

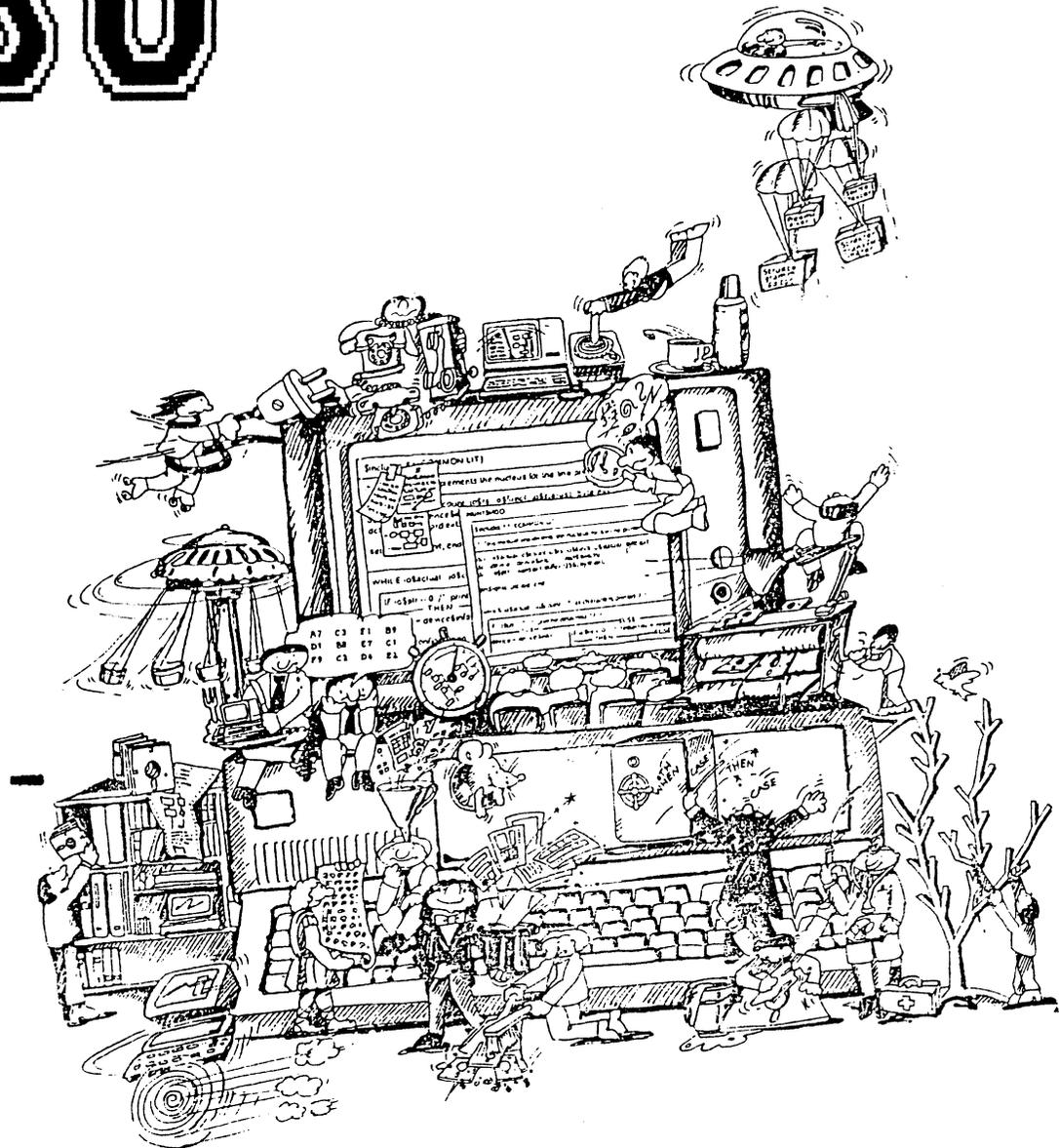
CLUB 80

Clubinfo
der

TANDY -
GENIE -

und KOMTEK -
ANWENDER

23. AUSGABE



Seite:
und Autor:

Seite:
und Autor:

Clubinternes

Neues vom Vorstand	1 - 4
Hartmut Obermann	
Geburtstagskinder	5
Jutta Obermann	
Vorstellungen	6
Michel, Werner	
Club-Emblem	7 - 8
Matthias, Gerald, KaJot	
In eigener Sache	7
Redaktion	
Termine / Messen	9
Redaktion	

Software

Kleines Textprogramm	10 - 16
TRS 80: Sortieren	12
TRS 80 erstellt Hardcopy	17
Zeichengenerator für Nadeldrucker ..	18
Artikel aus MC	
Wer sucht soll finden	19 - 21
Was TSCRIPS nicht kann	20 - 23
Korrigieren und Steuern innerhalb VC	24 - 26
Klaus-Jürgen Mühlenbein	
Kleine Hexen bevorzugt	27 - 29
Annulf Sopp	
Datenübertragung / M4P als Terminal	30 - 32
Klaus Hermann	
Druckausgabe für COBOL-Programme ...	32
Werner Förster	
Vergleichstest	33 - 48
Hartmut, Kurt, Gerald	
CP/M intern - kurz und Kompakt	49 - 63
Gerald Schröder	
dBase II	65 - 68
Harald Mand	

Hardware

Maus mit sieben Beinen	69 - 70
Annulf Sopp	
Noch ein Druckerpatch	71 - 72
Manfred Held	
Wieder mal: 40/80 Trackumschaltung .	72
Hartmut Obermann	
Anmerkung zum Club-80-ECB-Bus-Projekt	73
Gepuffertes DMA- und IM2-fähiger ECB	74 - 84
Helmut Bernhardt	

Börse

Wer hat was -- wer will was	85 - 87
-----------------------------------	---------

Sonstiges

280 Hochintegrations CPUs	88
Heinrich Betz	
Testbericht KX 1083	89 - 90
Harald Mand	
Reingefallen mit Rheintec	90
Paul-Jürgen Schmitz	
Echte Programmierer meiden PASCAL ..	91 - 97
DATAMON	

Programmbibliothek

PD für M 4 /4P	97
Klaus Hermann	
CP/M Soft	98 - 99
Andreas Rychlik	

Club Bibliothek

Club-80 - Bücherei	100
Hartmut Obermann	

Die letzten Seiten

Impressum	101
Schluß	102
Redaktion	
Sonderausgaben	am INFO-Ende
KaJot, Hartmut	

Neues vom Vorstand

Das erste Mitglied

Falsch getippt, nicht das erste Neumitglied im Jahr 1988, sondern das erste Mitglied des CLUB 80 überhaupt, welches keinen TRS 80 oder auch nur einen kompatiblen sein eigen nennt! Matthias Homann heißt der Knabe, wohnhaft in Seevetal (bei Gerald Schröder gleich um die Ecke) und stolzer Besitzer eines modifizierten NDR-Klein-Computers mit 64180-CPU, GDP 644-HRG und ... und ... und ... Aber das soll ja weder eine komplette Vorstellung von Matthias, noch eine Werbeaktion für NDR-Klein-Computer werden. Vielmehr wollte ich euer Augenmerk auf den Umstand richten, daß man nicht unbedingt Besitzer eines TRS 80 oder kompatiblen sein muß, um Mitglied im CLUB 80 zu werden. Ich hoffe für Matthias (und auch für eventuell noch folgende Nicht-TRS 80-Besitzer) daß unser Info und die sonstigen Leistungen des CLUB 80 (Bücherei, Programmsammlung usw.) auch für ihn so interessant sind, daß er seinen Entschluß, bei uns einzusteigen nicht bereut und noch lange Zeit zu uns gehört!

Stringy-Floppy

Ebenfalls ein Unikum in unseren Reihen stellt Werner Hentz dar. Er ist zwar Besitzer eines TRS 80 Model 1, arbeitet aber, meinen Informationen nach als einziger im CLUB 80, nur mit Stringy-Floppys. Wer noch solche Dinger irgendwo rumliegen hat oder sogar damit arbeitet, kann sich ja mal mit Werner in Verbindung setzen!

MS-DOS

Die vor einiger Zeit recht heftige Diskussion über eine MS-DOS-Ecke im Info ist zwar etwas abgeflaut, zu einem Ende ist sie aber immer noch nicht gekommen. Nachdem ich jetzt selbst auch einen PC-kompatiblen mein Eigen nenne, würde ich gerne wissen, welche Mitglieder des Clubs ebenfalls zweigleisig fahren. Wer also neben dem TRS 80 auch noch einen anderen Computer (ob PC, Amiga, Atari oder sonst etwas) beackert, möge sich bei mir melden. Ein Anruf oder eine Postkarte genügen, wer mich gleich mit einem längeren Brief beehren möchte, kann das auch tun. Eine Antwort bekommt ihr auf alle Fälle!

Clubtreffen 88

Nach mehreren erfolglosen Versuchen habe ich (stimmt nicht, Jutta hat) endlich ein geeignetes Hotel für unser jährliches Club-Treffen gefunden. Es handelt sich um das Hotel Idsteiner Hof in Idstein. Ursprünglich wollten wir ja in den Raum Darmstadt/Bergstraße, hatten aber bei unserer Suche dort keinen Erfolg. Auf Idstein fiel die Wahl, weil es direkt an einer Nord-Süd-Autobahnverbindung (A 3/E 5), etwa 30 km nördlich von Wiesbaden und ca. 50 km nordwestlich von Frankfurt liegt. Damit ist wieder gewährleistet, daß die Anfahrtstrecke weder für die Nordlichter (ich halte mich zu dieser Zeit übrigens in Rendsburg/Schleswig auf) noch für die Südländer zu lang ist.

Idstein ist ein sehr schönes kleines Städtchen, dessen Altstadtkern gerade neu renoviert wurde. Auch die nähere Umgebung (Wiesbaden, Limburg, Diez, Feldberg usw.) bieten einiges, so daß es auch für eventuell mit anreisende "bessere Hälften" nicht langweilig werden dürfte. Das Hotel liegt direkt an der Straße, die von der Autobahn in die Stadt führt und ist damit leicht zu finden. Die Zimmer sind zwar teilweise recht spartanisch, jedoch sehr ordentlich und sauber eingerichtet. Die Preise für Doppelzimmer liegen zwischen 20,- und 30,- DM pro Person incl. Frühstück. Die Tagungsräume, die sehr gemütlich ausgestattet und recht groß sind, werden uns wieder kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Wo viel Licht ist, findet sich leider immer wieder auch der eine oder andere Schatten. Beim Idsteiner Hof ist es die leider recht beschränkte Unterbringungskapazität von 18 Betten, so daß eventuell einige Mitglieder andersweitig untergebracht werden müssen. Aber auch das ist kein Beinbruch, da die sehr hilfsbereite und freundliche Wirtin versprochen hat, bei der Suche nach Quartieren in Hotels in der Nähe tatkräftige Unterstützung zu leisten.

Da ich nicht weiß, wie lange es bei diesem Info vom Redaktionstermin bis zur Auslieferung dauert, werde ich die Einladung gesondert verschicken. Eigentlich müßte sie euch schon erreicht haben! Wenn dies nicht der Fall ist (grande Malheur) und ihr am 12. bis 15. Mai am Clubtreffen teilnehmen wollt, ruft mich schleunigst an, damit ich euch noch eine Einladung zukommen lassen kann!

Eine Tagesordnung für das Clubtreffen besteht, wie jedes Jahr, noch nicht. Trotzdem bin ich sicher, daß auch dieses Treffen wieder ein voller Erfolg wird. Der Rahmen wird ungefähr wie folgt aussehen: Do. 12.05 - Anreise der Computersüchtigen, die das seltene Ereignis voll auskosten wollen. Zeit zum Meinungs-, Erfahrungs- und Programmaustausch

Fr. 13.05 - Anreise für die nicht Abergläubischen, Gelegenheitshacker und diejenigen, die es nicht geschafft haben, für diesen Tag Urlaub (beim Chef oder der Frau) zu bekommen. Nach dem Mittagessen eventuell erste Vorträge (wenn sich jemand findet, der etwas wissenschaftliches und interessantes vorzutragen hat) und noch mehr Zeit zum Hacken

Sa. 14.05 - Vor- und Nachmittags weitere Vorträge und viel Zeit zum Meinungs- und Erfahrungsaustausch. Nach dem Fünfuhrtee soll es dann etwas offizieller werden, sprich die Jahreshauptversammlung steigt.

So. 15.05 - Da auch das schönste Clubtreffen mal ein Ende haben muß, wird dies wohl der Tag des Abschiednehmens werden. Die einen werden früher, die anderen später das Weiße suchen und wie in jedem Jahr bleibt es jedem selbst überlassen, wann er den Tagungsort verläßt.

Damit dieser Rahmen sich mit Leben füllt, sind natürlich alle Teilnehmer aufgerufen, sich möglichst aktiv am Treffen zu beteiligen. Gefragt sind vor allem Vorträge über die verschiedensten Aspekte der Hard- und Software (z.B. wird sich Rüdiger Sörensen über Turbo-Pascal auslassen). Aber auch der Gedankenaustausch über die Zukunft des CLUB 80 sollte nicht zu kurz kommen. Themen wie "MS-DOS-Ecke ja oder nein", "Verbesserung des Infos durch ansprechendere Gestaltung" oder "Öffnung des CLUB 80 für nicht TRS 80-kompatible Computer" stehen bei der Jahreshauptversammlung mit Sicherheit auf der Tagesordnung. Auf alle Fälle gilt das Motto: je vielfältiger das Angebot, desto interessanter das Treffen!

Damit will ich für diesmal Schluß machen. Ich freue mich jetzt schon, euch möglichst vollzählig in Idstein begrüßen zu dürfen und wünsche euch in diesem Sinne alles Gute und viel Spaß am Computerhobby, euer

Hartmut Obermann



Hotel-Restaurant-Bierstube
IDSTEINER HOF
 Inh. Maria Keil
 Wiesbadener Straße 43
 6270 IDSTEIN/TAUNUS
 Telefon 06126/3227

Wir empfehlen uns für Tagungen, Geschäfts- und Familienfeiern

Der Idsteiner Hof ist sehr leicht zu finden:

- Autobahn A3 Abfahrt Idstein abfahren
- Richtung Innenstadt fahren
- direkt an der Straße, die in die Stadt führt, kommt links eine Texaco-Tankstelle
- direkt nach der Tankstelle liegt der Idsteiner Hof
- Parkplätze gibt es auf der Rückseite des Gebäudes!

Gute Fahrt und sicheres Ankommen wünscht

Hartmut Obermann



G e b u r t s t a g s k i n d e r

Hallo Freunde,

heute ist es wieder soweit. Es weilen wieder viele Geburtstags"Kinder", unter uns. Im letzten Info kamen zwar einige Geburtstagswünsche reichlich spät, aber ihr könnt versichert sein, sie waren genauso herzlich, wie es diese sind.

Da sich bis jetzt noch kein im letzten Infobeitrag vergessenes Mitglied bei mir gemeldet hat, nehme ich an, daß sich niemand übergangen fühlte. Trotzdem möchte ich all diejenigen, von denen ich kein Geburtsstagsdatum habe, bitten, mir dieses mitzuteilen.

So, nun endlich geht es los.

Im Monat **Februar** hatten Geburtstag:

am 2. : Spieß Peter
am 4. : Emmrich Helmut (der unseren Club leider vor kurzem verlassen hat)
am 9. : Schmitz Paul-Jürgen und Rensch Richard
am 17. : Schröder Gerald
am 26. : Wucherer Jürgen

Im Monat **März** gibt es nur einen (reichlich schwacher Monat):
am 30. : Sörensen Rüdiger

Im Monat **April** sind es wieder einige mehr:

am 7. : Trapp Harald und Schmid Alexander
am 26. : Loose Gerhard
am 28. : Filler Walter
am 30. : Böckling Ulrich

Weiterhin gratulieren wir zwei frischgebackenen Vätern und den dazugehörigen Müttern und wünschen beiden wenig durchwachte Nächte (wegen des Babys). Klaus Hermann (Monat Dezember '87) und Manfred Held (Januar '88) haben trotz der vielen Computerei noch Zeit für andere Dinge gefunden. Sie wurden beide Väter einer Tochter. Juhuu!!!

So, das war's mal wieder. Wie ihr seht, gab und gibt es wieder viel zu feiern.

Im Namen des Vorstands wünsche ich den Geburtstags"Kindern" und allen anderen, die etwas zu feiern haben, viel Glück und hoffe, daß wir uns zum Clubtreffen in Idstein wiedersehen (12.05.-15.05.).

Eure Clubmaus

Jutta

Hallo Clubfreunde,

als neues Mitglied im Club möchte ich mich kurz vorstellen.

Ich heiße Werner Hentz, geb. 3.11.42, wohnhaft in Maintal - einer Stadt zwischen Frankfurt und Hanau. Beruflich bin ich in Sachen EDV schon seit gut 20 Jahren tätig und hoffe von Euch noch einiges dazulernen zu können. Es war reiner Zufall, daß über eine CHIP-Anzeige mich ein Frankfurter Arzt auf den CLUB 80 aufmerksam gemacht hatte.

Meine TRS-80/Modell I Anlage besitze ich seit Sommer 1979, die nach und nach in Stufen erweitert bzw. ausgebaut wurde. Als absolute Besonderheit werden meine Programme über STRINGY FLOPPY - einer Alternative zwischen Kasette und Diskette - geladen und gespeichert. Das Modell I arbeitet mit 48 KRAM, erhöhter Taktfrequenz und Kleinschreibung (incl. Zeichengenerator mit Unterlängen). Seit Herbst letzten Jahres kam der Thermo-Transferdrucker TFX-80 von C. ITOH dazu, der über das TANDY-Bufferkabel 26-1411 am Bus angeschlossen ist.

Von meinem Clubbeitritt im November letzten Jahres erhoffe ich mir in erster Linie gute Kontakte zu den übriggebliebenen Z80-Freaks.

Auf gute Zusammenarbeit
Werner Hentz

Mit freundlichen Grüßen

Werner Hentz

Liebe Clubfreunde,

da ich nicht sehr stark in deutscher Sprache bin, möchte ich mich hier nur kurz vorstellen.

Eigentlich bin ich ein Franzose aus Bordeaux (Gironde) und 1935 geboren.

Vor ungefähr 6 Jahren habe ich mit einem Model 1 mit Kassetten begonnen. Dann habe ich mich an den TRS 80 Club von Yverdon angeschlossen. Um mich weiterzubilden, habe ich viele Bücher gekauft, um Software in Basic besser zu verstehen. Dafür habe ich in Hardware keine Erfahrung.

Um CP/M kennenzulernen, habe ich mir einen Commodore 128 und ein Genie III gekauft, sodaß ich die zahlreichen Unterlagen über Z80-Assembler und Pascal anwenden kann.

Soweit meine Vorstellung.

Auf Gute Zusammenarbeit mit euch freue ich mich

Michel

HEFT
23
Februar
1988

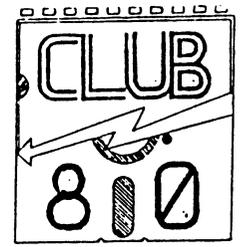
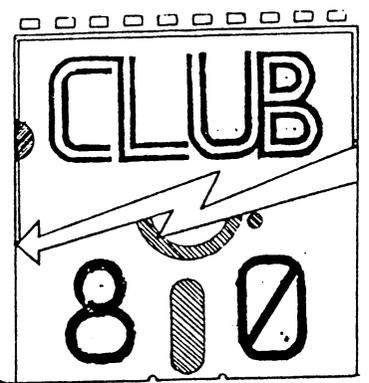
06

07 Thema „Club-Emblem“
 Zum Emblem selbst ist nicht viel zu sagen. Es soll ganz einfach 3 Punkte darstellen

1. den Clubnamen
2. Hardwarebezug
3. Softwarebezug

Das ganze sollte auch noch einigermassen nett aussehen und auch noch ganz klein erkennbar bleiben. Was herauskommt siehst du hier.

Zus dem
 Matthias



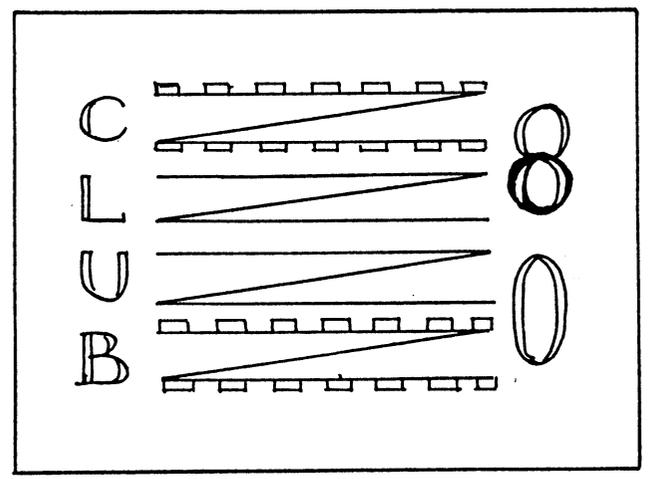
Betr.: Club 80 - Emblem [umseitig]

1) Die beiden Außenleisten links + rechts sind klar.

2) Der Mittelteil symbolisiert:

- a) das Z von Z80
- b) je einen Chip oben und unten
- c) die „endlose“ Zickzack-Faltung des Druckpapierstapels

KaJot, Weiden im 18.1.88



Entwurf: KaJot

In eigener Sache:

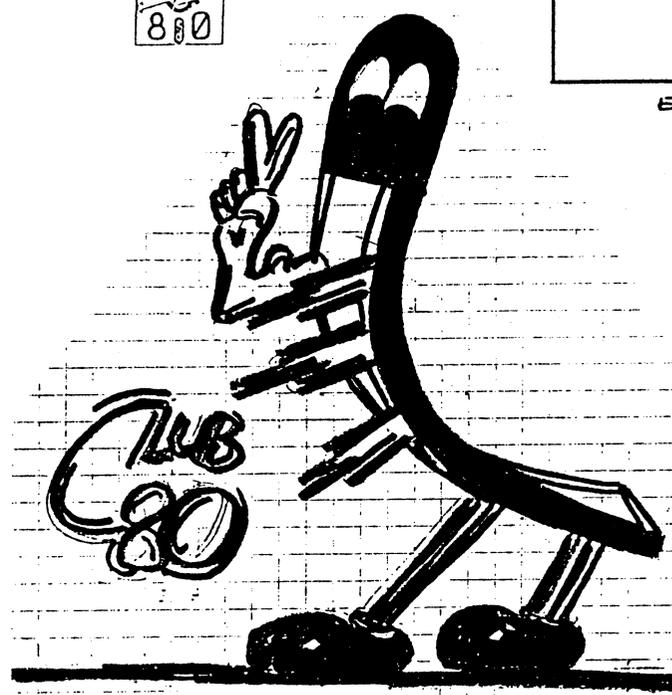
Wir haben keine Druckerei für das Clubinfo mehr!!

Peter Spieß hört aus beruflichen Gründen auf. Da er sich nun nur noch mit IBM-PC's beschäftigt, ist er gleichzeitig auch aus unserem Club ausgetreten.

Aus diesem Grunde suchen wir einen neuen Vervielfältiger für unsere kommenden Club-Info's. Vielleicht hat einer von Euch

eine gute Adresse bei der der Club 80 weiterhin kostengünstig das Club-Info herstellen lassen kann?

Meldungen dazu bitte an die Club-80-Redaktion.



Gerald Schröder

Club 80

Weitere Vorschläge zum Club-Emblem

Frank Sandlos

Kleines Textprogramm

Für TRS-80

Hier ein kleines Text-Verarbeitungsprogramm für das TRS-80-Modell 1. Mit wenig Aufwand kann man damit ganz schön Texte erstellen. Vielleicht auch als Beispiel geeignet, wie Besitzer anderer Computermodelle sich so ein Text-System anlegen könnten. Umlaute und Groß-Kleinschreibung sind möglich.

Das Programmlisting (Bild 1) enthält in den Zeilen 51000...51020 eine Basic-Routine, die ein Maschinenprogramm in den Speicher ab 32683 (dez.) schreibt (Speicher: 16 KByte), das Großbuchstaben mit einem Grafik-Block zur Unterscheidung von den Kleinbuchstaben versteht. Ferner sind die Kleinbuchstaben direkt wie bei einer normalen Schreibmaschine erreichbar, Großbuchstaben nur mit „Shift“. Besitzer eines TRS-80 mit 16-KByte-Speicher und eingebauter Kleinschrift (und möglicherweise Umlauten) lassen die Zeilen 5,51000...51020 weg und benutzen Zeile 104 aus dem Listing in Bild 4. Ist ein Umlautsatz ebenfalls schon eingebaut, so kann auch die Sondertastenbelegung in Zeile 132 wegfallen. Man sollte dann auch die in den Zeilen 355...357 unterstrichenen Drucker-codes experimentell überprüfen, die eventuell modifiziert werden müssen. Bei Benutzung der Kleinschreibroutine muß „MEM SIZE“ mit 32683 beantwortet werden. Selbstverständlich kann dieses Programm auch mit einem anderen Druckermodell als dem MX-80 von Epson benutzt werden, es müssen dann die Drucker-codes in den Zeilen 132,355...357 geändert werden. Ist bei der Eingabe des Programmes das Programmzeilenende erreicht, d. h. der Computer nimmt keine Zeichen mehr für die betreffende Zeile an, obwohl im Listing noch Zeichen stehen, so gehe man in den Edit-Modus. Nur im Edit-Modus des TRS-80 läßt sich die im Handbuch angegebene Zeilenlänge von max. 255 Zeichen erreichen!

Dieses Programm addiert bei der Druckerausgabe zum ASCII-Wert des betreffenden Zeichens 32 hinzu, wenn er im

Bereich von 64...90 liegt. Liegt dieser Wert zwischen 98 und 122, so wird 32 subtrahiert. Deshalb müssen die Druck-

keranweisungen in diesem Bereich angepaßt werden.

Die Bedienung des Programms

Nach Eingabe und Start des Programms wählt man die Hauptzeilenlänge, entweder 122 oder 72 Zeichen/Zelle. Diese Zeilenlänge wird dann beim Programmablauf und bei der Druckerausgabe beibehalten. Bei 122 Zeichen/Zelle wird der Drucker auf die Schriftart „SI“ programmiert, ansonsten wird die Normalgröße beibehalten. Der Text wird mit einem genügend breiten Abstand vom linken Papierrand ausgedruckt (zum Abheften). Um eine optimale Ausnutzung des DIN-A4-Blattes zu erreichen, muß die obere Kante des jeweiligen Blattes mit dem anliegenden Rand der klappbaren Skaleneinteilung des MX-80 bündig abschließen. Nach der Wahl der Hauptzeilenlänge wählt man entweder die Schriftart der nächsten einzugebenden Zeile oder man unterbricht den Eingabemodus durch Drücken der Taste „Pfeil unten“. Folgende Eingaben zur Schriftauswahl sind möglich:

- ENTER' - Normalschrift (N)
- E' - „Emphasized“-Schrift (E)
- D' - „Double Printed“-Schrift (D)
- S' - „Shift Out“-Schrift (S), dabei autom. Begrenzung der Zeilenlänge auf 36 Zeichen.

Nun erscheint eine Skala, unter der ein Leuchtbalken die Länge der Textzeile markiert. Dahinter befindet sich die Zeilennummer sowie nach einem Grafik-Block eine Abkürzung der Schriftart. Jetzt kann man den Text eingeben, mit Benutzung der in Bild 2 beschriebenen Sondertasten. Will man die Eingabe beenden und die Textzeile speichern, einfach „Enter“ drücken. Drückt man „Enter“ ohne Zeicheneingabe, so wird die Zeile beim Ausdrucken des Textes ignoriert, es entsteht keine Leerzeile. Leerzeilen werden erst ausgedruckt, wenn man vor „Enter“ mindestens ein Leerzeichen eingibt. Drückt man, anstatt die Schriftart der Folgezeile auszuwählen, die Taste „Pfeil unten“, so erscheint eine Auswahltafel auf dem Monitor. Diese erklärt sich weitgehend von selbst, einige Punkte sollen jedoch näher erläutert werden.

Sichten der Textzeilen, „Pfeil unten“

Nach Drücken dieser Taste fragt das Programm nach der Anfangszeilennummer, ab der der Text gesichtet werden soll. „A“ + „Enter“ bewirkt automatischen Durchlauf des ganzen Textes. „Enter“ bewirkt Anzeige der ersten Zeile. Danach manuelles Weiterschalten durch „Pfeil unten“.

„xx“ + „Enter“, die Zeile Nr. xx wird angezeigt, manuelles Weiterschalten durch „Pfeil unten“.

Zum automatischen Sichten: Nach Beendigung dieses Vorgangs entweder „Enter“ zum Verlassen dieses Programmteiles oder „A“ zur erneuten Durchsicht drücken.

Zum manuellen Sichten: „Enter“ bewirkt Verlassen dieses Programmteiles, „K“ bewirkt anschließende Korrektur der zuletzt angezeigten Zeile.

Einfügen einer Zeile, „Pfeil rechts“

Nach Tastendruck der „Pfeil rechts“-Taste muß die Zeilennummer der neu einzufügenden Zeile eingegeben werden. Diese muß genau in der Mitte zwischen den Nummern zweier schon eingegebener Zeilen liegen, also z. B. 1.5 oder 2.5, wenn die Zeilen 1 und 2 bzw. 2 und 3 schon eingegeben sind (möglich ist auch eine Überschreibung einer schon eingegebenen Zeile). Danach entweder „N“, „E“, „S“ oder „D“ zur Schrifttypauswahl drücken (Beantwortung der Frage „Typ?“). Nach Eingabe der Zeile „Enter“ drücken, wie im Eingabemodus. Bitte beachten: Die vorgesehene Zeilenzahl pro DIN-A4-Seite beträgt 67 Zeilen. Deshalb nicht mehr als zwei Zeilen zusätzlich einfügen, wenn die volle Zeilenzahl in Anspruch genommen wird.

Korrektur einer Zeile, „K“

Hier gibt man entweder die Zeilennummer an oder drückt „Enter“, wodurch die erste Zeile des Textes korrigiert werden kann. Auf dem Bildschirm wird nicht nur die Korrekturzeile, sondern zur besseren Übersicht auch die vorher-

HEFT
23
Februar
1988

10

--- Termine --- Termine --- Termine ---

Flohmarkt Nürnberg Treffen
Nächster Redaktionsschluss

Jahreshauptversammlung

Messen '88

CaBIT Büro + Computer
ORGATECHNIK

Hannover 16. - 23. März 1988
München 4. - 7. Mai 1988
Köln 29. - 31. Oktober 1988

gehende und nachfolgende Zeile ange- zeigt. Die besonderen Tastenfunktionen bei der Korrektur einer Zeile zeigt Bild 3.

Aufbau des Programms

Zeilen:

10...90 Titel, Eingabe der Hauptzei- lenlänge
99 Beginn der Hauptschleife
103 Eingabe der Schriftart
131...143 Eingabemodus
150...155 Auswahltafel
160...169 Sichten der Textzellen
175 Einfügen einer Textzeile
190...230 Korrektur
300...305 Speichern des Textes auf Kasette
310...315 Lesen des Textes von Kas- sette
350...359 Text Ausdruck
ab 51000 Basic-Loader
TIP: Zur besseren Orientierung kann man die Umlaute mit einem Prägegerät in Spezialfolie stanzen und vor die ent- sprechenden Tastenkappen kleben. Bild 1 zeigt, wie gesagt, das komplette Programm für den TRS-80, Modell 1, 16 KByte, ohne Modifikationen. In Bild 4 ist das Programm in einer Version für den TRS-80 mit 48-KByte-Speicher sowie Kleinschriftmodifikation und eventuell deutschem Zeichensatz zu se- hen (verwendet wird der Kleinschrift- treiber aus mc 12/1982). In dieser Ver- sion sind einige Bedienungstasten geän- dert worden, näheres klärt sich beim Programmablauf von selbst. Besonders viel Ärger bereitete der Aufbau von Zeichen- kettendateien in der Form PRINT#-1, A\$,B\$,... Die so aufgebaute Datei wird vom TRS-80 nur unvollständig einge- lesen. Alle Versuche, diesen Fehler durch geschickte Programmierung zu umge-

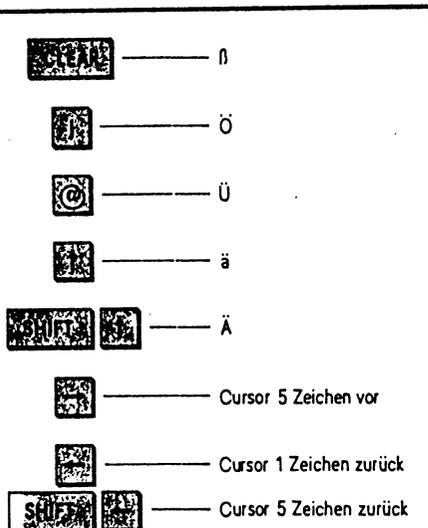


Bild 2. Die Sondertasten des Eingabe- modus

TRS-80: Sortieren

In mc 1982, Heft 2, wurde eine Verbesse- rung der Stringsartierung für Verfahren wie z. B. Quicksort vorgestellt. Die Me- thode der Sortierung der Ordnungsnum- mer anstelle der eigentlichen Strings verbraucht aber zusätzlichen Speicher- platz, der dann an Aufnahmekapazität verlorengelht.

Jedem String eine Ordnungsnummer zu- zuweisen (ein Integer-Array belegt $2n+m$ Speicherplätze, wobei n die An- zahl der Strings bzw. Ordnungsnum- mern ist und m die Anzahl der Bytes der internen Arraybeschreibung), ver- braucht also bei großen Text-Arrays zu- sätzlich $2 \times n$ Bytes. Nun ist es aber beim TRS-80 oder beim Video-Genie so, daß sich Vertauschung von String-Inhalten ohne eigentliche Basic-Zuweisung aus- führen läßt.

Wie schon in mc geschildert, wird bei einer Zuweisung an eine String-Variablen freier Speicherplatz beschrieben und der alte Platz im Textspeicher einfach ver- gessen. Das kann dann bis zur völligen Belegung des Textspeichers und dem damit verbundenen Aufruf der Garbage- Kollektion führen. Ist eine Textvariable eingerichtet, das ist bei Komponenten eines Arrays immer der Fall, so besteht diese Variable zu- nächst nur aus einem Deskriptor, der die Länge des Strings und die Startadresse enthält. Wird nun der Variablen ein (Text-)Wert zugewiesen, so wird dieser Wert im freien Textspeicher abgelegt und der Anfangszeiger des Deskriptors auf die entsprechende Stelle gesetzt. Des weiteren wird der Längenzähler auf den neuen Wert (Länge des zugewiesenen Wertes) gesetzt. Bei einer erneuten Zu- weisung wird der alte Deskriptor auf ei- nen neuereingerichteten String im Text-

speicher gesetzt usw. Die Belegung freien Speicherplatzes läßt sich vermei- den, wenn man nicht einfach eine Zu- weisung wie etwa

```
C$=A$(1):A$(1)=A$(2):A$(2)=C$
```

vornimmt, sondern gleich die entspre- chenden Deskriptoren verändert. Fol- gende Fragen tauchen dabei auf:

1. Wo findet man den Deskriptor?
2. An welcher Stelle steht der Längen- zähler oder der Zeiger?

Beim TRS-80 liefert die Funktion VARPTR („Variable“), „Variablen-Poin- ter“, die Stelle, an der im Speicher der Wert einer Variablen zu finden ist. Bei Textvariablen wird die Adresse des De- skriptors geliefert. Sei A\$ eine Textva- riable, so liefert

```
P=VARPTR(A$)
```

die Adresse des Deskriptors vom mo- mentanen Stand von A\$. Die Speicher- stelle (P) enthält nun die Länge des Strings, (P+1) (LSB), (P+2) (MSB) ent- halten den Zeiger auf den Textspeicher. Diese drei Parameter braucht man nur gegen andere auszutauschen, um der Textvariable A\$ einen neuen Wert zuzu- weisen, ohne dabei neuen Textspeicher- platz zu belegen. Folgendes Programm bietet sich daher zum „Swapping“ (Aus- tausch) von Texten an:

```
100 DIM A$(200)
...
200 A$=„Text1“
210 A$=„Text2“
```

```
...
1000 P=VARPTR(A$(1):Q
=VARPTR(A$(2))
1010 P1=PEEK(P):P2=PEEK(P+1):
P3=PEEK(P+2)
1020 Q1=PEEK(Q):Q2=PEEK(Q+1):
Q3=PEEK(Q+2)
1030 POKE Q,P1:POKE Q+1,P2:POKE
Q+2,P3
1040 POKE P,Q1:POKE P+1,Q2:POKE
P+2,Q3
...
```

Nach Durchlauf der Zeilen 1000 bis 1040 sind die Inhalte der Variablen A\$(1) und A\$(2) ausgetauscht. Bei anderen Systemen erfolgt die Ver- waltung von Strings ähnlich. Auf eine weitere Möglichkeit der Aus- nutzung der Deskriptoren sei an dieser Stelle noch hingewiesen.

Will man etwa direkt auf den Video- Speicher des TRS-80 zugreifen, so kann dies „peek by peek“ (Byte für Byte) oder abschnittsweise erfolgen. Die erstere Me- thode, bei der jedes Byte einzeln „ge- peekt“ wird und in die entsprechenden Buchstaben umgewandelt werden muß, verbraucht viel Zeit und auch wieder viel Textspeicherplatz, da jeder Buchsta- be im Textspeicher (unnützerweise) ab- gelegt wird.

Folgendes Programmstück bildet den In- halt des Video-RAM auf einem Text-Ar- ray Z\$(16) ab, wobei nach dieser Abbil- dung eine Zuweisung an andere Textva- riable vorzunehmen ist, da beim Schrei- ben auf den Bildschirm unmittelbar in die Variableninhalte geschrieben wird. Man kann natürlich auch zu Anfang des Programms diese Variablen entspre- chend präparieren, und dann deren In- halte abfragen.

```
100 DIM Z$(16)
...
1000 P=15360:FOR N=0 TO 15
1010 Q=VARPTR(Z$(N+1)):
P1=N*64+P
1020 Q1=INT(P/256):Q2=P1-256*Q1
1030 POKE Q,Q1:POKE Q+1,Q2:POKE
Q+2,Q1
1040 NEXT N
```

Alle Variablen sollten bereits eingerich- tet sein, um eine Verschiebung ihrer Adressen beim Einrichten neuer Varia- blen zu vermeiden.

Nach Abarbeitung des Programmstücks 1000...1040 zeigen die Pointer der Varia- blen Z\$(1)...Z\$(16) genau auf das Video- RAM. Man braucht also nicht mehr byte- weise abzufragen, sondern nur noch zei- lenweise. Heinrich Seebauer

TRS-80 erstellt Hardcopy

Eine Hardcopy vom Bildschirm erstellt die kleine Maschinenroutine von Bild 1.

```
1000 FOR J=15340 TO 14320 STEP 64:
FOR I=J TO J+63: IF PEEK(I) > 122
THEN LPRINT CHR$(42): IF PEEK(I)
= 122 THEN LPRINT CHR$(PEEK(I)):
1010 NEXT I: LPRINT " ": NEXT J
```

Bild 1. Eine Bildschirm-Hardcopy erstellt dieses TRS-80-Programm

Dazu ist der im Level-II und Level-III-Basic nicht benutzte Befehl „NAME“ im Direktmodus oder von einem Programm aus aufzurufen. Dadurch bleibt der Be-

fehl USR(0) für andere Zwecke frei. Je nach Speicherumfang muß die Startadresse geändert werden. Zu ändern ist eventuell auch die Druckertreiberadresse (037E8H).

