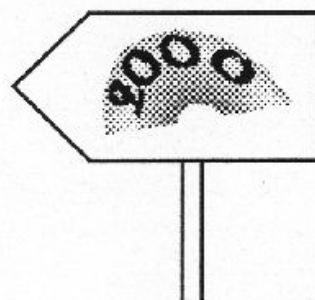


Für alle Spectrum- und
SAM-Freunde

Spectrum & SAM Profi Club Köln

"Santa" from Spectrum
PF2000 Demo



Frohe Weihnachten...
Merry Christmas...
Prettige Kerstdagen...



und ein glückliches Neues Jahr!
and a Happy New Year!
en een heel gelukkig 2000!

Y2K	Wo von WoMo	2
Treffen in Stuttgart	Wilhelm Dikomey	3
1st Braunschweiger Gamesday	Mike Preuß	4
Videopac - die weitere Entwicklung	Johan Koelman	5
AlchNews 31	Andy Davis/WoMo	5
Jet Set Willy Info	Lothar Ebelshäuser	5
SAM: Megaboot	Martijn Groen	6
Crashed 28	Dave Fountain/WoMo	7
Desert Island Disk 4	Michael Bruhns/WoMo	7
Sektopus: SEKTorenleser OPUS	Dieter Hucke	8
ZX-Team: 50. Ausgabe und Treffen im März 2000	WoMo-Team	9
Rekursiv programmieren	Johan Koelman	9
An old pattern generating program	Jean Moens	10
Tips zu Moron gesucht	Dieter Hucke	12
Dateiverwaltungssystem (13)	Erwin Müller	13

Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln, Fax 0221/680 32 10
E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: <http://www.womoteam.de>
Bank: DVB, BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 120
Dezember
1999

Y2K...

Leider habe ich es zu Weihnachten nicht mehr geschafft, dennoch sollte aber jeder sein Info noch in diesem Jahr erhalten haben. Und somit noch vor dem unter "Y2K", was nichts anderes bedeutet wie "Year 2 Kilo" so spannend erwarteten Ereignis stehen. Kann sich der Spectrum-Purist oder SAM-Freak nun ganz entspannt zurücklehnen und dem Ereignis sorgenfrei entgegensehen? Nun, die beste Bemerkung zu diesem Thema schickte uns Miles Kinloch:

Im Prinzip ja, es sei denn, der Strom fällt generell aus. In diesem Fall aber sollten wir das locker nehmen: Die Infos lassen sich auch bei Kerzenlicht lesen :)

Ein Jahreswechsel bietet sich immer an, ein paar Dankesworte auszusprechen. Auch ich möchte hier allen danken, die mit ihren Beiträgen, Programmen, Bildern und Informationen zum Gelingen unseres Infos beigetragen haben. Ein spezieller Dank geht hierbei an Rudolf Herzog, der nun all die Jahre immer zuverlässig dafür sorgt, das die Hefte "eingetütet" und frankiert werden und ordentlich zur (heißgeliebten) Post gelangen.

Also I like to thank all our foreign friends for articles, programs, pictures and support in many ways. Please keep on!

Ein weiterer Dank geht an die, die sich bereits für eine weitere Mitgliedschaft im SPC entschlossen haben. Ich hoffe aber, das von denen, die sich bisher noch nicht entschlossen haben, noch einige die Postkarte ausfüllen und zurückschicken werden. Wir nehmen aber auch E-Mails entgegen.

Als ganz neuen "Service" könnt ihr uns aber auch eure Mitgliedschaftsverlängerung per Fax zuschicken (das ist übrigens weitaus billiger als die Postkarte). Wer dies möchte, kann dies unter:

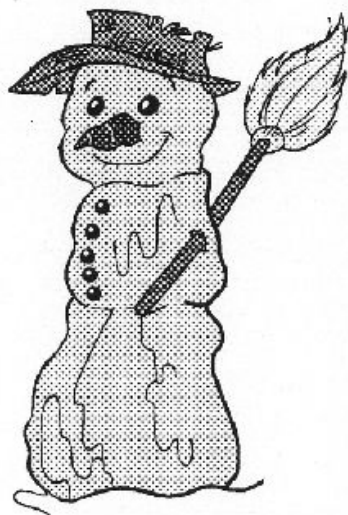
[FAX] 0221/680 32 10

Artikel können uns übrigens auf diesem Wege nun auch übersandt werden :)

Ich weiß, das von einigen Usern heftige Vorwürfe wegen nicht ausgeführter Reparaturen erhoben wurden, die sogar soweit gingen, das man uns mit dem Austritt aus dem Club drohte. Somit stellt sich die Frage:

? Gibt es eigentlich noch einen Reparaturservice im Club? Was ist mit Peter Rennefeld und Jean Austermühle?

! Zumindest Peter Rennefeld lebt noch, obwohl er vor kurzem geheiratet hat, wozu wir ihm herzlichst gratulieren. Er hat im Moment hauptsächlich an seinem Haus zu tun, was viele Verzögerungen erklärt. Dennoch solltet ihr ihn bei Problemen ansprechen. Was ist mit Jean Austermühle? Kann ich euch leider auch nichts zu sagen. Zuletzt sah ich ihn beim Mönchengladbacher Treffen. Ich hoffe jedoch, er liest diese Zeilen und gibt eine Erklärung an diejenigen ab, von denen er noch Rechner bzw. andere Hardware in Reparatur hat. Diese Chance sollte man ihm noch geben, bevor man eventuell rechtliche Schritte in Betracht zieht.



Zum Abschluß dieses Jahres möchte ich noch einmal darauf hinweisen, das wir mit der Januar-Ausgabe unser 10-jähriges Jubiläum feiern. Danke, danke... (wir nehmen fast alles entgegen, am liebsten jedoch eure Artikel).

In diesem Sinne wünschen wir euch allen

- ☒ ein Frohes Neues Jahr
- ☒ ein Frohes Neues Jahrhundert
- ☒ ein Frohes Neues Jahrtausend

(das darf hier jeder für sich entscheiden!).



Treffen in Stuttgart

Endlich war es mal wieder möglich, daß ich an einem Spectrum-Treffen in Stuttgart teilnehmen konnte. Leider konnte Wolfgang mich nicht begleiten, und so machte ich mich alleine auf den Weg. Abfahrt Sindelfingen war kein Problem, aber dann sollte die Straße eigentlich Neckarstraße heißen, tat sie aber nicht. Egal, einfach geradeaus und siehe da plötzlich rechts ein Schild zum Hotel Residence. Also abgebogen, es kam ein Kreisverkehr und auch die Calwer Straße. Die Straße zwei mal rauf und runtergefahren, kein Hotel Residence da. Also den erst besten Passanten gefragt und wer sagt es denn, zweimal am Hotel vorbeigefahren.

