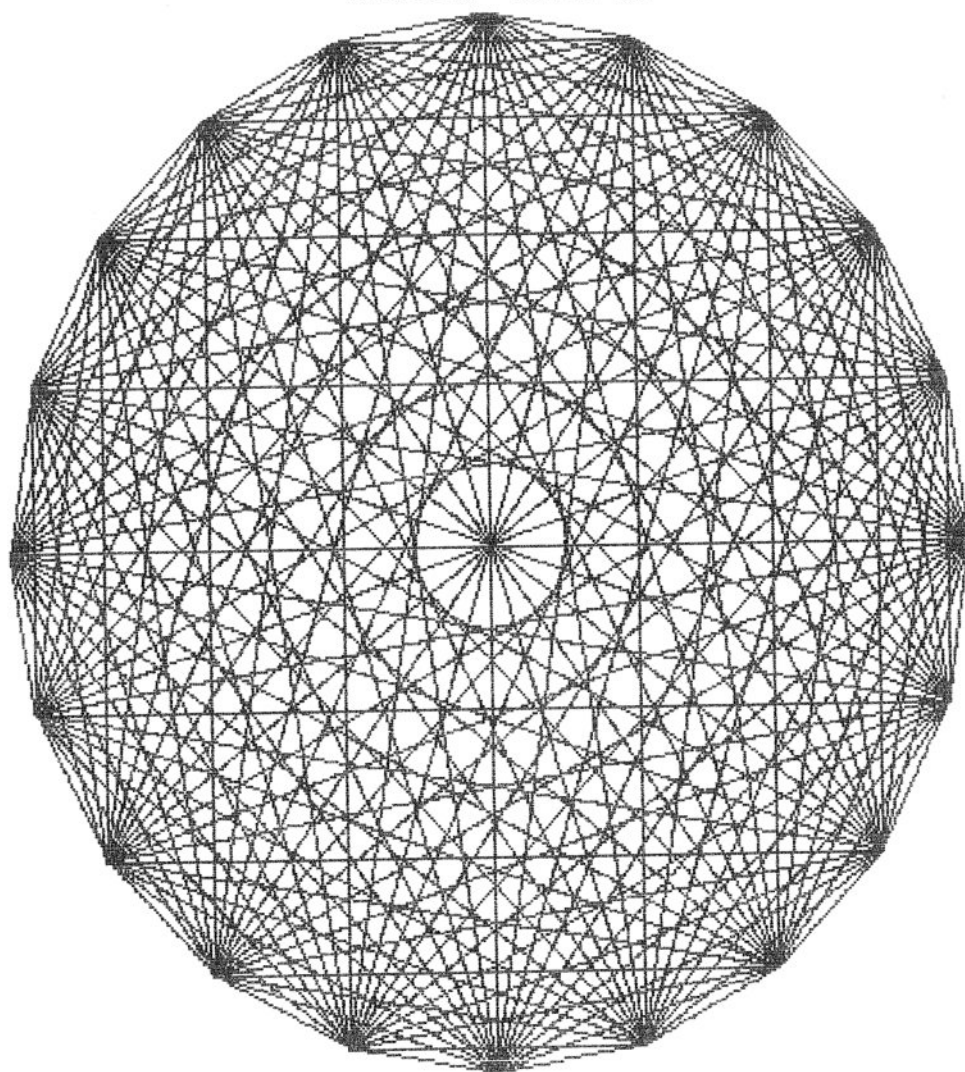


GENIE

TRISO

USER-CLUB BREMERHAVEN

CLUB-INFO
CLUB-INFO
CLUB-INFO
CLUB-INFO



2. JAHRGANG | 1. AUSGABE

Betr.: Peter Spieß, Trugenhofenerstr. 27, 8859 Rennertshofen 1

Inhalt

Club Info

Seite	Thema
.....	
1	Internes vom Betreuer
2	Adressenliste Genie/TRS80 User Club
× 3-7	Digitaler Kassettenrekorder
8	Mystery Program / Berichtigung
9-10	Computerwesen leicht gemacht
11-13	Miniatur-Monitor v. Klaus Schmidt
14	Softwareliste von W. Kutter
15	---"--- --- K. Schmidt
16-17	---"--- --- H. Thönnißen
18	Flohmarkt
19	Kalender für 1984 zum herausnehmen (wer noch keinen hat)

× Aus Elektor

Beitrag

Digitaler Kassettenr.

siehe

ELEKTOR

1/84

MYSTERY PROGRAM

Folgendes kleine Programm einfach eintippen, mit >RUNC starten und sich am Ergebnis erfreuen.

```
1'Mystery Program
10 FOR X=28707 TO 28814:READ A:POKE X,A:NEXT
20 POKE 16633,143:POKE 16635,143:POKE 16637,143
30 POKE 16634,112:POKE 16634,122:POKE 16634,112
40 POKE 16548,36 :POKE 16549,112
50 CLS:LIST
60 DATA 0,68,112,10,0,76,69,65,82,78,32,65,76,76,32
70 DATA 65,66,160,32,83,69,76,70,206,77,79,68,143,89,73
75 DATA 78,71,0,102,112,20,0,89,79,85
80 DATA 82,32,79,87,78,32,80,82,79,71,82,65,77,83,206
90 DATA 206,67,79,77,73,78,71,32,83,79,161,0,140,112,30
100 DATA 0,73,78,32,58,147,251,84,72,69,32,65,76,84,69
110 DATA 82,78,65,84,69,32,83,79,85,82,67,69,32,78,69
120 DATA 87,83,39,33,0,0,0,28
130 'DIE DATA-ZEILEN BESONDERS SORGFALTIG EINGEBEN !
```

Enjoy....

Berichtigung

Im Info 12/83 hat sich auf Seite 15 ein Dreckfuhler eingeschlichen:

In Zeile 2 muß es heißen: Ohne DOS Zeile 28 POKE.....

-- 3 --"--- Ohne DOS Zeile 29 X=USR(0)

Ebenso ist die unterschiedliche Nummerierung bei der Beschreibung zu korrigieren.

Computerwesen leicht gemacht

Viele Computerbesitzer sind keine Computer- oder Elektronikexperten. Trotzdem werden in den meisten Artikeln von Computermagazinen Ausdrücke, Abkürzungen und Jargon, die nur Computerspezialisten bekannt sind, benutzt. Mit dem folgenden Lexikon kann jedoch auch ein blutiger Anfänger die Computersprache wie der beste (oder schlechteste) von ihnen sprechen. Nie wieder brauchen Sie Angst zu haben, daß Ihre Unwissenheit bei wichtigen Computerausdrücken zum Vorschein kommt.

