokabel inclusive der Übersetzung gelesen und ausgegeben (Zeile 890-900), auf die Betätigung der Leertaste gewartet und die nächste Vokabel gelesen.

Die Schleife, in der dieser Vorgang abläuft, wird vorzeitig verlassen, wenn der Benutzer eine andere als die Leertaste drückt (Zeile 920).

4.3.3. KFZ-Überwachung

Das folgende Programm bietet zwei sehr nützliche Funktionen: Zum einen ermöglicht es Ihnen auf problemlose Art und Weise die Errechnung des Durchschnittsverbrauchs Ihres Autos, Motorrades oder sonstigen Kraftfahrzeugs. Zum anderen erinnert es Sie an die Einhaltung der regelmäßigen Inspektionstermine. Das Programm benötigt zur Erfüllung dieser Aufgaben die dauerhafte Abspeicherung wichtiger Daten. Hierzu wird eine Datei auf der Cassette verwaltet, die jeweils nach dem Programmstart geladen und zum Abschluß der Arbeiten mit dem Programm - mit den neuesten Werten versehen - wieder abgespeichert wird.

Programmbedienung

Nach dem Starten stellt Ihnen das Programm die Frage "Erstbenutzung (j/n) ?". Wenn Sie das Programm zum ersten Mal benutzen, beantworten Sie die Frage bitte durch Betätigung der Taste "j". Antworten Sie bei jeder weiteren Benutzung mit "n".

Die folgenden Fragen werden Ihnen nur dann gestellt, wenn Sie das Programm zum ersten Mal benutzen:

"Anfangskilometerstand?": Geben Sie bitte jenen Kilometerstand ein, den Ihr Tachometer momentan anzeigt.

"Inspektionsintervall in km?": Die Antwort können Sie der Bedienungsanleitung Ihres Kraftfahrzeugs entnehmen. Üblich sind Inspektionsintervalle von zum Beispiel 5000 km, wobei abwechselnd sogenannte "kleine" und "große" Inspektionen durchgeführt werden.

"Letzte Inspektion bei km?": Geben Sie auf diese letzte Frage bitte den Kilometerstand ein, der vorlag, als Sie zuletzt eine Inspektion durchführen ließen.

Diese drei Fragen werden Ihnen nur bei der Erstbenutzung des Programms gestellt. Bei jeder weiteren Benutzung werden

ständig benötigte Daten von der Cassette gelesen. Diese Daten werden unter einem von Ihnen gewählten Namen in eine Datei geschrieben, die nach dem Starten des Programms geladen wird. Bei jeder außer der erstmaligen Benutzung des Programms werden Sie daher nach dem Namen gefragt, den Sie der Datei gaben, und diese anschließend geladen.

Auf dem Bildschirm erscheint nun ein Auswahlmenü. Sie können eine der folgenden Funktionen anwählen:

1. Verbrauch/Inspektion
2. Getankt
3. Inspektion durchgeführt
4. Ende der Arbeit

Zur Anwahl einer dieser Funktionen betätigen Sie bitte eine der Zahlentasten eins bis vier. Nach Durchführung einer Funktion (Ausnahme "Ende der Arbeit") kehren Sie immer zum Auswahlmenü zurück. Beenden Sie das Programm bitte immer mit der dafür vorgesehenen Funktion des Menüs und nicht durch einen Programmabbruch (zum Beispiel durch Drücken von "STOP").

Verbrauch/Inspektion:

Das Programm will von Ihnen nach Anwahl dieser Funktion den momentanen Kilometerstand wissen. Nach Eingabe der jeweiligen Zahl erfahren Sie:

- a) Den bisherigen Durchschnittsverbrauch
- b) Wann die nächste Inspektion durchgeführt werden muß

Getankt:

Wählen Sie diese Funktion immer an, wenn Sie getankt haben. Das Programm benötigt zur Ermittlung Ihres Durchschnittsverbrauchs unbedingt die kompletten Daten über die verbrauchte Literzahl und den Kilometerstand beim Tanken.

Diese beiden Informationen, bei welchem Kilometerstand und wieviel Liter Sie getankt haben, werden nun von Ihnen erfragt. Anschließend erhalten Sie Auskunft über den bisherigen Durchschnittsverbrauch (in l/100 km).

Inspektion durchgeführt:

Nach Durchführung einer Inspektion sollten Sie das Programm durch Anwahl dieser Funktion davon unterrichten. Es will von Ihnen erfahren, bei welchem Kilometerstand die Inspektion durchgeführt wurde und welcher Kilometerstand momentan von Ihrem Tachometer abzulesen ist. Da das Programm bei der Erstbenutzung über das Inspektionsintervall unterrichtet wurde, kann es nun errechnen, wieviel Kilometern noch bis zur nächsten Inspektion verbleiben und Ihnen diesen Wert ausgeben.

Ende der Arbeit:

"Ende der Arbeit" ist die einzige Funktion, die keinerlei weitere Angaben von Ihnen benötigt, sondern sofort ausgeführt wird. Diese Funktion muß unbedingt angewählt werden, wenn Sie das Programm verlassen wollen. Sie dürfen keinesfalls die "STOP"-Taste drücken oder den Rechner einfach ausschalten.

Wurde eine der beiden Funktionen "Getankt" beziehungsweise "Inspektion durchgeführt" angewählt, werden die von Ihnen eingegebenen Daten vor Beenden der Arbeit auf die Cassette geschrieben. Der Datei, in der die Daten gespeichert werden, können Sie einen beliebigen Namen geben, den das Programm zuvor von Ihnen wissen will.

Hatten Sie das Programm nur geladen und gestartet, um Auskunft über den bisherigen Durchschnittsverbrauch und den nächsten Inspektionstermin zu erhalten, müssen keine Daten abgespeichert werden und das Programm wird beendet.

Programmlisting

```
100 rem -bezinverbrauch/inspektionen-
110 rem ----(januar 1986/s.baloui)---
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem cs=cursorspalte
150 rem cz=cursorzeile
160 rem cr=cursor-setz-routine
170 rem ef$=erstbenutzungsflag (j/n)
180 rem af=flag: aenderungen vorgenommen (0/1)
190 rem ak=anfangskilometerstand
200 rem dv=bisher. durchschn.-verbrauch
210 rem sl=summe verbrauchter liter
220 rem li=letzte inspektion (km)
230 rem ii=inspektionsintervall in km
240 rem mk=momentaner kilometerstand
250 rem al=anzahl getankter liter
260 :
270 cs=202
280 cz=205
290 cr=55464
300 ho$=chr$(19):rem steuerzeichen 'cursor home'
310 :
320 rem -----hauptprogramm-----
330 print chr$(14):rem gross/klein
340 scnclr
350 print "Erstbenutzung des Programms (j/n) ?"
360 getkey ef$
370 if ef$="n" then gosub 960:goto 430:rem datei laden
380 :
390 print:input "Anfangskilometerstand";ak
400 input "Inspektionsintervall in km";ii
410 input "Letzte Inspektion bei km";li
```

```

420 :
430 scncrlr
440 print ho$;
450 print " Verbrauch + Inspektionsintervalle"
460 print " -----"
470 print:print
480 print " (1) Verbrauch/Inspektion"
490 print " (2) Getankt"
500 print " (3) Inspektion durchgefuehrt"
510 print " (4) Ende der Arbeit"
520 char 0,3,10,"Zahl zwischen 1 und 4 eingeben"
530 getkey a$:nr=val(a$):if nr<1 or nr>4 then 530
540 if nr<>4 then on nr gosub 590,660,760:goto 520
550 if ef$="j" or af then gosub 840:rem abspeichern?
560 end
570 :
580 rem ---verbrauch/inspektion---
590 gosub 1080
600 input "Momentaner Kilom.-Stand";mk
610 print "Bisheriger Durchschn.-Verbrauch:"dv"l"
620 print "Naechste Inspektion in"ii-(mk-li)"km"
630 return
640 :
650 rem ---getankt---
660 af=1
670 gosub 1080
680 input "Getankt bei Kilom.-Stand";mk
690 input "Wieviel Liter";al
700 sl=sl+al:rem summe liter um al erhoehen
710 dv=sl/((mk-ak)/100):rem durchschn.verbrauch
720 print "Durchschnittsverbrauch:"dv"l"
730 return
740 :
750 rem ---inspektion durchgefuehrt---
760 af=1:rem aenderungsflag setzen
770 gosub 1080
780 input "Inspektion bei Kilom.-Stand";li
790 input "Momentaner Kilom.-Stand";mk
800 print "Naechste Inspektion in"ii-(mk-li)"km"
810 return

```

```
820 :
830 rem ---datei abspeichern---
840 gosub 1080
850 input "Name der Datei";n$
860 open 1,1,1,n$
870 print#1,ak
880 print#1,sl
890 print#1,dv
900 print#1,li
910 print#1,ii
920 close1
930 return
940 :
950 rem ---datei laden---
960 gosub 1080
970 input "Name der Datei";n$
980 open 1,1,0,n$
990 input#1,ak
1000 input#1,sl
1010 input#1,dv
1020 input#1,li
1030 input#1,ii
1040 close1
1050 return
1060 :
1070 rem ---init ausgaben---
1080 poke cs,0:poke cz,10:sys cr:rem cursor setzen
1090 for i=1 to 12
1100 print " "
1110 next
1120 poke cs,0:poke cz,17:sys cr:rem cursor setzen
1130 return
```

Programmablauf

Folgende Daten müssen ständig für das Programm verfügbar sein:

1. Der Anfangskilometerstand "ak"
2. Die Summe der bisher getankten Liter "sl"
3. Der bisherige Durchschnittsverbrauch "dv"
4. Der Kilometerstand bei der letzten Inspektion "li"
5. Das Inspektionsintervall "ii"

Diese Daten werden auf Band in eine Datei geschrieben. Die Datei wird vor Beginn der Arbeit mit dem Programm geladen und - falls sich die Daten durch die Programmbenutzung änderten - nach Beenden der Arbeit abgespeichert.

Da bei der Erstbenutzung des Programms diese Datei noch nicht existiert und daher auch nicht geladen werden kann, stellt dieser Fall eine Ausnahme dar, die besonders behandelt wird: Es wird keine Datei geladen, dafür werden vom Benutzer mehrere Daten erfragt, die bei jeder weiteren Programmbenutzung benötigt werden (Zeilen 390-410).

Verbrauch/Inspektion:

Zuerst wird ein Unterprogramm angesprungen (Zeile 590), dessen einzige Aufgabe es ist, die untersten Zeilen des Bildschirms zu löschen, die zur Informationsausgabe benutzt werden.

Nach Eingabe des momentanen Kilometerstandes "mk" durch den Benutzer wird der bisherige Durchschnittsverbrauch "dv" und die Kilometerzahl, nach der die nächste Inspektion erfolgt, ausgegeben. Diese Zahl wird ermittelt, indem die Differenz zwischen momentanem Kilometerstand und Kilometerstand bei der letzten

Inspektion errechnet wird, und diese Differenz vom Inspektionsintervall subtrahiert wird (Zeile 620).

Getankt:

Nach Eingabe des Kilometerstandes, bei dem getankt wurde, "mk") und der Literzahl "al" wird die Gesamtsumme getankter Liter "sl" um "al" erhöht und der Durchschnittsverbrauch ermittelt. Der Verbrauch wird errechnet, indem die Litersumme durch die - durch 100 geteilte - Anzahl gefahrener Kilometer "mk-ak" geteilt wird (Zeile 710).

Inspektion durchgeführt:

Die Errechnung der Anzahl an Kilometern, nach denen die nächste Inspektion durchgeführt werden muß, verläuft analog zur Ermittlung des gleichen Wertes im Rahmen der Funktion "Verbrauch/Inspektion": Der Kilometerstand "li" bei der zuletzt durchgeführten Inspektion und der momentane Kilometerstand "mk" werden erfragt. Durch Subtraktion der Differenz zwischen "mk" und "li" von "ii", dem Inspektionsintervall, ergibt sich der gesuchte Wert.

Ende der Arbeit:

Wenn das Änderungsflag "af" den Wert eins besitzt oder aber eine Programmierbenutzung vorliegt ('ef\$="j"'), wird nach Auswahl dieser Funktion die Datei abgespeichert, ansonsten wird das Programm sofort beendet (Zeile 550). "af" hat nach dem Programmstart den Wert null. Den Wert eins erhält es, wenn die Funktion "Getankt" oder die Funktion "Inspektion durchgeführt" angewählt wurde (Zeilen 660 und 760). In beiden Fällen werden Daten, die in der Datei abgespeichert sind, durch Eingaben des Benutzers geändert ("sl" bzw. "li").

Zum Abspeichern der Datei wird der Benutzer zuerst nach dem Namen gefragt, den er der Datei geben will (Zeile 850), danach

unter diesem Namen eine Datei geöffnet (Zeile 860) und die genannten Daten auf das Band geschrieben (Zeilen 870-910), und zum Schluß wird die Datei geschlossen (Zeile 920). Das Abspeichern der geänderten Daten ist damit beendet. Das Einlesen der Datei bei jeder außer der ersten Programm Benutzung verläuft analog (Zeilen 950-1050).

Ausgabezeilen löschen:

Im Unterprogramm zum Löschen der Bildschirmzeilen, die zur Ausgabe verwendet werden (Zeilen 1070-1130), sind vor allem zwei Zeilen interessant, in denen der Cursor direkt auf eine bestimmte Bildschirmposition gesetzt wird.

In Zeile 1080 soll der Cursor auf Spalte null von Zeile zehn gesetzt werden. Diese beiden Werte werden in die Speicherzellen "gepakt", in denen der C16 die Informationen über die aktuelle Spalte und Zeile des Cursors speichert. Durch den Aufruf von "cr" (cr=55464) wird der Cursor auf die angegebene Position gesetzt. Auf die gleiche Weise wird in Zeile 1120 der Cursor auf Spalte null von Zeile 17 gesetzt.

Folgende Schritte sind zum direkten Setzen des Cursors nötig:

1. poke 205,(Spalte)
2. poke 202,(Zeile)
3. sys 55464

4.4. Mathematik

Der Ablauf der in diesem Kapitel vorgestellten Programme "Determinantenberechnung" und "Zahlentheorie" wird von mir nicht erläutert werden. Beide Programme wurden freundlicherweise von V.Bühn zur Verfügung gestellt und von mir in eine etwas strukturierte Form gebracht. Mathematisch Interessierte

dürften jedoch keine Schwierigkeiten haben, den Programmablauf anhand der Listings nachzuvollziehen.

4.4.1. Zinzeszins

"Zinzeszins" ist ein sehr einfaches Programm, das jedoch mühsame Rechenarbeit ersparen helfen kann. Es berechnet das Endkapital, das sich aus einem bestimmten Anfangsbetrag bei einer festen Verzinsung innerhalb einer beliebigen Laufzeit ergibt. Voraussetzung ist jedoch, daß auch die Zinserträge wieder angelegt werden.

Programmbedienung

Das Programm benötigt zur Berechnung Informationen über den Zinssatz, die Laufzeit und das Anlagekapital. Diese Daten werden nach dem Programmstart erfragt. Anschließend wird auf dem Bildschirm sofort das berechnete Endkapital ausgegeben.

Programmlisting

```
100 rem -----zinzeszinsberechnung-----
110 rem ----(januar 1986/s.baloui)----
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem zs=zinssatz
150 rem lz=laufzeit
160 rem ak=anlagekapital
170 rem ek=endkapital
180 :
190 printchr$(14):rem gross/klein-schrift
200 scnclr
210 input"Zinssatz (in Prozent)";zs
220 input"Laufzeit (in Jahren)";lz
230 input"Anlagekapital";ak
240 :
250 ek=ak
```

```
260 for i=1 to lz
270 ek=ek+ek/100*zs
280 next
290 :
300 print:print
310 printak"DM mit"zs"Prozent ueber"lz"Jahre"
320 print" angelegt ergibt als Endkapital"ek"DM
```

Programmablauf

Der Programmablauf ist problemlos zu verstehen: Nachdem vom Benutzer der Zinssatz "zs", die Laufzeit "lz" und das Anlagekapital "ak" eingegeben wurden (Zeilen 210-230), wird das Endkapital mit Hilfe einer Schleife berechnet. Diese Schleife läuft vom Startwert eins bis zum Endwert "lz", der jeweiligen Laufzeit in Jahren. Bei jedem Schleifendurchgang wird der Zinsbetrag berechnet, der sich aus dem vorhandenen Kapital in einem Jahr ergibt und dieses Kapital um die Zinsen erhöht (Zeile 270). Nach Beendigung aller Schleifendurchgänge wird das ermittelte Endkapital auf dem Bildschirm ausgegeben.

