



C16/C116 Programm- sammlung

11 Top-Programme auf 2 Kassetten
Robot · Wurm · Datengenerator · Basic-Tool
Kniffel · Poker · Diabolo · Bridge
No Exit · Text · Cannon

Die Informationen im vorliegenden Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

»Commodore C16/C116« ist eine Produktbezeichnung der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießt. Der Gebrauch bzw. die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

© 1986 by Markt & Technik, 8013 Haar bei München

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Schoder, Gersthofen

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	5
1	Elf Top-Programme	7
1.1	Inhalt der Kassette 1	7
1.2	Inhalt der Kassette 2	8
2	Laden und Starten der Programme	9
3	Programmbeschreibung	11
3.1	Robot 3.5	11
3.2	Wurmi	11
3.3	Datagenerator	12
3.4	BASIC-Tool	12
3.5	Kniffel	14
3.6	Poker	15
3.7	Diabolo	15
3.8	Bridge	16
3.9	No Exit	17
3.10	Text 1.0	17
3.11	Cannon	20

Vorwort

Sehr geehrter Kunde,

mit Ihrer neuen Programmsammlung haben Sie acht spannende Spiele und drei wichtige Utilities erworben. Eine kleine Textverarbeitung gehört ebenso zum Lieferumfang wie eine anspruchsvolle BASIC-Erweiterung.

Wir wünschen Ihnen ein erfolgreiches Arbeiten mit den Utilities und viel Spaß mit den Spielen.

1 Elf Top-Programme

1.1 Inhalt der Kassette 1

- 1. Robot 3.5 (Seite A, Zählerstand 000 - 080)**
Sie müssen in einem Labyrinth Schätze einsammeln und den Schlüssel für die nächste Spielstufe erreichen, ehe die Roboter Sie gefangen haben.
- 2. Wurmi (Seite A, Zählerstand 081 - 146)**
Ein Wurm holt sein Futter. Dabei dürfen allerdings die Hindernisse und Wände nicht berührt werden.
- 3. Datagenerator (Seite A, Zählerstand 147 - 157)**
Mit diesem Programm können Sie Ihr Maschinenprogramm in DATA-Zeilen umwandeln.
- 4. BASIC-Tool (Seite A, Zählerstand 158 - 169)**
Eine anspruchsvolle BASIC-Erweiterung für den C16.
- 5. Kniffel (Seite B, Zählerstand 000 - 094)**
Ein beliebtes Würfelspiel für maximal vier Personen.
- 6. Poker (Seite B, Zählerstand 095 - 160)**
In einer Pokerrunde können Sie viel Geld gewinnen, aber auch verlieren.

1.2 Inhalt der Kassette 2

7. **Diabolo (Seite A, Zählerstand 000 - 126)**
Sie müssen Menschen aus den Händen feindlicher Roboter retten.
Ein schnelles Spiel für geschickte Leute.
8. **Bridge (Seite A, Zählerstand 127 - 169)**
Bauen Sie Jonny Car die Brücke für sein Auto.
9. **No Exit (Seite B, Zählerstand 000 - 091)**
Suchen Sie den Ausgang aus einem Irrgarten.
10. **Text 1.0 (Seite B, Zählerstand 092 - 149)**
Ein kleines Textverarbeitungsprogramm für den C16.
11. **Cannon (Seite B, Zählerstand 150 - 167)**
Als Richtkanonier müssen Sie das Ziel hinter einem Hindernis treffen.

2 Laden und Starten der Programme

Laden von Kassette:

```
LOAD "Programmname"
```

Das Programm wird geladen und kann anschließend mit RUN gestartet werden.

3 Programmbeschreibung

3.1 Robot 3.5

Sie sind in einem Irrgarten eingeschlossen und werden von Robotern verfolgt. Der Kontakt mit ihnen oder den elektrischen Wänden ist tödlich. Die Roboter können aufeinander oder auf Wände treffen und sich so selbst zerstören. Sie können nur entkommen, wenn Sie während der vorgegebenen Zeit den Schlüssel erreichen. Unterwegs sollten Sie Schätze einsammeln.