6502...	In diesem Jahr werden Sie endlich Ihren Computer abbezahlt haben.
6800...	In diesem Jahr werden Sie endlich Ihre Peripherie abbezahlt haben.
8080...	Ein wesentlich größeres Kaliber als 3030.
68000...	In diesem Jahr wird Ihnen Ihr Ehegatte den Kauf des Computers verzeihen.
Abenteuer	Ein komplexes Spiel mit Puzzles, Irrgärten, ungewissen Zielen u.gewaltiger Zeitverschwendung. Auch bekannt unter "DEBUGGING"
AD/DA	Computeräquivalent der Missionarsstellung.
ADA	Eine Computersprache, die für die Behörden entwickelt wurde. Sie ist bis jetzt noch nicht definiert, wie die meisten Ausdrücke im behördlichen Sprachapparat.
Akustik-	
Koppler	Lippen
ALGOL	Der Ehemann von Polygol; seine vermisste Tochter ist Polygon.
Algorhythmus	1. Rhythmus, der in der Computermusik benutzt wird. 2. Eine Art der Geburtenkontrolle, die von ALGOL verwendet wird
Altair	1. Ein Platz, an dem Computer getraut werden. 2. Ein Platz, an dem Computer heilig gesprochen werden.
APL	Ein APPLE-Computer nach einem Sturz vom Dach.
Applikation	Gattungsname für eine bestimmte Programmart. Niemand weiß genau, was ein Applikationsprogramm ist, aber es ist immer sehr teuer.
Array	Das Gesichtsfeld eines Programmierers während des Programmierens (Bildschirm).
ASCII	Wird gewöhnlich paarweise benutzt. Ideal, um verschneite Berge herunterzufahren.
Assembler	Person, die ihren Computer nach einem Clubtreffen wieder zusammenbaut.
ATARI	Berühmter John Wayne Film, in dem Elefanten vorkommen.
ATARI 800	Die Großkinoversion in 70 mm Breite.
ATARI 400	Die 8 mm Stummfilmversion.
Backup	Gegenteil von Vorwärts.
Bank Select	Wird von Dieben benutzt; hilft bei der Auswahl der Bank, die sie berauben wollen.
Barcode-	
leser	Elektronische Hilfe; fahndet nach Strichen.
BASIC	Programmiersprache zur Erzeugung von "ERROR's". Die meisten gekauften Programme sind offensichtlich in BASIC geschrieben.
Batch-	
processing	Viele Plätzchen auf einmal backen.
BCD	Drei der ersten vier Buchstaben des Alphabets.
Befehl	Vorschlag, der dem Computer gemacht wird.
Bool'sche	
Logik	Die von Ihrem Ehegatten verwendete Bezeichnung für Ihre Argumentation.
Boot	1. Eisenbeschlagener Schuh, um Computer zu treten.

2. Gutes Mittel, einen vierstündigen Sortiervorgang zu beenden.

Bubble	
Memory	Der von Ihrer Gattin gebrauchte Spitzname für Sie.
Bubble Sort	Die Bezeichnung für Ihre Freunde.
Burn in	Gegenteil von "Burn out".
Bus	Kurzwort für SCHNELLEDATENTRANSPORTOMNIBUS.
Character	Hamlet
Checksum	Umgangssprachlich für Zufallszahlengenerator.
Chip	Wird in Computern verwendet und ist in drei Sorten erhältlich: Silikon, Kartoffel und Schokolade.
CLOAD	Befehl (siehe dort) um die Tastatur zu blockieren.
COBOL	Weit besser als MONOBOL.
Coding	Eine abhängig machende Droge.
Computer	Ein Gerät, um Fehler automatisch und schneller zu kreieren.
Computer-Club	Die Gruppe der Leute, die Bier über Ihre Tastatur gekippt haben.
Computer crunching	Einen Computer auf den Boden stellen und darauf herumtrampeln.
Control	
Character	Herausgeber eines Computermagazines.
CPS	In Verbindung mit Textsystemen benutzt. Es bedeutet: "Korrekturen pro Sekunde".
CPU	C3PO's Mutter
Crash	Normales beenden einer Befehlsfolge.
DIP	Erfinder eines berühmten Schalters.
DISASSEMBLER	Ein weiterer Ausdruck für Computerclub (siehe ASSEMBLER).
Disk Drive	1. Ein Tripp durch die Wälder auf der Suche nach fliegenden Untertassen. 2. Motor für Frisbees.
Diskette	Ein Frisbee zum Tragen von Informationen; gleichbedeutend mit Brieftaube.
DMA	Abkürzung für "Direct Memory Acces" = Gehirnoperation.
Dokumentation	Anleitungen, die mit der Hard- oder Software ankommen und erklären, wieviel Geld Sie ausgeben werden müssen, um die Hard- oder Software zum Laufen zu bringen.
DOS	Kurz für "Disk Operating System" = ein Kurs für Frisbees.
Dump	Ausdruck für die Umgebung des Computers.
Dynamischer Speicher	Speicher, in den Panik geraten ist.
EBCDIC	Sicherheitscode für IBM Computer. Er bedeutet: Erase Backup, Chew Disk, Infire Cards (lösche Kopie, zermansche Disk, verbrenne Karten). Wegen einer Reihe von offensichtlichen Gründen wird der EBCDIC-Code nur bei IBM Computern verwendet.
Electric Pencil	Großer technologischer Fortschritt, Batterien nicht mit einschliessen.
Endlosschleife	(siehe Schleife, endlos)
EPROM	Kürzel für "Exit Program, Read Owner's Manual".
Error	Die Entscheidung eines Programmiers, keine Flowchart zu machen und Kommentare wegzulassen.
Error Trap	Ein großes schwarzes Loch im Computer um Fehler einzufangen.
Execution	Was der Computer mit Ihrem Programm machte; auch bekannt unter "NEW".
Expansion	Computerslang für "wichtige Teile fehlen". Ein Computer mit Erweiterungsmöglichkeit ist imstande, nur zu funktionieren, wenn alle übrigen Teile installiert sind.
Expression	'Malerischer' Satz, der von einem Programmierer ausgestoßen wird wenn der Computer etwas unerwartetes macht.
FIFO	Ein guter Name für einen französischen Pudel.