Trotzdem noch pünktlich angekommen, an der Tür zum Empfangsraum kommt mir Thomas entgegen und eine freundliche Dame die uns erklärt das es Probleme mit der Stromversorgung gegeben hätte und wir sollten nicht alle unsere Computer gleichzeitig hochfahren. Dann mit Thomas in den Keller, wo mich der nächste Schreck traf, außer mir waren noch vier (4) Leute anwesend. Naja es war ja noch früh. Also erst mal den Spectrum aus dem Auto geholt und aufgebaut.

Der nächste Schock, das Fernsehbild war nicht nur schlecht, es war regelrecht unbrauchbar. Dafür kam dann Dirk Berghöfer und wir haben erst mal seinen Wagen ausgeladen. Mein Gott, wie kann man nur so viel Zeug mitschleppen. Dirk hatte seinen letzten Neuerwerb, einen 128er DDR-Nachbau mitgebracht (ein tolles Ding), eigentlich sollte er nicht funktionieren, aber wie das nun mal beim Spectrum ist, er lief einwandfrei. In der Zwischenzeit war auch Manfred Messerschmidt gekommen, worüber ich mich besonders gefreut habe, da der Kontakt mit ihm in

letzter Zeit etwas zum Erliegen gekommen war. Auch Manfred hatte am Anfang einige Probleme sein System zum Laufen zu bringen. Aber nach einigem Auseinander und Zusammenbauen lief alles wieder. Er hatte ein paar neue Programme dabei, die natürlich sofort in meine Sammlung aufgenommen wurden.

Zwischendurch waren Dirk, Manfred und ich beim Türken Mittagessen, der Döner war gut! Inzwischen waren auch noch einige bekannte und unbekannte Gesichter aufgetaucht und tauchten auch noch auf, so das wir insgesamt ca. 15 Leute waren.

Aufgebaut waren letztendlich 2 mal OPUS, 5 mal MB02, 1 DDR-Beta und ein Laptop (LCD).

Nach dem Essen versuchte Fred noch einige 128er plus2 zum Leben zu erwecken, was teilweise auch gelang. Dann probierte Thomas das Problem mit Dirks MB02 zu lösen, und so was habe ich auch noch nicht erlebt, die Ursache für das Problem war die Tastatur des Spectrums und so mußte Thomas noch schnell nach Hause fahren um eine andere Tastatur zu holen. Man wollte dann auch noch das Druckerproblem angehen, leider war die Zeit schon so fortgeschritten, daß ich meine Sachen packen mußte um die Heimreise anzutreten, da ich am Sonntag Morgen Arbeiten mußte. Alles in allem hat sich die Fahrt für mich auf jeden Fall gelohnt und ich hoffe das ich auch beim nächsten Treffen wieder Zeit habe.

Ebenso hoffe ich, daß auch im kommenden Jahr noch viele bekannte Namen hier im Info wiederzutreffen.

Auf jeden Fall wünsche ich allen einen guten Rutsch ins Jahr 2000.

Wilhelm Dikomey
Mühlengasse 24
52391 Vettweiß



Hallo, hier mal wieder ein Bericht von mir. Ich hoffe, Ihr könnt damit etwas anfangen,...

Schöne Grüße aus dem ZX-TEAM



Nachdem ich von Ralf eine Mail über diese Veranstaltung bekommen habe, fand ich es eine gute Idee. Auch war der Ort (Braunschweig) doch recht weit im Norden. Aus diesem Grund bin ich extra aus Kiel zu diesem Event angereist.

Ich war den Tag von 8.00 Uhr morgens bis 22.45 Uhr unterwegs und habe 640 km zurückgelegt. Dafür habe ich ein paar alte Freunde wiedergesehen und ein paar neue kennengelernt, so dass ich diese Aktion für mich als eine schöne Sache ansehen kann.

Ich selber hatte 3 Heimcomputer und 4 Exponate, die ich „kleines Museum“ nannte, mitgebracht. Es handelte sich um einen Commodore plus/4 mit LOGO-Modul, einen MSX2-Rechner von Philips mit dem Spiel Crazy Train und einem HP 85. Für den letzten Rechner hatte sich doch ein Besucher sehr interessiert und gleich damit rumgespielt, als ob er ihm einmal gehört hatte. Ich habe aber Bodo Wenzel ruhig gelassen, da er mir immerhin vor zwei Jahren genau diesen Rechner auch verkauft hat :-))

Zum „kleinen Museum“ gehörten eine mechanische Rechenmaschine (Felix M), ein elektronisches Spiel (Astro Command), ein Taschenrechner (von Commodore) und Disketten (8"; 5,25"; 3,5"; ZIP). Hinzu kam Informationsblätter vom Computermuseum und eine Schautafel von der Zuse Z 11. Dort habe ich mich dann noch mit Peter Liebert-Adelt

(ZX-TEAM) getroffen, der noch einen ZX 81 mitbrachte. Da er mir noch einen Sharp MZ 3500 angeboten hatte, war ich nach der Veranstaltung noch kurz bei ihm zuhause und habe dort mit Abendbrot gegessen, sowie den Rechner mitgenommen.

Dieses war aber ja nicht der Mittelpunkt. Organisiert haben diese Veranstaltung Ralf Michael Müller vom computer culture museum e.V., Tobias Jachmann und Peter Fricke, Geschäftsführer der Disco „Jolly Jocker“. Diese hatten auch ihre Sammlung mitgebracht. So gab es eine erstaunliche Anzahl von Spielekonsolen von Mitte der 70er Jahre bis heute und eine Auswahl von Heimcomputern. Diese Ausstellung hat den Mittelpunkt dieser Veranstaltung eingenommen. Es waren auch noch ein paar andere Aussteller dort, darunter auch Händler.

Von den grösseren Aktivitäten dort möchte ich noch folgende Erwähnen:

Es wurde dort ein Netzwerk mit PC aufgebaut, auf denen zusammen gespielt wurde und ein kleines Internet-Café mit vier I-MACs war noch dort.

Es war der erste Gamesday in Braunschweig, und ich hoffe, dass es nicht der letzte war. Gerne würde ich eine weitere solche Veranstaltung besuchen (wenn meine Zeiteinteilung es zulässt...)

Schade, war dass leider nicht allzu viele Besucher dort aufgetaucht sind, obwohl die Veranstalter über Plakate, Zeitungen, Radio und im Internet auf diese Veranstaltung aufmerksam gemacht haben.

Mike Preuss

mip@procyon.de

<http://www.procyon.de>

**Mitglied im ZX-TEAM und Förderverein
Computermuseum Kiel e.V.**

Weitere Infos:

<http://www.gamesday.de>

<http://www.jolly-jocker.de>

<http://www.uni-hildesheim.de/ccm>

<http://www.zx-team.de>

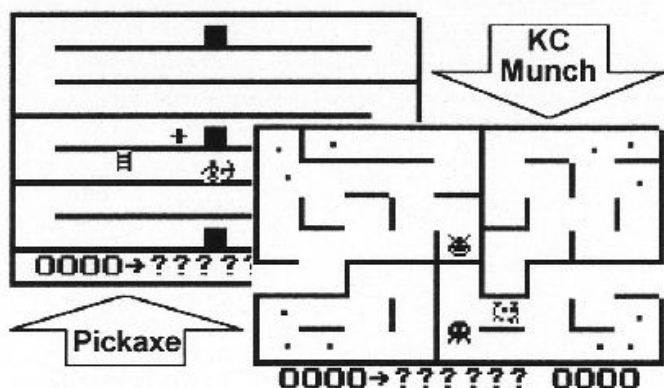
Videopac - die weitere Entwicklung

Hallo Wo (und Mo),

Der Videopac-Emulator wird immer besser. Jetzt wird auf gute Weise das Collisions-Register emuliert, damit gleich mehrere Spiele zum Verfügung stehen.