Das Programm fragt nach dem Start, ob Sie Tastatur oder Joystick benutzen möchten (worauf Sie »T« oder »J« drücken müssen) und mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie spielen wollen.

3.2 Wurmi

Ziel des Spieles »Wurmi« ist es, mit einem ununterbrochen laufenden Wurm alle auf dem Bildschirm befindlichen Äpfel aufzufressen. Dabei darf er nicht gegen den Bildschirmrand oder einen Stein laufen. Sobald Sie das geschafft haben, öffnet sich am unteren Bildschirmrand ein Tor, durch das Sie in eine neue Spielstufe gelangen. Wird eine Spielstufe nicht schnell genug beendet, so wird ein Leben abgezogen. In jeder fünften Runde kann man sich ein Bonusleben holen, indem man den Wurm unbeschadet durch ein Labyrinth führt. Die Steuerung des Wurms erfolgt mit den Cursor-Tasten.

3.3 Datagenerator C 16

Das Programm »Datagenerator C 16« wandelt einen frei zu wählenden Speicherbereich in DATA-Zeilen (BASIC) um.

Nach dem Start mit »RUN« werden vom Benutzer vier Eingaben verlangt:

1. Startadresse: Hier muß die Adresse eingegeben werden, ab welcher in DATA-Zeilen umgewandelt wird (zum Beispiel 12288).
2. Endadresse: Hier muß die Zeilennummer eingegeben werden, deren Inhalt als letztes umgewandelt werden soll (zum Beispiel 12574).
3. Erste Zeilennummer: Hier muß die Zeilennummer eingegeben werden, mit der die generierten DATA-Zeilen beginnen sollen. Eine Zahl unter 200 ist hier nicht erlaubt, da sich das Programm sonst selbst zerstören würde.
4. Schrittweite: Hier muß eingegeben werden, welchen Abstand die einzelnen Zeilennummern zueinander haben sollen.

Auf unsinnige Eingaben (zum Beispiel Endadresse kleiner als Startadresse, Schrittweite kleiner 1) reagiert das Programm, indem es eine Fehlermeldung ausgibt und den Wert nochmals eingeben läßt.

Auf diese Eingabe hin wandelt das Programm den angegebenen Speicherbereich in DATA-Zeilen um.

Danach löscht sich der Generator von selbst.

3.4 BASIC-Tool

Weil den Computern C 16, C 116 und Plus/4 einige nützliche Befehle im BASIC fehlen, wie zum Beispiel MERGE, um Programme aneinanderzuhängen, oder etwa ein Befehl WINDOW, um Fenster zu definieren, war es naheliegend, eine Befehlserweiterung zu programmieren.

Die hier vorliegende Erweiterung besitzt gegenüber anderen Erweiterungen wesentliche Vorteile. So verlangsamt sie zum Beispiel nicht im geringsten den BASIC-Interpreter, was von ähnlichen Toolkits nicht immer behauptet

werden kann. Die neuen Befehle werden vor der Ausführung des Programmes, wie die anderen Befehle, in Tokens umgewandelt. Wenn der Interpreter auf einen neuen Befehl stößt, so springt er in eine Routine, die den Befehl auswertet. Da der Sprung in diese Routine schon bereits im ROM vorgesehen ist, verliert der Interpreter keine zusätzliche Zeit.

Die Verwandlung der neuen Befehle in Tokens hat aber auch einen weiteren Vorteil:

Alle neuen Befehle brauchen nur zwei Speicherplätze pro Befehl: einen für ein Flag, einen anderen für die Nummer des Befehls.

Die Befehlserweiterung braucht zirka 700 Byte Speicherplatz und ist in Maschinensprache geschrieben.

Das Maschinenprogramm wird ebenfalls mit RUN gestartet. Der Computer sollte sich sofort wieder melden: In der Bereitschaftsmeldung sollte eine Angabe über den frei verfügbaren Speicherplatz enthalten sein.