MINIATUR-MONITOR

Das auf den folgenden beiden Seiten abgedruckte Programm fand ich in dem neuen Magazin "c't", was soviel wie "Computer Technik" heissen soll. Die vom Heinz Weise Verlag neu herausgegebene Zeitschrift machte mit ihrer Erstausgabe einen erfreulichen Eindruck auf mich. Sie beschäftigt sich (u.a.), angenehmer Weise und im Gegensatz zu den Marktführern, mit grundlegenden Anwendungsproblemen von Z80-Systemen und scheint auch dem Bastler zugeneigt zu sein. Da der Leser dieser Serie vermutlich noch keinen Maschinensprachenmonitor sein eigen nennt, hielt ich es für sinnvoll dieses Programm als Grundlage zur Mitarbeit anzubieten.

Allerdings hat der Autor des Programms, A. Burawitz, den Monitor in einen, für 16k-Bestzer, unsünstigen Speicherbereich gelegt, weshalb ich das Programm kurzerhand um 32K-Byte nach "unten" verschob.

Das Dez-Listing meines Programms steht Ihr neben diesem Text. Es ist mit den jeweiligen Adressen und einer Prüfsumme pro 11 Speicherzellen dargestellt. Ihr müßt nun ein Basicprogramm schreiben, welches nebenstehende Zahlen als Datenzeilen beinhaltet, wobei die Prüfsumme als Kontrollmöglichkeit mit in den Basiczeilen stehen sollte um etwaige Tippfehler aufzuzeigen. Zur Bedienung:

MODIFY Format: Mxxxx - zeigt den Inhalt der Adr. xxxx, welcher nun geändert werden kann. Mit RETURN wird die nächste Zeile angezeigt und der neue Wert in die vorhersehende übertragen. Wird kein neuer Wert eingegeben, bleibt der residente erhalten.

Mit "." RETURN kehrt man zum Prompt "#" zurück.

TABULATE Format: Txxxx zzzz - Hexdumb von Adr. xxxx bis zzzz. Kann durch SPACE unterbrochen und wieder fortgesetzt werden. Wenn unterbrochen kann mit "." zum Prompt zurückgekehrt werden.

ASCII Format: Axxxx zzzz - wie TABULATE nur wird der Inhalt der Speicherplätze als ASCII interpretiert und ausgegeben.

JUMP Format: Jxxxx - springt zu der Adr. xxxx. Es sollte sich dort ein Programm befinden, welches mit JP 7C30h endet.

BREAKPOINT Format: Bxxxx - setzt einen möglichen Breakpoint an die Adr. xxxx. Wenn beim Ablauf eines Programms die CPU auf diesen Breakpoint stößt unterbricht sie den Ablauf und kehrt zum Monitor zurück, wo zunächst der aktuelle Inhalt aller Register auf dem Bildschirm ausgegeben wird und dann wieder das Prompt erscheint und der Monitor auf weitere Befehle wartet.

Ein Breakpoint wird mit B RETURN gelöscht.

Gerade die Möglichkeit zum Setzen eines Breakpoints machte dieses Programm für uns interessant, denn das bietet ja die Chance unserer CPU ein wenig auf die Finger zu schauen.

Wie Ihr bemerkt habt ist das Programm noch nicht in der Lage Systemfiles selber auf Cassette abzuspeichern oder zu laden. Genau dies soll dann auch das Thema für den Januar sein, nämlich den Minimonitor um die zwei Routinen zu erweitern. Bis dahin muß ein Basicprogramm der Träger bleiben.

Nach dem "reinspielen" des Programms durch das Basic muß nun an die Startadresse des Monitors gesprungen werden. Das Colour Genie erreicht dies durch CALL 7C30 beim GENIE I/II und TRS80 muß der Anspruch durch den USR-Befehl erfolgen. Dafür muß unser Basic allerdings erst die Startadresse an den Interpreter übergeben: POKE 16526,48 : POKE 16527,124 ! - und dann mit X=USR(0) den Monitor erreichen. Er meldet sich in beiden Fällen nur mit seinem Prompt "#" und ist dann für die o.g. Befehle bereit.

Ein Tip noch: Bevor Ihr das Maschinenprogramm das erste Mal anspringt solltet Ihr erst das Basic auf Cassette sichern, denn es kann leicht sein, das auf Grund falscher Befehle Euer Kasten austeigt und so nebenbei das BASIC "tillt". - dann hilft nur die große RESET-Taste mit dem Aufdruck "ON/OFF"! In diesem Sinne wünsche ich allen Clubmitgliedern ein frohes und besinnliches Weihnachtsfest sowie einen gelungenen Rutsch ins neue Jahr. k.s.