Eine Hardcopy in Basic ermöglicht das Programm von Bild 2. Dabei kann in begrenztem Umfang auf nicht grafikfähigen Druckern Grafik ausgegeben werden. Alle Zeichen, deren Code größer als 122 ist, werden nämlich als Sternchen-CHR\$(42) gedruckt. Natürlich kann man an seiner Stelle jedes andere Zeichen verwenden. **Wolfgang Bethmann**

```
0000      ORG      0FFC0H
0001 ;HARDCOPY FUER TRS-80-VG-KOMTEK
0002 ;M. BETHMANN 11.1985
0003      LD      HL,0FFC0H ;Startadresse
0004      LD      (<408EH),HL ;Systemstartadresse
0005      LD      (<40B1H),HL ;MEM-SIZE setzen
0006      LD      (<418FH),HL ;Zeiger"Name"verbiegen
0007      CALL   394H ;UP: CR auf Drucker
0008      LD      D,0 ;D auf 0 setzen
0009      LD      IX,3C00H ;1.Bildschirmplatz
0010      LD      B,3FH ;noch 63 Zeichen/Zelle
0011      LD      C,<IX> ;Bildschirm nach C laden
0012      PUSH   IX ;Speicherinhalte retten
0013      PUSH   BC
0014      CALL   305FH ;Druckertreiberadr.holen
0015      POP    BC ;zurück vom Stack
0016      POP    IX
0017      INC    IX ;nächster Bildschirmplatz
0018      DJNZ  LOOP ;Schleife noch 63 mal
0019 ;1.SCHLEIFE
0020      PUSH   IX ;Speicherinhalte retten
0021      PUSH   BC
0022      PUSH   DE
0023      CALL   394H ;UP: CR auf Drucker
0024      POP    DE ;zurück vom Stack
0025      POP    BC
0026      POP    IX
0027      INC    IX ;nächster Bildschirmplatz
0028      INC    D ;Zähler für CR
0029      LD      A,0FH ;noch 15 Zeilen
0030      CP    D ;fertig ?
0031      JR     NZ,PRINT ;sonst Schleife 15 mal
0032      JP     6CCH ;zurück ins Basic
0033      END
```

Bild 2. Sogar begrenzte Grafikmöglichkeiten bietet dieses Basic-Programm

Zeichengenerator für Nadeldrucker

Selbst die einfachsten Nadeldrucker können Punktgrafiken drucken. Damit setzt nur die eigene Phantasie dem Zeichenvorrat des Druckers Grenzen. Braucht man ein mathematisches Sonderzeichen oder ein sonstiges Symbol, beginnt die Gestaltungsarbeit mit Papier und Bleistift. Vor jedem Versuch müssen die Punkte dann noch in ein Bitmuster umgesetzt werden. Diese Arbeit kann das abgedruckte Basic-Programm (Bild 1) erleichtern. Mit den Tasten des Zahlenfeldes steuert man die Punkte an, die gesetzt oder gelöscht werden sollen. Leider sind die Grafikpunkte des TRS-80 nicht quadratisch – die auf dem Bildschirm gemalte Figur wirkt also leicht verzerrt. Ein Tastendruck genügt, um das Resultat aufs Papier zu bringen. Im übrigen erklärt sich das Programm selber. Es wurde auf einem TRS-80, Modell I geschrieben, dürfte aber nach Anpassung der Grafikbefehle (set (x, y)/reset (x, y)/point (x, y); Koordinate(x, y) setzen/löschen/prüfen) auch auf den meisten anderen Rechnern laufen. Bei einigen Druckern (Star DP-510 u. ä.) können nur sieben Bit direkt angesteuert werden. Der oberste Punkt muß dann über eine zusätzliche Abfrage (IF P(I) > 127 THEN ...) angesteuert werden.

Von Drucker zu Drucker verschieden sind auch die Befehle zum Aufruf der Grafik. Sie sind in der DATA-Zeile abgeleitet.

Als Beispiele für nützliche Sonderzeichen mögen Summenzeichen, Alpha, das Integralzeichen und das Zeichen für Unendlich genügen (Bild 2).

Henning Schulz-Rinne

```
VO CLEAR 100:CLS:DEFINT X,Y,I,J,M,P,C:DEFSTR E
100 MX=10:DIM P(MX),C(3):REM MX = Zahl der Spalten
110 FOR I=0 TO 3:READ C(I):NEXT
120 PRINT "Bedienung über numerisches Tastenfeld:"
130 PRINT "-----"
140 PRINT "I (7) I auf- I (9) I"
150 PRINT "I I wärts I I"
160 PRINT "-----"
170 PRINT "I links I Punkt I rechts I"
180 PRINT "I I löschen I I"
190 PRINT "-----"
200 PRINT "I Spalte I ab- I (3) I"
210 PRINT "I löschen I wärts I I"
220 PRINT "-----"
230 PRINT "I aus- I Punkt I (ENTER) I"
240 PRINT "I drucken I setzen I I"
250 PRINT "-----"
260 PRINT "Alles löschen: '/'-Taste! Endé: '-'"
270 PRINT "Zum Anfangen Taste drücken!"
280 E=INKEY$:IF E="" THEN 280
290 CLS
300 FOR X=0 TO MX:SET (X,B):NEXT
310 FOR Y=0 TO B:SET (MX+1,Y):NEXT
320 X=0:Y=0
330 SET (X,9):SET (MX+2,Y)
340 E=INKEY$:IF E="" THEN 340
350 IF (ASC(E)<44) OR (ASC(E)>56) THEN E="":GOTO 340
360 RESET (X,9):RESET (MX+2,Y)
370 ON ASC(E)-44 GOTO 640,380,520,530,510,400,330,420,440,470,330,490
380 IF POINT(X,Y)=0 THEN P(X)=P(X)+2X(7-Y):SET (X,Y)
390 GOTO 470
400 IF Y<7 THEN Y=Y+1 ELSE Y=0
410 GOTO 330
420 IF X>0 THEN X=X-1 ELSE X=MX
430 GOTO 330
440 IF X>0 THEN X=X-1 ELSE X=MX
450 IF POINT(X,Y) THEN P(X)=P(X)-2X(7-Y):RESET (X,Y)
460 GOTO 330
470 IF X<MX THEN X=X+1 ELSE X=0
480 GOTO 330
490 IF Y>0 THEN Y=Y-1 ELSE Y=7
500 GOTO 330
510 P(X)=0:FOR I=0 TO 7:RESET (X,I):NEXT:GOTO 330
520 FOR I=0 TO MX:P(I)=0:NEXT:CLS:GOTO 300
530 PRINT 8512,;IFOR I=0 TO MX:LPRINT P(I):NEXT
540 FOR I=0 TO 3
550 IF PEEK(14312)=63 THEN POKE 14312,C(I) ELSE 550
560 NEXT I
570 FOR I=0 TO MX
580 IF PEEK(14312)=63 THEN POKE 14312,P(I) ELSE 580
590 NEXT I
600 LPRINT:LPRINT:GOTO 330
610 REM Es folgen die zur Initialisierung des Druckers nötigen
620 REM Daten (MX=80, Graphik doppelter Dichte, 11 pixels)
630 DATA 27,74,11,128
640 END
```

Bild 1. Das Programm hilft Sonderzeichen zu entwerfen

```
16 40 68 68 40 16 40 68 68 40 16 *
195 129 165 129 153 129 129 129 129 0 I
0 0 2 1 1 126 128 64 0 0 J
28 34 34 34 20 8 20 34 0 0 K
```

Bild 2. Eingaben und Ergebnisse

Wer sucht, der soll finden

(angeblich)

Zunächst einmal:

All denen, die dieses Bibelzitat lesen, wünsche ich noch ein
Glückliches Neues Jahr 1988,

(welches, wie ich hoffe, inzwischen noch nicht zu alt geworden ist).

Denjenigen, die dies hier nicht lesen, brauche ich das nicht mehr zu wünschen - denn sie haben bereits Glück!

Nur für die Unglücklichen, die bei Empfang fremder Disketten sich mit den sogenannten

PDRIVES

herumquälen, dürfte das folgende vielleicht interessant sein (vorausgesetzt, sie besitzen noch so einen antiquierten Computer wie ich, der mit NEWDOS oder G- resp. H-DOS arbeitet!)

"Als ich noch - der 'Waldbauernbub' war..." hätte ich fast mit Peter Rosegger (kein Clubmitglied!) gesagt; also: "Als ich noch ein Diskothekar war" (in Lauffener Originalton: ein Diskettothekar), habe ich mich oft genug damit herumgequält, eine Diskette, deren PDRIVES nicht angegeben waren, zum Laufen (diesmal mit nur einem 'f') zu bringen.

(1. Anm.: Dies war aber nicht der Grund für die Aufgabe dieser Aufgabe; ich habe dabei manches gelernt, u.a. eben das, worüber ich hier zu berichten mich anschicke. * Ende der 1. Anm.)

Heute plagt mich das Problem (das übrigens auch von "ID/CMD" keineswegs immer gelöst wird!) nur noch selten. Zum Beispiel, wenn ich versuche, eine Diskette zu lesen, auf der überhaupt nichts drauf ist... O Gott, ist das ein Krampf! Wie erkennt man die Leere einer Diskette?? Ich bedanke mich für die Lehre, die mir hoffentlich jemand darüber erteilt! Es geht kaum etwas über eine solche Leerelehre!

Ein lieber Clubkamerad schickte mir 50 Disketten, die ich mir ansehen durfte, bevor er sie seiner neuen WAA übergab. Ich entschloß mich prompt zu einer Sitzblockade und saß etwa 3 Tage (ohne weggetragen zu werden! Nicht einmal von meiner Frau...)

Als sich die Leseproblematik bei diesem Unternehmen wieder einmal häufte, erinnerte ich mich des hervorragenden Buches von GROSSER (im RÖCKRATH-Verlag), und studierte dort die Seite 4-3 (was soviel wie Seite 3 von Kapitel 4 heißen soll, nicht etwa Seite 4 bis 3! Anscheinend hatte GROSSER Nachträge vorgesehen (sind sie erschienen?). Dort ist nachzulesen, wo auf einer ("normalen") Diskette diese verdammten "PDRIVE-Parameter" stehen.

(2. Anm.: Ich halte diese Bezeichnung für unsinnig. Was soll "PDRIVE" anderes sein als die Abkürzung für "Parameters of Drive"? Also ist 'PDRIVE-Parameter' ein schwarzer Rappe. Ich übersetze das grundsätzlich mit "Drive-Parameter". * Ende der 2. Anm.)

Mit diesem Erwerb unumstößlicher Wahrheiten (danke, großer GROSSER!) gelang es mir dann doch, sämtliche 50 Disks zu lesen - allerdings mit Ausnahme jener, auf denen vermutlich gar nichts stand. SUPERZAP zeigte dennoch einen Sektorinhalt an, den GROSSER offensichtlich nicht erfaßt hat...

Da mir z.Z. kein besserer INFO-Beitrag einfällt, möchte ich jenen, die ebenso hilflos vor ihrer Sphinx sitzen, wie einst ich, das Orakel verraten (ohne einen Anspruch auf DELPHI zu erheben) (Wo Fräulein SPHIX auch gar nicht sitzt):

Die Drive-Parameter einer Diskette sind im 3. Sektor, d.h. der relative Sektor 2 (DRS 2) gespeichert, und zwar in jeder 16-Byte-Zeile eine Parameter-Gruppe, jeweils für die Laufwerke 0 bis 3 sowie die Pseudo-Laufwerke 4 bis 9. Dieser Sektor läßt sich "mit Hilfe von SUPERZAP" (jajawohl, mir wird ganz feyerlich zumute) bei einer normalen Diskette stets lesen.

Ich gebe hier immer vor, daß die Diskette "normal" sein muß. Es gibt andere, z.B. GENIETEXT, wo das nicht geht. (ZENDER hat sie weitgehend kopiergeschützt durch Umfunktionierung wichtiger Strukturen.)

Was die einzelnen Bytes besagen, interessiert in diesem Zusammenhang nur insoweit, als es Auskunft über die gesuchten verfl-, verzwickten Parameter gibt. Und das habe ich in der nachstehenden Tabelle in der Reihenfolge zusammengestellt, die für den forschen Forscher relevant ist.

Auf daß ein jeder schneller finde,
Denn Zeitvergeudung ist 'ne Sünde!

Ka-Jot

* Was TSCRIPS nicht kann . . . *

(Ein Vexierrätsel ?)

Wenn dieses INFO erscheint, steht Ostern vor der Haustür. Das ist die Zeit, in der das Suchen allgemeine Fröhlichkeit verbreitet; nicht nur unter Kindern. Drum laßt uns den Kindern gleich tun! (Denn "...der soll finden...")

Es geht um Zeichengestaltung. Aber diesmal heißt der Hase, der die Eier legt, nicht TSCRIPS, auch nicht NEWSRIPT oder anderswie.

TSCRIPS kann viel. Die Tastenfolge "@P" erlaubt ein sofortiges Umschalten in den Zeichenmodus, in dem man Zeichen in einer 8x12-Matrix entwerfen oder vorhandene sehr schnell ändern kann - sogar während man einen Text schreibt - so daß auch für den in Arbeit befindlichen Text in aller Kürze beliebige Fantasiegebilde zur Verfügung stehen, die man, wenn sie nicht mehr benötigt werden, auch sofort wieder löschen kann. Ich halte dies für einen besonderen Vorzug von TSCRIPS, weil ich für Mathe-Texte, manchmal aber auch für Briefe, viele Sonderzeichen (manchmal auch "Spaßvögel") brauche, die es im integrierten Zeichenvorrat natürlich nicht gibt.

(Anmerkung: GENIETEXT besitzt diesen Modus auch; der ist aber sehr viel umständlicher anzuwenden und zerstört meistens den laufenden Text. Andere Textsysteme mit dieser "facility" - deutsch: "Fazilität" - sind mir nicht bekannt.)

Identifizierung der Drive-Parameter
 =====

Die PD's TI / TD / TC / SPT / TSR / GPL / DDSL / DDGA

(bzw. für GENIE: TI / TD / SP / SEK / SWZ / EIB / SBIV / AEIV)

stehen in DRS 2 in der der jeweiligen rel. Laufwerk-Nr. entsprechenden Zeile; für das Systemlaufwerk 0 in Zeile 0 usw.
 Es gilt:

TI ==> Byte 2 in binärer Darstellung interpretieren:

Bit 7 gesetzt entspricht: TI = H
 " 6 " " TI = K
 " 5 " " TI = M

Bittriade 4-3-2 = { 001 entspricht: TI = A
 011 " TI = B
 100 " TI = C
 010 " TI = D
 101 " TI = E
 000 " ERROR

Bit 1 + 0 = Track Stepping Rate

Byte E: Wenn Bit 3 gesetzt, dann TI = L

ID ==> Byte F = 00 01 02 03 04 05 06 07
 TD = A B C D E F G H

TC ==> Byte 3 gibt die Anzahl Tracks (Spuren) an

SPT ==> Byte 4 gibt die Anzahl Sektoren Pro Track an

TSR ==> Byte C gibt die Track Stepping Rate (Spurwechselgeschw.) an

GPL ==> Byte 5 gibt die Anzahl Granules Pro Lump an

DDSL ==> Byte 0 gibt den "Lump" (Block) an, in dem das Directory beginnt

DDGA ==> Byte 9 gibt die Anzahl der dem Directory zugewiesenen Granules an

Disk-Typ: Byte 7 in binärer Darstellung interpretieren:

wenn	Bit: 7	6	4	2	1	0	gesetzt,
dann Disktyp	: 8"	DS	1)	2)	3)	DD	
sonst	: 5"	SS	1)	2)	3)	SD	

- 1) wenn gesetzt, dann TI=I, Sektorzählung ab 1, sonst ab 0
- 2) " " " TI=L, " " " 1, " " 0
- 3) " " " TI=K, Spurzählung " 1, " " 0

Byte 1 gibt die Anzahl der Lumps auf der Diskette an.

Kajott

In TSCRIPS kann man die selbst gebauten Zeichen auch schnell nach links, rechts, oben, unten verschieben. Rotieren, Dehnen und Spiegeln geht nicht. Wollte man Zeichen z.B. um einen Winkel drehen oder vergrößern/verkleinern, so muß man sie mit DOTWRITER entwerfen und mit "MANIPULATE" - einem Zusatzprogramm - manipulieren. DOTWRITER und DOTPRINT erfordern jedoch viel Zeitaufwand. Will man mehr produzieren, als die genannte Fertig-Software hervorbringt (produziert = "vor-führt"), so besinne man sich auf das eigentliche Werkzeug, daß - o Gott, KaJott, jetzt erliegtst Du auch schon dem Trend; aber ich lasse es trotz TSCRIPS's wundervoller Editierkunst mal so stehen - also noch einmal: man besinne sich auf das Werkzeug, das solche Kunstwerke ermöglicht: den Heiß-fähigen Matrix-Nadeldrucker (so man hat!) Auch der Meißel des Bildhauers gehorcht nicht nur dem schöpferischen Künstler, sondern jedem Lausbuben, der ihn schwingt und den geduldigen Stein damit verunstaltet...

Verunstalten wir!

Bedienen wir uns also der Bitmuster-Druckroutine selbst, statt sie einem geklauten Textprogramm preiszugeben!

Ich habe den EPSON RX80. Wer einen anderen Drucker hat (natürlich nur einen HRG-fähigen, s.o.), kennt sicher sein entsprechendes Kommando und ändert mein nachstehendes Programm entsprechend (Zeile 360)

Die Bilder werden aus aufeinander folgenden Punktspalten (bei RX80 zu je 9 senkrecht übereinander liegenden Punkten) zusammengesetzt. Jeder Punkt repräsentiert ein Bit; die Bitzählung beginnt unten. Der unterste Punkt ist vom USER (Unsereiner Spricht Englisch, Right?) nicht ansprechbar; der nächste entspricht Bit 0, der oberste Bit 7. Jede Punktspalte wird als Byte codifiziert, daß das sich aus der Addition der gesetzten Bits ergibt. Ein "!" ist also eine Spalte, in der - von ganz unten gezählt - der dritte Punkt (Bit 1) sowie die Punkte 6 bis 9 (Bits 4 bis 7) gesetzt sind. Das ergibt das "Bitmuster" 1111 0010; und dies ist gleich F2Hex = 242dez. So erhält jede Spalte ihren Code, und da wir die Spaltencodes für unsere Bilder selbst konstruieren, können wir ihre Abfolge auch selbst manipulieren. Denn jede Spalte wird in unserem Programm durch eine hierdurch definierte Variable repräsentiert. Es empfiehlt sich, hierfür ein- oder noch besser zweidimensionale Feldvariable zu verwenden, denn diese lassen sich am elegantesten "manipulieren".

Mit nachstehendem Programm wird das Vorgehen verdeutlicht, und zwar an einem Beispiel, das euch etwas er-BOETZ-liches vorführt, wenn ihr es ausdrückt. Wer es nicht gleich erkennt, gehe ins Badezimmer. (Es braucht übrigens weder eine Badewanne noch eine Dusche darin zu sein. Aber die Hardware, die das Vexierbild von Sais entschleierte, ist bestimmt drin... *)

Anmerkung: Da der EPSON die "Characters" 0, 10, 11 und 12 vom TRS80 nicht wunschgemäß akzeptiert, wurde ein Drucker-Hilfstreiber eingebaut. (ARNULF hat einen besseren. Aber dieser tut's auch.)

Ich bin sicher, ihr spiegelt euch in euren Texten wieder!
 * * * Ka - Jot * * *

*) Für das "i" genügte TSCRIPS! (p.H.: i)

```

10      Ein "erGOETzlicher" Ausspruch
20      (nicht von Kajot Muehlenbein,
30      aber widergespiegelt im Februar 1988 in Weinheim)
40
50      Bitmuster-Codes (Punktspalten)
60 DATA 0, 255, 136, 136, 136, 136, 136, 255, 0      ' A
70 DATA 0, 255, 145, 145, 145, 145, 145, 110, 0      ' B
80 DATA 0, 255, 129, 129, 129, 129, 66, 60, 0      ' D
90 DATA 0, 255, 145, 145, 145, 145, 129, 129, 0      ' E
100 DATA 0, 0, 0, 129, 255, 129, 0, 0, 0            ' I
110 DATA 0, 255, 16, 40, 68, 130, 129, 1, 0         ' K
120 DATA 0, 255, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0               ' L
130 DATA 0, 255, 64, 48, 8, 4, 2, 255, 0           ' N
140 DATA 0, 255, 132, 132, 132, 132, 72, 48, 0     ' P
150 DATA 0, 255, 136, 136, 140, 138, 81, 33, 0     ' R
160 DATA 0, 98, 145, 145, 145, 137, 137, 70, 0    ' S
170 DATA 0, 128, 128, 128, 255, 128, 128, 128, 0  ' T
180 DATA 0, 252, 2, 1, 1, 1, 2, 252, 0            ' U
190 DATA 0, 192, 48, 12, 3, 12, 48, 192, 0       ' V
200 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0                ' Zwischenraum
210      T E X T :
220 DATA1,7,7,4,8,15,5,11,12,15,3,1,11,15
230 DATA3,4,8,6,4,8,15,4,10,7,1,13,2,12,15
240 DATA14,5,4,7,4,8,15,2,7,4,5,2,12,15
250 DATA4,11,15,4,10,11,9,1,10,12
260 GOSUB410
270 CLS: CLEAR400: DEFSTR A-Z: DIM X(15), XX(15), CX(53)
280                                     ' Konstruktion der Buchstaben
290 FOR JX=1 TO 15: FOR IX=1 TO 9
300 READ CX: X(JX)=X(JX)+CHR*(CX)
310 NEXT IX
320                                     ' Spiegelung
330 FOR KX=9 TO 1 STEP -1
340 XX(JX)=XX(JX)+MID$(X(JX), KX, 1)
350 NEXT KX, JX
360 LPRINT CHR$(27); "K"; CHR$(221); CHR$(1); ' Bitmuster-Modus ein
365
370 ' Text aus DATA-Zeilen 220-250 einlesen und drucken :
375
380 FOR IX=1 TO 53: READ CX: NEXT
390 FOR IX=53 TO 1 STEP -1: LPRINT XX(CX(IX));: NEXT
400 END
405      Drucker-Hilfstreiber fuer EPSON :
410 B$="21E837CB7E20FC211100397E32E837C9"
420 A=16571: FOR P=1 TO 32 STEP 2
430 B=ASC(MID$(B$, P, 1))-48: IF B > 9 THEN B=B-7
440 T=ASC(MID$(B$, P+1, 1))-48: IF T > 9 THEN T=T-7
450 POKE A, B*16+T: A=A+1: NEXT P
460 POKE 16422, 187: POKE 16423, 64
470 RETURN

```

Die "80 MICRO" hat uns Tandianern ja nicht mehr viel zu bieten. Deshalb greift man gern auf ältere Ausgaben zurück und schaut nach, was dort noch auszuschöpfen ist. Da ist z.B. in der April-Nummer von 1983 auf Seite 210 ein Artikel von Arne Rohde, welcher beschreibt, wie man innerhalb von VISICALC bequem sowohl Eingabekorrekturen vornehmen als auch Drucker-Steuersequenzen eingeben kann. Während ersteres eine nicht allzu wichtige facility ist, über deren Wert man streiten kann - denn oft ist es nicht weniger bequem, die Eingabe in ein Feld schlicht zu wiederholen, als eine Korrektur an der fehlerhaften Eingabe mit dieser trickreichen Methode durchzuführen - bietet die zweite die häufig erwünschte Möglichkeit, den Ausdruck eines VISICALC-Rechenblattes individuell zu formatieren, z.B. durch Unterstreichen, Kursivschrift, Fettschrift etc. Besonders häufig benutze ich diese "facility", um den Drucker von VISICALC aus auf ELITE-Schrift oder Schmalschrift einzustellen, wenn es sich wegen unvorhergesehen größerer Spaltenanzahl, die mit PICA nicht in die Zeile paßt, als notwendig herausstellt oder wenn ich vor dem Laden von VISICALC vergessen hatte, den Drucker auf irgendeinen erwünschten besonderen Modus einzustellen. Auch Grafik-Zeichen können mit dieser Utility ausgegeben werden (falls der Drucker dazu fähig ist). Bei der Eingabe von Drucker-Steuersequenzen bedient das Programm sich eines Trickes: Da Zeichen wie ESC, @, FF (Form Feed), SI (Schmalschrift ein), DC2 (Schmalschrift aus), SO (Breitschrift ein), DC4 (Breitschrift aus), BEL usw. nicht von der Tastatur aus direkt eingegeben werden können, wurde eine Umleitung programmiert: Auf ← (Linkspfeil) wird das eingegebene Zeichen in der ASCII-Tabelle um zwei Spalten nach links verschoben, auf → (Rechtspfeil) um acht Spalten nach rechts.

Ein Beispiel für den EPSON RX 80 und Verwandte:
Wenn einem erst unmittelbar vor dem Ausdruck des Rechenblattes einfällt, daß der Druck fett sein soll, kann man die entsprechende Steuersequenz wie folgt an den Drucker ausgeben:
Nachdem die bekannte Zeichenfolge / P P eingegeben wurde, erscheint in der Menue-Zeile:
LOWER RIGHT, "SETUP, &, -, +
Statt nun die "untere rechte Ecke" einzugeben, drückt man zunächst die Anführungsstriche ("). Dadurch gelangt man in den Modus der Druckersteuerung. Die Fettdruck-Einstellung lautet ESC CHR\$(69) bzw. CHR\$(27);"E". Gibt man nun den Linkspfeil ← ein, so wird der ASCII-Wert des nächsten Zeichens um 32 vermindert. Um das Zeichen ESC = CHR\$(27) zu erhalten, lautet also die Eingabe <←>. Denn der ASCII-Wert des Semikolons ist 59. Da 59-32=27, empfängt der Drucker durch diese Eingabe das richtige Signal, das ihn "hellhörig" macht, nämlich 'ESC' (ESCAPE = 'Fluchtsequenz'). Gibt man anschließend 'E' ein, so reagiert er dann entsprechend durch Fettdruck, sobald der Druckbefehl durch 'ENTER' und Eingabe der "unteren rechten Ecke" abgeschlossen ist. Stattdessen kann man aber beliebig oft wieder das Anführungszeichen eingeben, um weitere Steuersequenzen anzuschließen. Will man z.B. die drei Effekte :

ELITE (ESC M), Kursivschrift (ESC 4) und Unterstreichung, so lautet die Tastenfolge:

/ P P " ← ; M ENTER " ← ; 4 ENTER " ← ; - 1 ENTER

Danach weiter wie gehabt: "Untere rechte Ecke" usw. * Die Aufhebung dieser Befehle erfolgt entsprechend.

Mit dem Rechtspfeil (→) kann man zu anderen Zeichen gelangen, die der Drucker zwar bereithält, die von der Tastatur aus aber sonst nicht erreichbar sind. Er bewirkt die Addition von 128 zum ASCII-Wert des eingegebenen Zeichens.

(Ein sehr ähnliches "Umlenkungsverfahren" verwendet ZENDER in seinem GENIETEXT.)

Man lasse sich nicht beirren (be-irren; nicht beir-ren), wenn auf Drücken des Linkspfeils ein 'H' und statt des Rechtspfeils ein 'I' erscheint. Diese Buchstaben werden durch die anschließende Eingabe ~~weggeschoben~~. Was sie bedeuten, habe ich nicht herausgefunden. Wahrscheinlich dienen sie nur als Bestätigung, daß man den richtigen Pfeil gedrückt hat. Oder als Gelächter über den User, wenn er zuviele ←X→ ohne weitere Eingaben hintereinander drückt. Denn dann antwortet sein Dialogpartner eben 'HIHI'!

Eine Kurzanleitung findet sich unten (oder nebenan). Ich hätte auch das Source-Listing assembliert ausdrucken können. Doch da das sowie niemand abtippt und ich das Programmern jedem Einsender einer Diskette mit Rückporto und Parameterangabe (möglich sind alle) zur Verfügung stelle, unterläßt dies:

Euer *K*a-J*o*t*

*) 3 (drei) Seiten

(Anlage!)



Kurzanleitung für VCMOD/CMD

ACHTUNG: VCMOD/CMD läuft nur, wenn auf VC/CMD zugegriffen werden kann!

1) EDIT-Mode

- ; Replace-Mode einschalten. - Dann:
- ↓ Insert-Mode und zurück
(durch Vorsetzen von " kann aus einer numerischen Eingabe ein Label gemacht werden)
- CLEAR Zeichen löschen
(durch Löschen von " kann aus einem Label ein numerischer Eintrag gemacht werden)
- BREAK EDIT-Mode ohne Änderung verlassen
- ENTER Rückkehr in den normalen Eingabe-Modus.
(Danach ENTER oder Pfeiltaste drücken)

2) Druckersteuerung

Tastenfolge: / P P " ← ; ESC (Prefix)

/	Schmalschrift ein	2	aus
.	Breitschrift ein	4	aus
- 1	Unterstreichg. ein	- 0	aus
; 4	Kursivschrift ein	5	aus
; E	Fettdruck ein	F	aus
; M	ELITE ein	P	aus
; @	Drucker RESET		

u. s. w.

Anm.1: ← schiebt das eingegebene Zeichen in der ASCII-Tabelle zwei Spalten nach links;
→ schiebt das eingegebene Zeichen 8 Spalten nach rechts.

Anm.2: Mehrere Steuerbefehle können, durch ENTER getrennt, hintereinander eingegeben werden. Sie werden durch Anführungszeichen "<" eingeleitet.

Nur noch unverbesserliche Nostalgiker im Club benutzen in selbstquälischer Mühwaltung DISASSEM, um für EDTASM eine Source zu erzeugen. Nun ja, ein Indianer kennt keinen Schmerz. Allgemein hat aber sich die Einsicht verbreitet, daß man das mit DSMBLR für ZEUS tun sollte.

DSMBLR erzeugt 16 Bit-Labels, die mit M beginnen, gefolgt vom Zahlenwert in Hex. Bei 8 Bit-Werten wird entweder die ASCII-Entsprechung zwischen Hochkommata gesetzt oder die Hexzahl mit einem H dahinter. Schönere Labels und Zahlenoperanden kann man sich nicht wünschen.

Der Haken: DSMBLR kennt nur Großbuchstaben. So kann eine Zeile z. B. so aussehen:

MFF00 LD A,0A4H

Natürlich macht es wenig Spaß, mit ZEUS die entsprechenden Labels mit dauerhaft niedergehaltener Shift-Taste für die Majuskeln einzutippen. Deshalb ist die erste Aktion nach einer Disassembly immer, mit der C-Funktion von ZEUS Kleinbuchstaben zu erzeugen:

cA,a - cB,b - cC,c - ... - cH,h - cM,m

Wozu ist ein Computer da, wenn nicht zum Automatisieren solch stumpfsinniger Vorgänge?

Zuvor hatte ich in DSMBLR nach den Stellen gespürt, wo die Großbuchstaben erzeugt werden. M und H konnten bereits dort in m und h verwandelt werden (s. u.). Aber die Hex-Ziffern werden leider auf die gleiche undurchsichtige Weise erzeugt wie durch das DOS in der Routine an 4068h. Hier konnte ich nichts manipulieren, weil ich den äußerst krausen (aber kurzen und schnellen) Algorithmus nicht durchschaue.

Das hier vorzustellende Programm erledigt das. Es geht ziemlich simpel; da wird bei den Hexziffern einfach nur das Bit 5 gesetzt. Daher verweise ich zur nicht allzu komplizierten Programmlogik nur auf die reichlichen Kommentare. Etwas schwieriger war, das Programm herausfinden zu lassen, was eine Hex-Ziffer ist und was z. B. ein Zeichen aus einem Mnemonic.

Eine DSMBLR-Source hat als mögliche Zeichen oberhalb ASCII 30h nur die Ziffern (bis F), H, M und die Großbuchstaben, aus denen sich die Mnemonics zusammensetzen. Daher konnten die nunmehr kleinen Buchstaben m und h für die Suche nach einem Label oder einer Hex-Zahl herhalten. Eine Verwechslung mit dem M aus dem Befehl JP M,nn oder dem H von PUSH qq war nun nicht mehr möglich.

Um dies zu erreichen, müssen in DSMBLR/CMD folgende Änderungen durchgeführt werden: Im filerelativen Sektor 7 wird das sektorrelative Byte 01h von 4Dh (M) in 6Dh (m) geändert. Im Sektor 6 wird das Byte A4h und im Sektor 8 das Byte 6Ah von 48h (H) auf 68h (h) gesetzt. Möglicherweise sind durch fleißiges Patchen nicht bei allen in Umlauf befindlichen Versionen die Diskadressen dieselben. Dennoch lassen sich die zu ändernden Stellen leicht finden; es sind die einzigen, die LD A,'M' (3E-4Dh) und LD A,'H' (3E-48h) lauten. Daher sind sie leicht zu finden, z. B. mit FED.

Um die Konversion von Groß- in Kleinbuchstaben abzufahren, wird das Programm (bei mir heißt es CONVERT/CMD) mit seinem Namen, gefolgt vom Namen des zu modifizierenden Source-Files aufgerufen: CONVERT, SOURCE<CR> Wenn keine Typbezeichnung folgt, wird automatisch /SRC angenommen. Das ist die Extension, die DSMBLR generiert, und die ZEUS als gegeben unterstellt, wenn nichts anderes eingegeben wurde.

Arnulf Sopp

00001 ;	Program zur Konversion von Groß- in Kleinbuchstaben
00002 ;	in Sources, die von DSMBLR erzeugt wurden
00003 ;	(notwendige Änderung in DSMBLR: M -> m und H -> h)
00004 ;	Arnulf Sopp 1985
00005	
5200	00006 ORG 5200h
5200 CDD54C	00007 start CALL 4cd5h ;HL auf Dateinamen im Befehlsstring
5203 2844	0000E JR Z,synterr ;falls keine Datei angegeben
5205 EB	00009 EX DE,HL ;DE (- Dateiname
5206 215C52	00010 LD HL,extensn ;Default-Extension /SRC
5209 C07344	00011 CALL 4473h ;anhängen, falls keine Ext. angegeben
520C EB	00012 EX DE,HL ;HL (- Dateiname
520D 118044	00013 LD DE,4480h ;Adresse des DOS-FCB
5210 C01C44	00014 CALL 441ch ;Namen in den FCB übertragen
5213 2036	00015 JR NZ,errexit ;falls Fehler (z. B. kein gültiger Name)
5215 210053	00016 LD HL,5300h ;Sektorpuffer
5218 C02444	00017 CALL 4424h ;File eröffnen
521B 202E	00018 JR NZ,errexit ;falls Fehler aufgetreten
521D EB	00019 EX DE,HL ;HL (- FCB-Adresse
521E 23	00020 INC HL ;FCB +1. Bit 6: EOF-Wert nicht nach jedem
521F CBF6	00021 SET 6,(HL) ;Schreibzugriff auf den NEXT-Wert setzen!
5221 2B	00022 DEC HL ;zurück auf FCB +0
5222 EB	00023 EX DE,HL ;Register zurücktauschen
5223 C03644	00024 loop0 CALL 4436h ;einen Sektor einlesen
5226 2805	00025 JR Z,seekm ;falls kein Fehler aufgetreten ist
5228 FE1C	00026 CP 1ch ;Fehlercode "Ende der Datei angetroffen"?
522A C8	00027 RET Z ;fertig, falls ja
522B 181E	00028 JR errexit ;sonst anderer Fehler: anzeigen und raus
522D E5	00029 seekm PUSH HL ;Pufferadresse retten
522E 010001	00030 LD BC,0100h ;Zähler für CPIR
5231 C5	00031 PUSH BC ;brauchen wir noch für CPDR
5232 3E6D	00032 loop1 LD A,'m' ;Suchbyte für Labels
5234 EDB1	00033 CPIR ;'m' finden
5236 201E	00034 JR NZ,seekh ;falls Suche erfolglos beendet
5238 0604	00035 LD B,4 ;4 Stellen des Labels
523A 7E	00036 loop2 LD A,(HL) ;Zeichen laden
523B FE41	00037 CP 'A' ;Hex-Ziffer?
523D 3802	00038 JR C,cipherr ;falls Dez-Ziffer
523F C8EE	00039 SET 5,(HL) ;Klein- aus Großbuchstaben machen
5241 23	00040 cipherr INC HL ;auf nächste Ziffer stellen
5242 0D	00041 DEC C ;Bytezähler für CPIR nachstellen
5243 280E	00042 JR Z,seekh ;dort weiter, falls Sektor überschritten
5245 10F3	00043 DJNZ loop2 ;bis gegf. 4 Zeichen umgewandelt
5247 18E9	00044 JR loop1 ;das nächste Label mit 'm' suchen
5249 3E34	00045 synterr LD A,34h ;Fehlercode "Syntax o. Trennzeichen ..."
524B F68C	00046 errexit OR 80h ;Bit 7 setzen für Rücksprung aus 4409
524D C30944	00047 JP 4409h ;Fehler anz., evtl. zum Aufrufer zurück
5250 53	00048 extensn DM 'SRC' ;Default-Extension für Source-Files
5253 2B	00049 seekh DEC HL ;Zeiger auf Ende des Sektorpuffers 53FF
5254 C1	00050 POP BC ;Zähler 0100 für CPDR
5255 3E68	00051 loop3 LD A,'h' ;Kenner von Hex-Zahlen
5257 E0E9	00052 CPDR ;nach 'h' suchen
5259 2019	00053 JR NZ,wrsect ;Skt. zurückschr., falls Suche erfolglos
525B 06G4	00054 LD B,4 ;max. 4 Stellen der Zahl
525D 7E	00055 loop4 LD A,(HL) ;Zeichen laden
525E FE3D	00056 CP '0' ;eine Ziffer?
5260 3004	00057 JR NC,hexciph ;weiter, falls nicht TAB, CR oder Komma
5262 0490	00058 LD B,0Dh ;für restlichen CPDR-Zähler 00xx
5264 18EF	00059 JR loop3 ;nächstes 'h' suchen
5266 FE41	00060 hexciph CP 'A' ;Hex-Ziffer?
5268 3EC2	00061 JR C,cipherr ;falls Dez-Ziffer
526A C8EE	00062 SET 5,(HL) ;Klein- aus Großbuchstaben machen
526C 2B	00063 cipherr DEC HL ;eine Stelle zurück auf nächste Ziffer
526D 0D	00064 DEC C ;Sektorpuffer schon unterschritten?

```

526E 2804 00065 JR Z,wrsect ;falls ja
5270 10EB 00066 DJNZ loop4 ;bis gef. 4 Zeichen umgewandelt
5272 18E1 00067 JR loop3 ;nächstes 'h' suchen
5274 E1 00068 wrsect POP HL ;Pufferadresse
5275 CD4544 00069 CALL 4445h ;FCB auf alten Sektor zurückpositionieren
5278 20D1 00070 JR NZ,errexit ;falls Fehler aufgetreten
527A CD3944 00071 CALL 4439h ;Sektor zurückschreiben
527D 20CC 00072 JR NZ,errexit ;falls Fehler
527F 18A2 00073 JR loop0 ;sonst nächsten Sektor bearbeiten
5200 00074 END start ;dort Einsprung

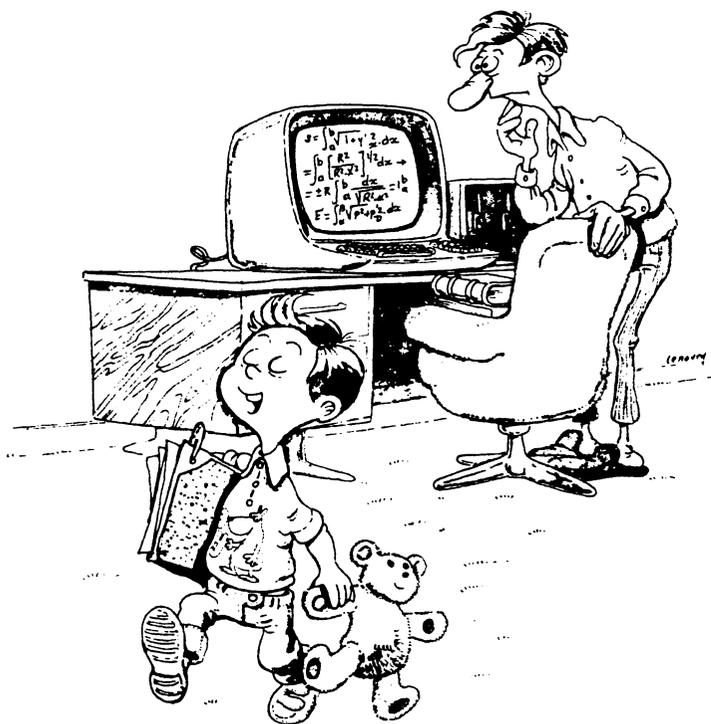
```

00000 Fehler

```

cipherh 526C cipherm 5241 errexit 5248 extensn 5250 hexcipb 5266 loop0 5223
loop1 5232 loop2 523A loop3 5255 loop4 525D seekh 5253 seekm 522D
start 5200 synterr 5249 wrsect 5274

```

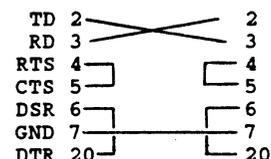


Tut mir leid, Papi – Dein Computer ist zu primitiv für meine Hausaufgaben.

Datenübertragung / Model 4P als Terminal

Durch die bereits serienmäßig in das Model 4P (Model 4 nachrüstbar) eingebaute RS 232 Schnittstelle und dem unter TRSDOS 6.x mitgelieferten Kommunikationsprogramm COMM ist das Model 4 gut gerüstet für Daten(fern)übertragung.

Datenfernübertragung mittels Akustikkoppler war mir bereits bekannt. Durch einen mir kürzlich zugelegten frei steckbaren RS 232-Stecker war es mir nun aber möglich, einen Null-Modem-Stecker herzustellen und so die Möglichkeiten einer Direktverbindung zwischen zwei Computern zu testen. Der Null-Modem-Stecker läßt sich auch mit wenig Aufwand selbst herstellen. Allgemein üblich ist nachstehende Verbindung:



Verbindet man nun die beiden Geräte, so lassen sich nicht nur Daten übertragen, was bei zwei verschiedenen Systemen oft die einzige Möglichkeit darstellt, einen Datenaustausch vorzunehmen. Eine weitere Möglichkeit ergibt sich auch durch die Benutzung des einen Geräts als Hauptcomputer und des anderen als Ein- oder Ausgabeterminal. Auf diese Art und Weise müßte man ein für uns nicht kompatibles System (z.B. MS-DOS) mit einem Model 4 bedienen können. Oder man setzt das Model 4 einfach für einen nicht vorhanden Monitor/Tastatur eines Fremdsystems ein.