Nun stehen Ihnen folgende 13 neue Befehle zur Verfügung:

WINDOW x1, y1, x2, y2	Dieser Befehl definiert ein Fenster, wobei x1/y1 die Koordinaten oben links und x2/y2 unten rechts darstellen. Es ist zu empfehlen, nach einem WINDOW-Befehl das erzeugte Fenster mit 'PRINT CHR\$(147)' zu löschen.
RENEW	Ein mit NEW gelöscht Programm wird wieder gerettet.
DMERGE "name"	Programme werden miteinander verknüpft. Das sich im Speicher befindliche Programm muß kleinere Zeilennummern haben als dasjenige, das man nachlädt.
MERGE "name"	Gleicher Befehl wie DMERGE, nur für Kassettenbesitzer.
SET x, y	Der Cursor wird in x/y positioniert.
ZTRANS 'addr'	Dieser Befehl kopiert den Zeichensatz nach »addr« ins RAM. Dort können dann Zeichen abgeändert, zum Beispiel Umlaute

definiert werden. »addr« muß ein Vielfaches von 1024 sein und kann zwischen 0 und 65535 liegen.

ZON 'addr'

Schaltet den Zeichensatz in »addr« ein. Für »addr« gilt dasselbe wie oben.

MULTI

Schaltet den Mehrfarbenmodus (Multicolormodus) ein. Damit kann man zum Beispiel mehrfarbige Zeichen oder Spielfiguren programmieren.

ZNORM

Schaltet wieder den normalen Zeichensatz ein und stellt den Multicolormodus ab.

PUT x, y, z, f

Schreibt das Zeichen z mit der (Bildschirmcode-)Farbe f bei x/y auf den Bildschirm, wobei z nicht ASCII-Code, sondern Bildschirmcode (siehe Handbuch Seite 212) ist.

FAST

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit wird um den Faktor 1,5 erhöht (Ähnlich wie beim C 128). Dabei wird allerdings der Bildschirm abgeschaltet (Der Bildschirm wird schwarz).

SLOW

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit wird wieder normal und der Bildschirm wieder eingeschaltet.

OFF

Stellt die Erweiterung ab. Mit SYS 4110 kann die Erweiterung wieder eingeschaltet werden (zum Beispiel nach einem Reset).

3.5 Kniffel

Das Programm basiert auf dem bekannten Würfelspiel »Kniffel«.

In dem Würfelspiel Kniffel müssen in 13 Spielrunden mit fünf Würfeln bestimmte Wurfbilder erzielt werden:

Möglichst viele Einer, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer oder Sechser sowie die Bilder

Dreierpasch	= mindestens drei gleiche Zahlen
Viererpasch	= mindestens vier gleiche Zahlen
Full-House	= zwei gleiche und drei gleiche Zahlen
Kleine Straße	= Zahlenreihe mit vier aufeinanderfolgenden Zahlen, zum Beispiel 1-2-3-4 oder 2-3-4-5
Große Straße	= Zahlenreihe mit fünf aufeinanderfolgenden Zahlen, zum Beispiel 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6
Kniffel	= fünf gleich Zahlen
Chance	= beliebige Zahlenkombination

In jeder Spielrunde kann dreimal gewürfelt werden, aber es muß eine Wahl getroffen werden, so daß durchaus einmal nur 0 Punkte erreicht werden, wenn die erzielte Zahlenkombination nicht mit einem *freien* Wurfbild in Übereinstimmung steht. Ansonsten erklärt das Programm sich durch die eingebauten Menüs und beim Spielen selbst.

3.6 Poker

Das Spiel »Poker« simuliert eine Pokerrunde mit fünf Personen. Wie beim echten Pokern können Sie setzen, erhöhen und Karten neu kaufen.

Alle weiteren Erklärungen werden im Spiel gegeben.