Bisher läuft einwandfrei (ohne Fehler ???):

- | | |
|-----------------|------------------|
| ☺ Pick Axe Pete | ☺ Alien Invaders |
| ☺ KC Munch | ☺ Ufo |
| ☺ Match | ☺ Labyrinth |



Mit einigen kleinen Fehlern laufen:

- | | |
|-----------|--------------|
| ☺ Golf | ☺ Volleyball |
| ☺ Thunder | ☺ Invaders |

Außer den Fehlern laufen diese Spiele schneller auf dem Speccie-Emulator auf einem PC 486/33.

Jetzt habe ich angefangen, am Speccie ein Interface zu bauen (kostet höchstens ca. 10 bis 20 DM), womit man vom PC direkt zum Speccie laden kann. Auf dem PC läßt man ein Interface-Programm laufen, welches ein .TAP-File zum Speccie sendet. Der Speccie liest und lädt dieses Programm sofort und man kann gleich spielen.

Natürlich wird unserer Speccie in Zukunft auch schreiben können.

Johan „Dr Beep“ Koelman
W. van de Veldestraat 1
NL-5831 Boxmeer, Nederland



AlchNews 31 ist nun doch noch erschienen, und Andy Davis wird AlchNews auch weiterhin gestalten. Gründe für das späte Erscheinen: ein (verhinderter) Umzug und natürlich wieder einmal mangelnde Einsendungen. Wollen wir AlchNews nicht auch noch verlieren (nach Outlet), dann muß Andy sicher mehr unterstützt werden. Wer AlchNews 31 downloaden möchte:

<http://website.lineone.net/~alchemistresearch/>

Jet Set Willy Info

Hallo Wolfgang,

auf der CD Rom der Zeitschrift Share Play Ausgabe 6/99 befindet sich das altbekannte Spiel Jet Set Willy. Wenn man sich im Menue umsieht, findet man etwas sehr erstaunliches. Und zwar den folgenden Text:

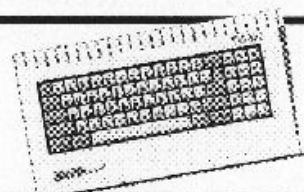
Links - My site www.CDworld.co.uk
(For my 5 Pound speccy CDrom! :)

News Group - Comp.sys.sinclair
(For all things speccy related)

Mein Englisch ist zwar alles andere als perfekt, aber man braucht wohl nicht sehr viel Phantasie, um einen Zusammenhang zum Spectrum zu erkennen. Vielleicht kannst Du oder ein anderer etwas mehr damit anfangen. Manchmal findet man schon tolles, auch auf einer CD, von der man es nicht erwartet. Aber zum Trost: Auf dem Spectrum macht das Spiel mehr Spaß!!!!!!!
Bis bald

Lothar Ebelshäuser
Berg. Gladbacher Str. 796 a, 51069 Köln
Tel./Fax: 0221/680 70 85

DIE SEITE FÜR DEN



Another 'samsational' program done by
Martijn Groen, the SAM code wizard!

Megaboot

(Auto(load)) version 2.3

Written by Martijn Groen 1999

Many thanks & credits to Edwin Blink for
ideas and help and (a few) comments.

Megaboot was written for use with the new
Atom HD-interface.

System requirements: B-DOS 1.5a or higher
and 256K memory.

Processor: Z80B or higher recommended
Handy: a DALLAS or SAMBUS-clock

Megaboot detects SAMDOS, MASTERDOS,
B-DOS and MS-DOS disks. If a standard MS-
DOS disk is detected 'MS-DOS disk' will be
displayed (contents aren't displayed!). It is
possible to rename a MS-DOS disk using B-
DOS (the disk actually has two labels now!).
Megaboot will display 'MS-DOS record' if
such disk or record is detected (= MS-DOS
disk + B-DOS id).

The usual stuff...

'H' key: displays help screen. 'H' again is
normal screen

Edit key: abandon Megaboot

'F1' key: selects Floppy drive

'F2' key: selects Master drive

'F3' key: selects Slave drive. Master or Slave
is printed on the top-left of the screen.

'F9' key: load autofile from current record.
Autofile can be Basic or code.

'F8' key: run bootable disk. Handy if you want
to boot another dos or load a protected game.

Keys 1-8: select dir types and this number is
printed after the Master or Slave message.

1: Autorun files: Basic & Code

2: Basic & Auto-Basic files

3: Autorun files & Snapshots 48k

4: Autorun files & Screens

5: Autorun files & Code

6: Autorun files & Numeric arrays

7: Autorun files & String arrays

8: All (autorun) SAM dir types (Types 1,
2, 4, 5, 6 & 7)

In record mode:

Space or Return key: select record and
display directory.

Cursor up or down: step through record list.

Cursor right: select record and display
directory. Also, enter directory mode. The first
file is highlighted, if it exists.

In directory mode:

Space or Return key: load file.

Cursor keys: step through directory.

Cursor left at left boundary: enter record
mode.

If you wish to load a 48k Snapshot you should
load 'Snaps' first. This program will load in
the Speccy 48k ROM and starts Megaboot
again. Note that Snaps, ROM & Auto must
be on the same disk or record. Now select
'Snapshots' as Dir type, select a record and
load in that playable game!

Use Break button and key 'X' to exit a
Snapshot and return to the Megaboot menu.

Although this Speccy 48k ROM will run most
Snaps correctly, it's better to use my ZX48
Emulator for playing Snapshots. Example:
Bombjack runs on my Emulator, but will not
run on any other Spectrum Emulators written
for SAM Coupe (so far...).

Crashed 28

Olala - erstellt in London, ausgedruckt in Edinburgh und fotokopiert wieder in London. Dank Daves Drucker-crash ist Crashed diesmal ein "internationales Ereignis" - so wertet man es also, wenn Briten und Schotten etwas gemeinsam machen.

Nach altbewährtem Rezept wird auf 22 Seiten wieder alte und neue (vornehmlich aus der Ex-USSR) Software vorgestellt. Der DTP Kurs setzt sich mit dem Gebrauch des "Headliners" auseinander (und wäre eine Übersetzung für unser Info wert). In "Sinclair Years" blickt man auf das Jahr 1985 zurück. SAM User finden zumindest eine Preisliste von Bennett Electronics und eine Übersetzung meines Artikels zum Bunnik-Treffen. Ansonsten schweigt man sich zum SAM auch hier aus. Spectrum User werden dagegen wie gewohnt bestens bedient. Schön finde ich, das Dave immer noch das Spectrum DTP benutzt und dessen Möglichkeiten auch voll ausnutzt. Klasse!

