

SHARP

Software
Paperware
Hardware

Die pfiffigen Computer kommen

SHARP
Durch Nachdenken vom.



I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

Seite 3	Tips- und Trickshandbuch
Seite 4-6	PC-1500: Soccer-Programm
Seite 7	Research-Programm
Seite 8	Farbwechsel ohne Zeichenänderung
Seite 9-11	Wochenkalender
Seite 12	Literaturangebot
Seite 13	Betrifft: PC-1500
Seite 14	Akkustikkoppler
Seite 15-19	Jahresregister 1985 "Alles für Sharp-Computer"
Seite 20	Infothek, Hardcopy II
Seite 21	Betrifft: Anzeigen in "Alles für Sharp-Computer"
Seite 22-23	Kleinanzeigen, Leserbriefe
Seite 24	Service-Manuals, NEU: Maschinenhandbuch II
Seite 25-28	MZ-80 B am Ende?!
Seite 29	Paperware für Sharp-Computer
Seite 30-31	Temperaturmessung, Programmverbesserung für Thermometerskala
Seite 32	Entstehung einer Maschinenspracheprogrammsammlung
Seite 33	Querdump
Seite 34	Special Report
Seite 35	Pacman Listing
Seite 36-37	Basketball
Seite 38	Sharp Color Dot Printer
Seite 39	Telefonregister - ein Programm für Snobs
Seite 40	Supertape
Seite 41-42	Dreamwood-Spiel
Seite 43-46	Übertragungsprogramm vom PC-1401 zum Video-Genie, Roulette-Spiel
Seite 47	Bedienungsprogramm für CE-125/CE-126P
Seite 48-49	Wetterdiagramm
Seite 50	Inhaltsverzeichnis für Programmsammlung, Kino-Listing
Seite 51	Zeichensätze für Drucker CE-125/CE-126P
Seite 52	Druckeransteuerung
Seite 53-54	Driver Clavier
Seite 55-56	Programmgenerator für Mini-Cad 800
Seite 57-58	Lohnsteuerjahresausgleich
Seite 59	Bestellschein, Impressum

W i c h t i g

- Bitte richten Sie nur schriftliche Anfragen oder Bestellungen an die Fischel GmbH.
- Bitte geben Sie immer die Bezugsquelle (Heftnummer und Seite) mit an, sonst ist kaum eine einwandfrei Bearbeitung möglich.
- Wenn bei Produktbesprechungen die Anschrift des Lieferanten fehlt, dann richten Sie Bestellungen an die Fischel GmbH.

BESTELLUNG VOM AUSLAND nur gegen Vorkasse!

Bitte Euroscheck einreichen oder auf Postscheckkonto
überweisen: PSchAmt Berlin-West, KtoNr.: 4615 33-103

Fischel-GmbH
Kaiser-Friedrich-Str.54a
1000 Berlin 12

Alles fuer
SHARP-Computer

Do not sale this PDF !!!

TIPS + TRICKSHANDBUCH FÜR DEN SHARP PC 1500(A)

insgesamt 130 Seiten. Vollgestopft mit Information,
Tips + Tricks, Beispielprogrammen, Listings, PEEKs
+ POKEs. Für jeden SHARP PC 1500(A) Anwender eine
1000 % Goldgrube der neuen Ideen.

**S. NIMSGARN
FISCHEL GMBH**
ISBN 3-929327-12-2



Inhaltsverzeichnis

Artikel.....	Seite
Vorwort.....	000
Aufbau LCD-DISPLY.....	001
GCURSOR-Funktion.....	002
LCD-Textschrift.....	003
Text-Spezial-Effekte.....	004
Figuren auf dem DISPLAY.....	005
Figuren herstellen.....	006
Grafiktafel.....	008
realistische Bewegung.....	009
MENUE-Steuerung.....	010
scrollendes Menu.....	011
Tasten-Steuerung.....	012
Tastatureabfrage.....	013
Sondertasten.....	014
Steuerung von Figuren.....	015
Richtungswechsel eines Shapes.....	016
Beschriftung der RESERVE-Tasten.....	017
RESERVE-Tasten abspeichern.....	018
ROM Versionen.....	019
Fehler FOR-NEXT-Schleife.....	020
Druckerversionen.....	021
ERROR/ON ERROR GOTO.....	022
Autorepeat mit lautem BEEP.....	023
Programme reaktivieren.....	024
RENEW.....	025
BEEP-Effekte.....	026
Musik in DATA-Zeilen.....	027
Artikel-Programm Bedienung.....	029
Listing Artikel-Programm.....	031
Kassetten-Inhalt-Programm Bedienung.....	034
Listing Kassetten-Inhalt-Programm.....	036
Uhrfunktion TIME.....	039
Schreibtischuhr Bedienung.....	040
Listing Schreibtischuhr-Programm.....	041
TOKEN-Umwandlung.....	044
TOKEN-Tabelle.....	045
Anwendung der TOKEN-Tabelle.....	048
wichtige Systemadressen.....	049
AKKU-Ladung überprüfen.....	050
Tips+Tricks mit den Systemadressen.....	051

Inhaltsverzeichnis Fortsetzung Nr.1

Artikel.....	Seite
RESERVE- als BASIC-Speicher.....	052
Paßwort-Programm.....	052
Listing Paßwort-Programm.....	053
Listschutz für BASIC-Programme.....	053
geschützte Programme abspeichern.....	054
NEW-Anweisung programmgesteuert.....	055
Copyrightvermerk schützen.....	056
Zeile 0 initialisieren.....	059
CHAIN-Anweisung.....	060
Listing CHAIN-Beispielprogramm.....	061
Daten auf einer Endlos-Kassette.....	062
Sonder-LCD-Zeichen.....	063
Groß- & Kleinschreibung automatisch.....	065
Adreßaufkleber Bedienung.....	066
Listing Adreßaufkleber-Programm.....	067
Cross-Reference Bedienung.....	070
Listing Cross-Reference-Programm.....	070
CE 150 Fettschrift.....	072
Effektschrift Bedienung.....	073
Listing Effektschrift-Programm.....	074
Hexdump Bedienung.....	078

und, und, und, und.....
insgesamt 130 Seiten. Vollgestopft mit Information,
Tips + Tricks, Beispielprogrammen, Listings, PEEKs
+ POKEs. Für jeden SHARP PC 1500(A) Anwender eine
1000 % Goldgrube der neuen Ideen. Preis 49,- DM
incl. 7 % Mwst (per Verrechnungsscheck oder Nach-
nahme)

Programm-Kassetten zum Buch

Alle im Buch abgedruckten Programme erhalten Sie
auf zwei Markenkassetten abgespeichert. Somit wird
Ihnen die Arbeit fürs Abtippen erspart.
Preis 49,- DM incl. 14% Mwst Porto und Verpackung

Bestellung: richten Sie bitte Ihre Bestellung für
das Buch und die Programm-kassetten an die FISCHEL
GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12

TIPS + TRICKSHANDBUCH

Do not sale this PDF !!!

PC-SOCCER - Ein Fußballspiel für den SHARP PC-1500, © by



Selbst auf einem so kleinen, in Bezug auf die Leistung aber großartigen Computer, wie dem PC-1500, ist es möglich, eine Version für das bei weitem verbreitetste Sportspiel zu programmieren. Das folgende Programm ist für einen Spieler geschrieben, wobei der Computer die Rolle der Gegenmannschaft übernimmt. Der Printer/Plotter CE-150 und mindestens eine 8 KByte Speichererweiterung werden benötigt.

Nach dem Starten des Programmes erfolgt die Eingabe der Mannschaften; Mannschaft Nr.1 wird immer vom Computer gespielt. Darauf können Sie aus drei möglichen Farben die Trikotfarbe wählen.

Als Letztes müssen Sie noch die Spielstärke der Computermannschaft durch Eingabe eines Levels zwischen 1 und 3 festlegen. Nach Beendigung dieser Eingaben erfolgt der Ausdruck des Spielfeldes und darauf der Spielbeginn; Anstoß hat zuerst die Mannschaft Nr.1, also der Computer. Auf der linken Anzeigehälfte erscheint zusätzlich die Farbe der ballführenden Mannschaft. Der Plotter zeichnet die Ballabgaben als durchgezogene Linien auf das Spielfeld.

Um dem Computer den Ball abzunehmen, müssen Sie versuchen, "ihn auf dem richtigen Fuß" zu erwischen. Hierzu stehen Ihnen die drei rechten Funktionstasten zur Verfügung (S, %, &). Über der jeweiligen gedrückten Taste erscheint dann ein Fußballschuh. Sollte sich Ihr "Tip" als richtig erweisen, wird der Ball zum jeweils nächstpostiertesten Spieler Ihrer Mannschaft gespielt.

Wenn der Computer mit dem Ball bis in Ihren Strafraum vorgedrungen ist, erfolgt der Torschuß. Auf dem Display wird rechts ein Tor gezeichnet. Sie können nun mit den drei rechten Funktionstasten Ihren Torwart entweder nach links, rechts oder in die Mitte stellen. Wenn der Computer in die Richtung schießt, wo Ihr Torwart steht, haben Sie den Schuß gehalten; andernfalls erscheint die Toranzeige und es geht weiter mit einem Mittelanstoß.

Wenn Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist, können Sie die Ballabgabe mittels Tastendruck auf die [S] nach links, mittels Tastendruck auf die [%] geradeaus und mittels Tastendruck auf die [&] nach rechts durchführen. Der Ball wird dann jeweils dem nach vorne am nächstpostiertesten Mitspieler bzw. im Falle eines Fehlpasses Gegenspieler, zugespielt. Eingaben, die den Ball in das Seitenaus führen würden, werden vom Computer ignoriert.

Wenn Ihr Spieler im gegnerischen Strafraum im Ballbesitz ist, wird ebenfalls auf der Anzeige der Torschuß simuliert; ganz rechts wird wieder das Tor aufgezeichnet. Mit den drei rechten Funktionstasten kann man nun den Ball in eine der drei Richtungen schießen. Sollte sich der gegnerische Torwart nicht an der Stelle befinden, wo Sie den Ball hingeschossen haben, erscheint sofort die Toranzeige. Immer wenn einer der Torwörter im Ballbesitz ist oder ein Tor gefallen ist erscheint auf der Anzeige die Frage "Neuer Spielfeldplan J/N". Durch Betätigung der Taste [J] wird ein neues Spielfeld gezeichnet. Andernfalls geht der Spielverlauf normal weiter.

Der Computer läßt ferner kein Zeitspiel zu; wenn nach ca. 10 Sekunden keine Ballabgabe durchgeführt worden ist, geht der Ball automatisch in den Besitz der Computermannschaft über.

Das Spiel ist entweder beendet, wenn die Zeit von ca. 3 Minuten pro Halbzeit vergangen ist oder wenn eine der beiden Mannschaften neun Tore geschossen hat.

ANMERKUNG:

Durch den Programmteil von Zeile 18 bis 30 wird die Überschrift dreimal so "fett" auf der Anzeige gePRINTet wie normal.

Eine Möglichkeit (sogar ein "DickerPRINTen") wird in der Bedienungsanleitung durch ein kleines Demonstrationsprogramm auf der Seite 87 gegeben; man müsste bei Zeile 88 sowie mal ein "Z(1)" dahintersetzen, wie man das Zeichen "dick" haben möchte.

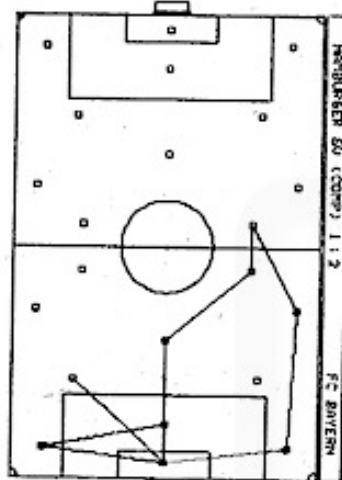
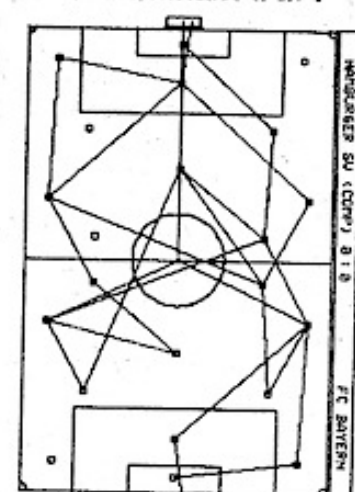
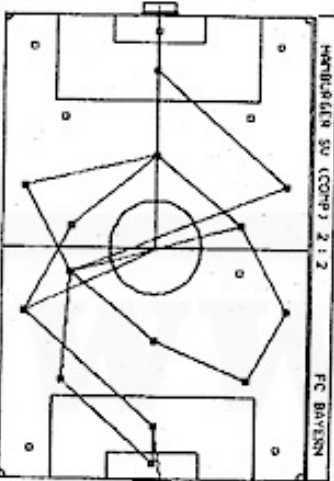
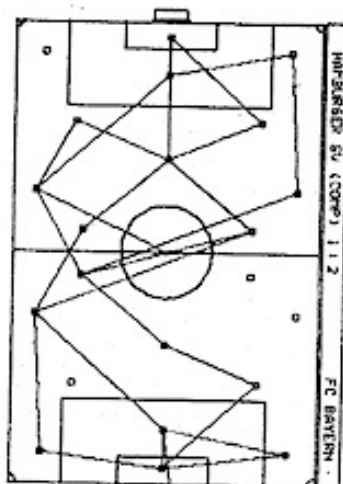
Der Nachteil hierbei ist, dass das Zeichen vorher nochmal auf der Anzeige gePRINTet werden muss, um dann der Variable Z(1) durch den POINT-Befehl den jeweiligen Punkt-Muster-Wert zuzuweisen.

Die ohne Zweifel elegante Lösung dieses Problems sei hier noch einmal separat aufgeführt:

```
18:INPUT "TITEL: "IT$
19:INPUT "DICKER/ZEICHEN: "IDZ
20:INPUT "DICKER/ZWISCHENRAUM: "IDR
21:WAIT 8
22:FOR I=1 TO LEN IT$
23:  Z(1)=ASC(STR$(IDZ,1,1))-2
24:  Z(1)=Z(1)+1
25:  Z(1)=Z(1)+1
26:  Z(1)=Z(1)+1
27:  Z(1)=Z(1)+1
28:  Z(1)=Z(1)+1
29:  Z(1)=Z(1)+1
30:  Z(1)=Z(1)+1
31:  Z(1)=Z(1)+1
32:  Z(1)=Z(1)+1
33:  Z(1)=Z(1)+1
34:  Z(1)=Z(1)+1
35:  Z(1)=Z(1)+1
36:  Z(1)=Z(1)+1
37:  Z(1)=Z(1)+1
38:  Z(1)=Z(1)+1
39:  Z(1)=Z(1)+1
40:  Z(1)=Z(1)+1
41:  Z(1)=Z(1)+1
42:  Z(1)=Z(1)+1
43:  Z(1)=Z(1)+1
44:  Z(1)=Z(1)+1
45:  Z(1)=Z(1)+1
46:  Z(1)=Z(1)+1
47:  Z(1)=Z(1)+1
48:  Z(1)=Z(1)+1
49:  Z(1)=Z(1)+1
50:  Z(1)=Z(1)+1
51:  Z(1)=Z(1)+1
52:  Z(1)=Z(1)+1
53:  Z(1)=Z(1)+1
54:  Z(1)=Z(1)+1
55:  Z(1)=Z(1)+1
56:  Z(1)=Z(1)+1
57:  Z(1)=Z(1)+1
58:  Z(1)=Z(1)+1
59:  Z(1)=Z(1)+1
60:  Z(1)=Z(1)+1
61:  Z(1)=Z(1)+1
62:  Z(1)=Z(1)+1
63:  Z(1)=Z(1)+1
64:  Z(1)=Z(1)+1
65:  Z(1)=Z(1)+1
66:  Z(1)=Z(1)+1
67:  Z(1)=Z(1)+1
68:  Z(1)=Z(1)+1
69:  Z(1)=Z(1)+1
70:  Z(1)=Z(1)+1
71:  Z(1)=Z(1)+1
72:  Z(1)=Z(1)+1
73:  Z(1)=Z(1)+1
74:  Z(1)=Z(1)+1
75:  Z(1)=Z(1)+1
76:  Z(1)=Z(1)+1
77:  Z(1)=Z(1)+1
78:  Z(1)=Z(1)+1
79:  Z(1)=Z(1)+1
80:  Z(1)=Z(1)+1
81:  Z(1)=Z(1)+1
82:  Z(1)=Z(1)+1
83:  Z(1)=Z(1)+1
84:  Z(1)=Z(1)+1
85:  Z(1)=Z(1)+1
86:  Z(1)=Z(1)+1
87:  Z(1)=Z(1)+1
88:  Z(1)=Z(1)+1
89:  Z(1)=Z(1)+1
90:  Z(1)=Z(1)+1
91:  Z(1)=Z(1)+1
92:  Z(1)=Z(1)+1
93:  Z(1)=Z(1)+1
94:  Z(1)=Z(1)+1
95:  Z(1)=Z(1)+1
96:  Z(1)=Z(1)+1
97:  Z(1)=Z(1)+1
98:  Z(1)=Z(1)+1
99:  Z(1)=Z(1)+1
100: Z(1)=Z(1)+1
```

PC-SOCCER

Computer-Spieltastache (1-2): 1

HALBZEIT
Spielstand 1:2Die Begegnung endete unentschieden
Endergebnis 3:3

Listings:

```

5: CLEAR : GRAPH :
  COLOR 0: RANDOM
10: WAIT 0: T$="PC-
  SOCCER"
12: DIM M$(2), M(2)
15: FOR I=1 TO 9: L=
  64677+5*(ASC(
  MID$(T$, I, 1))
  -33): FOR N=0 TO
  4
16: N=PEEK(L+M):
  GPRINT N;N;N:
  NEXT M: GPRINT
  0;0: NEXT I
17: PAUSE
18: FOR I=0 TO 40
  STEP 4
19: BEEP 1, I: NEXT
  I
20: CLS : INPUT "Ma-
  nnschaft 1 "; M
  $(1)
21: IF M$(1)="OR
  LEN M$(1)>12
  BEEP 3: GOTO 20
22: BEEP 1, 99
25: CLS : INPUT "F:
  B(lau), G(ruen
  ), R(ot) "; F$
26: IF F$="B" LET M
  (1)=1
27: IF F$="G" LET M
  (1)=2
28: IF F$="R" LET M
  (1)=3
29: IF M(1)=0 GOTO
  25
30: BEEP 1, 99
31: INPUT "Mannsch-
  aft 2 "; M$(2)
32: IF M$(2)="OR
  LEN M$(2)>12
  BEEP 3: GOTO 31
33: BEEP 1, 99
35: CLS : INPUT "F:
  B(lau), G(ruen
  ), R(ot) "; F$
36: IF F$="B" LET M
  (2)=1
37: IF F$="G" LET M
  (2)=2
38: IF F$="R" LET M
  (2)=3
39: IF M(2)=0 GOTO
  35
40: IF M(1)=M(2)
  BEEP 3: GOTO 35
45: BEEP 1, 99
50: PAUSE "Bitte 9
  eben Sie die S-
  piel-"
51: PAUSE
55: PAUSE "staerke
  der Computerm-
  ann-"
56: PAUSE
60: PRINT "schaft
  ein:"
65: CURSOR 12:
  INPUT "Level 1
  -3: "; L
70: IF L<1 OR L>3 OR
  L<>INT LBEEP 3
  : CLS : GOTO 65
75: C$=SIZE 3
80: FOR I=1 TO 4
81: GLCURSOR (20+I
  , 0): LPRINT T$
82: NEXT I
83: GLCURSOR (0, -2
  0): C$=SIZE 1
84: LPRINT " Comp-
  uter-Spieltas-
  che (1-3): "; L
85: L=5-L
86: GLCURSOR (0, -4
  0): GRAPH
90: ROTATE 0: LINE
  (202, 0)-(216, -
  300), 0, 0, B
100: LINE (0, 0)-(20
  0, -300), , , B
101: LINE (80, 0)-(1
  12, 2), , , B

```

```

102: LINE (89, 2)-(1
  11, 8), , , B
103: LINE (70, 0)-(7
  0, -18)-(130, -1
  8)-(130, 0)
104: LINE (34, 0)-(3
  4, -55)-(166, -5
  5)-(166, 0)
105: RA=S: S=15: XX=0
  : YY=0: F1=270: F
  2=360: GOSUB "K"
106: RA=S: S=15: XX=2
  00: YY=0: F1=180
  : F2=270: GOSUB
  "K"
107: LINE (0, -150)-
  (200, -150)
108: RA=30: S=6: XX=1
  00: YY=-150: F1=
  0: F2=360: GOSUB
  "K"
109: C$=SIZE 2:
  GLCURSOR (97, -
  151): LPRINT "
  "
110: LINE (88, -300)
  -(112, -302), , ,
  B
111: LINE (89, -302)
  -(111, -300), , ,
  B
112: LINE (70, -300)
  -(70, -282)-(13
  0, -282)-(130, -
  300)
113: LINE (34, -300)
  -(34, -245)-(16
  6, -245)-(166, -
  300)
114: RA=S: S=15: XX=0
  : YY=-300: F1=0:
  F2=30: GOSUB "K"
115: RA=S: S=15: XX=2
  00: YY=-300: F1=
  90: F2=180:
  GOSUB "K"
116: ROTATE 1: C$=
  1: GLCURSOR (20
  6, -148): LPRINT
  "
117: RESTORE 2001:
  COLOR M(1)
118: FOR I=1 TO 11
119: READ X, Y
120: GLCURSOR (X, Y)
121: GOSUB "Q"
122: NEXT I
123: GLCURSOR (206,
  -18): LPRINT M$
  (1); " (COMP)"
124: GLCURSOR (206,
  -133): LPRINT T
  1
125: COLOR M(2)
126: GLCURSOR (206,
  -151): LPRINT T
  2
127: GLCURSOR (206,
  -284+LEN M$(2)
  *6): LPRINT M$(
  2)
128: FOR I=1 TO 11
129: READ X, Y
130: GLCURSOR (X, Y)
131: GOSUB "Q"
132: NEXT I
140: IF SS=1 RETURN
145: IF SS=12 RETURN
150: T=TIME : TIME =
  0

```

```

160: S=12: H=H+1: X1=
  100: Y1=-150
162: CLS : WAIT 0:
  PAUSE H; ". Hal-
  bzeit"
166: BEEP 1, 200, 100
168: B=1
170: IF H=1 LET B=2
180: BEEP 3: PAUSE M
  $(H); " hat Ans-
  toss"
190: BEEP 1, 20, 1E3
195: GOTO 205
200: GOSUB "E": IF 5
  <>1 AND S<>12
  GOTO 205
201: Q0=0: PRINT "Ne-
  ver Spielfeldp-
  lan J/N"
202: Q0=Q0+1: IF
  INKEY$="N" OR
  Q0>80 BEEP 1, 25
  S: GOTO 205
203: IF INKEY$="J"
  PRINT "Bitte 0
  orten":
  GLCURSOR (0, -3
  20): SORGN : SS=
  ABS S: GOSUB 90
  : S=SS: TIME =
  TIME -.014:
  GOTO 205
204: GOTO 202
205: ON BGOTO 207, 3
  00
207: CLS : SS=S: F$="
  Blau"
208: IF M(2)=2 LET F
  $="Gruen"
209: IF M(2)=3 LET F
  $="Rot"
210: PRINT F$: "

```

```

215: Q0=0
220: C=0: A=ASC
  INKEY$
221: Q0=Q0+1
222: IF Q0>80 GOTO "
  "
223: IF S=10 GOTO 80
  0
225: IF A=20 BEEP 1,
  99: C=83: F$="OE
  860A1020"
226: IF A=21 BEEP 1,
  99: C=107: F$="0
  8023F0200"
227: IF A=22 BEEP 1,
  99: C=130: F$="2
  0100A060E"
228: IF C=0 GOTO 220
230: GLCURSOR C:
  GPRINT F$
232: RESTORE (2100+
  ABS S)
234: READ S1, S2, S3,
  S4, S5, S6
236: Q=RND L
237: IF A=21 LET S1=
  S3: S2=S4
238: IF A=22 LET S1=
  S5: S2=S6
240: S=S1
241: IF S=0 BEEP 1, 9
  9, 200: S=SS:
  GOTO 200
242: IF Q=2 LET S=S2
  : B=2
244: ON BGOTO 245, 2
  60
245: RESTORE (2020+
  ABS S)
246: READ X2, Y2
247: LINE (X1, Y1)-(
  X2, Y2), 0, M(2)

```

```

248: GLCURSOR 100:
  PRINT "
249: X1=X2: Y1=Y2
250: GOTO 200
260: RESTORE (2000+
  ABS S)
261: READ X2, Y2
262: LINE (X1, Y1)-(
  X2, Y2), 0, M(2)
263: GLCURSOR 100:
  PRINT "
264: X1=X2: Y1=Y2
265: GOTO 200
300: CLS : F$="Blau"
301: IF M(1)=2 LET F
  $="Gruen"
302: IF M(1)=3 LET F
  $="Rot"
303: PRINT F$: "
304: SS=S
305: IF ABS S=10
  GOTO 800
306: S=SS
307: RESTORE (2100+
  ABS S)
310: READ S1, S2, S3,
  S4, S5, S6
312: M=RND 3
314: Q=RND 3
316: IF M=1 LET S=S1
317: IF M=2 LET S=S3
318: IF M=3 LET S=S5
320: IF S=0 GOTO 305
330: RESTORE (2000+
  ABS S)
332: READ X2, Y2
334: LINE (X1, Y1)-(
  X2, Y2), 0, M(1)
336: X1=X2: Y1=Y2
338: IF S=10 GOTO 80
  0

```

Do not sale this PDF file

```

339:QQ=0:CURSOR 10
:GPRINT 20;20;
20;85;54;20;8
340:C=0:AA=ASC
INKEY#
341:QQ=QQ+1
342:IF QQ>80BEEP 1
,255:GOTO 200
345:IF A=20BEEP 1,
99:C=77
346:IF A=21BEEP 1,
99:C=101
347:IF A=22BEEP 1,
99:C=125
348:IF C=0GOTO 340
359:GDCURSOR C:
GPRINT "203070
300818342C1A36
6E1C7C3C7C3C1E
"
352:Q=RND 3:A=A-19
354:IF Q<0AGOTO 20
0
356:RESTORE (2100+
ABS S)
358:READ S1,S2,S3,
S4,S5,S6
359:M=RND 3
360:IF M=1LET S=S2
361:IF M=2LET S=S4
362:IF M=3LET S=S6
364:IF S=0GOTO 359
368:B=1
370:RESTORE (2020+
ABS S)
372:READ X2,Y2
374:LINE (X1,Y1)-(
X2,Y2),0,M(1)
376:X1=X2:Y1=Y2
380:GOTO 200
800:WAIT 0:FOR I=0
0TO 130
801:GDCURSOR I:
GPRINT I
802:NEXT I
803:GDCURSOR 79:
GPRINT 127
804:GDCURSOR 139:
GPRINT 127
805:QQ=0:ON AGOTO
850,806
806:C=0:AA=ASC
INKEY#:QQ=QQ+
1:IF QQ>80GOTO
815
807:IF AA=20LET C=
82
808:IF AA=21LET C=
106
809:IF AA=22LET C=
130
810:IF C=0GOTO 806
811:GDCURSOR C:
GPRINT 9;105;6
1;29;61;105;9
812:AA=AA-19:BEEP
1,99,150
813:Q=RND 3
814:IF Q<0A pause
"GEHALTEN":
BEEP 15,10,10:
GOTO 890
815:X2=100:Y2=-306
816:IF AA=2LET X2=
106
817:IF AA=3LET X2=
94
819:LINE (X1,Y1)-(
X2,Y2),0,M(1)
820:CLS :FOR I=0TO
5
822:CURSOR (I*4):
PRINT "Tor"
823:BEEP 3,30,30:
NEXT I
824:T1=T1+1
825:WAIT 75:PRINT
"Neuer Spielst
and: ";T1;"
";T2
826:BEEP 5:WAIT 0
827:B=1:S=12:X1=10
0:Y1=-150
830:GOTO 200
850:QQ=0

```

```

851:C=0:AA=ASC
INKEY#
852:QQ=QQ+1
853:IF QQ>80GOTO "
"
854:IF AA=20LET C=
82
855:IF AA=21LET C=
106
856:IF AA=22LET C=
130
857:IF C=0GOTO 850
860:GDCURSOR C:
GPRINT 57;69;6
9;69;57
862:AA=AA-19:BEEP
1,99,150
864:Q=RND 3
865:IF Q<0A pause
"GEHALTEN":
BEEP 15,10,10:
GOTO 900
868:X2=94:Y2=6
870:IF AA=2LET X2=
100
872:IF AA=3LET X2=
106
874:LINE (X1,Y1)-(
X2,Y2),0,M(2)
876:CLS :FOR I=0TO
5
878:CURSOR (I*4):
PRINT "Tor"
880:BEEP 3,30,30:
NEXT I
882:T2=T2+1
884:WAIT 75:PRINT
"Neuer Spielst
and: ";T1;"
";T2
885:BEEP 5:WAIT 0
886:B=2:S=12:X1=10
0:Y1=-150
887:GOTO 200
890:B=1:S=1
892:LINE (X1,Y1)-(
100,-290),0,M(
1)
894:X1=100:Y1=-290
896:GOTO 200
900:B=2:S=1
902:LINE (X1,Y1)-(
100,-10),0,M(2
)
904:X1=100:Y1=-10
906:GOTO 200
909:WAIT :PRINT
1000:"K"GLCURSOR
(XX,YY)
1010:FOR I=F1TO F
2STEP 5
1020:X=RA*Cos I
1030:Y=RA*Sin I
1040:LINE -(X*XX,
Y*YY)
1050:NEXT I
1060:RETURN
1070:"Q"RLINE -(0
,-2),9
1080:RLINE -(2,0)
-(0,4)-(4,0)
-(0,-4)-(2,
0),0
1090:RETURN
1200:"E"
1210:IF TIME >.03
AND H=1BEEP
2,20,1E3:TT=
T:PRINT "End
e der 1.Halb
zeit":GOTO "
H"
1220:IF TIME >.03
AND H=2BEEP
2,20,1E3:
TIME =TIME +
T+TT:GOTO "S
"
1230:IF T1>90R T2
>90GOTO "S"
1240:RETURN
1250:"H"COLOR 0:
GLCURSOR (54
,-330):

```

```

ROTATE 0:
CSIZE 2:
LPRINT "HALB
ZEIT"
1255:GLCURSOR (40
,-340):CSIZE
1:LPRINT "Sp
ielstand ";
T1;" ";T2
1260:GLCURSOR (0,
-355):SORGN
1265:SS=0:GOTO 90
1270:"S"Z=0:
GLCURSOR (10
,-330):
ROTATE 0:
COLOR 0
1271:IF T1=T2GOTO
1290
1275:LPRINT "Sieg
er der Begeg
nung ist"
1280:GLCURSOR (10
,-350)
1281:IF T1<T2LET
M$(1)=M$(2)
1282:CSIZE 2:
LPRINT M$(1)
1283:CSIZE 1
1284:GLCURSOR (10
,-365+2)
1285:LPRINT "Ende
rgebniss
";T1;" ";
T2
1286:END
1290:LPRINT "Die
Begegnung en
dete unentsc
hieden"
1295:Z=15:GOTO 12
84
1300:"-":BEEP 1,2
55,300
1310:RESTORE (210
0+ABS S)
1320:READ S1,S2,S
3,S4,S5,S6
1330:M=RND 3
1331:IF M=1LET S=
S2
1332:IF M=2LET S=
S4
1333:IF M=3LET S=
S6
1334:IF S=0GOTO 1
330
1335:RESTORE (200
0+ABS S)
1340:READ X2,Y2
1350:LINE (X1,Y1)
-(X2,Y2),0,M
(2)
1360:X1=X2:Y1=Y2:
B=2
1390:GOTO 200
2000:REM M1
2001:DATA 100,-10
2002:DATA 40,-65
2003:DATA 100,-65
2004:DATA 100,-90
2005:DATA 45,-135
2006:DATA 155,-13
5
2007:DATA 15,-190
2008:DATA 185,-19
0
2009:DATA 20,-280
2010:DATA 100,-26
5
2011:DATA 100,-20
0
2020:REM M2
2021:DATA 100,-29
0
2022:DATA 40,-235
2023:DATA 150,-23
5
2024:DATA 100,-21
0
2025:DATA 45,-165
2026:DATA 155,-16
5
2027:DATA 15,-110 STATUS 1 6035

```

ANALOG-UHR

für den SHARP PC-2500
(C) DEZEMBER 1985

5000 Köln 90

Nach der Eingabe der Uhrzeit im Format
SS.MM (z.B. 12.00 für 12 Uhr) wird eine
Analog-Uhr ausgeplottet.

LISTING ANALOG-UHR

```

5:CLS : INPUT "ZEIT (SS.MM):" TIME
10:LPRINT CHR$ 27;"b"
20:LPRINT "M240,-100"
30:LPRINT "I"
35:LPRINT CHR$ 27;"1": LPRINT "M100,0"
40:FOR I=0 TO 360 STEP 10
50:LPRINT "D";100*Cos I;" ";100*Sin
I
55:NEXT I
60:LPRINT "H"
70:FOR I=90 TO -240 STEP -30
80:A=100*Cos I:B=100*Sin I
90:C=.8*A:D=.8*B
100:LPRINT "M";A;" ";B: LPRINT "D";C;"
";D
110:NEXT I
115:T1=TIME:T2= INT T1
120:HO=T2-100*INT (T2/100)
130:T3= INT (T1*100)
140:M1=T3-100*INT (T3/100)
150:J=90-6*M1:R=75:K=3: GOSUB 250
160:J=90-30*(HO+M1/60):R=50:K=2: GOSUB
250
170:LPRINT "M-100,-120"
180:LPRINT CHR$ 27;"a";
190:LPRINT CHR$ 27;"?";"c";
200:LPRINT CHR$ 27;"3";
210:IF M1>9 LET C$= STR$ M1: GOTO 225
220:A$="0":B$= STR$ M1:C$=A$+B$
225:USING "###"
230:LPRINT "ZEIT=";HO;" ":"IC$
240:USING : LPRINT CHR$ 27;"?";"b";
245:END
250:P=R*Cos J:Q=R*Sin J
260:LPRINT CHR$ 27; STR$ K: LPRINT "M0
,0": LPRINT "D";P;" ";Q
270:RETURN

```



ZEIT= 11:55

2028:DATA 185,-11

0

2029:DATA 20,-20

2030:DATA 100,-35

2031:DATA 100,-20

2100:REM TASTEN

2101:DATA 2,9,4,1

0,3,11

2102:DATA 0,0,5,7

4,4

2103:DATA 4,4,6,8

0,0

2104:DATA 5,5,4,4

6,6

2105:DATA 7,5,5,5

8,6

2106:DATA 7,5,6,6

8,6

2107:DATA 0,0,9,2

10,4

2108:DATA 10,4,11

3,0,0

2109:DATA 0,0,0,1

10,1

2111:DATA 10,1,0,

1,0,0

2112:DATA 7,5,10,

4,8,6



GmbH

Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

Do not sale this PDF !!!

Ein interessantes Programm für den Sharp-PC-1350 :

=====

R E S E A R C H

=====

Programm zum Durchsuchen nach einer byte-Folge von
1 bis 8 bytes (mit Möglichkeit der Maske)

Starte mit RUN beim ersten Gebrauch.

DEF D gestattet die Wahl der Ausgabe auf dem Display
oder mit dem Printer.

DEF SPC dient zur wiederholten Untersuchung.

Masken-Code:

Der Masken-Code dient dazu zu verhindern, daß der Wert, der eingegeben ist, bekannt wird. Wenn für Masken-Code kein Wert eingegeben wird (direkte Eingabe von ENTER), hat er immer den Wert &4D.

Byte-Folge:

Man gibt eine Folge von Codes (max.8) nacheinander ein. Man drückt ENTER ohne etwas einzugeben, wenn man die Folge abschließen will.