4.4.2. Determinantenberechnung

Dieses Programm berechnet die Determinante eines linearen Gleichungssystem, das aus maximal 24 Gleichungen bestehen kann.

Programmbedienung

Nach dem Programmstart müssen Sie die Anzahl "n" der Reihen angeben, aus denen das betreffende Gleichungssystem besteht. Anschließend geben Sie bitte die Parameter jeder Reihe (das heißt die Spaltenwerte "a(i,1)" bis "a(i,n)") nacheinander ein.

Wenn die Parameter aller Reihen des Gleichungssystems vollständig eingegeben wurden, wird die Determinante berechnet und ausgegeben.

Programmlisting

```
100 rem -----determinante-----
110 rem ----(1985/v.buehn)----
120 :
130 scncrl
140 input"wieviele reihen";n
150 n=n-1
160 dim a(n,n),p(n)
170 p=1
180 :
190 for i=0 to n
200 for j=0 to n
210 print "a("i+1;j+1)";
220 input a(i,j)
230 next j,i
240 if n=1 then 370
250 :
260 for k=0 to n-2
270 for l=k to n
280 if a(k,l)=0 then next l
290 p(k)=a(k,l)
300 for i=0 to n
310 if i=k then next i
320 for j=0 to n
330 if j=k then next j
340 a(i,j)=p(k)*a(i,j)-a(i,k)*a(k,j)
350 next j,i,k
360 :
370 a=a(n-1,n-1)*a(n,n)-a(n-1,n)*a(n,n-1)
380 :
390 for m=0 to n-2
400 p=p(m)^(n-1-m)*p
410 next
420 :
```

```
430 print a/p
440 :
450 :
460 rem erklärung:
470 rem berechnung der det. durch
480 rem verdichtung nach chio
490 rem (s. aitken, s. 49)
500 rem in 100-120 wird der pivot gesucht.
510 rem danach werden die zeilen jeweils neu berechnet, nur
    die zeile, wo der
520 rem pivot vorkommt, nicht.
530 rem dies bis zu einer 2*2-det.,
540 rem die qua.kreuzprodukt berechnet wird. schliesslich
    werden die pivots
550 rem beruecksichtigt und durch den wert von a geteilt.
560 rem max. reihen: 24
```

4.4.3. Zahlentheorie

Ebenso wie das Programm zur Determinantenberechnung stammt auch die "Zahlentheorie" von V.Bühn. Der Programmablauf wird von mir nicht weiter kommentiert, da es den Autor sicherlich verärgern würde, wenn sein Programm eventuell unkorrekt erläutert würde.

"Zahlentheorie" kann ermitteln, ob eine beliebige Zahl eine Primzahl ist, die Primzahlen in einem beliebigen Zahlenintervall berechnen, beliebige Zahlen in ihre Primfaktoren zerlegen, den größten gemeinsamen Teiler (GGT) und das kleinste gemeinsame Vielfache (KGV) einer Zahl ermitteln sowie den Binomialkoeffizienten "n" über "k" berechnen.

Programmbedienung

Nach dem Starten erscheint ein Auswahlmenü. Sie können eine der fünf genannten Funktionen anwählen, indem Sie eine der Zahlentasten eins bis fünf betätigen.

Primzahl:

Geben Sie die betreffende Zahl ein. Ihnen wird mitgeteilt, ob es sich um eine Primzahl handelt. Ist dies nicht der Fall, werden die Primfaktoren ausgegeben, in die die Zahl zerlegt werden kann.

Primzahlerzeugung:

Nachdem Sie Anfang und Ende des gewünschten Intervalls angegeben haben (zum Beispiel: 100-1000) werden auf dem Bildschirm alle in diesem Intervall vorhandenen Primzahlen ausgegeben.

Faktorenzerlegung:

Nach Eingabe einer beliebigen Zahl wird diese in ihre Primfaktoren zerlegt beziehungsweise Ihnen wird mitgeteilt, daß eine solche Zerlegung nicht möglich ist, da die eingegebene Zahl selbst eine Primzahl ist.

GGT und KGV:

Geben Sie auf Aufforderung zwei beliebige Zahlen ein. Auf dem Bildschirm werden der größte gemeinsame Teiler und das kleinste gemeinsame Vielfache der beiden Zahlen ausgegeben.

Binomialkoeffizient:

Nach Eingabe von "n" und "k" ermittelt dieser Programmteil den Binomialkoeffizienten "n" über "k".

Nach Durchführung einer der fünf Programmteile werden Sie aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken. Wenn Sie der

Aufforderung nachgekommen sind, wird das Programm neu gestartet und es erscheint wieder das Auswahlmenü.

Programmlisting

```

100 rem -----zahlentheorie-----
110 rem ----(1985/v.buehn)-----
120 :
130 rem ---menue---
140 scnclr
150 print "(1)  primzahl"
160 print "(2)  primzahlerzeugung"
170 print "(3)  faktorzerlegung"
180 print "(4)  ggt und kgv"
190 print "(5)  binomialkoeffizient"
200 getkey a$
210 scnclr
220 on val(a$) goto 250,370,530,660,820
230 goto 140
240 :
250 rem ---primzahl?---
260 print "es wird angezeigt, ob eine zahl prim-:print
"zahl ist oder nicht"
270 print:input "zahl eingeben";n
280 p=int(n/2)
290 if n/2=p then 330
300 for i=3 to p step 2
310 q=n/i
320 if q<int(q) then next:print:print"ist primzahl":goto
930
330 print:print "ist keine primzahl":print "zerlegung
lautet:":print
340 i=1
350 goto 570
360 :
370 rem ---primzahlgenerierung---
380 print "die primzahlen von einer anfangszahl"
390 print "bis zu einer endzahl werden angezeigt":print
400 input "anfang";a

```

```
410 input "ende";n
420 print
430 if a<2 then print " 2 ";a=3
440 for j=a to n
450 for i=2 to int(j/2)
460 p=j/i
470 if p<>int(p) then nexti:print j;:goto 500
480 i=int(j/2)
490 next i
500 next j
510 goto 930
520 :
530 rem ---faktorzerlegung---
540 print "eine zahl wird in ihre primfaktoren      zerlegt"
550 print:input "zahl eingeben";n:print
560 i=1
570 i=i+1
580 p=n/i
590 if p<>int(p) then 570
600 print i;
610 i=1
620 n=p
630 if n>=2 then 570
640 goto 930
650 :
660 rem ---ggt und kgv---
670 print "der groesste gemeinsame teiler und"
680 print "das kleinste gemeinsame vielfache"
690 print "zweier zahlen werden berechnet":print
700 input "1. zahl";a
710 a1=a
720 input "2. zahl";b
730 b1=b
740 if a>b then 750:a=z:a=b:b=z:if a=b then b=1:goto 780
750 q=int(a/b)
760 q=a-q*b
770 if q<0 then a=b:b=q:goto 750
780 print:print:print "der ggt ist"b
790 print "das kgv ist"a1*b1/b:goto 930
800 goto 930
```

```
810 :
820 rem ---binomialkoeffizient---
830 print "berechnet wird n ueber k"
840 input "n";n
850 input "k";k
860 p=1
870 if k=0 then 830
880 for i=n-k+1 to n
890 p=i/(n+1-i)*p
900 next
910 print:print n"ueber"k"ist"p
920 :.
930 print:print "q taste druecken!"
940 getkey t$
950 run
```

4.5. Hilfsprogramme

Die im folgenden vorgestellten Hilfsprogramme sind keine eigenständigen Anwenderprogramme. Sie werden eingesetzt, um die Möglichkeiten des C16 besser auszunutzen, oder aber nicht vorhandene Funktionen zu bieten wie zum Beispiel das "Mergen" von Programmen.

Mehrere der vorgestellten Programme sind Unterprogramme, die Sie in eigene Programme einbauen können. Beachten Sie in diesen Fällen bitte unbedingt das genaue Format des Aufrufs, die Zeilennumerierung und die verwendeten Variablen. Sie sollten vermeiden, in Ihrem Hauptprogramm die gleichen Variablen wie die betreffende Hilfsroutine zu verwenden, um ein versehentliches Ändern dieser Variablen zu vermeiden.

4.5.1. Hardcopy

Mit diesem Hilfsprogramm ist es möglich, den Inhalt des Textbildschirms (nicht des Graphikbildschirms!) auf den gängigen Commodore-Druckern auszugeben.

Programmbedienung

Die eigentliche Hardcopy-Routine beginnt ab Zeile 170 und kann von Ihnen in jedes Programm eingebaut werden. Sollte es Überschneidungen zwischen den von mir verwendeten Zeilennummern (170-280) und den in Ihren Programmen verwendeten Zeilennummern geben, ist eine Umnummerierung der Routine jederzeit möglich. Sie können die Routine vor oder nach den Befehlen Ihres eigenen Programms einbauen. Der Aufruf der Routine erfolgt mit einem "GOSUB"-Befehl zur ersten Zeilennummer (Zeile 170). Wenn der Drucker eingeschaltet ist, wird der momentane Bildschirminhalt ausgedruckt und anschließend erfolgt der Rücksprung in das aufrufende Programm.

Programmlisting

```
100 rem -----bildschirm-hardcopy-----
110 rem ---(januar 1986/s.baloui)----
120 :
130 gosub 180:rem aufruf der routine
140 end
150 :
160 :
170 rem ---hardcopy-routine---
180 sp$="                                     ":rem 40
spaces
190 open 4,4:open 3,3:rem kleinschrift mit 'open 4,4,7'
200 print chr$(19);
210 for i=1 to 25
220 for ii=1 to 40
230 get#3,a$:mid$(sp$,ii)=a$
240 next ii
```

```
250 print#4,sp$
260 next i
270 close 3:close 4
280 return
```

Programmablauf

Das Programm ist zwar sehr kurz, aber dennoch nicht uninteressant. Es gibt viele Möglichkeiten, mit BASIC eine Hardcopy-Routine zu programmieren, ein Problem stellt jedoch immer die für den Ausdruck des kompletten Bildschirms benötigte Zeit dar.

Ich glaube, daß dieses Unterprogramm die schnellste in BASIC denkbare Hardcopy-Routine darstellt. Das Prinzip besteht darin, den Bildschirm als Eingabegerät zu definieren (Standardeingabegerät: Tastatur), und mit dem "GET#" - Befehl von diesem Eingabegerät Zeichen für Zeichen zu lesen, ebenso wie von einer Datei, die sich auf der Cassette befindet.

Zu Beginn der Routine wird der String "sp\$" angelegt, der 40 Leerzeichen enthält (Zeile 180). Anschließend werden in Zeile 190 zwei Dateien geöffnet. Eine Datei mit dem Bildschirm als Eingabegerät (Gerätenummer drei), und eine weitere Datei mit dem Drucker als Ausgabegerät (Gerätenummer vier).

In Zeile 200 wird der Cursor auf die linke obere Bildschirmecke gesetzt (chr\$(19)=Steuerzeichen für "Cursor home").

Für die eigentliche Hardcopy-Routine werden zwei ineinandergeschachtelte Schleifen benötigt. Die äußere Schleife läuft vom Startwert eins bis zum Endwert 25 (25 Bildschirmzeilen) und die innere Schleife von eins bis 40 (40 Spalten pro Zeile). Innerhalb dieser Schleifen wird mit "GET#" Zeichen für Zeichen vom Bildschirm gelesen und in "sp\$" an die Position "ii" übertragen, die der jeweils bearbeiteten Bildschirmspalte entspricht.

Wenn die innere Schleife nach 40 Durchgängen verlassen wird, wurde genau eine Bildschirmzeile abgearbeitet, deren Inhalt sich

nun in "sp\$" befindet. "sp\$" wird auf dem Drucker ausgegeben (Zeile 250), und die Abarbeitung der nächsten Zeile beginnt (Zeile 260).

Wenn der komplette Bildschirminhalt ausgedruckt wurde, werden beide Dateien geschlossen und es erfolgt der Rücksprung aus der Routine.

4.5.2. REM-Killer

Dieses Programm dürfte das wichtigste in diesem Buch vorgestellte Hilfsprogramm sein. Ein großer Nachteil des C16 ist sein äußerst knapper Speicherplatz, der die maximale Länge eines Programms und die verarbeitbaren Datenmengen stark einschränkt. Diese Beschränkungen führen oftmals zu Programmen, in denen auf jegliche Strukturierung und Kommentar-Zeilen verzichtet wird, um Speicherplatz zu sparen. Den Nachteil dieser sogenannten "Spaghetti-Programme" erkennt jeder Programmierer spätestens dann, wenn er nach längerer Zeit Änderungen in seinem Programm vornehmen will und feststellen muß, daß er sein eigenes Programm nicht mehr versteht.

Der REM-Killer ermöglicht es, mit zwei Programmversionen zu arbeiten: Einer Version, die übersichtlich, strukturiert und kommentiert ist, und einer zweiten, weitaus kürzeren, in der mit diesem Hilfsprogramm alle Kommentare gelöscht wurden. Der REM-Killer löscht alle reinen Kommentarzeilen (zum Beispiel "100 rem ---hauptprogramm---") und alle Zeilen, die nur aus einem Doppelpunkt bestehen und allein zur optischen Strukturierung eingesetzt wurden (zum Beispiel "1000 :").

Sie können daher problemlos gut kommentierte Programme schreiben, die viel Speicherplatz beanspruchen. Wenn diese Programme zu lang werden, das heißt nicht mehr ausreichend Platz für die beim Programmlauf angelegten Variablen vorhanden ist und Sie die Fehlermeldung "out of memory error" erhalten, lassen Sie einfach den REM-Killer auf das Programm los.

Er erzeugt Ihnen ein zweites Programm, das in der Funktion mit dem Originalprogramm identisch, jedoch weitaus kürzer ist.

Sie arbeiten mit dem kürzern Programm, haben jedoch immer noch die kommentierte Version, die verständlich ist, und in der Sie problemlos Programmänderungen vornehmen können. Sollten derartige nachträgliche Änderungen im Originalprogramm vorgenommen worden sein, bearbeiten Sie dieses ebenfalls anschließend wieder mit dem REM-Killer.

Vor der Bedienungsanleitung noch ein wichtiger Hinweis: Da der REM-Killer Kommentar- und Doppelpunktzeilen löscht, stehen diese nicht mehr als Sprungziele zur Verfügung!

Schreiben Sie Programme, die Sie eventuell später mit dem REM-Killer bearbeiten wollen, daher möglichst so, daß kein "GOTO"- oder "GOSUB"-Sprung zu einer solchen Zeile führt, da Sie ansonsten einen "undefined statement error" erhalten, wenn die anzuspringende Zeile vom BASIC-Interpreter nicht mehr gefunden wird.

Original	Nach der Bearbeitung
-----	-----
100 gosub 200	100 gosub 200
110 :	120
120	130
130	210 for i=1 to 10
200 rem ---unterprogramm---	220
210 for i=1 to 10	230
220	
230	

Zweitens müssen Sie unbedingt darauf achten, daß sich die Zeilennummern des REM-Killers nicht mit denen des zu bearbeitenden Programms überschneiden.

Da die höchste Zeilennummer des REM-Killers die Zeile Nummer 32 ist, darf die kleinste Zeilennummer des zu bearbeitenden Programms keinesfalls kleiner als 33 sein!

Um welchen Faktor Programme durch den Rem-Killer gekürzt werden, hängt vom Umfang der Kommentare ab. Die ebenfalls in diesem Buch vorgestellte Textverarbeitung zum Beispiel wird um ca. 30% kürzer. Diese Komprimierung der Programme hat den zusätzlichen Vorteil, daß die Ladezeiten mit der Datensette ebenfalls kürzer werden. Ein dritter Vorteil besteht darin, daß der BASIC-Interpreter des C16 durch das Entfallen der Kommentarzeilen weniger Arbeit hat, was dazu führt, daß die gekürzten Programme zum Teil erheblich schneller ablaufen (vor allem die bereits erwähnte Textverarbeitung).