Nachfolgend nun einige Verbindungsmöglichkeiten, die ich mal versucht habe. Als zweites Gerät hatte ich ebenfalls ein Model 4, was natürlich eine einfache Installierung zuließ. Große Schwierigkeiten dürften sich jedoch bei anderen Systemen ebenfalls nicht ergeben.

Zunächst muß bei beiden Geräten der Treiber für die RS 232 Schnittstelle installiert werden. Dies geschieht durch den Befehl

```
SET *CL TO COM/DVR
```

Anschließend werden die Parameter für die Datenübertragung eingegeben (Baud, Word, Parity). Gute Erfolge hatte ich mit folgender Einstellung:

```
SETCOM (BAUD=9600,WORD=8,PARITY=NO)
```

Bei einem Versuch, die Übertragung mit 19200 Baud vorzunehmen, stieg das System aus.

Nun noch kurz der Unterschied zwischen den zu benutzenden Befehlen LINK und ROUTE. LINK koppelt ein Gerät an das andere an, während ROUTE ein Gerät auf ein Ersatzgerät umleitet.

Der Monitor wird als "DO", die Tastatur als "KI" und die RS 232 Schnittstelle als "CL" bezeichnet.

Durch COMM *CL wird das Kommunikationsprogramm von TRSDOS aus aufgerufen.

Bei den nachstehenden Beispielen ist davon auszugehen, daß es sich bei Gerät 2 um das Model 4/4P handelt. Gerät 1 stellt das evtl. Fremdsystem dar.

31

Bsp. 1:

```

Gerät 1:      LINK *DO *CL
Gerät 2:      COMM *CL

```

Mit diesem Aufbau wird Gerät 2 im Prinzip nur als Zweit- oder Ersatzmonitor benutzt. Das Gerät 1 dient als Hauptcomputer, während Gerät 2 nur die Daten von Gerät 1 empfängt, jedoch keine Daten an Gerät 1 senden kann.

Bsp. 2

```

Gerät 1:      LINK *KI *CL
Gerät 2:      COMM *CL

```

Gerät 1 ist wieder der Hauptcomputer. Dieses Mal ist anstatt des Monitors jedoch die Tastatur angekoppelt. Die Befehle für Gerät 1 können nun noch zusätzlich/ersatzweise über Gerät 2 eingegeben werden. Sollen die eingegebenen Befehle auch auf Gerät 2 angezeigt werden, sind innerhalb COMM noch die Anweisungen DUPLX ON und ECHO ON einzugeben. Befehle an Gerät 1 können von beiden Geräten eingegeben werden.

Bsp. 3

```

Gerät 1:      LINK *KI *CL
               LINK *DO *CL
Gerät 2:      COMM *CL

```

Wie Bsp. 2, nur daß jetzt das Ergebnis des an Gerät 1 gesandten Befehls auch auf Gerät 2 angezeigt wird.

Bsp. 4

```

Gerät 1:      LINK *KI *CL
               ROUTE *DO *CL
Gerät 2:      COMM *CL (evtl. HNDSHK ON)

```

Hier wird die Bildschirmausgabe auf Gerät 1 unterdrückt und direkt an Gerät 2 geleitet. Gerät 1 wird nun direkt von Gerät 2 aus bedient. Dieser Aufbau läßt ein Arbeiten mit Gerät 1 zu, wenn dort z.B. Tastatur und Monitor nicht vorhanden sind. Voraussetzung wäre dann allerdings, daß beim Booten von Gerät 1 die o.a. Einstellung automatisch vorgenommen wird.

Bei der Bildschirmausgabe auf Gerät 2 ist zu beachten, daß die Daten seriell, also Zeile für Zeile, ausgegeben werden. Ursprünglich direkt adressierte Bildschirmpositionen werden also auf Gerät 2 direkt hintereinander ausgegeben.

Weiterhin ist noch zu beachten, daß die Datenausgabe von Gerät 1 über das Betriebssystem erfolgen muß. Teilweise werden die auszugebenden Daten unter Umgehung des Betriebssystems durch direkte Adressierung ausgegeben bzw. eingegeben. Öfters findet man dies bei MS-DOS unter 8088-Proz., um so das System etwas schneller zu machen. Auch bei der Grafikausgabe kann es zu Problemen führen. Hauptsächlich einsetzen lassen sich diese Verbindungen, um Betriebssysteme zu bedienen. Für die Bedienung von Anwenderprogrammen ist diese Verfahrensweise nur bedingt geeignet.

32

Es wäre interessant zu wissen, bei welchen Systemen sich das Model 4 als Terminal einsetzen läßt. An einem Erfahrungsaustausch wäre ich interessiert.

(Den oben erwähnten RS-232-Stecker gibt es für DM 18,25 DM bei Westfalia Technica, 5800 Hagen. Die Signale sind durch Brücken beliebig zu vertauschen).

Klaus Hermann

Druckausgabe für COBOL-Programme

Der Schreibaufwand für COBOL-Druckausgaben ohne Report-Generator ist auf Grund der fehlenden expliziten Adressierung und Längenangaben sehr groß. Jede Druckzeile muss in der Form

```

01 Druckzeile1.
02 FILLER                PIC X.
02 LAUFENDE-NR          PIC X(5).
02 FILLER                PIC X.
02 NAME                 PIC X(20).
02 FILLER                PIC X.
02 VORNAME              PIC X(20).
02 FILLER                PIC X.

```

definiert werden. Müssen viele unterschiedliche Druckzeilen programmiert werden, so ist der Schreibaufwand nicht unerheblich.

Auf folgende Weise läßt sich hier Abhilfe schaffen. Man schreibt nachstehendes COPY-Element ab und speichert sich dieses unter einem beliebigen Namen (z.B. DRUCK).

```

01 DRUBER                PIC X(80).
01 D001 REDEFINES DRUBER PIC X(01) JUSTIFIED RIGHT.
01 D002 REDEFINES DRUBER PIC X(02) JUSTIFIED RIGHT.
01 D003 REDEFINES DRUBER PIC X(03) JUSTIFIED RIGHT.
.
01 D080 REDEFINES DRUBER PIC X(80) JUSTIFIED RIGHT.

```

Dieses COPY-Element kann nun mit der COBOL-Anweisung 'COPY DRUCK' für alle zukünftigen Programme benutzt werden. Die langweilige Definition des oben stehenden Ausgabebereichs ist somit nur eine einmalige Sache.

Das Füllen des Druckbereichs erfolgt nun von RECHTS nach LINKS. Vor Bearbeitung des Ausgabebereichs wird dieser gelöscht. Wenn als ein auszugebender Wert auf die Schreibposition 60-63 plaziert werden soll, so erfolgt die Übertragung mit (es muß der Name der höchsten Druckstelle angegeben werden)

z.B.

```

MOVE SPACE TO DRUBER.
MOVE "TEXT" TO D063.
MOVE "UEBERSCHRIFT" TO D037.
WRITE ZEILE FROM DRUBER AFTER 1.

```

Viel Spaß

Werner Förster

Vergleichstest

Vorgeschichte

Wie ihr im letzten Info lesen konntet, habe ich ein Model 100 in Besitz, auf dem viele meiner Briefe und Texte (so z.B. dieser) entstehen. Zum Erstellen der Texte kann man den 100'ter gut verwenden, zum Drucken derselben taugt das Computerchen allerdings nicht. Daher schiebe ich die Geistesergüsse nach dem tippen über die RS232-Schnittstelle auf das Model 4p. Hier werden sie mittels TSCRIPS formatiert und gedruckt.

Störend wirkt sich dabei aus, daß die Umlaute des Model 100 (selbstverständlich) an einer anderen Stelle im Zeichensatz liegen, als die des 4p. Dieses Problemchen ist aber mit einem kleinen Konvertierungsprogramm sehr leicht zu lösen. Dieses Programm entstand zunächst in BASIC und glänzte vor allem durch seine Lahmheit. Aus diesem Grunde schrieb ich, in einer ruhigen Minute, ein Programm in Pascal. Unter NewDOS laufen auf dem TRS 80 mehrere Pascal-Dialekte. Den ersten Versuch startete ich mit PASCAL 80. Nachdem das relativ gut klappte, kam ich auf die wahnwitzige Idee, das Programm auch in PASCAL 4.5 und Alcor-PASCAL zu realisieren und das ganze als eine Art Vergleichstest zu gestalten.

Als nach mehreren Stunden (teilweise hatte ich keine Dokumentation zu den PASCAL-Compilern) alle drei Programme liefen, wollte ich das Problem auch noch in RPNL umschreiben. Dazu hatte ich zwar eine wirklich gute Dokumentation, war aber trotz mehrstündiger verzweifelter Versuche nicht in der Lage, ein funktionsfähiges Programm zu erstellen. Als ich dann auf dem Nordlichtertreffen Kurt Müller traf, der ja RPNL unter NewDOS nutzbar machte, verdonnerte ich ihn sofort dazu, ein entsprechendes Programm in "seiner" Sprache zu erstellen. Last but not least wurde Gerald Schröder damit beauftragt, das Umlauteproblem in Assembler zu lösen.

Im Anschluß könnt ihr also zunächst einmal den Vergleichstest zwischen den drei PASCAL-Compilern und im Anschluß daran die Erläuterung der Problemlösung in RPNL und Assembler lesen. Ich wünsche euch viel Spaß bei der Lektüre und hoffe, ihr werdet dadurch dazu angeregt, einmal ein eigenes Problem in PASCAL, RPNL oder Assembler statt in BASIC zu lösen.

Pascal 80

Pascal 80 erinnerte mich bei der ersten Benutzung an Turbo-Pascal, weil es, genau wie dieser wohl bekanntest Pascal-Compiler unter CP/M, Editor, Compiler und RuntimeLibrary in einem Programm vereint. Nach dem Start erscheint ein Menü mit den Optionen:

- E - Editor
- Q - Quit to DOS
- K - Kill (Clear) Editor
- C - Compile Program in Editor
- R - Run Program in Editor
- S - Save Program in Editor
- L - Load Program to Editor
- A - Append Text to Editor
- W - Write Object Code to Disk
- X - Execute Program from Disk.

Der Editor ist zwar bei weitem nicht so komfortabel wie der, den man von Turbo gewohnt ist, aber im wesentlichen läßt sich gut damit arbeiten. Das Compilieren geht recht flott vonstatten. Dabei wird der Quelltext auf dem Bildschirm gelistet und, falls aufgetreten, ein Fehler angezeigt. Wenn man nach einem Fehler wieder in den Editor geht, befindet sich der Cursor in der Zeile, in der der Fehler aufgetreten ist!

Wurde ein Quelltext fehlerfrei übersetzt, kann man das entstandene Programm mit 'R' direkt vom Menü aus starten. Will man es als /CMD-File abspeichern, tritt eine deutliche Schwäche des Sprachsystems zutage. Um das zu tun, muß man nämlich folgende Schritte durchlaufen:

Quelltext compilieren und Objectcode abspeichern
PASCAL verlassen
AUTHCODE/CMD starten
PASCAL starten
AUTHOR/SRC laden, compilieren und starten
mit der Option 'X' wird dann das gewünschte Programm als /CMD-File auf Diskette geschrieben.

Diese Prozedur ist recht umständlich und ziemlich zeitaufwendig. Die Programme AUTHCODE/CMD und AUTHOR/SRC dienen hier dazu, den Objectcode, zusammen mit der RuntimeLibrary (getrennt von Editor und Compiler) abzuspeichern. Einen richtigen Linker, wie er bei anderen PASCAL-Systemen üblich ist, gibt es hier nicht. Das erklärt auch die ungewöhnliche Größe des entstehenden Programms, in dem immer das gesamte Laufzeitsystem vorhanden ist, unabhängig davon, was gebraucht wird und was nicht!

Auffällig an Pascal 80 ist die Möglichkeit der Verwendung von INCLUDE- und CHAIN-Files, wobei auch diese beiden Funktionen an Turbo-Pascal erinnern. Mit INCLUDE kann man Quelltexte, die in einer Diskettendatei stehen, während des Compilierens in den im Editor befindlichen Sourcecode einbinden. CHAIN ähnelt den Overlays von T.-P. und erlaubt es, separat compilierte Objectdateien aus einem laufenden Programm heraus aufzurufen.

Abschließend wäre zu sagen, daß man Pascal 80 sein Alter (1981) nicht ansieht und nur manchmal, vor allem bei Diskoperationen, daran erinnert wird, daß es ursprünglich für TRSDOS geschrieben war (aber unter NewDOS sowohl auf dem Model 1 als auch auf dem 3/4/4p lauffähig ist). Das mit 60 Seiten nicht allzu umfangreiche Handbuch erklärt die Möglichkeiten, Erweiterungen (gegenüber Standard-Pascal) und auch die Einschränkungen des Systems sehr gut.

Pascal 4.5

Pascal 4.5 besteht, im Gegensatz zu Pascal 80 oder Turbo-Pascal, aus drei Komponenten:

Editor	-> PASEEDIT/CMD
Compiler	-> PASCT/CMD
Laufzeitsystem	-> PASCAL/CMD.

Das mag den BASIC-Freak zunächst einmal abschrecken, ist aber bei näherem hinsehen (und einigen Testläufen) gar nicht so schlimm.

PASEEDIT ist ein sehr komfortabler Editor, der mich allerdings beim ersten Diskfehler (Schreibversuch auf schreibgeschützte Diskette) fürchterlich erschreckt hat. Nach Auftreten eines DOS-Fehlers landet man nämlich grundsätzlich im Betriebssystem. Welch ein Glück, daß dabei der soeben erstellte Quelltext nicht zerstört wird, sondern bei erneutem Aufruf von PASEEDIT restauriert werden kann. Statt des systemeigenen Editors kann man übrigens jederzeit auch ein Textverarbeitungssystem benutzen, solange es in der Lage ist, ASCII-Files auf Diskette abzulegen. Im Prinzip ist also von SCRIPSIT bis LESCRIPT jeder Editor verwendbar!

Nachdem man den Quelltext erstellt hat, steht man vor dem Problem, den Compiler aufrufen zu müssen. Manchem, der sich noch nie mit einem Compiler herumgeschlagen hat, wird diese Formulierung seltsam vorkommen, aber der Compileraufruf ist tatsächlich ein nicht zu unterschätzendes Problem.

Schließlich muß man dem Compiler (ebenso wie manchen Linkern) zusätzlich zum Namen des zu übersetzenden Programms auch noch allerhand weitere Informationen geben (wer sich einmal mit BASCOM herumgeschlagen hat, wir ein Lied davon singen können). PASCT geht mit dem Programmierer da sehr viel sanfter um. Er fragt nicht nur nach dem Namen für Ein- und Ausgabedatei sondern auch nach den gewünschten Optionen, und davon gibt es immerhin sieben.

Weniger gut finde ich die Art, wie der Compiler Fehler anzeigt. Statt Klartextfehlermeldungen, wie es sich in der heutigen Zeit wohl gehört, bekommt man einen Fehlercode (z.B. Error 104) an den Kopf geworfen und muß sich aus einer Liste den Fehlergrund herausuchen. Und dann beginnt das Spielchen, das einem die Freude an Pascal (und auch an anderen Compilersprachen) vermiesen kann:

1. Quelltext erstellt und abgespeichert
2. Compiler aufrufen
3. Fehlercode notieren (dabei vergißt man mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit, sich die Zeile zu notieren, in der der Fehler aufgetreten ist!)
4. Editor aufrufen und Fehler beheben und auf ein neues!

Auch Pascal 4.5 hat keinen Linker, vielmehr kann man mit dem Programm PASCAL/CMD die als Objectcode abgespeicherten Programme starten. Um eigenständige /CMD-Files zu erzeugen, muß man den kompilierten Objectcode mittels des DOS-Befehls APPEND an die Datei PASCAL/OBJ anhängen. Zuvor sollte man sich natürlich von PASCAL/OBJ ein Backup angefertigt haben!!! Obwohl sich Pascal 4.5 in diesem Punkt nur in der Verfahrensweise, nicht aber im Prinzip von Pascal 80 unterscheidet, entstehen erstaunlich kleine /CMD-Programme. Weiterhin hilft einem das Programm PASJCL/CMD, welches auch im Quellcode vorliegt, beim Erstellen von lauffähigen Programmen, indem es nach verschiedenen Abfragen (Name des zu übersetzenden Quelltextes, Compileroptionen etc.) eine /JCL-Datei anlegt und mit ihr sowohl den Compiler startet als auch das "Binden" zum fertigen Programm erledigt!

Die Möglichkeiten von INCLUDE- und CHAIN-Dateien fehlen bei Pascal 4.5, dafür glänzt es aber durch eine sehr gute Zusammenarbeit mit NewDOS und ein paar sehr brauchbare Sonderbefehle. So kann man mit MOVEDN und MOVEUP Speicherbereiche verschieben (ähnlich dem Z80-Befehlen LDDR und LDIR), PEEKen und POKEn und, was sich bei meinem Problem als besonders nützlich erwiesen hat, mit TITLE(file) Dateinamen direkt von der Tastatur einlesen!

Die Anleitung zu Pascal 4.5 ist noch spärlicher ausgefallen, als die Pascal 80-Anleitung, durch die klarere Gliederung findet man sich aber sehr schnell zurecht. Etwas schwach finde ich die Erklärung der Befehle, die nicht zum Pascal-Standard gehören (z.B. TITLE usw.). Hier hilft nur das Studium der mitgelieferten Quelltexte (PASJCL/PAS) und viel probieren!

Alcor-Pascal

Eigentlich dürfte ich mich über dieses Sprachsystem gar nicht äußern, da ich zu meinen Versuchen damit keinerlei Anleitung vorliegen hatte. Daraus resultierten natürlich viele Fehlschläge und eine gewisse Antipathie gegen diesen Compiler. Trotzdem möchte ich wenigstens einige Worte darüber verlieren, jedoch an dieser Stelle schon bemerken, daß meine Aussagen rein subjektiv sind!

Im Gegensatz zu den Editoren von Pascal 80 und 4.5 kann man mit ED/CMD, dem Alcor-Editor, ohne Anleitung überhaupt nichts anfangen. Selbst heftigem und langwierigen Herumprobieren widersteht er sich erfolgreich! Einziger Vorteil ist der Umstand, daß der Compiler Quellcodes im ASCII-Format verarbeitet und damit praktisch wieder jeder Texteditor zum Erstellen der Pascalprogramme nutzbar ist. Ich benutze auch hier PASEEDIT/CMD, der mir unter Pascal 4.5 ans Herz gewachsen ist!

Der Compiler fragt nach dem Start nach Ein- und Ausgabe-, sowie nach der Listdatei, in die er das Compilerprotokoll ablegen soll. Auch hier werden leider nur Fehlernummern angegeben, den Klartext muß man sich aus einer Fehlerliste holen. Und natürlich kommt dann auch hier die, beim Pascal 4.5 schon beschriebene, umständliche und langwierige Entzanzung des Quelltextes. Über die Übersetzungsgeschwindigkeit an sich kann man sich nicht beschweren.

Nach dem Compilieren kann man sein Programm, inzwischen liegt es als /OBJ-File vor, mit Hilfe des Laufzeitsystems starten (RUN progname/obj). Um ein eigenständiges Programm zu erhalten muß man den Linker zu Hilfe rufen, der die benötigten Routinen aus den verschiedenen Dateien zusammensucht und bindet. Natürlich muß auch hier die komplette Runtime-library mitgeschleppt werden und die /CMD-Files sind entsprechend groß, dafür kann man aber (so man kann!) von anderen Compilern (z.B. Alcor-C) erzeugte /REL-Dateien in die Pascalprogramme einbinden.

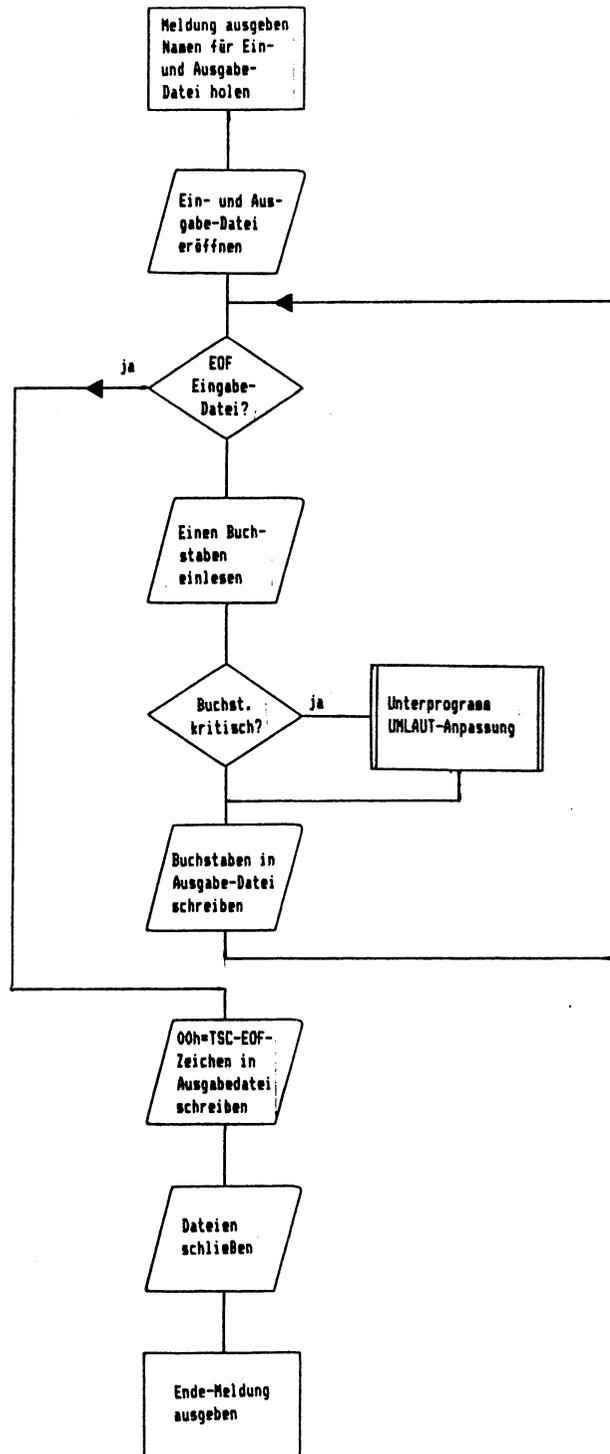
Etwas was mich an Alcor-Pascal sehr stört ist die Tatsache, daß jedes damit erstellte Programm nach seinem Start erst einmal fragt, welches die normalen Wege für INPUT und OUTPUT sein sollen. Sicher ist es manchmal sehr angenehm, an dieser Stelle z.B. den Printer als Ausgabemedium angeben zu können, trotzdem nervt nach mehreren Programmstarts die ständige Fragerei beträchtlich.

Leider kann ich hier nichts über das Handbuch zu diesem System aussagen, denn es wäre sicher ein Pluspunkt für Alcor! Auch scheint der Sprachumfang recht beachtlich zu sein, was ich aus den mir vorliegenden Quelltexten ersehen kann. Was mir weniger gefällt ist das Filehandling, das mir etwas umständlich erscheint. Zu bemerken wäre noch, daß es Alcor-Pascal sowohl für das Model 1 als auch für die Modelle 3/4/4p gibt. Im Gegensatz zu Pascal 80 und 4.5, von denen es nur eine Version für alle TRS 80-Modelle gibt, ist aber der Compiler für das M.1 nicht auf den anderen Maschinen lauffähig und umgekehrt.

Problem und Programmablaufplan

Schon im Vorwort habe ich kurz das Problem angesprochen, welches zu lösen gilt. Hier nun die genaue Problemdefinition: aus einer Datei unbestimmter Länge soll der gesamte Inhalt in eine zweite Datei übertragen werden, dabei sollen verschiedene Zeichen durch andere ersetzt werden.

Aus dieser Aufgabenstellung ergibt sich folgender Ablaufplan: (in den sich übrigens ein Fehler eingeschlichen hat! Die Abfrage "EOF Eingabe-Datei?" muß natürlich am Ende der Schleife "Buchst. einlesen / Buchst. kritisch? / Buchst. ausgeben" stehen. Da ich aber zu faul bin, das Flußdiagramm noch einmal zu zeichnen, lasse ich es bei dieser Anmerkung!)



Programm

Ohne größere Umschweife möchte ich euch jetzt auch gleich die Lösung des Problems in Pascal 4.5 präsentieren.

```

PROGRAM M100TSC (INPUT,OUTPUT,FILEA,FILEB);

VAR C          : CHAR;          (*Variable deklarieren*)
    CIN        : INTEGER;

PROCEDURE UMLAUT(CIN:INTEGER);  (*Unterprogramm UMLAUT*)

BEGIN
  CASE CIN OF
    182: CIN:=123;
    183: CIN:=124;
    184: CIN:=125;
    185: CIN:=126;
    177: CIN:=91;
    178: CIN:=92;
    179: CIN:=93;
  END;
  C:=CHR(CIN);                (*Wieder in Buchstaben
                               umwandeln*)
END;

BEGIN
  WRITE(CHR(28),CHR(31));     (*Bildschirm löschen*)
  WRITELN('UMLAUT');         (*Startmeldung ausg.*)
  WRITELN;
  WRITELN('Model 100 -> TSCrips Umlaute-Umwandler');
  WRITELN('C by H. Obermann');
  WRITELN;
  WRITE('Eingabe-Datei? ');  (*Eingabe-Datei abfr.*)
  TITLE(FILEA);
  WRITE('Ausgabe-Datei? '); (*Ausgabe-Datei abfr.*)
  TITLE(FILEB);
  RESET(FILEA);             (*Eingabe-Datei eröffnen*)
  REWRITE(FILEB);           (*Ausgabe-Datei eröffnen
                               sollte eine Datei
                               gleichen Namens schon
                               einmal bestehen, wird
                               diese zuvor gelöscht!*)
  REPEAT                    (*wiederhole folgendes -*)
    READ(FILEA,C);          (*Buchstabe einlesen*)
    CIN:=ORD(C);            (*in Integer umwandeln*)
    IF (CIN > 176) AND (CIN < 186) THEN UMLAUT(CIN);
                               (*im kritischen Bereich?
                               Wenn ja, dann Umwandeln!*)
    WRITE(FILEB,C);         (*Buchstabe schreiben*)
  UNTIL EOF(FILEA);        (*bis EOF erreicht!*)
  CLOSE(FILEA);            (*EOF für TSCRIPS*)
  CLOSE(FILEB);            (*Dateien schließen*)
  WRITELN('Umlaute-Umwandlung beendet!');
END.
  
```

Selbstverständlich weiß ich, daß das Programm noch nicht ganz sauber programmiert ist und daß sich die eingefleischten Pascal-Programmierer die Haare raufen werden! Trotzdem zeigt das Programmchen meiner Meinung nach, daß der Umstieg von BASIC zu Pascal gar nicht so schwer ist! Vor allem die Lesbarkeit des Programms ist um Welten besser als die des, von mir an zunächst erstellten, BASIC-Programms. Ganz zu schweigen, von der erheblichen Geschwindigkeitssteigerung!

Vergleich

An dieser Stelle möchte ich einen kurzen Vergleich zwischen den verschiedenen Programmen machen, die, in verschiedenen Sprachen bzw. Dialekten, zur Lösung des Problems inzwischen erstellt wurden.

Sprache/Dialekt	Größe in Grans		Geschwindigkeit in Sekunden
	Quelltext	CMD-File	
Alcor-Pascal	1	9	11.7 - 13.0
Pascal 80	1	10	11.0 - 15.0
Pascal 4.5	1	3	8.5 - 9.2
RPNL	3	3	10.5
Assembler	3	1	7.5 - 8.5

Die Größe der Dateien habe ich in Grans angegeben, weil ich es (zumindest bei einer solchen Anwendung) für uninteressant halte, ob ein Programm 196 oder 248 Byte lang ist. Beide Programme benötigen auf der Diskette auf alle Fälle 1 Granule!

Die Geschwindigkeit wurde mit einem Text gemessen, den ich gerade auf dem Model 100 erstellt hatte und der durch Zufall vorlag. Der Text war ca. 1.5 kByte lang und die Tests erfolgten unter NewDOS auf dem Model 4p mit einer Taktfrequenz von 4 MHz. Die Zeitdifferenzen bei den einzelnen Programmen ergeben sich daraus, daß einmal die Programmnamen mit und einmal ohne Drivenummer angegeben wurden.

Fazit

Eigentlich sollte sich jeder Leser das Fazit aus den obigen Angaben selbst herauslesen können. Trotzdem hier noch ein paar zusammenfassende Sätze:

1. Wer Wert auf Geschwindigkeit legt und sich von BASIC (auch da gibt es ja Compiler) trennen möchte, dem stehen vor allem die Sprachen PASCAL, RPNL und Assembler zur Verfügung. Ich weiß natürlich, daß ich mir mit dieser Behauptung alle Anhänger anderer Sprachen wie COBOL, Forth usw. zum Feind mache, bin aber erst dann von dieser Behauptung abzubringen, wenn eine Problemlösung in der entsprechenden Sprache im Info erscheint!

2. Am schnellsten ist sicherlich die Assemblerlösung, aber nur Freaks wie Gerald Schröder und Arnulf Sopp schütteln ein solches Assemblerprogramm (so einfach es auch, gegenüber den Programmen, die wir von den beiden sonst gewohnt sind, auch sein mag) innerhalb von ein paar Minuten aus dem Ärmel.

3. Am wenigsten zu Schreiben hat man in Pascal (die Quelltexte in allen drei Dialekten umfassen nur ein Granule, die RPNL- und die Assemblerlösung bringen je 3 Grans auf die Waage!). Hat man die Qual der Wahl zwischen den Pascal-Compilern, weil man alle drei zur Verfügung hat, würde ich folgende Wahl treffen:
Pascal 80 - für Einsteiger und zum Lernen!
Pascal 4.5 - für normale Anwendungen, für Anfänger geeignet!
Alcor Pascal - für den Fortgeschrittenen (und nur mit Handbuch!)

4. Wer sich gerne einer sehr guten (schließlich vereinigt RPNL die Vorzüge von Forth mit denen von Pascal), leider aber sehr seltenen (besser vielleicht exotischen) Sprache zuwenden möchte, die noch dazu sehr maschinennahes Programmieren erlaubt und außergewöhnlich gut dokumentiert ist (sie liegt sogar im Quelltext vor!), kann sich auf RPNL stürzen!

Egal für welche Sprache und welchen Dialekt ihr euch entscheidet, ich wünsche euch auf jeden Fall viel Spaß und Erfolg beim Programmieren, euer

Hartmut Obermann

RPNL

Nachdem Hartmut sich nun ausgiebig zu den PASCAL-Versionen in seinem Test geäußert hat, folgt nun mein bescheidener Beitrag dazu. Da das zu lösende Problem bereits ausgiebig beleuchtet wurde, kann ich mich auf eine Beschreibung des Programmaufbaus beschränken.

Das Programm basiert auf einer Tabelle, in der die fraglichen ASCII-Codes und ihr Ersatz aufgelistet sind:

```
CALL ASCII.TAB ;Konvertierungs-Tabelle
B6 7B ;Erster Eintrag altes Zeichen,
B7 7C ;...zweiter Eintrag neues Zeichen
B8 7D
B9 7E
B1 5B
B2 5C
B3 5D
00 00 ;Tabellenende.
CEND

CODE TABELLE ;(-> adr1) Tabellenzeiger auf den Stack
21 ASCII.TAB ;LD HL, ASCII.TAB
E5 ;PUSH HL
CEND
```

Da RPNL keine DATA-Anweisung kennt, muß, um derartiges zu erreichen, ein Trick angewandt werden. Die Daten-Tabelle wird einfach mit Hilfe der CALL-Definition erstellt (s. CALL ASCII.TAB). Auf dieser Definitionsstufe ist es dem Compiler nämlich egal, was für Daten vom Anwender vorliegen. Es muß nicht notwendigerweise ein Unterprogramm sein! Wenn wir schon freie Hand haben, dann ist es leider auch 'unser Bier', dafür zu sorgen, daß wir auch an die Daten kommen. Dazu muß eine Ebene höher ein weiteres Wort definiert werden, welches eben diesen Zeiger heranschafft (s. CODE TABELLE). Damit wäre der Zugriff auf das Wesentliche vorerst sichergestellt.

Da die Lösung 'Austausch von Unerwünschtem gegen wichtigeres' lautet, ist natürlich noch ein Programm von Nöten, welches solches zu leisten im Stande ist. Als erstes der Gegenstand der Diskussion:

```
PROGRAM ?CONVERT ;(char1 adr1 -> char2 adr1 flag)
OVER OVER ?(B) = ;TOS = Tabelleneintrag ?
IF
COUNT ? INC COUNT :=
DUP INC ?(B) ;Ersatzzeichen holen und...
SWAP ROT DROP ;...altes Zeichen ersetzen
TRUE ;Setze Erfolgs-Flag
ELSE
FALSE ;Keine Konvertierung
ENDIF
END
```

```

PROGRAM TEST.ASCII ;(char1 -> char2)
  DUP DUP ;prüfe ob Zeichen in der Tabelle
  177 < SWAP ;Diese Bereichseingrenzung ist
  185 > OR NOT ;Problemabhängig !!!
  IF
    TABELLE ;Tabellen-Zeiger auf den Stack
    REPEAT
      ?CONVERT ;Zeichen ersetzen ?
      OVER ?(B) 0= OR ;Tabellenende ?
    UNTIL
      INC INC ;Nein !, nächster Eintrag
    LOOP
    DROP ;Nur das Zeichen selbst bleibt...
  ENDIF ;... auf dem Stack
  CHARACTERS ? INC CHARACTERS :=
END

```

Das Wort ?CONVERT prüft das Zeichen auf dem Stack, ob es in der Tabelle enthalten ist. Wenn ja, wird es gegen das Ersatzzeichen ausgetauscht. Über den Erfolg oder Mißerfolg gibt ein Flag Auskunft, welches mit auf dem Stack übergeben wird. Damit TEST.ASCII nicht an Informationen erstickt, ist es unbedingt notwendig, daß die Menge der Daten nicht zu groß wird. Mehr wie vier Zahlen sind auf dem Stack einfach nicht zu verwalten, ohne daß man in unvermutete Probleme gerät. Deshalb ist es wichtig, das ?CONVERT im Erfolgsfall das alte Zeichen vom Stack entfernt. Wer das nicht einsehen kann, versuche das Problem im Wort TEST.ASCII zu lösen.

Da nur einige wenige Zeichen zu Prüfen sind, wird durch eine Bereichsabfrage eine Vorauswahl durchgeführt. Liegt ein Zeichen im interessierenden Bereich, wird weiter geprüft und die Tabelle durchsucht. Am Ende der Routine wird noch etwas mitgezählt, damit am Schluß die Anzahl der durchgeleiterten Zeichen bekannt gegeben werden kann. Das Gleiche passiert in der Routine ?CONVERT, hier wird die Anzahl der Ersetzungen mitgezählt.

Damit ist der Job für ein einzelnes Zeichen bereits erledigt. Fehlt nur noch das Prinzip auf eine beliebige Menge auszudehnen. Im Grunde nichts leichter als das: Man programmiert ein weiteres Wort ! Womit wir beim Hauptprogramm wären. Damit bei der Eingabe der Filenamen kein Murks passieren kann, sorgt das Wort GET.NAMES für saubere Verhältnisse. Hier wird geprüft, ob der Quellfile existiert und das Quelle und Ziel nicht identisch sind. Sind diese Dinge OK, kann die eigentliche Arbeit starten und die Hatz nach den falschen Bytes beginnen.

Ein weiterer Höhepunkt der Byteschaufelei findet sich in der Hauptschleife im Hauptprogramm. Als Ende-Kennung sind drei Zustände vorgesehen:

1. Ein Fehler wird bei READF oder WRITEF erkannt
2. Das Fileende wird erkannt,
3. Die NULL für SCRIPSIT File-Ende wird erkannt.

Damit beides richtig zur Geltung kommt, wird ein eifriges Bäumchen-Wechsle-Dich-Spiel auf dem Stack getrieben. Damit die Sache beim ersten gelesenen Byte nicht außer Tritt gerät muß die Dummy-'0' auf den Stack gelegt werden. Damit verständlich wird,

was sich da so abspielt, einige Momente im Leben eines Datenstacks zum mitschreiben: 0 = Dummy, d = Databyte, f = Flag

	READF	ROT	OR	OVER	0=	OR
	0	d	-	d	d	-
	d	f	d	f1	f1	d
TOS->	f	0	f1	d	f2	f3

Wie jeder unschwer erkennen kann, fehlt eine NULL !!! Die wird von dem WRITEF im zweiten Teil der REPEAT/UNTIL/LOOP Schleife erzeugt (das ist deren Flag über die saubere Abwicklung des in den Zielfile geschriebenen Bytes). Tritt also beim Schreiben oder beim Lesen ein Fehler auf, so bleibt das nicht unbeachtet. Ebenso wie das SCRIPSIT- oder File-Ende nicht übersehen werden kann.

```

:
:
:
0 ;Dummy '0'
REPEAT
  FILE1 READF ;hole ein Byte
  ROT OR ;(Dummy -'0') OR (flag)
  OVER 0= OR ;etwa Tscript Fileende ?
UNTIL ;nur weiter, kein Fehler
  TEST.ASCII
  FILE2 WRITEF ;schreibe ein Byte
LOOP
DROP ;vernichte Stop-Flag
0 FILE2 WRITEF DROP ;File-Ende markieren
:
:
:

```

Bei diesem Hürdenlauf der Flags war bis nach Hartmuts Test noch einen Fehler im Programm, den ich nicht bemerkt hatte: Nachdem der File gelesen war, blieb die SCRIPSIT-NUL auf dem Stack. Kein 'Fatal Error', aber unschön. Die hier abgeleitete Version ist jetzt korrekt. An den Testergebnissen ändert sich dadurch nichts ! Da für die Konvertierung eine Tabelle benutzt wird, wäre es natürlich auch denkbar, diese nicht fest im Programm zu verankern, sondern extern zu verwaren und je nach bedarf von Diskette nachzuladen. Dazu müßte das Wort ASCII.TAB das Einlesen der Daten übernehmen und im Wort TABELLE der Zeiger auf die Tabelle im RAM bereitgestellt werden. Im Wort GET.NAMES ist die Abfrage auf den Namen der externen ASCII-Tabelle einzubauen. Im Anschluß folgt nun das vollständige Programm.

```

;*****
;***      ASCII Filter-Programm      **
;***      **                          **
;***      Vers. 1.0      12.87      **
;*****
;
;
DECLARE
  VARF  FILE1
  VARF  FILE2
  VAR   FILE.NAME1
  VAR   FILE.NAME2
  VAR   COUNT
  VAR   CHARACTERS
DEND

CALL ASCII.TAB      ;Konvertierungs-Tabelle
  B6 7B      ;Erster Eintrag altes Zeichen,
  B7 7C      ;...zweiter Eintrag neues Zeichen
  B8 7D
  B9 7E
  B1 5B
  B2 5C
  B3 5D
  00 00      ;Tabellenende. Doppel-Null für den Fall,
CEND          ;daß jemand unbedingt die Null in eine
              ;Null konvertieren moechte

CODE TABELLE      ;(-> adr1) Tabellenzeiger auf den Stack
  21 ASCII.TAB    ;LD   HL, ASCII.TAB
  E5              ;PUSH  HL
CEND

PROGRAM GET.NAMES ;(-> flag)      ;holt FILENAMEN
  SYSFIELD ?      ;RAM-Pointer retten
;
;Hole die Filenamen
;
14 OUTCHAR      ;Cursor ON
WRITE 'File1: ? ' FILE.NAME1 READ(CH) ;erster FILE
WRITE 'File2: ? ' FILE.NAME2 READ(CH) ;zweiter FILE
15 OUTCHAR      ;Cursor OFF
CR
;
;Beide Namen müssen ungleich sein !
;
FILE.NAME1 ? FILE.NAME2 ? =(S) NOT
IF
  FILE.NAME1 ? FILE1 FILESPEC ;neue Filenamen...
  FILE.NAME2 ? FILE2 FILESPEC ;...einsetzen
  OR 0=      ;ERROR-Flags zusammenfassen
ELSE
  WRITE '*** ERROR: Input-File = Output-File !' CR
  FALSE      ;Eingabefehler !
ENDIF
SWAP SYSFIELD :=      ;Restore RAM-Pointer

```

END

```

PROGRAM ?CONVERT ;(char1 adr1 -> char2 adr1 flag)
  OVER OVER ?(B) = ;TOS = Tabelleneintrag ?
  IF
    COUNT ? INC COUNT :=
    DUP INC ?(B) ;Ersatzzeichen holen und...
    SWAP ROT DROP ;...altes Zeichen ersetzen
    TRUE ;Setze Erfolgs-Flag
  ELSE
    FALSE ;Keine Konvertierung
  ENDIF
END

```

```

PROGRAM TEST.ASCII ;(char1 -> char2)
  DUP DUP ;prüfe ob Zeichen in der Tabelle
  177 < SWAP ;Diese Bereichseingrenzung ist
  185 > OR NOT ;Problemabhängig !!!
  IF
    TABELLE ;Tabellen-Zeiger auf den Stack
  REPEAT
    ?CONVERT ;Zeichen ersetzen ?
    OVER ?(B) 0= OR ;Tabellenende ?
  UNTIL
    INC INC ;Nein !, nächster Eintrag
  LOOP
  DROP ;Nur das Zeichen bleibt...
  ENDIF ;... auf dem Stack
  CHARACTERS ? INC CHARACTERS :=
END

```

```

PROGRAM FILTER ;>>>> Hauptprogramm <<<<
  CLS
  0 COUNT :=
  0 CHARACTERS :=
  WRITE '*****' CR
  WRITE '**      ASCII-Filter      **' CR
  WRITE '*****' CR
  CR
  GET.NAMES ;Liefert bei OK TRUE-Flag
  IF
    FILE1 OPEN(I) ;Filespec's OK ?
    0= ;Quell-File vorhanden ?
  IF
    FILE2 OPEN(O)
    0= ;Abbruch bei FILE-ERROR
  IF
    WRITE 'Writing data to file'
    0 ;Dummy '0'
  REPEAT
    FILE1 READF ;hole ein Byte
    ROT OR ;(Dummy -'0') OR (flag)
    OVER 0= OR ;etwa Tscript Fileende ?
  UNTIL
    TEST.ASCII ;nur weiter, kein Fehler
    FILE2 WRITEF ;schreibe ein Byte

```

```

LOOP                               ;vernichte stop-Flag
DROP                               ;File-Ende markieren
O FILE2 WRITEF DROP
ENDIF
FILE2 CLOSE
ENDIF
FILE1 CLOSE
ENDIF
COUNT ? 0 >
IF
CR WRITE 'Number of substitutions: ' COUNT PRINT
CR WRITE 'Total # of characters : ' CHARACTERS PRINT CR
CR
ELSE
CR WRITE 'No substitutions !'
CR WRITE 'File length is : ' CHARACTERS PRINT
WRITE ' Byte' CR CR
ENDIF
END

```



UMLAUT.M

Hartmuts Artikel über die Umlaut-Konvertierung in Pascal habt Ihr sicherlich schon gelesen (wenn nicht, tut es am besten jetzt!). Hartmut bat mich, ein paar Zeilen zu der Assembler-Lösung zu sagen, die Ihr hinter diesem Artikel abgedruckt findet. Eigentlich ist das Programm fast "selbstdokumentierend", wenn auch in ganz anderem Sinne als die Pascal-Lösung: in Assembler sind die Kommentare wichtiger als die Befehle.