Adressen:

Man gibt die Anfangs- u. Endadresse der Untersuchung ein. Wenn man ENTER drückt, wird die Untersuchung automatisch zwischen &0000 und &7FFF durchgeführt.

Der Computer benötigt ca. 18 sec. um 32 kByte zu durchlaufen.

```
=====
= mit freundlicher =
= Genehmigung: =
=
= CLUB DES SHARPENTIER =
= 151-153, AV. Jean-Jaures =
= F-93307 Aubervilliers =
= Cedex =
=
= uebersetzt und =
= ueberarbeitet: =
= Peter Lavatsch =
=====
R E S E A R C H
=====
```

```
10:POKE &6498,&10,&64,&
F0,&90,&00,&0B,&18,&
82,&13,&18,&00,&03,&
08,&84,&15,&F4
20:POKE &64A8,&14,&E2,&
97,&04,&82,&13,&04,&
0A,&00,&07,&98,&35,&
88,&02,&08,&DB
30:POKE &64B8,&13,&10,&
98,&20,&83,&00,&00,&
08,&30,&DA,&67,&FF,&
38,&10,&C7,&38
40:POKE &64C8,&0D,&07,&
87,&63,&00,&29,&23,&
51,&63,&00,&29,&28,&
37,&50,&21,&49
```

```
50:POKE &64D8,&31,&29,&
1F,&98,&13,&04,&0A,&
04,&10,&64,&F8,&84,&
1B,&F1,&B0,&90
60:POKE &64E8,&10,&6C,&
F8,&00,&07,&19,&37:
POKE &6F07,&97,&64:
GOTO *
70:Y$="":X= INT (A/256)
: GOSUB 80:X=A-X*256
: GOSUB 80: RETURN
80:V= INT (X/16):W=X-V*
16:Y$=Y$+ CHR$ (48+V
+(V/9)*7)+ CHR$ (48+
W+(W/9)*7): RETURN
```

```
100:* *B=&4D: INPUT *Mas
ken-Code ?";B
110:POKE &64C3,B: FOR I=
0 TO 7: INPUT *byte-
Folge?";C: POKE &64F
0+I,C: NEXT I: GOTO
130
120:J=I:I=9: NEXT I:
FOR I=J TO 7: POKE &
64F0+I,B: NEXT I
130:D=&0000:E=&7FFF:
INPUT *Anf.-Adresse:
";D,"End-Adresse:";E
140:D= INT ABS D:E= INT
ABS E: IF (D)=E) OR
(E)&FFF0 THEN 130
```

```
150:POKE &64F8,D-256*
INT (D/256), INT (D/
256),E-256* INT (E/2
56), INT (E/256):
IF Q$="0" OR Q$="Y"
PRINT = LPRINT
160:A=-1: CALL &6498:
IF A<0 PRINT "---END
E---": END
170:GOSUB 70: PRINT *gef
unden in ";Y$;"(";"
USING "#####";A;)"
: GOTO 160
180:"D"Q$="N": INPUT *Au
sdruck ?";Q$
190:Q$= LEFT$ (Q$,1):
GOTO *
```

Ein Sharp-Computer
ohne die Paperware
von FISCHEL
ist wie ein
byte ohne bits

jede Menge
Maschinensprache-, System-
und Anwendungs-Handbücher
für fast alle SHARP-Computer

FISCHEL GMBH
Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

durch
Information!

sowie die
monatlich erscheinende
User-Zeitschrift
"Alles für SHARP-Computer"

FISCHEL GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54a
1000 Berlin 12



Do not sale this PDF !!!

Heft Nr. 12/85 (Alles für SHARP-Computer), Seite 38,
 Tips & Tricks, Beitrag v. Gernar Nikol, Aachen für das
 MZ 700 Basic 12-013B V1.0A

Sehr geehrte Damen und Herren,

als Besitzer eines MZ 731 probierte ich die genannten Vorschläge,
 soweit sie mir nicht bekannt waren, sofort aus.

Bei dem schnellen Farbwechsel ohne Zeichenänderung traten jedoch
 Schwierigkeiten auf:

So war mit den Befehlen POKE &(Dollar) 730, & 36 : POKE &731, 0
 eine Rück-Schaltung auf das Löschen des Bildschirms nicht
 möglich.

Dies bewog mich Ihnen eine nach meiner Ansicht verbesserte
 Lösung anzubieten. Meine Schreibmaschine besitzt kein Dollar-Zeichen.

```
2 REM xxx Friedbert Kall, 17.12.85 xxxx
4 REM xxxxx FARBE = &2D01,2F/HP xxxxxxxx
6 REM
8 POKE &2D00,&3E,&71,&D3,&E3,&11,&00,&D8,      Friedbert Kall
      &0E,&04,&06,&FA,&12,&13,&10,&FC,&0D,      Enfieldstraße 241
      &20,&F7,&D3,&E1,&C9                      4390 Gladbeck
10 DELETE 2-10
```

Hierzu ist folgendes zu bemerken:

Das BASIC-Programm ist vor dem Start zu sichern.
 Es befindet sich nach dem Start an einer freien Stelle des
 BASIC-Interpreters. Speicherplatz wird nicht verbraucht.

Die Zeichen/Farbeingabe sollte Hexadezimal erfolgen. Ein Beispiel:

```
POKE &2D01,&53
USR (&2D00)
```

Sollten die geänderten Farben beibehalten werden, so wäre hier ein:

COLOR,,5,3 noch hinzuzufügen.

```
370 REM* sowie das Fehlen der Varia- *
380 REM* bei NEXT wurde gewählt, um *
390 REM* eine hohe Arbeitsgeschwindig- *
400 REM* keit zu erreichen. *
410 REM* *
420 REM* *
430 CLS
440 DEF FNA(A)=HEX$(PEEK(A))
450 C$="#####":S=$80
460 READAN
470 PRINT(3,0)TAB(11)SPC(17)
480 PRINT(3,0)TAB(11)" SPEICHERINHALTE "
490 PRINT(3,0)TAB(11)SPC(17)
500 FORX=0TO38:COLORX,3,7,3:COLORX,21,7,
3:NEXT
510 FORTY=4TO20:COLOR0,Y,7,3:COLOR38,Y,7,
3:NEXT
520 GETAS
530 PRINTC$;
```

```
540 FORA=ANTOAN+STEP8
550 PRINTTAB(1)HEX$(A);" =";
560 PRINTTAB(8)FNA(A);
570 PRINTTAB(12)FNA(A+1);
580 PRINTTAB(16)FNA(A+2);
590 PRINTTAB(20)FNA(A+3);
600 PRINTTAB(24)FNA(A+4);
610 PRINTTAB(28)FNA(A+5);
620 PRINTTAB(32)FNA(A+6);
630 PRINTTAB(36)FNA(A+7)
640 NEXT
650 CURSOR0,23:PRINT"FREIE BYTES =";SIZE
660 IFAS="0"THENAN=AN+5
670 IFAS="8"THENAN=AN+5
680 IFAS="U"THENAN=AN+1000
690 IFAS="R"THENAN=AN+1000
700 GOTOS20
710 DATA$600
```

```
10 REM *****
20 REM *   SPEICHERVERFOLGUNG   *
30 REM *   *****   *
40 REM *****
50 REM * Friedbert Kall, 10.10.85 *
60 REM * Enfieldstraße 241 *
70 REM * 4390 Gladbeck *
80 REM *****
90 REM * Die DATA-Zeile gibt an, ob *
100 REM* welcher Stelle der Speicher *
110 REM* kontrolliert werden soll. *
120 REM* Vorwärts- oder Rückwärts- *
130 REM* Bewegungen im Speicher werden *
140 REM* durch drücken der '0' oder *
150 REM* '8' Taste erreicht. ----- *
160 REM* Schrittweite = $80 Bytes *
170 REM* *
180 REM* Drücken der 'U' oder 'R' - *
190 REM* Taste ----- *
200 REM* Schrittweite = $1000 Bytes *
210 REM* *
220 REM* Jedes Mathematik-Programm kann *
230 REM* sofern grössere optische An- *
240 REM* zeigen nicht nötig sind, oh- *
250 REM* ne grössere Schwierigkeiten *
260 REM* in das Programm eingebunden *
270 REM* werden. *
280 REM* Als Einbindungszeilen empfeh- *
290 REM* sich [ Zeilen 641-659 ] *
300 REM* [ Zeilen 701-709 ] *
310 REM* Die Arbeitsweise der Systeme *
320 REM* M2-700 kann somit optisch *
330 REM* gut beobachtet werden. *
340 REM*****
350 REM* *
360 REM* Die komprimierte Schreibweise*
```



NEW PRODUCT INFORMATION

SHARP

RD-720H

Cassette data recorder
 Cassetten-Datenrecorder

Die ideale Ergänzung zum Personal-Computer-System

- Mühelose, genaue Datenaufzeichnung über praktischen Buchsenanschluß für Tisch- und Personal-Computer.
- Bandzählwerk mit Rückstellschalter zum schnellen Auffinden gewünschter Daten.
- Piezo-Monitorlautsprecher zur Aufzeichnungskontrolle.

Ausstattungsmerkmale:

- Datenaufzeichnung von Kleincomputern einschließlich Tisch- und Personal-Computern.
- Bandzählwerk mit Rückstellschalter für schnellen und wirkungsvollen Zugriff zum aufgenommenen Material.
- Schaltbarer Piezo-Monitorlautsprecher zur Kontrolle der Datenaufzeichnung.
- Praktische Buchsen zur Verbindung des Recorders mit einem Computer.
- Mechanische Bandendabschaltung.
- Mechanische Pausentaste.
- Aufnahme/Batterie-LED-Anzeige.
- Aussteuerungsautomatik.
- Sofort-Aufnahmesystem.
- Cue- und Review-System kombiniert mit Bandzählwerk, das bedeutet exzellenter Datenzugriff.

PC-1500A

```

420 LPRINT CHR$ 27;"0":LPRINT CHR$ 27;"0":D=0
430 LPRINT "M30--78":LPRINT "I":Y=-999:Y1=-281
435 LPRINT "M";":Y:LPRINT "I":LPRINT "M";":Y1:LPRINT "H":LPRINT "M";":Y
:LPRINT "I"
440 LPRINT "D845:0,845:-999":LPRINT "I":LPRINT "D:-281,-845,-281,-845,999":LPR
INT "R1,-1"
445 LPRINT "I":I=0:D=0+1:IF D<4 THEN 440
450 LPRINT "R75":LPRINT "J:-999":LPRINT "I":LPRINT "D:-278"
455 LPRINT "R50":LPRINT "J:-999":LPRINT "I":LPRINT "D:-278":IF I=2 THEN 470
460 LPRINT "R-49":LPRINT "J:-999":LPRINT "I":LPRINT "D:-278"
465 I=I+1:GOTO 455
470 LPRINT "I":Y=-999:Y1=-278:D=0:X=30
480 LPRINT "R":X":":LPRINT "J":":Y:LPRINT "I":LPRINT "J":":Y1
485 IF D=16 LET Y=-930:Y1=0
490 Y=Y+1:Y1=Y1+1:D=0+1:IF D<23 THEN 480
500 LPRINT "R25,55":LPRINT "I"
510 X=-765:Y=175:D=0
520 LPRINT "J":X":":LPRINT "R":":Y
530 X=X+1:D=0+1:IF D<6 THEN 520
540 LPRINT "R-285":LPRINT "J:-560"
550 REM *** KOPFBESCHRIFTUNG ***
560 LPRINT "A":LPRINT CHR$ 27;"9":LPRINT CHR$ 27;"2"
570 LPRINT CHR$ 27;"6":LPRINT "Q3"
580 I=0:LPRINT "M92,-900":LPRINT "I"
585 N=STR$ N:IF LEN STR$ N<2 LET N="0"+STR$ N
590 LPRINT "P":N:LPRINT "P.WOCHE
P":LPRINT "P":RIGHT$ (STR$ J2,2)
600 LPRINT "H":LPRINT "R1,1":LPRINT "I":I=1+1:IF I<5 THEN 590
610 LPRINT CHR$ 27;"0":LPRINT "R35,12"
615 REM *** UHRSYMBOL ***
620 DEGREE :LPRINT "I"
630 C=COS 10:S=SIN 10
640 X2=15:Y2=0
650 FOR I=0 TO 36
660 Y1=INT (Y2+C-X2*S):X1=INT (X2+C-Y2*S):IF I>0 THEN 680
670 LPRINT "M":X1":":Y2":":X1":":Y1:GOTO 690
680 LPRINT "D":X2":":Y2":":X1":":Y1
690 X2=X1:Y2=Y1
700 NEXT I
710 LPRINT "H":LPRINT "M-8,-3":LPRINT "D2,-3,2,4"
715 REM *** UHRZEITEN ***
720 LPRINT "R40,-28":LPRINT "I":LPRINT CHR$ 27;"1":LPRINT CHR$ 27;"9a
730 FOR I=1 TO 24
740 US=STR$ I+"00 h"
750 IF I<10 LET US="0"+STR$ I+"00 h"
760 LPRINT "P":US
770 LPRINT "H":LPRINT "R30":LPRINT "I":NEXT I
780 LPRINT "R-755,84":LPRINT "I":LPRINT CHR$ 27;"9c":N=0
782 REM *** WOCHENTAGNAMES ***
785 N=N+1:RESTORE "NAME":LPRINT CHR$ 27;"1"
790 FOR I=1 TO 7
800 READ M$(I)
810 LPRINT "P":M$(I):IF I=8 LPRINT CHR$ 27;"3"
820 IF I<2 LPRINT "M,174":LPRINT "I":NEXT I
830 NEXT I:LPRINT "H":LPRINT "R:-174":LPRINT "I":LPRINT "R:-871":LPRINT "I":IF
N<2 THEN 785

```

SHARP

CE-515P

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP

SHARP



FISCHEL

BERATUNGSGEMEINSCHAFTLICHE BERATUNGS- UND PROGRAMMIERDIENST GMBH

Die Unternehmensberatung
für Sharp-Computer

alle Preise incl. 7% MWST:

Grafik-Handbuch Sharp Computer
Fischel GmbH
49,- DM

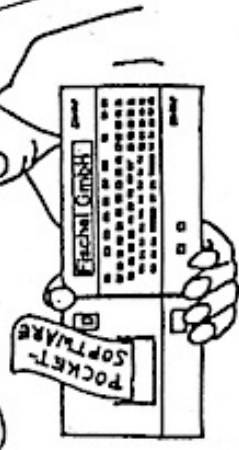
Für den Sharp PC-1500 Maschinensprache-Handbuch
Fischel GmbH
49,- DM

PC-1500 TASCHEPCOMPUTER-PC-1500 PROGRAMMIER-UND PROGRAMMIERHANDBUCH
FISCHEL GMBH
49,- DM

Sharp PC-1481-Handbuch
49,- DM

Für den Sharp PC-1401 Taschencomputer SYSTEMHANDBUCH
Fischel GmbH
39,- DM

Fischel hats!



Wasser-Club Deutschland
DURCH INFORMATION VORN

DIPL.-KFM. R. FISCHEL-KAUSER-TRIEDRICH-STR. 54A-1000 BERLIN 12 (030) 323 60 23

Basis-Handbuch für Sharp Computer
160 Seiten; Preis: 49,- DM

Anwendungs-Handbuch SHARP
PC-1245
PC-1251
PC-1260
PC-1261
49,- DM

Alles für Sharp Computer Der Sharp PC-1421
49,- DM

Alles für Sharp Computer
49,- DM

Alles für Sharp Computer
49,- DM

ALLE VERGANGENEN HEFTE SIND NOCH LIEFERBAR !!
Bitte siehe Bestellzettel für ein Abonnement. 6.-DM pro Heft

Für den Sharp PC-1550 Maschinensprache-Handbuch
49,- DM

Für den Sharp PC-1401 PC-1402 Maschinensprache-Handbuch
49,- DM

Für den Sharp MZ-700 MZ-800 Serie
49,- DM

Sehr geehrter Herr Fischel,

In meiner Schnittstelle CE158 (Serien-Nr. 31000971) habe ich den Basic-Befehl PROTOCOL (Abkürzung: PRO.) entdeckt, mit dem ich nichts anfangen kann.

Der Befehl ist auch nicht im "Taschencomputer PC-1500 Programmier- und Programmhilfsmittel", Fischel-GmbH, Seite 94, "Liste aller bisher bekannten Token für den PC-1500" von D. Ruter, enthalten. Der Token des Befehls ist &E8B1.

Versuche ergaben, das PROTOCOL ON und PROTOCOL OFF ohne Fehler angenommen werden, doch ich habe keine Ahnung, was dieser Befehl bewirkt.

Können Sie mir helfen?

Mit freundlichem Gruß

[Handwritten signature]

P.S.: Anknüpfend für Akustik-Koppler-Fans noch 3 Programme, die vielleicht ganz nützlich sind:
1. ab Zeile 1000: Ein frei wählbarer Speicherbereich wird als Hex-Zahl mit 300 Baud via Akustik-Koppler ausgegeben
2. ab Zeile 2000: Dies Programm kann die mit Programm 1 gesendeten Hex-Zahlen empfangen. Bei Basic-Programmen müssen die Pointer in &7805-&7864 (Beginn und Ende des Basic-Bereichs) manuell gesetzt werden.
3. Falls bei einer Datenübertragung ein Speicherbereich mit dem Terminal-Programm des CE-158 empfangen wurde, steht beim Empfang von 2B. "FF" nicht in einer Speicherstelle "FF", sondern in 2 aufeinanderfolgenden Speicherstellen einmal "F" und noch einmal "F". Dieses Programm faßt den Inhalt der Speicherstellen zusammen. Voraussetzungen: das Programm muß vor der Datenübertragung bereits geladen sein und die Daten müssen ohne "&" und Leerstellen übertragen werden.

Alle für SHARP-Computer
FISCHEL
GmbH
Kaiser - Friedrich - Straße 54a
1000 Berlin 12

Alle für SHARP-Computer
FISCHEL
GmbH
Kaiser - Friedrich - Straße 54a
1000 Berlin 12

durch Information!
von



```
1000 REM Speicherbereiche in HEX laden
1004 C$="0123456789ABCDEF"
1005 SEIDEV PO:OUTSTAT 0:SETCOM 300,8,N,1:CONSOLE 0:WAIT 0
1006 INPUT "Save von Adr.:":JA
1007 INPUT "Save bis Adr.:":JB
1010 FOR I=ATO B
1015 AS=MID$(C$,I/16+1,1)+MID$(C$,IAND 15)+1,1)
1020 PRINT I;";AS:PRINT AS:NEXT I:END
2000 REM HEX-Zahlen in den Speicher laden
2005 SETDEV KI:OUTSTAT 0:SETCOM 300,8,N,1
2010 INPUT "Load ab Adr.:":JA
2020 INPUT #0:POKE A,B:AA=A+1:GOTO 2020
3000 REM HEX-Zahlen, die mit dem Terminal-Prgr. des CE158 geladen wurden, zusammen
3001 REM fassen.
3010 A=STATUS 2:J=AI:B=STATUS 3:WAIT 0
3011 FOR I=ATO B:STEP 2
3020 AS=CHR$(PEEK I)
3022 B$=CHR$(PEEK (I+1))
3030 IF A$<="9":LET X=VAL A$:GOTO 3035
3032 X=X*10+ASC(A$)-65
3035 X=X+16
3040 IF B$<="9":LET Y=VAL B$:GOTO 3055
3042 Y=Y*10+ASC(B$)-65
3050 Z=X+Y
3055 PRINT J;";":IZ
3060 POKE J,Z:J=J+1
3070 NEXT I:END
```

Mane Preisher, Bahnhof, 2074 Bergedorf

1000 REM gibt den Inhalt von Speicherstellen aus

```
1001 WAIT 0:OPN
1004 CLEAR
1005 DIM AS(0)*80
1010 A=STATUS 2:REM Ausdruck ab 1-freie Adresse
1015 B=STATUS 3:REM Ausdruck bis letzte Adresse
1016 CLS:INPUT "I=Gen 2=V24 3=CE158 4=Cas":J:CLS
1017 IF J<10R J>4THEN 1016
1018 ON JGOTO 1020,1021,1025,1200
1020 OPN "LPRT":CONSOLE 0,1:GOTO 1030
1021 CLS:ID=0:INPUT "I=Drucker 2=Ak-Koppler":ID:IF ID<10R ID>2THEN 1021
1022 OUTSTAT 0:SETDEV PO:ON JGOTO 1024,1023
1023 SETCOM 300,8,N,1:CONSOLE 80,1,0:GOTO 1030
1024 SETCOM 2400,8,N,2:CONSOLE 0,1
1025 CLS:INPUT "Scarfik":I:CLS
1026 IF J=2THEN LPRT:PRINT CHR$(127)+CHR$(E)
1027 IF J=3THEN CSIZE E
1030 CLS:FOR I=ATO B:STEP 80:BEEP 1
1032 FOR J=0TO 79
1040 AS=CHR$(PEEK (I+J)):C=ASC AS
1041 IF C<13THEN ON JGOSUB 1100,1110
1042 IF C<32OR C>159LET AS=""
1049 PRINT AS;
1050 AF(0)=AF(0)+AS
1060 NEXT J
1070 LPRT:PRINT AF(0);:AF(0)=""
1080 NEXT I
1090 GOTO 5000
```

CSAVE

Open-Drucker



durch Information!
von



Kommunikation PC1500<-->Akustikkoppler

Voraussetzungen: PC1500(A), >570 Byte freier Speicher, CE158, Akustik-Koppler, geeignete Kabelverbindung CE158<->AK

Hans Preisker, Bahnhof, 2074 Bremen Empfohlene Kabelverbindung:

	CE-158	Koppler
1. AK auf Originale einstellen	Pin	Pin
2. AK auf full duplex einstellen	2	2
3. PC1500 mit CE158 verbinden und beide Geräte einschalten	3	3
4. mit COMs prüfen, ob SETCOM auf 300,B,N,1 eingestellt ist, andernfalls ändern	4	4
5. TERMINAL eingeben	5	5
6. Drücken Sie Taste \$ (=Ent). Damit kann die Kommunikation beginnen.	7	7
	8	8
	6	1
	20	

Der Cursor steht jetzt ganz links und reagiert auf keine Taste. Dies liegt daran, daß der ASCII-Code der gedrückten Taste über die Schnittstelle an den fremden Rechner gesandt wird. Bei ECHO ON des anderen Rechners wird der gesandte Buchstabe zurückgeschickt und erscheint erst dann auf dem Bildschirm. Durch Druck auf Taste BREAK und 1 kommen Sie in ein Menü Protocol: XO/O Echo (=XOn/Off Echo). Ggf. können Sie dort noch etwas verändern. Die Funktion Echo sollten Sie auf OFF stellen, sonst erscheinen Ihre Eingaben auf dem Display und nochmal als Echo; statt z.B. PREISKER steht dann PPRREEIISSKKEERR auf dem Display.

Sie können nun die Mailbox anrufen, der gesandte Text erscheint auf dem Display. Denken Sie daran, die Tastaturschablone des CE158 auf die Tastatur zu legen: Taste "&" hat jetzt die Funktion CTRL. Mit CTRL S wird bei den meisten Mailboxen die Ausgabe unterbrochen, CTRL Q setzt sie wieder fort und CTRL X beendet die Kommunikation.

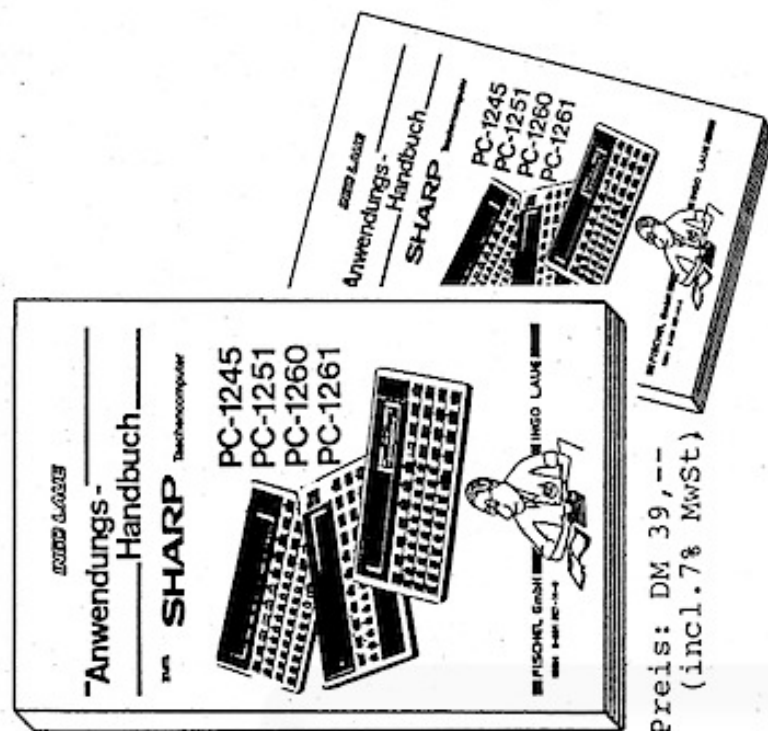
Mit Taste + (=Bottom) kommen Sie an das Ende des Textes, mit + (=Top) kommen Sie an den Anfang des Textes. Mit den Cursor-Steuertasten (-) und (<) können Sie "weiterblättern". Dabei bleibt der gesamte empfangene Text sichtbar.

In den Speicherstellen ab der 1. freien Adresse hinter Ihren Basic-Programmen (=Status 2) bleibt die gesamte Kommunikation gespeichert, auch nach dem Ausschalten des Rechners. Um einen Papierausdruck (extern oder über CE158) zu erhalten, haben Sie 3 Möglichkeiten:

1. Ausgabe während der Kommunikation über die parallele (Centronics) Schnittstelle oder über den CE158 (nicht empfehlenswert, da der PC1500 während des Ausdrucks nicht empfangsbereit ist und Sie nach ca. 60 Sek. von der Mailbox "hinausgeworfen" werden (Fehler: Timeout). Nur sinnvoll bei einem schnellen Drucker und/oder großem Pufferspeicher. Aber: In diesem Modus ist der PC1500/CE158 als Schnittstellenwandler von seriell auf parallel zu verwenden! mit Hilfe eines kleinen, vor der Kommunikation geladenen Basicprogramms und Ausgabe über die parallele (Centronics), die serielle (RS232) Schnittstelle oder CE158.
2. Speicherung auf Cassette (Cassette M Status 2, Status 3) und nachträgliche Ausgabe gemäß Ziffer 2.
3. Speicherung auf Cassette (Cassette M Status 2, Status 3) und nachträgliche Ausgabe gemäß Ziffer 2.

Viel Spaß und eine kleine Telefonrechnung!

Do not sale this PDF !!!



Preis: DM 39,--
(incl. 7% MwSt.)

Taschen-Computer sind steuerrechtlich anerkannt

Laut Verfügung der Oberfinanzdirektion Düsseldorf vom 4.10.85 (S 2354 A - St 12) können in Zukunft die Anschaffungs- u. Betriebskosten von Taschen-Computer als Werbungskosten gegenüber dem Finanzamt geltend gemacht werden, da sie aufgrund der technischen Gestaltung für eine berufliche Verwendung konzipiert seien.

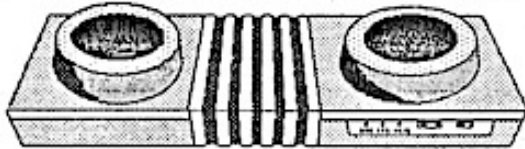


MZ-80 A/K/700/800

dataphon s21d

akustisch gekoppelter 300 Baud Modem nach CCITT V.21 Standard

Problemlos mit Computern in aller Welt kommunizieren:
Per Telefon - mit Datenbanken, Mailboxen, Großrechnern, zwischen
Filielen, Zentralen, Informationsdiensten, Freunden und Bekannten -
Daten, Texte und Programme abrufen oder übermitteln.



- Mit FTZ-Nummer!
- Gebühren- und anmeldefrei
- für alle gängigen Telefonhörer geeignet
- Stromversorgung wahlweise durch
Batterie, Akku, Netzgerät oder
über den Schnittstellenstecker

- Vollduplexbetrieb
- Answer- und Originale-Modus
- Automatische Kanalwahl
- Made in Germany
- Anschluß an alle Computer mit
V.24-Schnittstelle

Technische Daten:

Stromversorgung:

- 9 V Blockbatterie
- 9 V Akku
- Externes Netzteil

Schalter und Anzeigen:

- Ein-/Aus-Schalter
- Ans-/Orig-/Auto-Schalter
- Anzeige des Answer-Modus
- CTS-Anzeige (Sendebereitschaft)
- Anzeige des Originale-Modus

Schnittstelle:

- V.24/RS 232
- Standard 25-Pin
- nach ISO 2110

FTZ-Nummer:

- FTZ 18.15.1917.00

Abmessungen/Gewicht:

- 27 x 8,5 x 5 cm (L x B x H)
- ca. 400 Gramm ohne Batterien

Übertragungsgeschwindigkeit:

- max. 300 bit/s

DM 298,-

inkl. 14% MwSt

Terminal-Software bei Anschluss über Interface LPT 4.x

DM 69,-

(siehe voriges Heft)

Preissenkung

Für unsere treuen Kunden (und natürlich auch alle neu hinzugekommenen) bieten wir jetzt ein einmaliges Angebot an. Die drei im Dezember-Heft vorgestellten Hilfsprogramme, mit denen viele MZ-80 A Besitzer schon erfolgreich arbeiten, sowie noch ein weiteres Programm dieser Art bieten wir jetzt in einer einmaligen Sonderaktion stark verbilligt an.

1. Loader MZ-80 A

DM 90

Kurzes Disk-Initialprogramm, das nach dem Booten sofort den Directory anzeigt, wonach man sofort mit dem Cursor ein beliebiges Programm auswählt und lädt. Man braucht damit keine Masterdiskette mehr um ein Programm zu laden.

2. Copy 2FD

DM 70

Ein Kopierprogramm von Disk nach Disk (beide Richtungen). Man erhält das Inhaltsverzeichnis der Quelldiskette, wählt mit dem Cursor ein Programm aus und es wird kopiert.

3. SP-5025 D

DM 98

Ein geändertes K-Basic für den MZ-80A-Besitzer, der nun MZ-80 K Programme im SP-5025 direkt von der Diskette laden kann, was wesentlich an Zeit spart.

4. Copy FD->CMT

DM 70

Ein Kopierprogramm mal andersherum, von beliebiger Diskette auf Cassette. Sehr empfehlenswert für das Erstellen von Sicherungskopien Ihrer wertvollen Disketten. Die Bedienung ist ebenso einfach und mühelos wie beim Copy 2FD.

5. Komplett-Paket

Alle vier oben genannten Programme auf einer Diskette zum Preis von nur 250 DM. Sie sparen dabei 78 DM. Ein Angebot, daß Sie sich nicht entgehen lassen sollten und daß es in dieser Form nicht immer geben wird.

Alle Preise inkl. 14% MwSt.

Alles für Sharp-Computer -1985- INHALTSVERZEICHNIS

(von Heft 1 bis Heft 12)

sortiert nach Computer-Typen)

HINWEIS

*Sämtliche Sharp-Computer sind untereinander BASIC-kompatibel, d.h. sämtliche reinen Basic-Programme sind auf allen Sharp-Computern lauffähig.

Einzige Ausnahmen bilden die unterschiedlichen Speicherkapazitäten sowie die Ausgabe-Anweisungen, die sich aber ohne große Probleme umschreiben lassen.

Nicht Übertragbar sind spezielle Grafik- oder Cursor-Befehle sowie selbstverständlich Maschinensprache-Programme.

*INFOTHEK: Das sind Programme etc., die nicht in der Zeitschrift veröffentlicht worden wurden und die Sie bei FISCHEL GmbH erhältlich sind.



Do not Sale this PDF file

:::M2-80 A:::

01/85-18 Widerstandscodes
 01/85-18 Softwareliste
 01/85-21 Druckertest
 01/85-22 Pakeliste
 01/85-23 Service Manual
 01/85-24 TEXT
 01/85-25 ADRESS
 02/85-15 Interface-Karten
 03/85-43 Schriftarten
 05/85-41 SuperCopy
 05/85-41 SoftCopy
 06/85-21 ORG C-Betriebssystem
 06/85-27 CP/M 2.2 Betriebssystem
 06/85-28 Umlaute unter CP/M 2.2.12
 07/85-46 Software-Aktivitäten
 07/85-48 Softwareangebot
 08/85-35 Aladin und die Totenmaske(Listing)
 08/85-35 Paperware
 09/85-42 M2-80 A mit Plotter CE-515P
 10/85-42 Hand- u. Paperware
 10/85-43 SIO-Karte
 10/85-44 Versicherungsprogramme
 10/85-44 16 kByte-Erweiterung
 11/85-39 Auswertung der Fragebogenaktion
 12/85-32 neue Angebote

:::M2-80 B:::

01/85-13 Graph-Pac
 01/85-14 Neue Druckerlösungen
 01/85-15 Protext
 01/85-16 Widerstandscodes
 02/85-15 Interface-Karten
 02/85-18 Fragen und Antworten
 03/85-47 RS-232-Interface
 03/85-49 Neue M2-80 B intern
 04/85-48 Turbo-PASCAL-Graphik
 05/85-21 ORG C-Betriebssystem
 06/85-25 OFU-Kommunikationsprogramm
 07/85-04 TSS-das Super-Kommunikationsprogramm
 07/85-06 Plot
 07/85-07 Plotter CE-515P am M2-80 B
 08/85-36 Ergänzungen zum Katalog
 M2-80 B Total II
 10/85-50 Softwareangebot
 11/85-37 RAM-Floppy, neue Software
 11/85-38 Aktienverwaltungsprogramm
 (kommerzielles Softwarepaket)
 12/85-31 Neue Software, RAM-Floppy mit
 Real-Time-Clock u. Parallel-Port

:::M2-80 K:::

02/85-13 Textverarbeitung
 02/85-32 Tips und Tricks
 03/85-42 absolut Katalog
 04/85-44 Tips und Tricks
 07/85-46 Software-Aktivitäten
 08/85-35 Aladin und die Totenmaske(Listing)
 08/85-35 Paperware
 10/85-42 Hand u. Paperware
 10/85-43 SIO-Karte
 10/85-44 Versicherungsprogramme
 10/85-44 16 kByte Erweiterung
 11/85-39 Auswertung der Fragebogenaktion

:::M2-700:::

01/85-04 Busigraph
 01/85-05 Plotgraph
 01/85-06 Starsoft
 01/85-07 Maschinen-Routine
 01/85-16 Widerstandscodes
 02/85-06 Literaturauswahl
 02/85-06 Tips und Tricks
 02/85-07 Zubehoer
 02/85-10 Tabellenkalkulationen
 02/85-10 Datenverwaltung
 02/85-11 Textverarbeitung
 02/85-12 Datenverarbeitung
 03/85-44 Software
 04/85-37 30-Funktion
 04/85-38 Drucker-Problematik

04/85-39 Software
 04/85-45 Statistik
 05/85-41 Klebe-Etiketten
 05/85-41 Paper- u. Software
 05/85-42 Kopierhilfe fuer S-Basic
 05/85-43 Textprogramm
 05/85-43 Datenbank
 05/85-44 Basic-Trainer
 05/85-45 System-u. Programmier-Handbuch
 06/85-21 ORG C-Betriebssystem
 06/85-22 Centronics-Interface
 06/85-23 Messdatenauswertung
 06/85-29 Grafik-Software
 06/85-30 Lehr-u. Lernprogramm
 06/85-41 Astrologie-Software
 07/85-25 Grafik-Plot-Listing
 07/85-37 Joysticks von Sharp
 07/85-38 Software-Preisliste(Folge 2)
 07/85-43 Trigonometrische Funktionen
 07/85-44 Drucker-Problematik(Loesung)
 08/85-37 Buchhaltung
 08/85-38 Insele Spiel(Listing)
 08/85-39 30-Funkpasc (Pascal Version)
 08/85-40 The Note-Textverarbeitung(Testbericht)
 08/85-41 Grosses Soft-u. Paperware-Angebot
 09/85-43 Softwareangebot
 09/85-47 Alligator-Programmlisting
 10/85-39 U-Boot (Listing)
 10/85-43 SIO-Karte
 10/85-44 Versicherungsprogramme
 10/85-45 Textsystem Text-700
 10/85-47 Frosch-Spiel(Listing)
 10/85-48 M2-7 Pascal 90-Version
 11/85-40 Professionelle Programme
 11/85-45 Hardware-Angebot
 11/85-46 Preisuebersicht, Digit Drum 700
 Bucher:Schachprogrammierung
 Grosses Anwender-Software-Angebot
 12/85-33 Deutsche Umlaute auf den Tastatur
 12/85-34 Centronics-Schnittstelle
 12/85-35 Sprachausgabe
 12/85-37 Basic-Programme als Zwischen-Code im Speicher
 12/85-38 Tips und Tricks
 12/85-39 Textwriter
 12/85-40 Tastaturnumschaltung
 12/85-41 Erfahrungsbericht mit dem S-Basic-Compiler
 von BBG-Software
 12/85-42 Zwischencodeliste
 12/85-43 Loesung u. linearen Gleichungssystemen mit
 n Unbekannte
 12/85-44 Handcopy, Pascal-Erfahrungsbericht
 12/85-45 Basic-Programmschutz,
 Anwendungssystem:Text und Termin
 12/85-46 Maschinensprachehandbuch von Prof. U. Ehm
 12/85-47 Umwandlung von Klein- in Grossbuchstaben
 12/85-48 Weitere Tips und Tricks
 12/85-49 Spiel 'Barcode'(Listing)

:::M2-800:::

01/85-10 Vertriebsfreigabe
 01/85-11 Konfigurationsuebersicht
 01/85-12 Verkaufspreisliste
 02/85-08 Beschreibung
 02/85-10 Tabellenkalkulationen
 02/85-10 Datenverwaltung
 02/85-11 Textverarbeitung
 02/85-12 Datenverarbeitung
 05/85-43 Datenbank
 05/85-44 Patterngenerator
 05/85-44 Basic-Trainer
 05/85-46 System-u. Programmier-Handbuch
 05/85-48 Software
 06/85-21 ORG C-Betriebssystem
 06/85-30 Lehr-u. Lernprogramm
 06/85-41 Astrologie-Software
 07/85-37 Joysticks von Sharp
 07/85-38 Software-Preisliste(Folge 2)
 07/85-49 Programmangebot 'SEND' u. 'Karteikasten'
 08/85-37 Buchhaltung
 08/85-38 Insele Spiel(Listing)
 08/85-40 The Note-Textverarbeitung(Testbericht)
 09/85-37 SHARP-Aktuelles
 Grosses Soft-u. Paperware-Angebot

Do not save this PDF!!!