Desert Island Disk 4

DID 4 wartet gleich mit einer Überraschung auf: Neben den (schon gewohnt optisch einwandfrei präsentierten) 24 Seiten, zum Teil wieder in Farbe, gibt es als "Weihnachtsgeschenk" noch ein 20-seitiges DIN A5 Heft mit Plänen, Tips und Lösungshilfen zum 1986 von Level 9 erschienen Adventure "Price of Magic". Alleine dies wäre die 2 Pfund für die Ausgabe schon wert.

Im Magazin selber findet man auch bei DID wieder die altbewährte Mischung aus Spielbesprechungen, Pokes, Plänen und Lösungen. Wußtet ihr, das es 3 verschiedene Inlays zu "Manic Miner" gab? Und wer dessen "Ur-vater" war? Nicht? Nun, sein Name war Matthew Smith (bekannt auch durch Styx, The Birds and the Bees, Jet Set Willy I + II sowie Andre's Night Off), der hier ein Interview gibt. Genauso wie Michael Batty (Earth Shaker, Full Throttle 2 und T'ai Chi Tortoise). DID ist ebenso lesens- wie sehenswert und sollte bei keinem Speccy-Freak fehlen.

CRASHED

- Free Headliner manual
- Belated birthday fun
- Horace gets well hung
- Big gay gangster rap

ISSUE 28
NOV 1999
£1.50



THE ALTERNATIVE ZX SPECTRUM FANZINE

**Desert Island
Disks**
Issue 4

December 1999 Price: £2

Matthew Smith is back.
Read the interview and the
exclusive article by Peter
Mella in this issue.

SPECTRA - The one issue this year.
COMPETITION
Win a copy of the new Adventure game:
A Hara Par Soriana,
which is also reviewed in SPECTRA

Extra Xmas Corgis.
Win a bundle of Space
Standard poses on
PAGE 15

Find the free
Price of Magic
Tips & Maps
booklet inside.

Michael Batty,
author of Earth
Shaker interviewed.

...and much more.

SEKTOPUS: SEKTorenleser OPUS

Wer den Aufbau der OPUS etwas kennt, weiß, daß im Sektor -1, richtig gelesen, MINUS EINS jeder OPUS-Disk, ein kleines Maschinenprogramm liegt, welches von der OPUS bei jedem Zugriff gestartet wird. Es ist ca 30 Byte lang, und überträgt die Diskettenparameter in die OPUS. Um diesen Sektor anzusehen, hatte ich mir ein Programm geschrieben, SEKTOPUS, welches mit Hilfe von kleineren Maschinecodieroutinen jeden beliebigen Sektor in das RAM des Spectrum lädt, und dieser kann dann gelesen, gePOKEd und wieder zurückgeschrieben werden. Rein theoretisch ist das die Grundlage für einen Virus, aber ich hoffe doch sehr, daß wir aus diesem Alter raus sind (Anm. von Wo: Nach erster Sicht der Altersstatistik mit Sicherheit ja...)

Das Programm ist nicht gerade komfortabel, aber dafür zuverlässig. Nach dem Laden des Programmes, welches übrigens bei mir oder Wolfgang (aba) isch abe gar keine Opus. Wo) gegen Unkostenerstattung zu haben ist, baut sich eine Auswahl auf, die mit * markierten Punkte sind beim ersten Start noch nicht sichtbar. Ich beschreibe hier mal die Funktionen :

1 - Sektor lesen

Liest den bei 5 eingestellten Sektor in das RAM ab Adresse 61000

2 - * Sektor schreiben

Schreibt den Pufferinhalt zurück auf Disk

3 - Puffer löschen

löscht das RAM ab 61000

4 - * Puffer anzeigen

scrollt durch den Puffer, kann mit jeder Taste angehalten werden, mit SPACE Abbruch

5 - Sektornummer

Hier wird der gesuchte Sektor eingegeben, -1 zeigt 65535 an, ist aber korrekt

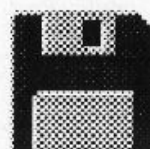
6 - Pufferadresse

Ist beim Start 61000, sollte nicht geändert werden, wenn, dann nur höher !!

7 - Laufwerk

Von welchem Laufwerk der Sektor geladen werden soll

8 - Beenden ins Basic



Dieses Programm sollte als Werkzeug verstanden werden, es ist nicht gedacht für grafische Darstellungen, komfortable Formatier-routinen u.a.

Wofür kann man/frau es verwenden? Es liest jeden (!) Sektor einer DD-Diskette, egal ob mit PC, PlusD, Disciple, Amiga, oder OPUS formatiert, auch egal, ob OS/2, Linux, DOS- oder Win95, und erlaubt das ändern (durch POKEN) und zurückschreiben.

Ich hatte damals ein Programm geschrieben, das OPUSLOCK heisst (bei Interesse an mich wenden). Da hatte ich mittels der Maschinenroutinen, die ich oben erwähnt habe, eine Art Passwortschutz für Opusdisketten "erfunden", man konnte ein Sonderzeichen als Passwort bestimmen, und beim Zugriff auf die Diskette wurde dieses Sonderzeichen erfragt. War soweit ganz gut, nur in der Praxis nicht sinnvoll, denn bei jedem (!) Zugriff wurde dieses Passwort abgefragt, also auch bei Spielen mit Nachladern, jedesmal war die aufgebaute Grafik des jeweiligen Spieles im Eimer. Es hatte auch eher Betaversion-Charakter, trotzdem hatte mich die Idee fasziniert, in den 255 Byte eines Bootsektors Abfrage-routinen unterzubringen.

SEKTOPUS war der Einstieg, und ich verwende es heute wieder, weil ich versuchen will, PlusD-Disketten auf der OPUS lesbar und ladbar zu machen (Katalog und BASIC laden).

SEKTOPUS in der Version 1.5 ist Freeware, ich erlaube hiermit, dieses Programm nach belieben zu kopieren, weiterzugeben und zu verändern. Über Verbesserungen, die jemand an dem Programm macht, würde ich mich sehr freuen, dann könnte ich künftige Versionen damit ausstatten; insbesondere das Auflisten des Puffers könnte einen BASIC-Tüftler zu vielen Ideen verleiten (Ein Hexadezimal-Listing zum Beispiel).