Der Anfang mit den Abfragen der beiden Filenamen dürfte recht klar sein. Ich will nicht näher darauf eingehen. Nur der Ablauf sei kurz dargestellt: Zuerst wird ein Einleitungstext angezeigt, der hier sehr kurz ausfällt. Dann fragt das Programm nach dem Namen des Files, der die fehlerhaften Umlaute enthält. Falls dieser File nicht existiert, kommt eine Fehlermeldung und die Eingabe muß wiederholt werden, bis der Filename korrekt ist oder mit BREAK abgebrochen wird. Der zweite File soll die korrigierte Version des ersten aufnehmen. Es wird nur einmal gefragt; falls ein Fehler auftritt, bricht das Programm ab (mit einer DOS-Fehlermeldung).

Nun kommt der interessante Teil, den ich mit "***..." markiert habe. Ihn will ich näher erläutern: Zuerst wird ein Byte aus dem ersten File gelesen. Dabei muß DE auf den FCB des ersten Files zeigen! Zurückgegeben wird das gelesene Byte in A und ein Fehlerstatus. Bei Z (Zero-Flag gesetzt) war das Lesen erfolgreich, bei NZ (Zero-Flag gelöscht) ist ein Fehler aufgetreten, wobei jetzt die Nummer des Fehlers in A steht; in diesem Fall wird die Schleife abgebrochen, wobei noch nicht klar ist, ob dieses Ende erzwungen (Disk-Fehler) oder gewollt (Ende von File 1 = ich bin fertig) wurde. Falls das Lesen erfolgreich war, stellen die beiden ComPare-Befehle fest, ob es sich um einen Umlaut handelt. Falls nicht, kann das Byte sofort in den zweiten File geschrieben werden. Falls es sich um einen Umlaut handelt, wird 177 von seinem ASCII-Code abgezogen, so daß der erste Umlaut jetzt zur 0 wird, der zweite zur 1 usw. Diese Zahl gibt an, um welchen Umlaut es sich handelt. Nachdem H und L gesetzt wurden, hole ich durch LD A,(HL) den neuen Umlaut aus einer Tabelle. Dabei zeigt HL genau auf den richtigen Umlaut, weil der Anfang der Tabelle immer bei xx00h liegt. Also steht der erste Umlaut (der zu dem mit der Nummer 0 gehörende) in (xx00h), der zweite (der zu Nummer 1 gehört) in (xx01h) usw. Das Gleiche hätte ich erreicht, wenn ich die Nummer auf den Tabellenanfang tab addieren würde, aber das dauert länger (ein paar Micro-, Nano- oder sonstwas-Sekunden). Zuletzt wird der neue Umlaut (bzw. ein normaler Buchstabe, der kein Umlaut ist) in den zweiten File geschrieben. Dabei ist zu beachten, daß DE diesmal auf den zweiten FCB zeigen muß. Falls beim Schreiben ein Fehler auftritt, bricht das Programm ab und zeigt den Fehler an. Ansonsten (im Normalfall) wird die Schleife hier nie verlassen.

Bevor das Programm endet, werden alle beiden Dateien geschlossen (was bei der Lese-Datei evtl. nicht nötig ist, aber es sieht schöner aus). Je nachdem, ob ein "ordentlicher" Abbruch mit dem "richtigen" Fehler, nämlich "Dateiende erreicht", erfolgt ist oder nicht, wird eine "Alles roger"- oder eine Fehlermeldung (vom DOS) angezeigt.

Gerald Schröder

```

00001 : UMLAUT.M
00002 : letzte Änderung: 8.2.88 von Gerald Schröder
00003
00004 : konvertiert File mit Umlauten
00005
00006 : DOS- und ROM-Routinen:
00007
00008 readbyt EQU 0013h ;ein Byte lesen
00009 writbyt EQU 001bh ;ein Byte schreiben
00010 inbuf EQU 05d9h ;B Zeichen eingeben
00011 dos EQU 402dh ;Abgang ins DOS
00012 derror EQU 4409h ;DOS-Error ausgeben
00013 exfil EQU 441ch ;Filenam in FCB
00014 init EQU 4420h ;File neu öffnen
00015 open EQU 4424h ;exist. File öffnen
00016 close EQU 4428h ;File schließen
00017 scrmes EQU 4467h ;Meldung ausgeben

```

```

00018
00019 ; Konstante:

```

```

00020
00021 okerr EQU 1ch ;"Dateiende gefunden"
00022
00023

```

```

5200 00024 ORG 5200h
00025

```

```

5200 210953 00026 start LD HL,anfang ;Anfangsmeldung
5203 CD6744 00027 CALL scrmes ;anzeigen
00028

```

```

5206 213A53 00029 nochmal LD HL,frage1 ;Abfrage 1. Filename
5209 CD6744 00030 CALL scrmes ;ausgeben
520C 218F53 00031 LD HL,buf1 ;Buffer für Eingabe
520F 060F 00032 LD B,15 ;Länge 15
5211 CDD905 00033 CALL inbuf ;B Zeichen nach HL
5214 DA2D40 00034 JP C,dos ;ab. falls BREAK-Taste
5217 11AD53 00035 LD DE,fcbl ;Zeiger auf FCB-Buffer
521A CD1C44 00036 CALL exfil ;Name übertragen in FCB
521D 21ED53 00037 LD HL,sekbuf1 ;Sektor-Buffer
5220 0600 00038 LD B,0 ;Sektor-Länge 256
5223 CD2444 00039 CALL open ;File öffnen
5226 2808 00040 JR J,zweiter ;kein Fehler, weiter
5229 214A53 00041 LD HL,fehler ;Zeiger auf Fehlermeldung
522C CD6744 00042 CALL scrmes ;ausgeben
522D 18D7 00043 JR nochmal ;nochmal eingeben
00044

```

```

522F 216953 00045 zweiter LD HL,frage2 ;ebenso für 2. File
5232 CD6744 00046 CALL scrmes
5235 219E53 00047 LD HL,buf2
5238 060F 00048 LD B,15
523A CDD905 00049 CALL inbuf
523D DA2D40 00050 JP C,dos
5240 11CD53 00051 LD DE,fcbl
5243 CD1C44 00052 CALL exfil
5246 21ED53 00053 LD HL,sekbuf2
5249 0600 00054 LD B,0
524B CD2044 00055 CALL init ;diesen neu schreiben
524E 2034 00056 JR NZ,error ;falls Disk-Fehler
00057

```

```

00058 : *****
5250 11AD53 00059 loop LD DE,fcbl ;Zeiger auf 1. FCB
5253 CD1300 00060 CALL readbyt ;Byte aus File 1 lesen
5256 2016 00061 JR NZ,ende ;Ende oder Fehler
5258 FEB1 00062 CP 177 ;Buchstabe < 177?
525A 380A 00063 JR C,ok ;ja, ok, kein Umlaut
525C FERA 00064 CP 186 ;Buchstabe > 185?
525E 3006 00065 JR NC,ok ;ja, ok, kein Umlaut
5260 D6B1 00066 SUB 177 ;177=0 usw.

```

```

5262 2653 00067 LD H,tab/100h ;MSB der Umw.tabelle
5264 6F 00068 LD L,A ;Code als Tab-Offset
5265 7E 00069 LD A,(HL) ;geändertes Zeichen holen
5266 11CD53 00070 ok LD DE,fcbl ;Zeiger auf 2. FCB
5269 CD1B00 00071 CALL writbyt ;Byte in File 2 schreiben
526C 28E2 00072 JR Z,loop ;kein Fehler: nächstes Z.
00073 ;*****
00074
00075 ; Status NZ erreicht: irgendein Diskfehler trat auf
00076 ; Bei "Dateiende erreicht" ist das OK, ansonsten
00077 ; hat was nicht geklappt!
00078
00079 ende PUSH AF ;Fehlercode retten
00080 LD DE,fcbl ;File 1
00081 CALL close ;schließen
00082 LD DE,fcbl ;ebenso File 2
00083 CALL close
00084 POP AF ;Fehlercode zurück
00085 CP okerr ;Dateiende gefunden?
00086 LD HL,endmel ;Zeiger auf OK-Meldung
00087 JP Z,scrmes ;falls ja: ausgeben und
00088 ;Abgang ins DOS
00089
00090 error OR Oc0h ;Bit 7 für Fehler-Ausgabe
00091 JP derror ;setzen und Ausgabe u. at
00092
00093 ;-----
00094
00095 ; Tabelle zur Umwandlung der kritischen Zeichen
00096
00097 DS $+100h&0ff00h-$ ;Anfang auf "gerader"
00098 ;Adresse (LSB=00)
00099 tab DB 91,92,93,180,181,123,124,125,126
00100
00101
00102 ; Texte
00103
00104 anfang DM 1ch,1fh,'UMLAUT.M',0ah,0ah,'Alles klar?'
00105 DM 0ah,'Sonst ist es auch egal.',0ah,0dh
00106 frage1 DM 0ah,'Welcher File? ',03
00107 fehler DM 0ah,'So nicht! Gleich noch einmal! ',0dh
00108 frage2 DM 0ah,'In welchen File? ',03
00109 endmel DM 0ah,'Alles roger, bye! ',0dh
00110
00111
00112
00113 ; Buffer
00114
00115 buf1 DS 15 ;Eingabe Filename 1
00116 buf2 DS 15 ;ebenso Filename 2
00117 fcb1 DS 32 ;FCB File 1
00118 fcb2 DS 32 ;ebenso File 2
00119 sekbuf1 DS 256 ;Sektorbuffer File 1
00120 sekbuf2 DS 256 ;ebenso File 2
00121
00122 END start

```

```

00000 Fehler

```

CP/M intern - kurz und kompakt

0. Vorwort

1. CCP

- 1.1 Wie sieht ein Filename aus?
- 1.2 CCP-Kommandos
- 1.3 CTRL-Codes

2. Programmierung

- 2.1 Zero-Page
- 2.2 Parameter-Übergabe
- 2.3 Der FCB
- 2.4 BDOS-Funktionen
- 2.5 BIOS-Funktionen

3. Disk-Parameter-Tabellen

- 3.1 DPH
- 3.2 DPB

4. Genie IIs-CP/M

- 4.1 DPB-Anhängsel
- 4.2 Tastatur-Codes

5. Terminals

- 5.1 ADM-3A
- 5.2 VT-52
- 5.3 TeleVideo TV950

Anhang:

- A) Ein Programmbeispiel für BDOS-Aufrufe
- B) Begriffserklärungen
- C) Die Speicherbelegung

0. Vorwort

Nachdem ich angefangen hatte, mich mit CP/M zu beschäftigen, wurmte mich gleich eine Sache ungemain: wie beim alten Newdos brauchte ich aus den dicken Anleitungsbüchern wieder nur ein paar Seiten, die wiederum nicht vollständig oder zu ausführlich waren. Also wollte ich mir eine kurze Zusammenfassung der Sachen schreiben, die ich oft brauchen würde. Daher auch der Titel "Kurz und kompakt". Leider mußte ich feststellen, daß die Kürze das Verständnis erschwerte und es wieder nötig machte, die dicken Wälzer heranzuziehen. Also habe ich einen Kompromiß beschlossen: die Kapitel sind kurz gehalten und mit massenhaft Abkürzungen versehen. Im Anhang dagegen werden einige Begriffe und Themen nochmal ausführlicher erläutert, damit auch ein Neuling damit besser zurechtkommt. Klassischerweise müßte die Aufteilung anders sein, aber das war nicht der Sinn der Sache.

Die Informationen habe ich mir aus dem "Handbuch zum CP/M" von Digital Research und dem CP/M-Buch von Plate zusammengesucht.

Leider bin ich mir bei vielen Sachen nicht sicher, ob sie stimmen, und wäre sehr froh, wenn das jemand korrigieren würde und Erweiterungen vorschläge. Vor allem fehlen mir Infos über Terminal-Steuer-codes.

Vielen Dank an Hartmut Obermann für das Korrekturlesen und viele Informationen und an Helmut Bernhardt für die CP/M-Fähigkeit meines Rechners.

Gerald Schröder

1. CCP

Der CCP wird direkt unter das BDOS in die TPA geladen. Er kann mit einem laufenden Programm überschrieben werden. Allerdings muß das Programm dann mit einem Warm Boot (JP 0000) beendet werden. Ansonsten kann man den CCP wieder direkt anspringen (wenn die Adresse bekannt ist). Er erwartet das Default-Laufwerk in Register C.

1.1 Wie sieht ein Filename aus?

- a) bfile = bestimmter File, z.B. TURBO.COM
- b) ufile = unbestimmter File, '?'=beliebiger Buchstabe, '*'=Rest beliebig, z.B. TURBO.??? oder TURBO.*

1.2 CCP-Kommandos

'ERA ufile' : löscht Files
'DIR' : Inhaltsverzeichnis akt. Laufwerk anzeigen
'DIR lw' : Inhaltsverzeichnis eines bestimmten Laufwerks anzeigen
'DIR ufile' : nur bestimmte Files anzeigen
'REN bfile=bfile' : File umbenennen (1. Namen in 2. umändern)
'SAVE n bfile' : n Sektoren (n dez.) je 100h ab 100h sichern
'TYPE bfile' : File anzeigen
'USER n' : auf anderen Userbereich (für alle Laufwerke gültig) umschalten, n<16

1.3 CTRL-Codes (wichtige)

CTRL-C: Warm-Boot (nur am Zeilenanfang)
CTRL-P: Drucker-Listing an/aus
CTRL-R: Zeile nochmal anzeigen
CTRL-S: List-Pause, bis irgendeine Taste
CTRL-Z: Ende einer Aktion, auch: EOF (1ah)

2. Programmierung

2.1 Zero-Page

0000: Ansprung Warm-Boot

0001/2: Zeiger auf Warm-Boot-Routine (=BIOS+3)

0003: I/O-Byte:

Bits:	7/6	5/4	3/2	1/0
	LIST	PUNCH	READER	CONSOLE

Zuordnung:

00	TTY:	TTY:	TTY:	TTY:	
01	CRT:	PTP:	PTR:	CRT:	HEFT
10	LPT:	UP1:	UR1:	BAT:	23
11	UL1:	UP2:	UR2:	UC1:	Februar

0004: Bits 7-4: USER-Nr.; Bits 3-0: Default-Lw.

0005: Ansprung BDOS (-Funktionen)

0006/0007: Zeiger auf BDOS (bis hierhin kann jedes Programm den Speicher benutzen, wenn es mit JP 0000 endet)

005ch-007fh: FCB für Benutzer

0080h-00ffh: Sektor-Buffer für Benutzer

2.2 Parameter-Übergabe

Übergabe von Parametern beim Aufruf von COM-Programmen
am Beispiel von: 'turbo a:abc.pas xyz.com'

1. FCB: (005ch) ff.: 01,'ABC PAS',0,0,0,0
2. FCB: (006ch) ff.: 00,'XYZ COM',0,0,0,0 (muß gerettet werden!)

Rest der Zeile: (0080h) ff.: 18,' A:ABC.PAS XYZ.COM'
(vom CCP in Großbuchstaben umgewandelt, (0080h)=Länge)

das Anwender-Programm wird vom CCP geCALLt; es steht ein Stack mit 7 Ebenen zur Verfügung; also lieber eigenen Stack einrichten!

2.3 Der FCB

Format des FCB:

DR F1 F2 .. F8 T1 T2 T3 EX S1 S2 RC D0 .. DN CR R0 R1 R2
+ 00 01 01 08 09 10 11 12 13 14 15 16 31 32 33 34 35

Erklärung FCB-Bytes (bzw. -Felder):

DR: Lw. für Zugriff: 00=Default-Lw.
01=Lw. A
..
16=Lw. F

F1..F8: Filename in Großbuchstaben

T1..T3: Extension in Großbuchstaben

Bit 7 von T1 gesetzt: File kann nur gelesen werden (R/O)

Bit 7 von T2 gesetzt: SYS-File (bei DIR nicht angezeigt)

EX: akt. Extent-Nr., vom Benutzer auf 0 zu setzen, bei File E/A 0-31

S1: reserviert

S2: reserviert, bei OPEN/SEARCH/MAKE auf 0 setzen (oder gesetzt???)

RC: Record-Nr. im Extent, 0-127

D0..DN: reserviert

CR: akt. Record-Nr. bei seq. File, vom Benutzer auf 0 zu setzen

R0..R2: Record-Nr. bei Random-File, LSB=R0, MSB=R1, Overflow=R2

2.4 BDOS-Funktionen

BDOS-Funktionen:

(die Funktionsnr. ist jeweils nach C zu laden; es werden keine Register gerettet; s. auch Anhang A)

00: sysres System-Reset, wie Warm-Boot (zurück zum CCP, Lw. auf A)

01: bconin OUT: A=Tasten-Code

02: bconout IN: E=auszugebendes Zeichen

03: breader OUT: A=gelesenes Zeichen
auf READER-Eingabe warten

04: bpunch IN: E=auszugebendes Zeichen
auf PUNCH ausgeben

05: blist IN: E=auszugebendes Zeichen

06: condir IN: E=Offh: CONSOLE-Eingabe (Tastatur)
<Offh: CONSOLE-Ausgabe (Bildschirm)
OUT: (nur bei E=Offh) A=00: keine Taste
>00: Tastencode

07: getio OUT: A=I/O-Byte

08: setio IN: E=I/O-Byte

09: prstr IN: DE=Zeiger auf String, der mit '\$' endet
String-Ausgabe auf den Bildschirm

51

52

10: getstr IN: DE=Zeiger auf Buffer
(DE)=max. einzugebende Zeichen (1-255)
OUT: (buffer+1): Anzahl eingebene Zeichen
(buffer+2) ff.: eingebene Zeichen

11: bconst OUT: A=Offh: Taste gedrückt
=00h: keine Taste gedrückt

12: getver OUT: H=00: CP/M
=01: MP/M
L=Versions-Nr. (z.B. 20h=2.0, 22h=2.2)

13: resdsk Disk zurücksetzen (bei Diskettenwechsel), DMA auf 0080h,
Laufwerk A anwählen

14: bseldsk IN: E=Lw. (00h=A)
das angewählte Lw. wird Default-Lw.

15: open IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=0-3: alles OK
Offh: Fehler
im Filenamen auch '?' erlaubt

16: close IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Fehlerstatus (s. 15)

17: search1 IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Fehlerstatus (s. 15)
DMA mit entsprechenden DIR-Sektor geladen, File-Eintrag
bei DMA + A*32
wenn DR='?' wird das Default-Lw. auf allen USER-Ebenen
durchsucht

18: searchn IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Fehlerstatus (s. 15)
nächsten passenden Eintrag suchen, ansonsten siehe 17

19: delete IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Fehlerstatus (Offh: nicht gefunden)
Filename darf '?' enthalten, aber DR nicht, alle pas-
senden Files werden gelöscht

20: readseq IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=00: OK
>00: Fehler
128-Byte-Sektor wird gelesen, CR und evtl. EX +1

21: writseq IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Fehlerstatus (s. 20)

22: make IN: DE=Zeiger auf FCB
OUT: A=Offh: Disk ist voll
=0/1/2/3: OK
neuen File öffnen

23: rename IN: DE=Zeiger auf FCB 1 und 2
OUT: A=Offh: File nicht gefunden
<Offh: OK
erste 16 Bytes vom FCB: vorhandener Filename
zweite 16 Bytes vom FCB: neuer Filename, DR muß 00 sein

24: getlog OUT: HL=Login-Vektor
welche Laufwerke wurden bisher angesprochen? (Bit 0 von
L = Lw. A)

25: getdsk OUT: A=akt. Default-Lw. (00h=Lw. A)

26: setdma IN: DE=DMA-Adresse

27: getalc OUT: HL=Zeiger auf ALLOCATION-Vektor

28: wpdsk akt. Lw. schreibschützen (R/O)

29: getro OUT: HL=R/O-Vektor
welche Laufwerke sind schreibgeschützt? (Bit 0 von
L = Lw. A)

30: setatt IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: A=Fehler-Status (s. 15)
 R/O bzw. SYS eines Files neu setzen im Directory

31: getdph OUT: HL=Zeiger auf DPB

32: user IN: E=Offh: hole akt. USER-Nr.
 =0-15: USER neu setzen
 OUT: (nur bei E=Offh): A=akt. USER-Nr.

33: readrnd IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: A=00: OK
 01: nicht geschriebene Daten gelesen
 03: Extent kann nicht geschlossen werden
 04: Versuch, ungeschriebenen Extent zu finden
 06: hinter Ende der Diskette (R2>0)
 bei Fehler 3: nochmal Extent 0 lesen
 Record-Nr. wird nicht inkrementiert

34: writrnd IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: Fehler-Status, s. 33
 A=5: neuer Extent kann nicht geöffnet werden
 (Inhaltsverzeichnis voll)
 Record-Nr. wird nicht inkrementiert

35: getsiz IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: RO/R1/R2: File-Größe
 RO/R1/R2 werden auf letzte Record-Nr.+1 gesetzt

36: setrnd IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: RO/R1/R2
 RO/R1/R2 bei einem File setzen, auf den bis jetzt seq.
 zugegriffen wurde; nun Random-Zugriff möglich

37: resdrv IN: DE=Lw.-Vektor
 OUT: A=00
 Laufwerke zurücksetzen, wenn Bits im Vektor gesetzt

40: write0 IN: DE=Zeiger auf FCB
 OUT: Fehlerstatus wie bei 34
 Block wird vor dem Schreiben mit Nullen gefüllt, wenn er
 vorher unbelegt war, ansonsten wie 34

2.5 BIOS-Funktionen

so erhält man die Startadresse: (0001/2)=Zeiger auf BIOS+3

folgende Tabelle: jeweils BIOS (Basisadresse) + Offset

+00: boot Kaltstart
 +03: wboot Warmstart
 +06: const Tastatur-Status, OUT: A=Offh: Taste gedrückt
 +09: conin auf Tastendruck warten, OUT: A=Tastencode
 +12: conout auf den Bildschirm ausgeben, IN: C=Zeichen
 +15: list auf den Drucker ausgeben, IN: C=Zeichen
 +18: punch auf den PUNCH ausgeben, IN: C=Zeichen
 +21: reader auf Eingabe vom READER warten, OUT: A=Zeichen (lah=EOF)
 +24: home angewähltes Laufwerk auf Track 0
 +27: seldsk Laufwerk anwählen, IN: C=Lw. (00h=A); OUT: HL=Adresse
 der Sektor-Übersetzungstabelle, HL=0000: Fehler
 +30: settrk Track anwählen, IN: BC=Track-Nr.
 +33: setsec Sektor anwählen, IN: BC=Sektor-Nr.
 +36: setdma DMA-Adresse setzen, IN: BC=DMA-Adresse
 +39: read Sektor lesen, OUT: A=00: OK, A=01: Fehler
 +42: write Sektor schreiben, IN: C=0: normales Schreiben; C=1: DIR-
 Sektor schreiben (sofort ausgeführt); C=2: 1. Sektor eines neuen
 Blocks; OUT: A=00: OK, A=01: Fehler
 +45: listst Status des Druckers abfragen, OUT: A=Offh: READY
 +48: setcrrn Übersetzung der Sektor-Nr., IN: BC=Sektor-Nr., DE=Adresse
 der Übersetzungstabelle; OUT: HL=übersetzte Sektor-Nr.

3. Disk-Parameter-Tabellen

3.1 DPH (Disk Parameter Header)

Format:	XLT	0000	0000	0000	DIRBUF	DPB	CSV	ALV
Bytes:	+ 0	2	4	6	8	10	12	14

Bedeutung:

XLT: Zeiger auf Sektor-Übersetzungstabelle
 0000: für BDOS reserviert
 DIRBUF: Zeiger auf einen 128-Byte-Buffer für Directory-Zugriffe
 kann für alle DPHs gleich sein
 DPB: Zeiger auf den DPB für dieses Lw.
 CSV: Zeiger auf einen Prüfsummenblock, mit dem festgestellt werden
 kann, ob die Diskette gewechselt wurde; muß für jeden DPH ein
 anderer sein; Länge: s. DPB
 ALV: Zeiger auf einen Block, in dem BDOS die Diskettenbelegung
 festhält (Allocation-Vektor); muß für jeden DPH ein anderer
 sein; Länge: (DSM/8)+1 (DSM: s. DPB; evtl. auch: (DSM+1)/8)

3.2 DPB (Disk Parameter Block)

Format:	SPT	BSH	BLM	EXM	DSM	DRM	ALO	AL1	CKS	OFF
Bytes:	+ 0	+2	+3	+4	+5	+7	+9	+10	+11	+13

Achtung: indirekt festgelegt: BLS (Blockgröße in Bytes): 1024 *
 2 hoch x, wobei x von 0 bis 4 gehen darf (BLS von 1024 bis
 16384)

Bedeutung:

SPT: Anzahl 128-Byte-Sektoren per Track
 BSH: x+3 (x aus BLS, s. oben), d.h.: wenn BSH=3, ist BLS=1024 usw.
 BLM: 2 hoch BSH - 1, d.h. wenn BSH=3, ist BLM=7 usw.
 EXM: hängt von DSM ab; wenn DSM<256: EXM=2 hoch x - 1, d.h.: x=0:
 EXM=0 usw.; wenn DSM>255: EXM=2 hoch (x-1) - 1; (x=1: EXM=0)
 DSM: größte Blocknummer (in BLS gemessen); (DSM+1)*BLS ergibt die
 totale Speicherkapazität der Diskette in Bytes, ohne die System-
 tracks; also: DSM=(Tracks-OFF)*SPT*128/BLS - 1
 DRM: Anzahl der Directory-Einträge-1 (d.h.: DRM=127: 128 Dir-Eintr.)
 ALO/AL1: Bytes ALO AL1
 Bits 7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0
 belegt: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 es sind (DSM+1)*32/BLS Bits zu belegen, angefangen von ALO,
 Bit 7, über ALO, Bit 0, und AL1, Bit 7, bis AL1, Bit 0; bei
 BLS=1024 und DRM=128 sind ALO=0f0h und AL1=00h (4 Bits belegt)
 CKS: Länge des Prüfblockes CSV (s. DPH); CKS=(DRM+1)/4; nur bei Dis-
 ketten, nicht bei festen Speichern (RAM-Disk oder Festplatte:
 CKS=0)
 OFF: Anzahl der System-Tracks; werden am Disk-Anfang ignoriert

4. Genie IIs-CP/M: Besonderheiten

Beim Genie IIs-CP/M handelt es sich um eine CP/M-Version, die stark
 an das Montezuma-CP/M für das Model IV angelehnt wurde. Allerdings
 wurden nicht alle Features übernommen. Hier nur die für die
 Programmierung wichtigen Einzelheiten.

4.1 DPB-Anhangsel

55 DPB+15: Zeiger auf DCB fur das Laufwerk (WORD)
 DPB+17: Hardware-Byte

Der DCB enthalt nur drei Byte-Eintrage: Select-Bits fur das Laufwerk, momentaner Track (Offh=keiner), momentane Select-Maske (mit Seitenanwahl).

Das Hardware-Byte sorgt fur korrektes Lesen von Fremd-Formaten. Die Bedeutung der Bits:

- 7-5: noch unbelegt
- 4: Schreibdichte (0=einfache, 1=doppelte)
- 3: Doppelstep (0=nein, 1=ja, fur 40er-Disks in 80er-Laufwerken)
- 2: Track-Zahlung (0=gleiche Track-Nr. auf Vorder- und Ruckseite, 1=ungerade Track-Nummern auf der Ruckseite)
- 1/0: phys. Sektorgroe (00=128, 01=256, 10=512, 11=1024 Byte je Sektor)

4.2 Tastatur-Codes

Beim IIs ubernimmt die Taste "P1" die Funktion der Control-Taste. Shift P1 stellt Gro-/Kleinschreibung um. Die anderen Funktionstasten liefern folgende Codes:

Taste	entspricht ohne Shift	mit Shift
Hochpfeil	CTRL-K (0bh)	CTRL- (ESC, 1bh)
Senkr.pfeil	CTRL-J (LF, 0ah)	CTRL-Z (EOF, 1ah)
ENTER	CTRL-M (CR, 0dh)	CTRL-M (CR, 0dh)
EOF	7fh, DEL	5fh, " "
Linkspfeil	CTRL-H (BS, 08h)	CTRL-X (18h)
Rechtspfeil	CTRL-I (TAB, 09h)	CTRL-Y (TAB, 19h)
CLEAR	CTRL-Q (11h)	CTRL-R (12h)
BREAK	CTRL-C (03h)	CTRL-C (03h)
	7eh, "B"	5eh, "^"
P2	-	-

5. Terminals

CP/M war ursprunglich ein Terminal-Betriebssystem, d.h. es lief auf einem Hauptrechner, an den ein oder mehrere Terminal(s) angeschlossen war(en). Je nach Terminal wurden verschiedene Tastatur-Codes geliefert und (was wichtiger ist) verschiedene Reaktionen auf Bildschirmsteuer-Codes bei der Ausgabe verursacht. Das macht es fur Programmierer schwer, Programme zu schreiben, die auf jedem CP/M-Rechner lauffahig sind (z.B. mit welchem Code wird der Bildschirm geloscht?). Daher bieten die meisten Programme eine Anpassung an verschiedene Terminals, z.B. durch Installations-Programme wie TINST bei Turbo-Pascal. Bei heutigen Rechnern ist die Bildschirmansteuerung und die Tastatur zwar meist direkt integriert, aber es werden immer noch verschiedene Terminals simuliert, um CP/M gerecht zu werden. Deshalb mu auch heute der Programmierer die Terminal-Codes kennen, wenigstens die seines Rechners. Deshalb hier eine Auflistung gangiger Terminal-Codes. Erganzung und Korrektur dringend erwunscht.

5.1 ADM-3A

Name	Code	Funktion
BELL	7	Ton ausgeben
BS	8	Backspace
TAB	9	zur nachsten Tabulator-Pos.
LF	10	in die nachste Zeile
VT	11	in die vorherige Zeile
CRT	12	ein Zeichen nach rechts
CR	13	an den Zeilenanfang
INVOFF	14	Invers aus
INVDN	15	Invers an
EOL	21	losche bis Zeilenende
INVT06	22	Invers umschalten
EOS	25	losche bis Bildschirmende
CLS	26	losche Bildschirm u. HOME
ESC	27	ESC-Sequenz einleiten (s.u.)
HOME	30	Cursor an Bildschirmanfang

Mit der Escape-Sequenz kann der Cursor beliebig auf dem Bildschirm positioniert werden. Nach dem ESC-Code (27) mu ein "=" (61) zum Bildschirm geschickt werden; dieses Zeichen wird nicht ausgegeben. Dann folgen zwei Angaben: zuerst die Zeile und dann die Spalte, in die der Cursor positioniert werden soll. Dabei bedeutet jeweils ein Blank (32) den Wert 0. Also wird durch die Sequenz "27,61,35,40" der Cursor in der 4. Zeile (Zeile 3 von Null an gezahlt) an der 9. Stelle (Spalte 8 von Null an gezahlt) ausgegeben.

5.2 VT-52

Alle Steuercodes werden durch ein ESC (27) eingeleitet.

Code	Funktion
'A'	Cursor eine Zeile hoch
'B'	Cursor eine Zeile runter
'C'	Cursor rechts
'D'	Cursor links
'E'	Bildschirm loschen & HOME
'H'	HOME
'I'	Cursor hoch; scrollen, wenn notig
'J'	Bildschirm ab Cursor loschen
'K'	Zeile ab Cursor loschen
'L'	Zeile einfugen
'M'	Zeile loschen (Rest hochscrollen)
'Y' (y-32) (x-32)	Cursor an Position x/y setzen
'b' Farbe	Schriftfarbe neu wahlen
'c' Farbe	Hintergrundfarbe neu wahlen
'd'	Bildschirm bis Cursor loschen
'e'	Cursor einschalten
'f'	Cursor ausschalten
'j'	Cursorposition speichern
'k'	Cursor auf gespeicherte Position setzen
'l'	Zeile loschen
'o'	Zeile bis Cursor loschen
'p'	Invers ein
'q'	Invers aus
'v'	uberlauf an (Cursor geht uber Zeilenende)
'w'	uberlauf aus (Cursor bleibt am Zeilenende stehen)

(aus: Data-Recker-Fuhrer fur Atari-ST)

5.3 TeleVideo TV950

ASCII	Hex	Funktion
^G	07	Ton ausgeben
^H	08	Backspace
^I	09	TAB
^J	0a	Cursor runter
^K	0b	Cursor hoch
^L	0c	Cursor rechts
^M	0d	CR
^V	16	wie ^J, aber ohne Scroll
^Z	1a	Bildschirm löschen & HOME
^^	1e	HOME
ESC '(1b 28	normale Leuchtstärke
ESC ')	1b 29	halbe "
ESC '*	1b 2a	CLS & HOME (auch '+', ',',';',';')
ESC '. ' n	1b 2e n	Cursor-Attribute setzen, n= '0' (30h): Cursor aus '1' (31h): Cursor als Block (blinkend) '2' (32h): " (nicht bl.) '3' (33h): Cursor als Unterstrich (blinkend) '4' (34h): " (nicht bl.)
ESC '= ' s z	1b 3d s z	Cursor auf Spalte s-20h, Zeile z-20h
ESC '?'	1b 3f	Cursor-Pos. abfragen
ESC 'D' x	1b 44 x	Modus setzen: 'L'=lokal, 'H'=halb-duplex, alles andere: voll-duplex
ESC 'E'	1b 45	Zeile einfügen
ESC 'G' x	1b 47 x	Zeichen-Attribute setzen (x-30h), Bits: 6: Grafik-Modus (Zeichen als Grafik) 5: doppelt hoch 4: doppelt breit 3: unterstrichen 2: invers 1: blinkend 0: unsichtbar
ESC 'I'	1b 49	zurück zum letzten Tabulator
ESC 'Q'	1b 51	Zeichen bei Cursor einfügen
ESC 'R'	1b 52	Zeile löschen
ESC 'T'	1b 54	Zeile ab Cursor löschen
ESC 'U'	1b 55	Control-Modus ein (alle Steuerzeichen als Buchstaben mit halber Leuchtstärke)
ESC 'W'	1b 57	Zeichen löschen
ESC 'Y'	1b 59	bis Bildschirmende löschen
ESC 'b'	1b 62	Bildschirm invertieren
ESC 'd'	1b 64	Bildschirm normal
ESC 't'	1b 74	Zeile ab Cursor löschen
ESC 'y'	1b 79	bis Bildschirmende löschen
ESC 'z' n	1b 7a n	Zeichensatz wählen von '0' (30h): USA über Frankreich, Deutschland, England, Dänemark, Schweden, Italien bis '7' (37h): Spanien
ESC 'ä' ...	1b 7b ...	Schnittstelle initialisieren 1. Parameter: Baudrate ('?'=19200, '0' oder '>'= 9600, '<'=4800, ','=2400, '8'=1200, '7'=600, '6'=300, '5'=150, '3'=110) 2. Parameter: '0'=ein, '1'=zwei Stopbits 3. Parameter: Parity ('0'=aus, '1'=ungerade, '3'=gerade) 4. Parameter: '0'=8-, '1'=7-Bit-Wortlänge

(aus: c't-Artikel über c't-Text-Terminal)

Anhänge

A) Beispielprogramm für BDOS-Aufrufe

```

wboot EQU 0000h ;Warm-Boot-Ansprung
bdos EQU 0005h ;BDOS-Aufruf-Ansprung
bconin EQU 1 ;hole Zeichen
bconout EQU 2 ;gib Zeichen aus
prstr EQU 9 ;gib String aus
getstr EQU 10 ;hole String

start LD DE,string ;Zeiger auf String
LD C,prstr ;BDOS-Fkt.-Nr.
CALL bdos ;String ausgeben
LD C,bconin ;BDOS-Fkt.-Nr.
CALL brios ;Zeichen holen
LD E,A ;Zeichen nach E
LD C,bconout ;BDOS-Fkt.-Nr.
CALL bdos ;Zeichen ausgeben
LD DE,buffer ;Zeiger auf Buffer
LD C,getstr ;BDOS-Fkt.-Nr.
CALL bdos
LD A,(buffer+1) ;Länge holen
OR A ;=0?
JR Z,ab ;ja, ab
LD L,A ;Länge nach HL
LD H,0
LD DE,buffer+2 ;Zeiger setzen
ADD HL,DE ;Zeiger auf Buffer-Ende
LD (HL),'$' ;Ende-Zeichen setzen
LD C,prstr ;BDOS-Fkt.-Nr.
CALL bdos ;Eingabe nochmal anzeigen
ab JP wboot ;Abgang
;oder: RET ;direkt zum CCP

string DM 0dh,0ah,'Dies ist ein Test','$'
buffer DB 5 ;Länge des Buffers
DB 0 ;tatsächlich eingegeben
DB 6 ;Buffer für Zeichen

```

B) Begriffserklärungen

In der Anleitung habe ich einige Begriffe und Abkürzungen verwendet, die nicht jedem geläufig sein könnten. Deshalb hier einige Erläuterungen. Außerdem habe ich noch einige Begriffe aufgenommen, die im Zusammenhang mit CP/M (bzw. Computern allgemein) verwendet werden. Viele Informationen stammen aus der englischen Ausgabe des "Handbuch zum CP/M" von Digital Research.