09/85-41 neue Sharp-Preisliste
10/85-43 SIO-Karte
Versicherungsprogramme
09/85-43 Softwareangebot
10/85-42 Frosch-Spiel(Listing)
10/85-48 MZ-7 Pascal 80-Version
10/85-49 Software-Angebot
11/85-40 Professionelle Programme
11/85-45 Handcopyprogramm mit 280x320 Grafik
11/85-46 Preisübersicht: Digit Drum 700,
Schachprogrammierung: BASIC
11/85-47 Grosses Anwender-Software-Angebot
12/85-33 Deutsche Umlaute auf der Tastatur
12/85-34 Centronics-Schnittstelle
12/85-35 Sprachausgabe
12/85-37 Basic-Programme als Zwischen-Code im Speicher
12/85-38 Tips und Tricks
12/85-39 Textwriter
12/85-40 Tastaturnumschaltung
12/85-41 Erfahrungsbericht mit dem S-Basic-Compiler
von BBG-Software
12/85-42 Zwischencodetabelle
12/85-43 Lösung u. linearer Gleichungssystemen mit
n Unbekannte
12/85-44 Handcopy: Pascal-Erfahrungsbericht
12/85-45 Basic-Programmschutz:
Anwendungssystem:Text und Termin
12/85-46 Maschinensprachehandbuch von Prof.U.Ehm
12/85-47 Umwandlung von Klein- in Grossbuchstaben
12/85-48 Weitere Tips und Tricks
:::MZ-5600:::

04/85-46 Systembeschreibung
:::PC-5000 G:::

01/85-30 Software
02/85-21 Systembeschreibung
02/85-25 Preisliste
03/85-26 Bubble-Entlastungen
04/85-34 Neues Zubehor
04/85-35 Anwendungen
06/85-32 Easy Planer ~Kurzbericht
05/85-04 Systembeschreibung
05/85-19 Software-Entwicklung
05/85-45 Reisebuero
11/85-40 Text5000,Software-Angebot

12/85-29 Texte verarbeiten
12/85-47 Programmangebote,Computerteilnahme
:::PC-2500:::

05/85-52 Bildnis
07/85-09 Sport + Computer
08/85-34 Anwendungen
11/85-47 Grosses Anwender-Software-Angebot
12/85-17 Handcopy-Programme(Listing)
12/85-18 Finanzprogramme
12/85-20 Buchprojekt: Software in Entwicklung

:::PC-1500(A):::

01/85-32 Software-Übersicht
01/85-33 DATAGRAM
01/85-41 Lohnprogramm
01/85-42 CALC/PLOT
01/85-44 Bytesuche
01/85-45 Nullen
01/85-46 SMM-22 Modul
01/85-49 Programmieren u. Programmhdbuch
02/85-29 RAM-Floppy 2
02/85-33 Calc/Plot
02/85-39 ERASE
02/85-42 Hardware-Erweiterungen
02/85-44 ~3N+1~-Problem
02/85-48 Literaturauswahl
02/85-49 Baufinanzierung
03/85-13 Steuerberechnung
03/85-15 Kommentierte ROM-Listings
03/85-16 Listing Digitaluhr
03/85-17 Leserbrief
03/85-18 Software
03/85-20 ~3N+1~-Problem BCD
03/85-25 Software

03/85-27 Gehaltsabrechnung
03/85-29 Musiksoftware
03/85-30 A-D-Wandler
03/85-34 File Access
03/85-36 Listing Stalom
03/85-37 Assembler/Disass.
03/85-38 Software
03/85-39 Leserbrief
03/85-40 Listing Begriffe raten
04/85-08 Logik-Spiel
04/85-09 Tips und Tricks
04/85-10 PC-1500 + Brother EP-44
04/85-14 Speicherverteilung
04/85-15 EX07-Spiel
04/85-16 Geoelektr.Messungen
04/85-23 Horoskop
04/85-24 Matext
04/85-25 Matext-Patch
04/85-26 U-Boot-Jagd
04/85-27 Datenbank
04/85-28 Querlist
04/85-29 Tage zwischen Daten
04/85-30 Billard
04/85-31 Assembler
04/85-32 Bruchrechnung
04/85-33 Frachtenberechnung
04/85-34 Druck-ML-Programm
05/85-26 Listing:PSET (MS)
05/85-28 Neue Produkte
05/85-30 Maschinensprache-Handbuch
05/85-31 Listings: Plots
05/85-33 Filterberechnung
05/85-36 Listing: Function-Input
05/85-37 SuperTape-Bericht
05/85-38 Textprogramm
05/85-39 Listing: A-Z List
05/85-40 BASIC-Erweiterung
05/85-05 Hardware
06/85-06 Mini-Handcopy, Paper 1
06/85-07 Rosy 5
06/85-28 Maschinensprache-Handbuch mit ROM-Listing
06/85-34 Tempter-Spiel
06/85-47 Datum + Zeit setzen
06/85-48 Umrechnung: Dezimal-Hexadezimal-Dual-Zahlen
05/85-49 Baufinanzierung
07/85-10 Hardwareerweiterungen
07/85-12 Zusätzliche Softwareangebote
07/85-14 Neue Hardware-Produkte
07/85-15 UPN-Komplex-Programm
07/85-17 Hexmonitor-Listing
07/85-18 Maschinensprache-Handbuch
07/85-19 Eisenbahnfahrt-Spiel
08/85-14 Speicherverteilungen
08/85-16 UPN
08/85-16 Widerstandsmessung
08/85-17 Griechisch/deutscher Zeichensatz
08/85-20 Datagram-Testbericht
08/85-22 Profi-Sort & Profi-Adress
08/85-23 Tips + Tricks
08/85-24 Autorennenspiel
08/85-25 PC-1500 als Taschenrechner
08/85-26 Weckerprogramm (Listing)
08/85-26 3 Grafikspiele
09/85-12 kl.Monitorprogramm
09/85-15 Maschinenprogramm 'QUICKKEY'
09/85-16 FIBU + Softwareangebot
09/85-16 Scrollen eines Textes
09/85-17 Adressensuchen im Basic-Speicher,Uhr
09/85-18 Reserve-Speicher POKES; illegale Zeilen-Nr.
09/85-18 Bemerkungen zum ROM-Listing
im PC-1500-Maschinensprache-Handbuch
09/85-19 'ERROR-Karte'-Programm
09/85-20 'BARRICADE'-Spiel
09/85-25 Supermarkt (Spiel)
09/85-27 RAM-Disc-Floppy
09/85-28 'Star-Wars','Eliza'
09/85-30 P-BASE
09/85-31 Menge fuer Supertape:
zweiter Reserve-Speicher f. Supertape
09/85-35 MS-DATA
09/85-36 Ton-Trick
10/85-09 DIM-Variablenzuweisung
10/85-10 Datenuebertragung mit CE-158
10/85-12 Datenuebertragung mit 2 PC-1500A und CE-158
10/85-13 Spezielle Anwendung mit Brother EP-44
10/85-16 PC-Assembler

Do not sale this PDF !!!

10/85-17 Display-Sonderzeichen, Mathe-Funktionen
 10/85-18 Regula Falsi (Nullstellensuche)
 2. Zeichensatz (Listing)
 10/85-19 Bildkonstruktionsprogramm
 10/85-20 neue Hardware (Vorankündigung)
 10/85-23 Verbindung mit CE-515P
 10/85-24 Befehle fuer CE-515P (Antwort)
 10/85-26 Zerlegte Kugel (Listing)
 10/85-29 Statik-Berechnungsprogramme;
 Vermessungsprogramme
 10/85-31 Kalenderausdruck (Listing)
 10/85-34 Wortratespiel (Listing)
 10/85-35 Negativ-Display
 10/85-36 Prüfprogramm fuer Eisenbahn-Nummern
 10/85-39 Ver-u. Entschlüsseln
 11/85-05 INTERN
 11/85-06 Knobel-Becher, Buchprojekt
 11/85-07 Spiele, Cassetten-Service
 Macro-Quer-List
 11/85-08 Macro-Quer-List HEX-Dump
 11/85-09 Eingabe von Daten (mehrstellig)
 mit Zeitvorgabe
 11/85-11 Time-Management (Such-Anfrage)
 Stundenplan
 11/85-12 Eieruhr
 11/85-13 Erstellung eines Zeichens
 Ausschalten bei beliebigen Tastendruck
 11/85-14 Nachtrag zum Programm 'Scrollen eines Textes'
 DATAGRAM mit externer Drucker
 11/85-16 Operative Bauleistungskontrolle
 (Branchen-Software)
 11/85-17 Supertape, Neues zur PC-1500-Hardware
 11/85-19 Mathematik
 11/85-20 linke Hälfte der LCD-Anzeige;
 Thermometer Scala Plot
 11/85-23 Ende der Welt
 11/85-25 Grafische 3-D-Balkendiagramme
 11/85-27 Gute Tips
 11/85-29 Thermometer Scala-u. Grafik-Plot-Programm
 11/85-30 Elektrotechnik, Handcopydemo,
 Labyrinth, Golf-Spiel
 11/85-32 Plots
 11/85-35 AWARI-Spiel
 11/85-47 Grosses Anwenden-Software-Angebot
 12/85-04 RAM-Floppy-Plus
 12/85-06 Super-Schrift
 12/85-07 Komfortable Speichererweiterung
 12/85-08 3 LCD-Grafik-Spiele-Angebot
 12/85-09 Messen, Steuern und Regeln i. Schach
 12/85-10 Buchprojekt zur Hardware-Erweiterung
 12/85-11 PC-Musik
 12/85-20 Finanzbuchhaltungs-Programm

::::PC-1350::::

03/85-13 Tips + Tricks
 05/85-31 Software-Angebot
 06/85-37 Tips + Tricks
 06/85-39 Jack-Pot-Spiel
 07/85-32 Systemhandbuch
 07/85-35 Tic-Tac-Toe - Spielprogramm
 07/85-36 Soft-, Paperware
 07/85-49 PC-1350-Sharp-Pocket-Computer 'geknackt'
 08/85-09 Super-Mathe
 08/85-30 Spiel 'Snaky'
 08/85-31 Programm 'Zeichnen' (Listing)
 09/85-03 Hardware, Buecher, Software
 09/85-35 Tips + Tricks
 09/85-36 PKS-Systemhandbuch
 10/85-03 Renumberprogramm
 10/85-23 PC-1350 ↔ CE-515P
 10/85-32 Maschinensprachehandbuch (Inhalt)
 10/85-36 Hubschrauberflug i.
 CE-126P-Reservespeichen-Listing
 11/85-20 Formeln eingeben durch INPUT
 11/85-47 Grosses Anwenden-Software-Angebot
 12/85-16 PKS-Systemhandbuch
 12/85-21 Maschinensprachehandbuch v. Dr. Stange

::::PC-1450::::

09/85-12 Ankuendigung

::::PC-1421::::

02/85-25 Beschreibung
 04/85-18 Programmhandbuch
 04/85-19 Systembeschreibung
 06/85-15 Effektivzinsberechnung
 07/85-52 Kurzprospekt
 08/85-09 Super-Mathe
 09/85-13 Programme
 11/85-16 kompl. Zeichen-u. Befehlssatz
 Adressen der Standardvariablen
 09/85-47 Nachtrag 'Effektivzinsberechnung'
 12/85-12 Selbstdarstellung

::::PC-1401/02::::

01/85-26 Techn. Programm (Abwicklungen)
 02/85-27 Systemhandbuch
 03/85-05 Einbau in Koffer
 03/85-42 ERROR
 04/85-03 Zeichen-Definition
 05/85-20 MERGE
 05/85-21 Biorhythmus, Uhrenprogramm, Lottozahlen
 06/85-15 Effektivzinsprogramm
 06/85-35 Hilfsprogramme
 06/85-38 Frage + Antwort
 06/85-44 Begriffe raten
 07/85-20 Antworten auf Leserbrief
 07/85-21 Grafikprogramm
 07/85-22 Zeichen-Definition (Korrektur)
 07/85-23 Datenuebertragungskabel
 07/85-24 Glueckspiel
 07/85-25 Laufschrift-Listing
 08/85-06 TOOL 14
 08/85-07 Leseranfragen
 08/85-08 Spiel 'Submariner'
 08/85-09 Super-Mathe
 08/85-11 Transdata
 08/85-15 Anwendungshandbuch (neu)
 09/85-03 Hardware, Buecher, Software
 09/85-07 Speicheraufteilung
 09/85-09 Anwendungshandbuch
 09/85-10 Jahreskalender
 09/85-11 Programmpaket
 09/85-11 ASCII, Zeichendefinition
 09/85-13 Programme
 09/85-29 Biologischer Rhythmus
 09/85-47 Nachtrag 'Effektivzinsberechnung'
 10/85-03 Renumberprogramm
 10/85-06 Master Karteiverwaltung (Listing)
 10/85-08 Abfangjaeger (Listing)
 10/85-14 Anwendungshandbuch (Inhaltsverzeichnis)
 10/85-15 Deskriptive Statistik
 10/85-16 Lottovergleichsprogramm
 10/85-21 Positionsberechnung d. Halleyschen Kometen
 (Listing)

10/85-25 Zeichensatz des CE-126P
 10/85-27 Buchbesprechung d. Anwendungshandbuches
 10/85-30 Append Programm (Listing); Renew (Listing)
 10/85-37 Messwerte speichern und auswerten (Lstg.)
 11/85-10 Kalenderprogramm (Schaltjahrkorrektur)
 11/85-18 kl. Fehien
 Den Sharp in deiner Hand,
 Komponieren mit dem PC-1401/02
 Ruhezeit nach Fernfliegen
 betrifft Submariner und Super-Mathe
 11/85-32 Textverarbeitung
 11/85-33 Sensor, Telefon-Uhr mit Grafik
 12/85-21 Maschinensprachehandbuch v. Dr. Stange
 12/85-24 Spielprogramm (Listing)
 12/85-28 Dreiecksberechnung

::::PC-1260/61::::

02/85-32 Beschreibung
 03/85-10 Systembeschreibung
 06/85-33 Pac man -Spiel
 07/85-36 Darlehnprogramm
 06/85-45 Begriffe raten
 08/85-09 Super-Mathe
 08/85-11 PC-1260 mit Sharp-Plotter CE-515P
 09/85-03 Hardware, Buecher, Software
 09/85-07 Speicheraufteilung
 09/85-25 HYPER-OLYMPICS

Do not sale this PDF !!!

09/85-27 Softwareangebot
09/85-32 PC-1261 mit CE-125:DIR
10/85-03 Renumberprogramm
10/85-03 TOOL 60
10/85-16 Buchstabentafel
10/85-35 Graphische Funktionen(Listing)
10/85-40 Ven-u.Entschluesseln
11/85-21 AWELE-Strategiespiel
11/85-22 Eisenbahnfahrt
11/85-26 Acht Damen auf dem Schachbrett
11/85-27 bewegliche Feiertage
11/85-28 Kalenderprogramm
11/85-31 gedientes Soundprogramm, Renumber
12/85-23 Tips + Tricks

::::PC-1251::::

04/85-08 Logik-Spiel
05/85-23 Listing:Uhrenprogramm
05/85-43 Maschinensprache-Buch
06/85-10 Direkten Zugriff auf die Anzeige
06/85-46 Logik-Spiel
07/85-26 Pacman-Listing
07/85-28 Der Monselehner
07/85-29 Primfaktoren, Quersumme und Uhrenprogramm
07/85-30 Lohnsteuerjahresausgleich-Programm
07/85-32 Systemhandbuecher
08/85-09 Super-Mathe
08/85-27 Musikprogramm(Listing)
08/85-29 Kalenderprogramm
08/85-29 Wortratespiel
09/85-03 Hardware, Buecher, Software
09/85-07 Speicheraufteilung
09/85-10 Graphikreaktionspiel
09/85-26 Der Tennisschiedsrichter
09/85-33 Erweiterung des 'Print'-Befehls
09/85-36 PKS-Systemhandbuch
09/85-38 Netzplantechnik
10/85-28 U-Boot-Jagd (Listing)
10/85-34 Autokostenberechnung(Listing)
10/85-38 Rollo-Spiel
11/85-10 Kalenderprogramm(Schaltjahrkorrektur)
Laufschriftprogramm
11/85-12 Hauskaufberechnung
11/85-21 AWELE-Strategiespiel
11/85-24 Ruhezeit nach Fernfliegen
11/85-26 Acht Damen auf dem Spielfeld
11/85-33 Geometrieberechnung2
11/85-34 Graphik-Spielprogramm SKY BREAKER
Laufschriftprogramm
11/85-36 Lottozahlen
12/85-06 Dart-Zahlprogramm
12/85-16 PKS-Systemhandbuch
12/85-25 Laufschrift in Maschinensprache
12/85-27 Einsatz als Taschenrechner

::::PC-1245::::

03/85-04 Software
04/85-31 Lesenbrief
05/85-23 Listing: Uhrenprogramm
05/85-43 Maschinensprache-Buch
06/85-10 Direkten Zugriff auf die Anzeige
06/85-46 Logik-Spiel
07/85-26 Pacman-Listing
07/85-28 Der Monselehner
07/85-29 Primfaktoren, Quersumme, Uhrenprogramm
07/85-32 Systemhandbuch
08/85-09 Super-Mathe2
08/85-27 Musikprogramm(Listing)
08/85-29 Kalenderprogramm
08/85-29 Wortratespiel
09/85-03 Hardware, Buecher, Software
09/85-07 Speicheraufteilung
09/85-36 PKS-Systemhandbuch
10/85-22 Hexmonitor
10/85-25 Notizblock(Listing)
10/85-28 U-Boot-Jagd (Listing)
10/85-37 Messwerte speichern und auswerten(Listg.)
10/85-38 Rollo-Spiel
10/85-39 Ven-u.Entschluesseln
11/85-10 Programmieraufgabe im Spielcasino
11/85-24 Ruhezeit nach Fernfliegen
11/85-26 Acht Damen auf dem Schachbrett

11/85-34 Graphik-Spielprogramm SKY BREAKER
Laufschriftprogramm
12/85-25 Laufschrift in Maschinensprache
12/85-27 Einsatz als Taschenrechner

::::Peripherie::::

::: & Allgemeines :::

02/85-30 Sharp-Pocketcomputer
02/85-50 Brother EP-44 Beschreibung
03/85-16 Programmieren u. Programmhandbuecher
03/85-41 DIN-A4-Plotter CE-51SP
04/85-04 PC-Tips + Tricks
04/85-08 PC-Software
04/85-11 Grafikhdbuch
04/85-12 CE-51SP Beschreibung
04/85-50 Brother EP-44 Preise
05/85-43 Drucker M2-80 KP5
05/85-47 A4-Plotter fuer Pocketcomputer
06/85-04 Service Manuals
06/85-08 CE-51SP, Erfahrungsbericht
06/85-12 Grafikhdbuch
06/85-13 Die Technologie von Sharp
07/85-19 Sharp Basic-Lehrbuch
07/85-31 Plot-Aufgabe fuer Heimanwender
07/85-34 PKS-Informationsblatt 'ROM-Box'
08/85-05 Grafikhdbuch, Basic-Lehrbuch
08/85-11 Transdata
08/85-12 PC-Speichererweiterungen
08/85-14 PC-Diverses Zubehoer
09/85-15 Plot-Aufgabe fuer Heimanwender (Loesung)
09/85-24 Sonderangebot, Service manuale
10/85-03 Promille-Test f. alle Sharp-Rechner
(ausser PC-1211)
10/85-04 PC-xxxx UUD(Universal-Verbindungsorgan)
10/85-05 PC-xxxx Radrennen(Listing)
10/85-14 PC-12xx/14xx:Apple-Sharp-Interface und
Apple-Sharp-Emulator
10/85-23 Grafikhdbuch (Inhalt)
10/85-41 Basic-Lehrbuch fuer Sharp Computer
11/85-03 Transdata(Apple/Sharp)
11/85-04 PC-xxxx:TOOLS
12/85-01 CE-140P:Farbiger Matrixdrucker fuer
Taschencomputer
12/85-03 UUD:das Plotten-Interface
12/85-05 CE-152:Tips zum Gebrauch des Recorders
12/85-13 CE-51SP Deutsche Sonderzeichen und
Akzente(2. Zeichensatz)
12/85-14 CE-51SP aktuelle Frage u. Antwort
12/85-15 CE-158 Programmierung von Befehlen und
programmierte Belegung der Reserve-Speicher
12/85-22 Brother EP-44:Beschreibung u. Demo-Druck

*



GmbH

Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

durch
Information!
Vorn

Do not sale this PDF !!!

Alles für Sharp Computer Heft 15 Seite 19

Infothek

Gegen Einsendung eines Schecks oder einer entsprechenden Menge Briefmarken können die in der Tabelle aufgeführten Beiträge bei der Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12 angefordert werden. Die Aussendung erfolgt umgehend, die Tabelle wird in den nächsten Ausgaben ständig fortgeschrieben. (Alle Preise in DM incl. 7% Mwst.)

Nr. DM Gerät Beschreibung

127	10	PC-1251	Listing 17+4 Spielprogramm
128	5	PC-1500	Listing Maschine-List-Programm
129	5	PC-1500	Listing Hex-Dump-Programm
130	10	PC-1260	Listing Inhaltsverzeichnisprogramm
131	5	PC-1500	Papierständer-Bauanleitung
132	10	PC-1245	Listing Berechnung einlagiger Zylinderspulen
133	5	PC-1350	Listing Druckverlustberechnung
134	5	PC-1245	Listing Kapazitätsmessung (E-Technik)
135	5	PC-1401	Listing Reaktionsspiel
136	3	MZ-700	Prospekt Buchhaltung
137	10	PC-1500	Info Druckanweisung im ROM
138	10	PC-1500	Info Displayzeichen im ROM
139	10	PC-1260/61	Listing Träger auf 2 Stützen

HARDCOPY II

verbesserte schnellere Version
für den SHARP PC-2500
(C) DEZEMBER 1985
Christian Samoticha
Brüsseler Str. 153
5000 Köln 90

LISTING HARDCOPY II

```
1:"H" LPRINT CHR$ 27;"b": FOR Y=0 TO
31: FOR X=0 TO 149: IF POINT (X,Y)
LPRINT "M";3*X;"-";3*Y: LPRINT "J2
,2,0,-2,-2,0,0,2"
2:NEXT X: NEXT Y: LPRINT CHR$ 27;"a"
```

EINGABEHINWEISE:

Zuerst im Program.Mode

```
1:"H"LP.CH.27;"b":F.Y=0TO
31:F.X=0TO149:IFPOI.(X,Y
)LP."M";3*X;"-";3*Y:LP.
"J2,0,-
```

eingeben und 'ENTER' drücken.

Dann die 'CURSOR RECHTS'-Taste drücken und anschließend die 'SHIFT' und 'CURSOR RECHTS'-Taste gleichzeitig drücken. Jetzt kann den Rest der Zeile eingegeben werden:

```
0,-2,-2,0,0,2"
```

Zeile 2 wird ganz normal eingegeben.Z.B.

```
2N.X:N.Y:LP.CH.27;"a"
```

Im RUN MODE kann jetzt ein beliebiger Text in der Anzeige erstellt werden und mit 'DEF' - 'H' zum Ausdruck gebracht werden.



FISCHEL GmbH
Kaiser-Friedrich-Str.54a
1000 Berlin 12

Alles für
SHARP-Computer
SHARP-computer



Do not sale this PDF !!!

Leinzeigen

Suche Verbindung zum Daten- und Programm-Transfer zwischen Sharp PC 1500 A und Apple -PC's.
Bitte Kontaktaufnahme mit Herrn Dr.J. Schrezenmeir
Backhaushohl 24, 6500 Mainz, Telefon 06131/363884.

PC-1500: z.B. Speichererweiterung um 48K RAM (BASIC-RAM + 24K MCODE-RAM) DM 398.-
104k RAM DM 736.-
184k RAM DM1036.-
inkl.Einbau + 6 Mon. Garantie
Fa. Bajić, Wasserlooser Weg 34
2390 Flensburg
Tel.: 0461/33831 od. 26943

MZ-80FB Doppeldisk.system mit
Handb.,FDCS,Interface Card
DM 1300,-. MZ-80I-0 Interface
Box DM 150,-.Tel 08167/8029
ab 19h o. Wo.enden

VIDEO-INTERFASCE PC-12xx/13xx/14xx
SENSATION: 249 DM, E.Warmer,
Am Eckenbach 2: 3501 Niestetal

Verk. PC-1211, CE-122, CE-121 neuwertig.
Wolfgang Wedemeyer, 3221 Winzenburg,
Tel. 05184/8978



Leserbriefe

übrigens: Auf Seite 18,Heft 11.85 haben Sie im Listing des Programms "KOMPONIEREN MIT DEM PC-1401" Zeile 10 nicht abgedruckt.Diese muß lauten:

10: INPUT "TONANZAHL=";"Y

und die POKE's in den Zeilen 22 und 23 müssen demnach wie folgt abgeändert werden:

22: POKE 15029,ASC.....
23: POKE 15217,ASC.....

6335 Thiersee 395

A-6335 Thiersee

Ich hoffe, Sie können mit diesem Tip etwas anfangen.

Finanzbuchhaltungs-Programm für PC-1500/A und PC-2500

bei meiner letzten Beschreibung des FIBU-Programms habe ich leider vergessen darauf hinzuweisen, daß unbedingt ein DIN A4-Drucker erforderlich ist. Das Journal und die Kontoblätter brauchen wegen der Menge der auszudruckenden Daten dieses Format. Ich habe mich sowieso schon auf das Wichtigste beschränkt. Die Druckprogramme sind auf Endlospapier mit dem Format 12" und 240 mm Breite ausgerichtet.

A:\ABSAGE.DOC

Betrifft: ROM-BOX

Die ROM-BOX der Firma PKS wird aus technischen Gründen nicht mehr hergestellt und ausgeliefert. Wir bitten von weiteren Bestellungen abzusehen.

Ernst-Albrecht Schwandt
6467 Hasselroth 1.den 2.1.85
Berliner Str. 16

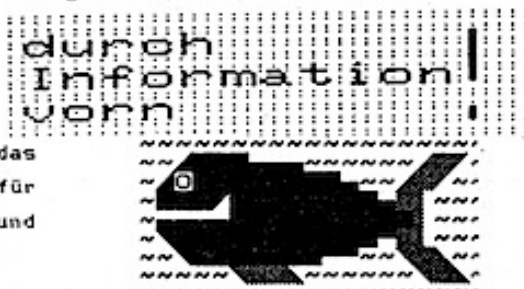
Sie haben mir daraufhin freundlicherweise als Gratifikation das Buch Software-Recht geschickt. Das Buch halte ich übrigens für eine sehr nützliche Informationsquelle (bin übrigens Jurist und darf mir daher ein Urteil erlauben).



Zwischenstück RGB / Video für die MZ-700/800 Serie

Von uns wurde ein Zwischenstück RGB / Video für die MZ-700/800 Serie entwickelt. Mit diesem Zwischenstück wird der RGB Ausgang des Computers benutzt und im Zwischenstück auf Video für den monochromen Monitor umgewandelt. Das ermöglicht auf einem Monochrom - Monitor hervorragende Wiedergabe von 80 Zeichen und hochauflösender Grafik.

Der Preis beträgt DM 79,- incl. Mehrwertsteuer.



Do not sale this PDF !!!

Betreffend der Leseranfrage des Herrn Peter Krüger
Parkstraße 63
4902 Bad Salzhausen 1

möchte ich hiermit bemerken, daß grundsätzlich sämtliche Sharp-PC's mit externen Batterien versorgt werden können, deren Kapazität wesentlich höher ist und somit die rechnerinternen Lithium-Batterien (die ja recht teuer sind) schonen. Dazu brauchen die rechnerinternen Batterien nicht entfernt werden! Es ist auch nicht ratsam, da beim Anschluß peripherer Geräte der externer Batterie-Anschluß entfernt wird und der Rechner ohne Spannungsquelle wäre (Programmverlust etc.).

Der Anschluß der externen Batterien erfolgt, wie im Anwendungs-Handbuch zum PC-1401/02 auf S.57 beschrieben, an Pin 2(+) und 3(-) der 11-poligen Steckerleiste des PC's. Am besten eignen sich 4 Mignon-Zellen (4 x 1,5 V = 6 V).

Wichtig !!! 1. Auf richtige Polarität achten !

2. Steckerleisten-Kontakte nicht mit bloßen Fingern berühren!
3. Die externe Spannung darf auf keinem Fall mehr als 6 Volt betragen (ggf. Spannungsregelung vorsehen)!!!

Hinweis: Ist das momentane externe Spannungspotential höher als das interne, so werden die internen Batterien geschont. Ist das momentane externe Spannungspotential niedriger als das interne, so wird die Energie den internen Batterien abverlangt. Es "fließt" dabei jedoch kein Strom nach außen (es liegen Dioden in Sperrichtung). (Sonst könnte es ja auch vorkommen, daß z.B. der Drucker von den Rechner-Batterien versorgt würde.)

P.L.



Preis:
DM 39,-- (incl. 7% MwSt.)

Sehr geehrter Herr Fischel!

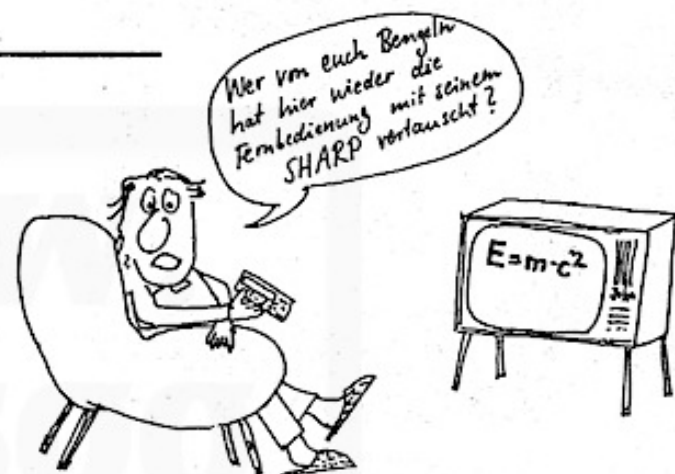
Anbei eine kleine Routine zur Veröffentlichung, die dem Problem des Sharp PC-1500/A, daß besonders bei batteriegepufferten Modulen auftritt - im Speicher vorhandene, evtl. fehlerhaft arbeitende Maschinenspracheprogramme lassen sich nicht ohne langfristiges Entnehmen der Batterien löschen - Einhalt gebieten soll. Sie setzt alle Speicherzellen auf 00 und ist im Vergleich zu einem vergleichbaren Basic-Programm sehr viel schneller. Nach der Beendigung des Programms gibt man noch NEW0 ein und man hat wieder einen "sauberen" Speicher. Die Routine wurde auf dem Assembler "PC-Macro" der Firma Holtkötter entwickelt. Sie liegt beim PC-1500/A im Maschinensprachebereich von 7C01 bis 7C0F und ist nicht relocatibel.

Speicherlöschung

für den Sharp PC-1500/A

Quellprogramm

```
10 "START&1400,&16FF,&7C01,&7FFF
20 "X=&0000 ; Startadresse fuer Loeschung
30 "ROUTINE
40 "LDI A,&00 ; 0 in Akku laden
50 "SIN X ; 0 in Speicherstelle X schreiben und X=X+1 setzen
60 "CPI X,&6FFF ; ist X schon gleich Endadresse &6FFF ?
70 "BZS FINISH ; wenn ja, dann springe zum Ende
80 "JMP ROUTINE ; sonst springe zur Routine
90 "FINISH
100 "RTN ; mit normalem Systemprogramm fortfahren
110 "END
```



Scharpenaor 67

Peer Reymann
D-2000 Norderstedt

L:7C01-7C0F	
7C01: 85	181
7C02: 00	0
7C03: 41 A	65
7C04: 4C L	76
7C05: 6F o	111
7C06: 89	137
7C07: 02	2
7C08: 4E N	78
7C09: FF	255
7C0A: 8B	139
7C0B: 03	3
7C0C: 8A	186
7C0D: 7C	124
7C0E: 01	1
7C0F: 9A	154

Hexmonitor - Listing

ZAP: Wer kennt es nicht? Man hat mit einem Maschinenprogramm gespielt und der Rechner ist mal wieder abgestürzt. Nach dem Reset und nach Eingabe von NEW 0 geht es wieder von vorn los. Manchmal bemerkt man dann nach einiger Zeit, daß Reste von Programmen den Ablauf stören. Diese kleine Routine schafft dann Abhilfe. Nach Eingabe und Aufruf mit CALL 7C01 wird der Speicher gelöscht. Dabei kann man die Anfangs- und Endadresse verändert werden. Die erste unterstrichene Zahl ist die Anfangsadresse, die zweite unterstrichene Zahl ist das Highbyte der Endadresse. Die dritte unterstrichene Zahl stellt schließlich das Lowbyte der Endadresse dar. Bei Bedarf kann also beliebig variiert werden.

Also: Viel Spaß beim Eingeben und Experimentieren!

(C) 1984 by Peer Reymann

Do not sale this PDF !!!

Alles für Sharp Computer Heft 15 Seite 23



Service Manuals

Service Manuals sind technische Unterlagen, wie Ersatzteilliste, Explosionszeichnungen, Schaltpläne und Detailbeschreibungen.

Preis: Titel:

15 DM	PC-1450 Pocket Computer
15 DM	CE-129P Drucker
20 DM	CE-140P Drucker
10 DM	PC-1402 Pocket Computer

Alle Preise incl. 7% Mwst. Versand 4 DM.