3.7 Diabolo

Diabolo ist ein Spiel, in dem es darum geht, auf einem fernen Planeten Robot-Maschinen zu zerstören, die dort die Macht an sich genommen haben und die Menschen gefangenhalten. Sie sind mit ihrer Raumbasis auf diesem Planeten gelandet und müssen nun mit einem bewaffneten Raumgleiter gegen die Roboter kämpfen, die in großer Zahl auf Sie zukommen. Aber es kommt noch besser: Wenn Sie einen Roboter vernichtet haben, wird der Mensch frei, den die Maschine gefangenhalt. Retten Sie diesen

Menschen, bevor Sie noch einen Roboter treffen, denn zwei Menschen auf einmal können Sie nicht bergen. Als Strafe würde Ihnen ein Leben abgezogen. Sollte der nächste Roboter ihren Menschen überrollen, so verlieren auch Sie Ihr Leben, genauso wie Sie Ihr Leben lassen müssen, wenn ein Roboter Ihre Raumbasis erreicht hat. Nehmen Sie sich auch in acht vor einer beweglichen Mine, die das gesamte Feld nach Ihnen absucht!

Sie haben also eine schwierige Aufgabe vor sich!

Haben Sie die Maschinen besiegt, so steigen Sie in höhere Schwierigkeitsgrade auf, in denen immer mehr Roboter sind und Sie ein Leben dazubekommen. Sie können sechs Labyrinth wählen, in denen die Roboter in immer neuen Bahnen auf Sie und Ihre Basis zugesteuert werden.

Das Spiel kann über Joystick in Port 2 oder über Tastatur gespielt werden. Bei letzterem wird das Raumschiff mit den Cursor-Tasten gesteuert und mit SHIFT wird geschossen.

Im Anfangsbild vor dem eigentlichen Spiel können Sie eines der sechs Labyrinth wählen (EDIT SCREEN). Zu Anfang stellt das Programm auf Labyrinth 1. Mit den GRÖßER- und KLEINER-Tasten (ohne SHIFT) kann die Einstellung verändert werden. Hierbei bedeutet :

- 1 = fast freies Spielfeld.
- 2 = Labyrinth mit langen Gängen, hier muß man schnell sein.
- 3 = Roboter kurven um einen Schriftzug. Wo ist die beste Position?
- 4 = Schräges Labyrinth. Nicht verwirren lassen von den verschiedenen Wegen der Roboter!
- 5 = Große Blöcke verbauen das Spielfeld.
- 6 = Viele Blöcke zersprengen die Roboter in viele Richtungen.

Nachdem Sie Ihr Labyrinth gewählt haben, starten Sie das Spiel mit SPACE.

3.8 Bridge

Wenn Sie das Spiel »Bridge« geladen und gestartet haben, werden Sie gefragt, ob eine Spielanleitung notwendig ist.

Sinn des Spieles ist, Jonny Car in seinem Auto über die Brücke zu helfen. Dazu steht Ihnen ein Hubschrauber zur Verfügung, mit dem Sie Brückenteile vor dem Auto abwerfen können, ehe das Auto diese Stelle passiert. Fällt Jonny Car trotzdem ins Wasser, so haben Sie eine weitere Chance. Nach drei Versuchen ist das Spiel jedoch zu Ende.

3.9 No Exit

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint auf dem Bildschirm das Titelbild mit den Steuerhinweisen, und der Computer berechnet ein Labyrinth. Nachdem die Berechnung abgeschlossen ist, können Sie das Spiel mit einem Tastendruck starten. Ziel des Spieles ist, in einem Labyrinth den Ausgang zu suchen. Zur Vereinfachung können Sie das Labyrinth auch aus der Vogelperspektive betrachten, was jedoch eine Aufrundung der Zeit auf die nächste volle Minute zur Folge hat. Haben Sie den gelb gekennzeichneten Ausgang erreicht, so erscheint wieder das Titelbild, diesmal jedoch mit dem Ergebnis und der eventuellen Verbesserung zur Vorzeit.

3.10 Text 1.0

Text 1.0 ist eine einfache Textverarbeitung für den C 16 mit Datasette. Ohne Speichererweiterung kann man kurze Briefe und Notizen eingeben, speichern und drucken. Die Bedienung ist relativ einfach, da das Programm größtenteils menügesteuert ist.