Wenn Sie den REM-Killer auf jedes in diesem Buch abgedruckte Programm anwenden, werden Sie manche Enttäuschung erleben, da ich in kurzen Programmen wie zum Beispiel "Zinzeszins", "Hardcopy" oder "Reaktionstest" bei der Programmierung nicht darauf achtete, ob Kommentarzeilen als Sprungziele verwendet werden.

Jene umfangreichen Programme, bei denen sich der Einsatz des REM-Killers geradezu anbietet (zum Beispiel die Textverarbeitung, der Etikettendruck, der Vokabeltrainer) lassen sich problemlos mit dem REM-Killer bearbeiten. In diesen Programmen werden keinerlei Kommentarzeilen als Sprungziele eingesetzt.

Programmbedienung

Der REM-Killer ist sehr einfach zu bedienen: Nach dem Starten werden Sie nach dem Namen des Programms gefragt, das bearbeitet werden soll. Wenn Sie den Namen eingegeben haben, müssen Sie noch angeben, ob das Programm von Cassette oder Diskette geladen werden soll. Geben Sie bitte "c" für Cassette beziehungsweise "d" für "Diskette" ein.

Der REM-Killer lädt das zu bearbeitende Programm nun in den Speicher des C16 und beginnt anschließend sofort mit seiner Arbeit. In der linken oberen Bildschirmecke sehen Sie die Nummern der zu löschenden Zeilen.

Wenn der Programmlauf beendet wurde, müssen Sie noch die "Überreste" des REM-Killers löschen, die sich gemeinsam mit dem bearbeiteten Programm im Speicher befinden. Da die letzte Zeilennummer des REM-Killers die 32 ist, geben Sie ein: "DEL-32". Anschließend befindet sich nur die verkürzte Programmversion im Speicher, die Sie nun abspeichern können.

```

1 rem ----(januar 1986/s.baloui)----
2 :
3 rem loeschen von zeilen, die mit
4 rem 'rem' beginnen oder (strukt-
5 rem rierung) nur ':' enthalten.
6 rem achtung: 'undef.statem.error'
7 rem bei sprungziel (goto, gosub)!
8 :
9 input"filename";n$
10 print "cassette/diskette (c/d) ?"
11 getkey a$
12 if a$="d" then a$="dload":z=10:else a$="load":z=12
13 scnclr
14 a=peek(45)+256*peek(46)-2:b=a-int(a/256)*256: c=
int(a/256)
15 print "poke 43,"b":poke 44,"c":new"
16 char 0,0,4,a$+chr$(34)+n$:rem char 0,0,4,"play" bei
cassette
17 char 0,0,z,"poke 43,"+str$(peek(43))+":poke 44,"
+str$(peek(44))
18 char 0,0,z+4,"run 21"
19 poke 1319,19:for i=1320 to 1326:poke i,13:next:poke
239,8:end
20 :
21 ma=peek(43)+256*peek(44)
22 :
23 p1=peek(ma+4):p2=peek(ma+5)

```

```
24 if p1=143 or (p1=58 and p2=0) then 27
25 ma=peek(ma)+256*peek(ma+1):if peek(ma) or peek(ma+1)
then 23:else end
26 :
27 a=int(ma/256):poke 217,a:poke 216,ma-256*a
28 zn=peek(ma+2)+256*peek(ma+3)
29 scnclr:print zn:print "run 32"
30 poke 1319,19:poke 1320,13:poke 1321,13:poke 239,3:end
31 :
32 ma=peek(216)+256*peek(217):goto 23
```

Programmablauf

Die folgende Erläuterung ist ohne Maschinensprachekenntnisse nur schwer zu verstehen. Ich muß im folgenden davon ausgehen, daß Ihnen bekannt ist, was unter "16-Bit-Adressierung" und "Zeigern" zu verstehen ist.

Ein BASIC-Programm wird vom BASIC-Interpreter folgendermaßen im Speicher des C16 abgelegt: Den Beginn jeder Programmzeile bilden zwei sogenannte "Link-Bytes", die einen Zeiger auf die nächste Programmzeile - genauer: auf deren Link-Bytes - darstellen. Darauf folgen zwei Bytes, die die jeweilige Zeilennummer enthalten, und erst im Anschluß an diese insgesamt vier Bytes ist der eigentliche Programmtext der betreffenden Zeile gespeichert. Den Abschluß einer Programmzeile bildet das Byte null (\$00), worauf die beiden Link-Bytes der nächsten Zeile folgen.

Link-Byte/Zeilennummer/Programmtext/\$00/Linkbyte/...

Im eigentlichen Programmtext werden BASIC-Befehle in Form sogenannter "Tokens" abgelegt, ein Byte langer Schlüsselwörter. Das Token für das BASIC-Wort "REM" besteht aus dem Byte 143.

Das Prinzip des REM-Killers beruht darauf, jede BASIC-Zeile der Reihe nach abzuarbeiten und sie zu löschen, wenn das erste Byte des Programmtextes entweder eine 143 (REM am Zeilenanfang = reine Kommentarzeile) ist, oder aber das erste Byte eine 58 (= Doppelpunkt) und das zweite Byte \$00 ist (Doppelpunkt und danach Zeilenende = Zeile, die nur aus einem Doppelpunkt besteht).

Zum Löschen wird ein Trick verwendet: Mit Hilfe des Tastaturpuffers wird die Eingabe der jeweiligen Zeilennummer und das Drücken von "Return" im Direktmodus simuliert.

Dieser Trick wird bereits beim Nachladen des zu bearbeitenden Programms angewandt (siehe "Merge"): Die benötigten Befehle werden auf den Bildschirm geschrieben (Zeilen 15-18), in den Tastaturpuffer werden die Zeichen "Cursor home" und mehrmals "Return" "gepokt", in den Tastaturpufferzähler wird die Anzahl der "gepokten" Zeichen geschrieben, und der Programmbefehl "END" bewirkt nun die Abarbeitung des Tastaturpufferinhaltes (Zeile 19). Die im Tastaturpuffer enthaltenen Zeichen werden vom BASIC-Interpreter abgearbeitet, das zu bearbeitende Programm wird nachgeladen, und - da der letzte auf den Bildschirm geschriebene Befehl "RUN 21" lautet - der REM-Killer mit Zeile 21 gestartet.

In Zeile 21 wird zuerst der Zeiger auf den Anfang des BASIC-Programms (43/44) in der Variablen "ma" festgehalten. Danach wird der Inhalt des ersten und zweiten Bytes des Programmtextes der ersten Zeile ("ma+4" und "ma+5") in die Variablen "p1" und "p2" übertragen (Zeile 23). Wenn entweder das erste Byte dem Token für "REM" entspricht (143) oder aber das erste Byte einen Doppelpunkt darstellt (58) und das zweite Byte den Wert null besitzt (= Zeilenende), wird zu Zeile 27 gesprungen, der Zeilenlösch-Routine (Zeile 24).

Ansonsten wird die nächste Zeile bearbeitet, indem "ma" die Adresse der nächsten Link-Bytes erhält (Low-Byte + 256 * High-Byte). Enthalten die Link-Bytes der gerade bearbeiteten

Zeile beide den Wert null, wurde das Programmende erreicht, und die Arbeit des REM-Killers ist beendet (Zeile 25).

In der Zeilenlösch-Routine, die ab Zeile 27 beginnt, wird zuerst der momentane Inhalt von "ma" in Low- und High-Byte aufgeteilt und in 216/217 gespeichert. Diese Speicherung ist nötig, da das Löschen im simulierten Direktmodus erfolgt und der REM-Killer anschließend - ebenfalls im simulierten Direkt-Modus - mit "RUN 32" wieder gestartet wird. Wie Sie alle wissen, gehen beim Starten eines Programms jedoch die Inhalte aller Variablen verloren.

Da der REM-Killer auch nach dem Löschen einer Zeile und dem anschließenden Neustart wissen muß, welche Adresse des BASIC-Programms zuletzt bearbeitet wurde, wird diese Adresse "ma" dauerhaft gespeichert, und beim Start des REM-Killers aus den Speicherstellen 216/217 wieder eingelesen (Zeile 32).

Das eigentliche Löschen erfolgt in den Zeilen 28-32. Die beiden den Link-Bytes folgenden Zeilen enthalten die jeweilige Zeilennummer. Diese wird auf den Bildschirm geschrieben und darunter der Befehl "Run 32". In den Tastaturpuffer werden die Zeichen "Cursor home" und zweimal "RETURN" geschrieben. In den Tastaturpufferzähler wird eine drei "gepakt", da sich im Tastaturpuffer drei Zeichen befinden, die nach dem Beenden des Programms abgearbeitet werden sollen (Zeile 30).

Der Tastaturpuffer wird nach dem Befehl "END" abgearbeitet, die Zeile gelöscht und der Befehl "RUN 32" ausgeführt, der den REM-Killer erneut startet.

Bitte verzeihen Sie mir, daß ich in diesem Programmlisting auf jegliche Kommentierung verzichtete und möglichst viele Befehle in eine Zeile packte. Oberste Priorität bei der Erstellung hatte jedoch die Programmlänge. Da der REM-Killer gemeinsam mit dem nachzuladenden Programm im Speicher vorhanden ist, sollte er selbst mit so wenig Platz und Programmzeilen wie möglich auskommen.

Folgende Schritte sind notwendig, um mit dem simulierten Direkt-Modus zu arbeiten:

1. Bildschirm löschen
2. Im Direkt-Modus zu bearbeitenden Befehl auf den Bildschirm schreiben
3. "Cursor home" in den Tastaturpuffer poken
4. "Return" in den Tastaturpuffer poken
5. Die Anzahl der zu bearbeitenden Zeichen (zwei) in den Tastaturpufferzähler poken
6. Mit "END" den Programm-Modus verlassen.

Soll ein Programm anschließend erneut gestartet werden, muß selbstverständlich auch der Befehl "RUN (Zeilennummer)" auf den Bildschirm geschrieben und ein weiteres "Return" in den Tastaturpuffer gepokt werden. Entsprechend muß der Wert für die Zeichenanzahl verändert werden, die in den Zähler geschrieben wird. Denken Sie bitte daran, daß alle Variablen durch den Befehl "RUN" gelöscht werden. Benötigte Variablen müssen in Low- und High-Bytes zerlegt direkt in bestimmten Speicherstellen gespeichert werden.

4.5.3. Merge

Unter "mergen" wird im EDV-Bereich die Verbindung zweier Programme verstanden. Merge-Routinen haben die Aufgabe, zu einem Programm, das sich bereits im Rechnerspeicher befindet, ein zweites dazuzuladen, ohne daß dadurch das erste Programm zerstört wird, wie es beim "LOAD"-Befehl der Fall wäre.

Mit Hilfe der vorgestellten Merge-Routine können Sie zum Beispiel Unterprogrammbibliotheken aufbauen. Sie können verschiedene Routinen (Sortier Routinen, Eingaberoutinen etc.) in ein bereits bestehendes Programm integrieren, ohne die jeweilige Routine Zeile für Zeile abtippen zu müssen.

Programmbedienung

Die Verwendung der Merge-Routine ist an zwei Bedingungen geknüpft: Zum einen muß selbstverständlich ausreichend Platz vorhanden sein für das Programm, das sich bereits im Speicher befindet, und für das zweite Programm, das "gemergt" werden soll.

Die zweite Bedingung besteht darin, daß sich die Zeilennummern beider Programme keinesfalls überschneiden dürfen. Sollte dieses der Fall sein, müssen Sie eines der beiden Programme vor dem "mergen" mit dem Befehl "RENUMBER" umnumerieren.

Gehen wir davon aus, daß beide Bedingungen erfüllt sind, und daß Sie das Programm mit den kleineren Zeilennummern bereits geladen haben. Geben Sie im Direktmodus ein:

```
print peek(43),peek(44)
```

Auf dem Bildschirm erscheinen zwei Zahlen, nennen wir Sie "a" und "b", die später noch benötigt werden. Üblicherweise hat "a" den Wert eins und "b" den Wert 16. Geben Sie als nächstes ein:

```
print peek(45)+256*peek(46)-2
```

Der ausgegebene Wert - nennen wir ihn vorläufig "x" - hängt von der Länge des Programms ab, das sich momentan im Speicher befindet. Die dritte Befehlszeile, die Sie eingeben müssen:

```
poke 43,x-int(x/256)*256:poke 44,int(x/256):new
```

Sollte "x" zum Beispiel den Wert 3590 besitzen, lautet die Befehlszeile:

```
poke 43,3590-int(3590/256)*256:poke 44,int(3590/256):new
```

Laden Sie nun das einzubindende Programm von Cassette oder Diskette und geben Sie anschließend ein:

```
poke 43,a:poke 44,b
```

Wenn "a" und "b" die üblichen Werte eins und sechzehn besitzen, lautet dieser Befehl:

```
poke 43,1:poke 44,16
```

Sie können das Programm nun listen. Unmittelbar hinter jenem Programm, das sich zuerst im Speicher befand, werden Sie das nachgeladene ("gemergte") zweite Programm entdecken. Die Befehlsfolge noch einmal zusammengefaßt:

Programmlisting

1. `print peek(43),peek(44)` (ergibt "a" und "b")
2. `print peek(45)+256*peek(46)-2` (ergibt "x")
3. `poke 43,x-int(x/256)*256:poke 44,int(x/256):new`
4. `load"(programmname) bzw.: dload"(programmname)`
5. `poke 43,a:poke 44,b`

Beachten Sie, daß "a", "b" und "x" für die jeweiligen Zahlen stehen, die durch die "PRINT"-Befehle auf dem Bildschirm ausgegeben werden.

Programmablauf

Der BASIC-Interpreter des C16 besitzt zwei Zeiger, die auf den Anfang des BASIC-Programms (in 43/44) beziehungsweise auf den Anfang der Variablen (in 45/46) zeigen, die unmittelbar nach dem BASIC-Programm folgen und daher gleichzeitig dessen Ende (jedoch plus drei Byte) kennzeichnen. Das Prinzip der vorgestellten Routine besteht darin, den Zeiger auf den Anfang des BASIC-Textes zu verstellen, und zwar auf das Ende des BASIC-Programms.

Beim Laden wird ein Programm immer an jene Adresse geladen, auf die der Zeiger für den Anfang des BASIC-Textes weist. Da dieser jedoch so verstellt wird, daß er auf das Ende des Programms zeigt, wird das zu ladende Programm ab dieser Adresse, also hinter dem vorhandenen Programm geladen.

Nachdem das zweite Programm nachgeladen wurde, erhält der Zeiger wieder seinen Originalwert.

Der erste im Direktmodus eingegebene Befehl ermittelt die Adresse (Low/High), auf die der Zeiger momentan weist. Diese Adresse wird mit dem letzten Befehl wiederhergestellt, der Zeiger bekommt seinen ursprünglichen Wert.

Der zweite Befehl ermittelt die Adresse (minus zwei), auf die der Zeiger auf den Anfang der Variablen weist. Diese Adresse entspricht exakt der Endadresse des momentan vorhandenen Programms plus eins, weist also auf das erste Byte hinter dem Programm. Diese Adresse wird in Low- und High-Byte aufgeteilt und ergibt die neue Anfangsadresse des Zeigers auf den BASIC-Anfang. Nach dieser Korrektur ist unbedingt die Eingabe von "NEW" nötig. Erst nach diesem Befehl übernimmt der BASIC-Interpreter die neuen Zeigerwerte.

Das nachzuladende Programm wird nun dank des verstellten Zeigers unmittelbar hinter das bereits vorhandene Programm geladen.