Bestellungen bitte nur an:

FISCHEL GMBH
KAISER-FRIEDRICH-STR.54A
1000 BERLIN 12

Ein Sharp-Computer
 ohne die Paperware
 von FISCHEL
 ist wie ein
 byte ohne bits



....ENDLICH !

Auf diese interessante Ergänzung werden sicherlich schon alle PC-1500-ML-Anwender gewartet haben .

Ergänzungs- Heft

zum

Preis:
 DM 15.--
 (incl.7% MwSt.)

Zum PC-1500/A Maschinensprache-Handbuch sind zwei zusätzliche Kapitel entstanden, um weitere nützliche Informationen für die Programmierung in Maschinensprache zur Verfügung zu stellen.

Das Kapitel VI enthält zwei in Basic programmierte Benutzerprogramme und zwar einen Disassembler und ein Hexcode/Zeichen-Programm.

Das Kapitel VII behandelt den Basic-Interpreter. Insbesondere sind die Unterroutrinen des Basic-Interpreters beschrieben, die für die Programmierung in Maschinensprache nützlich sind, die Tastatur-, Anzeige- und Ausdruckroutinen.

INHALTSVERZEICHNIS

VI	Basic-Programme
VI.1	Disassembler, Anzeige/Ausdruck
VI.2	Hexcode/Zeichen, Anzeige/Eingabe/Ausdruck
VII	Der Basic-Interpreter
VII.1	Die Tastaturroutinen
VII.2	Die Anzeigeroutinen
VII.3	Die Ausdruckroutinen
VII.4	Hilfsroutinen
VII.5	Systemadressen, Token-Tabelle

Maschinensprache-
Handbuch

Für den

SHARP PC-1500A

(incl. 7% MwSt.)



Fischel GmbH

Preis: DM 49.-- (incl.7% MwSt.)

Do not sale this PDF !!!

MZ-80B AM ENDE ?!!!

Die Fischel GmbH wird Ende März 1986 ihre MZ-80B-Abteilung auflösen. Das Kundeninteresse an Produkten für diesen Computer, der ja schon im Sommer 84 eingestellt wurde, war im Jahr 1985 stark geschrumpft, nur noch ein harter Kern von eingefleischten MZ-80B-Besitzern schien sich noch intensiv mit dem Gerät zu beschäftigen. Das Angebot an neuer Software oder Hardware sank ebenfalls spürbar, ein Teil der Original-Erweiterungen von Sharp war auch schon seit geraumer Zeit nicht mehr lieferbar. Alles in allem scheint also der MZ-80B keine Zukunft mehr zu haben, so daß wir uns zu diesem Schritt entschließen mußten. Wir danken den verbliebenen Kunden für Ihre langjährige Treue und möchten Ihnen hiermit die Gelegenheit geben, sich letztendlich mit noch fehlender Software, Hard- oder Paperware einzudecken, haben doch die anderen Anbieter von MZ-80B-Produkten schon lange aufgegeben. Die nötige Unterstützung für unsere MZ-80B-Produkte ist natürlich weiter gewährleistet.

ERGÄNZUNG ZUM KATALOG MZ-80B total II

Unser 40-seitiger Katalog MZ-80B total II gilt nach wie vor. Wer ihn nicht oder nicht mehr haben sollte, kann ihn gegen Einsendung von 5 DM in Briefmarken erhalten. Die seit Erscheinen des Katalogs neu hinzugekommenen Produkte werden im folgenden nochmals kurz beschrieben. Alle Preise incl. 14% Mst.

RAM-Floppy 512 KByte 64K, FD, dt. Anl. 999 DM

Die RAM-Floppy ist nun nach etlichen Verzögerungen in der Entwicklung endlich lieferbar. Sie sieht allerdings etwas anders aus als in der Vorankündigung beschrieben. Die RAM-Floppy ist jetzt eine Erweiterungskarte, die im Interface-Rahmen MZ-80B Platz findet. Dadurch entfällt das externe Netzteil, das externe Gehäuse mit der Extraplattine samt Kabel und leider auch die Hardware-Uhr samt Parallelport, da dafür absolut kein Platz mehr war. Durch diese Änderungen konnte der Preis erheblich gesenkt werden, die Funktion der RAM-Floppy bleibt trotzdem voll erhalten. Zusammen mit der RAM-Floppy erhalten Sie ein neues CP/M-Betriebssystem, das die RAM-Floppy als 5. Laufwerk (ED mit 512 KByte voll integriert, ein kurzes Hilfsprogramm, daß die Ansprache der RAM-Floppy unter BASIC SB-6510 ermöglicht, hier als 3. und 4. Laufwerk mit 280 bzw. 232 KByte) und eine ausführliche Anleitung, die auch ein komplettes kommentiertes Listing des Hilfsprogramms für BASIC SB-6510 enthält, da man hier besonders gut erkennt, wie man die RAM-Floppy in ein Betriebssystem integriert.

Mit dieser Software wird die RAM-Floppy wie eine normale Diskettenstation angesprochen. Die Datenübertragungsrate liegt allerdings um den Faktor 6 über der mechanischer Diskettenstationen und beträgt 1,5 Mbit/s. Hartezeiten, die sonst bei der Positionierung der Leseköpfe und beim Hochlaufen des Antriebes entstehen, entfallen völlig. Dadurch läßt sich bei Programmen, die ständig auf weit auseinanderliegende Sektoren der Diskette zugreifen, wie z. B. DBase beim Durchsuchen einer indizierten Datenbank, sogar eine Verzwanzigfachung der Ausführungsgeschwindigkeit erreichen! So werden der mechanischen Diskettenstation solche extreme Belastungen erspart, diese und die Disketten leben länger. Außerdem entstehen keinerlei nervende Geräusche mehr.

Programme mit vielen Overlays, wie Compiler, Wordstar, DBase u. a. laufen wesentlich schneller. Nur während des Programmlaufs zur Zwischenspeicherung angelegte Dateien werden in der RAM-Floppy Platz. Hilfsprogramme wie Micro-Shell, die ständig nachgeladen werden müssen, können sehr schnell aus der RAM-Floppy. Programme mit sehr vielen Daten, wie z. B. Sortierprogramme, aufwendige mathematische Berechnungen usw., für die der Speicher bisher zu klein und die Diskettenstation zu langsam war, können jetzt unter Benutzung der RAM-Floppy realisiert werden.

Beispiele der Geschwindigkeit mit	Disk.-Stat.	RAM-Floppy
BASIC SB-6510 DIR-Befehl:	2.5 s	0.5 s
Fancy-Clock laden:	3.0 s	nicht meßbar
Fancy-Clock save:	6.2 s	nicht meßbar
10 000 Zeichen in Datei schreiben:	31.4 s	1.8 s
10 000 Zeichen aus Datei lesen:	11.5 s	1.5 s
CP/M DBase aufrufen:	3.7 s	0.4 s
600 Datensätze indizieren:	194.0 s	27.0 s

Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12, Tel. 030 / 3 23 60 29 Seite 1

600 Datensätze indiziert auslisten:
Directory mit Files anzeigen:
Wordstar aufrufen bis Cursor blinkt:
MS N-Modus 71 K Text Anfang -> Ende (*OC):
71 K Text mit M80 assemblieren:
Mit L80 linken:

420.0 s 22.0 s
2.0 s nicht meßbar
8.4 s 2.5 s
62.0 s 8.7 s
214.0 s 115.0 s
23.0 s 11.0 s

Bei Bestellung geben Sie bitte an, ob Sie eine Sharp-Diskettenstation oder unsere Slim-Line-Floppy besitzen, für letztere erhalten Sie dann ein CP/M mit schnellerem Diskettenzugriff und 40 Track (386 KByte pro Diskette). Bitte legen Sie Ihre Bestellung eine Diskette mit einer Kopie Ihres CP/M-Betriebssystems bei, wir wollen uns nicht dem Vorwurf aussetzen, das CP/M-Betriebssystem als solches zu verkaufen. Alle RAM-Floppy-Besitzer werden von uns erfaßt und über eventuelle Neuigkeiten der RAM-Floppy betreffend informiert, z. B. neue oder verbesserte Anpassungen, weitere Einsatzmöglichkeiten, spezielle Patches usw. Da die RAM-Floppy wegen der geringen Stückzahl von Hand gebaut wird, müssen Sie eventuell mit zwei bis vier Wochen Lieferzeit rechnen. Die Auslieferung erfolgt in der Reihenfolge des Bestellungseinganges, und zwar zuerst alle Bestellungen per Vorausschick und dann alle Bestellungen per Nachnahme.

Kabel MZ-80103 -> CE-515P 59 DM
Dieses Kabel dient der Verbindung des Plotters CE-515P (RS-232C-Anschluß) mit dem RS-232C Interface MZ-80103 des MZ-80B.

Plotter CE-515P/CE-516P dt. Anl. Preis: a. A.
Fierfarb-Plotter, maximale Papiergröße DIN A4, über RS-232C-Schnittstelle (MZ-80103) oder Centronics-Schnittstelle (s. u. "Drucker-Problematik") an den MZ-80B anschließbar. Nähere Information auf Anfrage.

Protext BASIC, 64K, GI, FD, DR, dt. Anl. 75 DM
Protext ist ein leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm. Es ist voll menugesteuert und bietet die Funktionen Text anfangen oder fortsetzen, Textzeilen löschen, Worte oder Leerzeilen einfügen, Textzeilen ändern, Diskettendateien löschen, Directory anzeigen, Anzeilen drucken, Ausgabe auf Bildschirm, Drucker oder Diskette, Einlesen von Diskette, Textblöcke kopieren, von Diskette laden oder verschieben, Begriffe suchen, Etiketten ausdrucken und Randausgleich. Die Cursorposition wird ständig angezeigt. Fünf Zeichen von Zeilenende ertönt ein Warnton. Innerhalb der genannten Optionen stehen weitere Unterprogramme zur Verfügung, die jeweils weitere Möglichkeiten anbieten.

Graph-Text ML, 64K, GI, FD, DR, CP/M, dt. Anl. 50 DM
Dieses Textverarbeitungsprogramm bietet die Möglichkeit, sich auch bei der Textausgabe die graphischen Fähigkeiten des MZ-80B (nur dieser!) zunutze zu machen. So ist es möglich, den gesamten Zeichensatz des Druckers am Bildschirm in einer 12x8-Matrix umzufordern. In der gelieferten Form ist er auf beste Lesbarkeit getrimmt, außerdem sind diverse Sonderzeichen und die Umlaute samt ß vorhanden. Durch die Definition geeigneter Zeichen lassen sich ganze Zeichnungen, Schaltpläne, Grafiken usw. zusammen mit dem Text ausdrucken. Das Programm verfügt daneben über folgende Möglichkeiten: Speicherung auf Kassette oder Diskette, Ausgabe auf Bildschirm und/oder Drucker, beliebige Drucker-Steuersymbole im Text, Seitennummerierung, Suchen von Texten, Einfügen/Löschen von Zeilen, Umstellen von Textblöcken, freies Editieren direkt am Bildschirm (ähnlich dem Editieren von BASIC-Programmen) usw. Warnung: Das Programm wird als eigenständiges Betriebssystem auf Diskette geliefert, ist also zu nichts kompatibel. Die Disketten müssen die CP/M-Formatierung aufweisen d. h. das Formatieren und Kopieren der Diskette ist nur mit den CP/M-Programmen FORMAT und BACKUP möglich. Die Bedienung und Handhabung des Programmes ist nicht einfach (Kurzbeispiel, Datenspeicherung auf niedriger Ebene, keine Menüs) und keinesfalls für Anfänger geeignet. Wer dieses Programm unbedingt haben möchte, kann es für einen niedrigen Preis bekommen, muß aber allein damit zurechtkommen. Ausführliche Beratung ist bei dem Preis nicht drin.

Graph-Pac HL/BASIC, 64K, GI, FD, (DR), dt. Anl. 65 DM
Ein Programm zur Generierung von Grafiken. Es stehen Befehle zum Verschieben des Grafik-Cursors in acht Richtungen mit Setzen, Löschen oder Invertieren der überfahrenen Punkte und verschiedener Strichbreite sowie Geschwindigkeit, zum Zeichnen von Linien, Kreisen, Vierecken, Rechtecken (mit Verschieben, Dehnen und Stauchen), zum Ausfüllen und Schraffieren, zum Erzeugen von Gotik-Schrift, zum Verschieben des gesamten Bildschirminhalts usw. zur Verfügung. Die Besonderheit des Programms ist, daß der komplette Bildschirminhalt

Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12, Tel. 030 / 3 23 60 29 Seite 2

H2-80B intern 15 10 DM
 Uöllig neue Manipulationsmöglichkeiten für die BASIC-Interpreter SB-5510 und -6510. Sie können ganz einfach Programmzeilen in Stringvariablen einlesen bzw. Programmzeilen löschen, ändern oder hinzufügen, indem Sie die gewünschte Zeile oder Nummer in eine Stringvariable speichern und einige kleine Programme aufrufen, und dies völlig programmgesteuert, ohne den Programmaufbau zu unterbrechen! Dazu kommt die Verwendung von Direktbefehlen (wie SAVE, DIR) in Programmen und die programmgesteuerte Abspeicherung von Maschinenprogrammen auf Kassette oder Diskette usw.

H2-80B intern 16 10 DM
 Tips und Tricks für BASIC SB-5510 und -6510. Vergleichen von Strings ohne Längenprüfung, Kopieren von B80-Dateien auf Diskette oder Kassette, Ändern des aktuellen Laufwerks ohne DIR, Verkürzen der Wartezeit, wenn der Drucker nicht bereit ist, Retten versehentlich auf Diskette gelöschter Programme, Änderung und Programmierung der Systemuhr, Verwendung von Abkürzungen anstelle der Dateinamen bei Diskettenbefehlen usw.

H2-80B intern 17 10 DM
 Alles, was Sie zum Anschluß des Plotters CE-515P an den H2-80B über Centronics- und RS-232C-Interface sowie dessen Programmierung durch den H2-80B wissen müssen. Mit Beispielen u. a.

Explode BASIC, 64K 15 DM
 Explode ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Ziel des Spiels ist es, auf ein eigenes Feld so viele Steine zu setzen, wie es Nachbarn hat. Dann "explodiert" es und sendet je einen der Steine auf die Nachbarfelder, welche nun vielleicht ebenfalls "explodieren"; waren sie mit gegnerischen Steinen besetzt, gehören sie jetzt Ihnen. Der Spieler gewinnt nun, der eine Explosion auslöst, in deren Kettenreaktion sämtliche Steine des Gegners beseitigt werden. Sie können wahlweise gegen den Computer oder einen Mitspieler spielen. Das aktuelle Spielbrett kann jederzeit ausgedruckt oder zur späteren Fortsetzung auf Kassette festgehalten werden.

Connect Four BASIC, 64K, G1 10 DM
 Bei diesem Strategiespiel geht es darum, vier Spielsteine in eine Reihe zu bringen (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Das Spielfeld steht senkrecht und hat 8x8 Felder. Sie können nun an der Oberkante des Spielfeldes einen Stein einwerfen, der dann in der Spalte nach unten fällt, bis er auf den Boden oder einen anderen Stein trifft. Sie spielen wahlweise gegen den Computer oder einen Mitspieler.

Bug Penguin BASIC, 64K, G1 15 DM
 Ein alter bekannter aus der Spielhalle. Sie steuern einen Pinguin, der eine Anzahl von Eisblöcken zu zertreten hat. Dabei stören ihn zwei Monster, die Sie mit einem gezielten Tritt gegen einen Eisblock glatt an die Wand drücken. Die Spielzeit läuft unerbittlich ab!

Dan Game BASIC, 64K, G1 10 DM
 Eine der unzähligen Puckman-Abwandlungen. Überfahren Sie alle Punkte des Spielfeldes mit Ihrer Figur, aber lassen Sie sich nicht von den Gespenstern erwischen. Hin und wieder tauchen Figuren auf, die bei Berührung Sonderpunkte geben.

Crazy Climber BASIC, 64K, G1 10 DM
 Der Crazy Climber sieht, wie der Name schon sagt, seinen Lebensinhalt darin, Hochhausfasaden zu erklimmen. Wenn die Bewohner des Hauses nur nicht laufend Blumentöpfe, Stangen und was weiß ich nicht alles aus den Fenstern werfen würden ...

3D-Maze BASIC, 64K, G1 15 DM
 Hier können Sie zur Abwechslung richtig in den Irrgarten eintauchen. Der Bildschirm zeigt dreidimensional Gänge, Abzweigungen, Abbiegungen usw. Finden Sie den Ausgang! Damit Sie sich nicht völlig verirren, können Sie auch eine Karte mit Ihrer augenblicklichen Position abrufen. Ihr Energievorrat ist begrenzt, aber Sie können ihn aus einigen Behältern wieder auffüllen, falls Sie dahin finden ...

Pirates BASIC, 64K, G1 5 DM
 Versenken Sie mit den Bordkanonen Ihres eigenen Segelschiffs das der Piraten. Dreimal müssen Sie treffen.

im Hauptspeicher (RAM) zwischengespeichert bzw. mit einem dort schon vorhandenen Bild überlagert werden kann. Außerdem kann der Zeichenspeicher auf Diskette gespeichert und von dort geladen werden, wahlweise wird das geladene Bild zum vorhandenen addiert oder subtrahiert. Schließlich ist es möglich, einen beliebigen Teil des Bildschirms so im Hauptspeicher abzulegen, das er mit einem weiteren Befehl in DATA-Zeilen umgewandelt werden kann und dann in anderen Programmen z. B. für den IMAGE/P-Befehl verwendet werden kann. Hierfür empfiehlt sich das Programm TOOLKIT (s. Katalog), um nochmaliges Abtippen zu verhindern.

Grafik-Paket Turbo-PASCAL ML, 64K, G1, (G2), FD, CP/M, dt. Anl. 90 DM
 Das Grafik-Paket stellt für Turbo-PASCAL eine Palette leicht einzusetzender, extrem schneller (Maschinensprache) und leistungsstarker Grafikbefehle zur Verfügung. Im einzelnen: Festlegung des Koordinatensystems und der Zählrichtung der Y-Achse, Definition eines Zeichenfensters, Erstellung von Sprites (Zeichen von 8x8 Punkten) mit einem separaten Editor, Darstellung und Drehung derselben, Zeichnen von Punkten, Linien, Kreisen, Rechtecken, Festlegen der Zeichenfarbe (weiß, schwarz, invertiert) der Zeichenbefehle und des Zeichenfensters, Füllen beliebiger umrandeter Flächen, Laden und Abspeichern der Grafik und der Sprites auf Diskette, Anfertigung von Hardcopies (wie Super-Hardcopy), Scrollen der Grafik usw.

Turbo-PASCAL-Music ML, 64K, FD, CP/M 20 DM
 Nachdem das Grafik-Paket für Turbo-PASCAL den komfortablen Zugang zur Grafik ermöglichte, gestattet Ihnen diese Prozedur nun die Erzeugung von Musik, wie Sie es von den Sharp-BASIC-Interpretern gewohnt sind. Die Prozedur wird als Include-File einfach zu Ihrem Programm Quelltext zugelen und dann ganz normal mit MUSIC gefolgt von den zu spielenden Noten aufgerufen. Kompiliert belegt die Routine nur einige Hundert Bytes.

CP/M-Grafik ML, 64K, G1, (G2), FD, CP/M, dt. Anl. 35 DM
 Diese Grafik-Software stellt die von Sharp-BASIC her bekannten elementaren Grafik-Befehle unter CP/M zur Verfügung, also Initialisierung der Grafik, Füllen/Löschen, Setzen/Löschen/Invertieren von Punkten/Linien, Abfragen von Punkten. Es besteht zum einen die Möglichkeit, die Routinen für die Benutzung durch den HBASIC-80-Interpreter in den Speicher zu bringen und per CALL aufzurufen und zum anderen die Routinen mit kompilierten Programmen, die der Microsoft-parameter-Übergabe folgen, wie z. B. BASCOM oder FORT80-80 bzw. selbstgeschriebenen Assembler-Programmen zusammen zu linken.

Sektor-Write/Read BASIC, 64K, FD, dt. Anl. 30 DM
 Das Programm ermöglicht die Anzeige und Änderung von einzelnen Sektoren von Sharp-BASIC oder FDOS-Disketten. Anzeige in dezimal und ASCII, Änderung einfach durch überschreiben am Bildschirm, menügesteuert.

Zapper ML, 64K, FD, CP/M, dt. Anl. 45 DM
 Dieses Programm ermöglicht das Anzeigen und Verändern von einzelnen Sektoren auf CP/M-Disketten, allerdings mit wesentlich größerem Leistungsumfang als das vorherige Programm. So steht ein Zeichenspeicher für einen Sektor zur Verfügung, es kann auf der Diskette nach Bytefolgen gesucht werden, die Laufwerksdaten und die Diskettenbelegung werden angezeigt usw.

H2-80B intern 12 20 DM
 Wirklich alles über das RS-232C-Interface H2-80103. Hardwarebeschreibung, Ansteuerung mit normalen BASIC (SB-5510, SB-6510), mit BASIC SB-6511, mit Maschinensprache, mit Interrupts und in CP/M. Häufige Tricks, Tricks und Erklärungen. Insgesamt 26 Seiten, deshalb der etwas höhere Preis.

H2-80B intern 13 10 DM
 Tips und Tricks für CP/M. Übertragung der Quelltexte von Sharp-BASIC-Programmen auf CP/M, Beschleunigung der Zugriffe und Erhöhung der Speicherkapazität der Slim-Line-Floppy, Belegen der Funktionstasten, Umkehrung der SHIFT-Funktion, Erklärung der Diskettenaufbaues und der Möglichkeit, das CP/M zu verändern usw.

H2-80B intern 14 10 DM
 Vier kleine Programme zum Abspeichern und Laden von Grafikseiten auf/von Kassette und Diskette in BASIC SB-5510 und -6510.

Manhole Man BASIC, 61 10 DM
Einige Spaziergänger (es werden immer mehr) gehen Ihres Weges, der leider vier Löcher aufweist. Seien Sie rechtzeitig mit einer Abdeckung zur Stelle, damit niemand hineinfällt. Umschaltbar zwischen Anfänger (schon schwierig genug) und Profi.

ICBM BASIC, 64K, 61 5 DM
Verteidigen Sie Ihre Basis mit zwei fahrbaren Raketenwerfern.

Donkey Climber BASIC, 64K, 61 10 DM
Hier geht es zur Abwechslung immer den Berg hinauf. Wenn da nur nicht laufend irgendetwas herunter rollen würde, angefliegen käme und vom Himmel fiel ...

Sheep Dog BASIC 10 DM
Halten Sie eine Herde von maximal sechs Schafen im Zaum, indem Sie mit Ihrem Hund die Schafe in das Gatter treiben. Von der Idee her ganz simpel - die Schafe rennen einfach vor dem Hund davon. In der Praxis sieht es anders aus ...

3D Tic Tac Toe BASIC 15 DM
Eines der bekanntesten mit Papier und Bleistift zu spielenden Spiele. Dabei geht es normalerweise darum, in einem drei mal drei Felder großen Spielfeld drei Steine durch abwechselndes Einsetzen in eine Reihe zu bekommen. Diese Computerversion erhöht nun den Schwierigkeitsgrad beträchtlich durch ein vier mal vier mal vier Felder großes Spielfeld, es wird also auch die dritte Dimension genutzt. Hier muß man schon sehr aufpassen, um die Nebenwirkungen der Züge im Griff zu behalten ... Der Gegner ist der Computer, der nicht leicht zu schlagen ist, und Ihre Fehler übersieht er schon gar nicht.

Würfel-Poker BASIC, 64K, 61 15 DM
Dieses Spiel wird wie das Kartenspiel Poker gespielt, man kann es auch mit Kniffel vergleichen. Jeder Spieler darf bis zu drei mal fünf Würfel werfen und davon einen beliebigen Teil beiseite legen, um bestimmte Kombinationen zu erreichen (Full House, Große/Kleine Straße usw.), die je nach Schwierigkeit bestimmte Punktzahlen ergeben. Man kann wahlweise gegen einen weiteren Mitspieler oder gegen den Computer spielen. Zur Demonstration übernimmt der Computer auf Wunsch auch beide Spieler. Der Bildschirm zeigt übersichtlich den Spielverlauf mit allen Würfeln, den schon erreichten Kombinationen sämtlicher Mitspieler, Kommentaren usw. Ein Unterhaltungsspiel erster Klasse, das für die gesamte Familie geeignet ist.

Kontinente BASIC, 64K, 61 10 DM
Stellen Sie sich doch einmal anstelle der 117. Computergrafik die fünf Kontinente auf dem Bildschirm in hochauflösender Grafik dar. Es wird wahlweise jeweils ein Kontinent mit seinen wichtigsten Städten und einigen Grunddaten in perfekter hochauflösender Grafik angezeigt.

Nicht mehr lieferbare MZ-80B-Produkte

Folgende MZ-80B-Produkte der Fischel GmbH sind nicht oder nicht mehr lieferbar: Tracer, Centronics-Interface, Drucker-Interface, Farbgrafik, alte Pseudofloppy wie im Katalog beschrieben, ROM-Karte 1, ROM-Karte 2, CMOS-RAM-Karte, 8-Zoll-Diskettenstation, 8-Zoll-Controller, A-D-Wandler, Lichtgriffel, Joystick, EL-506H, Eprommer, Kassetten.

Folgende MZ-80B-Produkte direkt von Sharp sind nicht mehr lieferbar: MZ-80B, MZ-80P5B, MZ-80P4B, MZ-80P3B, MZ-80FC, MZ-80FBK, MZ-80FCK, MZ-80102. Der Rest war zum Redaktionsschluß noch lieferbar, da es sich dabei aber um Rest-Lagerbestände von Sharp handelt, kann sich das jederzeit ändern. Preise siehe nachfolgender Bestellzettel.

Drucker-Problematik

Im Moment gibt es für die MZ-80B-Besitzer, die noch keinen Drucker haben, keine Möglichkeit mehr, sich noch einen zu beschaffen. Der MZ-80P5B, MZ-80P4B und unser Centronics-Interface sind schon lange nicht mehr lieferbar, unser neues Drucker-Interface ist auch vor kurzem gestorben, da es das MZ-80102 nicht mehr gibt. Wir haben nun jemanden gefunden, der in Handarbeit ein paar Exemplare unseres ehemaligen Centronics-Interface samt Kabel bauen wird. Damit können Sie den Drucker NEC PC-8023B-N, den Sharp-Plotter CE-515P/CE-516P oder andere an den MZ-80B anschließen. Bei Interesse bitte melden, der Preis steht noch nicht genau fest, hängt aber auch von der Anzahl der Interessenten ab.

Preisliste/Bestellschein

zum Hard/Soft/Paperwarekatalog MZ-80B total 2 samt Ergänzung

Stand 14.1.86

Bitte benutzen Sie diese Seiten für Ihre Bestellung. Kreuzen Sie die Produkte an, die Sie bestellen, und schreiben Sie den telefonisch erfragten Preis dazu, falls er nicht angegeben ist. Alle Preise enthalten 14 % Mehrwertsteuer. Falls Sie besondere Wünsche haben, mehr als ein Stück bestimmter Produkte wollen oder Ihnen der Platz zum Hinschreiben des Preises zu knapp ist, so stehen Ihnen auf der letzten Seite Leerzeilen zur Verfügung. Bitte tragen Sie auch Ihre vollständige Adresse und Telefonnummer für eventuelle Rückfragen ein.

Diese Preisliste ist auf dem Stand vom 14.1.86. Alle vorhergehenden Preislisten werden damit ungültig. Änderungen und Irrtum sind vorbehalten. Beachten Sie auch die wichtigen Hinweise am Katalogende.

Zusätzlich zu den hier genannten Preisen entstehen Ihnen keine Kosten. Verpackung, Porto und Nachnahmegebühr gehen zu unseren Lasten. Wir liefern grundsätzlich nur per Nachnahme oder Vorausscheck, ins Ausland ausschließlich per Vorausscheck. In begründeten Fällen sind Ausnahmen möglich. Gesonderte Disketten und Kassetten werden mit 5 DM bzw. 3 DM berechnet. Bitte beachten Sie: Der Mindestbestellbetrag beträgt 40 DM!

1. Teil: Software

Spiele

o Superschach	50	o Space-Invaders	25	o Dog-Fight	25
o Devil's-Fighter	25	o Pin-Ball	25	o Puckman	25
o Space-Bee	25	o Missile-Command	25	o Space-Mouse	25
o Bacteria	25	o Galaxian	25	o Radar-Puckman	25
o Bomber-Crash	25	o Desert	25	o Asteroid-Belt	25
o Rally-Maze	25	o ML-Spiele-Pack	290	o Las Vegas	20
o Mystery-House	45	o Starfleet	35	o Flight-Simulator	40
o Space-Odyssey	25	o Alien Section	15	o Space-Trip	25
o Frogger	15	o Reverse	5	o FBI	15
o Irrgarten	5	o Tennis	10	o Tower	5
o Snake	15	o Awari	10	o Dame	15
o Hangman	10	o UFO-Fighter	15	o Begriffe	15
o Startrek	15	o Partner-Test	5	o Monopoly	15
o Flugabwehr	10	o Würmli	15	o Mühle	15
o Cave-Fighter	15	o Billard	10	o Susi	10
o 15-Game	10	o Memory	10	o Eliza	10
o Bomber	15	o Mondlandung	5	o Jagd	15
o Streichholz	5	o Schiffe Versenken	15	o Reaktionstest	15
o Stars	10	o Würfel	5	o Freilball	5
o Black-Jack	10	o Märchen-Hangman	5	o Artillery	10
o Segelflug	15	o Achterbahn	15	o Otello	10
o Tiere raten	10	o Starbase	15	o Superhirn	10
o Panzer	15	o Dark Star	15	o Routlett	10
o Abwehr	10	o Hamurabi	15	o Schlange	15
o Explode	15	o Connect Four	10	o Bug Penguin	15
o Dan Game	10	o Crazy Clieber	10	o 3D-Maze	15
o Pirates	5	o Manhole Man	10	o ICBM	5
o Donkey Climber	10	o Sheep Dog	10	o 3D-Tic-Tac-Toe	15
o Würfel-Poker	15				

System- und Hilfsprogramme

o BASIC NG-5510	50	o BASIC SB-6510	xxx	o BASIC SB-6511	xxx
o BASIC SB-6610	xxx	o BASIC SB-5620	35	o PASCAL SB-4515	xxx
o Monitor SB-1510	5	o Monitor SB-1511	15	o FDOOS	xxx

FISCHEL

BETRIEBSWIRTSCHAFTLICHER BERATUNGS- UND PROGRAMMIERDIENST GMBH
 DIPL.-KFM. B. FISCHEL-KAISER-FRIEDRICH-STR. 54 A-1000 BERLIN 12-TEL. (030) 323 60 29

das Werkzeug für Unternehmer

Sharp

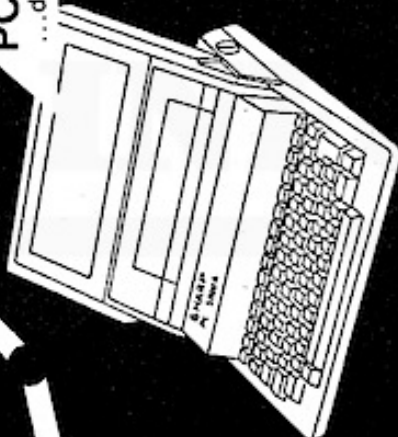
PC-1421

Finanzmathematischer
Taschencomputer



Sharp
PC-5000G

... das mobile Büro



Betriebswirtschaftliche Planung und Kontrolle

Bilanzanalyse

Betriebsergebnis

Investitionsplanung

Kostenstellenrechnung

Gemeinkostenrechnung

Betriebliche Kennzahlen

Liquiditätsrechnung

Kurzfristige Finanzplanung

GUV-Rechnung

Personalanalyse

Kapitalwertmethode

Rentabilitätsrechnung

Amortisationsrechnung

Interne Zinsfußmethode

Langfristige Finanzplanung

Alles fuer
SHARP-Computer

FISCHEL

GmbH
 Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
 1000 Berlin 12

*Fischel hat's!
 Fischel Paperware
 Die richtige SHARP-
 für Ihren Computer*



Software-Recht

ISBN 3-924327-03-3

BASIC-Lehrbuch für SHARP-Computer

ISBN 3-924327-09-2

Grafik-Handbuch für SHARP-Computer

ISBN 3-924327-04-1

SHARP-PC-1500 Programmier- u. Programmhilf

ISBN 3-924327-00-9

SHARP-PC-1500A Maschinensprache-Handbuch

ISBN 3-924327-06-8

SHARP-PC-1401 Systemhandbuch

ISBN 3-924327-01-7

Anwendungshandbuch zum SHARP-PC-1401/02

ISBN 3-924327-08-4

SHARP-PC-1401/02 Maschinensprache-Handbuch

ISBN 3-924327-11-4

SHARP-PC-1350 Maschinensprache-Handbuch

ISBN 3-924327-10-6

SHARP-PC-700/800 Serie Maschinensprache-Handbuch

ISBN 3-924327-07-6

u.v.m. (Das Paperware-Angebot von FISCHEL GmbH wird ständig erweitert!)

monatlich. Uner-Zeitschrift "Alles für SHARP-Computer" 6,-DM / Heft

49,-DM
 39,-DM
 39,-DM
 49,-DM
 59,-DM
 49,-DM

Temperaturmessung mit PC 1500(A)

Für das folgende Programm werden folgende Teile benötigt :

- Den A-D-Wandler aus Heft 3/85, oder das Nachfolgemodell
- Einen Temperatursensor LM 35
- Zwei Widerstände
- Eine 9V-Batterie

Der Wandler aus Heft 3/85 ist uebrigens nicht mehr lieferbar. Auf Grund des Erfolges habe ich mir die Muehe gemacht, ihn ueberarbeitet, und das Ganze zu einem System erweitert.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen :

1. Der A-D-Wandler wird ueber Flachbandkabel angeschlossen.
 2. An eine Basisplatine am Rechner koennen bis zu 3 verschiedene Gerate angeschlossen werden.
 3. Es stehen 3 verschiedene Spannungsteiler zur Verfuegung.
 4. Eine Druckerschnittstelle steht zur Verfuegung.
- Mehr darueber und ueber die Preise im naechsten Heft !!!

Etwas sei zu dem Temperatursensor gesagt :

Es gibt ihn von der Firma National Semiconductor in verschiedenen Ausfuehrungen. Der billigste, und am leichtesten zu bekommende ist der LM 35D fuer 0...100 Grad im Plastikgehaeuse (ca DM 10,-). Der teuerste hat einen Messbereich von -40...125 Grad und wird im Metallgehaeuse geliefert. Dazwischen existieren weitere Typen. Der Sensor hat drei Anschlusse : +, -, und einen Ausgang.

Der Ausgang ist temperaturabhaengig (10mV/Grad). + und - werden an die Batterie angeschlossen und der Ausgang ueber einen Spannungsteiler 1:10 mit Kanal 8 des Wandlers verbunden.

Das Programm und die Messkurven sind mir freundlicherweise von Herrn Rudolf Eber aus Erbdorff zur Veroeffentlichung zur Verfuegung gestellt worden.

Es ist schade, dass Sie die Messkurven nicht farbig vorliegen haben, denn in Farbe sehen sie um ein vielfaches besser aus.