11

MINIMON

— Kurzes Monitorprogramm für Z80-Rechner

```

FDAE FE2E 00299 MOD2 CP ' '
FDAC C8 00300 RET Z
FDAD E5 00301 PUSH HL
FDAE CDB7FC 00302 CALL AHX
FDB1 23 00303 INC HL
FDB2 7E 00304 LD A, (HL)
FDB3 E1 00305 POP HL
FDB4 77 00306 LD (HL), A
FDB5 23 00307 INC HL
FDB6 18D4 00308 JR MOD1
00309 ;
00310 ;
00311 ;
FDB8 AF 00312 BREPO XOR A
FDB9 3A01FC 00313 LD A, (BUFF+1)
FDBC FE0D 00314 CP CR
FDBE 2818 00315 JR Z, BREPO1
FDC0 010400 00316 LD BC, 04H
FDC3 1118FC 00317 LD DE, BREBU
FDC6 2A12FC 00318 LD HL, (ARG1)
FDC9 EDB0 00319 LDIR
FDCB 2A12FC 00320 LD HL, (ARG1)
FDCE 2216FC 00321 LD (BREAD), HL
FDD1 36CD 00322 LD (HL), 0CDH
FDD3 23 00323 INC HL
FDD4 11EBFD 00324 LD DE, BREAK
FDD7 73 00325 LD (HL), E
FDD8 23 00326 INC HL
FDD9 72 00327 LD (HL), D
FDDA C9 00328 RET
FDDC 010400 00329 BREPO1 LD BC, 04H
FDDF EDB16FC 00330 LD DE, (BREAD)
FDE2 2118FC 00331 LD HL, BREBU
FDE5 EDB0 00332 LDIR
FDE7 C9 00333 RET
00334 ;
00335 ;
00336 ;
00337 ;
FDEB E5 00338 BREAK PUSH HL
FDE5 D5 00339 PUSH DE
FDEA C5 00340 PUSH BC
FDEB F5 00341 PUSH AF
FDEC CDF0FC 00342 CALL CRET
FDEF E1 00343 POP HL
FDF0 0641 00344 LD B, 'A'
FDF2 0E46 00345 LD C, 'F'
FDF4 CD03FD 00346 CALL REGS
FDF7 CD0EFD 00347 CALL PR
FDF8 E1 00348 POP HL
FDFB 0642 00349 LD B, 'B'
FDFD 0E43 00350 LD C, 'C'
FDFE CD03FD 00351 CALL REGS
FE02 CD0EFD 00352 CALL PR
FE05 E1 00353 POP HL
FE06 0644 00354 LD B, 'D'
FE08 0E45 00355 LD C, 'E'
FE0A CD03FD 00356 CALL REGS
FE0D CD0EFD 00357 CALL PR
FE10 E1 00358 POP HL
FE11 0648 00359 LD B, 'H'
FE13 0E4C 00360 LD C, 'L'
FE15 CD03FD 00361 CALL REGS
FE18 CD0EFD 00362 CALL PR
FE1B E1 00363 POP HL
FE1C 0653 00364 LD B, 'S'
FE1E 0E50 00365 LD C, 'P'
FE20 CD03FD 00366 CALL REGS
FE23 CD0EFD 00367 CALL PR
FE26 C9 00368 RET
00369 ;
00370 ;
00371 ;
00372 ;
FE27 2A12FC 00373 ASCII LD HL, (ARG1)
FE2A CDF0FC 00374 CALL CRET
FE2D CDF0FC 00375 ASCII1 CALL PRHL
FE30 060B 00376 LD B, B
FE32 CDF5FC 00377 ASCII2 CALL PSP
00378 ;
FE35 AF 00379 XOR A
FE36 7E 00380 LD A, (HL)
FE37 DE20 00381 SBC A, 20H ;TEST OB KLEINER SPACE
FE39 3E20 00382 LD A, 20H
FE3B 380A 00383 JR C, ASCII5
00384 ;
FE3D 7E 00385 LD A, (HL)
FE3E DE7A 00386 SBC A, 7AH ;TEST OB GROSSER Z
FE40 3804 00387 JR C, ASCII4
FE42 3E20 00388 LD A, 20H
FE44 1801 00389 JR ASCII5
00390 ;
FE46 7E 00391 ASCII4 LD A, (HL)
FE47 CD3300 00392 ASCII5 CALL CRT
FE4A 23 00393 INC HL
FE4B AF 00394 XOR A
FE4C CD2B00 00395 CALL KBDM
FE4F FE20 00396 CP Z, ASWAIT
FE51 2B14 00397 JR ' '
FE53 FE2E 00398 CP ' '
FE55 C8 00399 RET Z
FE56 10DA 00400 ASCII16 DJNZ ASCII12
00401 ;
FE58 E5 00402 PUSH HL
FE59 B7 00403 OR A
FE5A EDB16FC 00404 LD DE, (ARG2)
FE5E ED52 00405 SBC HL, DE
FE60 E1 00406 POP HL
FE61 D0 00407 RET NC
FE62 CDF0FC 00408 CALL CRET
FE65 18C6 00409 JR ASCII11
00410 ;
FE67 AF 00411 ASWAIT XOR A
FE68 CD2B00 00412 CALL KBDM
FE6B FE20 00413 CP ' '
FE6D 2BE7 00414 JR Z, ASCII16
FE6F 18F6 00415 JR ASWAIT
00416 ;
00417 ;
00418 ;
0000 00419 END
00000 TOTAL ERRORS

```

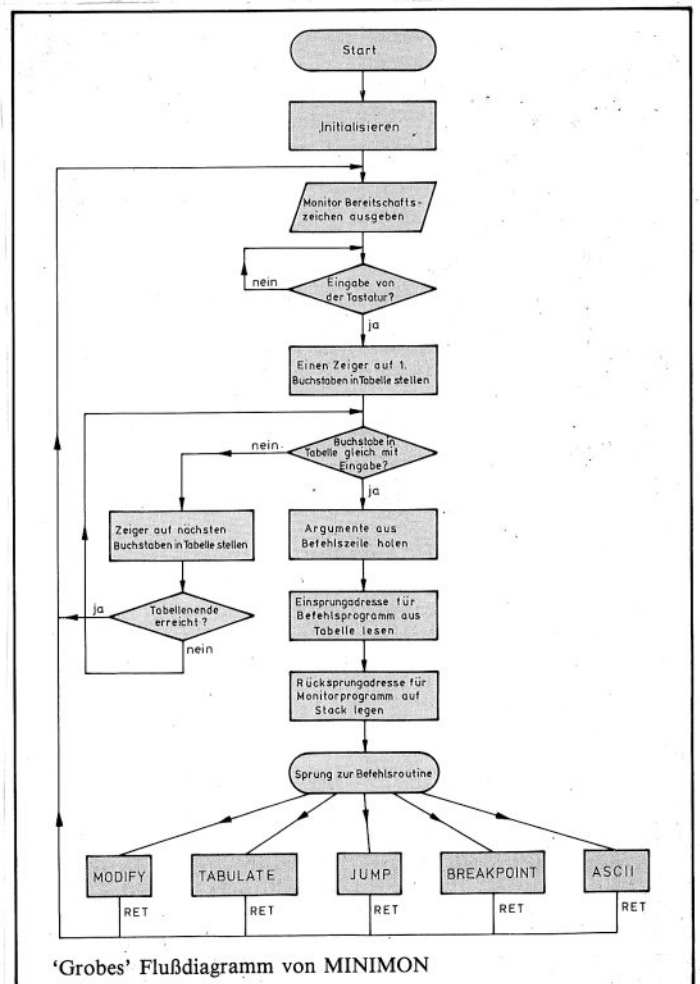
Das Programmlisting

```

00001 ;-----
00002 ;MINI-MONITOR FÜR Z80
00003 ; VON
00004 ; A.BURGWITZ
00005 ;
00006 ;SYSTEMDEFINITIONEN
00007 ;
00008 KBDM EQU 002BH ;EINMALIGE TASTATURABFRAGE
00009 KBD EQU 0049H ;TASTATURABFRAGE BIS EINGABE
00010 CRT EQU 0033H ;ZEICHEN IN AKKU AUF SCHIRM GEBEN
00011 ;
00012 ;STEUERZEICHEN UND TOP OF STACK
00013 ;
00014 CON EQU 0EH ;CURSOR ON BEI TRS-80
00015 CR EQU 0DH ;CARRIAGE RETURN
00016 BS EQU 0BH ;BACKSPACE
00017 TOS EQU 0FFFH ;TOP OF STACK
00018 ;
00019 ORG 0FC00H ;BEREICH DER BUFFER
00020 ;
00021 BUFF DEFS 15
00022 AHXB DEFS 3
00023 ARG1 DEFS 2
00024 ARG2 DEFS 2
00025 BREAD DEFS 2
00026 BREBU DEFS 4
00027 ;
00028 ORG 0FC30H ;STARTADR. DES MONITORS
00029 ;
00030 ;STACK DEFINIEREN
00031 ;
00032 LD SP, TOS
00033 ;
00034 ;INITIALISIEREN DES MONITORBUFFERS
00035 ;
00036 LD HL, BUFF
00037 LD B, 10H ;BUFFER MIT '0' FÜLLEN
00038 AF XOR A
00039 77 LD (HL), A
00040 23 INC HL
00041 10FB DJNZ INIT
00042 ;
00043 ;CURSOR EINSCHALTEN (BEI TRS-80)
00044 ;
00045 LD A, CON
00046 CALL CRT
00047 ;
00048 ;
00049 ;DRUCKT #, Liest ZEILE VOM KBD IN BUFF
00050 ;
00051 KBDL EQU 00051 KBDL CALL CRET
00052 LD A, '#'
00053 CALL CRT
00054 CALL PSP