4.5.4. Eingabe-Routine

Bei dem vorgestellten Programm handelt es sich um eine sogenannte "Eingabe-Routine". Eingabe-Routinen sind jene Programme, die jeder Programmierer üblicherweise als erstes schreibt, wenn er sich an einen neuen Computer wagt. Professionelles Programmieren ist ohne vernünftige Eingabe-Routinen nicht möglich. Das hier vorgestellte Programm dient als Ersatz für den im C16-BASIC vorhandenen "INPUT"-Befehl, der mehrere Unzulänglichkeiten aufweist:

1. Maximale Eingabelänge von 80 Zeichen
2. Keine Definition einer Eingabezone möglich
3. Keine Beschränkung der Eingabezeichen möglich

Wenn Sie selbst bereits mit dem "INPUT"-Befehl gearbeitet haben, werden Ihnen vor allem die beiden letzten Punkte bereits unangenehm aufgefallen sein. Sie können während der Eingabe jederzeit beliebig mit dem Cursor auf dem Bildschirm umherwandern, was im ungünstigsten Fall bei Beenden der Eingabe mit "RETURN" zu einer Fehlermeldung ("redo from start") führen kann.

Daß keine Beschränkung der Eingabezeichen möglich ist, ist sehr unangenehm, wenn als Eingabe beispielsweise nur Zahlen, jedoch keine Buchstaben zugelassen werden sollen. Unangenehm daran, daß jede beliebige Taste als gültige Eingabe zugelassen wird, ist auch, daß mit der Taste "Clr" der Bildschirm gelöscht und damit der mühsam aufgebaute Bildschirminhalt zerstört wird.

Mit der vorliegenden Routine wird der letzte und wichtigste von mir bemängelte Nachteil, die fehlende Möglichkeit, Eingaben

auf bestimmte Tasten zu beschränken, aufgehoben. Sie können einen String definieren, der aus beliebigen Zeichen bestehen darf. Alle in diesem String vorhandenen Zeichen werden bei Ablauf der Eingabe nicht angenommen, die Betätigung der entsprechenden Tasten hat keinerlei Auswirkungen.

Programmbedienung

Bauen Sie die Input-Routine am besten am Beginn eines Programms an, das heißt laden Sie die Routine vor der eigentlichen Programmerstellung und schreiben Sie Ihr Hauptprogramm ab Zeile 470. Wenn Sie wollen, können Sie die Routine selbstverständlich auch hinter Ihr eigentliches Hauptprogramm schieben und die Routine umnummerieren, zum Beispiel mit "RENUMBER 1000,10".

Die eigentliche Eingaberoutine beginnt ab Zeile 350. Zuvor müssen jedoch die benötigten Variablen "cs", "cz", "cr", "sc" und "nz\$" definiert worden sein (am besten am Programmanfang).

Im folgenden Programmlisting enthält "nz\$" die Steuerzeichen "Cursor home" (= chr\$(19)), "Clear" (= chr\$(147)), das Anführungszeichen (= chr\$(48)), ein Komma und einen Doppelpunkt.

Alle diese Zeichen sind als Eingabetasten nicht zulässig. Während einer Eingabe kann daher weder der Bildschirm gelöscht (= "Clear"), noch der Cursor auf die linke obere Bildschirmcke gesetzt werden (= "Cursor home"), noch ist es möglich, eines der übrigen in "nz\$" enthaltenen Zeichen einzugeben.

Diese Definition von "nz\$" soll selbstverständlich nur als Beispiel dienen. Ich empfehle Ihnen jedoch auf alle Fälle, die Tasten "Cursor home" und "Clear" nie zuzulassen, da deren Betätigung während einer Eingabe kaum sinnvoll sein kann.

Aufgerufen wird die Routine mit "GOSUB 350". Nach dem Aufruf erscheint der Cursor (der invers, jedoch nicht blinkend dargestellt wird), und Sie können jedes - außer den in "nz\$"

enthaltenen - Zeichen eingeben. "RETURN" beendet eine Eingabe, die dem aufrufenden Programm in "e\$" übergeben wird. Wie Sie sehen, arbeitet die Routine analog dem "INPUT"-Befehl, so daß keinerlei Umstellungen für den Benutzer notwendig sind.

Programmlisting

```

100 rem -----eingabe-routine-----
110 rem -(januar 1986/s.baloui)--
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem cs=cursorspalte
150 rem cz=cursorzeile
160 rem sc=startadresse bildschirm
170 rem nz$=nicht zugelassene zeichen
180 rem e$=eingabe
190 rem s/z=spalte/zeile vom eingabestart
200 rem a=momentane cursorposition
210 rem b=zeichen unter cursor
220 :
230 cs=202
240 cz=205
250 cr=55464
260 sc=3072
270 :
280 nz$=chr$(19)+chr$(147)+chr$(48)+",: "
290 gosub 350:rem aufruf der routine
300 print e$:rem eingabe
310 end
320 :
330 :
340 rem ---eingabe-unterroutine---
350 s=peek(cs):z=peek(cz)
360 :
370 a=sc+peek(cs)+40*peek(cz):b=peek(a)
380 poke a,b+128
390 getkey e$:if instr(nz$,e$) then 390
400 poke a,b
410 poke 207,0:rem 0 inserts

```



```
420 if e$<>chr$(13) then print e$;goto 370
430 :
440 poke cs,s:poke cz,z:sys cr
450 open 3,3:input#3,e$:close 3
460 return
```

Programmablauf

Nach dem Aufruf der Routine werden zuerst die momentane Spalten- und Zeilenposition des Cursors in den Variablen "s" und "z" gespeichert (Zeile 350).

In Zeile 370 wird die Speicherstelle im Bildschirmspeicher errechnet, die der momentanen Cursorposition entspricht. Sie ergibt sich aus der Anfangsadresse des Bildschirmspeichers ("sc") plus der Cursorspalte ("peek(cs)") plus 40 mal der Cursorzeile ("peek(cz)"). Der Inhalt "b" dieser Speicherstelle ist der Code, der dem Zeichen unter dem Cursor zugeordnet ist.

In die ermittelte Speicherstelle wird der um 128 erhöhte Code "gepakt", der dem gleichen Zeichen in reverser Darstellung entspricht (Zeile 380). Durch die Invers-Darstellung des Zeichens an der momentanen Cursorposition ergibt sich ein - wenn auch nicht blinkender - inverser Cursor, der dem Benutzer die momentane Eingabeposition mitteilt.

In Zeile 390 wird nun auf die Betätigung einer Taste gewartet, diese jedoch ignoriert, wenn das zugehörige Zeichen in "nz\$" enthalten ist.

Wenn Zeile 390 verlassen wurde, das heißt wenn ein zulässiges Zeichen eingegeben wurde, wird in die Speicherstelle "a" der ursprüngliche Wert des Zeichens unter dem Cursor "gepakt", dieses wird dadurch wieder normal dargestellt.

Diese "Normalisierung" ist nötig, da sich der Cursor nach der Eingabe eines Zeichens weiterbewegt und es unbefriedigend

wäre, wenn an der alten Cursorposition ein invers dargestelltes Zeichen zurückbliebe.

In die Speicherstelle 207 wird nun der Wert null "gepakt", bevor das eingegebene Zeichen auf dem Bildschirm ausgegeben wird (außer, die Taste "RETURN" wurde gedrückt und die Eingabe damit beendet).

Diese Speicherstelle enthält die sogenannte "Anzahl ausstehender Inserts". Wie Sie wissen, erscheinen auf dem Bildschirm unverständliche Steuerzeichen, wenn Sie "INST" drücken und anschließend den Cursor bewegen. In der Speicherstelle 207 ist die Anzahl der noch nicht bearbeiteten Inserts enthalten, die darüber entscheidet, wie viele folgende Cursorbewegungen statt zur Bewegung des Cursors zur Ausgabe von Steuerzeichen führen.

Wenn diese Speicherstelle immer vor der Ausgabe eines Zeichens auf null gesetzt wird, sind Sie das leidige Problem der Steuerzeichen los. Jedes ausgegebene Zeichen wird normal behandelt, auch dann, wenn unmittelbar zuvor "INST" betätigt wurde.

Wenn die Taste "RETURN" betätigt wird, erfolgt in Zeile 420 kein Sprung zum Beginn der Eingabeschleife, sondern die Eingabe wurde beendet und wird nun vom Bildschirm in "e\$" eingelesen.

In Zeile 440 wird der Cursor auf die ursprüngliche Position vor Beginn der Eingabe gesetzt. Die in "s" und "z" gerettete Spalten- und Zeilenposition wird in die entsprechenden Speicherstellen "gepakt", und anschließend wird der Cursor durch Aufruf einer im Betriebssystem des C16 eingebauten Routine ("sys cs" = "sys 55464") auf diese Ausgangsposition gesetzt.

In Zeile 450 wird der Bildschirm als Eingabegerät definiert (Gerätenummer drei). Der anschließende "INPUT"-Befehl bezieht sich dann nicht wie üblich auf die Tastatur, sondern auf das neue Eingabegerät, den Bildschirm. Der "INPUT"-Befehl liest die Eingabe des Benutzers in den String "e\$" ein. Zuletzt

wird der geöffnete Kanal wieder geschlossen und die Eingabe-Routine verlassen.

4.5.5. Shape-Editor

Wie Ihnen bekannt ist, kann der C16 Graphikfiguren verwalten, die sogenannten "Shapes". Shapes können mit einfachen Bewegungen auf dem Graphikbildschirm bewegt werden und eignen sich daher hervorragend zur Spiele-Programmierung.

Die Konstruktion eines Shapes stellt jedoch ein größeres Problem dar. Die einzige Möglichkeit besteht in langwierigen Versuchen mit den vorhandenen Graphikbefehlen. Sie müssen ein Programm schreiben, das eine Figur zeichnet, zum Ändern der Figur das Programm selbst ändern und neu starten. Dieser Vorgang muß wiederholt werden, bis sich die gewünschte Figur ergibt, die anschließend mit dem Befehl "SSHAPE" in eine Stringvariable übertragen werden kann.

Das Programm "Shape-Editor" ermöglicht die interaktive Shape-Konstruktion. Sie malen das Shape auf den Bildschirm, verändern Ihre Zeichnung beliebig und geben den Befehl zum Abspeichern des Shapes, wenn Sie mit der Zeichnung einverstanden sind.

Programmbedienung

Zum Editieren des Shapes wird der normale Textbildschirm verwendet. Jedes Zeichen entspricht einem Punkt des Shapes. Die maximale Ausdehnung der editierten Shapes beträgt daher 40 Punkte in der X- und 25 Punkte in der Y-Richtung.

Nach dem Starten des Programms sehen Sie den invertiert dargestellten Cursor. Sie können ihn mit den vier Cursortasten und der Taste "Home" beliebig über den Bildschirm bewegen. Mit der Taste "Clear" kann eine unbefriedigende Zeichnung komplett gelöscht werden.

Die späteren Shape-Punkte können Sie mit einem beliebigen Zeichen setzen, zum Beispiel mit "x". Mit der Leertaste können falsch gesetzte Punkte wieder gelöscht werden.

Das in diesem Buch vorgestellte Mal-Programm verwendet ein Shape, das die Form eines "x" besitzt und dessen Ausdehnung sowohl in der X- als auch der Y-Richtung jeweils drei Punkte beträgt.

Um dieses Shape zu erstellen, müssen auf dem Bildschirm folgende Punkte markiert werden:



```
xx
 x
xx
```

Wenn die Zeichnung Ihren Vorstellungen entspricht, beenden Sie die Editierung des Shapes, indem Sie "RETURN" drücken. Die hochauflösende Graphik wird eingeschaltet und das Shape gezeichnet. Mit dem Befehl "SSHAPE" wird die jeweilige Punktekonfiguration in die Variable "shape\$" übertragen. Die ASCII-Werte der einzelnen Zeichen, aus denen diese Variable besteht, werden auf dem Bildschirm ausgegeben.

Schreiben Sie diese Werte bitte auf. Mit ihrer Hilfe können Sie das erstellte Shape später jederzeit in Ihre eigenen Programme einbauen. Das im Beispiel erstellte Shape besteht aus folgenden ASCII-Werten, die das Programm ausgibt:

```
160 64 160 2 0 2 0
```

Um das Shape in Programme einzubauen, sollten Sie am Programmfang einen String definieren, der aus den zu diesen ASCII-Codes gehörenden Zeichen besteht:

```
100 rem -----eigenes programm-----  
110 shape$=chr$(160)+chr$(64)+chr$(160)+chr$(2)+chr$(0)  
+chr$(2)+chr$(0):rem shape-definition  
120 ...  
130 ...  
140 ...
```

Mit dem Befehl "GSHAPE" kann das Shape unter Angabe des Stringnamens und der Koordinaten an beliebigen Bildschirmpositionen gezeichnet werden.

Programmlisting

```
100 rem -----shape-editor-----
110 rem --(jan 1986/s.baloui)-
120 :
130 rem ---variablen---
140 screen=3072
150 cs=202
160 cz=205
170 :
180 rem -----hauptprogramm-----
190 scnclr
200 a=peek(cs)+40*peek(cz)+screen
210 poke a,peek(a) or 128:rem zeichen invert.
220 getkey a$
230 if a$=chr$(13) then poke a,peek(a) and 127:goto 290
240 print a$;
250 poke a,peek(a) and 127:rem zeichen normalisieren
260 goto 200
270 :
280 rem ---shape zeichnen---
290 graphic 1,1
300 :
310 z=screen
320 for i=0 to 24
330 for ii=0 to 39
340 if peek(z)=32 then 380
350 draw 1,160+ii,100+i
360 if i>zm then zm=i
370 if ii>sm then sm=i
380 z=z+1
390 next ii,i
400 :
410 rem ---sshape/daten ausgeben---
420 sshape shape$,160,100,160+sm,100+zm
430 graphic 0
440 scnclr
450 print "shape-daten:"
460 :
470 for i=1 to len(shape$)
```

```
480 print asc(mid$(shape$,i,1));  
490 next
```

Programmablauf

Wie Sie sehen, ist das Programm "Shape-Editor" außerordentlich kurz. Es besteht aus den zwei Teilen "Editieren des Shapes" (Zeile 180-260) und "Übernahme des Shapes" (Zeile 290-490).

Das Editieren geschieht in einer Schleife. Zu Beginn der Schleife wird das Zeichen, das sich an der momentanen Cursorposition befindet, invers dargestellt. Die zugehörige Position im Bildschirmspeicher wird über dessen Startadresse "screen", die Cursorspalte "cs" und die Cursorzeile "cz" errechnet (Zeile 200). Die Zahl in der ermittelten Speicherstelle wird mit "OR 128" verknüpft (Zeile 210). Diese Verknüpfung ergibt den Code des invers dargestellten Zeichens.

Nun wird auf die Betätigung einer Taste gewartet. Das Zeichen wird ausgegeben (Zeile 220) und das Zeichen an der bisherigen Cursorposition wieder normalisiert (Zeile 250), das heißt die Inversdarstellung wird rückgängig gemacht.

Diese Schleife wird erst verlassen, wenn der Benutzer "Return" drückt, das Editieren des Shapes beendet ist.

Nun wird die hochauflösende Graphik eingeschaltet und der Textbildschirmspeicher Zeile um Zeile abgetastet, wobei jeweils 40 Spalten überprüft werden (Zeile 320-330). Immer dann, wenn sich an der momentan abgetasteten Speicherstelle ein anderer als der Code 32 (= Leertaste) befindet (Zeile 340), wird an der entsprechenden Stelle des Graphikbildschirms ein Punkt gesetzt (Zeile 350).

Bei diesem Abtasten wird zugleich die maximale Ausdehnung des Shapes in X- beziehungsweise in Y-Richtung ermittelt, das heißt die höchste Spalten- beziehungsweise Zeilennummer, in der ein Punkt gesetzt wurde (Zeile 360-370).

Der geschilderte Vorgang wird beendet, wenn der gesamte Textbildschirm (-speicher) Zeichen für Zeichen abgetastet wurde.

Das Shape wird nun in die Variable "shape\$" übertragen (Zeile 420). Die Graphik wird ausgeschaltet und dem Benutzer werden die ASCII-Codes der einzelnen Zeichen ausgegeben, aus denen "shape\$" und damit das erstellte Shape besteht.

4.6. Sonstige Programme

Im folgenden werden verschiedene Programme vorgestellt, die sich nicht eindeutig einer der behandelten Kategorien zuordnen lassen.

4.6.1. Etikettendruck

Mit dem vorliegenden Programm können beliebig viele überall erhältliche Standardetiketten mit einem von Ihnen festzulegenden Aufdruck "am Fließband" bedruckt werden. Dieses etwas umfangreichere Programm kann problemlos mit dem REM-Killer gekürzt werden.