Die Kurven geben folgende Sachverhalte wieder :

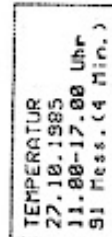
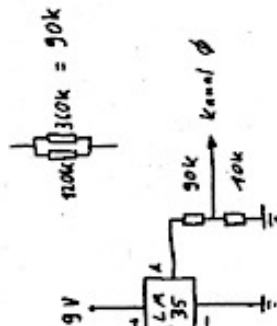
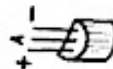
1. Aussentemperatur
2. Raumtemperaturverhalten nach kurzzeitig geoffnetem Fenster
3. Ueberpruefung der Heizungsregelung
4. Anspruehen des LM 35 mit Kaeitespray

Vor dem Eingeben des Programms laden Sie bitte das Programm "8/10-Bit-Wandler", und fuegen Sie das Programm hinzu, sonst laeuft es nicht.

```

200 "DIAGRAMM"
210 POKE &79F4,2:TEXT :USING
220 LPRINT TIME
230 LPRINT "-----"
240 LF 2
250 INPUT "TEXT 1. ZEILE ? " :A$
260 INPUT "TEXT 2. ZEILE ? " :B$
270 INPUT "TEXT 3. ZEILE ? " :F$
280 INPUT "TEXT 4. ZEILE ? " :G$
290 INPUT "FARBE (0,1,2,3) ? " :F
300 COLOR F:POKE &79F4,2
310 LPRINT TAB 1;A$
320 LPRINT TAB 1;B$
330 LPRINT TAB 1;F$
340 LPRINT TAB 1;G$
350 GRAPH :LINE (0,0)-(216,105),0,0,8
360 TEXT :LF 2
370 INPUT "Anzahl Messungen ? " :Z
380 H=INT (189/Z)
390 WAIT 70: IF H<2 THEN PRINT "Zu wenige Messungen**":GOTO 180
400 DIM G(Z)
410 INPUT "Messintervall(Sek.) ? " :M
420 WAIT 90
430 PRINT "% DARSTELLUNGSBEREICH %"
440 INPUT "ANFANG ? " :R
450 INPUT "ENDE ? " :E
460 INPUT "FARBE (0,1,2,3) ? " :F
470 INPUT "GROSSE (2-12) " :U
480 COLOR F:POKE &79F4,1
490 GRAPH
500 Y=R+1:POKE &79F4,1
510 GLCURSOR (25,-R*U):SORGN
520 LINE (0,0)-(0,E*U),0,F,B
530 LINE (0,0)-(0,R*U),0,F,B
540 FOR I=(R*U) TO (E*U) STEP -U
550 Y=Y-1
560 GLCURSOR (-25,I)
570 IF Y=0 THEN Y=INT (Y/5)+1:IF Y=5 THEN 480
580 LINE (-4,I)-(195,I),1,F:GOTO 440
590 IF Y=0 THEN Y=INT (Y/5)+1:IF Y=5 THEN 480
600 IF Y=0 THEN Y=INT (Y/5)+1:IF Y=5 THEN 480
610 GOTO 440
620 IF Y=0 THEN Y=INT (Y/5)+1:IF Y=5 THEN 480
630 IF Y=0 THEN Y=INT (Y/5)+1:IF Y=5 THEN 480
640 GLCURSOR (-25,I-3):LPRINT " " :Y:GLCURSOR (-25,I+1):LINE
(-4,I)-(195,I),0,F:GOTO 440
650 GLCURSOR (-25,I-3):LPRINT " " :Y:GLCURSOR (-25,I+1):LINE (-4,I)-(195,I),0,F
660 NEXT I
670 CLS :GOSUB 1940
680 CLS :GOSUB 1940
690 CLS :GOSUB 1940
700 CLS :GOSUB 1940
710 CLS :GOSUB 1940
720 CLS :GOSUB 1940
730 CLS :GOSUB 1940
740 CLS :GOSUB 1940
750 CLS :GOSUB 1940
760 CLS :GOSUB 1940
770 G(I)=65/10

```



Sehr geehrter Herr Fischell!

Anbei erhalten Sie die Kopie meines Schreibens an Ihren Leser, Herrn Hubertus Stephan, zu Ihrer Kenntnis bzw. Auswertung.

Ferner möchte ich Ihnen mitteilen, daß das in Heft Nr. 11/85 veröffentlichte Programm "Thermometer-Scala" nur richtig läuft, wenn an geeigneter Stelle die Instruktionen DEGREE und RADIAN eingefügt werden.

Ich habe das Programm gleich so abgeändert, daß es möglich ist, jede Temperatur, die gewünscht wird, auf der Skala anzuzeigen. Anbei das Listing über die Zeilen, die entweder neu eingefügt oder geändert werden müssen.

```

Peter Francé
Stösserstr. 6
8000 München 45
Herrn
Hubertus Stephan
250 D=170:Y=15:R=15:C=8:DEGREE
Kreisinghausen Nr. 275 RADIAN
4787 Geseke
11 INPUT "Wieviel Grad(+/-)? ";G:G=G*5
152 IF G=-6 GOTO 162
160 LINE (0,250+G)-(2,-2),8,3,8
161 LINE (1,250+G)-(1,-2),8,3,8
162 LINE (0,250-G)-(2,-2),8,3,8
163 LINE (1,250-G)-(1,-2),8,3,8
Hubertus Stephan 250 D=170:Y=15:R=15:C=8:DEGREE
Kreisinghausen Nr. 275 RADIAN
4787 Geseke

```

Sehr geehrter Herr Stephan!

In oben angegebener Zeitschrift schreiben Sie, daß Ihr CE 150-Plotter nicht mehr zu aktivieren ist und im Display "Check 6" erscheint.

"Check 6" erscheint, wenn im Druckwerk etwas nicht stimmt z.B. die Patronentrommel nicht richtig steht oder ein sonstiger technischer Defekt eingetreten ist oder aber das Druckwerk defektiert ist.

Sie schreiben, daß Sie Ihren Plotter 1983 erstanden haben. Wenn Sie Ihren Plotter sehr fleißig benutzt haben, nehme ich nach meinen Erfahrungen an, daß das Druckwerk verschlissen und damit defektiert ist.

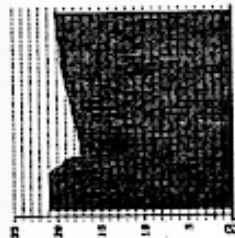
Ich habe meinen Plotter schon sehr viel länger und muß sagen, daß ich ihn sehr strapaziere. Aus diesem Grunde weiß ich, daß nach einigen Jahren hier nichts mehr zu machen ist, weil die Traktorführung und das Nylonband verschlissen ist und damit aber schon die Grundposition des Plotters nicht mehr stimmt - was durch die eingebaute Software kontrolliert wird - siehe "Check 6".

Es gibt nur die Möglichkeit ein neues Druckwerk zu kaufen. Leider gibt es diese nicht im Austausch, also man kann das alte nicht anrechnen lassen. Ein neues Druckwerk kostet z.Zt. da DM 170,-. Es ist also die Hälfte billiger als ein komplettes neues CE 150. Sicherlich ist in Ihrer Nähe ein entsprechender Kundendienst von SHARP. Hier in München ist jedenfalls einer.

Ich habe bereits ein Druckwerk ausgetauscht und das geht relativ einfach. An der Unterseite alle 8 Kreuzschlitz-Schrauben ausschrauben. Unten Deckel abheben (Deckel ist eingereastet - mit leichtem Druck abhebeln). Jetzt ist das Druckwerk zugänglich. Am Druckwerk befinden sich 2 Kreuzschlitz-Schrauben - diese lösen und Druckwerk nach Abziehen des Flachsteckers herausnehmen. Neues Druckwerk einsetzen.

Alles für SHARP-Computer

TEMPERATUR
2.11.1985
AB 19.00 UHR
91 MESS. (10 Sek.)



TEMPERATUR
16.11.1985
14.45-18.45 UHR
91 MESS. (160sek)



TESTKURVE
16.11.1985
50 MESS. (3 Sek)



```

780 USING
790 PRINT I; ".Mess. / Wert:";
800 USING "###.##":PRINT G(1)
810 IF I=2 THEN 650
820 IF DEG TIME -(T+H)>60 GOTO 650
830 GOTO 530
840 NEXT I
850 Q=TIME
860 BEEP 5
870 INPUT "BALKEN ODER LINIE (B/L) ";C$
880 INPUT "FARBE (0,1,2,3) ? ";F
890 INPUT "STRICHART (0,1,2) ? ";S
900 IF S>2 THEN 780
910 FOR I=1 TO 2
920 R=G(1)
930 IF C$="B" GOSUB 780
940 IF C$="L" GOSUB 890
950 NEXT I
960 GOTO 820
970 LINE (I*H,0)-(I*H,R*U),S,F
980 RETURN
990 LINE -(I*H,R*U),S,F
1000 RETURN
1010 INPUT "WIEDERHOLEN (J/N) ? ";D$
1020 IF D$="J" THEN GUCRSOR (0,0):GOTO 680
1030 GUCRSOR (0,EXU)
1040 TEXT :LF 5:COLOR 0
1050 USING "#####.##"
1060 CSIZE 2:PRINT "Mess-A=";I:0
1070 LPRINT "Mess-E=";Q:LF 2:USING
1080 LPRINT "-----"
1090 INPUT "Mess. ausdrucken (J/N)";H$
1100 IF H$="J" THEN 1020
1110 CSIZE 1:LF 3
1120 FOR I=1 TO 2
1130 USING "###.##"
1140 LPRINT I;
1150 USING "#####.##"
1160 LPRINT TAB 10;G(1)
1170 NEXT I
1180 USING
1190 GOTO 920
1200 CLEAR :LF 5
1210 END
1220 INPUT "STARTZEIT ? ";TS
1230 TI=TIME :WAIT 0
1240 IF TS<1 THEN 1040
1250 PRINT TS;" ";TI
1260 IF TS=TI THEN RETURN
1270 GOTO 1050

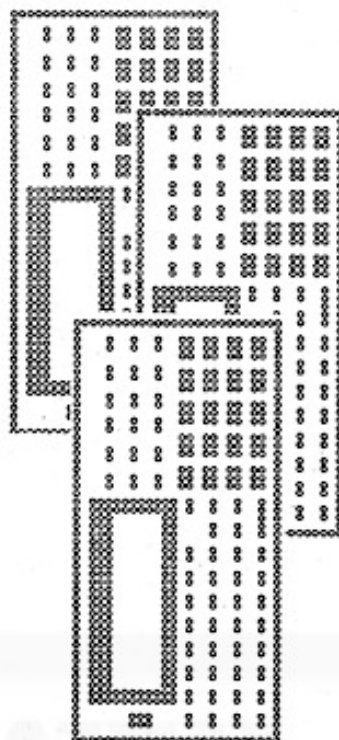
```

Do not sale this PDF !!!

.....in Vorbereitung

MASCHINENSPRACHE-PROGRAMMSAMMLUNG

für die
 Sharp-Taschencomputer
 PC-1401/02/21



ISBN 3-924327-16-5

FISCHEL GmbH

Eine handfeste Sammlung interessanter
 Maschinensprache-Programme für alle, die mehr

An alle
 Sharp-PC-1401/02/21-
 Anwender !!!

All diejenigen, die an
 der Entstehung der
 >> MASCHINENSPRACHE- <<
 >> PROGRAMMSAMMLUNG <<
 >> fuer die <<
 >Sharp-Taschencomputer <
 >> PC-1401/02/21 <<
 mitwirken wollen, sind
 hiermit herzlichst dazu
 aufgefordert.
 Angenommene interessante
 Beiträage werden anse-
 messen honoriert.

 FISCHEL GmbH

SHARP

DURCH INFORMATION VORN

Do not sale this PDF !!!

THE 150th

पुनर्विचार

Betrifft: Querdump für SHARP PC 1500(A) von Xavier Fojud.

Sehr geehrte PC 1500(A) Besitzer !

Das untenstehende Maschinenprogramm für den SHARP PC 1500(A) ist voll relokativel. Das heißt es kann ohne Änderung an jede Stelle im PC 1500(A) positioniert werden.

Bedienung Querdump

- 1.) X = erste Adresse des zu listenden Maschinenprogrammes
- 2.) Y = letzte Adresse des zu listenden Maschinenprogrammes
- 3.) Die Eingabe dieser Adressen in X und Y erfolgt zum Beispiel durch X=41000 oder X=4096 je nach Wahl. (ENTER)
- 4.) Sie können die Variablen X und Y mit X bzw. Y ENTER wieder abfragen. Der Wert, der entsprechenden Variablen steht dann rechts im DISPLAY.
- 5.) Nun können Sie das Programm QUERDUMP mit CALL Ladeadresse starten.
- 6.) Der Ausdruck erfolgt dann wie (siehe unten)QUERDUMP.
- 7.) Die Zahlen hinter += enthalten die Quersumme, der acht Hex-Werte aus dem Listing. Quersumme bedeutet 1.Hex-Wert + 2.Hex-Wert + 3.Hex-Wert+ 8.Hex-Wert. Dies ist manchmal von Vorteil zur besseren Überprüfung des Listings.
- 8.) Der Ausdruck erfolgt bidirektional auf dem CE 150.
- 9.) Sollte Ihr Drucker ein unnormales Verhalten zeigen, so sollten Sie ihn sofort vom Rechner trennen.
- 0.) Es ist ratsam vor und nach dem Ausdruck "tEXt" einzugeben.

[illegible]

bearbeitet S.N. (85)

S.N. (85)

Accepted for Service für SHARP PC 1500(A)

Sehr geehrte PC 1500(A) Besitzer !

Die FISCHEL GmbH bietet Ihnen die Möglichkeit interessante Prg. aus der Zeitschrift "Alles für SHARP Computer" für den SHARP PC 1500(A) auf Cassette zu erwerben. Alle Prg. befinden sich auf einer Markencassette (BASF) mit ausführlicher Anleitung. Sie können die Programmcassetten bei der Firma FISCHEL GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12 gegen Vorkasse (z.B. Verrechnungsscheck) oder per Nachnahme bestellen.

LCD-Spiele Nr.1 Auf der Cassette befinden sich die LCD-Spiele Car-Crash, Sky-Fighter, Drolly-Jumper (siehe Hard-Cover) nur 3,-DM incl.

11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533

.....
 VST
 503 505 11
 HU-1P-9

LCD-Spiele Nr. 2 Die Cassette enthält die LCD-Spiele
Fliegen-Hunt, Golf-Profi, Turbo-Racer
Tou-Spiele (siehe Hard-Conv) nur 35,-DM

Figure 1: A schematic diagram of a 1D lattice chain. It shows a horizontal line with several rectangular blocks representing atoms. The blocks are labeled with 'a' and 'b' to indicate different types of atoms. The distance between the centers of adjacent atoms is labeled 'd'. The total length of the chain is labeled 'L'. The diagram is labeled 'Figure 1' at the bottom.

14910

[illegible]

LCD-Spiele Nr.3 Knobelbecher, Siebzehn + 4, Weckerprg.
alles zusammen nur 25.-DM incl.

```

Utilities Nr.1  Superrechnerle Maschinen-Utilities in meh-
                eren Speicherbereichen. (z.B. &7xxx)
=====
PrG: Quer-LList, Monitor V.2, Quer-Dump nur 35.-DM incl.==
=====
Prof-i-Sort  sortiert max 500 Wörter, Artikel o.a. Ihrer
                Wahl, das PrG. ist einwandfrei Menuegesteuert
                speichern, laden, verändern, ausdrucken usw. auf Tasten-
                druck. Sortier-Routinen dauern max 5 sec. nur 59.-DM incl.==
=====
Prof-i-Adreß Professionelles Programm zum verwalten von
                Adressen. PrG. ist einwandfrei Menuegesteuert.
                Speichern, laden, verändern, ausdrucken u.a. der Adressen
                auf Tastendruck. Einfache Handhabung. nur 59.-DM incl.

```

S.N. (85)

SPECIAL REPORT

für PC 1500 User !!!

An dieser Stelle möchten wir allen PC 1500 und PC 1500/A Besitzern eine Befehlsweiterung vorstellen, die die Bedienung dieser Geräte erheblich erleichtert.

Das nachfolgend beschriebene Softwarepaket hat sich schon seit langer Zeit auf dem Markt bewährt (über 3000 mal verkauft !!) und ist für professionellen Einsatz konzipiert. Die Zeiterparnis bei der Arbeit mit diesem Softwarepaket ist überwältigend und rechtfertigt den Preis in jedem Fall.

Die enorme Ausbaufähigkeit des PC 1500 bzw. PC 1500/A ermöglicht einen Speicherausbau von bis zu 76 KByte im ersten und zweiten Speicherbereich. Um diesen Speicher voll nutzen zu können, muß man seinen Inhalt auch auf Kassette abspeichern können. Mit dem CE 150 Interface entstehen dabei Wartezeiten von mehr als 30 Minuten für den ersten Speicherbereich von ca. 28 KB. Der zweite Bereich von 32 KByte kann überhaupt nicht abgespeichert oder aufgenommen werden !!

Aus diesem Grund wurde eine Software entwickelt, mit der diese Aufgaben in wenigen Minuten erledigt werden können. Darüber hinaus wurden Zusatzfunktionen integriert, die man eigentlich immer vermisst hat. Es handelt sich hierbei um sogenannte Editierhilfen, mit denen die Programmierzeit erheblich verkürzt wird. Die Editierhilfen ermöglichen unter anderem, vorhandene Programme im Rechner zusammenzusetzen, wobei jedoch jedes einzelne weiterhin beliebig editiert, geändert oder gelöscht werden kann. Das bedeutet in Klartext: Kein Ärger mehr mit GEMERGETen Programmen, die nicht mehr geändert werden können.

Ein häufig von Basic-Programmierern gewünschter Befehl ist RENUMBER zum Neunummern eines Basic-Programmes. Hier wurde eine Version verwirklicht, die keine halb fertigen Basic-Programme zurücklassen kann. Weiterhin verfügt man über folgende Funktionen: Auto-Repeat, Auto-Number, Find, Insert, Delete, Zwischenspeicherung von Anweisungen oder Texten und und und ... Hier wurde ein Komfort verwirklicht, der in dieser Klasse einmalig ist und den man oft bei weitaus größeren Anlagen vermisst !! Grundvoraussetzung bei der Erstellung der Programmhilfen war, daß die Kassettensoftware eine hohe Datensicherheit aufweist und daß alle Funktionen auch von Nur-Basic-Programmierern problemlos genutzt werden können.

Die o.a. Befehlsweiterung hebt sich von der "breiten Masse" vor allem dadurch ab, daß sie den vorhandenen Basicpeicher von bis zu 28 KB nicht reduziert !! Weiterhin kann auch NEW usw. eingegeben werden, ohne daß das Zusatzprogramm gelöscht wird. Allerdings ist dafür eine Zusatzweiterung um 8KB im Maschinensprachebereich 8000-9999 erforderlich. Diese Erweiterung kann auf zwei Arten vorgenommen werden:

1) Man bezieht das Befehlsweiterungsprogramm auf einem EPROM-Modul. Dies ist der einfachste und schnellste Weg: einstecken und sofort fertig betriebsbereit. Das Programm ist dauerhaft in das Modul "eingebrannt" und kann nicht gelöscht werden.

Der Preis für das 8KB-EPROM-Modul (ohne Software): 168,- DM incl. Must.

----- Fortsetzung auf der nächsten Seite -----



2) Man läßt sich eine Zusatzweiterung in den Rechner einbauen. Die Vorteile dabei:

- a) Der Speicher kann auch für andere Zwecke genutzt werden, weil das Programm gelöscht werden kann.
- b) Das Modulfach bleibt für evtl. andere Anwendungen frei.

Der Preis für die Rechnerinterne 8KB-Erweiterung: 168,- DM incl. Must.

Fragen Sie (schriftlich) bei der Fischel-GmbH nach der Firma, die den Speicherausbau vornimmt. Von der gleichen Firma erhalten Sie auch das EPROM-Modul sowie die Befehlsweiterungs-Software!

Bitte senden Sie keine Rechner an die Fischel GmbH ein !!!!!!!!!!!!!!!

Und nun zum Preis der Befehlsweiterungs-Software: 138,- DM incl. Must. Der Kombinationspreis für EPROM-Modul und Software: 299,- DM incl. Must. Preis für Rechner-interne Erweiterung und Software: 279,- DM incl. Must.

Nachfolgend erfolgt nun eine Kurzübersicht der neuen Befehle:

CREATE : Legt ein neues Programm-Modul an. Die Module bleiben unabhängig voneinander und können auch gleiche Zeilennummern haben!

DELETE : Mit DELETE a,b können die Zeilennummern von a bis b auf einmal gelöscht werden.

FETCH : Bringt die angegebene Zeile des aktiven Programm-Moduls in die Anzeige (Ergänzung zu LIST).

MODUL : Aktiviert das angegebene Programm-Modul. Kann auch programm-gesteuert angewendet werden.

OLD : Verschiebt das Programm mit beliebigem Abstand neu. Die Sprung-befehle werden richtig mitnummeriert !!

HEX\$: Wandelt Dezimalzahlen in Hexadezimalzahlen um.

PURGE : Mit PURGE können zwei-Zeichen-Variablen oder Felder gezielt aus dem Variablenpeicher gelöscht werden. Die Standard-Variablen bleiben erhalten. PURGE DIM löscht alle dimensionierten Felder.

RENUM : Nummeriert das Programm mit beliebigem Abstand neu. Die Sprung-befehle werden richtig mitnummeriert !!

Die nun folgenden Kassettenoperationen laufen 15 mal schneller als die Originalbefehle ab. Laden und Abspeichern der HEL-Ebene sowie PU und PV-Bereichen ist ebenfalls möglich!!

QSAVE : Abspeichern eines Basic-Programms.

QSAVE P: Abspeichern des aktiven Programm-Moduls.

QSAVE R: Abspeichern der RESERVE-Belegung.

QSAVE M: Abspeichern eines Speicherbereiches bzw. Maschinenprogramms.

QSAVE V: Abspeichern von Variablen.

QLOAD : Laden von Basicprogrammen.

QLOAD P: Hinzuladen von Basic-Programmen, entspricht MERGE.

QLOAD R: Laden einer RESERVE-Belegung.

QLOAD M: Laden eines Speicherbereiches oder eines Maschinenprogramms.

QLOAD V: Laden von Variablen.

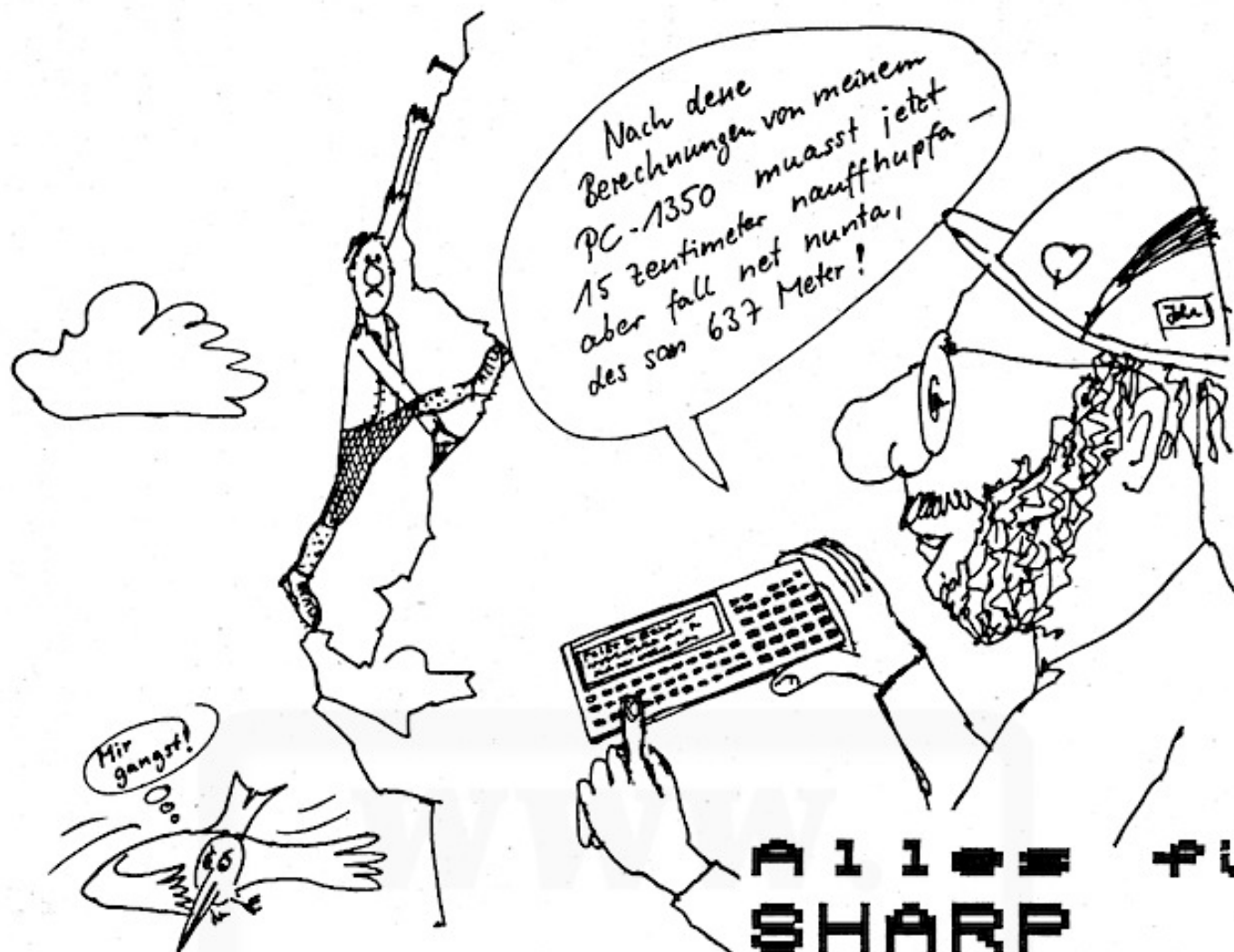
QLOAD ? : Kontrolle von Aufnahmen aller Art, auch Maschinenprogramme!

Zuletzt soll noch der EDIT-Befehl erwähnt werden, der einen zusätzlichen EDITOR mit vielen nützlichen Zusatzbefehlen aktiviert. Unter anderem eine sehr komfortable Cursorsteuerung sowie eine Suchfunktion nach bestimmten Zeichen im Programm, eine Buchstaben-Umwandlungsfunktion, automatische Zeilennummerierung beim Programmieren usw.

Eine eingehende Beschreibung dieser EDIT-Funktion würde an dieser Stelle zu weit führen.

Auf das gesamte Softwarepaket tool4 und auf das EPROM-Modul gewähren wir eine GARANTIE von 6 Monaten, auf die interne Erweiterung des PC 1500 bzw. PC 1500/A gewähren wir 2 JAHRE GARANTIE.

Zichten Sie bitte alle Anfragen und Bestellungen schriftlich an die Fischel GmbH. Bitte vergessen Sie nicht, bei allen Bestellungen die genaue Heftnummer und die Seitennummer sowie Ihren Absender anzugeben !!!!!!!!!!!!!



Alles für SHARP Computer FISCHEL GMBH

PACMAN AUCH FÜR DEN PC 1260/61

Nachdem in Heft 7 das Pacman-Listing für den PC 1251 erschienen war, machte ich mich daran, selbiges für seinen PC 1260 gebräuchlicher zu machen.

Zu ändern waren: Durch die andere Speicheraufteilung die Adressen für das Anzeige-Ram in den Zeilen 40.200-220.260, 290

Ferner kann das Löschen von Spalten im Adressbereich der Anzeige entfernt werden. Zeilen: 270.900-910.900 gelöscht 300

Zeile 80. LCD einschalten (beim 1251: CALL \$11E0) ist beim 1260/61 mit CALL \$438 zu erreichen

Da der PC 1260 Variable mit 2 Buchstaben zulässt, ist bei der Adressenberechnung z.B. POKE K+EJ ist zwischen Zahl u. Buchstabe jeweils ein "*" -Zeichen zu setzen.

Die Spielregeln sind die gleichen, wie in Heft 7 beschrieben und werden hier nur kurz wiederholt:

Pacman wird durch die Tasten "A" links und "S" rechts bewegt um Vitamin zu schlucken. Er wird dabei immer von einem Gespenst verfolgt, das ihn auflösen will. Hat Pacman jedoch ein Supervitamin geschluckt (1X8EEP) hat er für einige Spielzüge Superkräfte um das Gespenst vernichten zu können. Hat er es geschafft (4X8EEP) erhöht sich die Punktzahl und ein neues Gespenst und Supervitamin wird gesetzt. Ist die Energie vorher zu Ende (2X8EEP) sollte man schluss setzen. Ist das Gespenst zu nah, dann Supervitamin streben.

Punkte: 10/Vitamin wenn Pacman jagt ist 5/Vitamin wenn Pacman jager ist 20/Supervitamin und 100 wenn Gespenst vernichtet wurde.

Zu Ende ist das Spiel wenn Pacman von Gespenst geschluckt wurde. Der Rekord liegt bei über 2100 Punkten.

Nun viel Spass beim Duell der 1251-er mit den 1260/61-ern.

Pacman Listing für PC 1260/61

```

1:REM ***PACMAN***
5:REM (C) VALERY CREUX
8:REM 1260/61-VERSION
JUEGEN KRAETZSCHMA
8
10:J* WAIT 0: RANDOM
11:R= AND 19-1125:R=
12:R= AND 19-1125:R=
PRINT "15:01:01:01:01:01"
: IF A=0 GOTO 11
20:GOSUB 340
30:FOR I=0 TO 15
40:K=8197:J=1: IF I>10
LET K=18185
50:POKE K+5:J=0:24:24:2
4:0
60:NEXT I
70:GOTO 200
80:CALL $438
90:25:0: FOR I=1 TO 15
: IF INKEY$ LET Z=
INKEY$ I=15
95:IF Z=2: GOSUB 400
100:NEXT I: IF A=0 LET V
=1:Z=1:1:8:5:20:
BEEP 1
110:X= SON (A-C): IF ABS
(C-A)>10 LET X=X
GOTO *J
230:IF C=A LET S=S+100:V
=1: BEEP 4: GOTO 20
240:U=(ZS="S"):J=1+(K=182
80)+(ZS="A"):J=1+(K=
18200)+(ZS="V")
270:POKE M+S*24:50:50:
60:24
280:ON U GOSUB 320:330
290:POKE L+S*124:54:12
7:54:127: POKE 8192:
8:0:127:127:127:
POKE 10282:127:127:1
27
310:GOTO 80
320:POKE K+S*3:24:60:102
103:66:Y=1: RETURN
330:POKE K+S*6:66:102:10
2:60:24:Y=2: RETURN
340:C= AND 15-1: IF ABS
(C-A)>5 OR ABS (C-A)
>15 GOTO 340
350:GOSUB 350: RETURN
360:E= AND 16-1: IF E=A
OR E=C GOTO 360
370:RETURN
400:FOR I=1 TO 1000:
NEXT I: RETURN
J. Kraetzschmar

```

Do not sale this PDF !!!

**Wenn Picasso mich haette
besessen,
so waere er in mich
total versessen.**

Sharp-CE+140P

SHARP

COLOR DOT PRINTER

CE-140P

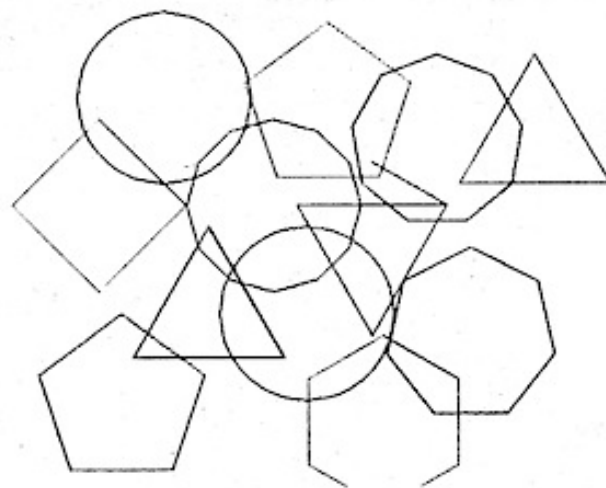
ein 7-Farb-Punkt-Matrix-Drucker mit
serieller Schnittstelle.

Do not sale this PDF !!!

```

5:REM Probeausdruck: PC-1350 & CE-140
10:OPEN "1200,N,8,1,A,C,81A": LPRINT
CHR$ (27);"b"; CHR$ (27);"0": WAIT 0
: CONSOLE 40
20:CLS: PRINT "Wenn Picasso mich haett
": GOSUB 100
30:CLS: PRINT " besessen,
": GOSUB 100
40:CLS: PRINT " so waere er in mich
": GOSUB 100
50:CLS: PRINT " total versessen.
": GOSUB 100
60:CLS: PRINT "
": GOSUB 100
70:CLS: PRINT "----- Sharp-CE+140P -----
": GOSUB 100
90:GOTO 200
100:LPRINT "M0,-24": LPRINT "I"
110:FOR Y=0 TO 7
120:FOR X=0 TO 149
130:IF POINT (X,Y)=1 THEN LPRINT "H";(X*
30);"";(Y*13): LPRINT "J3,-3,B";
LPRINT "T";T=T+1
140:IF T=9 LET T=0
150:NEXT X
160:NEXT Y
170:RETURN
200:LPRINT "M,-40": LPRINT "I": LPRINT
CHR$ (27);"a": LPRINT CHR$ (27);"0";
CHR$ (27);"2"
210:LPRINT "SHARP": LPRINT "COLOR DOT PR
INTER": LPRINT "CE-140P": LPRINT ""
220:LPRINT "ein 7-Farb-Punkt-Matrix-Druc
ker mit": LPRINT "serieller Schnitts
telle.": LPRINT ""
300:LPRINT CHR$ (27);"b"
310:LPRINT "M0,-40": LPRINT "I"
320:FOR I=0 TO 7
330:LPRINT "H";(I*80);"0": LPRINT "J80,
-20,B": LPRINT "T";I
340:NEXT I
400:LPRINT "M80,-80": LPRINT "I"
410:FOR I=1 TO 3: LPRINT CHR$ (27);I
420:FOR Y=30 TO 30
430:X= SQR (900-Y*Y)
440:LPRINT "H";-X;"";Y: LPRINT "D";-X;
";Y";X;"";Y
450:NEXT Y
455:LPRINT "M120,0": LPRINT "I"
460:NEXT I
470:LPRINT CHR$ (27);"a": LPRINT CHR$ (2
7);"0"
480:LPRINT "": LPRINT ""

```



```

10:OPEN : LPRINT CHR$ (27);"b"
20:INPUT "n-Eck:";N:N=360/N
30:INPUT "Farbe:";F: LPRINT CHR$ (27);F
40:INPUT "Ue-dr-g.(Grad)";U
50:INPUT "X";X;"Y";Y
60:LPRINT "M";X;"";Y: LPRINT "I"
70:LPRINT "M80,0"
80:FOR I=0 TO 360 STEP N
90:LPRINT "D"; COS (I-U)*80;""; SIN (I
-U)*80
100:NEXT I
110:LPRINT "H"
120:GOTO 20

```





PC-1261

TELEPHONREGISTER

(ein Programm fuer Snobs)

Im Oktober 1985 trat ein selbstständiger Fernseh-techniker an uns heran, um ein Telefonregister-Programm fuer seinen PC-1261 zu schreiben. Er stellte dabei folgende Bedingungen:

1. 148 Namen regional, 58 Namen Deutschland, 28 Namen Ausland
2. Suche nach Nach-nm, Vornamen oder deren Anfangsbuchstaben.
3. Sollte ein Name mehrfach vorhanden sein, erfolgt Anzeige und Nachfrage nach dem korrektesten Vor- und Nachnamen.
4. Korrekturprogramm
5. Anzeige der freien Einwahlnummern
6. Ausdruck des gesamten Telefonregisters
7. Automatisches Abspeichern des Programmes sowie der eingegebenen Namen und Nummern.
8. Automatisches Laden der Namen und Nummern

Kaltstart mit RUN (Eingabe der DIM-Felder) DEF A(Einlese von Namen) Rufnummern oder speziellen Bezeichnungen

DEF C(Korrekturprogramm) DEF F(Einlese der freien Einwahlnummern) DEF K(Rueckladen der Variablen vom Band (INPUT)) DEF L(Telefonliste drucken)

DEF S(Speichern auf Band(CSAVE(Telefon) PRINT Variable)) DEF X(Abfragen des Zeichnisses)

Selbstverständlich koennen die in Menu verwendeten Zeitriffe fuer Berlin, Deutschland und Ausland durch fuer passende Zeitriffe ersetzt werden.