Dieter Huckle

Korbacher Str. 241, 34132 Kassel

eMail: Dieter-Huckle@t-online.de

ZX-TEAM MAGAZIN

AUSGABE 5/99



Herzlichen Glückwunsch

an das ZX-Team, das mit Heft 5/99 seine 50. Ausgabe feierte. Das heißt 1400 Seiten pralle Informationen seit dem 1. Halbjahr 1991. Daß das ZX-Team mit seinem Konzept richtig liegt, beweist nicht nur dies, sondern auch stetig steigende Mitgliederzahlen, zuletzt waren es 93 Mitglieder. Und da auch schon der Termin des nächsten ZX-Team feststeht, kommen wir gerne dem Wunsch nach, diesen "weiterzusagen":

Vom 17. bis zum 19. März 2000 findet das vierte grosse ZX81 User Treffen des ZX-TEAM in Dietges (bei Fulda) in der hessischen Rhön statt. Alle Freunde von ZX80, ZX81, Spectrum, TS1000, TS1500, Jupiter Ace, PC8300 und Power 3000 sind eingeladen: Mehr auf der ZX-TEAM-Homepage:

www.zx81.de

Please tell it to all your friends:

ZX81 users meeting 17 - 19 march 2000 in Germany. Everyone who loves Sinclair ZX80, ZX81, Spectrum, TIMEX TS1000, TS1500, Jupiter Ace, PC8300, Power 3000 is invited to participate: It's the 4th big meeting of German ZX81 users group ZX-TEAM. For more information visit my updated homepage:

www.zx81.de



Im SGG Bulletin stand ein Artikel von mir über rekursives programmieren.

Dabei war ein Program mit der Lösung für die Türme von Hanoi (Torens van Hanoi).

Die Lösung ist in Basic:

```
10 INPUT "Wieviele Steine:";S:
   LET V=1: LET Z=3: REM V=VON
   Z=ZU
20 GOSUB 2000: REM Rekursiv
   die Loesung erreichen
30 STOP

2000 IF S=0 THEN RETURN: REM
   Keine Steine mehr, fertig
   mit umsetzen.
2010 LET S=S-1: LET Z=6-V-Z:
   GOSUB 2000: LET Z=6-V-Z
   REM Setze S-1 Steine zum
   freien Turm (6-1-3=2)
2020 PRINT „Steine von “;V;”
   nach “;Z;”setzen“: REM
   Setze letzten Stein auf
   Endturm.
2030 LET V=6-V-Z: GOSUB 2000:
   LET V=6-V-Z: LET S=S+1:
   REM Setze S-1 Steine auf
   Endturm.
2040 RETURN: REM Fertig
```

Das Programm löst alles durch zuerst S-1 Steine am freien Turm, dann den letzten Stein am Endturm und endet durch S-1 Steine wieder auf den letzten Turm zu setzen.

Johan „Dr Beep“ Koelman
W. van de Veldestraat 1
NL-5831 Boxmeer, Nederland

An old pattern generating program - but a nice one!

A few month ago I received a lot of books and mags about Spectrum from a friend who forsook the Z80 for the Pentium III (Yes, it happens!)! I found so an interesting program written in Beta Basic by Andy Wright in "Format" probably, but I don't know when it was published.

I translated it in Sinclair Basic, in machine code and in Q-Basic for the PC. Maybe is this of any interest for our readers.

The first version is in Beta-Basic and can also typed directly into the SAM (however you need only PAUSE in Line 120 then):

```
0001 REM "THE ROSE"
0005 LET k=PI/180
0010 LET xrg=3,xos=xrg/2,yrg=xrg
    *176/256,yos=yrg/2
0020 DO
0030   LET n=RNDM(178)+1,d=RNDM
    (178)+1
0040   IF MOD(n,2) AND MOD (d,8)
    THEN LET b=180
    ELSE LET b=0
0050   PRINT "N";n;"D";d
0060   PLOT 0,0
0070   LET a=0
0080   DO
0090     LET a=MOD(a+d,360),t=k*
    a,r=SINE(k*MOD(n*a,360))
0100     DRAW TO r*SINE(t),r*COSE
    (t)
0110   LOOP UNTIL a=b
0120   PAUSE 0
0130   CLS
0140   LOOP
```

Next version is the translated Sinclair Basic form:

```
0010 LET k=PI/180
0020 LET n=INT (RND*178)+1: LET
    d=INT (RND*178)+1
0030 REM *** MOD(n,2) ***
0040 IF n-(INT (n/2))*2 AND d-
    (INT (d/8))*8 THEN LET b=
    180: GO TO 0060
0050 LET b=0
0060 PRINT "N=";n: PRINT "D=";d
0070 PLOT 128,88
0080 LET a=0
0090 LET a=(a+d) - (360*INT((a+d)/
    360))
0100 LET t=k*a
0110 LET r=SIN (k*((n*a)-INT((n
    *a)/360)*360))
0120 DRAW ((128/1.5)*(r*SIN t)+
    128)-PEEK 23677,(88*(r*COS
    t)+88)-PEEK 23678
0130 IF a=b THEN BEEP .5,0: BEEP
    .5,0: BEEP .5,0: BEEP 1,4:
    BEEP 1,2: PAUSE 0: CLS : GO
    TO 10
0140 GO TO 0090
```

Compare them both with the PC's Q-Basic:

```
RANDOMIZE 320: SCREEN 9: COLOR
4,18: WINDOW (-1.5,1)-(1.5,-1)
k = 3.14159/180
DO
n = INT(RND*178) + 1: d = INT
(RND* 178) + 1
IF n MOD 2 AND d MOD 8 THEN b =
180: ELSE b = 0
PRINT "n=";n
PRINT "d=";d
PSET (0,0)
a = 0
DO
a = (a+d) MOD 360
t = k*a
r = SIN((k*((n*a) MOD 360)))
LINE -(r*SIN(t), r*COS(t))
LOOP UNTIL a = b
SLEEP
CLS
LOOP
```


"The Rose" in machine code:

```

0010      ORG 45000
0020      LD A,2
0030      CALL #1601
0040      RST #28
0050      DEFB 52,56,37,47,56
0060      LD B,29
0070      RST #28
0080      DEFB 59,52,56,50,4,
N= 124
D= 14
0090      CALL #2DA2
0100      LD A,C
0110      LD (16384),A
0120      CALL #2D2B
0130      LD A,13
0140      RST 16
0150      CALL #2DE3
0160      RST #28
0170      DEFB 52,56,37,47,56
0180      LD B,29
0190      RST #28
0200      DEFB 59,52,56,50,4,
39,161,15,56
0210      CALL #2DA2
0220      LD A,C
0230      LD (16640),A
0240      CALL #2D2B
0250      LD A,13
0260      RST 16
0270      CALL #2DE3
0280      RST #28
0290      DEFB 52,63,0 ;n
0300      DEFB 52,50,0 ;2
0310      DEFB 50,2,#C0 ;MOD
0320      DEFB 56
0330      RST #28
0340      DEFB 52,63,2 ;d
0350      DEFB 52,52,0 ;8
0360      DEFB 50,2,#C1 ;MOD
0370      RST #28
0380      DEFB #E0,#E1,8,56
0390      CALL #2DA2
0400      LD A,B
0410      OR C
0420      JR NZ,SUI
0430      LD A,180
0440      JR LA