BAT: Batch Batch nennt man das Hintereinanderablaufen von mehreren Programmen, ohne daß eine Person eingreift, wobei die Aktionen (Ein-/Ausgaben) auf einem Drucker protokolliert werden; BAT: bezeichnet im CP/M einen Zustand, in dem alle Eingaben von Reader kommen und die Ausgaben auf List gehen; ->I/O-Byte

BDOS Basic Disk Operating System; das BDOS ist der Teil des Betriebssystemes CP/M, der die Disketten-Ein-/Ausgabe für alle CP/M-Rechner standardisiert; es ist deshalb bei allen CP/M-Rechnern gleich und wird von Programmierern intensiv genutzt; das BDOS benutzt das BIOS; -> Anhang C

BIOS Basic Input/Output System; das BIOS ist der "unterste" Teil von CP/M; es regelt die Ein-/Ausgabe speziell für den Rechner, auf dem ein CP/M läuft; es muß für jeden Rechner neu programmiert werden; auf das BIOS sollte man möglichst nicht direkt zugreifen; -> Anhang C

Block eine Organisationsgröße auf der Diskette; die Größe wird im DPB festgelegt und kann 1K, 2K, 4K, 8K oder 16K betragen

Blocking ein Verfahren, das hilft, auf Disketten schneller zuzugreifen; da CP/M nur 128-Byte-Sektoren kennt, die Disketten-Systeme aber oft größere Sektoren (256, 512, 1024 Byte) unterstützen, werden mehrere logische Sektoren in einen physikalischen Sektor gepackt; dieses Packen wird Blocking genannt; -> Deblocking

CCP Console Command Processor; dieser Teil des Betriebssystems ist eigentlich ein Programm, das nur dazu dient, dem Benutzer eine Benutzeroberfläche zur Verfügung zu stellen, mit der er leicht die Disketten verwalten kann; es interpretiert die Benutzerkommandos (ERA, DIR usw.) und setzt sie in konkrete Aktionen um; der CCP ruft Anwenderprogramme auf und diese können, nachdem sie abgelaufen sind, in den CCP zurückkehren, falls sie ihn nicht überschrieben haben; falls sie ihn überschrieben haben, müssen sie mit einem Warm Boot enden, der den CCP neu lädt; es gibt verschiedene CCP-Versionen, die alle das Merkmal haben, daß sie direkt unter dem BDOS im Speicher stehen und laufen; -> Anhang C

Checksum -> Prüfsumme

CLS Clear Screen; den Bildschirm löschen

Cold Boot Kaltstart heißt, daß das Gerät noch nicht "warm" ist bzw. erst gerade eingeschaltet wurde und jetzt erstmal die grundsätzlichen Initialisierungen durchzuführen sind; normalerweise sollen danach nur noch Warmstarts (Warm Boot) durchgeführt werden; wenn Sie RESET geben, entspricht dies einem Kaltstart

COM Extension (z.B. TURBO.COM) von direkt aufrufbaren Programmen, d.h. man muß in der Benutzeroberfläche (CCP) nur den Namen des Programms eingeben, um es zu starten; COM-Programme werden immer nach 100h geladen und dort gestartet

Console, **CON**: Tastatur und Bildschirm in modernen CP/M-Systemen, Teletype (Fernschreiber) oder sonstwas bei älteren; über die Console werden Eingaben bzw. Befehle geholt und Ausgaben gemacht; über CON: kann die Ein-/Ausgabe auf andere Geräte umgeleitet werden; -> I/O-Byte

CP/M Control Program for Microcomputers; unser Thema

CR Carriage Return; an den Anfang der Zeile gehen; beim Newdos gleichzeitig auch "in die nächste Zeile", was totaler Quatsch ist (aber sehr effizient)

CRT: Cathode Ray Tube; ein Bildschirm, wie ihn heute jeder benutzt

DCB Device Control Block; ein Datenblock, der direkt die Eigenschaften eines physikalischen Geräts beschreibt bzw. beeinflusst; unter dem DPB anzusiedeln und oft auch für Tastatur etc. vorhanden; nur in bestimmten BIOS-Versionen vorkommt

Deblocking das Umgekehrte des Blocking; aus einem großen physikalischen Sektor den vom CP/M angeforderten 128-Byte-Sektor raussuchen; wird im BIOS erledigt

Default bezeichnet einen Wert, der angenommen wird, falls nichts anderes angegeben wurde; z.B. ist das Default-Laufwerk bei Diskettenzugriffen (wie bei "DIR") immer das eingeloggte Laufwerk, dessen Kennung als Prompt vom CCP ausgegeben wird ("A>")

DMA Direct Memory Access; im CP/M die Adresse, an der ein 128 Byte langer Buffer existiert, in den Daten von der Diskette eingelesen bzw. von dem Daten auf die Diskette geschrieben werden; im anderen Zusammenhang ein Baustein, der LDIR-ähnliche Befehle über den 64K-Speicher hinaus ausführt

DPB Disk Parameter Block; der DPB gibt die Charakteristika eines bestimmten Speichermediums (z.B. Diskettenlaufwerk) wieder; falls mehrere Diskettenlaufwerke gleichen Typs in einem System vorhanden sind, muß für alle zusammen nur ein DPB existieren, auf den dann mehrere DPHs zeigen; da die DPB-Einträge nicht für alle Formate ausreichende Informationen enthalten, werden sie je nach CP/M-BIOS-Version durch zusätzliche Einträge ergänzt, die leider keinerlei Normung unterliegen

DPH Disk Parameter Header; eine Datenstruktur, die über dem DPB angesiedelt ist (d.h. einen Zeiger auf einen DPB enthält); der DPH besteht u.a. aus Zeigern auf verschiedene Buffer, die das BDOS benutzt; für jedes logische Laufwerk im System (A:, B: usw.) muß ein eigener DPH existieren

EOF End Of File; ein reservierter Steuer-Code (lah), der anzeigt, daß ein ASCII-File hier endet; oft auch die Tastenkombination Ctrl-Z oder Fehlermeldung

EOL End Of Line; Ende der Zeile; wie EDS verwendet

EOS End Of Screen; Ende des Bildschirms; oft im Zusammenhang "to EOS", z.B. bei "löschen bis Bildschirmende"

ESC Escape; besonderer Taste bzw. besonderer Steuer-Code (lhb); wird benutzt, um eine Folge von Zeichen anzukündigen, die zur Steuerung eines Gerätes (Bildschirm, Drucker) dienen und nicht ausgegeben werden sollen

Extent Directory-Eintrag aus 32 Byte; Byte 0-15: Angaben zum File (Name, User-Bereich, Extension usw.); Byte 16-31: vom File belegte Blöcke (Nummern je 2 Byte); falls mehr als 8 Blöcke belegt werden, wird ein zweiter Directory-Eintrag für den File angelegt; nach Digital Research "16 K aufeinanderfolgende Byte in einem File"

FCB File Control Block; Daten-Block, über den der Programmierer auf einen File zugreift; im FCB stehen u.a. Name, Extension und Laufwerk, momentane Record-Nr. usw.

Flag Flagge; ein Bit, das etwas anzeigt, z.B. "der eben berechnete Wert war Null"; -> Overflow

HOME nach Hause (telefonieren, s. ET); Cursor in die linke obere Ecke des Bildschirms setzen bzw. Schreib-/Lesekopf des Diskettenlaufwerks über Track 0 positionieren

Interleave -> Skew-Faktor

I/O-Byte Input/Output-Byte; ein Byte in der Zero-Page, mit dem logische Geräte auf verschiedene physikalische umgeleitet werden können, falls dies Ihr CP/M-BIOS unterstützt; z.B. kann das logische Gerät CON: (Console) die Eingaben von unterschiedlichen physikalischen Geräten erhalten; läßt sich am besten per STAT ändern

K Kilobyte; 1024 Byte

Kaltstart -> Cold Boot

LF Linefeed; eine Zeile weiter gehen (Cursor oder Druckkopf); meist nach CR zu finden, um einen Zeilenvorschub zu gewährleisten

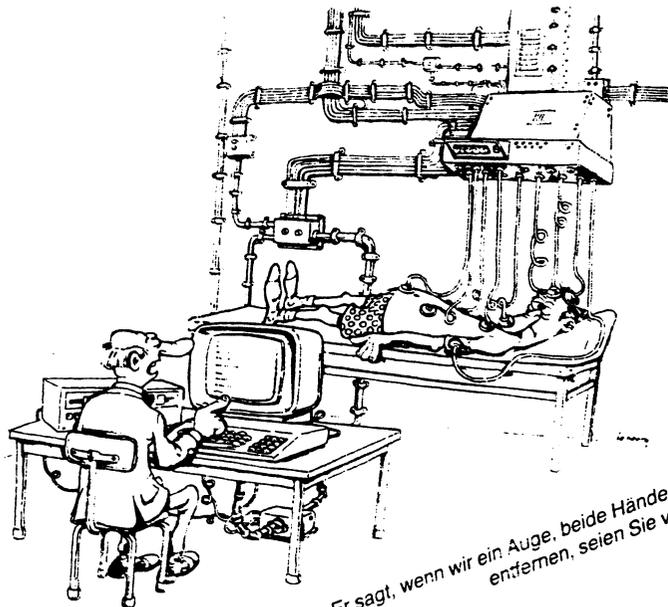
LIST, LST: das Gerät LIST bzw. LST: ist eines der logischen Geräte, die CP/M kennt und ist normalerweise ein Drucker

- loggen meist: ein-/ausloggen; im CP/M: eine neu eingelegte Diskette zum ersten Mal ansprechen bzw. sie dem System bekanntmachen; bei Großrechnern: die Eingabe von Benutzername und -paßwort, bevor man anfangen darf, zu arbeiten
- logisch alles, was nicht physikalisch ist; für das CP/M existieren nur logische Geräte, die je nachdem unterschiedlichen physikalischen Geräten zugeordnet sein können; eine Console-Ausgabe, die normalerweise auf einen Bildschirm gelangen würde, kann so auf einem Drucker erscheinen; außerdem: logische Sektoren sind Sektoren mit 128 Byte, die CP/M als einzige kennt; das Speichermedium "dahinter" (z.B. ein Laufwerk) kann ruhig mit größeren Sektoren arbeiten
- LPT: Line Printer; das physikalische Gerät, das meist LST: zugeordnet wird
- LSB Lowest Signifikant Byte; die unteren 8 Bit eines 16-Bit-Wortes; manchmal auch: Lowest Signifikant Bit, Bit 0 eines Bytes
- MP/M Multi-Programming Monitor Control Program; der große Bruder des CP/M; für den Betrieb mehrerer Terminals an einem Haupt-Rechner
- MSB Most Signifikant Byte; obere 8 Bit in einem 16-Bit-Wort; manchmal: Most Signifikant Bit, Bit 7 eines Bytes
- Nibble obere oder untere 4 Bit in einem Byte
- Offset fester Wert, der zu jeder Variable (z.B. Adresse oder Track-Nr.) addiert wird
- Overflow Überlauf; falls eine Rechnung oder ein Wert eine gesetzte Grenze überschreitet; meist durch ein Flag angezeigt
- Page Seite; 256 Byte im Speicher, die allein durch Änderung eines Bytes, des LSB, adressiert werden können (00-ffh)
- PTP:, PTR: irgendwelche physikalischen Geräte; P=Punch, R=Reader; -> I/O-Byte
- Prüfsumme eine Quersumme oder ähnliches von mehreren Bytes; wird beim CP/M vom Directory gebildet, um festzustellen, ob die Diskette gewechselt wurde
- Punch, PUN: Lochkartenstanzer; früher gebräuchliches Gerät aus der Steinzeit der Rechenanlagen; im CP/M ein logisches Gerät, an dem z.B. physikalisch eine serielle Schnittstelle (mit Modem oder so) hängen kann; -> I/O-Byte
- Random Zufall; Random-Files sind Daten-Files, bei denen man die Datensätze (Records) direkt adressieren (lesen/schreiben) kann; -> sequentiell
- Reader, RDR: Lochkartenleser; s. Steinzeit der Rechenanlagen; logisches Gerät des CP/M; zum Lesen einer seriellen Schnittstelle nicht schlecht; -> I/O-Byte
- Record Diskettenorganisationseinheit; je nachdem mal (physikalisch) ein Sektor von 128 Byte oder (logisch) ein vom Benutzer definierter Datensatz anderer Länge
- R/W, R/O Read/Write, Read/Only; Attribut eines Files oder einer Diskette; je nachdem darf nur gelesen oder auch geschrieben werden; -> SYS
- Sector Translation Table Sektor-Übersetzungstabelle; oft XLT abgekürzt; eine Tabelle, die logische Sektornummern in physikalische übersetzt; wird benutzt, um die Drehung der Disketten auszunutzen beim Lesen von hintereinanderliegenden Sektoren; dabei heißt "logisch" hier manchmal auch, daß es sich schon um physikalische (256, 512 ... Byte-) Sektoren handelt; -> Skew-Faktor
- Select hier: Anwahl(-Bits); eine Bit-Maske, in der 1 Bit gesetzt ist, um ein bestimmtes Laufwerk anzuwählen; manchmal wird noch ein zweites Bit gesetzt, um bei diesem Laufwerk die Rückseite anzuwählen; unterste Ebene des Disketten-Zugriffs; allein dem BIOS überlassen
- sequentiell hintereinander; Zugriffsform auf Files, bei der nur der jeweils nächste Datensatz (Record) gelesen werden kann; -> Random
- Skew-Faktor Konstante, die auf die zuletzt adressierte physikalische Sektor-Nummer addiert wird, um den nächsten logischen Sektor zu erhalten; mit diesem Faktor wird die Sector Translation Table aufgebaut, um den Diskettenzugriff zu beschleunigen
- String Ansammlung von Zeichen; beim CP/M komischerweise immer mit einem "\$" abgeschlossen (Zusammenhang mit Turing-Maschine?)
- SYS Attribut von Files, die unsichtbar und nur für den system-internen Gebrauch bestimmt sind; SYS-Files auf User 0 können nach Digital-Research-Informationen von jeder User-Nummer aus aufgerufen werden; -> R/W, R/O
- System-Tracks eine bestimmte Anzahl Tracks (oft 2) am Anfang einer Diskette, auf denen das CP/M (Boot-Sektor, BIOS, BDOS, CCP) steht, das beim Booten von dort geladen wird; diese Tracks werden nicht als Diskettenplatz gerechnet, sondern per Offset übersprungen; dieser Offset kann auch benutzt werden, um aus einer physikalischen Diskette zwei logische zu machen (eine aus den ersten 40 Tracks und eine mit Offset 40 aus den oberen 40 Tracks oder so)
- TAB Tabulator; ein Steuercode (09), der Cursor oder Druckkopf veranlaßt, zur nächsten durch 8 teilbaren Position zu springen
- TPA Transient Program Area; Bereich von 100h bis zum Anfang des BDOS, in den die Anwenderprogramme geladen und ausgeführt werden; der CCP steht auch in diesem Bereich; -> Anhang C
- TTY: Teletype; Fernschreiber; uraltes Gerät, das als Console zur Ein-/Ausgabe benutzt wurde
- UC:, UL:, UP:, UR: physikalische Geräte, die "U"ser-definiert sind; nicht mit "USER-Bereich" zu verwechseln!; C=Console; L=List; P=Punch; R=Reader
- User Benutzer; hier: es gibt im Directory verschiedene Bereiche (0-15), die jeweils nur zugänglich sind, wenn vorher der entsprechende Userbereich (z.B. per Kommando "USER 1") angewählt wurde; zur Benutzung bei Mehrplatzsystemen bzw. als Urform des Sub-Directory gedacht
- Warm Boot soll heißen: jetzt ist das Gerät schon warm (länger am Laufen) und muß nicht mehr voll initialisiert werden; die meisten Programme enden mit einem Warm Boot, der dann CCP und evtl. auch BDOS lädt und den CCP startet
- Warmstart -> Warm Boot
- Wildcard ein Platzhalter in einem String (z.B. Filenamen) für einen beliebigen Buchstaben oder Teil; im CP/M "?" und "*"
- Word, Wort 16-Bit-Datum bzw. "Informationseinheit aus 16 Bit"
- Zero-Page Seite 0; die ersten 100h im Speicherbereich; ursprünglich von Rechnern stammend, bei denen sich dieser Bereich leichter oder schneller adressieren läßt (6502); im CP/M als Schnittstelle von Anwenderprogramm zu BDOS benutzt; -> Anhang C

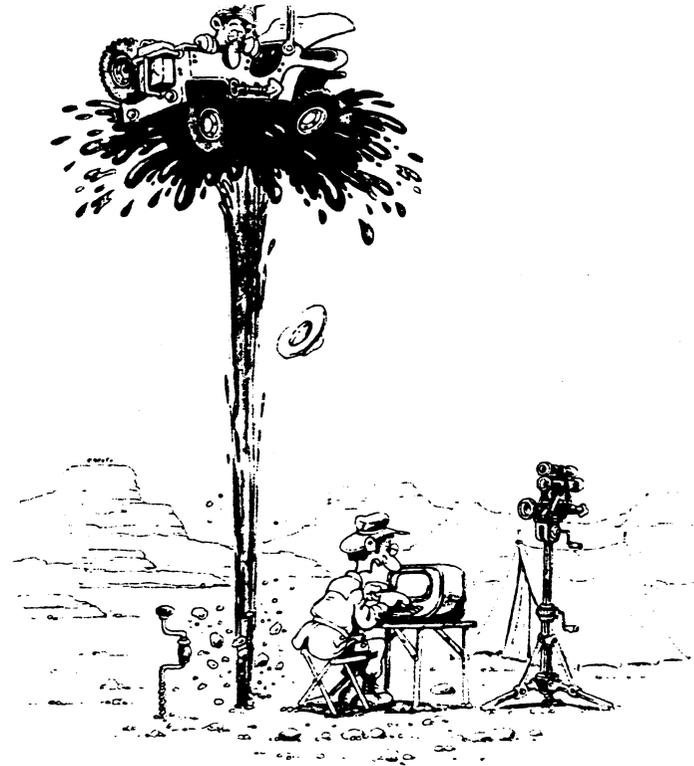
0000h - -	Zero-Page
0100h - -	
	TPA
ccpbase - -	(CCP)
bdosbase - -	BDOS
biosbase - -	BIOS
ffffh - -	

Zero-Page

- 0000h Warm Boot
- 0003h I/O-Byte
- 0004h User/Default-Lw.
- 0005h BDOS-Ansprung
- 0008h-0027h RST-Vektoren 1-5 (unbenutzt)
- 0030h-0037h RST 6 (reserviert)
- 0038h-003ah RST 7 (bei Debug über DDT oder SID: Breakpoint-Entry)
- 003bh-003fh reserviert (unbenutzt)
- 0040h-004fh für BIOS reserviert (je nach BIOS-Version benutzt)
- 0050h-005bh reserviert (unbenutzt)
- 005ch-006bh 1. Filename bei Aufruf "*.COM file1 file2";
bis 007fh: FCB zur freien Benutzung
- 006ch 2. Filename
- 0080h Default-DMA-Buffer



*Er sagt, wenn wir ein Auge, beide Hände, beide Füße und beide Ohren
entfernen, seien Sie völlig normal.*



Mein Programm sagt, wir werden hier nie Öl entdecken ...

d B a s e I I

Eine kurze Einleitung in das Datenbanksystem

v. Harald Mand

Folge II :

4. Summieren von Feldern :

Mit dem Befehl " S U M " lassen sich numerische Datenfelder von Datensätzen über mehrere Sätze hinweg aufsummieren.

Beispiel : Berechnung der Summe aller Einkaufspreise

```
USE INVENTUR      -----> Eröffnung d. Datenbank
SUM EK:PREIS      -----> Aufsummierung aller
                    Datensätze
```

* Bis zu 5 Datenfelder bzw. Ausdrücke lassen sich jeweils Satz für Satz addieren und das Ergebnis getrennt in jeweils einer Speichervariablen ablegen.

Beispiel : SUM MENGE, EK:Preis, VK:PREIS, DIFFERENZ, B:PREIS

Speicherinhalte werden mit Hilfe des Befehls

" D I S P L A Y M E M O R Y " angezeigt.

5. Suchen eines Datensatzes :

Es lassen sich bestimmte Sätze mit Hilfe der folgenden Befehle auffinden :

" F I N D "

Mit diesem Befehl läßt sich ein bestimmter Satz in einer indizierten Datenbank auffinden.

* Der "FIND"-Befehl läßt sich nur anwenden, wenn der Schlüssel (z.B. Name), nach dem man suchen will, aktueller Hauptschlüssel der aktivierten Datenbank ist.

Es genügt ggf. nur den Anfangsbuchstaben des Namens einzugeben.

Der Satz, der durch einen "FIND"-Befehl lokalisiert wurde, wird automatisch zum aktuellen Satz. Er läßt sich mit Hilfe des Befehls "DISPLAY" anzeigen.

Beispiel : Der Name "Meier" soll aus einer indizierten Datenbankdatei "ADRESSE1" lokalisiert werden.

```
USE B: ADRESSEN INDEX ADRESSE1
FIND MEIER
DISPLAY
```

Mit dem Befehl " L O C A T E " läßt sich ein bestimmter Satz in einer Datenbank auffinden.

* Ist der "LOCATE"-Befehl erfolgreich, erscheint der Hinweis "Satz n" auf dem Bildschirm.

Locate arbeitet am schnellsten auf nicht indizierten bzw. ohne Schlüsseldateien aktivierten Datenbanken.

Beispiel : Aus der Datenbank ADRESSEN soll die Adresse von Frau Müller gefunden werden.

```
USE B : ADRESSEN
LOCATE FOR "MÜLLER"$NAME
SATZ : XX
DISPLAY
```

oder es sollen die Adressen herausgefunden werden, deren PLZ größer als 5000 ist.

```
LOCATE FOR PLZ>5000
SATZ : XX
DISPLAY
```

Der Befehl " C O N T I N U E " stellt die Fortsetzung des LOCATE-Befehls dar.

* Zwischen den Befehlen "LOCATE" und "CONTINUE" können ggf. auch andere Befehle zur Ausführung gebracht werden.

```
Beispiel : USE B : ADRESSEN
LOCATE FOR PLZ>5000
SATZ : XXXX
DISPLAY
```

```
CONTINUE
SATZ : XXXX
DISPLAY
CONTINUE
.
.
DATEIENDE ERREICHT
```

6. Positionieren auf einen Datensatz :

Mit dem Befehl " G O " oder " G O T O " läßt sich der dbase-interne Zeiger auf einen bestimmten Datensatz neu positionieren.

* Der Befehl "DISPLAY" zeigt den neuen Datensatz an.

```
Beispiel : USE B : ADRESSEN od. GO TO      ==> erster Daten-
GO TO RECORD 6
DISPLAY                                         satz
```

```
od. GO BOTTOM ==> letzter Daten-
satz
```

7. Einfügen von neuen Datensätzen :

Der Befehl " I N S E R T " ermöglicht das Einfügen eines Satzes an einer beliebigen Position der aktivierten Datenbank.

* Es kann mit jedem Befehl nur ein Datensatz in die Datenbank eingegeben werden.
Bei großen nicht indizierten Datenbanken ist der " I N S E R T " Befehl sehr zeitaufwendig.

Beispiel 1 : Einfügen hinter dem aktuellen Datensatz

Beispiel 2 : Einfügen vor dem aktuellen Datensatz

Beispiel 3 : Einfügen eines leeren Datensatzes

8. Zählen von Datensätzen :

Die Anzahl der Sätze in einer Datenbank werden mit dem Befehl " C O U N T " gezählt.

* dbase zeigt das Ergebnis in folgender Form an

" Anzahl der Sätze = xxxxx "

Beispiel 1 : Die Anzahl der Sätze in der Datenbank "ADRESSEN" soll gezählt werden.

```
. USE B:ADRESSEN
. COUNT
ANZAHL DER SATZE = 00008
```

Beispiel 2 : Es sollen in der Datenbank "ADRESSEN" nur die Sätze gezählt werden, deren Postleitzahlen größer als 2300 sind.

```
.USE B:ADRESSEN
.COUNT FOR POSTLZ >2300
ANZAHL DER SATZE = 00012
```

9. Überspringen von Datensätzen :

Mit Hilfe des " S K I P " Befehls kann der Zeiger, der in dbase auf den aktuellen Datensatz zeigt, auf vorhergehende bzw. nachfolgende Sätze gesetzt werden.

```
Beispiel 1 : .USE B:ADRESSEN
             .LIST
             .5
             .DISPLAY
             .SKIP 3
             .DISP
             .SKIP-6
             .DISP
             .SKIP 2*2
             .DISP
```

10. Sortieren der Datenbankdatei :

Der Befehl " S O R T " bewirkt die Sortierung der aktivierten Datenbank.

* Sortiert wird nach dem angegebenen Datenfeld
Ausgabedatei ist eine neue anzugebende Datei
Die aktivierte Datenbank wird nicht geändert und bleibt weiter im Zugriff.

```
.SORT ON feld TO dateiname
```

```
Beispiel : .USE B:ADRESSEN
           .SORT ON POSTLZ TO ADRESSE1
           .USE B:ADRESSE1
           .LIST
```

11. Umbenennung von Datenbankdateien :

Beliebige Dateien in dbase lassen sich mit dem Befehl " R E N A M E " umbenennen.

* Die Voreinstellung für den Dateityp ist ".DBF".
Eine umzubenennende Datei darf nicht geöffnet (USE-Befehl) sein.

```
RENAME B:alter Name TO B:neuer Name
```

```
Beispiel : .RENAME B:ADRESSEN TO B:ANSCHRIFT
```

12. Anzeige von Datenbanken :

Mit Hilfe dieses Befehls " D I S P L A Y F I L E S " lassen sich alle auf dem angegebenen Laufwerk vorhandenen Dateien vom Typ ".DBF" anzeigen.

Beispiel 1 : alle "DBF" - Dateien von Laufwerk B sollen angezeigt werden.

```
:DISPLAY FILES ON B:
```

Beispiel 2 : alle Dateien von Laufwerk B sollen angezeigt werden.

```
DISPLAY FILES ON B: LIKE *:*
```

weitere Möglichkeiten :

```
nur Indexdateien : .....LIKE *.NDX
nur Reportdateien : ..... LIKE *.FRM
```

Das war der 2. Abschnitt über dbase II . Er befaßte sich mit den notwendigen Befehlen zu Veränderungen und Sortierungen von Datenbanken. Beim nächsten Info geht es dann weiter mit der Erstellung von kpl. Programmen, sowie noch weiteren notwendigen Befehlen.

Ich wünsche Euch viel Erfolg bei der Anwendung.

Harald

In der 22. Ausgabe des Clubinfos stellt Hartmut eine kleine Platine vor, mit deren Hilfe sich eine nicht seriell arbeitende Maus an unsere Computer anschließen läßt. Wer nur einen Funken Moral im Leibe und einen Hunnli übrig hat, baut das Ding natürlich nach, so auch ich. Die hundert Mark gelten inklusive der Maus und aller Teile, versteht sich.

Der elektronische Schalter 4066 war bei meinem Dealer nicht vorrätig. Statt dessen gab er mir zwei Exemplare des 4016, der lt. Beschreibung praktisch identisch ist. Damit lief die Schaltung aber nicht. Daher möchte ich empfehlen, für die von Hartmut vorgeschlagenen Teile keine Ersatztypen zu nehmen.

Wir sehen im Info, daß Hartmut zwei Taster seiner Maus benutzt. Meine hat auch zwei, die jedoch einfach miteinander kurzgeschlossen waren. Hartmuts auch, aber er hat die Verbindung aufgetrennt und eine noch ungenutzte Leitung des Kabels damit bedröhnt. Nach dieser Anregung suchte und fand ich sogar noch zwei freie Leitungen, so daß ein weiterer Taster angeschlossen werden konnte.

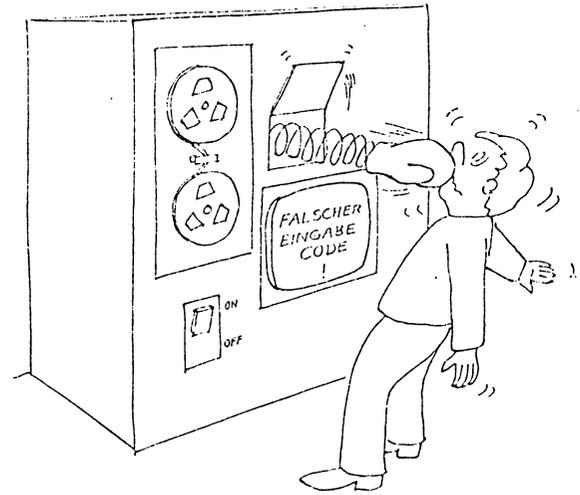
Hier war Bastelei in der Maus nötig: Zunächst mußte Hartmuts Operation durchgeführt werden, um die beiden bereits vorhandenen Tasten einzeln nutzbar zu machen. Für einen dritten Knopf fand sich Platz auf der kleinen Zusatzplatine, auf der die beiden Drucktasten sitzen. Die dafür notwendige Bohrung trennte eine Leitung auf, die jedoch mit einem Stück Draht wieder geschlossen werden konnte. Es handelt sich dabei um die Common-Leitung aller Tasten und der Rollenelektronik. Daher mußte sie auch an die neue Taste angeschlossen werden. Die letzte freie Leitung des Kabels kam an ihren zweiten Pin.

Elektronisch gab es also keine Schwierigkeiten. Mechanisch ist die Geschichte jedoch etwas heikel. Der einzubauende neue Taster braucht natürlich Raum. Glücklicherweise fand sich einer, dessen unten aus der Tastenplatine herausragender Teil mit knapper Not noch nicht die darunter liegenden Bauteile der Hauptplatine berührte. Es mußte dafür aber bereits ein wenig geschliffen werden. Sein Druckknopf steht so hoch über, daß er durch eine niederzubringende Bohrung im Gehäusedeckel gerade etwa 3 mm herausragt. Das ist eine optimale Arbeitshöhe.

Wer das nachbauen möchte, sollte sich unbedingt in seiner Maus sehr sorgfältig nach passenden Plätzen umsehen. Es ist auch nicht verkehrt, vorsichtshalber zwei oder drei verschiedene kleine Taster zur Auswahl bereitzuliegen zu haben. Wenn eine so glückliche Anordnung wie in meinem Exemplar nicht möglich ist, geht aber auch die einfachste Lösung: Die Taste wird über einem genügend großen Hohlraum, wovon es in allen Mäusen genug gibt, direkt in den Gehäusedeckel geschraubt. Um den Deckel ganz vom Boden trennen zu können, empfiehlt sich dann eine Steckverbindung zur übrigen Elektronik.

Leider mußte nun auch eine neue Obermann-Platine her, denn für sieben Anschlüsse hat der 7404 einen Inverter zuwenig. Ein zweiter Chip mußte sein. Außerdem mußte die Steckverbindung von dieser Platine zur Tastatur um zwei Pins verbreitert werden, die auch nicht mehr auf die sehr kleine alte Platine paßten. Im Prinzip hat sich aber nichts an dem von Hartmut vorgestellten Schaltungsvorschlag geändert, so daß die neue Schaltung hier nicht vorgestellt werden muß.

Freilich kann ich nur für meine eigene Maus (M1 von Noris Data) versichern, daß die Umbauten problemlos machbar sind. Hartmuts Maus sieht inwendig genauso aus, wahrscheinlich alle anderen auch. Man kann auf der Ladentheke schlecht dem Teil mit dem Schraubenzieher zuleibe gehen, um das zu überprüfen, aber die Chance, ein geeignetes Modell zu erwischen, dürfte bei 100% liegen.



Datenschutz automatisiert

Möchte jemand meine alte Platine haben? Sie treibt die Rollenelektronik und eine Taste. Auf dem 7404 ist noch ein Inverter, und auf dem zweiten 4066 sind noch drei Relais frei, so daß Hartmuts Trick mit der getrennten Verbindung zwischen den beiden vorhandenen Tasten ohne Anbauten noch durchführbar ist. Ich möchte die Platine aber nur unbestückt hergeben, denn in Lübeck kriege ich keinen 4066. Bitte melden!

In der Praxis stellte sich heraus, daß die Impulse von der Rolle sehr rasch aufeinander folgen. Die Maus darf daher nur sehr langsam bewegt werden. Vielleicht sollte man jedes zweite Loch in den beiden Blendscheiben der Rollenmechanik verstopfen, so daß nur noch halb so oft ein Impuls erfolgt. Dann wäre die Garantie für die Maus endgültig verwirkt. Aber das hat den begeisterten Fummler noch selten abgeschreckt.

Es ist eine Wonne, mit der Maus zu arbeiten. Gerade eben beim Korrekturlesen dieses Textes karriökere ich damit im Bildschirm kreuz und quer, Maus in der Rechten, Bier in der Linken, Augen nur noch auf dem Text, nicht mehr auf der Tastatur. Das Teil arbeitet nämlich nicht nur mit Graphikprogrammen zusammen, sondern mit allem, was die Pfeiltasten und die anderen Tasten aus der Keyboard-Reihe 3840h bespitzelt. Also auch mit TSCRIPS. Hartmut, Deine Idee war Sahne!

Arnulf Sopp

Noch ein Druckerpatch

von Manfred Held

Nein, nein keine Angst, nicht noch ein X'der Patch im System um irgendwelche Steuerzeichen oder Grafikzeichen darzustellen. Diesesmal ein Hardpatch ?????!

Folgendes Problem:

Bei Newdos, Gdos ect. wird CR in LF umgewandelt. Es wird an den Drucker also nur CR (0Dh) ausgegeben. Der Drucker muss so eingestellt werden, dass nach einem CR automatisch ein Zeilenvorschub gemacht wird. Man kann dem Betriebssystem zwar beibringen, dass CR und LF getrennt zum Drucker gebracht wird, dies wurde auch schon oeffter getan, aber mit Programmen, die eigene Druckertreiber haben, steht man wieder vor demselben Problem.

Anders beim Betriebssystem CP/M. CP/M sendet CR und LF getrennt. Es wird keine Umwandlung vorgenommen. Auch die Programme behandeln CR und LF als zwei getrennte Zeichen.

Im Betriebssystem CP/M unseres Computers gibt es einen Softschalter, der wahlweise LF zu 00h umwandelt. Somit koennen wenigstens die Programme unter CP/M, in begrenztem Umfang genutzt werden.

Damit die Programme in CP/M die Faehigkeiten des Druckers voll nutzen koennen, benoetigt der Drucker ein getrenntes CR und LF. Das steht aber im Widerspruch mit dem Drucker, der eben anders eingestellt werden muss.

Die Loesung:

Laut Druckerhandbuch gibt es einen Schalter oder Jumper (Autolinefeed oder CR(AUTO FEED XT) oder sonst irgendwie) damit der Drucker nach Empfang des CR einen Zeilenvorschub ausfuehrt.

Wichtiger ist aber der Anschluss am Drucker. Laut meinem Handbuch hat der Drucker am Pin 14 des Centronics-Steckers einen Eingang mit der Bezeichnung "AUTO FEED XT". In der Beschreibung zu den Anschlusspins des Steckers heisst es :

Empfaengt der Drucker einen CR-Code, wenn dieses Signal L ist, schiebt er das Papier nach Druckende automatisch um eine Zeile vor.

Das heisst, wenn L-Pegel an diesem Pin anliegt, und CR empfangen wird, fuehrt der Drucker einen Zeilenvorschub aus. Liegt H-Pegel an, wird CR und LF getrennt behandelt. Der Drucker fuehrt keinen Zeilenvorschub aus, wenn CR alleine empfangen wird sondern wartet bis LF empfangen wird. Wichtig dabei ist, dass der Schalter CR (AUTO FEED XT) auf "Drucken ohne LF" steht.

Fuer unser Problem heisst das, unter Newdos, Gdos ect. muss der Eingang von Pin 14 auf L-Pegel liegen, fuer CP/M auf H-Pegel.

Man koennte jetzt einen Schalter in den Anschlussstecker einbauen, mit dem Pin 14 einmal auf Masse geschaltet wird oder auf +5V. Das hat aber den Nachteil, vergisst man den Schalter bei Betriebssystemwechsel umzuschalten, gibt es Schrott am Drucker.

Die bessere Loesung ist, man sucht sich ein freies Port und ein freies Pin an dem Port und verbindet das Pin mit dem Eingang am Drucker, es muss nur beachtet werden, dass die Ruhelage des Ports nach einem Reset, L-Pegel ist.

Der Rest ist Software.

Ich habe im Bootsector des CP/M's ein freies Plaetzchen gefunden und vier Byte eingepflanzt, die jetzt bei Arbeiten mit CP/M den Drucker umschalten.

Somit stehen mir alle Moeglichkeiten des Druckers unter Newdos und CP/M voll zur Verfuegung.

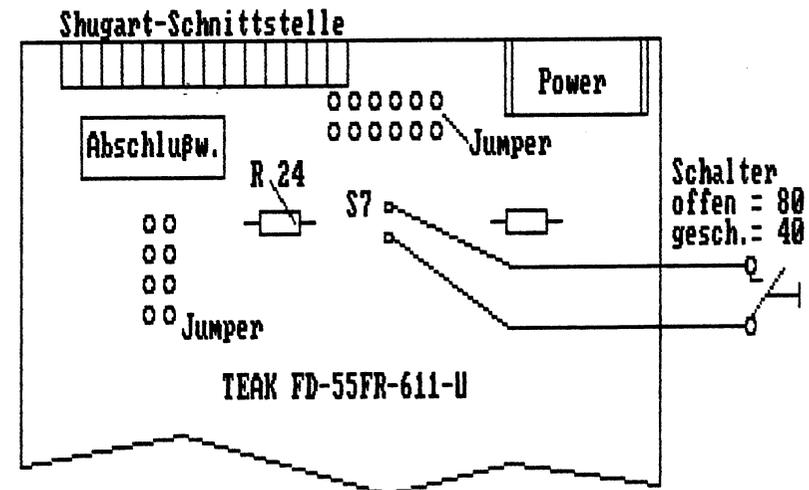
Wieder mal: 40 / 80 - Trackumschaltung diesmal: TEAK FD-55FR-611-U-Laufwerke

Die Firma TEAK scheint ständig bemüht ihre Laufwerksproduktion auf dem neuesten technischen Stand zu halten. Dadurch kommt aber mancher Käufer eines 80-Spur-TEAK-Laufwerks, von dem behauptet wird, daß es auf 40-Spurbetrieb umschaltbar ist, ganz schön in Schwierigkeiten. Immerhin erschienen allein im CLUB 80-Info schon zwei verschiedene Anleitungen für die Umschaltung von TEAK-Laufwerken.

Vor kurzem liefen mir zwei Laufwerke über den Weg, die man einem Bekannten als 40-Spurer verkauft hatte. Bei genauerer Betrachtung stellte sich heraus, daß es sich um Laufwerke mit der Bezeichnung FD-55FR-611-U handelte, die von einem anderen Anbieter als umschaltbare 80'er verkauft werden. Nach kurzer Suche war die Stelle gefunden, an der ein einfacher Ein/Aus-Schalter eingelötet werden muß, um sowohl 40 als auch 80 Tracks benutzen zu können.

Viel Spaß und Glück beim Löten, euer

Hartmut Obermann



Anmerkungen zum Club-80-ECB-Bus-Projekt

Liebe Club-Freunde, die Ihr den Mut gehabt habt, Euch an die Löterei des ECB-Bus-Projektes heranzuwagen, Euch speziell gilt der folgende Artikel zu dem Thema. Vorher möchte ich aber noch einige Bemerkungen loswerden, die verdeutlichen sollen, warum ich meine etwas abweichenden Vorstellungen eines ECB-Bus-Interfaces denen Eures Projektes entgegenstellen muß.

Die Grundvorstellung des ECB-Bus ist nicht nur das Umsortieren einer wilden Pinanordnung auf den Systembus-Steckern unserer Computer auf die noch unübersichtlichere des ECB-Bus sondern noch eine Reihe weiterer Strukturen, die speziell auf die besonderen Fähigkeiten der Z80-CPU abgestimmt sind und auch von einem vollständigen ECB-Bus unterstützt werden.

Dazu gehört zunächst der Interrupt Mode 2 (IM2), der voraussetzt, daß die Interrupt-auslösende Karte der CPU beim Interrupt-Acknowledge einen 8Bit-Vektor über den Datenbus mitteilt. Dieser Vektor muß vom ECB-Bus über den Datenbuffer auch zur CPU gelangen können, wenn IORQ* und M1* gleichzeitig low sind.

Außerdem müssen die Buffer aller Bussignale bidirektional sein, weil bei DMA-Zugriff auf Komponenten des CPU-Boards der DMA-Controller auf dem ECB-Bus auch die entsprechenden Baugruppen des CPU-Boards adressieren muß. Das bedeutet einen sehr viel größeren Aufwand bei der Steuerung der Treiberrichtung dieser Buffer.

Und schließlich soll der ECB-Bus nicht nur selbstgestrickte Karten aufnehmen sondern hauptsächlich den Einsatz der breiten Palette käuflicher Karten für ECB-Systeme ermöglichen. Daher verbietet sich auch die prinzipiell geniale Lösung, der Richtungssteuerung des Datenbuffers über Freigabesignale, die die ECB-Bus-Karten liefern. Kommerzielle Karten wissen nicht, daß Euer Bus solche Signale voraussetzt.

Das Konzept Eures ECB-Bus baut auf den Möglichkeiten des TRS-80-Systembus auf, die leider wirklich recht bescheiden sind. IM2- und DMA-Fähigkeit sind dort nicht vorhanden. Beim GENIE und beim Komtek 1 lassen sich aber alle Eigenschaften des ECB-Bus verwirklichen, ohne intern große Eingriffe machen zu müssen.