LISTING:

```
130: "X" WAIT 60: CLS :
PRINT "Berlin...":
PRINT "Deutschl...":
152: PRINT "Ausland...":
PRINT "Aufnoeren...":
155: BEEP 2: INPUT "Richt
ung?" : IF M=4 END
160: M=1+(M=1)+1+(M=2)+
191: (M=3)+1: B=0
165: WAIT 0: CLS : PRINT
"Nachname: Co.Vorname
="): CURSOR 24:
INPUT ESK(0): IF ESK(
0) GOTO 195
170: CLS : PRINT "Vorname
": CURSOR 24: INPUT
ESK(0)
175: IF VSK(M)=F AND B=0
CLS : WAIT : PRINT "
Ende der Suche":
GOTO 155
180: IF VSK(M)=F AND B=1
CLS : BEEP 2: PRINT
250: (C=1)+1+(C=2)+1
WAIT : CURSOR 24:
PRINT NSK(D): GOTO 15
5
185: IF ESK(0) LEFTS (V
(M)) LEN ESK(0) LET
NM+1: GOTO 175
190: B=B+1: D=M+1: IF
B=2 GOTO 215
192: GOTO 175
195: IF 250=F AND B=0
CLS : WAIT : PRINT "
Name nicht vorhanden
": GOTO 155
200: IF 250=F AND B=1
CLS : BEEP 2: PRINT
250: (C=1)+1+(C=2)+1
WAIT : CURSOR 24:
PRINT NSK(D): GOTO 15
5
205: IF ESK(0) LEFTS (V
(M)) LEN ESK(0) LET
NM+1: GOTO 195
210: B=B+1: D=M+1: IF
B=2 GOTO 215
212: GOTO 195
215: WAIT : BEEP 3: CLS :
PRINT "Name ist mehr
als vor- handen!":
WAIT 0: PRINT "Nach
name: Vorname":
CURSOR 24: INPUT NSK
(0): CURSOR 36: INPUT
ESK(1): M=1+(M=1)+1+(
M=2)+1+(M=3)
225: IF 250=F AND B=1
WAIT : PRINT "Ende d
er Suche": GOTO 155
END
```

PC-1260

SHA-Ba-Te PC-1261 #

vom SHARP -Basic -Team

```
*****
X COPYRIGHT
X 1985*****1985X
X S H A R P
X Basic-Team
X *****
```

--*

SHA-Ba-Te ist ein Reaktionsspiel

--*

```
40: FOR I=0 TO RND
26: C$(0)=CHR$(2+64
)>C$(0): NEXT I
50: C$(0)=ASC(C$(0))+
LEN C$(0)
60: FOR M=0 TO 23: X=
RND
26: C$(0)=CHR$(X+64
)>C$(0): NEXT M
61: R= RND 15
62: FOR I=0 TO RND
26: E$(0)=CHR$(2+64
)>E$(0): NEXT I
63: E$(0)=E$(0)+ASC(
LEN E$(0))
64: FOR I=0 TO 23: X=
RND
26: E$(0)=E$(0)+CHR
$(X+64): NEXT I
70: C$(0)=D$(0)+C$(0)
71: E$(0)=D$(0)+E$(0)+
(0)
72: BEEP 3: K=1: J=1: L=1
80: WAIT 0: O$(0)=MID$(
C$(0),K,24): PRINT O
$(0): N$(0)=MID$(E$(
0),48-L,24): CURSOR
24: PRINT N$(0)
81: FOR O=1 TO P
82: IF INKEY$="" CALL
$110: GOTO 280
84: NEXT O: J=J+1: IF J=7
0 GOTO 110
86: IF (J/2)=INT (J/2)
LET K=K+1: GOTO 80
88: IF (J/2)<INT (J/2)
LET L=L+1: GOTO 80
110: WAIT : PRINT "Spielz
iel verfaellt": GOTO
21
280: FOR V=1 TO 24: IF A$
=MID$(O$(0),V,1)
IF A$=MID$(N$(0),V)
"3) GOTO 300
210: NEXT V: WAIT : PRINT
" E C H": GOTO 21
300: WAIT : PRINT "G E M
O N N E N": GOTO 2
1
```

LISTING:

```
18: CLEAR : DIM C$(0)*70
D$(0)*24: E$(0)*80: Q
$(0)*24: N$(0)*24
20: D$(0)=
: GOTO 22
21: INPUT "Spielsterke
gendern J/N? " : A$:
IF A$="N" GOTO 29
22: INPUT "Spielsterke
1....5 " : L: IF L
=1 LET P=50: GOTO 29
24: IF L=2 LET P=30:
GOTO 29
25: IF L=3 LET P=20:
GOTO 29
26: IF L=4 LET P=10:
GOTO 29
27: IF L=5 LET P=5: GOTO
29
28: GOTO 22
29: E$(0)=MID$(O$(0),1)
30: RANDOM : A$="": INPUT
"Suchst Du bis 7 B
uchs. 1: A$: CLS : R
ND 15: B= LEN A$
39: I=0: J=0
```

PC-1261

PC-1260



HARDCOPY'S

der Anzeige:

AEZ/KUGEL

Radius (120) : 120
Winkel - Alpha : 30
Winkel - Beta : 75
Winkel - Pi : 12.5
Koordinatensystem : 45
Transparent (Y/N) : N
Farbig

SCHREIBMASCHINE
BLAU
GRÜN
ROT
40-200 Zeichen

BREIT-
und
FETTSCHRIFT
ZEICHENGROSSE : 2
SCHRIFTFÄHRE : 8
FETT=0, BREIT=1 : 8
QUER=0, LANGS=1 : 8

JAHRESKALENDER
für das Jahr: 1986

SCHÖNSCHRIFT

für den

PC-2500

SCHRIFTART (1-3) : 3
SCHRIFTGRÖSSE : 4
FÄHRE (4-8) : 4
ABSTAND 0 od. 1 : 1

SCHOENSCHRIFT

ABSTAND 0: SCHRIFTART 1
ABSTAND 1: SCHRIFTART 1
SCHRIFTART 2
SCHRIFTART 3

WELTKUGEL

plottet den Erdball, wobei der Betrachtungswinkel und die Größe der Darstellung bzw. der Ausschnitt frei wählbar ist. Es können folgende Werte eingegeben werden: Radius, Neigungs- und Rotationswinkel der Erdkugel, Winkel der Verschiebung des Meridians und der Winkel des Koordinatensystems an den Polen. Außerdem kann die Weltkarte farblich und transparent dargestellt werden. Das Programm belegt 5783 Bytes des Basic-Speichers und läuft schnell mit der 8 oder 16 KByte-Erweiterung.

CASSETTE 39, -DM / LISTING 29, -DM

SCHREIBMASCHINE

simuliert eine Schreibmaschine auf dem SHARP PC-2500. Alle Tasten haben Dauerfunktion. Texte können in 40 oder 80 Zeichen pro Zeile geschrieben werden. Beim Erreichen des 70. bzw. 80. Zeichens erfolgt ein akustisches Signal. Die deutschen Umlaute ÄÖÜ sind auch möglich. Die Farbe kann innerhalb einer Zeile gewechselt werden.

CASSETTE 39, -DM / LISTING 29, -DM

BREIT- UND FETTSCHRIFT

ermöglicht es auf dem eingebauten Plotter des SHARP PC-2500 Texte programmgesteuert in Breit- oder Fettschrift auszugeben. Der Zeichenwechsel erfolgt zeilenweise. Texte können in jeder beliebigen Schriftgröße, Schriftfarbe in Breit- oder Fettschrift, horizontal oder vertikal ausgedruckt werden.

CASSETTE 39, -DM / LISTING 29, -DM

JAHRESKALENDER

erstellt unter Berücksichtigung der Schaltjahre einen farbigen Jahreskalender. Das Programm belegt 1824 Bytes des Basic-Speichers. Die Monate werden in grün, Sonntage in rot und der Rest in schwarz ausgedruckt.

CASSETTE 29, -DM / LISTING 19, -DM

SCHÖNSCHRIFT

ermöglicht es Texte mit einer Länge bis zu 74 Zeichen programmgesteuert in 3 verschiedenen Schriftarten auszugeben. Der Ausdruck erfolgt horizontal. Sobald der Text horizontal nicht mehr in eine Reihe paßt, wird der gesamte Text vertikal ausgedruckt. Texte können in drei verschiedenen Schriftarten, zwei verschiedenen Abständen der einzelnen Linien, farblich oder schwarz ausgedruckt werden.

CASSETTE 39, -DM / LISTING 29, -DM



BREITSCHRIFT
FETTSCHRIFT SHARP PC-2500

ABSTAND 0: SCHRIFTART 1
ABSTAND 1: SCHRIFTART 1
SCHRIFTART 2
SCHRIFTART 3



WELTKUGEL

SCHREIBMASCHINE

simuliert eine Schreibmaschine auf dem SHARP PC-2500. Alle Tasten haben Dauerfunktion. Texte können in 40 oder 80 Zeichen pro Zeile geschrieben werden. Beim Erreichen des 70. bzw. 80. Zeichens erfolgt ein akustisches Signal. Die deutschen Umlaute ÄÖÜ sind auch möglich. Die Farbe kann innerhalb einer Zeile gewechselt werden.

CASSETTE 39, -DM / LISTING 29, -DM

Bestellungen bitte an die FISCHEL GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, 1000 Berlin 12

***** Supertape *****

für den PC-1500 und PC-1500 A

Das Supertape-Verfahren ist ein von der Zeitschrift c't entwickeltes, standardisiertes Kassettenaufzeichnungsformat, das bereits für viele Homecomputer erhältlich ist. Es erlaubt eine sichere Datenaufzeichnung mit Standard-Kassettentekordern und Normalkassetten mit einer besonders hohen Übertragungsrate von 3600 Baud bzw. 7200 Baud (das ist 1 Kbyte pro Sekunde !!!). Ebenso ist der Datenaustausch zwischen völlig verschiedenen Rechnern möglich geworden; insbesondere zwischen dem PC-1500 und seinem Bruder M2-700!

Beim PC-1500 (A) konnte trotz der geringen CPU-Frequenz die Übertragungsrate von 3600 Baud realisiert werden. Wundern Sie sich nicht, wenn die Kaffeepause entfällt; Supertape ist nämlich rund

30 (dreißig!)-mal schneller

als das originale Verfahren. Ein Programm, das früher z.B. zwei Minuten benötigte, wird jetzt in 4 Sekunden geladen!

Meine Supertape-Lösung für den PC-1500 ermöglicht BASIC-Programme abzuspeichern, laden und verifizieren. Jede Aufzeichnung kann mit einem Blocknamen versehen werden, so daß beim Laden nach bestimmten Programmen oder mit Hilfe der Joker ('*', '?') nach bestimmten Programmgruppen gesucht werden kann. Ebenso ist ein automatischer Start eines geladenen Programms möglich.

Supertape hat eine Länge von 766 Bytes und läßt sich mit Hilfe des dazu gelieferten Installationsprogramms an jede PC-1500-Version anpassen.

Übrigens, die Erfahrung hat gezeigt, daß Supertape auch auf ungebauten Rechnern mit einer erhöhten CPU-Frequenz von 2 Mhz zuverlässig läuft; die Übertragungsrate liegt dann bei 5500 Baud.

Bestellungen richten Sie bitte an die FISCHEL GmbH: Die Supertape-Kassette kostet mit einem Installationsprogramm und einer ausführlichen Anleitung DM 45,60 (incl. 14% MwSt).

Paul von Perger

PC-1500 + PC-1500A



SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN,

HERZLICHEN DANK FÜR DIE BEIDEN BÜCHER. BEIM DURCHLESEN DES BUCHES SOFTWARE-RECHT WURDE MIR KLAR, DASS ICH EINEN TEIL MEINES PROGRAMMES ALS PROGRAMM VON HERRN BERND SARETZ KENNZEICHNEN MUSS. DIESES PROGRAMM, DAS IM SYSTEMHANDBUCH FÜR DEN PC-1401/-1402 ABGEDRUCKT IST HABE ICH TEILWEISE ÜBERNOMMEN UND ABGEENDERT. ES HANDELT SICH HIERBEI UM DEN DISASSEMBLER AUF SEITE 84. ICH MÖCHTE SIE DAVON IN KENNNTNIS SETZEN, DAMIT HIERAUS KEINE RECHTLICHEN PROBLEME ENTSTEHEN. DER FRISCHE ABDRUCK, DEN ICH NOCH AUF DAS SEITENWEISE DRUCKEN PROGRAMMIERT HABE, LIEGT ALS ANLAGE BEI.

MIT FREUNDLICHEN GRÜESSEN

Reinhold

D> DAS INTERFACE

DAS INTERFACE BESTEHT AUS EINEM FUENFPOLIGEN DIOENSTECKER, EINEM ABGESCHRIITTEN KABEL UND EINEM SCHNITTSTELLEN STECKER FÜR DEN PC-1401. FÜR EVENTUELL ENTSTANDENE SCHWEDEN KÖNNTE ICH ALLERDINGS KEINE HAFTUNG ÜBERNEHMEN. DIE GENAUE ZUSAMMENSETZUNG ERSEHEN SIE AUS FOLGENDER ZEICHNUNG:



AUFSTELLUNG DER AUSGEDRUCKTEN PROGRAMME UND BEISPIELE, DIE ALLE AUF DIE SCHON BESCHRIEBENE ART AUSGEDRUCKT WURDEN:

- BLATT 0700 BASIC-LISTING ÜBERTRAGUNG VOM PC-1401 ZUM VIDEO-GENIE 1
- BLATT 0709 HEXADEZIMAL-LISTING
- BLATT 0710 ASSEMBLER-LISTING
- BLATT 0712 BASIC-LISTING KOMPONIEREN MIT DEM PC-1401
- BLATT 0713 HEXADEZIMAL-LISTING
- BLATT 0714 ASSEMBLER-LISTING

DIE BLÄTTER 0697, 0694, 0701 UND 0703 ZEIGEN DAS BASIC-LISTING DES VIDEO-GENIE 1.

10 REM BASIC-SPEICHERENDENMARK BEI 32200 FESTLEGEN !!!
 100 REM KARLSRUHE, DEN 15.11.1985
 110 CLS : CLEAR 1000 : DIM B\$(256), C\$(256)
 120 POKE 16772,126 : POKE 16771,0
 130 FOR X=0 TO 255 : READ B\$(X) : READ C\$(X) : NEXT X
 140 FOR X=0 TO 30 : READ A : POKE 32256+X,A : NEXT X
 150 PRINT

160 PRINT, "SPEICHERBEREICHE AUSLESEN."
 170 PRINT, "-----"

180 PRINT
 190 PRINT "BITTE VERBUNDEN SIE IHREN PC-1401 ÜBER DAS CASSETTENPORT"
 200 PRINT "MIT IHREM VIDEO-GENIE. AM PC-1401 POKEN SIE NUN"
 210 PRINT "DIE (STARTADRESSE -1) IN DIE SPEICHERPLATZE &42E6 (<H8>)"
 220 PRINT "UND &42E2 (<L58>). IN DIE SPEICHERPLATZE &42E9 UND &42EC"
 230 PRINT "POKEN SIE EIN PRODUKT DAS DER ANZAHL DER BYTES ENTSPRICHT."
 240 PRINT "28, 100 BYTES = 1*100 ODER 2000 BYTES = 20*100. AM VIDEO-GENIE"
 250 PRINT "GEBEN SIE JETZT DIE STARTADRESSE UND DIE ANZAHL DER BYTES"
 260 INPUT "IN HEXADEZIMALER FORM EIN. (MAXIMAL FFFF,7FFF),SS\$,AA\$: AA\$: SS\$=0 : SS=0
 270 SS\$=STRING\$(4-LEN(SS\$),40)+SS\$:AA\$=STRING\$(4-LEN(AA\$),40)+AA\$
 280 FOR X=1 TO 4
 290 SS\$=SS+(ASC(NT\$(SS\$,X,1))-48*(MID\$(SS\$,X,1))>"9")*7+16*(4-X)
 300 AA\$=AA+(ASC(NT\$(AA\$,X,1))-48*(MID\$(AA\$,X,1))>"9")*7+16*(4-X)
 310 NEXT X
 320 IF SS\$>65535 OR AA\$>32767 THEN PRINT "FEHLER IN DER EINGABE".GOTO250
 330 SS=INT(SS\$.1):AA=INT(AA\$.1):CLS
 340 PRINT :PRINT "ES WERDEN VON DER ADRESSE "
 350 PRINT "HEX",SS\$, "AN HEX",AA\$, " "
 360 PRINT "DEC",SS\$, "AN DEC",AA\$, " "

ROLAND EVA
 WITERNSTR. 17
 7500 KARLSRUHE

FRISCHER AUSDRUCK DES ÜBERTRAGUNGSPROGRAMMS
 VOM PC-1401 ZUM VIDEO-GENIE 1

KURZE BESCHREIBUNG DER PROGRAMME

A) MASCHINEN-PROGRAMM FÜR DEN PC-1401

DIESES PROGRAMM ERMÖGLICHT EINE ÜBERTRAGUNG VON SPEICHERINHALTEN VOM PC-1401 ZUM VIDEO-GENIE 1. ZUR ÜBERTRAGUNG MÜSSEN FOLGENDE ADRESSEN BESCHRIEBEN WERDEN:

&42E6 MIT DEM HOCHWERTIGEN BYTE -
 &42E2 MIT DEM NIEDERWERTIGEN BYTE -
 DER STARTADRESSE-1, VON DER AB ÜBERTRAGEN WERDEN SOLL.
 &42E9 UND &42EC WERDEN MIT DEM PRODUKT BESCHRIEBEN, DAS DIE ANZAHL DER ZU ÜBERTRAGENDEN BYTES ANGIBT. EIN BEISPIEL:
 DIE MAXIMALE ANZAHL, DIE ÜBERTRAGEN UND ABGESPEICHERT WERDEN KANN IST 32767 BEGRENZT DURCH DEN RESERVIERTE SPEICHERBEREICH IM VIDEO-GENIE 1.
 GESTARTET WIRD DAS PROGRAMM MIT CALL&42D6. ES WIRD ZUERST 255 MAL DAS ZUM CASSETTENPORT ÜBERTRAGEN, DARAUF WERDEN DIE DATEN GEGENDET.
 DIES ENTSPRICHT DER ARBEITSWEISE DES VIDEO-GENIE 1, KANN ALSO KAUM FÜR ANDERE COMPUTER VERWENDET WERDEN.

B) MASCHINENPROGRAMM FÜR DEN VIDEO-GENIE 1

IN DIESEM MASCHINENPROGRAMM WERDEN INTERPROGRAMME DES BASIC-INTERPRETERS BENUTZT UM DATEN ZU LADEN. GRUND FÜR DIESE MASCHINEN-PROGRAMM IST DAS LADEN VON MEHR ALS 254 BYTES, DA ÜBER DEN BEFEHL INPUT#-2, A# NUR 254 BYTES GELADEN WERDEN KÖNNEN.

C) BASICPROGRAMM FÜR DEN VIDEO-GENIE 1

VORBEDINGUNG IST EIN VOLLSTÄNDIGER RAM-BEREICH VON 48 K-BYTE. NACH EINSCHALTEN DES COMPUTERS UND DER ABFRAGE READY? MUSS 32200 UND (NEW LINE) EINGEGEBEN WERDEN, UM DEN SPEICHER FÜR DIE EINZULESENEN DATEN ZU RESERVIEREN.

AUFBAU DES BASICPROGRAMMS:

- ZEILEN 10- 140 INITIALISIERUNG, ZEICHENKETTENFELD FÜR BASIC-UND ASSEMBLERBEFEHLE FESTLEGEN, MASCHINENPROGRAMM EINPÖKEN
- ZEILEN 150- 420 EINGABE DER SPEICHERADRESSEN UND EINPÖKEN INS MASCHINENPROGRAMM
- ZEILE 410 DATENÜBERTRAGUNG
- ZEILEN 430- 550 AUSGABEART FESTLEGEN
- ZEILEN 600- 780 HERVORZUGSWEISE AUSGABE
- ZEILEN 800- 1190 DISASSEMBLIERTE AUSGABE (ABGEKÜRZTE VERSION DES DISASSEMBLERS VON BERND SARETZ)
- ZEILEN 1200- 1340 AUSGABE ALS BASICPROGRAMM-LISTING
- ZEILEN 2000- 2240 DATENZEILEN MIT ASSEMBLER- UND BASICBEFEHLEN
- ZEILEN 10000-10420 WIEFÜHR WIEDERKORRIGIERENDE INTERPROGRAMME

Do not sale this PDF !!!



GmbH
Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

Information

```
1030 X=X+1:GOTO 860
1040 REM 2-BYTE BEFEHL
1050 REM
1060 H=PEEK(L+1):GOSUB 10100:R#R#FF#H "B*(A)+* &"
1063 IFA=400RA=420RA=50RA=58THENZ=X:X=X+1+H:GOSUB10020:FF#FG#X=X+2
1065 IFA=410RA=430RA=450RA=50RA=58THENZ=X:X=X+1+H:GOSUB10020:FF#FG#X=X+2
1068 IFA=223THENZ=X:X=(A-224)*256+H:GOSUB10020:FF#FG#X=X+2
1070 R#R#FF#
1080 GOSUB 10220
1090 IF (A>35AND(45)OR(ADSSAND(60) THEN GOSUB 10250
1100 X=X+2
1110 GOTO 860
1120 REM 3-BYTE BEFEHL
1130 H=PEEK(L+1):GOSUB 10100
1140 R#R#FF#H=PEEK(L+2):GOSUB 10100
1150 R#R#FF#H "B*(A)+* &"MID$(R#,10,2)+FF#
1160 GOSUB 10220
1170 IFA=1210R(AR)>123AND(128) THEN GOSUB 10250
1180 X=X+3
1190 GOTO 860
1200 REM BASIC INTERPRETATION
1210 GOSUB 10170:R#STRING$(10,32)+R#GOSUB 10000
1220 GOSUB 10190:GOSUB 10220:GOSUB 10250:GOSUB 10250
1230 ZE#0:R#=""
1240 X=-32768
1250 R#PEEK(X)
1255 GOSUB10400
1260 IFA=255 THEN ZE=ZE+1:R#13
1270 IF ZE>2 THEN GOSUB10280:GOTO430
1280 IFA=13 THEN GOSUB 10220:IFPEEK(X+1)>255 THEN
R#STR$(PEEK(X+1)+256+PEEK(X+2))+":X=X+4:GOTO 1250
1290 IFA>127 THEN R#R#C#(A):X=X+1:GOTO 1250
1300 IFA>31 THEN R#R#C#(A):X=X+1:GOTO 1250
1310 X=X+1:GOTO 1250
1320 REM
1330 REM ENDE
1340 END
```

```
2000 DATALII ,LIJ ,LIR ,LIB ,IX ,DX ,IX ,IV ,
,IV ,MVA ,EXA ,MVB ,EXB ,RON ,SRN ,RON ,
,SRN ,LIDP ,LIDL ,LIP ,LLO ,RAB ,SRB ,? ,
,? ,MVA ,EXA ,MVB ,EXB ,SRN ,
2010 DATALSL ,FILM ,FILD ,LDP ,LDQ ,LDR ,? ,
,IXL ,DXL ,IVS ,? ,DYS ,JRNZP ,JRNCP ,JRNCL ,
JRP ,JRN ,? ,? ,LOOP ,STP ,STQ ,STR ,? ,
,PUSH ,? ,? ,RTN ,JRZP ,JRZM ,
2020 DATALJCP ,JRCM ,? ,? ,? ,? ,? ,? ,INC1 ,
,DEC1 ,INCR ,DECR ,ROM ,SRM ,ANVA ,ORNA ,INCK ,
,DECK ,? ,? ,INA ,NOPH ,WAIT ,? ,INCP ,
,DECP ,STD ,MVDH ,? ,MVD ,? ,OUTA ,
2030 DATALDO ,SUP ,LDM ,SL ,POP ,? ,? ,OUTA ,
,? ,OUTF ,ANIM ,ORIM ,TSIM ,CPIM ,PARA ,ORIA ,
,TSIR ,CPIA ,? ,? ,? ,TEST ,? ,? ,
2040 DATAL? ,? ,? ,ADIM ,SBIM ,? ,? ,? ,ADIA ,
,SBIA ,? ,? ,CALL ,JP ,? ,? ,? ,JPNZ ,
,JPMC ,JPZ ,JPC ,
2050 DATALPL ,LPL ,REC ,LPL ,POL ,LPL ,ROT ,LPL ,DEC ,LPL ,HEX
2060 DATALPL ,TEN ,LPL ,RCP ,LPL ,CUR ,LPL ,HSH ,LPL ,HCS
2070 DATALPL ,HTN ,LPL ,RHS ,LPL ,RAC ,LPL ,RAT ,LPL ,FACT ,LPL ,LN
2080 DATALPL ,LOG ,LPL ,EXP ,LPL ,SOR ,LPL ,SIN ,LPL ,COS ,LPL ,TAN
2090 DATALPL ,INT ,LPL ,ABS ,LPL ,SGN ,LPL ,DEG ,LPL ,DMS ,LPL ,RSH
```

```
370 PRINT "BYTES AUSGELESEN."
380 PRINT:POKE32265,INT(RA/256):POKE32264,AR-INT(RA/256)*256
390 PRINT "ZUERST STARTEN SIE DIESES PROGRAMM MIT CENTER>."
400 INPUT "DANACH STARTEN SIE DEN PC-1401 MIT CALL&4206",T
410 PUT#2,
420 REM
430 REM AUSWAHL DER AUSGABERT
440 REM
450 CLS
460 PRINT:PRINT,"AUSWAHL DER AUSGABERT"
470 PRINT:PRINT,"-----"
480 PRINT
490 PRINT "<1> BYTES HEXADEZIMAL AUSGEBEN"
500 PRINT "<2> ALS ASSEMBLERPROGRAMM AUSGEBEN"
510 PRINT "<3> ALS BASICPROGRAMM AUSGEBEN"
520 PRINT "<4> NEUEN SPEICHERBEREICH LADEN"
530 PRINT:PRINT"BITTE WAEHLEN SIE..."
540 R#INKEY$:IFA#""ORR#>4"ORR#<1"THENS40
550 ON ASC(R#)-48 GOTO 600,600,1200,10
600 GOSUB 10160:GOSUB 10000 : REM HEXADEZIMAL - BLOECKE
610 REM R#AUSZUGEBENDE ZEILE
620 GOSUB10190
630 CLS
640 F0#="" 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F"
650 R#STRING$(10,32)+R#GOSUB10220:GOSUB10250
660 X=INT(55/16)*16:GOSUB 10020 :R#F0#GOSUB10250:GOSUB10220
670 IFFG#SS#THENS#F0#F0#SER#F0#STRING$(3*(SS-X),32)
680 FOR X=55 TO 55+AR
685 GOSUB10400
690 IF LEN(R#)>50 THEN GOSUB 10020 :R#F0#
IF RIGHT$(F0#,2)="#00" THEN GOSUB10250:GOSUB10250:GOSUB10220:R#F0#F0#SER#F0#
700 L=X-55-32768:H=PEEK(L):GOSUB 10100 :REM W-FF#
710 R#R#F0# "FF#
720 IF LEN(R#)>50 THEN GOSUB 10220
730 NEXT X
740 IF LEN(R#)<50 THEN GOSUB 10220
750 REM
760 REM
770 GOSUB10280
780 GOTO 430
800 REM DISASSEMBLER
810 GOSUB 10160:GOSUB 10000
820 GOSUB 10190
830 R#STRING$(10,32)+R#GOSUB 10230:GOSUB 10250:GOSUB 10250:GOSUB 10250
840 R#="FORE OPCODE MEMONIC":GOSUB 10230:GOSUB 10250
850 X=55
860 IFA=55+AR THEN GOSUB10280:GOTO430
870 L=X-55-32768:GOSUB 10020:R#PEEK(L):H=R#GOSUB 10100
875 GOSUB10400
880 R#="&"+F0# "FF#
890 IFA=0AND(4) THEN 1040
900 IFA>16AND(20) THEN 1040
910 IFA>32AND(48) THEN 1040
920 IFA>64AND(60) THEN 1040
930 IFA>96AND(118) THEN 1040
940 IFA>128AND(215) THEN 1040
950 IFA>223 THEN 1040
960 IFA=78 THEN 1040
970 IFA>119AND(128) THEN 1120
980 IFA=15 THEN 1120
990 REM 1-BYTE BEFEHL
1000 R#R# "B*(A)
1005 IF (A>127AND(192)THENS#R-128:GOSUB10100:R#R# "B*(A)
1010 GOSUB 10220
1020 IFA=55 THEN GOSUB 10250
```

LISTING UEBERTRAGUNG VOM PC-1481 ZUM VIDEO GENIE I

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
4200 00 FF 02 08 42 AE 41 29 07 02 A5 CE CE 01 08
4208 0A 78 42 C5 DA 5A DA 28 09 78 42 C5 C1 29 00 37
420C CE 4E B8 2D 08 4E 41 12 5F 02 28 08 DF 4E 28 02
4208 08 D8 DF 4E 01 37 12 01 D8 12 09 D8 78 42 A8 12
4208 0A 02 9F D8 58 02 42 08 02 34 02 01 34 24 78
42F0 42 AE 58 43 29 08 58 43 29 0F 12 09 D8 12 01 08
4300 37 26

```

```

POKE OPCODE MNEMONIC
442E3 4DB EXAM
442E4 458 INCR
442E5 40242 LIR 442
442E7 4DB EXAM
442E8 40261 LIR 461
442EA 434 PUSH
442EB 40201 LIR 401
442ED 434 PUSH
442EE 424 IXL
442EF 478429E CALL 4429E
442F2 458 POP
442F3 443 DECA
442F4 42968 JRNZN 442ED
442F6 458 POP
442F7 443 DECA
442F8 4290F JRNZN 4429E
442FA 41289 LIP 409
442FC 4DB EXAM
442FD 41201 LIP 401
442FF 4DB EXAM
44300 437 RTN

```



GmbH
Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
442C8 4CE NOPT
442C1 44E88 WAIT 488
442C3 42D08 JRN 4428C
442C5 44E41 WAIT 441
442C7 4125F LIP 45F
442C9 40228 LIR 428
442CB 4DB EXAM
442CC 40F OUTC
442CD 44E28 WAIT 428
442CF 40208 LIR 408
442D1 4DB EXAM
442D2 40F OUTC
442D3 44E01 WAIT 401
442D5 437 RTN
442D6 41201 LIP 401
442D8 4DB EXAM
442D9 41209 LIP 409
442DB 4DB EXAM
442DC 478429E CALL 4429E
442DE 41204 LIP 404
442E1 4029F LIR 49F

```

```

2100 DATA LPL , ACS , LPL , ATN , LPL , RND , LPL , AND , LPL , OR , LPL , NOT
2110 DATA LPL , ASC , LPL , VRL , LPL , LEN , LPL , PEEK , LPL , CHR$ , LPL , STR$
2120 DATA LPL , MID$ , LPL , LEFT$ , LPL , RIGHT$ , LPL , INKEY$ , LPL , PI , LPL , MEM
2130 DATA LPL , RUN , LPL , NEW , LPL , COUNT , LPL , PRSS , LPL , LIST , LPL , LLIST
2140 DATA LPL , CSAVE , LPL , CLORD , LPL , LPL , LPL , LPL , LPL , LPL , LPL
2150 DATA INCR , DEGREE , INCB , RND , IN , DECB , RND , RND , BEEP , RND , WAIT
2160 DATA GOTO , CPMA , TRON , INCL , TROFF , DECL , CLEAR , ? , USING , ? , DIM
2170 DATA CALL , ? , POKE , NOPT , ? , SC , TO , RC , STEP
2180 DATA THEN , ? , ON , AND , IF , OR , FOR , TSD , LET , ? , REM
2190 DATA LEAVE , END , ? , NEXT , EXPR , STOP , EXAM , READ , ? , DATA , OUTB , PRUSE
2200 DATA PRINT , OUTC , INPUT , CAL , GOSUB , CAL , READ , CAL , LPRINT , CAL , RETURN
2210 DATA RESTORE , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL
2220 DATA CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL
2230 DATA CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL
2240 DATA CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL , CAL
2300 DATA 62,162,285,147,2,197,229,1,255,255,33,0,128,197,229,285,53
2310 DATA 2,225,193,119,35,11,126,177,32,242,225,193,201,0

```

```

10000 INPUT "AUF MONITOR ODER DRUCKER AUSGEBEN "IE$
10005 IF ES="D" AND A2=0 THEN
INPUT "WIEVIEL ZEILEN HAT EIN BLATT PAPIER",A2:A2=1:POKE16425,1
10006 IF ES="D" THEN POKE16424,A2:IF PEEK(16425)>0 THEN LPRINTCHR$(11)
10010 RETURN
10020 REM X=FG$
10030 X=INT(X/256):XL=X-XH*256
10040 H=XH:GOSUB 10100:FG$=FF$
10050 H=XL:GOSUB 10100:FG$=FF$+FF$
10060 RETURN
10100 REM H=FF$
10110 H=INT(H/16):HL=H-H*16
10120 FF$=CHR$(H*16+(H*9)*7)+CHR$(HL*48+(HL*9)*7)
10130 RETURN
10160 REM PROGRAMME
10170 INPUT "GEBEN SIE EINEN TITEL ODER PROGRAMMNAMEN EIN "JN$
10180 RETURN
10190 REM DRUCKER EINSCHALTEN
10200 IF ES="D" AND INP(253)=255 THEN PRINT"DRUCKER EINSCHALTEN---":GOTO 10200
10210 RETURN
10220 REM AUSGABE VON A$
10230 IF ES="D" THEN LPRINT A$ ELSE PRINT A$
10240 RETURN
10250 REM NEUE ZEILE
10260 IF ES="D" THEN LPRINT " " ELSE PRINT
10270 RETURN
10280 REM WEITER
10290 PRINT"WEITER?"
10300 ST=INKEY$:IF ST="" THEN GOTO 10300 ELSE RETURN
10400 REM SEITENWEISE AUSDRUCKEN
10410 IF PEEK(16424)>0 AND PEEK(16425)>0 AND ES="D" THEN LPRINTCHR$(11)
10420 RETURN

```

BASIC - LISTING UEBERTRAGUNG VOM PC-1481 ZUM VIDEO GENIE I

```

10:POKE 44200,400,4FF,402,400,478,442,4FE,441,429,487,402,405,4CE,401,408
20:POKE 44200,40A,478,442,4C5,40A,458,40A,428,409,478,442,4C5,4C1,429,400,437
30:POKE 44200,40E,44E,400,408,44E,441,412,45F,402,428,408,40F,44E,428,402
40:POKE 44200,400,40B,40F,44E,401,437,412,401,408,412,409,408,478,442,478,412
50:POKE 44200,404,402,49F,40B,458,402,452,408,402,401,434,402,464,434,424,478
60:POKE 44200,442,40E,458,443,429,408,458,443,429,40F,412,409,412,401,408,437

```


Programm zur Bedienung des CE-516P

Nachstehend ein kleines Programm für den PC-1350 oder PC-2500 über einem CE-516L zum CE-516P. Geben Sie Entwürfe, Texte ein, ohne die Befehle des 516 zu kennen...

Dieses Programm ist ganz einfach: um es zu starten, betätigen Sie RUN. Drücken Sie den gewünschten Befehl, das heißt

- eine Zahl zwischen 1 und 9, die die Richtung in die Sie den Stift bringen wollen angibt. Auf der 3. Zeile des Bildschirms ist angezeigt, ob der Stift gehoben oder gesenkt werden soll (die Richtungen werden durch eine Windrose dargestellt, zentriert um die 5:8 nach oben u. 2 nach unten).
- Buchstabe M (wie Mode) um den Stift nach oben oder unten zu führen
- Buchstabe H (wie Home) um in die Mitte des Blattes zurückzugehen
- Befehl L (wie ligne-Linie), um die Vorgehensweise anzugeben, die gewählt bzw. hier begonnen wird mit einem Wert von 0-15
- Befehl P (wie Print), um den Text zu schreiben. Angabe der Größe und Richtung der Buchstaben
- Befehl R (wie Rundung) um einen Kreis zu bilden, dessen Mittelpunkt die Stelle des Stiftes ist. Man plazierte den Stift am Rand des Kreises und läßt ihn zeichnen, indem man + drückt. Wenn man * drückt, wird dieser Befehl gelöscht
- Befehl T (wie teinture-Ausfüllen) um einen Kreis oder ein besetztes Motiv auszufüllen (Wert von 0-10)
- Befehl C (wie couleur-Farbe), um die Farbe zu wechseln. Beginnen Sie mit einem Wert von 0-3
- Befehl F (wie fin-Ende), um das Programm zu beenden.