```

Halt! Jetzt erst die nächste Seite !!! c't 1983, Heft 12



'Grobes' Flußdiagramm von MINIMON


```
FC4D CD28FD 00055 CALL KBIN
00056 ;
00057 ;SUCHT TABA NACH BEFEHL DURCH
00058 ;WENN GEFUNDEN SPRUNG JEKE
00059 ;
FC50 2177FC 00060 EXEC LD HL, TABA
FC53 AF 00061 XOR A
FC54 3A00FC 00062 EXEC1 LD A, (BUFF)
FC57 FE0D 00063 CP CR
FC59 28E7 00064 JR Z, KBDL
FC5B BE 00065 CP (HL)
FC5C 280A 00066 JR Z, JEKE
FC5E 3EFF 00067 LD A, OFFH
FC60 BE 00068 CP (HL)
FC61 28DF 00069 JR Z, KBDL
FC63 23 00070 INC HL
FC64 23 00071 INC HL
FC65 23 00072 INC HL
FC66 18EC 00073 JR EXEC1
00074 ;
00075 ;SPRINT ZU BEFEHLS ROUTINE
00076 ;
FC68 E5 00077 JEKE PUSH HL
FC69 CDACFC 00078 CALL GETA
FC6C E1 00079 POP HL
FC6D 23 00080 INC HL
FC6E 5E 00081 LD E, (HL)
FC6F 23 00082 INC HL
FC70 56 00083 LD D, (HL)
FC71 2142FC 00084 LD HL, KBDL
FC74 E5 00085 PUSH HL
FC75 D5 00086 PUSH DE
FC76 C9 00087 RET
00088 ;
00089 ;BEFEHLS TABELLE
00090 ;
FC77 4D 00091 TABA DEFB 'M'
FC78 86FD 00092 DEFW MODIFY
FC7A 54 00093 DEFB 'T'
FC7B 4DFD 00094 DEFW TABU
FC7D 4A 00095 DEFB 'J'
FC7E 45FD 00096 DEFW JUMP
FC80 42 00097 DEFB 'B'
FC81 B8FD 00098 DEFW BREPO
FC83 41 00099 DEFB 'A'
FC84 27FE 00100 DEFW ASCII
FC86 FF 00101 DEFB OFFH
00102 ;
00103 ;
00104 ;
FC87 AF 00105 AHX XOR A
FC88 210FFC 00106 LD HL, AHXB
FC8B 77 00107 LD (HL), A
FC8C 23 00108 INC HL
FC8D 77 00109 LD (HL), A
FC8E 23 00110 INC HL
FC8F 77 00111 LD (HL), A
FC90 2B 00112 AHX1 DEC HL
FC91 2B 00113 DEC HL
FC92 1A 00114 LD A, (DE)
FC93 D630 00115 SUB 30H
FC95 FB 00116 RET M
FC9A FE0A 00117 CP OAH
FC9B 380B 00118 JR C, AHX2 ; GUELTIG 0-9
FC9A D607 00119 SUB 07H
FC9C FE0A 00120 CP OAH
FC9E FB 00121 RET M
FC9F FE10 00122 CP 10H
FCA1 F0 00123 RET P
FCA2 13 00124 AHX2 INC DE
FCA3 34 00125 INC (HL)
FCA4 23 00126 INC HL
FCA5 ED6F 00127 RLD
FCA7 23 00128 INC HL
FCA8 ED6F 00129 RLD
FCAA 1BE4 00130 JR AHX1
00131 ;
00132 ;
00133 ;
00134 ;
FCAC 1101FC 00135 GETA LD DE, BUFF+1
FCAC CD2FC 00136 CALL TESP
FCB2 CD87FC 00137 CALL AHX
FCB5 D5 00138 PUSH DE
FCB6 2110FC 00139 LD HL, AHXB+1
FCB9 5E 00140 LD E, (HL)
FCBA 23 00141 INC HL
FCBB 56 00142 LD D, (HL)
FCBC ED5312FC 00143 LD (ARG1), DE
FCC0 D1 00144 POP DE
FCC1 CD2FC 00145 CALL TESP
FCC4 CD87FC 00146 CALL AHX
FCC7 2110FC 00147 LD HL, AHXB+1
FCCA 5E 00148 LD E, (HL)
FCCB 23 00149 INC HL
FCCC 56 00150 LD D, (HL)
FCCD ED5314FC 00151 LD (ARG2), DE
FCD1 C9 00152 RET
00153 ;
00154 ;
00155 ;
00156 ;
FCD2 AF 00156 TESP XOR A
FCD3 1A 00157 LD A, (DE)
FCD4 FE20 00158 CP ' '
FCD6 C0 00159 RET NZ
FCD7 13 00160 INC DE
FCD8 1BF8 00161 JR TESP
00162 ;
00163 ;
00164 ;
FCEA F5 00165 PRHEX PUSH AF
FCEB 1F 00166 RRA
FCEC 1F 00167 RRA
FCE5 1F 00168 RRA
FCE6 1F 00169 RRA
FCE7 CDE3FC 00170 CALL PRHEX1
FCE8 F1 00171 POP AF
FCE9 E60F 00172 PRHEX1 AND OFFH
FCEA C630 00173 ADD A, 30H
FCEB FE3A 00174 CP ' '
FCE9 3802 00175 JR C, JCRT
FCEB C607 00176 ADD A, 07H
```

```
FCED C33300 00177 JCRT JP CRT ; RETURN UEBER RET IN CRT ROUTINE
00178 ;