Um aber auch beim TRS-80 zumindest 90% der kommerziellen Karten, die ohne IM2 und DMA arbeiten, nutzen zu können, ist es unumgänglich, von der Richtungssteuerung des Datenbuffers durch die Karten selbst abzukommen. Da ist dann auch die bei mir eingeschlagene Ochsentour nötig, die Richtungssteuerung aus den Freigabesignalen der Baugruppen innerhalb des Computers herzuleiten.

Die im folgenden Artikel beschriebene ECB-Bus-Eingangskarte berücksichtigt nicht nur die o.a. Gesichtspunkte sondern bringt noch ein paar zusätzliche Leistungen, die nicht unbedingt an den ECB-Bus gebunden sind, sondern einige andere Hardware-Erweiterungen unterstützen. Diese Features sind aber nicht unbedingt wichtig und können auch ausgespart werden.

Es ist beim GENIE und Komtek ohne weiteres möglich, den ECB-Bus mit dieser Eingangskarte anstelle der alten zu betreiben. Beim TRS-80 sind noch zusätzliche Maßnahmen nötig, die einen voll funktionsfähigen ECB-Bus ermöglichen.

Helmut Bernhardt

Während bei Verzicht auf DMA- und IM2-Fähigkeit die Steuerung des Datenbuffers zwischen Computer und externem ECB-Bus relativ einfach zu realisieren ist (der Buffer darf nur in Richtung CPU treiben, wenn Daten von Baugruppen gelesen werden, die nicht auf der CPU-Seite des Buffers - also auf dem ECB-Bus - sitzen), sind bei der Einbindung dieser Features einige zusätzliche Aspekte zu berücksichtigen.

Der Interrupt-Mode2 der Z80-CPU setzt voraus, daß der Interrupt-Lieferant beim Interrupt-Acknowledge (M1* und IORQ* beide low) ein 8Bit-Wort auf den Datenbus legt, das die CPU als LSB einer Adresse in der Interrupt-Vektor-Tabelle interpretiert. Dieses Byte muß von einer Interrupt-Quelle vom ECB-Bus durch den Datenbuffer auch zur CPU gelangen. Der Buffer muß beim Interrupt-Acknowledge also auch in Richtung CPU treiben.

Bei Übernahme der Daten-, Adreß- und Steuerbusse durch einen DMA-Controller (DMAC) auf dem ECB-Bus muß dieser auch Zugriff auf RAM, EPROM und alle CPU-seitig des Buffers liegenden Baugruppen haben. Für Adreß- und Steuerleitungen gestaltet sich diese Richtungssteuerung recht einfach. Hier genügt es, wenn durch das low aktive CPU-Signal BUSAK* (nur dann darf der DMAC arbeiten) die Buffer dieser Signale in Richtung zur CPU treiben, so daß der DMAC dort entsprechend adressieren kann. Für die Steuerung des Datenbuffers sind noch weitere Umstände zu berücksichtigen.

Wenn die CPU den Bus kontrolliert, kann beim Schreiben der Buffer immer in Richtung ECB-Bus treiben. Beim Lesen darf er nur dann nicht in Richtung CPU treiben, wenn interne Baugruppen (CPU-seitig des Buffers) adressiert werden. Sonst würde ein von außen gelesenes FFH gegen ein von der intern adressierten Baugruppe ausgegebenes Datenwort arbeiten. Abgesehen davon, daß die gegeneinander arbeitenden Komponenten sich irgendwann gegenseitig zerstören, würde die CPU Fehlinformationen lesen.

Wenn der DMAC ~~45~~ den Bus steuert, ist Lesen und Schreiben für die Treiberrichtung des Buffers das ganze Gegenteil. Wenn der DMAC Daten einer CPU-seitigen Systemkomponente liest, wobei er dann auch die Leitung RD* low zieht, muß der Buffer in Richtung ECB-Bus treiben. Das darf er aber nur dann, wenn er auf CPU-seitige Komponenten zugreift. Wenn er von einer Baugruppe auf dem ECB-Bus liest, muß der Buffer in Richtung CPU treiben, um dann nicht auf dem ECB-Bus zwei Datenwörter gegeneinander arbeiten zu lassen.

Für die Treiberrichtung des Buffers muß also berücksichtigt werden, ob der DMAC oder die CPU den Bus kontrolliert, ob die adressierte Baugruppe auf dem ECB-Bus oder CPU-seitig des Buffers liegt und ob gelesen oder geschrieben wird.

In Tabelle 1 sind die für verschiedene Betriebszustände aus obigen Überlegungen abgeleiteten Treiberrichtungen (von der CPU aus gesehen) zusammengestellt. Dabei ist zu berücksichtigen, daß zusätzlich auch noch beim Interrupt-Acknowledge die Richtung "rein" sein muß, weil der GENIE keine eigenen vektorisierten INT-Quellen hat. Diese Tabelle ist Grundlage der Schaltung in Abb.1. Die Richtungssteuerung soll ausschließlich aus Signalen, die von CPU-seitigen Baugruppen zu beziehen sind, erfolgen. Nur dann ist auch gewährleistet, daß auf dem ECB-Bus jede handelsübliche Karte funktioniert. Kommerzielle ECB-Bus-Karten legen kein aktives Signal auf den Bus, das in die Buffersteuerung einbezogen werden kann.

HEFT
23
Februar
1988

74

Tabelle 1: Treiberrichtung des ECB-Bus Databuffers

75

Bus-Steuerung durch	interne Baugruppe adressiert		externe Baugruppe adressiert	
	Read	Write	Read	Write
CPU	raus	raus	rein	raus
DMAC	raus	rein	rein	rein

Der Aufwand dafür ist aber nicht unerheblich und der Anwender dieser Bussteuerung muß sein System genau kennen, um die nötigen Steuersignale an die Schaltung legen zu können. Einen Anhaltspunkt dafür, welche Freigabesignale vorkommen können, mag die Tabelle 2 geben. Darin sind die prinzipiell vorhandenen Baugruppen und einige häufig benutzte Hardware-Erweiterungen und die Punkte, wo deren Freigabesignale abzugreifen sind, zusammengestellt. Diese Punkte sind mit jeweils einem der Punkte A bis H auf der Eingangskarte zu verbinden.

Tabelle 2: Interne Freigabesignale

CPU-Board	Adresse	IC	Typ	Pin
RAM	4000-FFFF (3900-3BFF)	(7)	37	367 15
ROM1	0000-0FFF		10	3001 20
ROM2	1000-1FFF		11	3002 20
ROM3	2000-2FFF		12	3003 20
ROM4	3000-36FF(37DF)	(7)	13	2716 20
Tastatur	3800-3BFF(38FF)	(7)	7	368 1
Video-RAM	3C00-3FFF		35	32 3
Video-Board				
Cassette 1	Port FF		20	32 11
Cassette 2	Port FE	bleibt unberücksichtigt #1		
Expansion-Interface	EG3014			
RAM1	8000-BFFF		37	20 10
RAM2	C000-FFFF		37	20 9
Floppy	37E0-37FF		29	139 12
Drucker	37E8 u. Port FD		31	156 9
RS 232 EG3020	Ports F8, F9		37	20 10
EXP1 von RB	37E0-37FF		18	155 2,14
	Port FD		14	32 3
RB.V24	Ports 80-88		280-CTC	16
			Z80-DART	35
HRG1B von RB	Ports 00-7F		?	155 2,14
Schmidtke 80Z.Karte	B000-BFFF		?	245 19
	Ports D0, D1		?	138 15
EG64MBA	Port DF	bleibt unberücksichtigt #1		
EG64MBA+ (6)	Ports DE, DF			
256K-Banker (10)	Port EC			
(u. ED mit dieser Karte)				
CP/M-Banker (6)	Ports 50-5F			

#1 diese Baugruppen werden nicht gelesen und brauchen deshalb nicht in die Buffersteuerung miteinbezogen zu werden, das IN A,(0DFH) des EG64MBA dient nicht der Datenaquisition, es setzt nur das 74LS259-Latch zurück, ein Datenwort wird nicht ausgegeben

76

Im Normalfall liegen alle memory-mapped (mm) Baugruppen CPU-seitig des Treibers, so daß dann einzig MERO* (IC16, 74LS367, Pin5) an die Schaltung geführt werden muß. Wenn aber auch nur eine mm Baugruppe auf dem ECB-Bus steckt, müssen alle anderen mm Freigabesignale einzeln an die Schaltung geführt werden.

Durch Vorschalten weiterer AND-Gatter vor die Eingänge des 74LS30-ICs (z.B. 74LS08, 74LS11, 74LS21) kann die Anzahl der verwendbaren Eingänge für Freigabesignale beliebig erhöht werden (Abb.10).

Die DMA-Fähigkeit der ECB-Busbuffer alleine reicht nicht aus. Es muß durch Verbinden der Systembus-Leitung BUSAK* mit CCDBS/STADBS* und D0DBS/ADDBS* auch dafür gesorgt werden, daß beim DMA-Zugriff die Buffer der CPU-Signale in den hochohmigen Zustand versetzt werden. Das kann entweder auf der Eingangskarte durch Querverdrahtung der entsprechenden Pins von CN2 bzw. CN3 oder durch feste Verdrahtung auf dem CPU-Board gemäß Abb.11 erreicht werden.

Da für die Richtungssteuerung des Datenbuffers ohnehin einige ICs nötig waren, und der ECB-Bus auch IM2-fähig ist, ließ sich mit etwas Mehraufwand auch gleich eine Vektorisierung der Interrupts des 25ms-Timers und des Floppy-Controllers realisieren. Dafür ist Voraussetzung, daß auf dem ECB-Bus auf einer Karte ein freier Z80-CTC-Kanal (2) vorhanden ist, über den durch Software das gemeinsame INT*-Signal des Systems umgeleitet werden kann. Der CTC-Kanal ist dann im Zähler-Modus mit der Zählkonstanten 1 und Triggern durch eine negative Flanke zu programmieren.

Die direkte Verbindung des INT*-Signals (im Schaltplan INTEXP*) von der Floppy-Baugruppe zur CPU ist dafür aufzutrennen. Das Signal INTEXP* ist stattdessen an den entsprechend bezeichneten Punkt der Schaltung und an den freien Triggereingang des CTC-Kanals zu legen. Die INT*-Leitung des ECB-Bus ist an den Punkt INTECB* zu legen und der Ausgang INTCPU* ist mit dem INT-Eingang der CPU (Z80, Pin16) zu verbinden.

Damit ist gewährleistet, daß nach dem Einschalten oder Drücken des RESET-Knopfes immer der Interrupt vom FDC-Board direkt zur CPU durchgeschaltet wird und das Betriebssystem im IM1 arbeiten kann. Wenn allerdings andere Baugruppen auf dem ECB-Bus in Echtzeit im IM2 betrieben werden sollen, müssen auch die systemeigenen Interrupts dieses Spiel mitmachen können und das geht nur dann, wenn ihnen der CTC-Kanal beim INT-Acknowledge einen Vektor zur Verfügung stellt. Die Schaltung leistet es, daß ein LD A,xxxx xx1xB; OUT (0EDH),A das INT* Signal des FDC-Boards über den CTC umleitet.

Die Software muß dann aber Rücksicht auf diesen Umstand nehmen. In der INT-Vektor-Tabelle darf nicht einfach 4012H stehen (INT-Vektor des DOS), da die Serviceroutine des DOS nicht mit RETI sondern mit RET endet und der Z80-CTC dann nicht weiß, wann er seinen IEO-Ausgang wieder auf High zurücknehmen soll. Es muß folgender Umweg eingeschlagen werden:

INTAB	DEFW	SERV1	;Anfang INT-Tabelle
	DEFW	SERV2	;nächster Vektor
	DEFW	;u.s.w.
	
	DEFW	CTCN	;Vektor für Serviceroutine des INT vom CTC-Kanal
	;N, über den die System-Interrupts laufen
	DEFW	LET2T	;Ende der Vektor-Tabelle
	
CTCN	CALL	4012H	;Serviceroutine des DOS
	EI		
	RETI		

Außerdem bleibt es dem Anwender offen, während des IM2-Betriebes anderer Baugruppen den 25ms INT verhungern zu lassen. Wenn beim Lable CTCN einfach ein EI, RETI steht, wird 37E0H nicht mehr gelesen und daraufhin erfolgt kein weiterer Interrupt des Timers mehr. Eine Reinitialisierung des Timer-INTs geschieht durch Umprogrammieren des Vektors auf ein anderes Lable, das wieder den CALL 4012H enthält, und einmaliges Lesen von 37E0H.

Durch Zurücksetzen von D1 in Port EDH wird wieder der INT des FDC-Boards direkt an die CPU durchgeschaltet und alle Interrupts des ECB-Bus werden unterbunden.

Mit der für die Interrupt-Steuerung benötigten Portdecodierung und mit dem Latch wurden noch einige zusätzliche Funktionen realisiert. Zunächst wurden auch die Portfreigabesignale OUTECH*, OUTECH* und OUTEFH* hergeleitet. Davon kann OUTECH* zur Freigabe des 74LS273 Latch auf dem 256K-Banker (10) benutzt werden. Dieses Signal wird direkt an den Pin11 des 74LS273 geführt, wobei dann aber die bisher dahin führende Leitung zu durchtrennen ist. Damit ist dann das 74LS30 IC auf dem Banker überflüssig und auch die Leitungen A0 bis A5 sowie IORQ* und WR* brauchen nicht mehr dorthin geführt zu werden (A6 und A7 werden dort nicht nur zur Portdecodierung sondern auch noch zur Erzeugung der 8Bit-Refreshadresse benötigt und müssen deshalb weiterhin angeschlossen bleiben).

Mit Bit 0 in Port EDH wurde ein softgesteuertes Invertieren des zum 256K-Banker führenden Signals A15 realisiert. Damit läßt sich mit D0=0 an Port EDH (Einschaltzustand) vorgeben, daß die unteren 32K Adreßbereich des Z80 gebankt werden können, während D0=1 an Port EDH das Banking der oberen 32K festlegt.

Und schließlich kann mit D2=1 an Port EDH ein gemeinsames Invertieren der Adressen A14 und A15 erreicht werden. Die dabei gewonnenen Signale A14' und A15' können anstelle der Signale A14 und A15 an die Decoderschaltung für die 16K (ROMs und mm I/O), IC25, 74LS139, Pins 14 und 13 geführt werden und gestatten dadurch ein Verlegen dieser Komponenten an das obere Speicherende 48-64K. In diesem Bereich funktionieren dann zwar die ROMs nicht mehr, wenn man aber dann noch ein 74LS32 IC spendiert und mit dem Signal ED,3 (D3 von Port EDH) ein programmierbares Abschalten der ROMs einbaut (Abb.10), hat man auch noch die Funktionen des Omikron Mappers (Kompatibler Selbstbau in (9)) für den Betrieb von CP/M realisiert. Dieser leistet (wenn auch mit einem anderen OUT-Befehl) ebenfalls das Einstellen der Systemkonfiguration:

```
0000H-F7DFH RAM (7) #1
F7E0H-F7FFH Floppy, Drucker
FB00H-FBFFF Tastatur (7)
FC00H-FFFFH Video-RAM
```

#1 der Omikron Mapper für den TRS 80 leistet selbst eine vollständige Decodierung des Bereichs des Sonder-ROMs des 68NE

Ein Patchen der CP/M Systemdiskette ist sehr einfach. Auf den Systemspuren läßt sich relativ einfach die Sprungleiste des Loader Bios finden, die aus einer Reihe von Jumps besteht (C9 nn nn C9 nn ...). Daran schließen sich die Disk Parameter Tabellen mit sehr vielen 00H an und unmittelbar danach stehen die Befehle LD A,40H; OUT (50H),A. Diese beiden Befehle sind durch die Befehle LD A,xxxx 11xB; OUT (0EDH),A zu ersetzen. Damit läuft das CP/M des Omikron Mappers dann auch ohne denselben.

Wenn diese Eingriffe auf dem CPU-Board gemacht werden, ist der Computer aber von der ECB-Bus-Eingangskarte abhängig, weil von dieser dann lebenswichtige

Signale geliefert werden. Der ECB-Bus braucht selbst nicht angeschlossen zu sein.

Von dieser Abhängigkeit kann man sich durch einen Mehrfach- (oder mehrere Wenigfach-) Umschalter lösen. Abb.9 zeigt, wie man damit entweder die ursprünglichen Signale des CPU-Boards oder die steuerbaren Signale dieser Schaltung an die entsprechenden Stellen des CPU-Boards führt, und damit das Gerät entweder wie bislang ohne ECB-Eingangskarte oder mit derselben und allen ihren Mehrleistungen laufen lassen kann.

Um den Umfang der (zusätzlich zu denen des Systembus) an die Eingangskarte geführten Leitungen etwas zu reduzieren, bietet es sich an, IC7, 74LS30 auf der Eingangskarte nicht zu bestücken und dieses IC im Computer an geeigneter Stelle huckepack mit den Pins 7 und 14 auf ein anderes Dill14 IC zu löten und die internen Freigabesignale fest dorthin zu verlegen (Pins 1-6, 11-12). Dann braucht nur noch das Signal INTERN von Pin8 des 74LS30 an die Eingangskarte (CN2, Pin25c) geführt zu werden.

Wenn die zusätzlichen Features der Eingangskarte voll genutzt werden sollen, können alle benötigten Signale (SYSRES* A15* A14' A15' ED,3 OUTECH*) über freie Verdrahtung an unbelegte Pins von CN2 gelötet werden. Im Layout sind nur die Signale INTCPU* INTEXP* INTECB* und INTERN über CN2 geführt. Dadurch können alle Verbindungen mit dem Computer (nicht nur der Systembus) über CN2 laufen.

Wer diese Variante des ECB-Bus bauen möchte, kann bei mir für 10 DM (incl. Rückporto) eine geätzte aber ungebohrte Karte im Europaformat bekommen. Sollte irgendetwas die Karte am Komtek 1 betreiben wollen, kann ich entsprechende Informationen zur Verfügung stellen, die eine Nutzung auch dort ermöglichen. Der Anschluß an den TRS 80 ist nicht ohne Sondermaßnahmen möglich, weil die internen Datentreiber IM2-Betrieb verhindern. Ein Hardware-Patch, der dagegen hilft, ist in (8) beschrieben. Eine Herleitung der Signale IORQ* MERQ* RD* und WR* aus den daraus gewonnenen Signalen IN* OUT* MWR* und MRD* des TRS 80 Systembus mit Gattern erzeugt Signale mit nicht ganz richtigem Timing, die eventuell Schwierigkeiten bereiten können; hier ist das Abgreifen der originalen Signale eine bessere Lösung.

Aufbau und Anschließen der Karte

Entgegen der üblichen Technik, solche Karten doppelseitig geätzt zu entwerfen, wurde hier ein einseitiges Layout mit einer unverschämten Menge Drahtbrücken bevorzugt, was das Durchkontaktieren an IC-Sockel-Pins vermeidet. Damit wird beim Aufbau aber viel Fummelei und beim Testen viel Ärger erspart.

Der Stecker CN1 (VG64, a,c, Stifte, gewinkelt) wird auf den ECB-Bus gesteckt. Für den Anschluß an den Systembus wurden 2 Varianten vorgesehen. Durch Einbau einer VG64 a,c-Buchsenleiste bei CN2 von der Lötseite (Abb.8) muß durch einen entsprechenden Drahtverhau zum Gegenstück für den 50poligen Platinenrandstecker des CPU-Boards die Anordnung der Signale umsortiert werden. Wer allerdings ein ästhetisches 50poliges Flachkabel bevorzugt, kann CN2 unbestückt lassen und stattdessen in die nicht angeschlossenen Lötungen von CN3 von der Lötseite einen geeigneten 50poligen Stecker einlöten. Dann wird aber der zum Umsortieren der Signale nötige Drahtverhau nur auf die Karte zwischen CN2 und CN3 verlagert.

Außer den reinen Bus-Signalen des Computers müssen bei Bedarf auch noch die aktiven Steuersignale der Eingangskarte an den Computer zurückgeführt werden und die im Computer abzugreifenden Freigabesignale an die Eingangskarte geführt werden. Dafür sind am oberen Platinenrand entsprechende Lötunkte vor-

HEFT
23
Februar
1988

78

handen. Die wichtigeren Signale sind aber auch an Lötunkte von CN2 geführt, womit dann alle Signale über CN2 (und bei entsprechender Querverdrahtung auch CN3) mit dem Computer verbunden werden können. Dafür reicht dann aber der 50polige Platinenrandstecker des CPU-Boards mit seinen 3 freien Pins nicht mehr aus. Da muß dann noch eine zusätzliche fliegende Steckverbindung herhalten, die diese zusätzlichen Signale übergibt.

Steckerbelegungen

CN1 (ECB-Bus)			CN2 (vom Systembus)		
Reihe a	NR.	Reihe c	Reihe a	NR.	Reihe c
GND	32	GND	GND	32	GND
BUSAK#	31	RESET#	BUSAK#	31	RESET#
A9	30	MERQ#	CLOCK	30	nc
A13	29	CLOCK	MERQ#	29	RFSH#
RFSH#	28	A15	IORQ#	28	RD#
IORQ#	27	A12	M1#	27	WR#
M1	26	M1	HALT#	26	nc
M1	25	HALT#	nc	25	INTERN
M1	24	RD#	nc	24	INTEXP#
M1	23	M1	NMI#	23	INTECB#
-12V	22	WR#	A11	22	A8
M1	21	INT#	A10	21	A14
M1#	20	NMI	A13	20	A9
M1	19	M1	A12	19	A15
A14	18	A10	nc	18	nc
M1	17	A11	nc	17	nc
M1	16	IE0	nc	16	nc
-5V	15	M1	nc	15	nc
M1	14	D1	A7	14	A6
+12V	13	M1	A5	13	A4
M1	12	A14	A3	12	A2
BUSRD#	11	IE1	A1	11	A0
WAIT#	10	M1	BUSRD#	10	nc
A6	9	A7	nc	9	WAIT#
A5	8	A8	nc	8	nc
A4	7	A1	D5	7	D0
A2	6	A3	D6	6	D7
D4	5	A0	D3	5	D2
D3	4	D2	D4	4	D1
D6	3	D7	nc	3	INTCPU#
D5	2	D0	nc	2	nc
+5V	1	+5V	(+5V)	1	(+5V)

- #1 diese Pins sind zum Teil nicht belegt oder führen Signale, die hier nicht benutzt werden
- #2 die Lage von -12V wird nicht einheitlich gehandhabt, diese Spannung kann auch woanders liegen (muß bei jeder gekauften Karte geprüft werden)

Literatur

- <1> Verbindend - Der ECB-Bus / Johannes Assenbaum / c't 12/85, 60-61
- <2> Z80 CTC - Einsatz und Programmierung / Rolf Keller / c't 4/85, 92-94
- <3> Interrupt-Priority-Encoder und Vektorgenerator für IM2 mit dem Z80 CTC, H. Bernhardt / Info des GENIE/TRS 80-User-Club Bremerhaven 12/85, 10-11
- <4> Direkter Speicherzugriff; Schneller als die CPU - So arbeiten DMA-Controller-ICs / Rolf Keller / c't 8/85, 80-83

<5> Z80 DMA - Schnell, aber Kompliziert / Rolf Keller / c't 12/85, 76-79

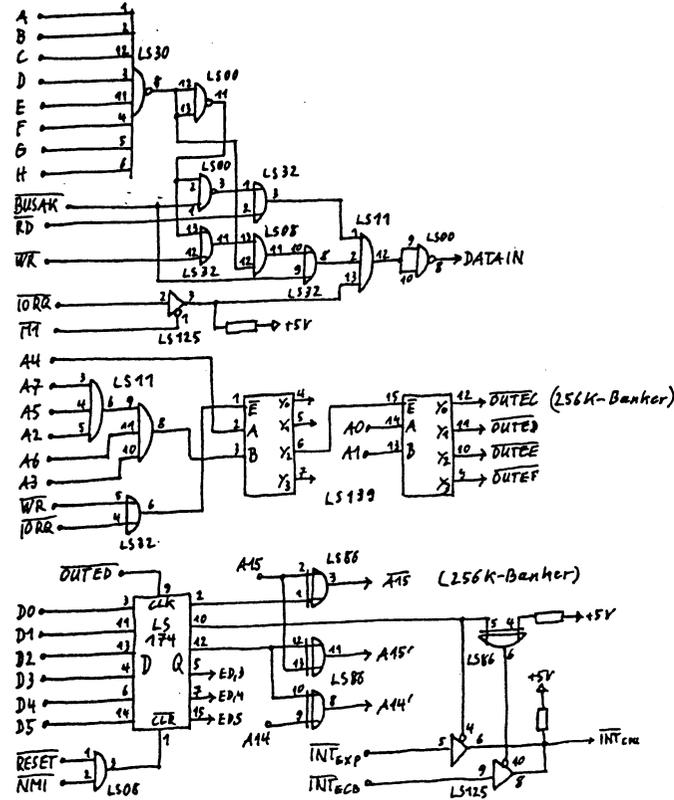
<6> Hardware-Umschaltung für den Betrieb von CP/M bei den Computern TRS 80, GENIE I und II und Komtek 1 / H. Bernhardt / Info des GENIE/TRS 80-User-Club Bremerhaven, Hardware-Sonderheft 11/85, 1-5

<7> GENIE I und II: Voll decodierter Sonder-ROM; RAM im Bereich 3900H bis 3BFFFH / H. Bernhardt / Info des GENIE/TRS 80-User-Club Bremerhaven 11/85,?

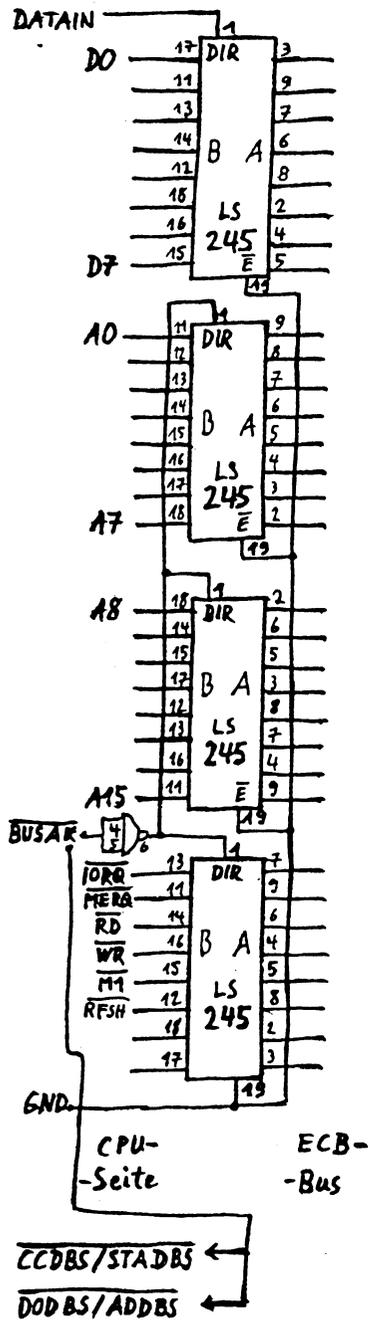
<8> Interrupt Your 80 - Without a hardware mod, your 80 is immune to rude interruptions / Douglas C. Fisher / 80 micro, January 1983, 258-266

<9> CP/M Hardware für TRS-80, GENIE I und II und Komtek 1 / H. Bernhardt, c.Ueberschaar, Info des TRS 80/GENIE-User-Clubs Bremerhaven

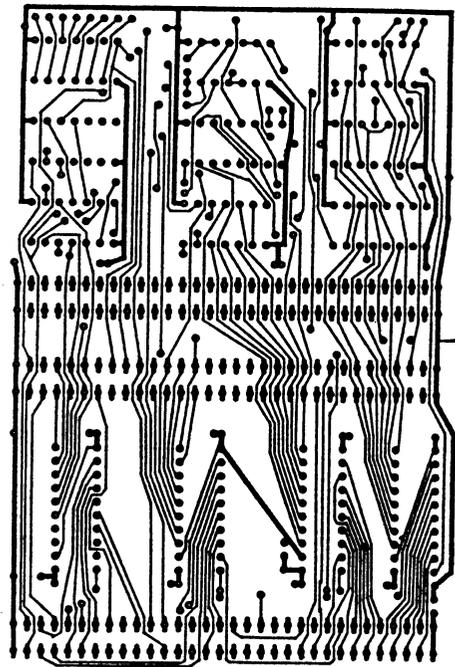
<10> 256K- (1M-) RAM für Z80-Systeme / H. Bernhardt / Info des Club 80 ,Nr.14,



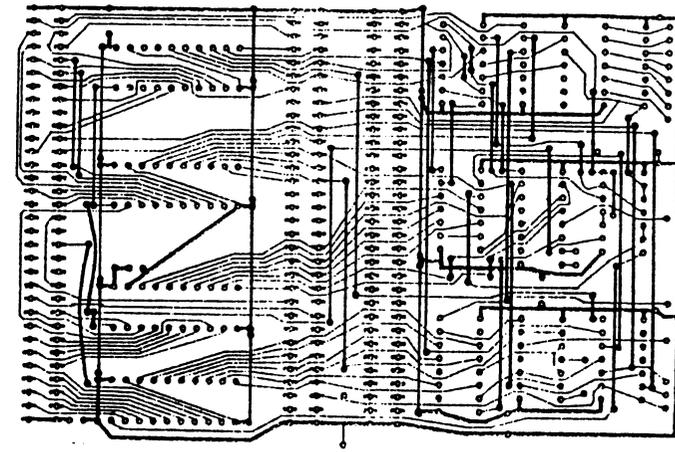
1) Steuerung des Databuffers, Portdecodierung, programmierbares Invertieren von A15 sowie A14 UND A15, Umschalten der Interrupts



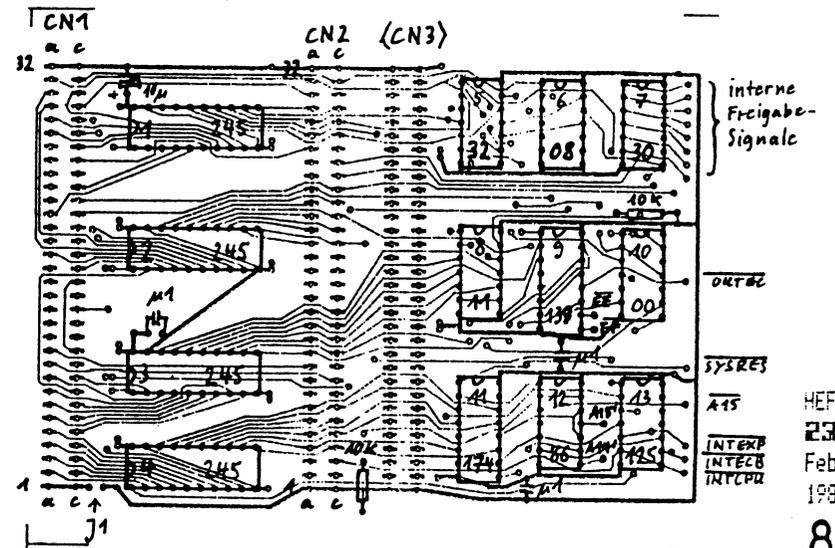
2) Pufferung des ECB-Bus



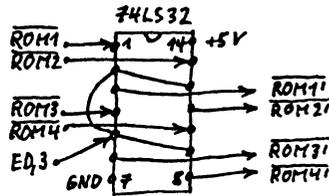
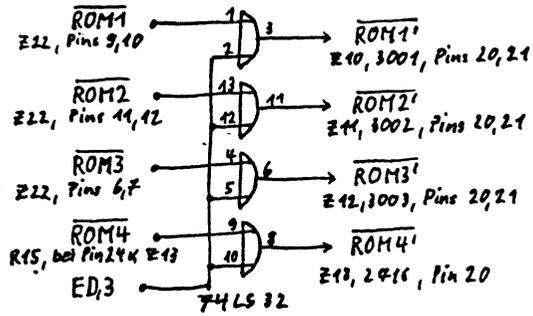
3) Layout der Eingangskarte



4) Drahtbrückenplan, die Drahtbrücken sind vor der Bestückung aller anderen Bauteile zu legen



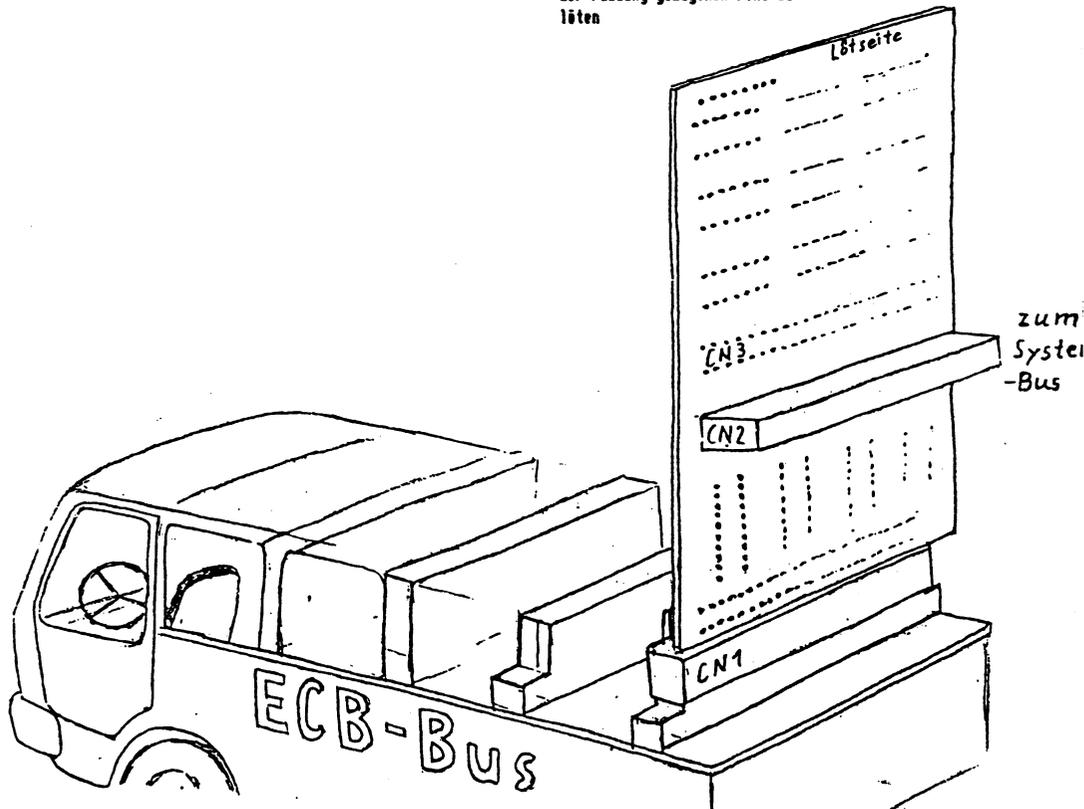
5) Bestückungsplan, J1 ist nur dann zu legen, wenn im GENIE ein stärkeres Netzteil eingebaut wurde, das den ECB-Bus mitversorgen soll



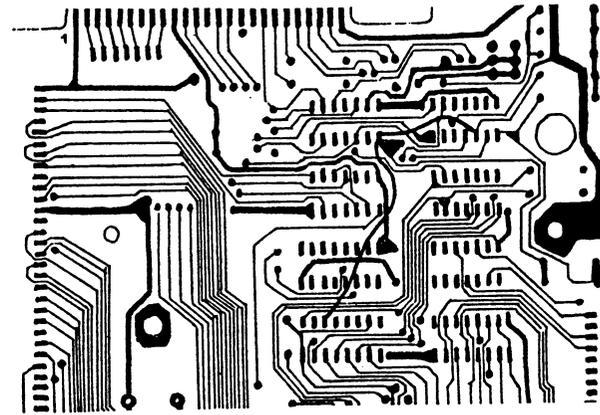
6) Beschaltung des Huckepack 74LS32 auf dem CPU-Board zum Ausblenden der ROMs

ROM1#	Z22, 74LS156, Pins 9,10	ROM1'#	Z10, 3001, Pins 20,21
ROM2#	" " " 11,12	ROM2'#	Z11, 3002, Pins 20,21
ROM3#	" " " 6,7	ROM3'#	Z12, 3003, Pins 20,21
ROM4#	R15, Seite zu Pin24 von Z13 (ROM4)	ROM4'#	Z13, 2716, Pin 20

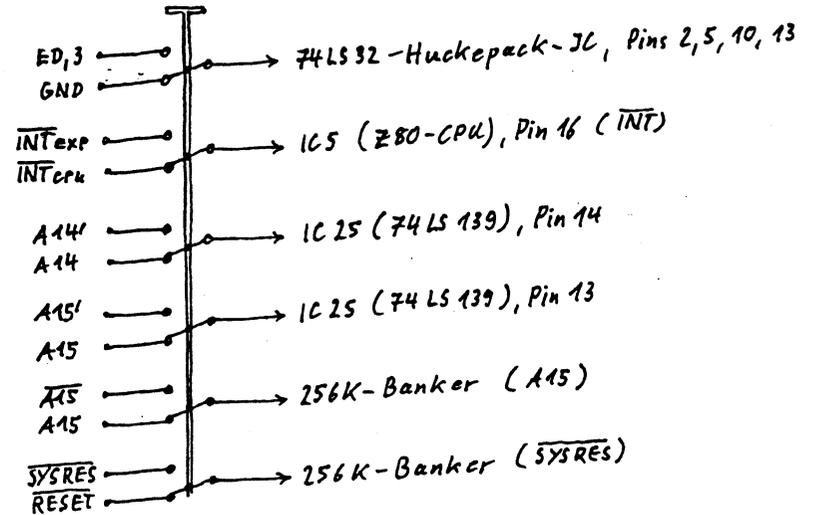
diese Signale sind an die aus der Fassung gebogenen Pins zu löten



7) Verbinden des ECB-Bus mit dem Systembus des Computers über die Eingangskarte



8) Verbinden von BUSAK* mit CCDBS/STADBS* und DDBS/ADDBS*



9) Umschalten zwischen originalen GENIE-Signalen und steuerbaren Signalen der Eingangskarte

Suche:

Wer hat ein Basic-Programm (oder kann eines schreiben) das in der Lage ist, englische Texte ins deutsche zu übersetzen. Umgekehrt muß dies auch funktionieren. Nach Möglichkeit muß der Text auf Diskette abspeicherbar sein und auf einen Drucker ausgegeben werden können. Vokabeln gebe ich selber ein, da diese auf einen bestimmten Inhalt fixiert werden.

BÖRSE -- BÖRSE -- BÖRSE

Drucker Gemini 10X

Wg. Umstieg auf 24 Nadeln stelle ich meinen 9-Nadel-Drucker einem Interessierten für schlappe DM 200,- (VB) zur Verfügung. Das Ding kann Grafik drucken und arbeitet bestens mit Tscrips und verwandten Programmen zusammen. Als Druckbeispiel mag mein CP/M-Artikel herhalten, der allerdings mit einem etwas älteren Farbband gedruckt wurde.

Schmidtke-80-Zeichen

Über die Karte habe ich ja schon viel gelästert, aber sie tut es noch. Aufgebaut ist sie für einsteckfertig für ein Genie IIs mit Z80-Prozessor. Bei mir arbeitet sie mit einem HD64180 (9 Mhz) nicht mehr zusammen. Sie müßte sich durch etwas Bastelei auch in eine für andere Genies taugliche Form bringen lassen, evtl. sogar für TRS-80. Für DM 50,- kann es jemand damit probieren. Ein angepaßtes Tscrips und die wichtigsten Routinen, um sich ein CP/M dafür selbst basteln zu können, sind vorhanden. Die Karte erledigt übrigens auch das Banking, wenn es sein muß, also kann ohne andere Zusätze CP/M gefahren werden.

Gerald Schröder, 04105 / 2602

Zu verkaufen: Maus und TRS 80 M. 100

Im Zuge der Modernisierung meines Geräteparks habe ich mir vor Kurzem einen IBM-kompatiblen Portable (Toshiba T2100) zugelegt (keine Angst, ich bleibe weiterhin voll auf Tandy eingestellt). Leider arbeitet die Atari-Maus, die ich mir vor einiger Zeit zugelegt habe, nicht mit dem Toshiba zusammen. Aus diesem Grund habe ich folgende zwei Probleme zu lösen:

1. Ich benötige eine RS 232-Maus für den PC.
2. Meine Bessere Hälfte, zugleich Finanzminister im Hause Obermann, bewilligt die nötigen Mittel für eine solches Grautier nur, wenn ich zuvor die Atari-Maus verkaufe!

Aus diesem Grunde muß (will) ich mich von der im letzten Info beschriebenen Maus incl. Interface trennen. Die Schaltung funktioniert natürlich nicht nur am 4p, sondern auch mit allen anderen TRS 80- und Video Genie-Geräten. Wer also mal seine Grafikprogramme mit Maus fahren, oder auch nur mit einem solchen Peripheriegerät experimentieren will, sollte sich bei mir melden. Meine Preisvorstellung liegt so bei ca. 60 bis 70 Märkern für Maus incl. Interface, Verpackung und Porto.