1.0 Menü-Auswahl

- 1.1 Die Auswahl eines Unterprogramms im Menü erfolgt mit den Cursor-Tasten >Pfeil unten< und >Pfeil oben<. Zur Bestätigung eines Unterprogramms ist die Taste <RETURN> zu drücken.

2.0 **Text-Menü**

2.1 **Eingabe**

Hiermit gelangt man in die Eingabe-Menüebene.

2.2 **Laden**

Daten (Brief) werden von der Kassette in den Textspeicher geladen. Hierbei wird nach dem Dateinamen gefragt, unter dem die Daten auf der Kassette abgespeichert sind. Wenn die Eingabe ignoriert wird, so wird der Dateiname auf den angegebenen Namen gesetzt (dat). Nachdem die Eingabe erfolgt ist, muß die Taste <PLAY> am Kassettenrecorder gedrückt werden.

2.3 **Speichern**

Daten (Brief) werden vom Textspeicher auf die Kassette gespeichert. Hierbei wird nach der ersten und letzten zu speichernden Zeile und nach einem Dateinamen gefragt. Wenn diese Eingaben ignoriert werden, werden die angegebenen Werte eingesetzt. Nach der letzten Eingabe ist die Taste <RECORD> am Kassettenrecorder zu drücken.

2.4 **Drucken**

Daten (Brief) werden vom Textspeicher auf den Drucker ausgegeben. Hierbei wird nach der ersten und letzten zu druckenden Zeile gefragt. Wenn diese Eingaben ignoriert werden, werden die angegebenen Werte eingesetzt. Der Drucker muß auf ONLINE gestellt sein.

2.5 **Formatfestlegung**

Dieses Unterprogramm wird nach dem Programmstart automatisch aufgerufen. In diesem Unterprogramm kann man den linken und rechten Rand, den Zeilenabstand und den Tabulator neu definieren. Wenn die Eingaben ignoriert werden, werden die vorgegebenen Werte eingesetzt. Der linke Rand darf 0 nicht unterschreiten und der rechte 80 nicht überschreiten.

Der Zeilenabstand muß zwischen 1 und 20 liegen.

Es können neun Tabulatoren gesetzt werden. Die Tabulatoren müssen zwischen 1 und 79 liegen.

2.6 **Ende**

Beendet das Programm.

3.0 **Eingabe-Menü**
(siehe 4.0 und 5.0).

3.1 **Anfügen**
Die Eingabe wird bei der letzten Zeile fortgesetzt.

3.2 **Neu-Eingabe**
Der Textspeicher wird gelöscht. Die Eingabe beginnt bei Zeile 1.

3.3 **Suchen**
Dieses Unterprogramm hilft bei der Suche von bestimmten Wörtern. Nach dem Aufruf wird nach einem Wort gefragt, nach dem gesucht werden soll. Wenn das Wort gefunden wird, springt der Cursor automatisch auf den Anfangsbuchstaben dieses Wortes. Durch Drücken der Tasten <CTRL> und <N> wird das nächste gleiche Wort gesucht.

3.4 **Ende**
Beendet dieses Unterprogramm.

4.0 **Eingabe-Steuerbefehle**

<CTRL>+<U>	zurückblättern
<CTRL>+<F>	vorblättern
<CTRL>+	zur ersten Seite blättern
<CTRL>+<L>	zur letzten Seite blättern
<CTRL>+<D>	Zeile löschen
<CTRL>+<I>	Zeile einsetzen
<CTRL>+<N>	nächstes Wort suchen (siehe 3.3)
<CTRL>+<H>	horizontaler Tabulator
>Pfeil oben<	vorangegangene Zeile aufrufen
>Pfeil unten<	nachfolgende Zeile aufrufen
>Pfeil rechts<	Cursor nach rechts
>Pfeil links<	Cursor nach links
	Zeichen rücklöschen
<INST>	Zeichen einsetzen
<RETURN>	nachfolgende Zeile aufrufen
<HOME>	Eingabe verlassen; zurück zum Eingabe-Menü

5.0 Drucker-Steuerbefehle

Die Drucker-Steuerbefehle werden in eckigen Klammern geschrieben.