00179 ;
00180 ;
FCF0 3E0D 00181 CRET LD A, CR
FCF2 C33300 00182 JP CRT
00183 ;
00184 ;
FCF5 3E20 00185 PSP LD A, ' '
FCF7 C33300 00186 JP CRT
00187 ;
00188 ;
00189 ;
FCFA 7C 00190 PRHL LD A, H
FCFB CDDAFC 00191 CALL PRHEX
FCFE 7D 00192 LD A, L
FCFF CDDAFC 00193 CALL PRHEX
FD02 C9 00194 RET
00195 ;
00196 ;
00197 ;
FD03 78 00198 REGS LD A, B
FD04 CD3300 00199 CALL CRT
FD07 79 00200 LD A, C
FD08 CD3300 00201 CALL CRT
FD0B C3F5FC 00202 JP PSP
00203 ;
00204 ;
00205 ;
FD0E CDAFC 00206 PR CALL PRHL
FD11 CDF5FC 00207 CALL PSP
FD14 3E2B 00208 LD A, ' ('
FD16 CD3300 00209 CALL CRT
FD19 7E 00210 LD A, (HL)
FD1A CDDAFC 00211 CALL PRHEX
FD1D 3E29 00212 LD A, ' )'
FD1F CD3300 00213 CALL CRT
FD22 CDF5FC 00214 CALL PSP
FD25 C3F0FC 00215 JP CRET
00216 ;
00217 ;
00218 ;
FD28 2100FC 00219 KBIN LD HL, BUFF
FD2B AF 00220 KBIN1 XOR A
FD2C CD4900 00221 CALL KBD
FD2F CD3300 00222 CALL CRT
FD32 77 00223 LD (HL), A
FD33 23 00224 INC HL
FD34 FE0B 00225 CP BS
FD36 200B 00226 JR NZ, KBIN2
FD38 2B 00227 DEC HL
FD39 3620 00228 LD (HL), ' '
FD3B 2B 00229 DEC HL
FD3C 3620 00230 LD (HL), ' '
FD3E 18EB 00231 JR KBIN1
FD40 FE0D 00232 KBIN2 CP CR
FD42 C8 00233 RET Z
FD43 18E6 00234 JR KBIN1
00235 ;
00236 ;
00237 ;
00238 ;
00239 ;
00240 ;
00241 ;
FD45 2112FC 00242 JUMP LD HL, ARG1
FD48 5E 00243 LD E, (HL)
FD49 23 00244 INC HL
FD4A 56 00245 LD D, (HL)
FD4B D5 00246 PUSH DE
FD4C C9 00247 RET
00248 ;
00249 ;
00250 ;
FD4D 2A12FC 00251 TABU LD HL, (ARG1)
FD50 CDF0FC 00252 CALL CRET
FD53 CDAFC 00253 TABU1 CALL PRHL
FD56 060B 00254 LD B, B
FD58 CDF5FC 00255 TABU2 CALL PSP
FD5B 7E 00256 LD A, (HL)
FD5C CDDAFC 00257 CALL PRHEX
FD5F 23 00258 INC HL
FD60 AF 00259 XOR A
FD61 CD2B00 00260 CALL KBDM
FD64 FE20 00261 CP ' '
FD66 2B14 00262 JR Z, TAWAIT
FD68 FE2E 00263 CP ' '
FD6A C8 00264 RET Z
FD6B 10EB 00265 TABU3 DJNZ TABU2
FD6D E5 00266 PUSH HL
FD6E B7 00267 OR A
FD6F EDB14FC 00268 LD DE, (ARG2)
FD73 E052 00269 SBC HL, DE
FD75 E1 00270 POP HL
FD76 D0 00271 RET NC
FD77 CDF0FC 00272 CALL CRET
FD7A 1BD7 00273 JR TABU1
FD7C AF 00274 TAWAIT XOR A
FD7D CD2B00 00275 CALL KBDM
FD80 FE20 00276 CP ' '
FD82 2BE7 00277 JR Z, TABU3
FD84 1BF6 00278 JR TAWAIT
00279 ;
00280 ;
00281 ;
FD86 2A12FC 00282 MODIFY LD HL, (ARG1)
FD89 CDF0FC 00283 CALL CRET
FD8C CDAFC 00284 MOD1 CALL PRHL
FD8F CDF5FC 00285 CALL PSP
FD92 7E 00286 LD A, (HL)
FD93 CDDAFC 00287 CALL PRHEX
FD96 CDF5FC 00288 CALL PSP
FD99 E5 00289 PUSH HL
FD9A CD28FD 00290 CALL KBIN
FD9D E1 00291 POP HL
FD9E AF 00292 XOR A
FD9F 1100FC 00293 LD DE, BUFF
FDA2 1A 00294 LD A, (DE)
FDA3 FE0D 00295 CP CR
FDA5 2003 00296 JR NZ, MOD2
FDA7 23 00297 INC HL
FDAB 1BE2 00298 JR MOD1
```


Softwareliste

Colour-Genie

Wolfgang Kutter, Illerstr. 18, 8961 Wiggensbach, Tel.: 08370/1268

Bei einigen Programmen sind längere Anweisungen nötig. Die Seitenanzahl dieser Anweisungen steht dabei. Ich bitte deshalb bei derartigen Programmwünschen darum 0,15 DM pro Seite für die Kopierkosten beizulegen.