```

```

0450 SUI   LD A,0
0460 LA    LD (17664),A
0470      LD BC,#5880
0480      CALL #22E5
0490      LD A,0
0500      LD (16896),A
0510      LD (17152),A
0520 LUS   RST #28
0530      DEFB 52,57,0 ;256
0540      DEFB 52,63,4,43,4
0550      ;*(16896)
0560      DEFB 52,63,6,43,15
0570      ;+(17512)
0580      DEFB 52,63,2,43,15
0590      ;+d
0600      DEFB 52,57,52 ;360
0610      DEFB 50,1 ;MOD
0620      DEFB 56
0630      CALL #2DA2
0640      LD A,B
0650      LD (16896),A
0660      LD A,C
0670      LD (17152),A
0680      ; LET t=k*a
0690
0700      RST #28
0710      DEFB 52,57,0 ;256
0720      DEFB 52,63,4,43,4
0730      ;*(16896)
0740      DEFB 52,63,6,43,15
0750      ;+(17512)
0760      DEFB 52,235,14,250,
N= 137
D= 23
53,85,4
0770      ;*k
0780      DEFB #C4,#C5,56
0790
0800      ;LET r=(k*(n*a)MOD
360))
0810
0820      RST #28
0830      DEFB 52,57,0 ;256
0840      DEFB 52,63,4,43,4
0850      ;*(16896)
0860      DEFB 52,63,6,43,15
0870      ;+(17512)
0880      DEFB 52,63,0,43,4
0890      ;*n

```

```

0900      DEFB 52,57,52 ;360
0910      DEFB 50,1 ;MOD
0920      DEFB 52,235,14,250,
          53,85,4
0930      ;*k
0940      DEFB 31 ;SIN
0950      DEFB #C3,56
0960
0970      ;85*r*SIN t+128 -
          (23677)
0980
0990      RST #28
1000      DEFB #E4,31 ;SIN t
1010      DEFB #E3,#C3,4 ;*r
1020      DEFB 52,55,42,4 ;*85
1030      DEFB 52,56,0,15
1040      ;+128
1050      DEFB 52,127,56,250,
          43,3 ;-(23677)
1060      DEFB #C4,56
1070      RST #28
1080      DEFB #E5,32 ;COS t
1090      DEFB #E3,4 ;*r
1100      DEFB 52,55,44,4
1110      ;*88
1120      DEFB 52,55,44,15
1130      ;+88
1140      DEFB 52,127,56,252,
          43,3 ;-(23678)
1150      DEFB #C5,56
1160      RST #28
1170      DEFB #E4,#E5,56
1180      CALL #2477
1190      LD A,(16896)
1200      CP 0
1210      JP NZ,LUS
1220      LD A,(17664)
1230      LD B,A
1240      LD A,(17152)
1250      CP B
1260      JP NZ,LUS
1270      EXX
1280      LD HL,10072
1290      EXX
1300      RET

```

Jean M. Moens - 88, Avenue de l'Araucaria
1020 Brüssel/Bruxelles (Belgien)

Tips zu Moron gesucht



Hallihallo, WoMo !

Bitte setzt doch mal ins nächste Info folgende Anfrage rein :

Ich suche einen Tip zu MORON, einem Textadventure. Ich schaffe es nicht, aus der Zelle „The Moron Escape Room“ herauszukommen. Dort liegt ein Buch, in dem steht, ich könne durch Eingabe von Spectrum Keywörtern entkommen. Bei BREAK kommt der Text „You need a ladder here. Not advisable“.

Die Leiter hab ich auch mit, aber ich komme dort nicht weiter. Diese Teillösung ist wichtig, weil man mit dem Buch, das man dort ergattert hat, in Räume reinkommt, die bisher versperrt sind.

Dafür hab ich manches andere herausbekommen, z.B. wie man es schafft, dass die Moronen einem die Leiter hinterhertragen. Bitte um Tips, vielleicht kommen H&H ja auch auf den Geschmack?

Ich hab bereits die Karten fertig, und etliche Teillösungen, können bei mir angefordert werden.

Dieter Hucke

e-Mail Dieter-Hucke@t-online.de

Telefon : 0561-4000491

Telefax : 0561-4000917

Dateiverwaltungssystem(13)

In diesem Teil wird die Beschreibung der einzelnen Bestandteile fortgesetzt.

Das Gesamtkonzept des neuen Systems ist so angelegt, daß es nur folgende drei Fälle der Dateiverarbeitung gibt:

1. eine Datei wird nur gelesen – Bild 1,
2. eine Datei wird nur geschrieben – Bild 2 und
3. eine Datei wird nur gelesen und eine andere Datei wird nur geschrieben – Bild 3.

Die nachfolgend beschriebenen Routinen sind Unterprogramme und werden daher mit der GOSUB-Anweisung aufgerufen. Sie sind beide von der jeweils verwendeten Satzlänge der Lese- bzw. Schreibdatei unabhängig, so daß entgegen der allgemeinen Angabe im Teil 4 die Angabe der Satzanzahl im Datensektor als Stringanhängsel entfallen kann.

4. Dateieröffnungsroutine OPENRS

Es stehen „OPEN“ für Dateieröffnung, „R“ (von read) für Lesedatei und „S“ für sequentielle Dateiverarbeitung. Gemeinsamkeiten der Routinen OPENRS und OPENWS werden nur hier beschrieben. Wenn vorgesehen ist, daß mit der Verarbeitung einer Datei gleichzeitig eine neue Datei entsteht, muß die Routine OPENRS immer vor der Routine OPENWS aufgerufen werden. Die Begründung hierfür wird bei der Beschreibung der Routine OPENWS gegeben. Beide Routinen erzeugen das gleiche Anfangsbild (Bild 4), links die Eingabe- und rechts die Ausgabeseite. Sie fordern zur Eingabe der Nummer des Lese- bzw. Schreiblaufwerkes auf und

EINGABE		AUSGABE	
023	<--- LABEL --->		
023	<--- Diskette --->		
1	<--- Laufwerk --->		
	<--- Datei --->		

Urbefehl1			
Datum: 16.07.1998 Uhrzeit: 16.20			

FEHLER:			

Abb. 1

EINGABE		AUSGABE	
	<--- LABEL --->		
	<--- Diskette --->		023
	<--- Laufwerk --->		023
	<--- Datei --->		2

Urbefehl3			
Datum: 16.07.1998 Uhrzeit: 16.22			

Abb. 2

EINGABE		AUSGABE	
023	<--- LABEL --->	000	
023	<--- Diskette --->	000	
1	<--- Laufwerk --->	2	
	<--- Datei --->		

Urbefehl1		Urbefehl2	
Datum: 16.07.1998 Uhrzeit: 16.24			

Abb. 3

zeigen diese auf der entsprechenden Seite des Bildes an. Jetzt wird auf das Einlegen der vorgesehenen Diskette in das ausgewählte Diskettenlaufwerk gewartet. Nach dem Betätigen einer beliebigen Taste wird der Sektor 1 der Spur 0 (VOL1-Kennsatz) in den ersten Teil des Bereiches q\$ eingelesen und geprüft, ob es sich um eine Diskette des neuen Systems handelt. Im Fehlerfall wird in der Zeile hinter „FEHLER:“ eine Fehlermeldung ausgegeben, die wieder so lange verbleibt, bis eine beliebige Taste gedrückt wird. Im Programm erfolgt nun ein Sprung an die Stelle, an der erneut zur Eingabe der Laufwerksnummer aufgefordert wird. Generell gilt, wenn die Eingaben nicht in Ordnung sind, erfolgt immer eine Fehlermeldung und nach Betätigung einer beliebigen Taste der Sprung an die Programmstelle, an der zur Wiederholung der jeweiligen Eingabe aufgefordert wird. Die richtigen Eingaben werden auf der jeweili

EINGABE		AUSGABE	
	<--- LABEL --->		
	<--- Diskette --->		
	<--- Laufwerk --->		
	<--- Datei --->		

Datum: . . . Uhrzeit: .			