Ebenfalls im letzten Info erwähnte ich, daß ich vor einiger Zeit ein Model 100 von Tandy erstanden habe. Da ich für diesen Computer, jetzt, nachdem ich den portablen PC habe, keine Verwendung mehr sehe, möchte ich auch dieses Gerät veräußern. Das Model 100 hat 24k RAM- und 32k ROM-Speicher, eingebaute Programme für Textverarbeitung, Adressen- und Terminverwaltung sowie Kommunikation über die eingebaute RS 232-Schnittstelle. Natürlich ist auch eine Kassetten- sowie eine Druckerschnittstelle vorhanden. Das 100'er wird komplett mit 4 Akkus sowie einem englischen und einem deutschen Handbuch geliefert. Meine Preisvorstellung für dieses wirklich sehr schöne Gerät liegt bei ca. 450,-- DM (ev. 500,-- DM mit Kassettenrecorder).

Sowohl die Maus als auch das Model 100 sind 100 %ig in Ordnung und ich gebe eine Übernahmegarantie von 14 Tagen. Wer sich für eines oder beide Geräte interessiert, kann mich entweder anrufen (ab Mitte April bis Ende Juni nur an Wochenenden) oder mir schreiben.

Hartmut Obermann
Schwalbacher Straße 6
Postfach 27
6209 Heidenrod / Kemel
Tel.: 06124 / 3913

VERKAUFE:
=====

- TANDON Floppy, 40 Tr, SS/DD, 80,-- DM
- TANDY Model 1, 150,-- DM
- Literatur:
 - Personal Computer Lexikon, Markt und Technik Verlag
 - Microcomputer Technik, Blomeyer
 - Das DOS Buch, Hartmut Grosser
 - Programmieren in Maschinensprache mit Z 80, C. Lorenz
 - Programmieren mit TRS 80, M. Stubs
 - Basic, G. Abeltd
 - The First Book of 80 US
 - Basic Disk I/O Faster and Better, L. Rosenfelder
 - TRS-80 Disk and other Mysteries
 - komplett 120,-- DM
- Texas Instruments, TI-58, mit Handbuch/Literatur, 60,-- DM
- TANDY Modell 4P, 900,-- DM
- Klaus Hermann, Tel. 07127/70024

Betr. Computer für DDR
Ich habe kostenlos folgende Geräte abzugeben:

- Sharp PC 1211 mit Drucker und Kassettenspeicher, Betriebsanleitung und versch. Literatur.
- Junior-Computer in der Basisausführung mit Netzteil und Handbücher.

Sollte dafür Bedarf bestehen, so bin ich gerne bereit die Geräte dem Club zur weiteren Verwendung zuzusenden.

Das wäre alles für heute.
Mit freundlichen Grüßen;

Wolfram Bode



Farbband für
EPSON-Drucker

ab DM 10.95 in Weinheim
erhältlich!

Bestellung (+Porto)
bei „Ka-Jot“

(bis auf
weiteres)

Achtung!!!

An alle Clubmitglieder, die am 23. April den Flohmarkt in Nürnberg besuchen, ich habe einen Tisch reservieren lassen und wenn jemand von euch ein Gerät zu veräußern hat, kann es mitbringen.

Ich habe außerdem ein Stringy-Floppy zu verkaufen mit I/O Program und vielen Kassetten. Preis Verhandlungssache.

Eckehard Kuhn

Z80 Hochintegrations CPUs in CMOS nutzen bestehende Entwicklungssysteme und Software

Unter den Bezeichnungen TMPZ84C011/013/015 bietet TOSHIBA **Hochintegrationsprodukte mit Z80-Kern** an. Die Produkte sind in 4 und 6 MHz-Version lieferbar und von -40°C bis +85°C spezifiziert. TMPZ84C011/015 haben ein 100-Pin Flat-Pack-Gehäuse, während TMPZ84C013 im 84-Pin PLCC gefertigt wird. Gemeinsam ist allen 3 Produkten neben der CPU ein On-Chip-Clock Generator und Controller.

TMPZ84C011 ist durch Ausstattung mit 5 Ports für I/O-intensive Aufgaben ausgelegt, während TMPZ84C013/014 mit 4 bzw. 2 USART-Kanälen für kommunikationsintensive Applikationen entwickelt wurden. Beide Produkte verfügen über einen integrierten Watch Dog Timer, TMPZ84C015 darüber hinaus über 2 Timer/Counter.

Bei der Entwicklung der Produkte wurde besonders Wert darauf gelegt, daß vorhandene Entwicklungssysteme für die Emulation verwendet werden können.

Für den Anwender bedeutet dies, daß der Einsatz dieser Produkte ohne größere Investitionen in Hard- und Software erfolgen kann.

Mit ihrem sicheren Gespür für Produkte, die der Markt in großen Stückzahlen braucht, haben die Japaner unseren bewährten Z80 um mehrere integrierte Zusatzfunktionen erweitert. Gedacht sind die neuen Schaltkreise für Controller-Anwendungen, bei denen der Mikroprozessor für fest vorgegebene Steuerungsaufgaben mit Programmen aus dem ROM betrieben wird. Automaten, Hausgeräte und Verpackungsmaschinen sind Beispiele für den Controller-Einsatz. Werden größere Stückzahlen gefertigt, muß der Hersteller mit dem Pfennig rechnen. Sockel, Lötverbindungen und der Platz auf der Leiterplatte kosten Geld. Je mehr mechanische Verbindungen eine elektronische Schaltung hat, desto größer ist ihre Fehleranfälligkeit und um so schwieriger ist das Testen.

Unverständlich ist, daß Zilog die Entwicklung hochintegrierter Controller-CPU's nicht schon längst betrieben hat. Andere Halbleiterhersteller, wie z.B. Intel mit seiner 8051-Serie, haben einen großen Marktanteil erobert, ohne daß Zilog die Chance mit seinem weltweit eingeführten Z80-uP und den dafür vorhandenen Entwicklungssystemen genutzt hätte. Der für einfachere Anwendungen vorgesehene Z8 ist nie so recht zum Zug gekommen und stand im Schatten seines erfolgreichen älteren Bruders. Nachdem der Z80 immer noch der in der größten Stückzahl verkaufte Mikroprozessor ist, kann man erwarten, daß Toshiba mit seinen hochintegrierten Schaltkreisen am Markt offene Türen einläuft. Hätte man diese Produkte schon vor drei oder vier Jahren (von Zilog) bekommen können, wäre heute wahrscheinlich der Z80 mit seinen Abkömmlingen der Industriestandard auch bei den Low Cost Controllern.

**Testbericht Drucker PEACOCK D 1018
(Baugleich mit Panasonic KX 1083)
N a d e l d r u c k e r**

Ende des vergangenen Jahres habe ich mich entschlossen meinen alten Drucker gegen ein besseres Exemplar einzutauschen.

Bei der Firma Computer-Service (W.Grundmann) konnte ich meinen alten Nadeldrucker in Zahlung geben und erstand ein Vorfürmodell der Firma PEACOCK, den D 1018, der baugleich mit dem Panasonic KX 1083 ist. Mit diesem Gerät bin ich sehr zufrieden und die Testergebnisse der Zeitschrift "Waretest von Januar 1988" gaben dem Drucker die Note "GUT". Schwierigkeiten gab es zuerst mit den Farbandkassetten, aber mittlerweile habe ich ohne Schwierigkeiten vom Händler genügend Ersatz bekommen.

Technische Daten des Nadeldruckers mit 9 Nadeln : (Epson kompatibel)

Zeichenarten : Entwurf, Pica-Schönschrift, komprimierte Schrift, Elite Schönschrift, Proportional-Schönschrift.

Zeichensatz : 96 ASCII-Zeichen, 96 ASCII-Kursivzeichen, 32 Internationale Zeichen, 64 Block-Grafik-Zeichen, 132 IBM-PC-Sonderzeichen.

Punktmatrix : Punktdurchmesser 3/254 Zoll (0.3 mm)

Größe der Zeichen : Standardzeichen : 0.078(B)*0.095(H)Zoll
Hoch-/tiefgestellte Zeichen :
0.078(B)*0.053(H)Zoll

Anzahl der Zeichen pro Zeile :

Pica (Entwurf, Schönschrift)	80 Zeichen/Zeile (10 Zeichen/Zoll)
Elite(Entwurf, Schönschrift)	96 Zeichen/Zeile (12 Zeichen/Zoll)
Komprimiert	137 Zeichen/Zeile (17 Zeichen/Zoll)
Pica gedehnt	40 Zeichen/Zeile (5 Zeichen/Zoll)
Elite gedehnt	48 Zeichen/Zeile (6 Zeichen/Zoll)
Kompimiert und gedehnt	68 Zeichen/Zeile (8.5Zeichen/Zoll)

Druckgeschwindigkeit :

Entwurf Pica	180 Zeichen/s
Entwurf Elite	180 Zeichen/s
Schönschrift	33 Zeichen/s

Druckrichtung : Ausdruck von Text : bidirektional
Bitmuster : eine Richtung (links ==>rechts)

Zeit für einen Zeilenvorschub : ca 100 ms

89 Papierzufuhr : Traktor Antrieb für Endlospapier
Frikionsantrieb für Einzelblattpapier

Kopf Lebensdauer : 100 Million Zeichen bei Entwurfs-Qualität

Farbband : Kassette mit nahtlosem Farbband

Wie geagt das war ein kurzer Steckbrief der technischen Daten. Öbrings lassen sich die einzelnen Schriftarten per Tastendruck von vorne bequem einstellen, ebenso die Länge des Blattformates.

Für meine Wordstar-Version habe ich mir eine eigene Druckeranpassung gemacht und so verfüge ich über zusätzlich weitere Schriftarten.

Hier eine kurze Übersicht der Druckarten per Softwareansteuerung :

PEACOCK-Druckeranpassung

Worte und Leerzeichen unterstreichen

Schmalschrift

Kursiv

Riesenbreitschrift

fuer diverse Funktionen:

Epson-Fettdruck

Epson-Doppeldruck

Epson-Elite; Epson-Pica-Schrift

Proportionalschrift fuers Auge

schmale Breitschrift

kursiv Breitschrift

fette Breitschrift

kursiv schmale Breitschrift

Das war es wieder einmal in Kürze. Für interessierte, der Drucker kostet im Handes Zwischen 948,- und 1100,- DM.

Harald Mand



Reingefallen mit Rheintec

Liebe Clubfreunde,

sicher seit auch Ihr hier und dort darauf angewiesen, einmal Zubehör bei einem Händler zu kaufen. So war dies bei mir auch im letzten Jahr, als ich nach einer Speichererweiterung für meinen Rechner (PLANTRON XT/20 diesmal; mein GENIE steht im selben Zimmer) suchte und mich an eine Düsseldorfer Firma vertrauensvoll gewendet habe. Im Ergebnis ist jetzt mein Ärger groß, weil nichts klappte und die Firma am Schluß sich unfähig zeigte, wirklich zu helfen und unverschämter Weise auch die defekten Karten nicht zurück nehmen wollte. Ich muß für mich feststellen, daß ich bei dieser Firma nicht mehr kaufen werde.

Paul-Jürgen Schmitz
7. März 1988

HEFT
23
Februar
1988

90

Vor langer Zeit, in der goldenen Aera der Computer, war es noch einfach, die Maenner von den Mueen zu trennen (mitunter auch "Echte Maenner" und "Muesli-Fresser" genannt). Echte Maenner programmierten Computer und Muesli-Fresser liessen es bleiben. Ein echter Computerprogrammierer sagte Dinge wie "DO 10 I=1,10" oder "ABFID", und der Rest der Welt quengelte "Computer sind mir zu kompliziert" oder "Ich kann zu Computern keine gefuehlsmaessige Bindung aufbauen - sie sind zu unpersoendlich". Dabei zeigt schon Reay Eysen's Buch "Echte Maenner moegen kein Muesli" (Heyne TB 6290), dass Echte Maenner zu nichts und niemanden eine 'gefuehlsmaessige Bindung' aufbauen, und dass sie auch keine Angst haben, unpersoendlich zu sein.

Aber die Zeiten aendern sich. Heute stehen wir einer Welt gegenueber, in der kleine alte Damen vollcomputerisierte Mikrowellenherde kaufen koennen, in der 12 Jahre alte Dreikaesehochs gestandene Maenner bei ASTROIDS und PACMAN sattmachen, und in der jeder seinen eigenen Homecomputer kaufen und sogar verstehen kann. Der Echte Programmierer ist gefaehrdet, von Studenten mit einem igITT 2020 (deutsche Version des ABFALL-II, Anm. d. Uebers.) im Gepaeck ersetzt zu werden!

Es gibt allerdings einige Unterschiede zwischen dem typischen, PAC MAN-spielenden Gymnasiasten und einem Echten Programmierer. Die Kenntnis dieser Unterschiede wird den Heranwachsenden ein Ziel geben nach dem sie streben koennen - ein Vorbild, eine Vaterfigur. Ausserdem schuetzt sie die Echten Programmierer vor Arbeitslosigkeit.

Der einfachste Weg, um einen Echten Programmierer zu erkennen, fuehrt ueber die von ihm benutzte Programmiersprache. Echte Programmierer benutzen FORTRAN. Muesli-Fresser benutzen PASCAL. Niklaus Wirth, der Schoepfer von PASCAL wurde einmal gefragt, wie man seinen Namen ausspreche. "You can either call me by name, pronouncing it 'Veert' or call me by value, 'worth'", antwortete er. Diese Bemerkung zeigt sofort, dass Wirth ein Muesli-Fresser ist. Der einzige Parameter-uebergabe-Mechanismus, den Echte Programmierer akzeptieren, ist call-by-value-return (call-by-result, Anm. d. Uebers.), wie er in den IBM/370 FORTRAN-G- und -H-Compilern implementiert ist. Echte Programmierer brauchen schliesslich keine abstrakten Konzepte, um ihre Arbeit zu erledigen; sie sind vollkommen gluecklich mit einem Lochkarten-Stanzer, einem FORTRAN-IV-Compiler und einem Bier. Echte Programmierer erledigen Listenverarbeitung, Zeichenketten-Manipulation, Graphikdarstellungen (wenn ueberhaupt) und kuenstliche Intelligenz in FORTRAN. Was sie mit FORTRAN nicht machen koennen, machen sie in Assembler, was sie in Assembler nicht machen koennen, lassen sie veraechtlich liegen.

Akademische Computerspezialisten sind in den letzten Jahren auf's Abstellgleis der Strukturierten Programmierung geraten. Sie behaupten, dass Programme verstaendlicher werden, wenn bestimmte Sprachkonstrukte und Programmieretechniken benutzt werden. Sie koennen sich natuerlich nicht einigen, welche Konstrukte am besten geeignet sind, und die Beispiele, an denen sie ihren speziellen Standpunkt aufzeigen wollen, passen ausnahmenslos auf eine einzige Seite irgend eines obskuren Journals.

Als ich aus der Schule kam, dachte ich, ich sei der beste Programmierer der Welt. Ich konnte ein unschlagbares TIC-TAC-TOE-Spiel (Vier-in-einer-Reihe, Anm. d. Uebers.) schreiben, beherrschte 5 verschiedene Programmiersprachen und schrieb fehlerfreie 1000-Zeilen-Programme. Dann kam ich in die Wirklichkeit. Meine erste Aufgabe bestand darin, ein 200.000-Zeilen-FORTRAN-Programm zu lesen, zu verstehen und um den

Faktor 2 zu beschleunigen. Jeder Echte Programmierer wird einem versichern, dass die gesamte strukturierte Programmierung der Welt in einem solchen Fall nicht hilft - hier braucht man wirklich Talent.

Einige Beobachtungen zum Thema "Echte Programmierer und Strukturierte Programmierung":

- Echte Programmierer haben keine Angst vor GOTO's.
- Echte Programmierer schreiben 5 Seiten lange DO-Schleifen, ohne durcheinander zu geraten.
- Echte Programmierer lieben das arithmetische IF-Statement (das mit den 3 Ausgaengen, Anm. d. Uebers.), weil es den Code interessanter macht.
- Echte Programmierer schreiben selbstmodifizierende Programme, speziell, wenn sie damit in einer kleinen Schleife 20ns einsparen koennen.
- Echte Programmierer brauchen keine Kommentare; das Programm ist schliesslich selbstdokumentierend.
- Da FORTRAN strukturierte IF-, REPEAT UNTIL- oder CASE Anweisungen nicht kennt, braucht sich der Echte Programmierer nicht zu sorgen, dass er sie nicht benutzt. Ausserdem kann man sie noetigenfalls ueber "ASSIGNED GOTO's" simulieren.

Datenstrukturen sind in letzter Zeit in gewissen Kreisen populaer geworden. Wirth, der Muesli-Fresser, verfasste sogar ein ganzes Buch (Algorithmen und Datenstrukturen", Teubner 1975), in dem er behauptete, dass man Programme schreiben koenne, die auf Datenstrukturen aufbauen, statt es umgekehrt zu machen. Wie jeder Echte Programmierer weiss, gibt es nur eine wirklich nuetzliche Datenstruktur, das Array. Zeichenketten, Listen, Records und Mengen sind allesamt Sonderfaelle von Arrays und koennen auch so behandelt werden, ohne dadurch die Sprache zu verkomplizieren. Das Schlimmste an den ganzen schoenen Typen ist ausserdem, dass man sie deklarieren muss, waehrend Echte Programmiersprachen, wie man weiss, den Typ anhand des ersten Buchstabens eines maximal 6 Zeichen langen Bezeichners implizit festlegt.

Welches Betriebssystem der Echte Programmierer benutzt? CP/M? Gott bewahre! Das ist doch im Grunde ein Spielzeug-Betriebssystem. Selbst kleine alte Damen und Hauptschueler koennen CP/M benutzen und verstehen.

UNIX ist natuerlich schon viel komplizierter - der typische UNIX-Hacker weiss nie, wie das PRINT-Kommando diese Woche heisst - aber wenn man es genau nimmt, ist UNIX auch nur ein verherrlichtes Telespiel. Niemand arbeitet auf UNIX-Systemen an ernstzunehmenden Dingen - man schickt kleine Witzchen ueber USENET rund um die Welt, oder man schreibt ein neues Adventure-Spiel oder Forschungsberichte.

Nein, der Echte Programmierer benutzt OS/370. Ein guter Programmierer kann die Beschreibung des Fehlers IJK3051 in seinem JCL-Manual (Job Control Language, Batch-Kommandosprache, Anm. d. Uebers.) finden und interpretieren. Ein sehr guter Programmierer erkennt die Fehler, ohne in sein Manual zu sehen. Ein wahrhaft ausserordentlicher Programmierer kann Fehler in einem 6-Megabyte-Hexdump finden, ohne hierfuer einen Taschenrechner zu benutzen.

OS/370 ist ein wirklich bemerkenswertes Betriebssystem. Mit einem einzigen falsch plazierten Leerzeichen kann man die gesamte Arbeit mehrer Tage zerstoenen, was die Wachsamkeit im Programmiereteam un-gemein foerdert. Der beste Weg zum System ist der Kartenstanzer. Zwar behaupten einige Leute, es gaebe ein Timesharing-System unter OS/370, aber nach sorgfaeltigen Nachforschungen bin ich zu dem Schluss gekommen, dass sie sich irren.

Welche Werkzeuge ein Echter Programmierer benutzt? Nun, theoretisch koennte er seine Programme ueber die Maschinenkonsole eingeben und laufenlassen. In den fuehen Tagen der Computerei, als Computer noch Maschinenkonsolen hatten, wurde dies auch gelegentlich getan. Der typische Programmierer wusste den System-Urlader Bit fuer Bit auswendig und tastete ihn ein, sobald er von seinem Programm zerstoert worden war. Damals war Speicher auch noch Speicher - der war nicht einfach leer, wenn der Strom ausfiel. Hauptspeicher von heute hingegen vergessen entweder Dinge, die sie behalten sollten, oder halten Informationen, die schon lange weg sein sollten. Aber zurueck zum Thema. Die Legende sagt, dass Seymour Cray, der Erfinder des Cray-1-Supercomputers und der meisten anderen Rechner von Control Data, selbst das erste Betriebssystem fuer die CDC 7600 an der Maschinenkonsole eingetastet hat, als sie das erste Mal eingeschaltet wurde. Cray ist selbstverstaendlich ein Echter Programmierer.

Einer der Echten Programmierer, die ich am meisten bewundere, arbeitete als Sytem-Programmierer fuer Texas Instruments. Eines Tages erhielt er ein Ferngespraech von einem Benutzer, dessen System mitten in einer wichtigen Arbeit abgestuertzt war. Der Typ reparierte dann den Schaden ueber's Telefon. Er brachte den Benutzer dazu, System-Tabellen in Hexadezimal zu reparieren und Registerinhalte ueber's Telefon durchzugeben. Die Moral von der Geschichte: obwohl ein Echter Programmierer normalerweise Kartenlocher und Schnelldrucker benutzt, kommt er im Notfall auch mit Maschinenkonsole und Telefon aus.

In einigen Firmen besteht die Programmeingabe allerdings nicht nur aus 10 schlangestehenden Ingenieuren, die auf einem 029-Locher warten. In meiner Firma z.B. steht kein einziger Kartenstanzer. Der Echte Programmierer muss in diesem Falle seine Arbeit mit einem Text Editor erledigen. Auf den meisten Rechnern stehen verschiedene Editoren zur Verfuegung, und der Echte Programmierer muss aufpassen, dass er einen erwischt, der seinen persoenehlichen Stil wiedergibt. Viele Leute glauben, dass die besten Editoren der Welt am Xerox Pablo Alto Research Center geschrieben wurden und auf Alto- oder Dorado-Computern laufen. Ungluuecklicherweise wuerde jedoch kein Echter Programmierer einen Computer mit einem Betriebssystem benutzen, das SmallTalk heisst, und sicherlich auch nicht ueber eine Maus mit einem Rechner kommunizieren.

Einige Konzepte der Xerox-Editoren sind mittlerweile in Editoren eingeflossen, die unter sinnvoller benannten Betriebssystemen arbeiten, so wie EMACS oder VI. Das Problem mit diesen Editoren ist, dass Echte Programmierer das Konzept des "Du kriegst, was Du siehst" fuer schlecht halten. Der Echte Programmierer will einen "Du hast es so gewollt, da hast Du's"-Editor, einen der kompliziert ist, skeptisch, leistungsfaehtig, gnadenlos und gefaehterlich. TECO, um genau zu sein.

So wurde beobachtet, dass TECO-Kommandofolgen dem Leitungsruschen aehtnlicher sind als lesbarer Text. Eins der unterhaltsaemeren Spiele, die mit TECO moeglich sind, besteht darin, den eigenen Namen als Kommando einzugeben und zu raten, was dann passiert. So ungefaehr jeder moegliche Tippfehler kann dank TECO das gerade editierte Programm zerstoeren, oder schlimmer noch, kann kleine mysterioese Fehler in einstaals funktionierende Unterprogramme einbringen.

Aus diesem Grunde editieren Echte Programmierer nur sehr widerwillig Programme, die schon fast laufen. Sie finden es viel einfacher, den binaeren Objektcode direkt zu aendern, fuer gewoehentlich mit einem wundervollen Programm, das SUPERZAP heisst (auf Nicht-IBM-Rechnern entsprechend anders). Dies funktioniert so gut, dass viele laufende Programme auf IBM-Systemen keine Aehtnlichkeit mit den urspruenglichen FORTRAN-Quellprogrammen haben. In einigen Fallen ist nicht einmal mehr das urspruengliche Quellprogramm vorhanden. Wenn dann der Zeit-

punkt gekommen ist, so ein Programm zu aendern, wuerde kein Manager auch nur daran denken, einem geringeren als einem Echten Programmierer diese Arbeit zu uebertragen - kein Mueslifressender strukturierter Programmierer wuesste auch nur, wo er mit der Arbeit anfangen soll. Man nennt das Arbeitssicherungsmaassnahme.

Hier eine Liste der wichtigsten Programmierhilfen, die der Echte Programmierer nicht benutzt:

- FORTRAN-Praeprozessoren wie MORTRAN oder RATFOR. Diese Haute Cuisine der Programmierung eignet sich hervorragend, um Muesli zu produzieren.
- Quellcode-orientierte Debugger. Echte Programmierer lesen Hex-dumps.
- Compiler, die Code fuer Array-Indexpruefungen zur Laufzeit erzeugen. Sie ersticken jede Kreativitaet, zerstoeren die meisten der interessantesten Anwendungen der EQUIVALENCE-Vereinbarungen, und machen Aenderungen des Betriebssystems mit Hilfe negativer Indizes unmoeglich. Und schlimmer noch, solcher Code ist ineffizient.
- Programm-Pflege-Systeme. Ein Echter Programmierer haelt seine Software als Kartonstapel unter Verschluss, denn dies zeigt, dass der Besitzer seine wichtigsten Programme nicht unbewacht lassen kann.

Wo der typische Echte Programmierer arbeitet? Welche Art von Programmen derart talentierter Individuen wuerdig ist? Nun, man kann sicher sein, dass man nie einen Echten Programmierer beim Schreiben von Buchhaltungsprogrammen in COBOL erwischen wird, oder gar beim Sortieren der Abonnentenadressen des Spiegel. Nein, ein Echter Programmierer braucht Aufgaben von weltbewegender Bedeutung.

Echte Programmierer arbeiten fuer das Los Alamos National Laboratory und schreiben doerft Atackriegs-Simulationen auf Cray-1-Supercomputern, oder sie arbeiten bei der National Security Agency und entschlusseln russische Funksprueche. Nur weil tausende Echte Programmierer fuer die NASA gearbeitet haben, waren 'unsere' Jungs eher auf dem Mond als die Kosmonauten. Die Computer im Space Shuttle wurden von Echten Programmierern programmiert, und auch die Betriebssysteme der Cruise Missiles der Firma BOEING wurden von diesen echten Professionals entworfen.

Einige der ehrfurchteinfloessendsten Echten Programmierer kennen das gesamte Betriebssystem der Pioneer- und Voyager-Sonden auswendig. Mit einer Kombination aus grossen, bodengebundenen FORTRAN-Programmen und kleinen, von Sonden mitgefuehrten Assemblerprogrammen vollbringen sie unglauubliche Kunststuecke der Navigation und Improvisation. So treffen sie nur 10 Kilometer grosse Fenster nahe Saturn nach 6 Jahren Flug durch den Weltraum, oder reparieren bzw. uegehen defekte Sensoren, Sender oder Batterien. Angeblich soll es einem Echten Programmierer sogar gelungen sein, in ein paar Hundert Byte ungenutzten Speichers innerhalb der Voyager-Sonde ein Mustererkennungsprogramm zu pressen, das einen neuen Mond des Jupiters suchte, fand und fotografierte.

Fuer die Galileo-Sonde ist vorgesehen, dass sie auf ihrem Weg zum Jupiter entlang einer schwerkraftgelenkten Bahn am Mars vorbeizieht. Diese Bahn fuehrt in einer Entfernung von 80 +/- 3 km an der Mars-oberflaeche vorbei. Kein Mensch wuerde diese Art von Navigation einem PASCAL-Programm oder gar -Programmierer anvertrauen.

Viele Echte Programmierer dieser Welt arbeiten fuer die aeerikanische Regierung, meist fuer das Verteidigungsministerium. So soll es sein. In letzter Zeit allerdings erscheinen dunkle Wolken am Horizont der Echten Programmierer. Es scheint, als haetten einige einflussreiche Muesli-Fresser im Verteidigungsministerium entschieden, dass in Zukunft

alle Verteidigungsprogramme in so einer Art von grosser vereinheitlichter Programmiersprache namens ADA geschrieben werden muessten. Lange Zeit schien es, als laege ADA's Bestimmung im Verstoss gegen alle Regeln der Echten Programmierung. Es ist eine Sprache mit Strukturen, Datentypen, strenger Typenbindung und Semikoli. Kurz, sie ist wie geschaffen um die Kreativitaet de typischen Echten Programmierers zu verkrueppeln.

Gluecklicherweise hat die jetzt vom DoD (Department of Defence) noch genugend interessante Eigenschaften, um dem Echten Programmierer eine Annaeherung zu ermoeglichen: sie ist unglaublich komplex, sie enthaelt Moeglichkeiten, um mit dem Betriebssystem herumzumachen und Speicherbereiche neu zu verteilen, und Edgar Dijkstra mag sie nicht. Dijkstra ist wie man wissen sollte, der Autor von "GOTO's considered harmful", einem Meilenstein der Programmiermethodologie, der von PASCAL-Programmierern und Muesli-Fressern gleichermassen bewundert wird.

- Und ausserdem, ein zu allem entschlossener Echter Programmierer kann in jeder Sprache FORTRAN-Programme schreiben -

Der Echte Programmierer kann allerdings auch Kompromisse in Bezug auf seine Prinzipien eingehen und an etwas geringeren Aufgaben als der Vernichtung des Lebens arbeiten, sofern er dafuer entsprechend bezahlt wird. Viele Echte Programmierer schreiben z.B. Videospiele fuer ATARI, allerdings spielen sie nicht damit. Ein Echter Programmierer weiss, wie er die Maschine jedesmal schlagen kann, und damit ist es keine Herausforderung mehr. Jeder bei Lucas-Film ist ein Echter Programmierer, denn es waere doch verrueckt, das Geld von 50 Millionen STARS-WARS-Fans auszuschlagen.

Der Anteil der Echten Programmierern im Bereich der Computer-Graphics ist etwas niedriger als anderswo, was wahrscheinlich daran liegt, dass noch niemand irgendeinen Nutzen der Computer-Graphics entdeckt hat. Andererseits werden Computer-Graphics ueberwiegend in FORTRAN abgehandelt, daher gibt es einige Leute, die so das Schreiben von COBOL-Programmen vermeiden.

Im Allgemeinen spielt der Echte Programmierer wie er arbeitet - mit Computern. Er ist staendig darueber erheitert, dass sein Arbeitgeber ihn tatsaechlich fuer etwas bezahlt, was er nur so zum Spass sowieso tun wuerde - allerdings achtet er darauf, dieser Meinung nicht zu laut zu aeussern. Gelegentlich kommt der Echte Programmierer auch aus seinem Buero heraus, um sich ein wenig frische Luft und/oder zwei Bierchen zu genehaigen.

Hier daher einige Hinweise, wie man Echte Programmierer ausserhalb des Computerraumes erkennt:

- Auf Parties stehen Echte Programmierer in einer Ecke und diskutieren ueber Sicherheitsmassnahmen von Betriebssystemen und wie man um sie herumprogrammiert.
- Bei Fussballspielen vergleicht der Echte Programmierer die Ergebnisse mit seinem auf gruenliniertem Leporello-Papier gedruckten Computer-Simulations-Ergebnissen.
- Am Strand zeichnet der Echte Programmierer Flussdiagramme in den Sand.
- Ein Echter Programmierer geht in die Disco, um sich die Lichtorgel anzusehen.
- Bei Begraebnissen sagt der Echte Programmierer typischerweise: "Armer Hans-Helmut. Er war mit seinem Sortierprogramm schon fast fertig, als ihn der Herzinfarkt erwischt hat."
- Im Supermarkt besteht der Echte Programmierer darauf, seine Bierdosen selber ueber das Fenster des Barcodelesers zu schieben, weil er keinem Kassierer zutraut, dies beim ersten Versuch richtig zu machen.

In welcher Umgebung der Echte Programmierer am besten funktioniert? Nun, dies ist eine sehr wichtige Frage fuer die Manager von Echten Programmierern. Wenn man bedenkt, wie teuer es ist, einen von ihnen ihm Betrieb zu halten, dann sollte man ihn oder sie in eine optimale Arbeitsumgebung versetzen.

Der typische Echte Programmierer lebt vor einem Computerterminal. Rund um dieses Terminal liegen Ausdruecke von jedem Programm, an dem er je gearbeitet hat, sie stapeln sich grob chronologisch geordnet auf jeder ebenen Flaechen des Bueros. Im Zimmer verteilt finden sich ueber ein Dutzend mit kaltem Kaffee mehr oder weniger gefuellte Tassen. Gelegentlich schwimmen Zigarettenkippen darin herum, in einigen Faellen auch Reste von Orangenschalen. Irgendwo liegen Kopien des OS JCL-Manuals und der "Principles of Operation" herum. Ueber den Boden verteilt liegen Reste der Verpackungen von gefuellten Keksen (der Typ, der schon in der Fabrik so furztrocken gebacken wird, dass er auch bei laengerem Liegen im Automaten nicht schlechter wird).

Schliesslich, in der linken oberen Schublade des Schreibtisches, unter der Schachtel mit Muntermachern, liegt eine Schablone fuer Flussdiagramme, die sein Vorgesenger dort vergessen hat. Echte Programmierer schreiben Programme und keine Dokumentation; das ueberlaesst man den Typen von der Wartung.

Der Echte Programmierer ist in der Lage, 30, 40, ja sogar 50 Stunden in einem Rutsch zu arbeiten, und das unter hohem Zeitdruck. Genaugenommen mag er es so am liebsten. Schlechte Antwortzeiten regen den Echten Programmierer nicht auf - sie geben ihm die Chance, zwischen 2 Kommandos ein bisschen Schlaf zu ergattern. Wenn die Planung nicht genug Zeitdruck bereithaelt, dann tendiert der Echte Programmierer dazu, seine Arbeit herausfordernder zu machen, indem er sich die ersten neun Wochen mit einem kleinen, aber sehr interessanten Teil des Problems befasst, um dann in der letzten Woche seine Aufgabe in zwei oder drei 50-Stunden-Marathonsitzungen zu beenden. Dies beeindruckt nicht nur den Manager, sondern schafft gleichzeitig eine hervorragende Entschuldigung fuer das Fehlen einer Dokumentation.

Und ueberhaupt: kein Echter Programmierer arbeitet von 9 bis 5, ausser denen von der Nachtschicht. Echte Programmierer tragen keine Schlipse. Echte Programmierer tragen keine hochhackigen Schuhe. Echte Programmierer kommen zur Arbeit, wenn andere zum Mittagessen gehen. Ein Echter Programmierer vergisst vielleicht den Vornamen seiner Angetrauten, aber niemals den Inhalt der gesamten ASCII- (oder EBCDIC-) Tabelle. Echte Programmierer koennen nicht kochen. Da Supermaerkte um 3 Uhr morgens selten geoeffnet sind, muessen sie sowieso von Kaffee und Keksen leben.

Die Zukunft betrachtend machen sich eine ganze Reihe von Echten Programmierern Sorgen, dass die juengste Programmierergeneration nicht mehr mit der gleichen Lebensperspektive aufwaechst wie sie selbst. Viele der Juengeren haben noch nie eine Computer mit einer Maschinenkonsole gesehen. Kaum ein Schulabgaenger kann heute noch hexadezimal rechnen, ohne einen Taschenrechner zu benutzen. Die Programmierung durch symbolische Debugger oder Texteditoren, die Klammern zaehlen, und benutzerfreundliche Betriebssysteme. Und das Schlimmste ist, einige von ihnen werden auf die Menschheit losgelassen ohne je FORTRAN zu lernen! Sind wir dazu verdammt, eine Industrie von UNIX-Hackern und PASCAL-Programmierern zu werden?

Nun, aus meiner Erfahrung heraus glaube ich behaupten zu duerfen, dass das Schicksal den Echten Programmierern wohlgesonnen ist. Weder OS/370 noch FORTRAN zeigen irgendwelche Symptome des Aussterbens, trotz aller Anstrengungen der PASCAL-Programmierer. Selbst subtilere Tricks wie das Hinzufuegen strukturierter Schleifen zu FORTRAN sind fehlgeschlagen. Sicher, einige Computerhersteller liefern FORTRAN-

77-Compiler, aber jeder einzelne von ihnen laesst sich ueber eine einzige Compiler-Option in einen FORTRAN-66-Compiler verwandeln - mit DO-Schleifen wie von Gott geschaffen.

Selbst UNIX scheint fuer den Echten Programmierer nicht mehr so schlecht zu sein wie frueher. Die neueste UNIX-Version hat das Potential eines Betriebssystems, das eines Echten Programmierers wuerdig ist. Sie hat zwei verschiedene, leicht inkompatible Benutzer-Schnittstellen, einen geheimnisvollen und komplizierten Teletype-Treiber und virtuellen Speicher. Und wenn der Echte Programmierer die Strukturierung ignoriert, kann er sich sogar mit C anfreunden. Schliesslich gibt es keine Typenbindung, Bezeichner sind sieben (zehn? acht?) Zeichen lang und man hat Zeiger als Bonus. Das ist, als haette man die besten Teile von FORTRAN und Assembler vereint, von den kreativeren Moeglichkeiten des #define ganz zu schweigen.

Nein, die Zukunft ist nicht voellig schlecht. So hat sich in den vergangenen Jahren die populaere Presse sogar ueber clevere neue Brut von Computer-Schraaten und -Hackern geaeussert, die Plaetze wie Stanford oder das MIT zugunsten der Wirklichkeit verlassen haben. Allen Anzeichen nach lebt der Geist der Echten Programmierer weiter in diesen jungen Maennern und Frauen. Und solange es schlecht beschriebene Ziele, bizarre Fehler und unrealistische Zeitplaene gibt, solange wird es Echte Programmierer geben, die bereit sind einzuspringen und das Problem zu loesen, und die sich die Dokumentation fuer spaeter aufheben.

LANG LEBE FORTRAN !

ED POST, WILSONVILLE

*** Brought to you by BIRNE for TORNADO BBS ***



PublicDomain für Modell 4/4P
=====
Im letzten INFO (Nr. 22) wurden mehrere PublicDomain Programme für das Modell 4/4P vorgestellt. Hierbei ist zu berücksichtigen, daß ein Teil der Programme mit doppelseitigen Laufwerken nicht arbeitet. Im einzelnen sind dies:
RESTORE/CMD - RUN4/BAS - ZAP4/CMD - SPACEMAP/CMD
Das Programm WD/CMD (Windows) arbeitet nur mit der US-TRSDOS Version.
Klaus Hermann

97

Hallo liebe Clubkameraden !

Wie im letztem Club-Info schon beschrieben, haben wir jetzt auch eine große CP/M 2.2-Software Bibliothek !

Ich habe bislang nur drei Zuschriften bekommen !!! Ist denn die CP/M 2.2-Software nicht gefragt ?