- [1] Vor dieser Zeile wird ein Absatz gedruckt
- [2] Zeilentext wird in die Mitte der Zeile gedruckt
- [3] Zeile wird eingerückt
- [4] Es wird zum nächsten Tabulator gesprungen
- [5] Zeilentext wird rechtsbündig gedruckt

3.11 Cannon

Nach dem Start erscheint das Schlachtfeld mit dem eigenen Geschütz (links, weiß), einem Hindernis und dem Gegner (rechts, gelb). Am unteren Bildschirmrand werden schematisch die Windgeschwindigkeit sowie die Feindentfernung und die Hindernishöhe in Zahlen angegeben. Der Spieler hat nun die Aufgabe, in der Rolle des Richtkanoniers den Schußwinkel und die Geschwindigkeit des Geschosses anzugeben. Einfaches Betätigen der RETURN-Taste bewirkt einen Abschußwinkel von 45° und eine Abschußgeschwindigkeit von 55 m/s. Geben Sie jedoch andere Werte ein, so können Sie den Geschoßflug, der nach realen physikalischen Formeln errechnet wird, bestimmen. Nach dem Einschlag des Geschosses wird die Entfernung zwischen Gegner und Einschlag angegeben. Sind Sie nahe genug herangekommen (der Gegner ist ab 10 m Abstand zerstört), so erscheint ein neuer Gegner und ein neues Hindernis. Die Windgeschwindigkeit wechselt ständig.

Weitere Fachbücher aus unserem Verlagsprogramm

COMMODORE

P. Rosenbeck

Das Commodore 128-Handbuch

1985, 383 Seiten

In diesem Buch finden Sie einen Querschnitt durch alle wichtigen Funktions- und Anwendungsbereiche des Commodore 128. Sie werden mit dem C64/C128-Modus und der Benutzung von CP/M-3.0 vertraut gemacht, erfahren alles über die Grafik- und Soundmöglichkeiten des C128, lernen die Techniken der Speicherverwaltung und das Banking kennen und werden in die Programmierung mit Assemblersprache sowie die Grafikprogrammierung des 80-Zeichen-Bildschirms eingeführt. Ein umfassendes Handbuch, das Sie immer griffbereit haben sollten!

Best.-Nr. MT 90195, ISBN 3-89090-195-9

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

J. Hückstädt

BASIC 7.0 auf dem Commodore 128

1985, 239 Seiten

Ganz gleich, ob Sie bereits über Programmierkenntnisse verfügen oder nicht, dieses Buch wird Ihnen helfen, den größtmöglichen Nutzen aus dem leistungsstarken BASIC 7.0 des Commodore 128 PC zu ziehen. Sie eignen sich bei der Durcharbeitung dieses Buches alle notwendigen Kenntnisse an, um immer anspruchsvollere Aufgabenstellungen zu bewältigen: Listenverarbeitung, indexsequentielle Dateiverwaltung, Grafikdarstellungen und Sounderzeugung. Ein unentbehrliches Lehrbuch, das sich auch für den geübten Anwender als Nachschlagewerk eignet.

Best.-Nr. MT 90149, ISBN 3-89090-170-0

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

G. Jürgensmeier

WordStar 3.0 mit MailMerge für den Commodore 128 PC

1985, 435 Seiten

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an: Es macht in vorbildlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und MailMerge vertraut und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es sammelt alle wichtigen Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf dem Commodore 128 PC.

Best.-Nr. MT 780, ISBN 3-89090-181-6

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

Dr. P. Albrecht

dBASE II für den Commodore 128 PC

1985, 280 Seiten

Das vorliegende Buch gibt nach einer kurzen Einführung in den Komplex »Datenbanken« eine Anleitung für den praktischen Umgang mit dBASE II. Schon nach Beherrschung weniger Befehle ist der Anwender in der Lage, Dateien zu erstellen, mit Informationen zu laden und auszuwerten. Dabei hilft ihm ein integrierter Reportgenerator, der im Dialog mit dem Benutzer Berichte gestaltet und in Tabellenform ausdrückt.