Maschinenspracheprogramme:

01) Colour-Monitor	Leistungsfähiges Monitorprogramm	## 10 Seiten
02) Colour-Compiler	Compiliert fast alle Basicanweisungen. Ca. 40-50 mal schneller wie BASIC !	## 22 Seiten
03) Editor/Assembler & Z-Bug	Super Assembler, mit Monitorprogramm (Breakpoints, Macroverarbeitung, ...)	## 21 Seiten
04) Kopiermonitor	Kopiert problemlos auch kopiergeschützte Programme	
05) Graphik-Editor	Hilfsprogramm zum Erstellen von Graphiken im FGR-Modus.	## 13 Seiten
06) Deutscher Zeichensatz		
07) Synthesizer	Sehr gutes Musikprogramm.	
08) Orgel	Orgel spielen auf der Tastatur	
09) Colour-Schach	Sehr komfortables Schach-Programm	
10) 1-K-Monitor	Sehr kurzes Monitorprogramm mit einer großen Anzahl von Befehlen	
11) Tiny-Monitor	Sehr kurzes Monitorprogramm	
12) Design	Zeichnet Graphiken im FGR-Modus	
13) Tausendfuß	Sehr gutes Spiel, Viertel-Cursor	
14) Skramble	wie SCRAMBLE, von Algray-Software	
15) Colour-Kong	wie DONKEY-KONG, im FGR-Modus	
16) Meteor	wie ASTEROIDS, im FGR-Modus	
17) Eis	wie PENGU	
18) Walls	Dreidimensionales Labvrinth	
19) Space-Rain	Sehr kurzes, aber sehr gutes Actionspiel	
20) Reversi	Brettspiel, gegen den Computer	
21) Geisterfahrer	Man muß versuchen dem Computerauto auszuweichen	
22) Mauer	Spiel gegen den Computer	
23) Invasion	wie SPACE-INVADERS	
Andromeda	Weltraum-Actionspiel	
25) Motten	Actionspiel	

Basicprogramme:

26) Super Star Trek	Als Kapitän der Enterprise muß man versuchen die Klingonenflotte zu vernichten
27) Typing Tutor	Schreibmaschinenkurs in mehreren Lektionen
28) Adressverwaltung	Sehr gutes Adressverwaltungsprogramm
29) Robot War	Man muß versuchen den Robotern zu entkommen
30) Softlanding	Landung eines Raumschiffes auf einem fremden Planeten
31) Morser	Morsetrainer
32) Cosmos 1402	Weltraum-Actionspiel
33) Kamel	Dialogspiel
34) Island Adventure	Adventure-ähnliches Dialogspiel
35) Robot-Kill	Erweitertes NIM-Spiel
36) Schatzsuche	Adventurespiel
37) Missile-Command	Städteverteidigung
38) Cowboy-Duell	
39) Cristal	Adventurespiel
40) King	Königreich regieren

15

SOFTWARELISTE COLOUR-GENIE

Klaus Schmidt, Bleßmannstr. 1b
2850 Bremerhaven, 0471-24998

Für Fotocopien -,15DM in Marken pro Seite beilegen, wenn Seitenzahl ansetzen.
Getauscht wird Programm gegen Programm, ungeachtet Länge oder Wert
Vernünftige Programme, die in meiner Liste noch fehlen, also gleich, unter Angabe des aus meiner Liste gewünschten zusenden.
Sollte kein geeignetes Programm zum Tausch vorhanden sein, bitte Rückporto beilegen.

Maschinensprache

- 01 COLCOM Basiccompiler 40x schneller 22 Seiten
- 02 COLMON Maschinensprachenmonitor relozierbar 10 Seiten.
- 03 COLASM Assembler 32K sinnvoll 12 Seiten
- 04 TZPWRT DIN- oder ASCII-Tastatur Umschaltbar mit Shift-Controll. Unterstützt INKEY/INPUT u. Kommandomod.
- 05 COPCLD Copiert Maschinenprogramme (F400 - F7FF !)
- 06 HEKTIK laßt die Monster abstürzen und flüchtet.
- 07 PACLAB II Monster hetzen Euch durchs Labyrinth.
- 08 PUNKTE -dto- etwas anders.
- 09 BREAK Spuashähnl. Mauern durchbr. und Punkte sammeln.
- 10 INVASION ähnlich Invaders (nur dümmer).
- 11 ANDROMEDA Feinde abschießen und Punkte sammeln.
- 12 DESIGN Zeichnet Graphiken

BASIC/MASCHINE

- 13 ZBOA/D Assembler/Disassembler/Maschinenspr.mon speziell für USER-Routinen und kleine Hilfsprogramme (Assembliert nur direkt!) 5 Seiten

BASICPROGR.

- 14 Zeicheneditor -siehe Handbuch
- 15 Shaper Hilfsprogramm für den shape-Befehl.
- 16 Haushaltsfinanzen -Verbessert gegenüber der Version aus GENIE DATA 3-83
- 17 Karteikasten Vol. 1.2 - Frei definierbare Datei 2 Seiten.
- 18 COLOUR-CITY Resiert 10 Jahre sinnvoll eine Stadt!
- 19 Funktionenplotter -plottet jede Math.Funktion. (auch Druck)

Listnine >ZEICHENSATZ<

D7000	700E			
7000	210044	I D	LD	HL,4400H
7003	3E20	>	LD	A,20H
7005	77	W	LD	(HL),A
7006	23	#	INC	HL
7007	3C	<	INC	A
7008	C20570	B p	JP	NZ,7005H
700B	C9	I	RET	

AN/TITEL.

23.12.1983

Alle Clubmitglieder

Dies ist meine vorläufige, provisorische PROGRAM - LISTE !!!