Damit Ihr einen kleinen Eindruck von der ganzen Bibliothek bekommt, habe ich das Inhaltsverzeichnis der CP/M-USER-GROUP ausgedruckt:

Disk-Nr.:

- 01 = "Various CP/M Utilities - 0"
- 02 = --> see CPMUG Vol. 10 11
- 03 = "BASIC-E Games and Programs"
- 04 = "ACTOR, ML80 and Examples of FORTRAN-80 Code"
- 05 = "BASIC-E Programs and Microsoft BASIC programs"
- 06 = "Maillist Program and CP/M Utilities"
- 07 = "PILOT - Programmed Enquiry Learning Teaching"
- 08 = "Various CP/M Utilities - 1"
- 09 = "General Ledger from Interface Age Vol.2 No.10"
- 10 = "LLBASIC: Lawrence Livermore BASIC interfaced to CP/M"
- 11 = "TINIBASIC and Processor Technology BASIC/5"
- 12 = "PILOT Interpreters interfaced to CP/M"
- 13 = "BASIC-E, CBASIC Microsoft BASIC Programs"
- 14 = "Various CP/M Utilities - 2"
- 15 = "Utilities and non-BASIC Games"
- 16 = "Assemblers, Other Utilities and FOCAL"
- 17 = "Utilities, Denver Tiny BASIC non-BASIC Games"
- 18 = "Maths Routines, Monitors and CASUAL (no CP/M I/O yet)"
- 19 = "Various CP/M Utilities - 3"
- 20 = "BASIC-E, CBASIC Programs Pictures"
- 21 = "Microsoft BASIC Games Programs"
- 22 = "Monstorous StarTrek Games in BASIC"
- 23 = "STOIC - Stack Oriented Interactive Compiler"
- 23B- "STOIC - Overflow Programs From Vol 23" (in CPMUG 25)
- 24 = "CP/M Utilities, Macro Libraries RATFOR"
- 25 = "Various Assembler Utilites"
- 26 = "Microsoft BASIC FORTRAN Games and Utilities"
- 27 = "Microsoft BASIC Games"
- 28 = "BASIC-E Games Utilities, ALGOL-M"
- 29 = "Assembler Games Utilities, BASIC-E Source"
- 30 = "BASIC-E Ver 1.4 Source Code in PL/M"
- 31 = "Tarbell BASIC - 1"
- 32 = "Tarbell BASIC - 2"
- 33 = "Search and Rescue Programs"
- 34 = "SAM-76 Language"
- 35 = "FELIX - Graphics Animation System"
- 36 = "Assemblers, Editors and Utilities"

HEFT
23
Februar
1988

98

- 37 - "CBASIC2 Games, Utilities and CAI Programs"
- 38 - "Speed Up and Tarbell Disk Controller Utilities"
- 39 - "Music Programs for SOL CP/M"
- 40 - "Various Utilities, Disk Catalog System"
- 41 - "Ham Radio, Chess and FORTRAN programs"
- 42 - "Disassemblers, Diablo Clock Routines"
- 43 - "OSBORNE A/P,A/R Business Software I"
- 44 - "OSBORNE G.Ledger, Budget,ROBO, Business Software II"
- 45 - "OSBORNE Payroll Business Software III"
- 46 - "CP/M utilities, CPM LABEL, DU, DIR, REASM"
- 47 - "CP/M Utilities, MODEM, Copy, BMAP, PROM"
- 48 - "BDS C Sampler Disk, Comp. by Leor Zolman"
- 49 - "Rational FORTRAN (RATFOR), precompiler"
- 50 - "PASCAL PASCAL Compiler , Prgs. for UNIX"
- 51 - "STAGE2 Macro Processor by Dick Curtiss"
- 52 - "Copyfast vers. 3.5, BATCH/VARBATCH"
- 53 - "BDS-C Adventure disk"
- 54 - "BASIC Games, CAI Programs"
- 55 - "Adventure run-time disk"
- 56 - "Adventure source code implemented for CP/M"
- 57 - "Expanded Adventure supercedes CPMUG 56"
- 58 - "Miscellaneous CP/M Utilities"
- 59 - "8080 8085 memory and ICOM Controller diagnostics"
- 60 - "6502 Simulator, 6502 Zapple Monitor"
- 61 - "Bulletin Board, File Transfer CP/M Utilieties"
- 62 - "PASCAL Communication programs"
- 63 - "Misc. CP/M Utilities"
- 64 - "Games, Disassembler, North Star Basic, CDOS simulator"
- 65 - "MITS-CP/M file conversion, PHELP, Utilities, FIG-Forth"
- 66 - "HELP File system for MBASIC, M80, CBASIC other"
- 67 - "CPMUG CATALOG disk vol. 01 - 42 with comments"
- 68 - "Miscellaneous CP/M Utilities"
- 69 - "Miscellaneous CP/M Utilities"
- 70 - "Miscellaneous CP/M Utilities"
- 71 - "Miscellaneous PASCAL-Z Programs - 1"
- 72 - "Miscellaneous PASCAL-Z Programs - 2"
- 73 - "Miscellaneous PASCAL-Z Utilities - 3"
- 74 - "Miscellaneous PASCAL-Z Utilities - 4"
- 75 - "PASCAL-Z Programs - 5, MBASIC Disassembler, Date routines"
- 76 - "Miscellaneous PASCAL-Z Utilities - 6"
- 77 - "PASCAL-Z Utilities - 7, Database System, Disk sort Program"
- 78 - "Miscellaneous CP/M Utilities"
- 79 - "MODEM Programs for MMI SMARTMODEM"
- 80 - "CROMENCO structured BASIC Programs, Mail list, Spelling"
- 81 - "Miscellaneous CP/M Utilities, Submit, Editor, Hard Disk"
- 82 - "North Star BIOS Routines"

Wie Ihr seht, gibt es eine ganz schöne Auswahl !

Wenn Ihr wollt, dann könnt Ihr noch mehr Informationen auf Disketten anfordern. Das Diskettenformat müßt Ihr allerdings mit angeben !

Bis Bald

Andrews

Hallo Freunde,

viel erfreuliches gibt es wieder von der Bücherfront zu berichten. Zunächst wäre da zu vermelden, daß es Jens endlich gelungen ist, zwei Sammelordner mit den "alten" Infos Nr. 1 bis 15 zusammenzustellen. Die Infos sind auf Karton vervielfältigt, so daß sie (hoffentlich) auch mehrere Einsätze auf dem Kopierer überleben.

Die Ordner werden wohl vornehmlich für Neuzugänge interessant sein, die sich noch nicht die älteren Ausgaben des CLUB 80-Info besorgt haben (oder besorgen konnten). Die Ausleihzeit beträgt, da eine rege Nachfrage zu erwarten ist, maximal drei Wochen. Die Besteller werden, wenn beide Ordner unterwegs sind, in eine Warteliste aufgenommen, so daß zuerst malt, wer zuerst kommt! Selbstverständlich geht das Porto zu Lasten des Ausleihers, so daß der Bestellung gleich drei DM (ev. auch in Briefmarken) beigelegt werden sollten.

Die Infos 16 bis 21 werden demnächst als Sammelband verfügbar sein, so daß Neuzugänge immer auch das schon dagewesene zur Verfügung haben. Ich möchte die Ausleiher an dieser Stelle bitten, die Ordner möglichst schonend zu behandeln, damit sie noch möglichst lange den Neuen zeigen können, wie aktiv ein Club mit nur ca. 60 Mitgliedern sein kann (und hoffentlich noch lange sein wird)!

Ebenfalls erfreulich ist die Tatsache, daß der Heise-Verlag wieder mal seine Lager räumt und der CLUB 80 dadurch sehr hochwertige Bücher zu äußerst günstigen Preisen erwerben kann. Welche der bestellten Bücher tatsächlich geliefert werden ("nur solange Vorrat reicht" stand auf dem Angebot), werde ich euch erst im nächsten Info mitteilen können. Wenn aber alles von einer solchen Qualität ist wie das Buch, das schon jetzt als Neuanschaffung in der Bibliothek auszuleihen ist, können wir sehr zufrieden sein.

Erst gestern habe ich, ganz kurzfristig und durch Zufall, eine Neuerwerbung für die CLUB 80-Bücherei einkaufen können. Es handelt sich dabei (Model- 1 und III- sowie Video Genie-Besitzer bitte nicht neidisch werden) um das Model 4/4p Technical Reference Manual. Dieses Buch vereint technische Informationen über das Gerät und über das Betriebssystem TRSDOS 6.x. Von "Model 4/4p Theory of Operation" über die genaue Beschreibung der verwendeten Spezial-IC's (CRT-Controller MC6835, Baud Rate Generator BR1941, Floppy Disk Controller FD 179x-02 usw.) bis zur detaillierten Erläuterung der Diskettenorganisation und den, für Assemblerprogrammierer sehr wichtigen, SVC's (Supervisor Calls) ist alles vorhanden, was das Herz begehrt.

Wieder einmal ans Tageslicht befördern, und euch in Erinnerung rufen, will ich die Sammelmappen, die Günter Wagner in seiner Zeit als Vorsitzender einmal zusammengestellt hat. Es handelt sich dabei um Kopieen von Artikeln aus verschiedenen Computerzeitschriften (von ELCOMP bis Computer persönlich), die sich alle mit dem TRS 80 bzw. Video Genie beschäftigen. Die Sammlung dürfte vor allem für die Mitglieder interessant sein, die sich zur Erscheinungszeit der Artikel (1980 bis 1983) noch nicht mit Computern beschäftigt haben.

Damit genug zu diesem Thema. Bestellen könnt ihr die Sammelmappen und Bücher direkt bei mir (Rückporto nicht vergessen)

Hartmut Obermann

Hallo Club-80er,

zum Abschluß des ersten 1988'er Info's darf ich mich wieder zu Wort melden. Diesmal bin ich mit dem INFO fast termingerecht fertig geworden. Leider habe ich auch eine negative Nachricht für Euch. Dazu gleich, zuerst aber meinen Dank an die fleißigen Autoren unserer INFO.

- Wieder sind wir um die hundert Seiten stark geworden.
- Macht weiter so!

Wie Ihr im Info schon habt lesen können, hat der Peter Spies seine Offsetdruckerei aus beruflichen Gründen aufgegeben. Ich hoffe, daß es mir gelingt rechtzeitig Ersatz für ihn zu finden, so daß Ihr weiterhin Euer INFO bekommen könnt. Gleichzeitig bitte ich Euch um eure Mithilfe. Vielleicht hat jemand von Euch einen "Drucker" in der Hinterhand? -Offset natürlich!- Wer mir helfen kann melde sich bitte bei mir.

Hobei ich auch schon beim nächsten Thema bin.

Die Redaktionsadresse ändert sich !!

Ich bin zwar noch nicht "körperlich" umgezogen aber "postmäsig". Der Nachsendeantrag läuft für ein halbes Jahr. Trotzdem bitte ich Euch alle, meine neue Adresse in Eure Listen aufzunehmen und ab sofort an den neuen (Redaktions-)Briefkasten zu schreiben:

Jens NEUEDER
Rudolf-Then-Straße 32
7178 Gschlachtenbretzingen

Telefonnummer bleibt gleich! Ihr könnt mich weiterhin unter 0791 / 42877 erreichen.

So, das war nun einmal wieder. Als Beilage findet Ihr in diesem INFO ein Inforhaltsverzeichnis bis 1. 3. 1988 von KaJot.

Als weiterer Anhang ist noch ein Kartenauszug dabei. Ich bin sicher, daß Ihr damit die beste "Anflugschneise" nach Idstein finden werdet.

Eine neue Adressenliste habe ich diesmal nicht mit beigefügt. Es gibt noch einige säumige Zahler unter uns. Bis zum nächsten mal ist das sicher geklärt. Dann kommt auch eine neue Liste.

Bis zum Clubtreffen oder nächsten INFO grüßt Euch

Jens

- I M P R E S S U M -

1. Vorsitzende Hartmut OBERMANN
Schwalbacher Straße 6
6209 Heidenrod 1
☎ 06124 /3913

2. Vorsitzende Gerald SCHRÖDER
Am Schützenplatz 14
2185 Seevetal 1
☎ 04185 /2682

Hardwarekoordinator Eckehard KUHN
Im Dorf 14
7443 Frickenhausen 1
☎ 07022 /45417

Diskotheke Werner FÖRSTER
Christoph-Krebs-Straße 9
8720 Schweinfurt
☎ 09721 /21841

Redaktion Jens NEUEDER
Panoramastraße 21
7178 Michelbach /Bilz
☎ 0791 /42877

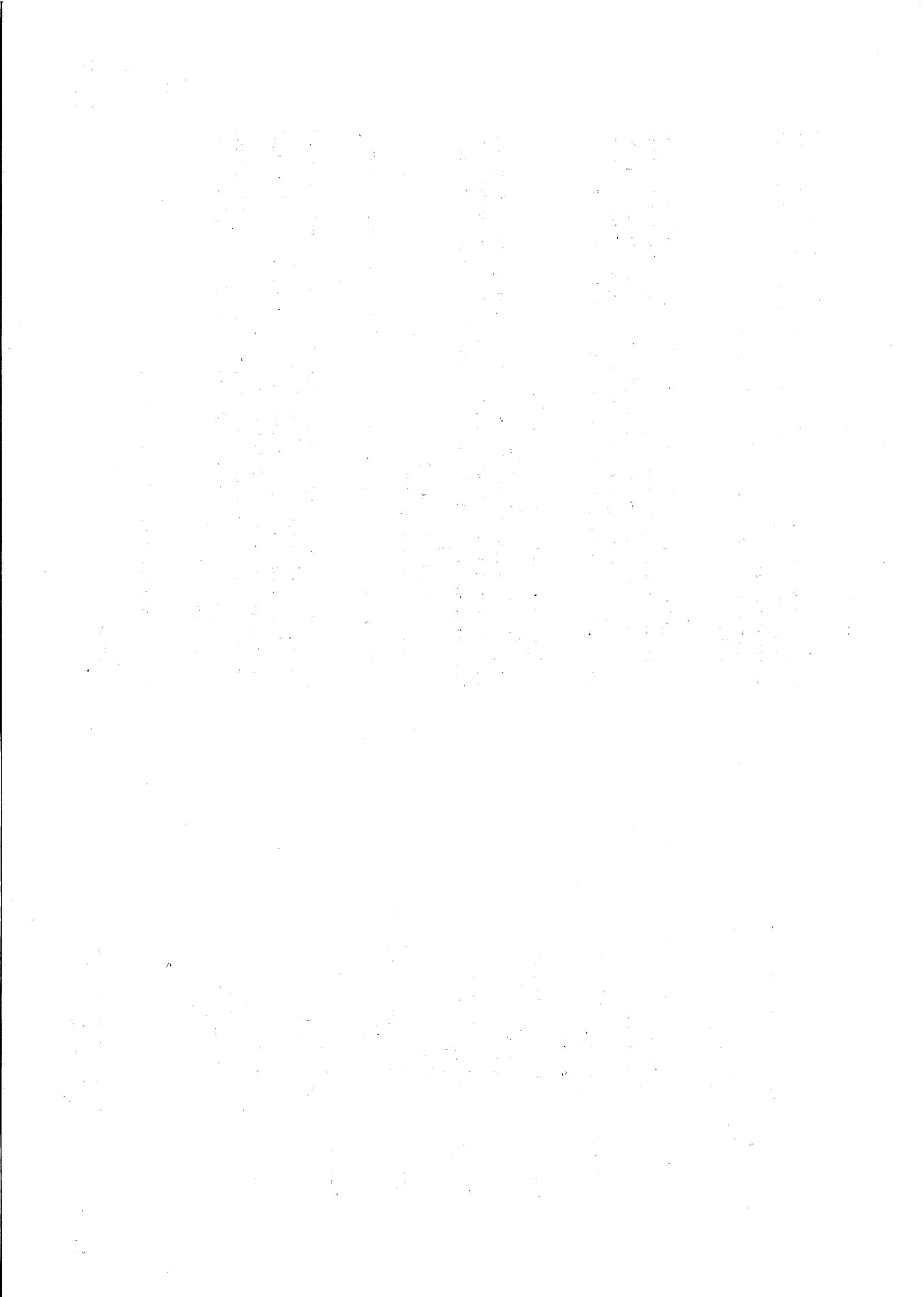
Autoren Die Redaktion bedankt sich bei den im INHALTSVERZEICHNIS genannten Autoren für die Mitarbeit an der Club-INFO.

Druck Peter Spieß
Trugenhofenstraße 27
8859 Rennertshofen 1
☎ 08434 /454

Bankverbindung des CLUB 80
Postgirokonto Peter STEVENS
Sonderkonto CLUB 80
Konto-Nummer 285 491 - 465
Postgiroamt Dortmund
BLZ 440 100 46

Das INFO erscheint zweimonatlich.

Es erfolgt keine Zensur oder Kontrolle der jeweiligen eingeschickten Infobeiträge durch die Redaktion.



STICHWORT	TITEL	VERFASSER	INFO-#/SEITE	STICHWORT	TITEL	VERFASSER	INFO-#/SEITE
ASCII	ASCII-TABELLE IMMER ZUR HAND	SOPP	19/19	CP/M	Wie baue ich mir ein CP/M ?	SCHROEDER	21/25
ASSEMBLER	KLEINSCHRIFT fuer den EDTASM+	HEIDENREICH	20/37	DATEI	INDEX-DATEIEN	HERMANN	19/15
	SCHUETZEN VON ASSEMBLERPROGRAMMEN	KONRAD J.	5	DATENBANK	DBBS - BASIC DATENBANK SYSTEM (MODEL 4)	HERMANN	22/37
	HALBAUTOMATISCHE FESTLEGUNG VON ORG	KONRAD, J.	9/3		DBASE II - eine Einfuehrung	MAND	21/33
	MEIN DRITTES ASSEMBLERPROGRAMM	MUEHLENBEIN	16/33	DATENUEBERTR	VIDEODAT 300	?	13/51
	MEIN ERSTES ASSEMBLERPROGRAMM	MUEHLENBEIN	14/9	DDE	DDE fuer das GENIE IIIs	SOPP	12/17
	"INPUT"	SCHROEDER	11/5	DEF.FUNCTION	BASIC-PROGRAMMIERBARE FUNKTIONEN	HERMANN	19/26
	ASSEMBLER CONTRA LISP	SCHROEDER	17/19	DENKAUFGABEN	MATHEMATIK fuer FEINSCHMECKER	WEBER	20/101
	DIE WERKZEUGE DES ASSEMBL.PROGRAMMIERERS	SCHROEDER	21/9	DFUe WDR	DATENUEBERTRAGUNG p.FERNSEHBILD/WDR-CLUB	EDDE u.HERIBERT	12/62
	EINIGE ASSEMBLER-ROUTINEN	SCHROEDER	14/17	DOS	R-BEFEHL MSDOS-LIKE (ein Editor f. DOS)	HEIDENREICH	20/44
	LMOFFSET with DISABLE DOS	SCHROEDER	9/9		LS-DOS 6.3 - KOPIERSCHUTZ	HERMANN	21/55
	WERKZEUGE DES ASSEMBLER-PROGRAMMIERERS	SCHROEDER	21/9		EXTENDED NEWDOS 80	OBERMANN	10/5
	LPRINT ALLES einfacher! (Teil 3)	SOPP	9/11		NEWDOS/80+10 VERSION 2.4 (26.10.85)	OBERMANN	11/25
	SCHOENER LISTEN MIT ZEUS	SOPP	18/41		SUPERDOS	OBERMANN	2
	WER HAT ANGST VOR ASSEMBLER?	SOPP	5		DIR/SYS ODER INHALT/SYS?	RENSCH	15/21
	ZEUS MIT 64 UND 80 ZEICHEN	SOPP	18/36		FILTER UNTER TRSDOS 6.x	SOERENSEN, R.	18/29
	BASIC RUFT ASSEMBLER	WOLLSCHLAEGER	21/11		MDOS im INFO???????	SOERENSEN, R.	20/11
	TIP FUEHR SCHNELLERES ARBEITEN MIT EDTASM	ZWICKEL	6/67		DOS - (FAST) OHNE FLOPPY	SOPP	14/69
	SYSCOPY1 und RAMDISK f.HEL MUT's BANKER	SCHROEDER	16/32	DOS-FEHLER	FEHLER IM NEWDOS-BEFEHL 'BOOT'	RETZLAFF	11/21
BANKER	256K-RAM fuer Z80-SYSTEME	BERNHARDT	14/91	DOUBLER	SELBSTBAU-DOUBLER fuer EXP1		17/45
BANKING	EXTENDED BASIC(RESTOREN u. LPRINT alles)	OBERMANN	11/33	DRUCKEN	DREISPALTIG DRUCKEN	SOPP	21/15
BASIC	EIN MYSTERIOESER BASIC-BEFEHL: IsA	SOPP	5		EIN FEHLER IM SYS20/SYS	SOPP	22/33
	GENIE IIIs - Erfahrungsbericht	SCHROEDER	9/67		LPRINT MIT MODERNEN GENIES	SOPP	18/19
BERICHT	FUTTER fuer GENIE IIIs CRTC	HEIDENREICH	20/22	DRUCKER	SPEED WRITING (fuer EPSON MX-DRUCKER)	LINDSEY	12/65
BILDFORMAT	BILDSCHIRMAUSGABE mit INVERSEN ZEICHEN	?	12/79		...WEIL KUERZE SO WUERZIG IST...	MUEHLENBEIN	20/35
BILDSCHIRM	BIN ICH STRAHLENGEFAEHRDET?	BOIKAT, Ute	20/109		DIE DRUCKERABFRAGE	SCHMITZ	18/12
	DAS PROJEKT (FERNSEHER --> MONITOR)	MUELLER, K.	18/61		VON 8 AUF 24 PINS (= DRUCKNADELN)	SOPP	22/20
	NOCH EIN BILDSCHIRMSCHONER	SCHMID, A.	22/26	DRUCKERGRAF.	GRAPHIK-JKL, TSCRIPS UND DER NEC P6	SOPP	16/27
	SCHWIMMENDE BILDER	SCHMID, A.	22/66	DRUCKZEICHEN	AM BILDSCHIRM DEFINIERT/EDITOR f.DRUCKER	KLUGE	9/19
	80-ZEICHENKARTE X80, SEDIT und TSCRIPS	SCHROEDER	13/17	ECB-BUS	ECB-ADAPTER-PLATINE	?	15/65
	DIE 80-ZEICHEN-KARTE	SCHROEDER	12/63		VERBINDEND	ASSENBAUM	11/39
	EIN SCHONER fuer die BILDROEHRE	SOPP	20/20		DIE EINGANGSPLATINE	DROWAELDER	15/73
	EIN WEITERER BILDSCHIRMSCHONER	SOPP	22/28		ECB-BUS-GRUNDEINHEITSAUFBAU	NEUEDER	15/71
	FUTTER fuer den CRTC	SOPP	19/40		ECB-BUS-PROJEKT	NEUEDER	14/101
	MEHR FERNSEHEN fuer's GELD (f.GENIE IIIs)	SOPP	14/21		ECB-BUS-TRS80-PROJEKT	NEUEDER	13/39
	NOCH MEHR FERNSEHN fuer's GELD	SOPP	19/39		ECB-BUS fuer MODEL 3/4!???	OBERMANN	15/84
	VIDHEX - HEXANZEIGE d.BILDSCHIRMS m.HRG	SOPP	9/13	ECHTZEITUHR	ACH DU LIEBE ZEIT!	SOPP	15/32
CHIP	BEI SIEMENS HEISST ES: CHIP CHIP HURRA!	ZEITSCHRIFT	18/76		REAL TIME BLACK BOX?	SOPP	15/53
	ERSTER MEGABIT-CHIP IN SERIE	aus Zeitschrift	18/18	ERFAHRUNG	PC STATT GENIE? (Ueber weitere PC's)	SCHMITZ	20/99
	DER LEIDENSWEG DER CMOS-CHIPS	aus c't	19/67	ERROR	"PRUEFZAHLFEHLER BEIM LESEN"	BERNHARDT	22/71
	NANOHENRY BLOCKIEREN DEN FORTSCHRITT	aus c't	19/70	FILEVERGLCH	VERGLEICH ZWEIER DISK-DATEIEN	SOPP	22/53
	BASICODE-INTERFACE	?(aus ELEKTOR)	3		VERGLEICH ZWEIER PROGRAMME: noch'n TOOL	SOPP	22/57
	BASICODE-2	?(aus Elektor)	3	FLOPPY	FLOPPY-TRICKS	OBERMANN	13/41
COMP.-MUSIK	MEIN ZWEITTES ASSEMBLERPROGRAMM	MUEHLENBEIN	15/15	FORMATIERUNG	40 TRACKS? WARUM NICHT 42?	OBSCHEERNINGKAT	18/11
COMP.WECHSEL	UNTERSCHIEDE (zw. MODEL 1 und 3 bzw. 4)	OBERMANN	14/55	GENAUIGKEIT	MATHEMATISCHER UEBERFLUSS	MUEHLENBEIN	20/17
COMPILER	BASCOM-KURZANLEITUNG	MUEHLENBEIN	13/38	GRAFIK	ERGAENZUNG ZU GRAFIK-SHORTY	HERMANN	19/32
	RPNL - DIE ANDERE ART ZU PROGRAMMIEREN	MUELLER, KURT	15/57		TRS80 M1/3 SCHNELLE GRAFIK IN BASIC	HORNUNG	2
	RPNL-BESCHREIBUNG	MUELLER, KURT	16/37		HRG-BILDUEBERTRAGUNG OHNE HRG (WDR-FILES)	OBERMANN	15/11
	CALL mit BASCOM	OBERMANN	12/33		SCHNELL BEWEGTE GRAFIK AUF DEM TRS80	ROECKRATH	2
COMPUTER	MODEL 4p ROM-IMAGE-LOADER	OBERMANN	15/43		GRAFIK-STANDARD: ALLEIN GEHT'S AUCH	SCHROEDER	19/11
	TANDY<--> SCHNEIDER	OBERMANN	17/49		EINF.GRAFIKPROGRAMM: PLOT/BAS	SCHROEDER /ARPS	14/29
	CP/MAC-eine BRUECKE zw.G-/NEWDOS u.CP/M	RENSCH	18/44		LINIENMODELLE IN 3 DIMENSIONEN	SCHROEDER/ ARPS	14/35
	WIE PHOENIX AUS DER ASCHEN (4 COMP.in 1)	SCHROEDER	17/9		GRAFIK-CLS fuer das GENIE IIIs	SOPP	13/35
	DEIN GIIIs... (NACHTRAG)	SOPP/BERNHARDT	17/54		STRINGANZEIGE MIT VOLLDAMPF	SOPP	6/41
	TRS-80 MODELL 4p, DER SCHOENSTE PORTABLE	WOLLSCHLAEGER	12/69	GRAFIK-JKL	GRAFIK-JKL fuer das GENIE IIIs	SOPP	13/32
	TANDY - BETTER AGAIN	ZEITSCHRIFT	16/40	HAENDLER	TANDY-VERTAGSHAENDLER		19/79
	32 BIT zum NIEDRIGPREIS (TANDY 4000)	aus - ? -	22/79		TANDY SCHLIESST COMPUTER-CENTER	ZEITSCHRIFT	18/75
CONTROLLER	FLOPPYCONTROLLER-KOMPATIBILITAET	RETZLAFF	19/47	HARDCOPY	HARDCOPY AUCH OHNE INTERRUPT	RYCHLIK	20/15
CP/M	WAS HABT IHR GEGEN CP/M ?	BERNHARDT	21/53		FLOPCOPY AUCH OHNE INTERRUPT	SOPP	21/14
	GENIE, CP/M UND 80 ZEICHEN UND HRG???	HELD	21/43	HARDWARE	DATENFERNUEBERTRAGUNG		6/19
	CMD ==> COM ohne CPMac	SCHROEDER	21/23		RELAIS-INTERFACE	?	9/47
	F.HEIMWERKER: WIE BAUE ICH MIR EIN CP/M?	SCHROEDER	21/25		AUSLESEN DES GRAFIKSPEICHERS	BERNH./SEELMANN	20/65

STICHWORT	TITEL	VERFASSER	INFO-#/SEITE
HARDWARE	DAS 80-ZEICHENKARTE-PROBLEM u.d. LOESUNG	BERNHARDT	22/63
	SICHERES, EIN-, PLAETZCHEN	BERNHARDT	7/43
	WACHHUND, Der-, b.unkontr.Schaltzustand	BETZ	20/63
	BILLIGES CP/M	BREWER	9/53
	TAKTFREQUENZ GENIE I/II - VERDOPPLUNG	DREYER	5
	FLOPPYDISK-CONTROLLERKARTE	DROWAELDER	18/49
	TASTATUR- UND DRUCKERPLATINE	DROWAELDER	20/71
	TRS80, DER-, UND DIE AUSSENWELT	KLEIN, WILFRIED	4
	INTERFACE-ADAPTER 8255, PROGRAMMIERBARER	KUHN	13/47
	PORTBELEGUNG	KUHN	21/44
	MODERNISIERUNG STATT NEUKAUF	MATTHAEI/H.COMP	5
	HRG-1b-KARTE	MUELLER, KURT	14/89
	JOYSTICKS FUER DEN TRS 80 M1	NEUEDER	5
	DIE MAUS AM TRS-80!	OBERMANN	22/60
	ECB-BUS-PROJEKT	OBERMANN	9/42
	EXTRA RAM ("Ein sicheres Plaetzchen...")	OBERMANN	9/63
	FLOPPYTRICKS	OBERMANN	14/87
	TAKTUMSCHALTUNG FUER VIDEOGENIE	OBERMANN	8/25
	TESTADAPTER	REGGE	9/45
	SYNCHRONISIERTE TAKTUMSCHALTUNG	RETZLAFF	10/49
	UMBAU EINES TRS80 MOD. I 16K AUF 48K	RETZLAFF	10/45
	KLEINBUCHSTABEN FUER DEN TRS 80	ROECKRATH	5
	JOYSTICK-ANSCHLUSS	SOPP	6/29
	INDIKATORKARTE fuer ECB-BUS	SPIESS	19/45
	AKUSTIKKOPPLER	TRAPP	4
	FUNKTIONSWEISE DES DRUCKERPUFFERS	TRAPP	6/18
	EPROM-PROGRAMMIERGERAET	WOLF (aus MC)	5
	HARDWARETIP: NEUE IC's	ZEITSCHRIFT	17/38
	INTERFACE MIT 8251 UND 8255 FUER Z80	ZWICKEL	2
	ANSCHLUSS GESUCHT	aus c't	20/81
	Z80-BUSANSCHLUSS	aus c't	19/51
	SICHERER PLATZ fuer DATEN? (DISKETTEN)	aus test 9/87	22/73
	DIGITALTECHNIK, GRUNDLAGEN DER -	gesammelt: KUHN	SONDER
	HRG vom BASIC aus (DEMO)	NEUEDER	10/31
	HRG-PIXELS aus dem BASIC!	NEUEDER	10/23
	HRG: 384x192 oder 192x192	NEUEDER	13/14
	HRG-BILDUEBERTRAGUNG per DFue	OBERMANN	14/24
	UMKEHR!	OBERMANN	20/58
	GENIE IIIs, DIE HRG DES -	SOPP	12/21
	HRG 1b PROGRAMMIEREN, BESSER ERKLAERT	SOPP	10/25
	HRG UND BASIC NETTO	SOPP	10/27
	HRG-HARDCOPY fuer das G IIIs	SOPP	13/25
	HRG-SPEICHER LOESCHEN, DEN -	SOPP	10/29
	JKL - ABER DRUCKERSCHONEND!	SOPP	12/13
	JKL	WAGNER, G.	10/33
KASSETTE	HERMANN	21/55	
KOPIERSCHUTZ	RETZLAFF	13/40	
LAUFWERK	SOPP	12/15	
LIBRARY	SCHROEDER	21/67	
LITERATUR	VERSCH.	22/DIV	
LOGIK	BOOLE XOR ABEL	MUEHLENBEIN	17/16
	STENO-LOGIK	MUEHLENBEIN	16/24
	LOGISCHE OPERATIONEN 2	OBERMANN	16/9
	LOGISCHE OPERATIONEN IN BASIC	OBERMANN	15/9
	LOGISCHES ZU LOGIK	SOPP	16/14
M4/4p-ECKE	LOGIKSIMULATION mit BASIC	ZEITSCHRIFT	16/11
	AUFRUF DER SUPERVISOR-CALLS in BASIC	HERMANN	14/62
	DAS BOOT-ROM des 4p	OBERMANN	14/63
	HRG fuer MODEL 3/4/4p	OBERMANN	14/67
MATH.STATIST	AUFGESTIEGEN?	WAGNER, G.	14/59
	BIVARANA (2fache Varianzanalyse)	MUEHLENBEIN	19/21
	MATHE-SPIEL	MUEHLENBEIN	11/23

STICHWORT	TITEL	VERFASSER	INFO-#/SEITE
MATHE/GRAFIK MATHEMATIK	RECHNEN (ZEICHNEN) MIT DEM COMPUTER...	SCHROEDER	10/53
	WIE der NAT.LOG.die RECHENZEIT VERKUERZT	SUAGLIANO	14/77
	PRIMZAHBERECHNUNGEN (3 PROGRAMME)	KASPER	5
	SPLINE-INTERPOLATION (KUBISCH)	KASPER	16/19
	CRAMER UND DIE DETERMINANTEN	MUEHLENBEIN	19/13
	DAS CARTESISCHE BLATT	MUEHLENBEIN	18/5
	DER SCHNELLSTE ZAHNARZT (WURZELZIEHEN)	MUEHLENBEIN	22/11
	GOLDENER FIBONACCI	MUEHLENBEIN	16/21
	RESET-FESTE MEMDISK M4-CP/M	OBERMANN	19/43
	BOOT-ROM-VERSION und DATUM M4	HERMANN	19/42
MEMDISK MODEL 4	TURBO TIP	OBERMANN	21/31
	KLEINE ZIPPERLEIN RASCH KURIERT	WOLLSCHLAEGER	12/57
MUSIK	DA CAPO... (WIE MAN TOENE ERZEUGT)	MUEHLENBEIN	22/13
	SCHWERE KAVALLERIE ("DAS CLUBLIED")	MUEHLENBEIN	22/17
PASCAL	APFELMAENNCHEN auf der GDP64	BERNHARDT	21/37
	GENIE, CP/M und 80 ZEICHEN und HRG ???	HELD	21/43
	PASCAL-PROBLEME	KONRAD, J.	9/73
	TURBO PATCH	OBERMANN	21/32
	TURBO PATCH (FEHLERKORREKTUR)	OBERMANN	21/32
	TURBO TIP	OBERMANN	21/31
	TURBO-TIP	OBERMANN	21/31
	KURZKRITIKEN und BUECHERLISTE	SCHROEDER	21/71
	PASCAL-VORSTELLUNG TEIL 2	SOERENSEN	22/40
	PASCAL fuer INTERESSIERTE	SOERENSEN, R.	20/12
PASSWORT	PASSWORT-BYPASS BEI TRSDOS 6.2	OBERMANN	19/42
	GROSSBUCHSTABENMODUS AB SYSTEMSTART (M4)	HERMANN	21/30
	DRIVE-IDENTIFIKATION fuer NEWDOS 80	OBERMANN	10/17
	KREIS OHNE TRIGONOMETRIE	SCHROEDER	15/8
	POKE+PEEK-ECKE	HANS -?-	4
	PORT	KUHN	21/44
	PORTBELEGUNG von COMPUTERKONFIGURATIONEN	SOPP	11/29
	OUT,PORT#,xx,yy,...	SOPP	12/11
	VERBESSERT: ID,PORT#<,xx,yy,...>	?	7/17
	STRUKTURIERTE PROGRAMMIERUNG	BRELL	7/28
PROGRAMMIERG	KEINE MEINUNG ZUR STRUKTUR?	HERMANN	14/6
	EDIT-BEFEHLE	KRENZKE	16/18
	BASIC- LAUFENDE PROGRAMME ERWEITERN	PAULO	7/7
	LOKALE VARIABLE BEIM TRS 80	SACHSE	7/23
	PLANVOLL PROGRAMMIEREN	WAGNER, G.	9/4
	DIRECTORY LESEN	WAGNER, G.	9/5
	EDITOR	WOLLSCHLAEGER	7/29
	PROGRAMMIEREN HEISST n. DATEIEN ARBEITEN	WOLLSCHLAEGER	6/65
	TRICKS MIT STRINGS	ZEITSCHRIFT	12/37
	DEM INTERPRETER aufs BIT GESCHAUT	Zeitschrift	18/26
DIE RICHTIGE DIMENSION	SCHROEDER	17/27	
PROZESSOR	Z80, HD64180 UND ILLEGALS	ZEITSCHRIFT	17/33
	TAV's Z80-TUNING	BERNHARDT	18/67
RAM	512K-RAM-ADRESSEN n. FLEXIBLER MMU	SOPP	10/37
	RAMFLOPPY	SOPP	19/81
RECHT	COMPUTERKRIMINALITAET	KAHLEN	10/55
	URHEBERRECHTSSCHUTZ fuer PROGRAMME	SOPP	10/3
RECORDORGAN.	ZU GERALDS ARTIKEL ueber LMOFFSET	MUEHLENBEIN	20/27
	CALLERLEI	aus c't	19/61
ROM-ROUTINEN	SCHALTALBEER	MUEHLENBEIN	18/47
	KLEINES LOGIK-LEXIKON	WOLLSCHLAEGER	2
SEMANTIK	TRAU - SCHAU, WEM! Ein Bitchen Englisch	BURGWITZ/STILLR	7/44
	SICHERHEIT	HASSELBERG (MC)	4
SOFTWARE	RAM-DISK KOSTENLOS	KASPER	6/23
	SUPERTAPE FUER TRS 80	KONRAD J.	6/25
RECORDORGAN.	422 NEUE Z80-BEFEHLE	LICHTERMANN /MC	4
	MONITOR IM GENIE	OBERMANN	5
	ERWEITERUNG FUER TASMON (NEWDOS-BEFEHLE)	ROECKRATH	6/33
	ALLERLEI NUETZLICHES FUER DEN TRS 80		
RECORDORGAN.	BASIC-PATCH FUER RESTORE N		
	DER GEKNACKTE TRS 80		

STICHWORT	TITEL	VERFASSER	INFO-#/SEITE	
SOFTWARE	EIN NEUER BOZEICHEN-TREIBER	SCHROEDER	19/77	
	COBOL - EINE EINFUEHRUNG	TRAPP	5	
	DATENVERLUSTE	aus c't	19/80	
SONDERTASTEN	SONDERTASTEN DIVERSE GENIES	SOPP	13/23	
	SONDERTASTEN DIVERSE GENIES (NACHTRAG)	SOPP	14/53	
SPEICHER	CALL UM DIE ECKE (MEM-BEREICHE ERREICHEN)	SOPP	15/49	
SPIEL	JOYSTICK AN MODEL 4/4p	OBERMANN	19/50	
	TAPE-GAMES AUF MODEL III/4/4p	OBERMANN	20/57	
	ADVEN-80	SCARGILL	11/9	
	DAS PIRATE ADVENTURE	SCHROEDER	11/15	
	ADVENTURE GEHEIMAGENT XP-05	WAGNER, ALEX.	3	
	COBOL-EINFUEHRUNG		8/5	
SPRACHE	DER-DIE-DAS MACHT MIR SPASZ	MUEHLENBEIN	19/75	
	CP/MAC - NA UND?	SOPP	19/78	
SPURANZAHL	80/40-TRACKUMSCHALTUNG	KUHN	19/49	
TAKT	TAKTUMSCHALTUNG - DIE ALLERLETZTE LOESG.	MUELLER, KURT	16/45	
TASTATUR	UMLAUTE IM NEWDOS? ABER NATUERLICH!	NEUEDEER	10/41	
	KNOEPFE	OBERMANN	14/57	
	ES GEHT NOCH SCHNELLER (TAST.ABSCHALTEN)	SCHMID, A.	22/32	
TELEFON	UNIVERSALGENIE	aus c't	19/57	
	TELEFONBUCH MIT PFIFF	FRISCH	2	
TEXT-BRAFIK	(TELEFON) - EIN UD-ZEICHEN auf d.DRUCKER	SOPP	16/29	
TEXTSYSTEM	UMDEFINIERUNG v.SCRIPSIT-KOMMANDOTASTEN	KONRAD	8/14	
	KEINE ANGST VOR... (TRENKEN IN TSCRIPS)	MUEHLENBEIN	20/61	
TONERZEUGUNG	SCRIPSIT AUF DEM ALTEN GENIE	OBERMANN	14/43	
	FREIRAEUME IN TSCRIPS	SCHROEDER	14/47	
	SCRIPSIT-TABELLEN	SCHROEDER	14/45	
	TEXTUMLEITUNG fuer TSCRIPS	SCHROEDER	14/49	
	TSCRIPS-VERSCHLUESSELUNG	SCHROEDER	15/29	
	\$ CONTRA @	SOPP	19/27	
	KEINE ANGST VOR PROPORTIONALSCHRIFT	SOPP	18/13	
	NEUES ZUR PROPORTIONALSCHRIFT	SOPP	18/15	
	TIPS fuer SCRIPS	SOPP	13/19	
	TSCRIPS & DIE &-CODES	SOPP	19/16	
	TSCRIPS UND DIE 24 NADELN	SOPP	22/23	
	VON DER WIEGE BIS ZUR BAHRE (ADR.AUTOMAT)	SOPP	19/33	
	DAS TSCRIPS-DRAMA - EIN LEHRSTUECK	SOPP/MUEHLENBEIN	21/56	
	TONGENERATOR FUEHRUNG TRS 80	PLUMHOFF	8/19	
	UHRUNTEN fuer MODEL 4p	OBERMANN	15/47	
	THE TIMES, THEY ARE A-CHANGING	SOPP	22/35	
	WENN DIE UHR MAL STOERT	SOPP	14/39	
	UTILITY	EINGABEROUTINE MIT KOMFORT	BULLING	7/13
		TRACE-ON	HOEH (COMP.PERS)	4
	VERTRETUNGEN	AUSGABEUMSCHALTUNG IN BASIC	KONRAD J.	6/24
DIRECTORY LESEN UND KOMMENTARE SPEICHERN		MUEHLENBEIN	13/15	
FILES WIE SAND AM MEER...		MUEHLENBEIN	11/7	
IN VISICALC SORTIEREN		MUEHLENBEIN	20/93	
FILEVERGLEICH (s.auch Progr.-Bibliothek)		NEUEDER	10/43	
DDE & LWT		OBERMANN	10/19	
LPRINT ALLES einfacher		OBERMANN	8/3	
ZAP IM SUPERZAP/Zappen im Zeichenbereich		OBERMANN	8/13	
LPRINT ALLES		SOPP	6/31	
BILDSCHIRMAUSDRUCK BEIM TRS80+VIDEOGENIE		UEBERSCHAAR	5	
SMARTSCREEN, SMARTKEY und SMARTPRINT		ZEITSCHRIFT	12/45	
PAGELIST/CMD		aus Zeitschrift	18/21	
TRACE od.DIE GESCHICHTE EINER ZEITSCHR.		OBSCERNINGKAT	18/75	
VIDEO		VIDEODAT-SYSTEM		18/57
VERWANDLEN		UMWANDLUNG: ROENISCHE IN ARABISCHE ZAHL	MUEHLENBEIN	16/7
Z80		ARBEITSTIER MIT GESUNDEM HERZEN	BETZ	21/52
ZAPPEN		EIN BYTE UND SEINE FOLGEN	OBERMANN	10/21
ZEICHENSATZ		NEUE ZEICHENSAETZE fuer das GENIE IIIs	SOPP	12/28
ZEITMESSUNG	ETWAS fuer LEUTE, die NIE ZEIT haben	SCHMID, A.	22/31	