FEHLER:			

Abb. 4

gen Bildhälfte protokolliert. Andernfalls wird der Diskettenname, der auf der Diskette vorgefunden wurde, verdeckt in der „Label“-Zeile angezeigt und anschließend zur Eingabe des Lese- bzw. Schreibdiskettennamens aufgefordert. Er wird in der Zeile „Diskette“ angezeigt. In diesem Falle wird zusätzlich noch geprüft, ob eingegebener und vorgefundener Name übereinstimmen. Jetzt wird zur Eingabe des jeweiligen Dateinamens aufgefordert. Zusätzlich zur Plausibilität wird noch geprüft, ob die angegebene Datei im Verzeichnis (VTOC) existiert. Die Sektoren der Spur 0, beginnend mit dem Sektor 2, werden der Reihe nach in den zweiten Teil des Bereiches q\$ eingelesen. Dieser Bereich wird nun nach dem eingegebenen Dateinamen durchsucht. Es werden solange HDR1-Sektoren eingelesen, bis der Dateiname gefunden wurde, oder der mit HDR1-Kennsätzen belegte Teil des VTOC ist zu Ende. Ist alles in Ordnung, stehen die der Datei entsprechenden HDR1-Kennsatzangaben in einer der acht Zeilen des zweiten q\$-Bereichsteiles dieser Routine zur Verfügung. Es erfolgt dann noch die Aufforderung zur Eingabe von Datum und Uhrzeit. Beide Routinen bauen ein Zahlenfeld-Lese- bzw. Schreibprogrammvektor (LPV bzw. SPV) genannt - auf. In die Elemente dieser Vektoren werden Informationen aus den entsprechenden HDR1-Kennsätzen eingetragen, die von den anderen Routinen für ihre ordnungsgemäße Arbeit benötigt werden. Beide Programmvektoren enthalten Elemente, die mit der Bezeichnung „Kennzeichen ...“ beginnen. Die „Kennzeichen Lesedatei“ bzw. „Schreibdatei“ werden von den Openroutinen auf 1, die der anderen auf 0 gesetzt.

Im Verlaufe der Zeit sind noch mehr Routinen entstanden, als hier beschrieben werden. Daher werden in diesen beiden Openroutinen der Einheitlichkeit wegen derzeit maximal 44 Elemente definiert, also weit mehr, als für die rein sequentielle Dateiverarbeitung benötigt werden. Die Vektorfelder sind so angelegt, daß es keine Doppelbelegung von Elementen in Abhängigkeit von der Art der Dateiverarbeitung gibt. Dadurch werden die Vektoren länger, weil jede Art der Dateiverarbeitung nur ihre ganz bestimmten Elemente anspricht. Dafür ist aber die Zuordnung immer eineindeutig.

In diesem Zusammenhang gleich noch zur Beschreibung derjenigen Anweisungsnummern, auf die im ANFORGS8-Teil nicht eingegangen worden ist, sondern auf hier verwiesen wurde.

Die Anweisungsnummern von 155 bis 157 beschreiben ein UP, daß in der Stringvariablen m\$ für einen übersichtlicheren Ausdruck die Vornullen in Leerzeichen umwandelt.

Es kann bei bestimmten Programmierfehlern, die in Bezug auf das neue System in der Anfangsphase gemacht werden, ganz nützlich sein, wenn die beiden Programmvektoren ausgedruckt werden können. Das geschieht mit GOTO 177. Er realisiert den Tabellenüberschriftendruck, den Aufruf der Hilfsunterprogramme und kehrt dann mit GOTO VAL „9999“ in das Specci-System zurück. Diese Hilfs-UP's mit den folgenden Anweisungsnummern sind:

1. 160 – Druck der Elementennummer des LPV's bzw. SPV's,
2. 165 – Druck des Elementehaltes des LPV's,
3. 170 – Druck des Elementehaltes des SPV's,
4. 173 – Druck der Gesamtliste des LPV's und
5. 175 – Druck der Gesamtliste des SPV's.

Zur Identifikation der Vektorelemente wird die Beschreibung des Aufbaus der Programmvektoren benutzt.

In beiden Routinen werden die Variablen i, j und n als Indexvariablen und die Variablen behdrp, zhdrpo, zhdrse, zeile, spalte, i\$ und h\$ als gewöhnliche Variablen benutzt.

In die Stringvariable i\$ wird in OPENRS der Name der Lesedatei für die Dateinamenssonderprüfung eingespeichert.

In dieser Routine kommen noch die Variablen llw, ldf und ldsn dazu. Es sollte auch daran gedacht werden, nach dem Durchlaufen der letzten Openroutine(n) ein SAVE SCREEN\$ 1 zu geben, damit ein Protokolldruck als Gedächtnisstütze vorhanden ist, bevor das erste individuelle Bild auf dem Bildschirm erscheint.

In beiden Routinen gibt es die Möglichkeit, mit der Eingabe von PI (E-Modus auf M) an jeder Eingabeposition an die vorhergehende Eingabeposition zurückzuspringen, falls versehentlich eine syntaktisch richtige, aber logisch nicht gewollte Eingabe vorgenommen wurde. Wenn an der ersten Eingabeposition, also bei der Eingabe der Laufwerksnummer, PI eingegeben wird, dann wird die Variable okz mit 1 belegt und die Routine über RETURN verlassen. Diese Eingabe wird man dann machen, wenn Zeit zum Nachdenken über die Situation gebraucht wird.

Jetzt könnte der Anwender durch eine entsprechende Abfrage von okz auf 1 z. B. in eine Warteschleife eintreten oder das Programm zwangsbeenden. (Siehe zur „PI“-Eingabe auch die Beschreibung in dem Teil 11!)

5. Dateieröffnungsroutine OPENWS

Es stehen „OPEN“ wieder für Dateieröffnung und „W“ (von write) für Schreibdatei.