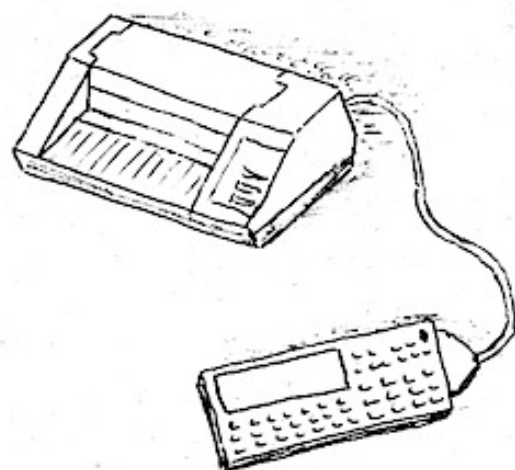
Gutes Gelingen!

mit freundlicher
Genehmigung :

CLUB DES SHARPENTIERS
151-153, AV. Jean-Jaures
F-93307 Aubervilliers
Cedes

Übersetzt und ueber-
arbeitet :

Peter Lawatsch
Kloeckner Str. 187
D-4100 Duisburg 1



```

10:OPEN "1200,N,9,1,A,1,516": CONSOLE 100:ESC=CHR(27): DIM B(8)X(8)
20:PRINT ESC="M": BEEP 1: LPRINT ESC="b": LPRINT "MARR-002": LPRINT "I":P=0
  ,Q=0:OB=0: "A=0": "X=0,Y=0
30:OB=0: CLS: WAIT 0: CURSOR 12: PRINT "CE-516P": PRINT "Kommando: " : PRINT
  "5:16" "100
40:IN= INKEY: IF A=0 THEN 40
50:IF VAL A<0: CURSOR 34: PRINT A: GOSUB 150: LPRINT CHR(27-8*(P+1)):X=X+1:
  Y: GOTO 30
60:IF A=0 OR A=1: LET P=(P+03): GOTO 170
70:IF A=0 OR A=1: CURSOR 34: PRINT "Home": LPRINT "H": GOTO 30
80:IF A=1 OR A=2: CURSOR 34: PRINT "Ligne": GOTO 130
90:IF A=3 OR A=4: CURSOR 34: PRINT "Ausdruck": GOTO 210
100:IF A=5 OR A=6: CURSOR 34: PRINT "Rundung": GOTO 200
110:IF (A=7 OR A=8) AND (B=0 OR B=1 OR B=2 OR B=3) CURSOR 34:
  PRINT "Ausfüllen": GOTO 330
120:IF A=9 OR A=0: CURSOR 34: PRINT "Farbe": GOTO 350
130:IF A=0 OR A=1: CURSOR 34: PRINT "Box": GOTO 370
140:Z=0:40+400*(A=0)+400*(A=1): BEEP 1: GOTO Z
150:Z=VAL A-1:0=INT (Z/3):E=C-D+3-1:D=Z-1: IF ABS (X+1000)=400 OR ABS (Y+100
  0)=400 RETURN
160:X=X+100:E=Y+100:D: RETURN
170:OB=0:OB=0: IF P=1 LET Q=0:OB=0
180:GOTO 30
190:CURSOR 48: INPUT "Liniendicke":L=INT ABS L: IF L<16 LPRINT "L":L
200:GOTO 30
210:CURSOR 48: INPUT "Schriftgröße":C: CURSOR 72: INPUT "Richtung":D:0=INT
  ABS C:0=INT ABS D: IF C<04 AND D<4 THEN 230
220:GOTO 30
230:CURSOR 48: PRINT " "
  " " CURSOR
  48
240:INPUT "Text":B(0): LPRINT ESC="T":LPRINT "Q":LPRINT "P":B(0):
  LPRINT "M":X=X+1,Y
250:GOTO 30
260:CURSOR 48: PRINT "gehe zum Kreiselrand. (*zeichnen, (X)loechen":X=X+1,Y
270:IN= INKEY: IF A=0 THEN 270
280:IF A=0 LPRINT "M":X=X+1,Y: GOTO 320
290:IF A=1: LET C=INT ( 800-(X-X)*2+(Y-Y)*2+53: LPRINT "M":X=X+1,Y: LPRINT
  "C":X=X+1,Y: LPRINT "C": GOTO 320
300:IF VAL A=0 THEN 270
310:GOSUB 150: LPRINT "M":X=X+1,Y: GOTO 270
320:IN= CHR(27-8*(A=0)+400*(A=1)):X=X+1,Y: GOTO 30
330:CURSOR 48: INPUT "Schriftart":C:0=INT ABS C: IF C<11 LPRINT "T":C
340:GOTO 30
350:CURSOR 48: INPUT "Richtungsbildung Zeichen Start":C:0=INT ABS C: IF C<4
  LPRINT ESC="C
360:GOTO 30
370:CURSOR 48: PRINT "gehe ganz zum Ecke. (*zeichnen, (X)loechen":X=X+1,Y
380:IN= INKEY: IF A=0 THEN 380
390:IF A=0 LPRINT "M":X=X+1,Y: GOTO 430
400:IF A=1 LPRINT "D":X=X+1,Y: B=0: B=1: GOTO 430
410:IF VAL A=0 THEN 380
420:GOSUB 150: LPRINT "M":X=X+1,Y: GOTO 380
430:X=X+1,Y: GOTO 30

```

Do not sale this PDF!!!



Fa. Fischel GmbH

Sehr geehrte Herren.

PC-1500 / CE-150/CE-161

An bei das für Herrn Ruf geschriebenes Programm (WETTERDIAGRAMM).
Nur durch den CE-161 bin ich in der Lage ein solches Programm zu schreiben. Programm hat etwa 7800 Byte aber durch die Eingabe von 4 Daten-Sätze komme ich auf 15800 Byte.

Das Programm wird bei der Eingabe abgefragt und ist sehr übersichtlich nur die Ladezeit der Daten dauert etwas es sind etwa bei 4 Daten-Sätze 8000 Byte. Vielleicht gibt es ein Quartz der höher in der Frequenz liegt damit dieses schneller geht.
Und nun zum Programm. Programm Erklärung ist auf der Cassette aufgeklebt, 3 Ersatzkleber für andere Cassetten liegen bei.
Auf Seite 2 der Cassette sind als Demo 4 Daten-Sätze für 31 Tage Monat Januar gespeichert damit Sie ein Überblick des Programms haben.

Laden des Programms: Start =RUN= löschen des Daten-Speicher,
Dim-Anweisung. Eingabe:Jahr=1985
Wieviel Werte/Satz =4
Daten Eing.(E):Daten Ausg.(A) = (E)
für welchen Monat ? (1)
Daten Laden (=L:) =(L)
Daten werden geladen. Anzeige: Januar
Daten Ausgabe (A) = (A)
Daten Speichern (J/N) = (N)
GRAFIK=(G):SCHNITT=(S):LISTE=(L)
Grafik=Schnitt des Monats oder Wert des Monats
Schnitt= Balken-Grafik (J/N) Max.-Min.Werte
oder Jahres Schnitt.
Liste = Max.Werte,Min.Werte des Tages für
1 Monat: Max.-Min.-Werte für 1 Monat,Schnitt
für 1 Monat,Max.-Min.-Werte nach Tag
Werte für alle Eingaben lfd.nach Tagen für
ein Monat.

DEF (A) = Ein.-und Ausgabe von Daten entweder Tastatur oder Band.
DEF (S) = nur Ausgabe von Daten.

Es können bis 6 Werte / Satz gespeichert werden aber ein Satz belegt 1024 Byte. Im Programm habe ich die Eingabe von 4 Daten-Sätze festgelegt. Dann liegt der Speicher etwa auf 15800 Byte.

Ich habe Ausdrucke vom Programm bei gelegt. Bis auf den Monat und die Werte/Satz ist alles mit INKEY \$ Abfrage.

Auf dem Display werden bei der Eingabe (;!) jeweils der Tag und der Wert/SATZ angezeigt, z.B. (1,1)= 1.Tag, 1.Wert.

nur bei der (x.1) können Sie mit -60 aus dem Eingabe Modus raus. immer die 1.Spalte der Zeile.

Bei der Eingabe von Daten werden die Min.-Max.Werte berechnet. Und gespeichert. Beim Laden von Daten wird der Monat festgelegt damit ein ganzes Jahr einzeln abgefragt bzw. geladen werden kann, der Rechner sucht dann den betreffenden Monat auf Cassette.

Ich hoffe das Sie dieses Programm interessiert Herr Ruf war begeistert. Vielleicht sucht noch jemand so ein Programm. Sollten Sie noch andere Anfragen an mich haben bzw. Programme bitte teilen Sie mir dieses mit. Nur Masch. Programme kann ich noch nicht. Ein Renumber Prog. habe ich bis jetzt geschafft ohne Fehler, dieses hilft mir sehr beim programmieren.

Werte fuer JANUAR 1985

1. TAG: 4 WERTE

Maximum:

Luft-Temperatur= 20 C, Grad
Son.-Temperatur= 25 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 65
Luft-Druck(bar)= 710

Minimum:

Luft-Temperatur= 18 C, Grad
Son.-Temperatur= 15 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 58
Luft-Druck(bar)= 710

2. TAG: 4 WERTE

Maximum:

Luft-Temperatur= 20 C, Grad
Son.-Temperatur= 30 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 700

Minimum:

Luft-Temperatur= 14 C, Grad
Son.-Temperatur= 22 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 700

3. TAG: 4 WERTE

Maximum:

Luft-Temperatur= 20 C, Grad
Son.-Temperatur= 30 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 810

Minimum:

Luft-Temperatur= 5 C, Grad
Son.-Temperatur= 18 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 55
Luft-Druck(bar)= 900

4. TAG: 4 WERTE

Werte bis zum 31. Tag

Werte fuer JANUAR 1985

1. Tag 1. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 18 C, Grad
Son.-Temperatur= 15 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 58
Luft-Druck(bar)= 710

1. Tag 2. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 15 C, Grad
Son.-Temperatur= 20 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 55
Luft-Druck(bar)= 720

1. Tag 3. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 20 C, Grad
Son.-Temperatur= 25 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 730

1. Tag 4. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 20 C, Grad
Son.-Temperatur= 25 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 65
Luft-Druck(bar)= 740

2. Tag 1. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 25 C, Grad
Son.-Temperatur= 30 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 780

2. Tag 2. Mess-Wert:

Luft-Temperatur= 18 C, Grad
Son.-Temperatur= 22 C, Grad
Luft-Feuchte(%)= 60
Luft-Druck(bar)= 780

2. Tag 3. Mess-Wert:

Werte bis zum 31. Tag

DIAGRAMM JANUAR 1985

Werte fuer JANUAR 1985

Monats-Wertel

max. Werte

Luft-Temperatur = 28 C, Grad
Son.-Temperatur = 35 C, Grad
Luft-Feuchte(%) = 88
Luft-Druck(hbar) = 818

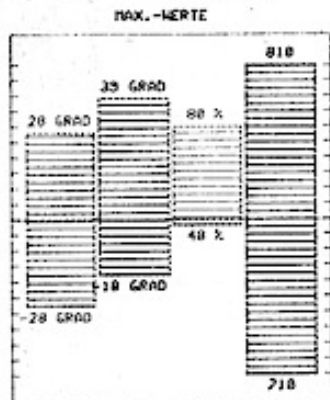
min. Werte

Luft-Temperatur = -28 C, Grad
Son.-Temperatur = -18 C, Grad
Luft-Feuchte(%) = 45
Luft-Druck(hbar) = 718

Durchschnitt

Luft-Temperatur = 8 C, Grad
Son.-Temperatur = 15 C, Grad
Luft-Feuchte(%) = 65
Luft-Druck(hbar) = 756

1. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
2. Tag Luft-Temperatur = 28
3. Tag Luft-Druck(hbar) = 818
4. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
5. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
6. Tag Luft-Druck(hbar) = 818
7. Tag Luft-Druck(hbar) = 818
8. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
9. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
10. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
11. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
12. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
13. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
14. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
15. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
16. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
17. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
18. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
19. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
20. Tag Luft-Temperatur = -28
21. Tag Son.-Temperatur = -18
22. Tag Luft-Druck(hbar) = 818
23. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
24. Tag Son.-Temperatur = 35
25. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
26. Tag Son.-Temperatur = 35
27. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
28. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
29. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
30. Tag Luft-Druck(hbar) = 718
31. Tag Luft-Druck(hbar) = 718



MIN.-WERTE

--- = Luft-Temperatur
--- = Son.-Temperatur
--- = Luft-Feuchte(%)
--- = Luft-Druck(hbar)

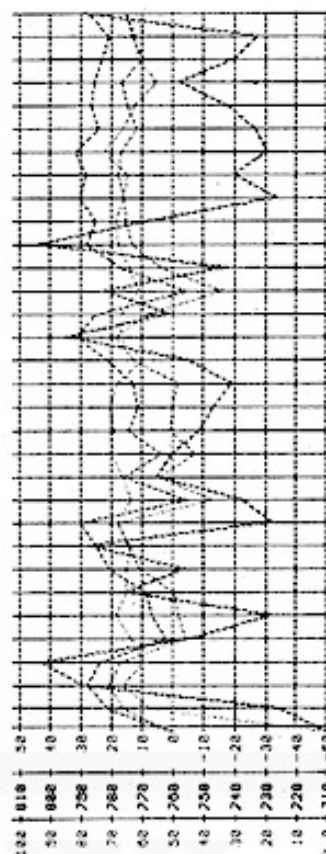
WETTERDIAGRAMM

MESSORT RUENCHEN-HAIDHUSEN

GRAFIK-ERKLÄRUNG:

--- = Luft-Druck(hbar)
--- = Luft-Feuchte(%)
--- = Luft-Temperatur C, Grad
--- = Son.-Temperatur C, Grad

WETTERKURVEN
JANUAR 1985



GRAPHIK Schnitt des Monats

JAHRES-SCHNITT FÜR 1985

JAN FEB MÄR APR MÄI JUN JUL AUG SEP OKT NOV DEZ
Luft-Temperatur = 8
Son.-Temperatur = 15
Luft-Feuchte(%) = 65
Luft-Druck(hbar) = 756

Gespeichert ist nur
der Januar



DURCH INFORMATION VORN

SHARP

Hand Computer

Do not sale this PDF !!!

AN ALLE PC 12** MIT CE-125

Ein PC 12** wird erst zusammen mit der Microcassetten-Drucker-Erweiterung CE-125 zum richtigen "Werkzeug", mit dem sich dann Programme und Daten verwalten lassen. Irgendwann, wenn die Programmasammlung steigt, wird es dann mit der Übersicht etwas schwieriger, besonders dann, wenn die Dokumentation nicht dabei oder nicht mehr leserlich ist. Jetzt sollten sie am Anfang einer jeden Cassettenseite ein Inhaltsverzeichnis anlegen.

Folgendes Programm erfüllt diese Aufgabe kurz und ganz unkompliziert. Die Daten können ausgedruckt oder auf dem Display angezeigt werden. Programmbeschreibung:

Zeile 10-20 Start über "Label" und DIM:Überschrift u. Data-Zeile
30 Vorspann Cass.-Bezeichnung, hier Arbeitsband im Gegensatz zum Sicherungsband
40 Berechnung Programmlänge. Die Zahl 3198 ist der freie Speicher des PC 1260 nach NEW ohne ESP-Erweiterung für ihren PC über MEM ermittelt werden.
60-80 Eingabe-Menue und Abfrage
100 String für Cass.-Inhalt u. Datenzeiger auf Anfang Datei
101-194 Frei für Data-Zeilen ihrer Programme; hier mit drei Musterzeilen mit Anfang lt. Bandzähler, Programm-Nr., Titel und Programmlänge (wichtig, wenn über MERGE mehrere Programme geladen werden sollen).
195 Markierung Dateiende
200-202 Kopfzeile u. Cass.-Inhalt auf die Anzeige
205-230 Schleife für Ausgabe der Datenzeilen
240-250 Dateiende und zurück zum Menue
260-280 Ausdruck Band-Nr. und Kopfzeile
300 Programm-Ende

Cassetten-Inhaltsverzeichnis

Listing

```
10:"D": CLEAR :C$=""
20:DIM C$(0)*20,D$(0)*2
4
30:WAIT 0: PRINT "PRO
G.LIST CASS.3.S.B":
WAIT 120: CURSOR 26:
PRINT "ARBEITSBAND 2
"
40:IF $=STR$(3198-MEM
):W=150: IF LEN $<4
LET $=C$+IS
60:INPUT "AUSDRUCK=1 LI
ST=2 ENDE=3 ->"A
70:ON A GOTO 90,100,300
80:GOTO 60
90:P=1
100:C$(0)="1-50/D CASS.1
NHALT ": RESTORE
101:DATA "50/31 KURZZEIT
WECKER 350"
102:DATA "70/32 UHR/WECK
ER 503"
103:DATA "105/33 UHR/DAT
/WECK 1137"
195:DATA ""
200:CLS : WAIT 0: PRINT
"ANF/DATEI INHALT
BYTE"
202:WAIT W: CURSOR 24:
PRINT C$(0);IS
203:IF P=1 GOTO 260
205:READ D$(0): CURSOR 2
4: PRINT D$(0)
210:IF D$(0)="" THEN 240
220:IF A=1 LPRINT D$(0)
230:GOTO 205
240:IF A=1 LPRINT "ENDE"
: LPRINT
250:P=0: GOTO 60
260:LPRINT : LPRINT "P
ROG.LIST CASS.3.S.B"
: LPRINT "ANF/DATEI
INHALT BYTE":P=0:
W=0
280:WAIT W: LPRINT C$(0)
:IS: GOTO 205
300:CLS : WAIT 50: PRINT
"ENDE": END
```

Da das Programm für den PC-1260/61 geschrieben wurde, müssen für die kleineren PC's einige Änderungen vorgenommen werden. Hier die zu ändernden Zeilen für den PC-1251

```
30:WAIT 120: PRINT "P
ROG.LIST CASS.3.S.B"
: PRINT "ARBEITSBAND
2"
60:INPUT "DRUCK=1 LIST=
2 ENDE=3 ->"A
200:CLS : WAIT W: PRINT
"ANF/DATEI INHALT
BYTE"
202:PRINT C$(0);IS
205:READ D$(0): PRINT D$
(0)
```

Für die PC 1245-47 muß das Programm wie folgt berichtigt werden.

```
30:WAIT 120: PRINT "PRO
GLIST C.3.S.B":
PRINT "ARBEITSBAND 2
"
60:INPUT "DR=1 LI=2 END
=3" A
200:WAIT W: PRINT MID$(
C$(0),7,16): IF P=1
THEN 260
202:WAIT : PRINT LEFT$(
C$(0),6):" "IS
205:READ D$(0): IF D$(0)
="" THEN 240
206:WAIT W: PRINT MID$(
D$(0),7,14): IF A=1
THEN 220
210:WAIT : PRINT LEFT$(
D$(0),6):" "
RIGHT$(D$(0),4)
```

J.Kratzschmar

Ausdruck nach nebenstehendem Listing mit den drei Musterzeilen.

```
PROG.LIST CASS.3.S.B
ANF/DATEI INHALT BYTE
1-50/D CASS.INHALT 784
50/31 KURZZEITWECKER 350
70/32 UHR/WECKER 503
105/33 UHR/DAT/WECK 1137
ENDE
```



GmbH

Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

FISCHEL GmbH
FISCHEL GmbH &



für den SHARP PC-2500 und PC-1350

(C) DEZEMBER 1985

Christian Samoticha

Es ist soweit, sparen Sie Ihr Geld für die Kinobesuchskarte. Das Ihr PC-2500 oder PC-1350 in der Lage ist, das Kino voll und ganz zu ersetzen, zeigt das folgende Programm.

Also Programm eingeben, DEF "A" drücken und die Vorstellung beginnt.

LISTING -KINO-

```
10:"A" CLEAR : DIM Z$(5)*12,Y$(5)*20,X
$(20)*10,W$(0)*16,A$(0)*16
20:Z$(0)="0000207F0000":Z$(1)="00000000
F1000":Z$(2)="0004221F3400"
30:Z$(3)="0024221F1224":Z$(4)="0014221
F2440":Z$(5)="0000163F0400"
40:Y$(0)="7F00000000007F000000000000
":Y$(1)="7F00000000007F000000000000
00"
45:W$(0)="0123456789ABCDEF"
50:CLS : PAUSE "Guten Tag": CLS :
INPUT "Dein Vorname, bitte":A$(0)
60:CURSOR 18,0: WAIT 0: PRINT "Moment"
100:FOR B=1 TO LEN A$(0): FOR D=(B)*6
TO D+5: GOSUB 500: NEXT D: NEXT B:
CLS
105:J=149- LEN A$(0)*6-30: FOR D=0 TO J
: GCURSOR (D,7): GPRINT 127: NEXT D
110:FOR B=1 TO LEN A$(0):Y$(0)="7F"+X$(
B)+ RIGHT$(Y$(0),15)
120:Y$(1)="7F"+X$(B)+ RIGHT$(Y$(1),16)
130:FOR C=149 TO (B-1)*6+J STEP -1
140:I=0: IF C= INT (C/2)*2 LET I=1
150:GCURSOR (C,7): GPRINT Y$(I): NEXT C
: H=C+14
160:GCURSOR (C+8,7): GPRINT "00001F0000
00"
170:FOR C=0 TO 6: GCURSOR (H-13,7):
GPRINT POINT (H-13,C)-2^C*( POINT (
H-13,C)-2^C)=0)
180:GCURSOR (H-7,7): GPRINT POINT (H-7,
C)-2^C*( POINT (H-7,C)-2^C)=0:
NEXT C
190:FOR C=H-7 TO 149:G=C- INT (C/6)*6:
GCURSOR (C,7): GPRINT Z$(G)
200:NEXT C: NEXT B: END
300:E=0: FOR M=0 TO 6:E=E+ POINT (D,M)*
2^M: NEXT M: RETURN
500:GOSUB 300:F=E- INT (E/16)*16:E= INT
(E/16)
510:X$(B)=X$(B)+ MID$( W$(0),E+1,1)+
MID$( W$(0),F+1,1): RETURN
```


Betr.: PC-1401

Sehr geehrter Herr Fischel

Nach Vorlage des Programms zur Ansteuerung des Druckers CE-126 aus „Der SHARP in deiner Hand“ Heft 1, habe ich ein Programm entwickelt, welches das Ansteuern des o.g. Druckers erheblich erleichtert. (Mit Hilfe der ASCII-Code Tabelle)
Eine Veröffentlichung in Ihrer Zeitschrift würde ich sehr begrüßen.

Programm-Listing liegt bei.

Zum Programm:

Nach dem Start mit „RUN“ fordert der Computer zum Anschließen des Druckers auf. Frage nach „E“ = Einzeleingabe oder „D“ = Data-Zeilen.
Zu „D“: Die Data-Zeilen werden gelesen und ausgedruckt. Sie sind für wiederkehrende Ausdrücke vorgesehen. (Die Data-Zeilen im Listing erzeugen den beiliegenden Ausdruck.) Man kann die Daten beliebig ändern. (Gemäß ASCII Code Tabelle) Am besten teilt man eine Druckerzeile in zwei Data-Zeilen auf. Die Anzahl der Codes einer Druckerzeile muß 24 sein. (Leerzeichen = Ø) Die letzte Data-Zeile muß eine 256 beinhalten. (Ende des Lesevorgangs)

Zu „E“: Der PC erfragt die 24 einzelnen Zeichen ab. Nach der 24. Eingabe beginnt der Ausdruck automatisch. Sollen nur einzelne Zeichen eingegeben werden, so gibt man nach dem Letzten ein „A“ ein. Ein Drücken der „ENTER“-Taste bewirkt ein Leerzeichen. Die Eingabe von „N“ bewirkt das Löschen der Zeile. Sie kann anschließend neu eingegeben werden. (Ca. 1,8KByte)

LISTING:

```
1:REM *****
2:POKE 83805,810,846,8
  DT:806,824,828,808,8
  EB:801,810,860,83A,8
  84,818,879,880,845
3:POKE 83816,802,000,8
  79,8A7,8FA
5:GOTO 200
10:CALL 83805:GOTO 40
20:POKE 83817,A:CALL 85
  816:RETURN
40:FOR I=1 TO 24
50:READ A:IF A=256 THEN
  GOTO 200
51:IF A=0 OR A=10 OR (A
  >12 AND A<16) OR A=1
  60 OR A=32 LET A=0
52:IF A>256 THEN 100
53:GOSUB 20
55:NEXT I
56:I=0
60:CALL 8A984:GOTO 10
100:BEEP 2:WAIT 90:PRINT
  "FEHLER IN DER:"
  PRINT "DATA-LISTE !!
  ":GOTO 200
120:"D" PRINT "DATA-LIST
  E":PRINT "WIRD GEDRU
  CKT!"
130:GOTO 10
200:WAIT:PRINT "DRUCKER
  -PROGRAMM"
210:BEEP 1:WAIT 60:PRINT
  "DRUCKER AN-":PRINT
  "SCHLIESSEN UND:"
  PRINT "EINSCHALTEN !"
220:WAIT:PRINT "FERTIG?"
  "ENTER)"
300:WAIT 80:PRINT "EINZE
  L-EINGABE":PRINT "OD
  ER DATA-":INPUT "AUS
  DRUCK?" (E/D):IF
  310:IF B<(">"E" AND B<(">"
  D" THEN 300
320:GOTO 85
```

```
330:"E" PRINT "EINGABE D
  ER":PRINT "EINZELNEN
  CODE"
400:DIM C(25)
410:FOR I=1 TO 24
415:IF I=24 THEN BEEP 1
420:PAUSE 1:"ZEICHEN"
430:INPUT "CODE:"C(I):
  GOTO 445
440:C(I)=0
445:A=.1:IF C(I)=A GOTO
  460
446:IF C(I)=8 OR C(I)=10
  OR C(I)=12 AND C(I)
  <16 OR C(I)=32 OR C
  (I)=160 LET C(I)=0
447:IF C(I)>255 THEN
  BEEP 2:WAIT 90:PRINT
  "FALSCH EINGABE!":
  GOTO 420
448:N=.2:IF C(I)=N THEN
  LET I=1:GOTO 410
450:NEXT I
460:BEEP 1
500:CALL 83805
505:FOR K=0 TO I-1
510:POKE 83817,C(K):CALL
  83816
520:NEXT K
530:CALL 8A904
540:I=0:INPUT "WEITER ?"
  J/N):IF
  550:IF D="J" THEN GOTO
  410
560:GOTO 200
600:REM "ADRESSE"
610:DATA 247,247,247,247
  ,247,247,247,247,247
  ,247,247,247,247,247
  ,247,247,247,247,247
611:DATA 247,247,247,247
  ,247
619:REM "ZEILE 2"
620:DATA 247,0,0,0,65,78
  ,68,82,69,65,83,0,0,
  70,73,83,67,72,69,82
  ,0,0,0,247
629:REM "ZEILE 3"
```

```
630:DATA 247,0,0,0,0,65,
  110,0,100,101,114,0,
  83,101,105,116,101,0
  ,56,0,0,0,0,247
639:REM "ZEILE 4"
640:DATA 247,54,51,52,56
  ,0,72,101,114,98,111,
  ,114,110,145,83,99,1
  04,220,110,90,97,99
641:DATA 104,247
649:REM "ZEILE 5"
650:DATA 247,0,0,0,125,8
  ,4,101,100,50,40,50,5
  ,5,55,55,47,55,49,49,
  52,125,0,0,0,247
659:REM "ZEILE 6"
660:DATA 247,247,247,247
  ,247,247,247,247,247
  ,247,247,247,247,247
  ,247,247,247,247
661:DATA 247,247,247,247
  ,247,247
700:REM "END-MARKIERUNG"
701:DATA 256
```

BEISPIEL-AUSDRUCK:

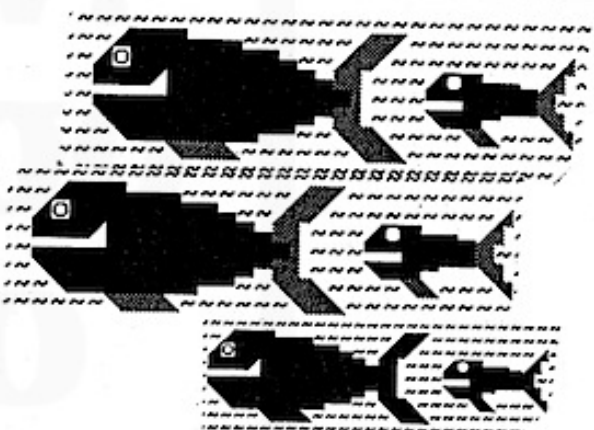
```
*****
• ANDREAS FISCHER •
• An der Seite 8 •
• 6348 Herborn-Schönbeck •
• (Tel: 02777/7114) •
*****
```



GmbH
Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

durch
Information!
Vorn

$$C_{ij} = \sum_{k=1}^n a_{ik} \cdot b_{kj}$$



Und du würdest
gerne dein Sparschwein
gegen den SHARP
PC-7000 tauschen?



Do not sale this PDF !!!

DRIVER CLAVIER

Das komplette Maschinensprache-Programm, welches nicht verschiebbar (relocatable) ist, befindet sich zwischen &6040 und &613E; daher ist es erforderlich einen Speicherplatz einzurichten.

Tippen Sie ein:

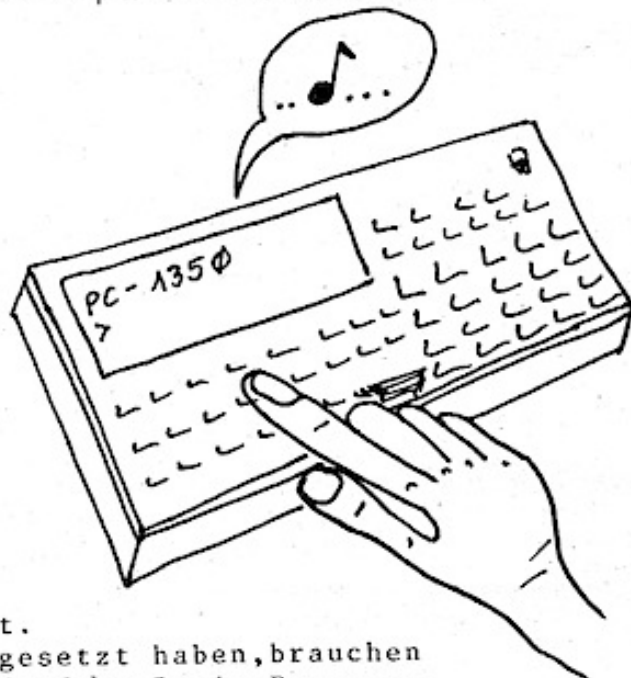
POKE &6F01, &40, &61, danach NEW (PROGRAMM-MODE). Hierdurch wird die Basic-Anfangsadresse auf &6140 gesetzt.

Diejenigen, welche eine RAM-Karte eingesetzt haben, brauchen dies nicht durchzuführen. Allerdings darf das Basic-Programm die &6040-Marke nicht überschreiten. Sie können nun das Programm mit der gewünschten Methode eingeben.

Rufen Sie das Maschinensprache-Programm mit CALL &6040 auf, bei jedem Einschalten Ihres Gerätes. Wir raten davon ab, im Anschluß daran ein anderes Programm mit DEF n zu bedienen, verwenden Sie besser GOTO n. Das Programm ist in der Tat eine Verbesserung bezogen auf die Wiedergabe des PC. Es gestattet den Zugang zu den ursprünglich vorgesehenen Funktionen, die noch nicht ausgenutzt sind. Unter Driver bewirkt POKE &6F11, &80 eine Autorepeat-Funktion der Taste.

POKE &7886, &18 ruft eine vertikale Aufzeichnung der Angaben hervor. Durch den ASCII Code erreicht man eine Tonbildung. Die Speicherung erfolgt durch &1204 und die Niederschrift durch &A882, die Regulierung der Töne durch POKE &6108, ein Wert entsprechend der Dauer des Tones, wobei der ursprüngliche Wert 5 beträgt.

Mittels &6128 reguliert man die Geschwindigkeit für die Wiederholung ursprünglicher Wert &10. Um Ihre eigenen Funktionen anwenden zu können, reicht es aus, JP aus der "Sprungtafel" zu ändern (&60C7-&60C8), durch ein JP Ihrer Wahl; die ursprüngliche Adresse ist &B06E entsprechend der Taste ENTER.



6040 78D90C78AC8BF204	60C0 140BE3D50CE46580
6048 78610667182A032C	60C8 6E2D2AF543D60229
6050 08DA78A891796046	60D0 2778AC4F203578D9
6058 4D4D4D4D4D4D4D4D	60D8 0C10783C57670828
6060 4D4D4D4D4D670E2A	60E0 0A02105278AC8B79
6068 15670A380F670438	60E8 60466710280A0220
6070 0D2A3367032805FE	60F0 5278AC6479604602
6078 D00203F5D2F538D4	60F8 085278AC76796046
6080 FC7A0860A06902DF	6100 01DF2F016110DA02
6088 6E03090104E27E0A	6108 0534DA34125F6001
6090 04D80EE0AC0FE0EB	6110 DF2F016110DF2F0C
6098 13E1A314E197ACFA	6118 34106F110280525B
60A0 F4EE796046672838	6120 3467182A035B3702
60A8 2EF538D4FCF543D6	6128 1034E9E82F031078
60B0 0229127A0560C969	6130 8602184D10783CD4
60B8 05D5B206ACE507CF	6138 FE4D4D4D4D5B37AE

mit freundlicher
Genehmigung :

CLUB DES SHARPENTIERS
151-153, AV. Jean-Jaures
F-93307 Aubervilliers
Cedes

Übersetzt und ueber-
arbeitet :

Peter Lawatsch
Kloekner Str. 187
D-4100 Duisburg 1

© 1986 FISCHEL GmbH
Kaiser-Friedrich-Str.54a
1000 Berlin 12

© 1986 FISCHEL GmbH
Kaiser-Friedrich-Str.54a
1000 Berlin 12

24 Programme zum

ANWENDUNGS-HANDBUCH zum



Seite A:

Seite B:

Kapitel	Titel	Kapitel	Titel
000	2.7	Variable mit laufenden Indizes	000 4.3
005	2.10	Print-Anweisungen	010 4.5
012	2.11	Selbst definierte Zeichen	020 4.6
017	2.12	Telefon-Gebühren-Zähler	030 4.7
026	2.14	Einmaliger Bandit	
036	2.15	Sortieren (alphabetisch)	047 4.8
042	2.16	Sortieren (prakt. Bsp.)	073 4.10
050	2.17	Soundmaschine	
062	2.17-1	Alle malen Entchen	088 4.11
069	2.18	Zeichensatz des PC1401/02	
073	3.10	Programmierer Ein-u.-Aus-schalter	(093)....frei!
079	3.12	ASCII-Code-Tabelle	
085	3.14	Kalender	
097	3.15	Display-Copy	
104	3.16	Länge-Groß-Schrift	
113	4.1	Kettenberechnungen	
123	4.2	Zerlegen einer Zahl in Primzahlteiler	

Programme zum

zum
SHARP PC-1421Begleitheft mit einigen
Programmbeispielen

FISCHEL GmbH

P. LANATSCH



49,-DM incl. 7% MWST

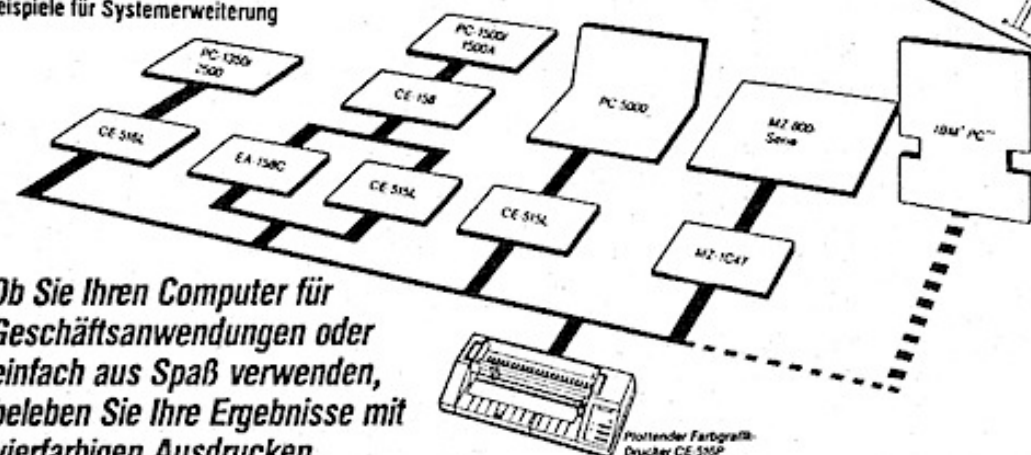
	Kapitel	Titel
000	A	Vermögensbildung
006	B	Sparen mit jährl.stei- genden Zinsen (Sparbrief)
014	C	Berechg.d.Effektivzinssat- zen
020	D	Berechg.d.MöBe d. Rück- zahlungsrate
026	F	Berechg.d.Laufzeit eines Darlehens
035	ABCD	Programme A.....F
055	G	Graphik-Demonstrations- programm
065	K	Universalien Kalender- programm
(048....frei)		

Jede Kassette
DM 29,-
(incl. 14% MWST.)