NR.	NAME:	KURZBESCHREIBUNG:	DRUCKAUSGABE (J/N)
=====			
01	GAUSS/BAS	Math. Funkt. rechnen m. Unbek.	NEIN
02	FUND1/BAS	Baustatik - Prog.	JA
03	RAUMJAEG/BAS	Spiel - Prog.	NEIN
04	EXPTST/BAS	Hardware - Test f. TRS-80	NEIN
05	QUERPV/BAS	Baustatik - Prog.	JA
06	ADRESSEN/BAS	Adressenverwaltung (DISK-Prog)	JA
07	AUFKLEBE/BAS	Adressaufkleber (Form.510)	JA
08	UMWANDLG/BAS	Umwandlung von z.B. (ae in ä)	NEIN
09	REAKTION/BAS	Reaktionsspiel	NEIN
10	WKURSBER/BAS	Wechselkursberechnung (EUROPA)	NEIN
11	DARLEHNR/BAS	Berechnung Bankdarlehn i. Raten	NEIN
12	QUERTVB/BAS	Baustatik - Prog.	JA
13	OELVERBR/BAS	Berechn. d. Oelverbr. ue. 5 Jahre	NEIN
14	SPORTAUS/BAS	Simul. Fussballergebnisse (Spiel)	NEIN
15	COMKLEBE/BAS	Interessanter Aufkleber	JA
16	OHMSCHEG/BAS	Umrechnung v. Volt, Watt, Ampere	JA
17	EFEKTIVZ/BAS	Berechnung d. Effektivzins	NEIN
18	FORMELN/BAS	Hoehere math. Formeln	JA
19	LOTTO649/BAS	Simulation 6 AUS 49 (Zahlenzieh.)	NEIN
20	LOTTO738/BAS	- / - 7 AUS 38 - / -	NEIN
21	WARENKAL/BAS	Kalkulation zwecks Verkauf	- ? -
22	TELEFONA/BAS	Abrechnung v. Tel.-Gebühren	JA
23	RECHFORM/BAS	Erstellt Rechnungsformular	JA
24	RANDOMDA/BAS	Erstellt spezielle Dateien (DISK)	JA
25	KORBRIEF/BAS	Spezial - Brief - Prog. (korrektur)	JA
26	WOCHENTG/BAS	Ermittlung best. Tage	NEIN
27	HEIRATEN/BAS	Spielprogramm	JA
28	PROVISION/BAS	Provisionsberechnung	JA
29	ZINSBERE/BAS	Berechn. v. Zinsen f. Darlehn	NEIN
30	STROMREC/BAS	Zur Kontrolle d. Stromrechnung	JA
31	SYSADR/BAS	TRS-80 ROM ADRESSEN	JA
32	M/CMD	Spezial MENU-Prog m. Copy u.s.w.	NEIN
33	VARIABLE/BAS	Programmierhilfe (Variablenliste)	JA
34	ICDATEI/BAS	Menue-Prog. z. Erstellung v. IC-Dat.	- ? -
35	PFERDERE/BAS	Pferderennen m. Wettmoeglichkeit	JA
36	GEBRIEF/BAS	Geschaefts/Privat-Brief-Prog.	JA

Weitere Programme werden im naechsten Club - Info bekannt gegeben.

Weiterhin stehen noch 4 BETRIEBS - SYSTEME zur Verfuegung :

1. TRS -DOS (OLDIE/SYST.)
2. NEW -DOS
3. G -DOS
4. MULTIDOS mit Superbasic

Zu den Betriebssystemen 1 - 3 sind Dokumentationen vorhanden, genau wie zum SUPERUTILITY PLUS, welches auch zur Verfuegung steht.

Gesucht werden von mir, sofern irgendwo vorhanden :

Unterlagen in Deutsch zu MULTIDOS

- 1 -

zu ACCEL3

- / -

zu SUPERUTILITY PLUS.

Fuer Hinweise zur Erlangung der von mir gesuchten Unterlagen bin ich sehr dankbar.



H. Thoennissen

FLOHMARKT

18

==> Suche Monitor für Colour-Genie. Angebote bitte an folgende Adresse:

Wolfgang Kutter, Illerstr. 18
8961 Wiggensbach
Tel.: 08370/1268

==> Verkaufe 20 neue Datenkassetten; Stück 2,--DM. Zur Bestellung bitte Geld gleich mitschicken.

Peter Spieß, Postfach 28, 8859 Rennertshofen 1

==> Ein Mitglied sucht eine preisgünstige Bezugsquelle für neue 80 Spur DD DS Laufwerke. Wer da etwas an der Hand hat, oder jemanden kennt, meldet sich bitte bei der Betreuungsadresse.


```

      1      999      888      4
    11      9  9      8  8      4
  1 1      9  9      8  8      4
    1      9999      888      4 4 4 4
    1      9  9      8  8      4
    1      9  9      8  8      4
  11111  999      888      4

```

	JANUAR					FEBRUAR					MÄRZ				
M	2	9	16	23	30	6	13	20	27		5	12	19	26	
D	3	10	17	24	31	7	14	21	28		6	13	20	27	
M	4	11	18	25		1	8	15	22	29	7	14	21	28	
D	5	12	19	26		2	9	16	23		1	8	15	22	29
F	6	13	20	27		3	10	17	24		2	9	16	23	30
S	7	14	21	28		4	11	18	25		3	10	17	24	31
S	1	8	15	22	29	5	12	19	26		4	11	18	25	
	APRIL					MAI					JUNI				
M	2	9	16	23	30	7	14	21	28		4	11	18	25	
D	3	10	17	24		1	8	15	22	29	5	12	19	26	
M	4	11	18	25		2	9	16	23	30	6	13	20	27	
D	5	12	19	26		3	10	17	24	31	7	14	21	28	
F	6	13	20	27		4	11	18	25		1	8	15	22	29
S	7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30
S	1	8	15	22	29	6	13	20	27		3	10	17	24	
	JULI					AUGUST					SEPTEMBER				
M	2	9	16	23	30	6	13	20	27		3	10	17	24	
D	3	10	17	24	31	7	14	21	28		4	11	18	25	
M	4	11	18	25		1	8	15	22	29	5	12	19	26	
D	5	12	19	26		2	9	16	23	30	6	13	20	27	
F	6	13	20	27		3	10	17	24	31	7	14	21	28	
S	7	14	21	28		4	11	18	25		1	8	15	22	29
S	1	8	15	22	29	5	12	19	26		2	9	16	23	30
	OKTOBER					NOVEMBER					DEZEMBER				
M	1	8	15	22	29	5	12	19	26		3	10	17	24	31
D	2	9	16	23	30	6	13	20	27		4	11	18	25	
M	3	10	17	24	31	7	14	21	28		5	12	19	26	
D	4	11	18	25		1	8	15	22	29	6	13	20	27	
F	5	12	19	26		2	9	16	23	30	7	14	21	28	
S	6	13	20	27		3	10	17	24		1	8	15	22	29
S	7	14	21	28		4	11	18	25		2	9	16	23	30