Im Verlaufe der Abarbeitung der Routine OPENRS wird die generelle Variable noninp mit 1 belegt. Ein danach aufgerufenes OPENWS benutzt diese Variable, um den Druck des Grundbildes und die Datums- und Uhrzeiteingabe zu Unterdrücken. Nun zur Erklärung, warum die Routine OPENWS der Routine OPENRS stets zu folgen hat. Aus den Kennsätzen einer Lesedatei werden immer nur Informationen gelesen und in den LPV eingetragen. Sie werden durch die Leseroutine für ihren eigenen zyklischen Aufruf ständig aktualisiert. Nach der Übertragung der nötigen Anfangsinformationen in den LPV können mit dem Ansprechen der Schreibdatei die Lese-HDR1-Kennsatzinformationen durch die der Schreibdatei überschrieben werden. Bei einer Schreibdatei müssen zum Abschluß beim Durchlaufen der Closeroutine diese aktuellen Endstände in ihren HDR1-Teilbereich übertragen werden, damit die Datei sowohl für ein Lesen als auch für ein Fortschreiben ein ordentliches Ende aufweist. In dieser Routine werden noch zusätzlich zu den in beiden Routinen die gemeinsam benutzten individuellen Variablen die Variablen slw, sdf und sdsn benutzt.

Nun noch eine Erklärung zu der oben erwähnten Dateinamensonderprüfung. Im Falle 3 der ganz am Anfang betrachteten Dateiverarbeitung ist die Möglichkeit mit eingeschlossen, daß nur eines der beiden Laufwerke benutzt wird (Siehe Bild 5). D.h. auf ein und derselben Diskette

xxxxxxxxxx			Abb. 6
=====			
EINGABE		AUSGABE	
=====		=====	
	LABEL		
000	<----->	000	
	Diskette		
000	<----->	000	
	Laufwerk		
2	<----->	2	
	Datei		

Urbefehl 1			
Datum: 17.07.1998 Uhrzeit: 18.02			

FEHLER: Eine Disk. u. LDN = SDN!			

wird eine Datei gelesen und eine andere beschrieben. Damit nun nicht versehentlich ein und dieselbe Datei gleichzeitig als Lese- und Schreibdatei benutzt wird, muß sichergestellt werden, daß die Dateinamen beider Dateien verschieden von einander sind. Die Routine OPENWS als Nachfolger von OPENRS muß diese Prüfung vornehmen.

Über die Variable noninp, die den Wert 1 hat, weiß sie, daß der Falle 3 der Dateiverarbeitung vorliegt. Bei Gleichheit der Laufwerksnummern (llw=slw) erfolgt dann die Prüfung der Dateinamen von Lese- und Schreibdatei. In OPENRS wurde der Lesedateiname in der Stringvariablen i\$ zwischengespeichert. Die Stringvariable h\$ enthält der Schreibdateinamen, so daß im Fall h\$=i\$ die Fehlermeldung „Eine Disk. u. LDN = SDN!“ (Siehe Bild 6) ausgegeben wird.

Im Programm wird an die Stelle der Eingabe des Schreibdateinamens zurückgesprungen. Liegt die Ursache dafür aber nicht hier, sondern schon in der Routine OPENRS, dann kann so verfahren werden, wie am Ende der Beschreibung der OPENRS-Routine erläutert wurde. Z.B. kann durch eine entsprechende Abfrage von okz auf 1 und gleichzeitig fkz auf 64 automatisch zum Aufruf der Routine OPENRS zurückgesprungen und somit die gesamten Eingaben in OPENRS entsprechend berichtigt wiederholt werden. Nach dem Durchlaufen der Openroutine(n) steht bzw. stehen die Datei(en) der Verarbeitung durch das Programm zur Verfügung.

Die Angabe „xxxxxxxxxx“ in der READS8-Anweisung 2005 bzw. der WRITES8-Anweisung 2305 kann vom Anwender dazu benutzt werden, den Namen seines Programms, in dem diese Routinen vorkommen, einzutragen.

(Fortsetzung folgt!)

xxxxxxxxxx			Abb. 5
=====			
EINGABE		AUSGABE	
=====		=====	
	LABEL		
023	<----->	023	
	Diskette		
023	<----->	023	
	Laufwerk		
1	<----->	1	
	Datei		

Urbefehl 1			
Datum: 16.07.1998 Uhrzeit: 15.25			

FEHLER:			

Erwin Müller
Strehleener Straße 6B, 01069 Dresden

Tabelle des Lese- (LPV) und des Schreibprogrammvektors (SPV). 9

Nr	LPV	SPV
1	Dateibeginnspur	<-
2	Dateibeginnsektor	<-
3	Dateilänge	<-
4	Dateiendespur	<-
5	Dateiendesektor	<-
6	Nächste freie Datenspur in der Datei	<-
7	Nächster freier Datensektor auf obiger Spur	<-
8	Satzlänge	<-
9	Anzahl der noch zu lesenden Sektoren bis zum Dateiende	Anzahl der noch zum Schreiben zur Verfügung stehenden Sektoren
10	Nächste freie Satzposition im Datensektor	<-
11	Aktuelle Lesespur	Aktuelle Schreibspur
12	Aktueller Lesesektor	Aktueller Schreibsektor
13	Aktuelle Leseposition	Aktuelle Schreibposition
14	Aktuelle Anzahl der noch bis zum Dateiende zu lesenden Sektoren	Aktuelle Anzahl der in der Datei noch zum Schreiben zur Verfügung stehenden Sektoren
15	Leselaufwerksnummer	Schreiblaufwerksnummer
16	Kennzeichen für Lesen auf „1“ gesetzt	Kennzeichen für Schreiben auf „1“ gesetzt
17	Kennzeichen „Erstlesen eines Datensatzes im Programmlauf“ auf „1“ gesetzt, wenn erfolgt	Kennzeichen „Erstschreiben eines Datensatzes im Programmlauf“ auf „1“ gesetzt, wenn erfolgt
18	Kennzeichen „EOF1-Kennsatz beim Lesen erkannt – Dateiende“ auf „1“ gesetzt	Kennzeichen „EOF1-Kennsatz geschrieben“ auf „1“ gesetzt
19	HS-Pufferadresse für den Inhalt des eingelesenen Sektors	HS-Pufferadresse für den Inhalt, der in einen Sektor hinauszuschreiben ist
20	Von-Satznummer des zu lesenden Datensatzes	Von-Satznummer des zu schreibenden Datensatzes
21	Bis-Satznummer des zu lesenden Datensatzes	Bis-Satznummer des zu schreibenden Datensatzes
22	Anzahl der zu lesenden Datensätze im Von-Bis-Intervall	Anzahl der zu schreibenden Datensätze im Von-Bis-Intervall
23	Aktuelle Anzahl der noch im Von-Bis-Intervall noch zu lesenden Datensätze	Aktuelle Anzahl der noch im Von-Bis-Intervall noch zu schreibenden Datensätze
24	Nummer des aktuell zu lesenden Datensatzes	Nummer des aktuell zu schreibenden Datensatzes
25	Max. Dateidatensatzkapazität	<-
26	Aktuelle Anzahl der bisher gelesenen Datensätze	Aktuelle Anzahl der bisher geschriebenen Datensätze
27	Aktuelle Anzahl der noch freien Datensatzkapazität in Datensätzen	<-
28	Kennzeichen „Erreichen des Intervallendes“ auf „1“ gesetzt, wenn erreicht	<-
29	—	Kennzeichen „Beim Intervallschreiben altes EOF1-Kennzeichen überschrieben“ auf „1“ gesetzt, wenn erreicht