Best.-Nr. MT 838, ISBN 3-89090-189-1

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

Dr. P. Albrecht

Multiplan für den Commodore 128 PC

1985, 226 Seiten

MULTIPLAN wurde ursprünglich für das 16-Bit-Betriebssystem MS-DOS entwickelt. Inzwischen ist aber auch die in diesem Buch beschriebene CP/M-Version für den Commodore 128 PC auf dem Markt, die den vollen Leistungsumfang der 16-Bit-Version enthält.

Das vorliegende Buch soll eine praktische Einführung in den Umgang mit MULTIPLAN auf dem Commodore 128 PC geben. Anhand von praxisnahen Beispielen werden alle Befehle und Funktionen in der Reihenfolge beschrieben, die der Arbeit in der Praxis entspricht. Bereits nach Abschluß des ersten Kapitels werden Sie in der Lage sein, eigene kleine MULTIPLAN-Anwendungen zu realisieren.

Best.-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-187-5

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

K. Schramm

Die Floppy 1570/1571

2. Quartal 1986, ca. 400 Seiten

Dieses Buch soll es sowohl dem Einsteiger als auch dem fortgeschrittenen Programmierer ermöglichen, die vielfältigen Möglichkeiten dieses neuen Gerätes voll auszuschöpfen. Sämtliche Betriebsarten und Diskettenformate werden ausführlich erläutert. Anhand vieler Beispiele werden Sie in die Dateiverwaltung mit dieser Floppy eingeführt. Der Benutzer lernt die zahlreichen Systembefehle kennen und erfährt zugleich wichtige Grundlagen für das Arbeiten mit dem Betriebssystem CP/M.

Best.-Nr. MT 90185, ISBN 3-89090-185-9

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

S. Baloui

C64-Fischertechnik

Messen, Steuern, Regeln

Februar 1986, 174 Seiten

Ziel dieses Buches ist es, jedem Besitzer eines Commodore 64/VC20 eine neue Welt zu erschließen: Die Welt der Roboter, der computergesteuerten Fertigungsstraßen. Alles, was Sie benötigen, ist einer der beiden genannten Computer und der Fischertechnik-Computing-Baukasten mit dazugehörigem Interface.

Best.-Nr. MT 90194, ISBN 3-89090-194-8

(sFr. 27,60/öS 233,20)

DM 29,90

H. Haberl

Mini-CAD mit Hi-Eddi-Plus

1985, 234 Seiten inkl. Diskette

Neben den »Standardbefehlen« zum Setzen und Löschen von Punkten, dem Zeichnen von Linien, Kreisen und Rechtecken sowie dem Ausfüllen unregelmäßiger Flächen und dem Verschieben und Duplizieren von Bildschirmbereichen bietet Hi-Eddi eine Reihe von Besonderheiten, die dieses Programm von anderen Grafikprogrammen abhebt: Bis zu sieben Grafikbildschirme stehen gleichzeitig zur Verfügung; es besteht die Möglichkeit, Text in die Grafik einzufügen, die Bildschirme zu verknüpfen oder in schneller Folge durchzuschalten.

Best.-Nr. MT 736, ISBN 3-89090-136-0

(sFr. 44,20/öS 374,40)

DM 48,-

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise

Sie erhalten Markt & Technik-Bücher bei Ihrem Buchhändler

Markt & Technik Verlag AG Unternehmensbereich Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Weitere Fachbücher aus unserem Verlagsprogramm

D. A. Lien

BASIC-Programmierung PC-10/PC-20

1985, ca. 500 Seiten

Ein amerikanisch-lockerer BASIC-Kurs von dem kalifornischen Professor Lien. Durch seine Systematik ideal als Kursunterlage für PC-10/20 und Kompatible. Mit Einführung in das PC-10-System und Tastendarstellung im Text.