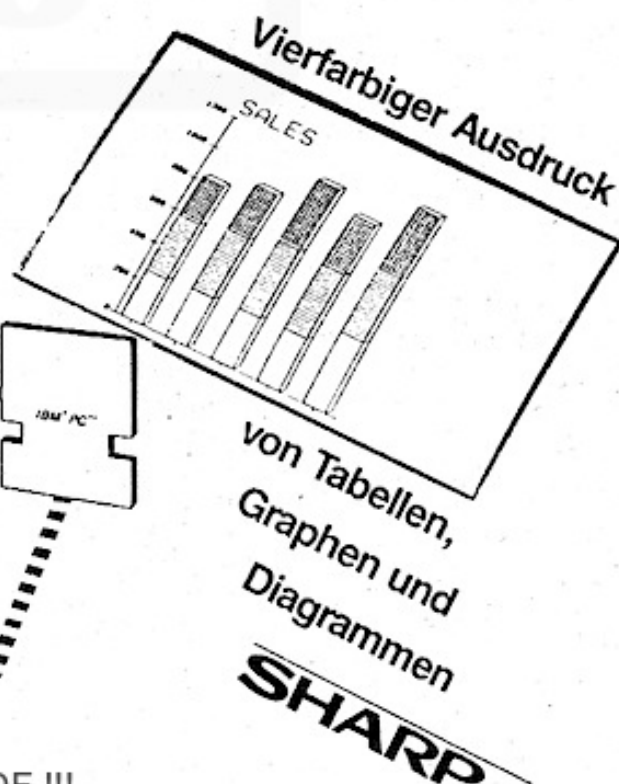
SHARP CE-516P

Plottender Farbgrafik-Drucker

Beispiele für Systemerweiterung



Ob Sie Ihren Computer für
Geschäftsanwendungen oder
einfach aus Spaß verwenden,
beleben Sie Ihre Ergebnisse mit
vierfarbigen Ausdrucken.

Plottender Farbgrafik-
Drucker CE-516P

Vierfarbiger Ausdruck
von Tabellen,
Graphen und
Diagrammen

SHARP

Do not sale this PDF !!!

PROGRAMMGENERATOR

Installation:

Speichern auf Floppy-Disc oder RAM-Disc ? (Y/N): Floppy-Disc
Laden von Floppy-Disc oder RAM-Disc ? (Y/N): RAM-Disc
Welche Zeichnung Nr.: 1
Ab welcher Zeilennummer soll generiert werden ? : 100

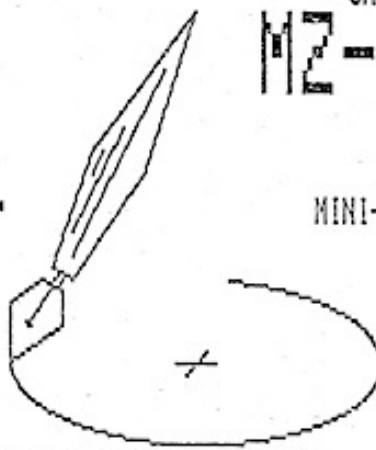
Busy . . .

-- SHARP --
MZ-800

MINI-

CAD

Copyright 1985 Klaus Thiele



Inhalt der Diskette:

- 1.) MENUE
- 2.) MINI-CAD
- 3.) BAUTEILEEDITOR
- 4.) GENERATOR
- 5.) TRANSCAD
- 6.) BTL-DELETE

Nach dem Laden des BASIC muß das Programm mit RUN "F01:MENUE" gestartet werden.
Es erscheint das Titelbild mit dem Hauptmenue, von dem aus in die verschiedenen Module verzweigt werden kann.
Die Programme stellen sich automatisch auf die erforderliche Videokonfiguration (M3/M4) ein.

1.) MZ-CAD

Nach dem Laden des Programmes muß das entsprechende Lade-/Speichermedium eingestellt werden.
Danach kann entschieden werden, ob die Eingaben mitgespeichert werden sollen.
Ist dies der Fall, muß die Zeichnung mit einer Nummer versehen werden.
Danach wird der Bildschirm gelöscht und der Hauptbildschirm erscheint. Das große Feld ist die Zeichenfläche. In der unteren Zeile erscheinen evt. Meldungen bzw. werden Eingaben erwartet. Rechts ist die Menueleiste. Hier kann mit den Cursortasten eine Funktion ausgewählt und mit CR ausgeführt werden.

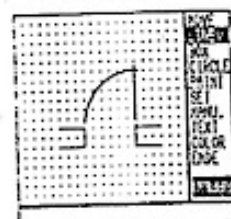
2.) Programmgenerator

Mit diesem Programm können aus den mit dem Mini-CAD erstellten Zeichnungsdateien eigenständig lauffähige Programme erzeugt werden, welche dann in andere Programme eingebunden werden können.

Nach der Installation (siehe Mini-CAD) muß angegeben werden, ab welcher Zeilennummer das Programm generiert werden soll.
Danach wird auf dem eingestellten Speichermedium eine ASCII-Datei erzeugt, welche mit dem Befehl RUN "CAD.ASCII/nnnn" gestartet/geladen werden.
Es können auch mehrere Zeichnungsdateien hintereinander generiert werden.
Wird auf die Frage "Weiter (Y/N)" ein "N" eingetippt, wird die erzeugte ASCII-Datei sofort gestartet und kann danach als Basic-Programm gespeichert werden.

3.) TRANSCAD

Mit diesem Programm können Zeichnungsdateien zwischen den verschiedenen Speichermedien transvertiert werden. (z.B. RAM nach Floppy oder umgekehrt)



Bauteilname (max. 10 Zeichen): T001

Bauteileeditor

Vorhandene Bauteile auf der Diskette:

DIGGE
MIDLASTING
T001

Mit diesem Programmteil können oft gebrauchte Zeichnungsteile erstellt werden.
Die schon vorhandenen Bauteile werden rechts angezeigt. Dann muß die Bezeichnung des zu erstellenden Bauteiles eingegeben werden.
Nach Definition des Bezugspunktes können Bauteile gezeichnet werden. (Bedienung s. CAD).

BTL-DELETE

Mit diesem Programmteil lassen sich nicht benötigte Bauteile löschen.

Folgende Befehle stehen zur Verfügung:

- 1.) **MOVE**
Bewegen des Cursors mit den Cursortasten.
Folgende Geschwindigkeiten können per Tastendruck eingestellt werden:
(S)=Schnell bewegen
(L)=Pixelweise bewegen
(R)=in evtl. Basisschritten bewegen
- 2.) **LINE**
Zeichnen von Linienstücken.
Die aktuelle Cursorposition ist der Anfangspunkt der Linie. Aufheben des zweiten Punktes und SPACE drücken.
Danach kann mit CR wieder ins Menu gesprungen, mit "N" die Eingabe richtiggestellt, oder mit den Cursortasten fortgeführt werden.
- 3.) **BOX**
Zeichnen von Kästen.
Die aktuelle Cursorpos. ist der erste Eckpunkt des Kastens. Dann mit CR den zweiten Eckpunkt angeben und CR drücken.

Dies ist die
Zeichenfläche

MENUE
LINE
BOX
CIRCLE
TEXT
PRINT
SET
PLOT
BEEP
G. T. ED
TEXT
COLOR
P.M.
TRANSFER
SYSTEM
STOP
CLS
KASCH.
LOAD
EDGE
MENU

MINI-CAD 800

Do not save this PDF !!!

4.1 CIRCLE

Zeichnen von Kreisen, Ellipsen, Segmenten.
Die aktuelle Cursorpos. ist der Mittelpunkt.
Der Radius in horiz. und vert. Richtung angeben, CR drücken, in der unteren Zeile Anfangs/Endwinkel eingeben, CR drücken, Segment (270) eingeben und CR drücken.

5.1 PAINT

Ausfüllen von geschlossenen Flächen.
Cursor in die auszufüllende Fläche bringen, CR drücken, in der ersten Zeile Farbauswahl (nur mit VRAM-Erweiterung) eine Farbe auswählen und CR drücken.

6.1 SET

An der aktuellen Cursorpos. wird ein Punkt gesetzt.

7.1 MANU.

Manuelles Zeichnen mit den Cursorlasten.

8.1 ZOOM

Zeichnen von horizontalen und vertikalen Linien.
Die Beweispunkte anfahren, CR drücken und die Richtung angeben (z.B. "D"=Oben).

9.1 TEXT

Einfügen von Text.
Cursor in Position bringen, CR drücken, Größe eingeben, CR drücken, horizontal oder vertikal auswählen und CR drücken.
Danach erscheint ein Cursor und es kann Text eingegeben werden.
Korrektur mit DEL.

10.1 FILE

Laden eines mit dem Bauteileditor erstellten Bauteils.
Nach der Definition des Referenzpunktes muß der Verkleiner-/größerungsfaktor eingegeben werden (z.B. 0.5).
Danach kann mit den Cursorlasten ein Bauteil ausgewählt und geladen werden.

Mini CAD-Programm für den SHARP MZ 800

Mit diesem Programm kann komfortabel am Bildschirm konstruiert werden.
Alle Grafikbefehle des MZ 800 werden unterstützt. (siehe Hardcopy)
Folgende Hardware wird benötigt:
MZ 800, 80 bzw. FD mit/ohne VRAM Erweiterung.
Zusätzlich wird ein Programmgenerator mitgeliefert, mit dem aus den erstellten Zeichnungen eigenständig lauffähige Programme erzeugt werden.

10.2 COLOR

Einstellen der Zeichenfarbe.
In der Menüleiste erscheint eine Farbauswahl. Mit den Cursorlasten auswählen und CR drücken. Die aktuelle Zeichenfarbe erscheint in dem Feld unten im Menüfeld.

11.1 PAL

Änderung der Farbeinstellung.
Im Farbauswahlfeld die zu ändernde Farbe auswählen, CR drücken und mit Cursorlasten (links/rechts) Farbe einstellen und CR drücken.

12.1 BORDER

Randfarbe des Bildschirms einstellen.
Mit den Cursorlasten (links/rechts) die Randfarbe auswählen und CR drücken.

13.1 RASTER

Bildschirm mit einem Raster unterlegen.
Eingabe des Rasterabstandes (z.B. 20), Auswahl der Farbe mit VRAM-Erweiterung, CR drücken, Eingabe des Maßstabes für evtl. Vergrößerung und CR drücken.

14.1 HPCOPY

Gibt den Bildschirminhalt auf einen Centronicsdrucker aus.

15.1 CLR

Löscht die Zeichenfläche.

16.1 LÖSCH.

An der aktuellen Cursorpos. erscheint ein "Radiergummi". Mit den Cursorlasten kann radiert werden. Mit CR zurück ins Menü.

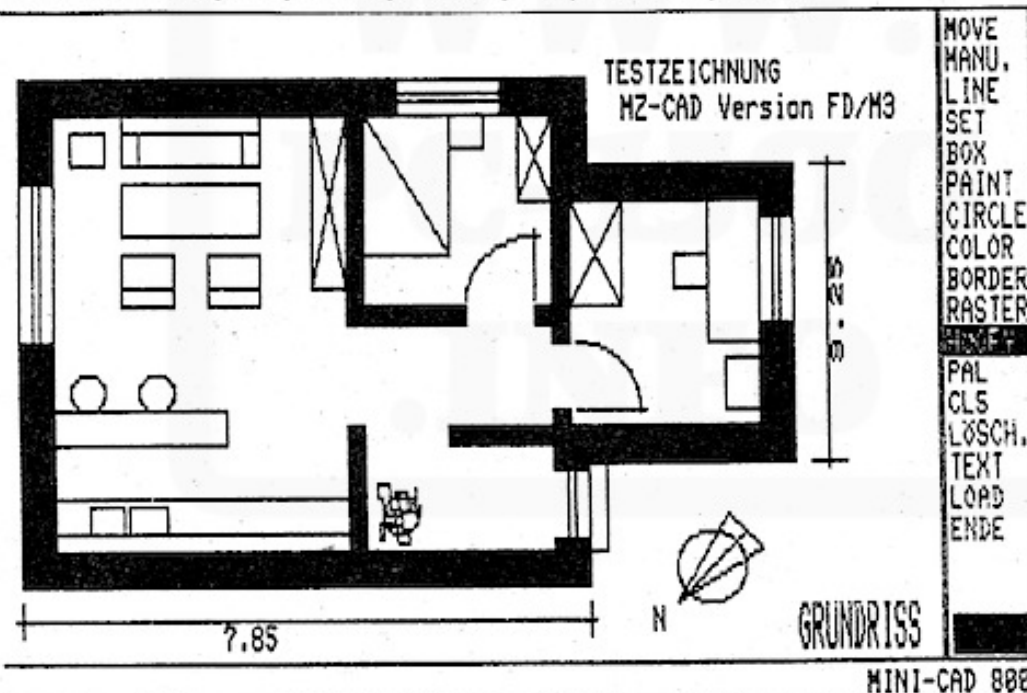
17.1 LOAD

Vorhandene Zeichnungen laden.
Mit Leertaste zurück ins Menü.

18.1 MENÜ

Öffnet das Menü.

Durch Drücken der Taste "B" können die Standardparameter eingestellt werden.



MZ-800 CENTRONICS-Drucker-Basis

- 1.) Control "-" oder Basic-Befehl "TAST" = DIN-Tastatur
- 2.) Control "A" Bildschirminitialisierung auf Standardwerte
- 3.) Basic-Befehl "BOR" = Borderfarbe einstellen
- 4.) Control "Pfeil runter" = Papiervorschub am Drucker
- 5.) Control "Pfeil rauf" = Papierrückzug am Drucker
- 6.) Basic-Befehl "LARGE" = Breitschrift
- 7.) " " "SMALL" = Kleinschrift
- 8.) " " "ULINE" = Unterstreichen
- 9.) " " "NLGL" = Doppeldruck
- 10.) " " "ELITE" = Eliteschriftart
- 11.) " " "ITALIC" = Kursivschrift
- 12.) " " "PHIGH" = Hochschrift
- 13.) " " "PDOWN" = Tiefschrift
- 14.) " " "PSKIP" = Zeilenvorschub
- 15.) " " "PSTA" = Drucker auf Standardwerte setzen
- 16.) " " "FEED" = Zeilenvorschub 116 bzw. 118
- 17.) " " "HPCOPY" = Bildschirminhalt ausdrucken

Kein laastiges Suchen nach SteuerCodes mehr,
Basic-Befehl genuegt.

Do not sale this PDF !!!

Programm "Lohnsteuerjahresausgleich" aus Heft 7/1985

Sehr geehrte Damen und Herren!

Das sehr ordentliche Programm hat mir nicht nur viel Freude gemacht sondern es ist mir auch ausgesprochen dienlich, da ich Hauptsachgebietsleiter für Lohnsteuer beim Finanzamt Bremen - Mitte bin. Leider wird nicht angegeben, wer das Programm gemacht hat. Können Sie mir Namen und Anschrift des Verfassers nennen? Ich möchte mich mit ihm in Verbindung setzen, um das Programm auf 1985 sowie die Jahre 1986 und 1988 (Steuer-senkungsgesetz 1986/88) umzuschreiben.

Peter Mechnik
Barrienweg 47
28 Bremen 66

Betr.: Programm LStJA 1985 - 1988

Auf Ihr Angebot komme ich gern zurück und sende als Anlage das von mir etwas abgewandelte und auf die jeweils in den nächsten Jahren geltenden Rechtslagen umgeschriebene Programm Lohnsteuerjahresausgleich.

Ich habe mich bemüht, den Artikel schon gleich druckgerecht aufzubereiten. Für den Fall, daß Sie andere Vorstellungen haben, sende ich auch noch Druckvorlagen mit. Desweiteren liegt ein handschriftlicher Hinweis für Ihren Entwickler bei, der sich mit den materiellen Änderungen des Steuerrechts befaßt. Ich habe mehrere unserer "Spielfälle" gerechnet und keinen Programmfehler gefunden.

Das Programm ist nicht nur für Computerfreaks interessant, sondern auch z. B. für Lohnsteuerhilfevereine, Steuerberater, Betriebsprüfer, Wirtschaftsprüfer usw.

Das Programm läuft folgendermaßen ab:

Anzeige/Abfrage	Erläuterung	Eingabe
VERHEIRATET?		J/N
KIND	Kind, das dem Stplf. zugerechnet wird	Anzahl/ggf. 0
KIND 1/2	Kind, das dem Stplf. nicht zugerechnet wird	Anzahl/ggf. 0
ST.V.2.1.20 GEB.	für Altersentlastungsbetrag des Stplf.	J/N
EG.V.2.1.20 GEB.	für AEB des Ehegatten	J/N
BAL.ST	Bruttoarbeitslohn Stplf. laut Lohnsteuerkarte	Betrag/ggf. 0
VERSO.ST	Versorgungsbezüge Stplf. laut LoStK	Betrag/ggf. 0
WK.ST	Werbungskosten Stplf.	Betrag/ggf. 0
BAL.EG	Bruttoarbeitslohn Ehegatte	Betrag/ggf. 0
VERSO.EG	Versorgungsbezüge Ehegatte	Betrag/ggf. 0
WK.EG	Werbungskosten Ehegatte	Betrag/ggf. 0
KAPV.ST	Einnahmen (Brutto!) aus Kapitalvermögen des Stplf.	Betrag/ggf. 0
KAPV.EG	Einnahmen (Brutto!) aus KapV des Ehegatten	Betrag/ggf. 0
V+V.ST	Einkünfte aus Vermietung Stplf.	Betrag/ggf. 0
V+V.EG	Einkünfte des Ehegatten aus Vermietung	Betrag/ggf. 0
SONST.ST	Sonstige Einkünfte (Brutto!) des Stplf.	Betrag/ggf. 0
SONST.EG	Sonstige Einkünfte (Brutto!) des Ehegatten	Betrag/ggf. 0
SA.	Sonderausgaben, z. B. KiSt, Spenden, Steuerberatungskosten.	Betrag/ggf. 0
VERS.BEIT.	Vorsorgeaufwendungen beider Ehegatten	Betrag/ggf. 0
ARBEGBANT.RV	Gesetzlicher Arbeitgeberanteil zur Rentenversicherung lt. LStK	Betrag/ggf. 0
BAUSP.	Bausparbeiträge der Ehegatten, wenn keine Wohnungsbauprämie beantr.	Betrag/ggf. 0
AGWB	Außergew. Belastung; zumutbare Eigenbel. vorher abziehen	Betrag/ggf. 0
Z.V.EK.	Zu versteuerndes Einkommen	Enter
ERS.L.	Arbeitslosengeld u. -hilfe, KurzarbG., Schlechtwettergeld	Betrag/ggf. 0
STEUER	zu zahlende Einkommensteuer	Enter
STSATZ	Steuersatz	

* Werbungskostenpauschale und Sperrerfreibetrag programmiert

** Werbungskostenpauschale programmiert

Anm: Nicht abgefragte Einkünfte (z. B. Selbst Arbeit) unter V+V eingeben!

Für 1987 ist dann lediglich die Jahreszahl in den Zeilen 36 und 40 zu ändern in "1923".

Für 1988 sind wiederum die Jahreszahlen in Zeilen 36 und 40 zu ändern in "1924". Darüberhinaus gilt ab 1988 der schon im Steuersenkungsgesetz 1986/88 enthaltene neue Steuertarif 1988, der den Zeilen 710 - 755 des Programms folgendes Aussehen gibt:

```

710: IF X<4537 LET S=0: 720: S=.56*X-18502: GOTO
      GOTO 790          775
712: IF X<18036 LET S=.2 745: S=((0.79*Y-30.82)*Y
      2*X-999: GOTO 775  +452)*Y+2280)*Y+2962
714: IF X<80028 LET Y=(X  : GOTO 775
      -13000)*0.0001: GOTO 755: S=(68*2+5000)*Z+2779
      745              8: GOTO 775
716: IF X<130032 LET Z=(
      X-80000)*0.0001:
      GOTO 755

```

Das alles gilt unter der Voraussetzung, daß es bei dem beschlossenen und verkündeten Steuersenkungsgesetz in der vorliegenden Form bleibt und dem Gesetzgeber nicht noch andere Gesetzesänderungen "einfallen".

Do not sale this PDF !!!

Lohnsteuerjahresausgleich/Einkommensteuerberechnung auf PC 1245A/1251

Ausgangspunkt meiner Überlegungen war das sehr schöne Programm "Lohnsteuer - jahresausgleich 1984" aus Heft 7/1985, das ich durch kleine Änderungen für das kürzere Display meines PC 1245A passend und durch z. T. andere Abkürzungen steuerlich "griffiger" gemacht habe.

Mit den wenigen nachfolgend abgedruckten Änderungen gilt das Programm für den LStJA bzw. die Einkommensteuerberechnung 1985:

```
1:REM "LSTJA 1985"
31:T(1)=3000:F(6)=432:K
(2)=720:K(3)=4212:S(
3)=64800:S(5)=2340:U
=600
36:INPUT "ST.V.2.1.21GE
B"IVS
40:INPUT "EG.V.2.1.21GE
B"IVS
```

Da viele User schon gespannt sind, wieviel Steuern sie infolge der Rechtsänderungen durch das "Steuersenkungsgesetz 1986/88" sparen, habe ich das Programm für 1986 neu bearbeitet. Es sieht jetzt so aus:

```
1:REM "LSTJA 1986"
11:"A": CLEAR
12:DIM M(9):F(9):E(9):G
(9):S(5):T(9):K(8):H
(6)
15:D= INKEYS:V=
INKEYS:W= INKEYS
16:INPUT "VERHEIRATET?"
ID=
17:IF D="J" LET A=2:
GOTO 20
18:A=1
20:INPUT "KIND="IK
21:INPUT "KIND1/2="IK(8
)
30:F(1)=600:F(2)=480:F(
3)=564:F(7)=4800:F(8
)=480:F(9)=200:F(5)=
270:K(1)=300
31:T(1)=3000:F(6)=2404:
K(2)=720:K(3)=4536:S
(5)=2340
36:INPUT "ST.V.2.1.22GE
B"IVS
37:IF V="J" LET B=1
39:IF A=1 GOTO 50
40:INPUT "EG.V.2.1.22GE
B"IVS
42:IF W="J" LET C=1
50:INPUT "BAL.ST="IM
52:INPUT "VERSO.ST="IM(
2)
54:INPUT "WK.ST="IF(4)
65:GOSUB 85
67:IF A=1 GOTO 150
69:INPUT "BAL.EG="IE
70:IF E=0 GOTO 150
72:INPUT "VERSO.EG="IE(
2)
74:INPUT "WK.EG="IE(4)
80:M=E:M(2)=E(2):F(4)=E(
4):K(8)=1
85:M(2)=M(2)+.4
90:IF K(2)=F(7) LET M(
2)=F(7): GOTO 100
100:M=M-M(2)+F(1)
105:IF M<0 LET M=F(1):
GOTO 110
110:IF K(8)=1 LET E(8)=M
: GOTO 115
111:M(8)=M
115:IF F(4)=F(3) LET F(
4)=F(3): GOTO 120
120:M(1)=M-F(2)-F(4)
125:IF M(1)=0 LET M(1)=0
: GOTO 130
130:IF M=0 LET E(5)=M(1)
: GOTO 150
131:M(5)=M(1)
135:RETURN
150:INPUT "KAPV.ST="IM(3
)
152:IF A=1 GOTO 156
154:INPUT "KAPV.EG="IE(3
)
156:M(6)=M(3)+E(3)
160:IF M(6)=F(8)+A LET
M(6)=0: GOTO 174
162:M(6)=M(6)-F(8)+A
174:INPUT "V+V.ST="IM(7)
175:IF A=1 GOTO 179
176:INPUT "V+V.EG="IE(7)
178:INPUT "SONST.ST="IJ
181:IF A=1 GOTO 184
182:INPUT "SONST.EG="IJ
184:IF IK=F(9) LET G=0:
GOTO 190
186:G=1-F(9)
190:IF J=F(9) LET F=0:
GOTO 200
192:F=J-F(9)
200:M(9)=(M+M(3)+I+M(7))
+8
201:M(9)=M(9)+.4
202:IF M(9)>3000 LET M(9
)=3000: GOTO 210
210:IF A=1 GOTO 220
212:E(9)=E+E(3)+J+E(7)
+8
213:E(9)=E(9)+.4
214:IF E(9)=3000 LET E(
9)=3000: GOTO 220
220:G(8)=M(5)+E(5)+M(6)+
M(7)+E(7)+G+F
229:G(1)=G(8)-M(9)-E(9)
231:INPUT "SA="IS(1)
238:IF S(1)=F(5)+A LET
S(1)=F(5)+A: GOTO 23
9
239:G(2)=G(1)-S(1)
300:INPUT "VERS.BEIT="IT
(8)
302:INPUT "ARGANT.RV="IT
(2)
308:INPUT "BAUSP="IG(3)
310:IF T(2)=T(1)+A LET
T(2)=T(1)+A: GOTO 31
5
315:T(3)=T(1)+A-T(2)
320:P=T(8)-T(3)
325:IF P<0 LET P=0: GOTO
330
330:IF T(8)=T(3) LET T(
5)=T(8): GOTO 335
331:T(5)=T(3)
335:T(6)=P+G(3)
340:Q=S(5)+A
345:IF T(6)=Q LET T(8)=
T(6): GOTO 350
346:T(8)=Q
350:T(9)=T(6)-Q
352:IF T(9)<0 LET T(9)=0
: GOTO 355
355:T=T(9)/2
364:IF T<0/2 LET T(4)=T
: GOTO 367
367:T(4)=Q/2
369:IF T(4) LET S(4)=T
: GOTO 372
370:S(4)=T(4)
372:T(7)=T(5)+T(8)+S(4)
400:G(5)=M(8)+E(8)-(M+8
+E+C)+.4
410:G(6)=G(5)+.09
415:IF G(6)>0 LET G(7)=0
: GOTO 420
416:G(7)=G(6)
420:IF G(6)=G(7) LET G(
8)=G(6): GOTO 425
421:G(8)=G(7)
425:G(9)=G(5)+.09
430:IF G(9)>0/2 LET H(1)
=0/2: GOTO 435
431:H(1)=G(9)
435:IF G(9)=H(1) LET H(
2)=G(9): GOTO 440
436:H(2)=H(1)
440:O=G(8)+H(2)
445:O=INT (O/54)+54
450:IF O=K(1)+A LET O=K
(1)+A: GOTO 454
454:H(3)=M+E
457:IF H(3)=0 LET H(4)=K
(1)+A
461:IF T(7)=H(4) LET H(
5)=T(7): GOTO 466
466:IF H(4)=0 LET H(5)=
H(4): GOTO 471
471:IF O>T(7) LET H(5)=O
: GOTO 475
475:INPUT "AGW="IS(2)
480:H(6)=G(2)-H(5)-S(2)
500:M(4)=K(2)+B+E(6)=K(2
)+C
510:S(8)=F(6)+K+F(6)+.5+
K(8)
515:IF A=1 GOTO 518
516:G(4)=0: GOTO 520
518:IF K(8) LET G(4)=K(5)
: GOTO 520
520:R=H(6)-M(4)-E(6)-S(8
)-G(4)
549:USING "#####"
550:PRINT "Z.V.EK="IR
555:R=INT (R/54)+54
560:INPUT "ERS.L="IK(6)
565:IF K(6)=0 LET L=R:
GOTO 700
575:L=R+K(6)
580:L=INT (L/54)+54
700:R=L/A
702:X=INT (X/54)+54
710:IF X<4537 LET S=0:
GOTO 798
712:IF X<19036 LET S=.2
2*X-990: GOTO 775
714:IF X<80020 LET Y=(X
-18000)*0.0001: GOTO
745
716:IF X<130032 LET Z=(
X-80000)*0.0001:
GOTO 755
720:S=.56*X-16453: GOTO
775
745:S=((2.10*Y-56.02)*Y
+600)+Y+2200:Y+2962
: GOTO 775
755:S=((42*Z+5180)*Z+2941
7: GOTO 775
775:S=INT (S):S=S+A
777:K(7)=(S+100)/L
798:PRINT "STEUER="IS
799:USING "###.###"
PRINT "STSATZ="IK(7)
800:END
```



GmbH
Kaiser - Friedrich - Strasse 54a
1000 Berlin 12

durch
Information!
vorn



Do not sale this PDF !!!

NONO

Wenn es Ihnen Spaß gemacht hat, diese Ausgabe von "Alles für Sharp Computer" zu lesen, und Sie sich auch in Zukunft durch unsere interessante Zeitschrift über alles Wissenswerte zum Thema Sharp Computer informieren wollen, dann sollten Sie nicht länger zögern, "Alles für Sharp Computer" jetzt im regelmäßigen Bezug per Post zu bestellen. Sichern Sie sich eine lückenlose Information und schicken Sie den Bestellabschnitt am besten noch heute ab. "Alles für Sharp Computer" kommt dann regelmäßig jeden Monat ins Haus, ohne daß Ihnen zusätzliche Kosten entstehen.

ALBERT
SHARP
COUNTESS

Postolachev

Bitte vollständig und lesbar ausfüllen,
unterschreiben und einsenden an Fischel GmbH,
Kaiser-Friedrich-Str. 54a, D-1000 Berlin 12

- Ich abonniere die Zeitschrift "Alles für Sharp Computer" von der nächsten erreichbaren Ausgabe an (Preis pro Jahr 72 DM, Ausland 84 DM, Luftpostzuschlag 12 DM).
- Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann jeweils gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.
- Ich bestelle folgende schon erschienene Exemplare von "Alles für Sharp Computer" (Stückpreis 6 DM, Ausland 7 DM):
- Heftnr.: ... , ... , ... , ... , ... , ...
- Alle Preise incl. 7 % Mwst.

Der Gesamtbetrag von DM

- ☐ liegt bar bei
- ☐ liegt als Verrechnungsscheck bei (schnellste Erledigung)
- ☐ wurde am auf das Postgironkonto der Fischer GmbH, Kontenr. 461533-103, BLZ 10010010, Postgironrat Berlin überwiesen (Bearbeitung nach Zahlungseingang)
- ☐ liegt (nur bei kleineren Beträgen) in Briefmarken oder internationalen Antwortscheinen bei

Name, Vorname

Strada

PI 2/0rt

Datum, Unterschrift

Wir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genehmigt die rechtzeitige Absendung. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

ABONNIEREN!
Fischel's
ALLES FÜR
SHARP-COMPUTER!



Bestellschein

IMPRESSUM

Alles für SHARP-Computer

Die Zeitschrift für alle Anwender und Freunde von SHARP-Computern
Organ des SHARP-User-Clubs Deutschland

Der Sitz des Clubs ist Berlin, Kontaktadresse ist die FISCHIEL GmbH

Alles für **SHARP**-Computer* ist eine Clubzeitschrift, in der Software, Hardware und Hardware-Erweiterungen für SHARP-Computer vorgestellt werden. Die vorgestellten Produkte können sowohl von privat als auch aus dem Gewerbe bestellt werden.

Redaktion: Bernd Fischel

Chefredakteur: Dr. Roger Dorsch

Alles für **SHUNT-Computer**, wird herausgegeben von der

1305

Kaiser-Friedrich-Straße 54a

0-1000 Berlin 12

Bestellungen nimmt die FISCHEL GmbH, Berlin entgegen.

Einzelhaft DM 6,- (DV 7.-); Jahresabonnement DM 72,- (DW 94.-).
 Leitzposzuschlag Einzelhaft DM 1.-, im Abonnement DM 12,-
 Ausgabekategorie
 Einzelpreise:

kundbar 8 Wochen vor Ablauf des Abonnementzeitraumes.

Bestellschein am Ende der Zeitschrift

Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder erstattung vorausbezahlter Bezugselder.

In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer in Höhe von 7% enthalten. Die Abonnementpreise umfassen auch die Versandkosten.

Die in "Alles für **SHARP**-Computer" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil dieser Zeitschrift darf ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers in irgendeiner Form - durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren - reproduziert oder in eine von Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Vervielfältigung für den persönlichen oder geschäftlichen Gebrauch sind vorbehalten. Die Rechte der Nachdruckverbreitung und der Übersetzung durch Vortrag, Funk- oder Fernsehsendung, im Magnettonverfahren oder auf ähnlichem Wege bleiben vorbehalten. Fotokopien für den persönlichen oder sonstigen eigenen Bedarf dürfen nur von einzelnen Beiträgen oder Teilen derselben hergestellt werden. Jede im Bereich eines gewerblichen Zweiges hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) URG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die **FISCHEL GmbH**, die von der einzelnen Zahlungsmodalität zu erfragen ist.

Sämtliche Veröffentlichungen in "Alles für **SHARP**-Computer" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Namen ohne Rücksicht auf eine fremde Verwendung benutzt.

Vertrieb: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhölbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz.

**Verlagsgesellschaft
und Buchvertrieb**

Friedrich-Bergius-Strasse 20

5200 Wiesbaden
Telefon 06121/2660

5:14 J: 000

Für unaufgeforderte eingesandte Beiträge übernimmt die Fische! GmbH keine Haftung und Gewährleistung. Die von der Fische! GmbH honorierte Beiträge gehen zur freien Verwendung im Mitgeigentum der Fische! GmbH über; Eigentümer ist ebenfalls der oder die Urheber. Ausnahmen bedürfen der Schriftform; mündliche Abmachungen sind unwirksam.

Ärger beim Eingeben . . . ?

Neu: Sonderzeichen werden durch Klartext ersetzt!

Um Ihnen die Eingabe unserer Listings zu erleichtern, werden künftig die gesamten C-64-Listings ohne Steuerzeichen abgedruckt. (gilt nicht für diese Ausgabe!!)

Die gesamten Steuerzeichen werden in unseren LISTINGS durch Klartext, welcher die Taste kennzeichnet, ersetzt. Eine Tabelle der Tastenfunktionen finden Sie in jedem Tronic-Magazin.



**... erhältlich
überall im
Zeitschriften-
handel!**

Checksummer für Commodore 64 und Schneider

Checksummer C 1.0 ist ein Prüfsummen-Programm, das die Eingabe von Programm-Listings zum wahren Vergnügen macht. Tippfehler werden schon während der Eingabe der einzelnen Programmzeilen erkannt. Dieses System zusammen mit einem neuen Druckverfahren gewährleisten, daß unsere Listings fehlerfrei eingegeben werden. (Weitere Systeme sind in Vorbereitung).

- Erleichterung
- Fehlerfreiheit
- zweispaltiger Druck
- Absolute Zeilenkontrolle

Checksummer

**ab sofort in allen
Tronic-Magazinen!**