Programmbedienung

Nach dem Programmstart erhalten Sie auf dem Bildschirm die wichtigsten Informationen zur Programmbedienung. Der Cursor befindet sich in der ersten von acht Eingabezeilen. Jede dieser Zeilen entspricht einer Etikettenzeile. Tragen Sie in die einzelnen Zeilen den gewünschten Aufdruck ein. Mit den Tasten "Cursor rechts", "Cursor links", "Del" und "Inst" können Eingaben innerhalb eines Feldes editiert werden. Mit den Tasten "Cursor nach unten" und "Cursor nach oben" können Sie sich beliebig von Feld zu Feld bewegen.

Eingabebeispiel:

```
1   Data Becker GmbH
2   Vertriebsabteilung
3   Leiter: Herr XYZ
4   Tel.: 0211/3100-123
5
6   Merowingerstr. 30
7
8   4000 Duesseldorf
```

Beenden Sie die Eingabe, indem Sie eine beliebige Funktions-
taste drücken. Anschließend werden Sie nach der Anzahl der
auszudruckenden Etiketten gefragt. Geben Sie die gewünschte
Zahl ein. Sie können den Druckvorgang nun starten, indem Sie
eine Taste betätigen. Vergewissern Sie sich zuvor jedoch unbeding-
t, ob die Etiketten richtig justiert sind! Richtig justiert sind
die Etiketten, wenn sich der Druckkopf unmittelbar unter der
Oberkante einer Etikette befindet.

Programmlisting

```
100 rem -----etikettendruck-----
110 rem -(januar 1986/s.baloui)-
120 :
130 rem --variablen--
140 rem cs=cursorspalte
150 rem cz=cursorzeile
160 rem cr=cursorzeile
170 rem fa=max.feldanzahl
180 rem ft$=zeichen, mit denen die funktionstasten neu
belegt wurden
190 rem cr$ bis ra$=ascii-codes der steuertasten in
stringform
200 rem ed$=tasten, mit denen eine eingabe editiert werden
kann
210 rem ez$=tasten, mit denen die eingabe in ein feld
beendet wird
```

```
220 rem z$=zeichen, die als gueltige eingabe zugelassen
werden
230 rem fb$(...)=feldbezeichnungen
240 rem u$(...)=feldinhalte
250 rem lm$(...)=feldlaengen
260 rem po=position im eingabefeld
270 rem lm=laenge des aktuellen feldes
280 rem li=nummer des aktuellen feldes
290 rem fl=zeile des 1.eingabefeldes
300 rem ae=anzahl zu druckender etiketten
310 :
320 rem --dimensionierung/cursor--
330 fa=20:rem maximale feldanzahl
340 dim u$(fa),fb(fa),lm(fa)
350 cs=202
360 cz=205
370 cr=55464
380 :
390 rem --funktionstastenbelegung--
400 for i=1 to 8
410 f$(i)=chr$(i+132)
420 ft$=ft$+f$(i)
430 key i,f$(i)
440 next
450 :
460 rem --steuerzeichen--
470 cr$=chr$(29):rem cursor rechts
480 cl$=chr$(157):rem cursor links
490 cu$=chr$(17):rem cursor unten
500 co$=chr$(145):rem cursor oben
510 ho$=chr$(19):rem taste 'home'
520 del$=chr$(20):rem taste 'del'
530 inst$=chr$(148):rem taste 'inst'
540 re$=chr$(18):rem revers ein
550 ra$=chr$(146):rem revers aus
560 :
570 rem --versch.strings--
580 ed$=cr$+cl$+del$+inst$
590 ez$=cu$+co$+ft$
```

```
600 z$="1234567890!#$%&'()qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmQWERTY
UIOPASDFGHJKLZXCVBNM"
610 z$=z$+"^ +.*/. , ; <> [ ] ? ="
620 a$="          ":for i=1 to 25:sp$=sp$+a$:next:rem 25*10
spaces
630 :
640 rem --maskenbeschreibung--
650 mf=8
660 for i=1 to mf
670 fb$(i)=left$(str$(i)+" ",2)+" ": "
680 lm(i)=30
690 u$(i)=left$(sp$,lm(i))
700 next
710 :
720 goto 1250:rem hauptprogramm
730 :
740 :
750 rem -----eingabe-routine-----
760 po=1
770 print re$ mid$(u$(li),po,1) ra$ cl$;
780 getkey a$
790 if instr(ez$,a$) then printmid$(u$(li),po,1):return
800 on instr(ed$,a$) goto 870,910,950,1010
810 if instr(z$,a$)=0 or po>=lm then 770
820 :
830 rem --normales zeichen--
840 mid$(u$(li),po,1)=a$:po=po+1:print a$;:goto 770
850 :
860 rem --cursor links--
870 if po<lm then printmid$(u$(li),po,1);:po=po+1
880 goto 770
890 :
900 rem --cursor rechts--
910 if po>1 then printmid$(u$(li),po,1);:po=po-1:
printcl$cl$;
920 goto 770
930 :
940 rem --delete--
950 s=peek(cs):z=peek(cz)
960 h$=mid$(u$(li),po+1):printhe$;:mid$(u$(li),po)=h$+" "
```

```
970 poke cs,s:poke cz,z:sys cr
980 goto 770
990 :
1000 rem --insert--
1010 if po=lm then 1050
1020 s=peek(cs):z=peek(cz)
1030 h$=" "+mid$(u$(li),po,lm-po): print h$;: u$(li)=
mid$(u$(li),1,po-1)+h$
1040 poke cs,s:poke cz,z:sys cr
1050 goto 770
1060 :
1070 :
1080 rem -----maskengenerator-----
1090 for i=1 to mf
1100 poke cs,0:poke cz,i+fl:sys cr
1110 print fb$(i) u$(i)
1120 next
1130 :
1140 li=1
1150 lm=lm(li)
1160 poke cs,len(fb$(li)):poke cz,li+fl:sys cr
1170 gosub 760
1180 if instr(ft$,a$) then return
1190 if a$=cu$ then if li<mf then li=li+1
1200 if a$=co$ then if li>1 then li=li-1
1210 goto 1150
1220 :
1230 :
1240 rem -----hauptprogramm-----
1250 print chr$(14):rem gross/klein
1260 scnclr
1270 print tab(5)"Etikettendruck"
1280 print tab(5)"-----"
1290 print:print:print"Tragen Sie bitte den Etiketten
aufdruck"
1300 print"in die einzelnen Felder ein und druecken"
1310 print"Sie danach eine beliebige Funktionstaste"
1320 fl=peek(cz)+1
1330 gosub 1090
1340 :
```

```
1350 poke cs,0:poke cz,18:sys cr
1360 print "Wieviele Etiketten sollen bedruckt"
1370 input"werden";ae
1380 print:print "Justieren Sie die Etiketten (Druckkopf"
1390 print "an Etikettenoberkante) und druecken"
1400 print "Sie eine beliebige Taste"
1410 getkey a$
1420 :
1430 open 4,4,7
1440 for i=1 to ae
1450 for ii=1 to 12
1460 print#4,u$(ii)
1470 nextii,i
1480 close4
1490 run
```

Programmablauf

Kern des Programms ist die Eingaberoutine, die im Kapitel über die integrierte Text- und Dateiverwaltung ausführlich beschrieben wird. Die einzigen Unterschiede betreffen die fehlende - da unnötige - Verwaltung mehrerer Bildschirmseiten und das Fehlen komfortabler Funktionen wie zum Beispiel "Zeile löschen" oder "Tabulatorsprung".

Nachdem der Benutzer Informationen zur Programmbedienung erhielt (Zeile 1240-1320), wird die Eingaberoutine aufgerufen. Die auszudruckenden Strings sind nach dem Beenden der Eingabe in "u\$(1)" bis "u\$(8)" enthalten.

Der Benutzer wird nun nach der Anzahl der auszudruckenden Etiketten gefragt und der eingegebene Wert in der Variablen "ae" gespeichert (Zeile 1360-1370).

Der eigentliche Ausdruck erfolgt in den Zeilen 1430-1480. Zuerst wird ein Übertragungskanal zum Drucker geöffnet (Zeile 1430). Wichtig ist hierbei die Verwendung der Sekundäradresse sieben! Diese Sekundäradresse schaltet Commodore-Drucker in den "Klein/Großschreib-Modus". Fehlt die Angabe dieser

Sekundäradresse, werden nur Großbuchstaben gedruckt (siehe Druckerhandbuch).

Der Ausdruck erfolgt in zwei Schleifen: Einer äußeren Schleife, die von eins bis "ae" läuft, bis zur letzten auszudruckenden Etikette, und einer inneren Schleife, die von eins bis zwölf läuft und für den Ausdruck einer einzelnen Etikette zuständig ist. Der Endwert dieser Schleife ist nur dann verständlich, wenn man weiß, daß der Abstand zwischen den Oberkanten zweier Standardetiketten zwölf Druckzeilen (bei normalem Zeilenabstand) beträgt.

In der inneren Schleife werden die Strings "u\$(1)" bis "u\$(12)" ausgedruckt, wobei nur die ersten acht Strings vom Benutzer eingegebene Informationen enthalten können. Der Ausdruck der restlichen vier leeren Strings dient zum korrekten Vorschub des Druckkopfes zur Oberkante der nächsten Etikette.

Nachdem die gewünschte Etikettenanzahl bedruckt wurde, wird der Übertragungskanal geschlossen und das Programm mit "RUN" gestartet (Zeile 1490). Der Benutzer kann - wenn er es wünscht - erneut Etiketten mit beliebigen Informationen bedrucken.

4.6.2. Lottozahlen

Dieses Programm ermittelt Zufallszahlen zwischen eins und 49. Außer einer einzelnen Ausspielung können Sie sich auch beliebig viele ausgeben lassen und anschließend eine "Ausspielung" auswählen.

Programmbedienung

Das Programm ermittelt sofort nach dem Start sechs Zahlen und die Zusatzahl. Wenn Sie es wünschen, wird anschließend eine weitere Ausspielung simuliert.

Programmlisting

```
100 rem -----lottozahlen-----
110 rem (januar 1986/s.baloui)
120 :
130 rem ---variablen---
140 rem rz=zufallszahl
150 rem rz(...)=bereits ermittelte zahlen
160 :
170 rem -----hauptprogramm-----
180 print chr$(14):rem gross/klein
190 for i=1 to 7
200 rz=int(rnd(0)*48)+1
210 for ii=1 to i
220 if rz=rz(ii) then 200
230 next ii
240 rz(i)=rz
250 if i=7 then print "Zusatzzahl:"rz(i):goto 270
260 print rz(i),
270 next i
280 :
290 print:print " Noch eine Ausspielung (j/n) ?"
300 getkey a$
310 if a$="j" then run
```

Programmablauf

Die Zufallszahlenermittlung geschieht in einer Schleife, die vom Startwert eins bis zum Endwert sieben läuft (Zeile 190-270). Die ermittelten Zahlen werden in dem Array "rz(...)" gespeichert.

Jede neue Zahl wird mit allen bereits gespeicherten Zahlen verglichen (Zeile 210-230). Ist die ermittelte Zahl in dem Array bereits vorhanden, wird erneut eine Zufallszahl ermittelt, da jede Zahl nur einmal vorkommen darf.

Die Zufallszahlen werden auf dem Bildschirm ausgegeben, und - falls "i" den Wert sieben besitzt - dem Benutzer mitgeteilt, daß es sich um die Zusatzzahl handelt (Zeile 250).

4.6.3. Datumsberechnung

"Datumsberechnung" wurde freundlicherweise von V.Bühn zur Verfügung gestellt. Der Programmablauf wird nicht erläutert.

Das vorliegende Programm besitzt zwei Funktionen. Zum einen können Sie ein beliebiges Datum eingeben und das Programm ermittelt Ihnen den zugehörigen Wochentag. Zweitens ist das Programm in der Lage, die Differenz zweier Daten zu berechnen.

Programmbedienung

Nach dem Programmstart erscheint das Auswahlmenü. Drücken Sie die Taste "1" zur Ermittlung eines Wochentages und die Taste "2" zur Berechnung der Differenz zweier Daten. Geben Sie ein Datum bitte immer in der Reihenfolge "Tag", "Monat", "Jahr" ein.

Beispiel:

```
Tag? 10
Monat? 2
Jahr? 1986
```

Programmlisting

```
100 rem -----datumsberechnung-----
110 rem -----(1985/v.buehn)-----
120 :
130 printchr$(14):rem gross/klein
140 co$=chr$(145)
```



```

150 no$=""
160 t1$="Samstag Sonntag Montag Dienstag Mittwoch
DonnerstagFreitag"
170 a$=" 0 1-1 0 0 1 1 2 3 3 4 4"
180 b$="312931303130313130313031"
190 goto 550
200 :
210 rem ---datumseingabe---
220 scnlcr:input"Tag";t:if t>31 or t<1 then 220
230 input"Monat";m:if m>12 or m<1 then gosub 500:goto 230
240 input"Jahr";j:if j<1500 or j>3000 then gosub 500:goto
240
250 b=val(mid$(b$,2*m-1,2))
260 if t>b then scnlcr:gosub 500:goto 220
270 if j/4<>int(j/4) and m=2 and t>28 then scnlcr:gosub
480:goto 220
280 if (j=1700orj=1800orj=1900) and t=29and m=2 then
scnlcr:gosub 480:goto 220
290 a=val(mid$(a$,2*m-1,2))
300 if j/4=int(j/4) and m>2 then a=a+1
310 if j=1700 or j=1800 or j=1900 and m>2 then a=a-1
320 x=t+30*(m-1)+a
330 print:print "Das ist der"x". Tag im Jahr und ein"
340 j1=j-1584:xj=int((j1-1)/4)+1:if j=1584 then xj=0
350 x3=365*j1+xj+x
360 if j>1700 then x3=x3-1:rem korrekturen
370 if j>1800 then x3=x3-1:rem ""
380 if j>1900 then x3=x3-1:rem ""
390 x1=int((x3/7-int(x3/7))*7+.5):rem x1 ist der rest
modulo7
400 print mid$(t1$,10*x1+1,10)
410 print:print:print"Weitermachen (j/n) ?"
420 getkey g$
430 if g$="j" then 190
440 if g$="n" then end
450 goto 420
460 :
470 rem ---fehlermeldungen ausgeben---
480 print:print:print"Dieses Jahr war kein Schaltjahr!"
490 for i=1 to 500:next

```

```
500 print no$"Falsche Eingabe!"
510 for i=1 to 1000:next
520 print co$ no$ co$:return
530 :
540 rem -----hauptprogramm-----
550 scnclr:print:print tab(4)"Programm zur Berechnung von "
560 print tab(4)"Wochentagen und Zeitdifferenzen"
570 print:print "Bitte immer zuerst den Tag (1-31),"
580 print "danach den Monat (1-12) und zuletzt das"
590 print "Jahr (1500-3000) eingeben"
600 print:print:print
610 print tab(3)"(1) Wochentag berechnen"
620 print tab(3)"(2) Differenz zweier Zeitpunkte"
630 getkey g$
640 if g$="1" then 220
650 if g$="2" then 690
660 goto 630
670 :
680 rem ---differenzen berechnen---
690 scnclr:print "Die Differenz zweier Daten wird hier
berechnet"
700 print:print "Erstes Datum eingeben!"
710 input"Tag";t1:if t1>31 or t1<1 then gosub 500:goto 710
720 input"Monat";m1:if m1>12 or m1<1 then gosub 500:goto
720
730 input"Jahr";j1:if j1<1500 or j1>3000 then gosub 500:
goto 730
740 b=val(mid$(b$,2*m1-1,2))
750 if t1>b then scnclr:gosub 500:goto 710
760 if j1/4<>int(j1/4) and m1=2 and t1>28 then scnclr:gosub
480:goto 710
770 if(j1=1700orj1=1800orj1=1900)andt1=29andm1=2 then
scnclr:gosub 480:goto 710
780 print:print "Zweites Datum eingeben!"
790 input"Tag";t2:if t2>31 then 790
800 input"Monat";m2:if m2>12 or m2<1 then gosub 500:goto
800
810 input"Jahr";j2:if j2<1500 or j2>3000 then gosub 500:
goto 810
820 b=val(mid$(b$,2*m2-1,2))
```

```
830 if t2>b then scnc1r:gosub 500:goto 790
840 if j2/4<>int(j2/4) and m2=2 and t2>28 then scnc1r:gosub
480:goto 790
850 if(j2=1700orj2=1800orj2=1900)andt2=29andm2=2 then
scnc1r:gosub480:goto790
860 a1=val(mid$(a$,2*m1-1,2))
870 if j1/4=int(j1/4) and m1>2 then a1=a1+1
880 if j1=1700 or j1=1800 or j1=1900 then a1=a1-1
890 x1=t1+30*(m1-1)+a1
900 ja=j1-1584:xa=int((ja-1)/4)+1:if j1=1584 then xa=0
910 xb=365*ja+xa+x1
920 if j1>1700 then xb=xb-1:rem korrektur
930 if j1>1800 then xb=xb-1:rem ""
940 if j1>1900 then xb=xb-1:rem ""
950 a2=val(mid$(a$,2*m2-1,2))
960 if j2/4=int(j2/4) and m2>2 then a2=a2+1
970 if j2=1700 or j2=1800 or j2=1900 then a2=a2-1
980 x2=t2+30*(m2-1)+a2
990 ka=j2-1584:ya=int((ka-1)/4)+1:if j2=1584 then ya=0
1000 yb=365*ka+ya+x2
1010 if j2>1700 then yb=yb-1:rem korrektur
1020 if j2>1800 then yb=yb-1:rem ""
1030 if j2>1900 then yb=yb-1:rem ""
1040 print:print "Die Differenz der beiden Daten ist":print
abs(yb-xb)"Tage"
1050 print:print "Weitermachen (j/n) ?"
1060 getkey g$
1070 if g$="j" then 190
1080 if g$="n" then end
1090 goto 1060
```


5. Die wichtigsten verwendeten Tricks

Für jene Leser, denen das Studium der Programmabläufe zu aufwendig ist, fasse ich die wichtigsten der verwendeten Tricks in diesem Kapitel zusammen. Bei Verständnisschwierigkeiten muß ich Sie jedoch bitten, die ausführlichen Erläuterungen zu den verschiedenen Programmen nachzulesen. In diesen erfahren Sie auch weitere Hinweise zu speziellen Besonderheiten, die in diesem Kapitel nicht erwähnt werden. An dieser Stelle werden nur Tricks aufgeführt, die möglichst kurz und mit wenigen Programmzeilen ausführbar sind.

5.1. Cursor setzen

Mit dem "CHAR"-Befehl ist es zwar möglich, an einer beliebigen Bildschirmposition Zeichen auszugeben. Es fehlt jedoch ein Befehl, der es erlaubt, ohne folgende Ausgaben den Cursor direkt auf eine beliebige Bildschirmposition zu setzen (zum Beispiel, um anschließend aus der zugehörigen Position im Bildschirmspeicher mit "PEEK" das Zeichen an der momentanen Bildschirmposition zu lesen).

In der sogenannten "Zeropage" des C16 existieren zwei Speicherstellen, in denen die Spalte und Zeile der aktuellen Cursorposition festgehalten ist (Spalte in 202, Zeile in 205). Durch Veränderung der Inhalte dieser Speicherstellen kann der Cursor auf eine beliebige Position gesetzt werden. Anschließend muß jedoch noch eine Betriebssystemroutine mit "SYS 55464" aufgerufen werden. Erst nach Aufruf dieser Routine wird der Cursor auf die in den beiden Speicherstellen enthaltene Position gesetzt.

Beispiel: Cursor auf Spalte 3, Zeile 8 setzen

```
poke 202,2  
poke 205,7  
sys 55464
```

Diese Befehle können im Direktmodus eingegeben werden, aber auch in Programmen verwendet werden.

Wie Sie an dem Beispiel sehen, müssen die gewünschten Werte minus eins "gepakt" werden, da für den C16 intern die oberste Bildschirmzeile nicht die Zeile eins, sondern die Zeile null ist, und die erste Bildschirmspalte nicht eins, sondern ebenfalls null ist. Da die Numerierung des C16 ab null beginnt, können sich die Spaltenwerte im Bereich zwischen null und 39 und die Zeilenwerte im Bereich zwischen null und 24 bewegen.

5.2. Dauerfunktion für alle Tasten

Wenn Sie wünschen, daß alle Tasten Dauerfunktion besitzen, nicht nur die Editier- und die Leertaste, erreichen Sie das mit:

```
poke 1344,128
```

Auch dieser Befehl kann sowohl im Direktmodus wie in Programmen verwendet werden. Die Wirkung läßt sich rückgängig machen durch:

```
poke 1344,0
```

5.3. Insert-Modus löschen

Was unter dem Insert-Modus zu verstehen ist, wissen Sie alle. Es dürfte wohl kaum einen C16-Besitzer geben, der sich nicht bereits über seltsame, ungewollt auftretende Steuerzeichen ärgerte.

Sie kommen auf folgende Weise zustande: Bei jedem Druck auf die Taste "Inst" erhöht der C16 einen Zähler in der Speicherstelle 207, der ihm Auskunft über die sogenannte "Anzahl ausstehender Inserts" gibt. Wenn dieser Zähler ungleich null ist, erwartet der C16 die Eingabe eines alphanumerischen Zeichens, das eingefügt werden soll und für das zuvor mit der Taste "Inst" Platz geschaffen wurde.

Wird hingegen eine Editiertaste betätigt (Cursortasten, "Del", "Clear", "Home") erscheint eines der erwähnten - invers dargestellten - Steuerzeichen.

Äußerst unangenehm ist diese Eigenschaft in Programmen mit Editierfunktionen, zum Beispiel zur Eingabe von Datensätzen oder Texten. In professionellen Programmen sollte das Erscheinen dieser ärgerlichen Steuerzeichen unbedingt verhindert werden. Dies ist möglich, wenn vor jeder Ausgabe eines Zeichens der erwähnte Zähler auf null gesetzt wird, dem C16 somit unabhängig davon, wie oft zuvor "Inst" gedrückt wurde, simuliert wird, daß die Anzahl ausstehender Inserts gleich null ist.

Beispiel:

```
10 getkey a$
20 poke 207,0
30 print a$;
40 goto 10
```

Dieses kleine Programm stellt eine Eingabeschleife dar. Es wartet auf einen Tastendruck und gibt das jeweilige Zeichen aus, nachdem die Anzahl ausstehender Inserts zuvor auf null

gesetzt wurde (Zeile 20). Geben Sie das Programm ein, starten Sie es und versuchen Sie, Steuerzeichen bewußt zu erzeugen. Es wird Ihnen nicht gelingen.

Die Anwendung dieses Tricks ist nur in Programmen möglich, nicht im Direktmodus.

5.4. Cursornachlauf verhindern

Eine manchmal sehr störende Eigenschaft des C16 ist der sogenannte "Tastaturpuffer", in dem alle eingegebenen Zeichen gespeichert werden (bis er "überläuft!"). Wenn ein Programm nicht schnell genug ist, die Eingaben des Benutzers augenblicklich zu verarbeiten, gehen diese nicht verloren. Noch nicht bearbeitete Tastendrucke werden aus dem Tastaturpuffer geholt, in dem sie vor der Verarbeitung gespeichert wurden.

In einer Textverarbeitung müssen nach jedem einzelnen Tastendruck umfangreiche Berechnungen und Ausgaben stattfinden, währenddessen der Benutzer bereits weitere Tasten betätigt. Bei einer langsamen Textverarbeitung macht sich der Tastaturpuffer bemerkbar, indem (bei hoher Eingabegeschwindigkeit des Benutzers) die vom Benutzer eingegebenen Tasten nachträglich erscheinen können, wenn dieser sich bereits bequem in seinem Sessel zurückgelehnt hat.

Dieses "Nachlaufen" des Cursors kann verhindert werden, wenn dem C16 vorgeschwindelt wird, daß sich zu keinem Zeitpunkt noch nicht verarbeitete Zeichen im Tastaturpuffer befinden. Zu diesem Zweck muß der "Tastaturpufferzähler" (Speicherstelle 239), in der sich die Anzahl der gespeicherten Zeichen befindet, vor jeder Eingabe auf null gesetzt werden. Nachteil dieser Methode: Nicht verarbeitete Zeichen gehen verloren (eben dies soll der Tastaturpuffer verhindern!).

Beispiel:

```
10 poke 239,0
20 getkey a$
30 print a$;
40 for i=1 to 3000:next
50 goto 10
```

Aufgrund der Warteschleife zwischen jeder Aus- beziehungsweise Eingabe ist dieses Programm viel zu langsam, um schnelle Eingaben in "Realtime" (Echtzeit) zu verarbeiten. Dadurch, daß vor jeder Eingabe der Tastaturpufferzähler auf null gesetzt wird, werden nicht verarbeitete Zeichen einfach gelöscht. Sie werden es durch brutales Bearbeiten der Tastatur kaum schaffen, eine nachlaufende Zeichenausgabe zu erhalten.

Die bisher erwähnten Anwendungen für diesen Trick waren mehr ästhetischer Natur (ein nachhinkender Cursor ist einfach unschön!). Es gibt jedoch Fälle, in denen nicht bearbeitete Zeichen unbedingt gelöscht werden müssen. Lesen Sie hierzu bitte das Kapitel "Reaktionstest". Der Reaktionstest wäre ohne diesen Trick nicht möglich!

5.5. Cursorsimulation im Programmodus

Im Direktmodus sehen Sie zu jedem Zeitpunkt den Cursor auf dem Bildschirm. Im Programmodus leider nur, wenn für Eingaben der "INPUT"-Befehl verwendet wird, der - siehe "Eingabe-Routine" - leider manchen Nachteil besitzt.

Professionelle Eingaberoutinen werden immer mit dem Befehl "GET" programmiert, wobei der Cursor jedoch - wie im Programmodus üblich - ausgeschaltet ist. Ein einfacher - nicht blinkender - Cursor kann simuliert werden, indem das Zeichen an der momentanen Cursorposition invertiert dargestellt wird. Wenn der Cursor bewegt wird, wird die Darstellung des be-

treffenden Zeichens wieder normalisiert und das Zeichen an der neuen Cursorposition invertiert.

Beispiel:

```
10 cp=3072+peek(202)+40*peek(205)
20 cz=peek(cp)
30 poke cp,cz and 128
40 getkey a$
50 print a$;
60 poke cp,cz
70 goto 10
```

Um dieses Beispiel zu verstehen, muß man wissen, daß jeder Bildschirmposition eine Speicherstelle im sogenannten "Bildschirmspeicher" des C16 entspricht, in der das dargestellte Zeichen gespeichert ist.

Die Speicherung erfolgt im sogenannten "Bildschirmcode". In Zeile 10 wird jene Speicherstelle im Bildschirmspeicher "cp" ermittelt, die der momentanen Cursorposition entspricht (cp=Anfangsadresse des Bildschirmspeichers plus Spalte plus 40 mal Cursorzeile).

"cz" ist der Code des Zeichens an der betreffenden Position. Dieser Code (diese Zahl) wird mit "OR 128" verknüpft. Der Wert, der sich durch diese Verknüpfung ergibt, entspricht der reversen Darstellung des gleichen Zeichens.

Dieser Wert wird in die entsprechende Speicherstelle "gepakt". Das Zeichen an der aktuellen Cursorposition wird dadurch invertiert dargestellt.

Nun wird auf eine Eingabe des Benutzers gewartet. Bevor das betreffende Zeichen ausgegeben und dadurch der Cursor bewegt wird, wird das invertierte Zeichen wieder normalisiert, indem

der ursprüngliche Zeichencode "cz" in die ermittelte Speicherstelle "gepakt" wird.

5.6. Simulierter Direktmodus

Viele Möglichkeiten, die der C16 bietet, lassen sich nicht in Programmen anwenden, zum Beispiel das Löschen, Ändern oder die Neueingabe einer Zeile. Wie nützlich diese Möglichkeiten jedoch sein können, sehen Sie anhand des Programms "REM-Killer".

Mit dem simulierten Direktmodus können alle normalerweise in Programmen nicht nutzbare Fähigkeiten des C16 auch im Programmmodus verwendet werden.

Er beruht auf folgendem Prinzip: Der gewünschte Befehl wird auf den Bildschirm geschrieben. In den Tastaturpuffer werden die ASCII-Codes zur Cursorsteuerung geschrieben, und zwar so, daß der Cursor dadurch exakt auf die Befehlszeile gesetzt wird. Anschließend wird der Code 13 (ASCII-Code von "RETURN") in den Tastaturpuffer geschrieben und der Tastaturpufferzähler mit jener Zahl versehen, die der Anzahl der in den Tastaturpuffer geschriebenen Zeichen entspricht.

Der nächste Programmbefehl ist "END", so unglaublich dies auch klingen mag. Der Grund: Wird ein Programm mit "END" beendet, arbeitet der BASIC-Interpreter des C16 anschließend alle noch nicht verarbeiteten Zeichen ab, die im Tastaturpuffer enthalten sind und die er nun - nach Beenden des Programms - für Benutzereingaben im Direktmodus hält.

Beispiel:

```
100 scnlr
110 print "delete 120-140:run 200"
120 poke 1319,19:rem 'home'
130 poke 1320,13:rem 'return'
140 poke 239,2:rem tast.p.zaehler
```

```
150 end
160 :
200 print "die zeilen 120-140 wurden geloesch"
```

Vor der Programmerläuterung: Der Tastaturpuffer des C16 beginnt ab Speicherstelle 1319; der Tastaturpufferzähler ist in der Speicherstelle 239 enthalten.

Nachdem der Bildschirm gelöscht wurde, wird in die oberste Zeile der Befehl geschrieben "delete 120-140:run 200" (Zeile 100-110). Dieser Befehl soll im simulierten Direktmodus ausgeführt werden.

In die erste Speicherstelle des Tastaturpuffers wird der Code für "Cursor home" "gepokt" (siehe ASCII-Tabelle im Handbuch), in die zweite Speicherstelle der Code für "RETURN" (Zeile 120-130).

Gemäß der Anzahl "gepokter" Zeichen wird der Tastaturpufferzähler mit dem Wert zwei versehen (Zeile 140), bevor der Befehl "END" folgt.

Der BASIC-Interpreter arbeitet nun die im Tastaturpuffer vorhandenen Zeichen ab und führt sie aus, als wären die zugehörigen Tasten "Home" und "RETURN" soeben - nach Beenden des Programms - vom Benutzer betätigt worden.

Der Cursor wird in die oberste Bildschirmzeile gesetzt ("Home"), in der sich die gewünschten Befehle befinden, und diese ausgeführt ("Return"). Dadurch werden die Zeilen 120-140 gelöscht und das Programm ab Zeile 200 neu gestartet. Der Kommentar "die zeilen 120-140 wurden geloesch" wird ausgegeben. Anschließend wird das Programm endgültig beendet.

Merken Sie sich bei Anwendung dieser Methode bitte, daß unbedingt ein Startbefehl (im Beispiel "RUN 200") auf den Bildschirm geschrieben und anschließend im Direktmodus ausgeführt werden muß. Nur auf diese Weise ist es möglich, den Program-

modus vorübergehend zu verlassen, um einen Direktmodusbefehl auszuführen, und danach im Programmodus weiterzuarbeiten.

Wichtig ist, daß sowohl durch den "DELETE"-Befehl als auch durch das Neustarten mit "RUN 200" alle Variablen gelöscht werden!

Die Inhalte von im weiteren Programmlauf benötigten Variablen müssen daher in (freie!) Speicherstellen "gepakt" werden, um nach dem Neustart des Programms wieder aus diesen Speicherstellen gelesen zu werden (siehe "Rem-Killer").

Solche freien Speicherstellen bietet zum Beispiel der Bereich 1015 bis 1078.

6. Programmierung des C16 in Maschinensprache

Die folgende Einführung in die Programmierung des C16 in Maschinensprache kann Ihnen leider nur in sehr geringem Maße Kenntnisse über die Befehle dieser höchst effizienten und extrem schnellen (und umständlichen!) Programmiersprache vermitteln. Im folgenden wird vorwiegend dargestellt, welche Besonderheiten beim Einsatz dieser Sprache auf dem C16 zu beachten sind. Zum Erwerb allgemeiner Maschinensprachekenntnisse empfehle ich Ihnen die Lektüre entsprechender Bücher für den größeren Bruder des C16, den C64, und das Studium von Fachzeitschriften.

6.1. Von BASIC zu Assembler

Bevor ich auf die Besonderheiten der Programmierung des C16 in Maschinensprache eingehe, will ich kurz erläutern, welche Vorteile diese Programmiersprache gegenüber BASIC bietet und warum sie jedem ambitionierten Programmierer als Alternative zu BASIC empfohlen werden kann.

BASIC ist eine sogenannte "höhere Programmiersprache", die ein komfortables Programmieren erlaubt, für Ihren C16 jedoch im Grunde unverständlich ist. Das Herz eines Heimcomputers bildet der sogenannte "Mikroprozessor". Jeder Mikroprozessor besitzt seinen eigenen Befehlsvorrat, seine eigene Sprache.

Diese Sprache ist leider äußerst unanschaulich und schwer zu verstehen. Daher wurden die höheren Programmiersprachen entwickelt, von denen BASIC die größte Verbreitung gefunden hat, da auch Computerneulinge diese Sprache sehr schnell erlernen und damit umgehen können.

Der im C16 eingebaute Mikroprozessor versteht leider nicht einen der Befehle, die BASIC bietet. Daher besitzt der C16

einen integrierten sogenannten "BASIC-Interpreter". Dieser Interpreter ist ein Programm, das selbst in Maschinensprache geschrieben ist und die Aufgabe hat, jeden einzelnen BASIC-Befehle in die Sprache des Mikroprozessors zu übersetzen.

Diese Übersetzung geschieht unbemerkt von Ihnen ständig in einem laufenden BASIC-Programm. Der gesamte Vorgang ist leider hochkompliziert und benötigt dementsprechend viel Zeit.

BASIC-Programme sind daher ungleich langsamer als Programme, die in Maschinensprache geschrieben werden und daher - ohne Übersetzungsvorgang - direkt vom Mikroprozessor verstanden werden.

Für die meisten Anwendungen ist die Geschwindigkeit eines BASIC-Programms vollkommen ausreichend. Besonders zeitkritische Programme erfordern jedoch den Einsatz von Maschinensprache. Meist genügt es, nicht das komplette Programm, sondern ausschließlich zeitkritische Programmteile in Maschinensprache zu schreiben.

Exakt diese Vorgehensweise, Unterprogramme in Maschinensprache als Ersatz für zeitkritische BASIC-Routinen zu verwenden, wird in mehreren in diesem Buch vorgestellten Programmen verwendet.

Im folgenden wird erläutert, wie die Einbindung solcher Maschinenroutinen in BASIC-Programme auf dem C16/C116 vorgenommen wird.

Zuvor will ich Ihnen jedoch die enormen Vorteile der Maschinensprache an einem Beispiel demonstrieren. Stellen Sie sich vor, Sie wollen den gesamten Bildschirm mit dem Buch-

staben "A" füllen. In BASIC könnte diese Aufgabe mit folgendem Programm gelöst werden:

```
10 scnc!r
20 for i=1 to 1000
30 print "a";
40 next
```

Der Bildschirm wird gelöscht, anschließend wird 1000mal das Zeichen "A" ausgegeben, bis der gesamte Bildschirm damit gefüllt wurde.

Da der Mikroprozessor des C16 keinen der verwendeten BASIC-Befehle versteht, werden diese vom eingebauten BASIC-Interpreter während des Programmablaufs in Maschinenbefehle übersetzt.

Als Konsequenz ergibt sich ein äußerst langsames Programm, das mehrere Sekunden benötigt, um die 1000 Zeichen auszugeben. Hinter der Zeichenausgabe steht folgender Vorgang: Den 1000 Bildschirmpositionen entsprechen 1000 Speicherstellen im C16, der sogenannte "Bildschirmspeicher". Dieser Bereich beginnt ab Speicherstelle Nummer 3072 (jede Speicherstelle im C16 besitzt eine eigenen "Hausnummer", über die sie angesprochen, "adressiert" werden kann).

Die Speicherstelle 3072 entspricht dem ersten Zeichen in der linken oberen Bildschirmcke (Spalte null in Zeile null). Die nächste Speicherstelle mit der Nummer 3073 entspricht dem Zeichen in Spalte eins von Zeile null und so weiter.

Jede dieser Speicherstellen kann eine Zahl zwischen null und 255 enthalten, wobei jede Zahl einem anderen Zeichen zugeordnet ist. Dem Zeichen "A" ist die Zahl eins, dem Zeichen "B"

die Zahl zwei zugeordnet. Sie können dies selbst ausprobieren, indem Sie die Speicherstelle 3072 mit dem Wert eins versehen:

```
poke 3072,1
```

In der linken oberen Ecke wird das Zeichen "A" erscheinen, das heißt in der der Speicherstelle 3072 zugeordneten Bildschirmposition erscheint jenes Zeichen, das der Zahl eins zugeordnet ist.

Auf diese Weise könnte man nun den gesamten Bildschirm mit dem Zeichen "A" füllen:

```
10 for i=3072 to 3072+999
20 poke i,1:rem code fuer "a"
30 next
```

Dieses Programm erfüllt zwar die ihm zugeordnete Funktion, zeichnet sich jedoch leider ebenfalls durch eine sehr geringe Ablaufgeschwindigkeit aus. Der Grund liegt darin, daß es sich zwar um ein "machinennahes" Programm handelt, jedoch immer noch um ein BASIC-Programm, das während des Programmablaufs Befehl für Befehl übersetzt werden muß.

Die Vorgehensweise selbst, das Füllen bestimmter Speicherstellen mit bestimmten Zahlen, ist jedoch problemlos in ein echtes Maschinenspracheprogramm übersetzbar. Das entsprechende Maschinenspracheprogramm:

```
lda #$00
sta $0c00
```

```
sta $0c01
sta $0c02
...
...
...
```

Dieses Programm besteht aus Maschinensprachebefehlen, die vom Rechner unmittelbar verstanden werden und kann mit dem im C16 eingebauten "Monitorprogramm" eingegeben werden (siehe "Der integrierte Monitor").

Die verwendeten Befehle sind zweifellos sehr unverständlich für Sie, unter anderem auch aufgrund der "hexadezimalen" Eingabe anstelle der gewohnten dezimalen Schreibweise.

Der Befehl "lda #\$01" versieht den sogenannten "Akkumulator" mit dem Wert eins. Stellen Sie sich unter dem Akkumulator am besten eine spezielle Speicherstelle vor, die gegenüber den restlichen Speicherstellen den Vorteil vielseitigerer Verwendungsmöglichkeiten besitzen.

Der Befehl "sta \$0c00" überträgt Inhalt des Akkumulators (eins) in die Speicherstelle \$0c00. \$0c00 entspricht der Dezimalzahl 3072, das heißt der ersten Speicherstelle des Bildschirmspeichers, die somit mit der Zahl eins gefüllt wird.

Der folgende Befehl "sta \$0c01" überträgt den Inhalt den Akkumulators, der nicht verändert wurde, in die Speicherstelle \$0c01 (=dezimal 3073) und damit in die nächste Speicherstelle des Bildschirmspeichers.

Der Befehl "sta \$0c02" versieht entsprechend jene Speicherstelle mit dem Wert eins, dem Code des Zeichens "A", die der Bildschirmposition Spalte zwei in Zeile null entspricht.

Die Programmierung in Maschinensprache besteht vorwiegend aus Befehlen, die bestimmte spezielle Speicherstellen (Akkumulator) mit bestimmten Inhalten versehen, und einer

weiteren Befehlsklasse, die es ermöglicht, den Inhalt dieser Speicherstellen in beliebige andere zu übertragen.

Da es ein wenig aufwendig wäre, zum Beschreiben des Bildschirmspeichers ein Maschinensprachprogramm zu schreiben, das aus 1000 einzelnen Übertragungsbefehlen ("sta \$...") besteht, verwendet man in der Praxis ebenso wie in BASIC-Programmen Schleifenstrukturen. Mit Hilfe dieser Schleifen läßt sich die vorliegende Aufgabe erheblich kürzer lösen:

```
a 065e lda #$01
a 0660 ldx #$00
a 0662 sta $0c00,x
a 0664 dex
a 0665 bne $0662
a 0667 rts
```

Dieses recht kurze Programm schreibt exakt 256mal das Zeichen "A" auf den Bildschirm und füllt daher bereits ein Viertel des kompletten Bildschirms mit diesem Zeichen, analog dem BASIC-Programm:

```
10 for i=3072 to 3072+255
20 poke i,a
30 next
```

Dieses Maschinenprogramm können Sie mit dem eingebauten "Monitorprogramm" des C16 eingeben. Die Beschreibung dieses sogenannten "Monitors", der ein unverzichtbares Hilfsmittel für die Programmierung des C16 in Maschinensprache darstellt, geschieht im nachfolgenden Kapitel.

Wenn Sie das Programm eingeben und mit dem Befehl "sys 1630" starten, werden Sie feststellen, daß - im Gegensatz zum entsprechenden BASIC-Programm - der Bildschirm praktisch sofort

mit dem Zeichen "A" beschrieben wird. Das Maschinenspracheprogramm ist mehrere hundert Mal schneller als ein BASIC-Programm mit der gleichen Funktion!

Soviel zum Sinn und der Anwendung von Maschinensprache. Sollte Ihr Interesse an dieser extrem schnellen Programmiersprache geweckt sein: Die Befehle dieser Sprache sind keineswegs so einheitlich wie die Befehle einer höheren Programmiersprache und können von Rechner zu Rechner völlig unterschiedlich sein, je nach eingebautem Mikroprozessor und dessen speziellem Befehlssatz.

Der C16/C116 besitzt jedoch glücklicherweise einen Mikroprozessor, der die gleiche Sprache spricht wie die sehr häufig verwendeten Typen 6502 und 6510, die zum Beispiel im Commodore 64 oder im Commodore 128 verwendet werden.

Zum Erlernen der Maschinensprache, die auf dem C16/C116 eingesetzt wird, ist daher jegliche Literatur geeignet, die sich mit der Programmierung der Mikroprozessoren 6502 oder 6510 befasst. Ebenso ist jegliche Literatur geeignet, die in die Maschinenspracheprogrammierung des C64 oder des C128 einführt.

Nicht übertragbar sind hingegen die verwendeten Adressen, da zum Beispiel der Bildschirmspeicher des C64 nicht mit Speicherstelle Nummer 3072, sondern mit der Nummer 1024 beginnt. Dies ändert jedoch nichts an den geschilderten Prinzipien der Programmierung und den verwendeten Befehlen.

In den folgenden Kapiteln werde ich erläutern, wie der eingebaute Monitor zu bedienen ist, und die Adressen der wichtigsten C16-spezifischen Speicherbereiche angeben.

6.2. Der integrierte Monitor

Üblicherweise wird nicht in der eigentlichen Maschinensprache programmiert, sondern in "Assembler". Zur Assemblerprogrammierung wird jedoch ein Hilfsprogramm benötigt, das gleichfalls den Namen Assembler trägt. Ein Mini-Assembler ist in dem Monitorprogramm des C16 vorhanden. Dieser Monitor besitzt weitere Möglichkeiten außer dem "Assemblieren", das heißt dem Umwandeln der Assemblerbefehle in Maschinensprachebefehle.

Im Handbuch zum C16 wird die Existenz dieses Monitors zwar erwähnt, seine Bedienung jedoch nicht im geringsten erläutert. Sollte Ihnen die folgende Kurzanleitung nicht umfassend genug sein, verweise ich wiederum auf die entsprechende Literatur (zum C64). Glücklicherweise sind die meisten Monitorbefehle und ihre Syntax standardisiert, es gibt nur geringe Unterschiede in der Bedienung verschiedener Monitore.

Aufruf des Monitors:

Zum Aufruf genügt die Eingabe des BASIC-Befehls "MONITOR". Der Monitor meldet sich mit der Anzeige der aktuellen Registerinhalte und des Programmcounters. Alle im folgenden genannten Monitorbefehle verlangen hexadezimale Eingaben! Bei den Befehlen "M ..." und "D..." genügt die Eingabe von "M" beziehungsweise "D", um die weitere Ausgabe ab der aktuellen Adresse zu veranlassen.

Inhalte von Speicherstellen ausgeben:

Die Inhalte beliebiger Speicherbereiche können Sie mit dem Befehl "M (ADR1) (ADR2)" in hexadezimaler Form ausgeben lassen.

Beispiel: "M 0200 0300" führt zur Ausgabe der Inhalte der Speicherstellen \$0200-\$0400.

Inhalte von Speicherstellen ändern:

Lassen Sie sich den Inhalt der gewünschten Speicherstelle(n) ausgeben, bewegen Sie den Cursor zum Zeilenanfang, überschreiben Sie den Punkt mit dem Zeichen ">", ändern Sie die ausgegebenen Werte und bestätigen Sie die Änderung mit "Return". Selbstverständlich können Sie auch direkt das Zeichen ">" eingeben und dahinter eine beliebige Byte-Folge.

Beispiel: "> 0200 02 4A 2B

Disassemblieren:

Ein beliebiger Speicherbereich wird mit dem Befehl "D (ADR1) (ADR2)" disassembliert ausgegeben, das heißt anstelle der Zahlencodes erhalten Sie die zugehörigen Assemblerbefehle. Das Disassemblieren ist nur sinnvoll in einem Bereich, der tatsächlich ein Programm enthält.

Beispiel: "D 1000 1100" gibt den Bereich \$1000-\$1100 disassembliert aus.

Assemblieren:

Zum Assemblieren benötigt der Monitor die Startadresse, ab der assembliert werden soll und die Eingabe des ersten Assemblerbefehls. Der Befehl zum Assemblieren lautet "A". Nachdem Sie den ersten Assemblerbefehl eingegeben haben, wird Ihnen die nächste Adresse automatisch vorgegeben, sie können den zweiten Assemblerbefehl sofort eingeben. Wichtig ist nur der korrekte Start des Assembliervorgangs. Beachten Sie, daß die Befehle in hexadezimaler Form eingegeben werden und vor einer Zahl oder Adresse das Zeichen "\$" eingegeben werden muß!

Beispiel:

```
"A $4000 LDA #$01"
```

```
". $4004 JSR $5000"
```

```
". $4007 RTS"
```

Speicherbereiche kopieren:

Mit dem Befehl "T (ADR1) (ADR2) (ADR3)" kann ein beliebiger Speicherbereich kopiert werden.

Beispiel: "T 1000 2000 3000" kopiert die Inhalte der Speicherstellen \$1000-\$2000 nach \$3000-\$4000.

Bereiche abspeichern:

Zweifellos ist dies einer der wichtigsten Befehle. Was nützt das schönste Maschinenspracheprogramm, wenn es nicht abgespeichert werden kann. Der zugehörige Befehl hat die Syntax 'S"(NAME)", (GERÄT), (ANFANGSADRESSE), (ENDADRESSE +1)'.
'S"TEST",01,1000,2001' speichert den Bereich \$1000-\$2000 unter dem Namen "TEST" auf Cassette.

Programm laden:

Dieser Befehl hat die Syntax 'L"(NAME)",(GERÄT).

Beispiel: 'L"TEST",01' lädt das Programm "TEST" von Cassette an jene Adresse, an der es sich vor dem Abspeichern befand.

Zahlen umrechnen:

Der integrierte Monitor kann beliebige Zahlenumwandlungen zwischen dem Dezimal-, dem Hexadezimal- und dem Binärsystem vornehmen. Wenn Sie eine Zahl in einem dieser Formate eingeben, wird Ihnen die Darstellung in den beiden anderen Zahlensystemen ausgegeben.

1. Eingabe einer Dezimalzahl: "+ 1000"
2. Eingabe einer Hexadezimalzahl: "\$1000
3. Eingabe einer Binärzahl: "%10111011"

Beispiel: "+255" führt zur Ausgabe von "\$FF" und "%11111111".

Monitor verlassen:

Durch die Eingabe von "X" wird der Monitor verlassen.

Dies waren zwar bei weitem nicht alle, jedoch die wichtigsten Befehle, über die der integrierte Monitor verfügt. Ein Tip zum Abschluß: Oftmals möchte man eine Ausgabe (in hexadezimaler Form oder dissasembliert) statt auf dem Bildschirm auf einem Drucker ausgeben lassen. Dies ist möglich, obwohl der Monitor keinen speziellen Befehl besitzt. Die Vorgehensweise:

1. Eingabe von "OPEN 4,4:CMD 4"
2. Monitor aufrufen mit "MONITOR"
3. Befehl eingeben, zum Beispiel "D 1000 1100"
4. Monitor verlassen mit "X"
5. Ausgabe beenden mit "PRINT#4:CLOSE 4"

Im ersten Schritt wird ein Kanal zum Drucker geöffnet und alle weiteren Ausgaben werden auf diesen Kanal "gelegt", auch die folgenden Monitorausgaben werden nun auf dem Drucker ausgegeben.

Sie verfügen nun über das notwendige "Handwerkszeug" zur Programmierung des C16 in Maschinensprache. Vielleicht wird es eines Tages auch einen vernünftigen Assembler geben (der in Monitoren integrierte Assembler ist nur sehr bedingt für umfangreichere Programme geeignet), so daß auch große Text- oder Dateiverwaltungsprogramme für den C16 vollständig in Assembler geschrieben werden können. Momentan muß hierzu noch der Umweg über einen anderen Rechner genommen werden.

6.3. Einbindung von Maschinenroutinen

Sie sind zwar nun in der Lage Assemblerprogramme zu schreiben, sie wissen jedoch noch nicht, wohin Sie diese legen sollen. Mehrere Bereiche können für kürzere Routinen verwendet werden. Da diese Bereiche jedoch alle für bestimmte Zwecke gedacht sind, bestehen jeweils verschiedene Einschränkungen, die beachtet werden müssen.

Der Eingabepuffer/BASIC-Puffer (\$0200-\$025C):

Dieser Bereich reicht von \$0200-\$025C. Da er vom BASIC-Interpreter verwendet wird, darf er jedoch ausschließlich für reine Maschinenprogramme benutzt werden, nicht in Verbindung mit einem BASIC-Programm!

Der RS-232-Puffer (\$03F7-\$0436):

Maschinenroutinen, die in diesem Bereich abgelegt werden, sind vor dem Überschreiben geschützt, wenn die RS-232-Schnittstelle nicht verwendet wird (zum Beispiel zum Betrieb eines Modems).

Der Funktionstastenspeicher (\$055F-\$05E6):

In diesem Bereich wird die Belegung der Funktionstasten gespeichert, das heißt die zugehörigen Zeichenketten. Dieser Bereich darf ohne Einschränkungen verwendet werden, solange die Funktionstastenbelegung nicht umdefiniert wird. In diesem Fall wird das Maschinenprogramm sofort durch die jeweilige Zeichenkette überschrieben.

Der Sprachsynthesizer (\$065E-\$06EB):

Dieser Bereich wird nur dann überschrieben, wenn der Sprachsynthesizer verwendet wird. Solange die Sprachausgabe nicht verwendet wird, sind Maschinenroutinen vor dem Überschreiben geschützt.

Verschieben des BASIC-Bereichs:

Sollte Ihr Platzbedarf jedoch größer sein, müssen Sie Teile des BASIC-Speichers verwenden. Hierzu muß der BASIC-Anfang verschoben werden. Lassen Sie sich den Wert von Speicherstelle 44 ausgeben ("PRINT PEEK(44)"), in der sich der "High"-Teil des Zeigers auf den BASIC-Anfang befindet. Dieser Wert beträgt normalerweise 16, wovon ich im folgenden ausgehen werde. "Poken" Sie in diese Speicherstelle den Wert 16 plus vier mal die Anzahl der Kilobyte, die Sie für Ihr Maschinenprogramm benötigen.

Geben Sie anschließend ein: "POKE PEEK(44)*256,0:NEW".

Der BASIC-Anfang wurde durch diese Befehle um die gewünschte Kilobytezahl verschoben. Ihr Maschinenprogramm darf nun von \$1000 (dezimal 4096), dem bisherigen BASIC-Beginn, bis zum geänderten BASIC-Anfang reichen.

BASIC-Anfang um 1 kB verschieben:

1. POKE 44,16+4
2. POKE PEEK(44)*256,0
3. NEW

6.4. Die wichtigsten Zeropage-Adressen

Da ich nun davon ausgehen kann, daß Sie Grundkenntnisse in der Assemblerprogrammierung besitzen, wissen Sie, wie wichtig die Zeropage eines Rechners ist. Ohne sie ist beim C16 keine indizierte Adressierung möglich, da bei dieser Adressierungsform Zwei-Byte-Zeiger in der Zeropage abgelegt werden müssen. Außerdem verlaufen Zugriffe auf die Zeropage sehr schnell und die Maschinensprachebefehle sind um je ein Byte kürzer als es bei Verwendung von 16-Bit-Adressen der Fall wäre.

Mehrere Bereiche der Zeropage dürfen Sie - wieder mit Einschränkungen - für Zeiger, Variablen und Tabellen verwenden.

Der Anwenderbereich (\$D8-\$E8):

Dieser Bereich ist völlig unbenutzt und wird speziell für Anwenderprogramme zur Verfügung gestellt, was ich als sehr nette Geste empfinde.

Die Fließkommaakkumulatoren (\$61-\$70):

In den beiden Fließkommaakkumulatoren ("FAC1" und "FAC2") werden vom BASIC-Interpreter Berechnungen vorgenommen. Maschinenroutinen, die in Verbindung mit BASIC-Programmen als Unterprogramme eingesetzt werden, dürfen daher keine permanent benötigten Daten in diesem Bereich speichern, da diese nach der Rückkehr in das BASIC-Programm verlorengehen.

Der Sprachsynthesizer-Bereich (\$D0-\$D7):

Dieser Bereich ist der Arbeitsbereich für den Sprachsynthesizer und kann bedenkenlos verwendet werden, solange dieser nicht benutzt wird.

6.5. Betriebssystem-Routinen

Wenn Sie in Assembler beispielsweise eine komfortable Eingaberoutine als "INPUT"-Ersatz schreiben wollen, sind Sie "aufgeschmissen" ohne Kenntnisse über die wichtigsten Betriebssystemroutinen. Wie wollen Sie zum Beispiel die Tastatur abfragen?

Es gibt Unmengen von Betriebssystemroutinen (alle sind in Unterprogrammform geschrieben), von denen ich im folgenden nur die wichtigsten und ständig benötigten aufzählen werde.

BSOUT (\$FFD2)

Zur Ausgabe eines Zeichens auf dem Bildschirm können Sie dieses in die entsprechende Adresse des Bildschirmspeichers "poken". Komfortabler wird die Zeichenausgabe jedoch bei Verwendung der Routine "BSOUT", die ein im Akku übergebenes Zeichen an der momentanen Cursorposition ausgibt. Der Akku muß mit dem ASCII-Code des auszugebenden Zeichens geladen werden. Es können beliebige Zeichen ausgegeben werden, auch Cursorsteuerzeichen, "Inst", "Del" etc.

Ausgabe von "A" (ASCII-Code 64=\$40):

1. "LDA #\$40"
2. "JSR BSOUT"

GETIN (\$FFE4)

"GETIN" holt ein Zeichen aus dem Tastaturpuffer, das heißt diese Routine fragt die Tastatur ab. Ein eingegebenes Zeichen wird im Akku übergeben (im ASCII-Code). "GETIN" wartet jedoch, bis tatsächlich eine Taste gedrückt wurde, arbeitet also analog zu "GET" und nicht zu "GETKEY". Wurde keine Taste betätigt, übergibt "GETIN" im Akku eine null und das Zeroflag ist gesetzt.

Auf eine Taste warten/Zeichen ausgeben:

1. "LABEL JSR \$FFE4"
2. " BEQ LABEL"
3. " JSR \$FFD2"

PLOT (\$FFF0)

Mit "PLOT" kann der Cursor auf eine beliebige Position gesetzt werden. Im Y-Register wird die Spalte (0-39) und im X-Register die Zeile (0-24) übergeben. Das Carryflag muß gelöscht sein.

Cursor auf Spalte zwei von Zeile drei setzen:

1. "LDY #\$01"
2. "LDX #\$02"
3. "CLC"
4. "JSR \$FFF0"

Beachten Sie, daß die erste Zeile die Nummer null besitzt. Entsprechendes gilt für die Spalte. Wenn das Carryflag beim Aufruf von "PLOT" gesetzt ist, wird die aktuelle Cursorposition im X- beziehungsweise im Y-Register übergeben.

6.6. Routinen des BASIC-Interpreters

Der BASIC-Interpreter besitzt einige äußerst nützliche Routinen, mit denen zum Beispiel aus einem BASIC-Programm heraus Assembler-routinen aufgerufen und ihnen zugleich Parameter übergeben werden können. Drei der wichtigsten Routinen sind "CHKKOM", "GETBYT" und "AXOUT".

CHKKOM (\$9491)

"CHKKOM" liest ein Zeichen aus dem BASIC-Text und prüft, ob es sich um ein Komma handelt. Wenn dies nicht der Fall ist, wird ein "syntax error" ausgegeben. Diese Routine kann in Verbindung mit "GETBYT" sinnvoll eingesetzt werden.

GETBYT (\$9D84)

"GETBYT" liest einen Ein-Byte-Wert aus dem BASIC-Text, das heißt eine Zahl zwischen null und 255. Die betreffende Zahl wird im X-Register übergeben.

"CHKKOM" und "GETBYT" werden üblicherweise gemeinsam eingesetzt, um Parameter aus dem BASIC-Text zu lesen. Ein Beispiel: Sie schreiben eine Eingaberoutine in Assembler, die vom BASIC-Hauptprogramm aufgerufen wird. Dieser Eingaberoutine sollen Spalte und Zeile übergeben werden, an der die Eingabe beginnen soll:

1. "ADRESSE JSR \$9491
2. " JSR \$9D84
3. " STX \$08
4. " JSR \$9491
5. " JSR \$9D84
6. " RTS

Aufgerufen wird die Routine zum Beispiel mit "SYS 2*4096,5,10", wenn Sie sie mit dem Monitor ab Adresse \$2000 eingeben. Im ersten Schritt wird das dem "SYS"-Befehl folgende Komma gelesen, danach der Wert fünf, der im X-Register übergeben und anschließend nach \$D8 gerettet wird, im vierten Schritt wird das zweite Komma gelesen und danach die folgende zehn im X-Register übergeben.

Alle benötigten Parameter wurden nun übergeben und die eigentliche Eingaberoutine kann ablaufen.

AXOUT (\$A45F)

Oftmals ist es nötig, Integerwerte auf dem Bildschirm auszugeben, zum Beispiel in Spielen die momentan erreichte Punktzahl. Nehmen wir an, die Punktzahl betrage 1025 (hexadezimal \$0401) und sei in zwei Speicherstellen als Low- und High-Byte abgelegt (\$01/\$04).

Die Ausgabe dieser Zwei-Byte-Zahl auf dem Bildschirm ist ein sehr interessantes Problem, das zwar auf verschiedene Weise gelöst werden kann, jedoch niemals ohne recht umständliche Programme.

Dieses scheinbar unbedeutende und dennoch komplexe Problem kann mit der Routine "AXOUT" umgangen werden. Diese Routine gibt einen beliebigen Zwei-Byte Wert - der im Akku und im X-Register übergeben werden muß - auf dem Bildschirm ab der momentanen Cursorposition aus. Vor dem Aufruf der Routine muß das X-Register mit dem Low- und der Akku mit dem High-Byte der betreffenden Zahl geladen werden.

Ausgabe der Zahl 1025 (\$0401)

1. "(ADRESSE) LDX #\$01"
2. " LDA #\$04"
3. " JSR \$A\$5F
4. " RTS"

Geben Sie dieses Programm mit dem Monitor zum Beispiel ab Adresse \$2000 ein und rufen Sie es mit "SYS 2*4096" auf. Wie Sie sehen, wird die Zahl 1025 korrekt ausgegeben.

Und nun wünsche ich Ihnen noch viel Spaß bei der Programmierung in Assembler und zahlreiche "Abstürze".

Das große BASIC-Buch zu C16/C116/Plus 4

Machen Sie mehr aus Ihrem Rechner!
Anhand vieler Beispiele führt der Autor klar verständlich in den Befehlssatz der Rechner C16/C116/Plus4 ein. Die außerordentlich nützlichen Editor-Funktionen werden vorgestellt.

Das Buch wird abgerundet durch die Erstellung eines praktischen Anwender-Programmes zur Dateiverwaltung. Die Stärken der Programmierung in BASIC werden im Überblick verdeutlicht.

Für Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen interessant.

Baloui

**Das große BASIC-Buch C16/C116/Plus 4
ca. 250 Seiten, ca. DM 39,-
Erscheint ca. Juli/August**

ISBN 3-89011-204-8

Das große Grafikbuch zu C16/C116/Plus 4

Klar und ausführlich werden die Möglichkeiten der Grafik-Programmierung auf den Rechnern C16/C116/Plus4 vorgestellt. Die Grafikbefehle werden erklärt, ihre Funktion wird an Beispielprogrammen, wie z. B. Spielen und Laufschriften, vorgestellt.

In die Programmierung von 2-D- und 3-D-Grafik wird eine Einführung gegeben, außerdem werden Grundlagen des CAD leicht verständlich vermittelt.

Anwendungen, z. B. der Rechneinsatz bei der Auswertung statistischen Datenmaterials, zeigen die vielfältigen Möglichkeiten dieser Rechner.

Mit diesem Buch lernen Sie Ihren Rechner von seiner stärksten Seite kennen.

Löffelmann

**Das große Grafikbuch C16/C116/Plus 4
ca. 300 Seiten, ca. DM 39,-
Erscheint ca. Juli/August**

ISBN 3-89011-205-6

Das Maschinensprachebuch zu C16/C116/Plus 4

Programmierung in Maschinensprache –
leichtgemacht.

Neben dem Befehlssatz des Prozessors wird
die Verwendung eines Maschinensprache-
Monitors vorgestellt.

Ein Vorzug dieses Buches ist die ausführliche
und leichtverständliche Darstellung der wich-
tigsten Routinen, die das Betriebssystem zur
Verfügung stellt, sowie deren Nutzung für die
eigene Programmierung. An Beispielen wird
der enorme Vorteil der Maschinensprache im
Hinblick auf die Ausführungsgeschwindigkeit
deutlich.

Tips und Tricks machen es möglich, den
Rechner optimal auszunutzen.

Vüllers

Maschinensprachebuch C16/C116/Plus 4

ca. 300 Seiten, ca. DM 39,-

Erscheint ca. Juli/August

ISBN 3-89011-206-4

DAS STEHT DRIN:

C 16 Tips und Tricks bietet eine hochinteressante Sammlung von Anregungen, Ideen und fertigen Lösungen zur Programmierung und Anwendung Ihres C 16/116. Eine wahre Fundgrube für jeden, der auf dem Commodore 16 eigene Programme schreiben will!

Aus dem Inhalt:

- Hinweise zur Eingabe der Programme
- Alle Programme für Kassetten- und Diskettenbetrieb
- Anwenderprogramme aus den Bereichen Unterhaltung, Grafik, Text- und Dateiverarbeitung, Mathematik
- Viele Utilities, wie Hardcopy auf Drucker, REM-Killer, Mergen von einzelnen Programmteilen, Shape-Editor
- Etikettendruck
- Lottozahlen
- Datumsberechnung
- Die wichtigsten Tips & Tricks
- Von BASIC zu Maschinensprache
- Wichtige Zeropageadressen
- Betriebssystemroutinen
- Routinen des BASIC-Interpreters

UND GESCHRIEBEN HAT DIESES BUCH:

Said Baloui hat langjährige Erfahrung im Umgang mit Commodore-Rechnern, was er in seinen zahlreichen Veröffentlichungen immer wieder unter Beweis stellt. Sein besonderes Interesse gilt der Programmierung von Dateiverwaltungen.

ISBN 3-89011-168-8