Best.-Nr. PW 559, ISBN 3-921803-66-7

(sFr. 54,30/öS 460,20)

DM 59,-

H. Ponnath

C 64 - Wunderland der Grafik

1985, 236 Seiten inklusive Beispieldiskette

Dieses Buch zeigt eine Vielzahl sehr interessanter Lösungen, um die grafischen Möglichkeiten des Commodore 64 optimal zu nutzen. Als Krönung enthält es ein zuschaltbares Assemblerprogramm, das umfangreiche grafische und einige neue BASIC-Befehle anbietet. Im zweiten Teil des Buches wird eine Möglichkeit gezeigt, wie man bis zu 70 verschiedene Farben erzeugen kann. Viele Beispielprogramme begleiten die Reise durch das Wunderland der Grafik.

Best.-Nr. MT 90363, ISBN 3-89090-363-0

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

H. L. Schneider/W. Eberl

Das C 64-Profilhandbuch

1985, 410 Seiten

Ein Buch, das alle wichtigen Informationen für professionelle Anwendungen mit dem C 64 enthält. Mit allgemeinen Algorithmen, die auch auf andere Rechner übertragbar sind, und vielen Utilities, getrennt nach BASIC- und Maschinenprogrammen. Besonders nützlich: erweiterte PEEK- und POKE-Funktionen.

Best.-Nr. MT 749, ISBN 3-89090-110-7

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

W.-J. Becker/M. Folprecht

Programmieren unter CP/M mit dem C 64

1985, 290 Seiten

Wenn Sie wissen wollen, wie das Betriebssystem CP/M-2.2 auf dem C 64 implementiert ist, außerdem einiges über Turbo-Pascal, Nevada-Fortran, MBASIC-80 erfahren wollen, dann ist dieses Buch genau richtig für Sie! Mit Schaltplänen zur eigenen Fertigung des CP/M-Moduls. Für eingefleischte C 64-Profis.

Best.-Nr. MT 751, ISBN 3-89090-091-7

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

W. Kassera/F. Kassera

C 64 - Programmieren in Maschinensprache

1985, 327 Seiten inklusive Beispieldiskette

In diesem Buch finden Sie über 100 Beispiele zur Assembler-Programmierung mit viel Kommentar und Hintergrundinformationen: Das Schreiben von Maschinenprogrammen · Rechnen und Texten mit vorhandenen Routinen · Bedienung von Drucker und Floppy · Wie man BASIC- und Maschinenprogramme verknüpft · Erstellen von eigenen Befehlen in Modulform. Für Profis!

Best.-Nr. MT 830, ISBN 3-89090-168-9

(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

W. B. Sanders

Einführungskurs: Commodore 64

1984, 276 Seiten

Die Programmiersprache BASIC · Einsatzgebiete des Commodore-64-BASIC: Grafik, Musik, Dateiverwaltung · mit vielen Beispielprogrammen, häufig benötigten Tabellen und nützlichen Tips · für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Best.-Nr. MT 685, ISBN 3-89090-017-8

(sFr. 35,-/öS 296,40)

DM 38,-

J. W. Willis/D. Willis

Commodore 64 - leicht verständlich

1984, 154 Seiten

Informationen für den Computer-Neuling · Installation und Inbetriebnahme · Programmieren in BASIC · Grafik und Töne · Auswahl von Hardware und Zubehör · Software für Ihren Computer · die ideale Einführung in das Arbeiten mit Ihrem Commodore 64.

Best.-Nr. MT 700, ISBN 3-89090-022-4

(sFr. 27,50/öS 232,40)

DM 29,80

M. J. Winter

Das Commodore-64-LOGO-Arbeitsbuch

1984, 225 Seiten

Kinder lernen auf dem Commodore 64 mit der Schildkröte als Lehrer: Bilder malen · Grafikeffekte erzeugen · Wörter verarbeiten · Prozeduren und Variablen · Umgang mit Begriffen wie: Längenmaß, Winkel, Dreieck, Quadrat.

Best.-Nr. MT 720, ISBN 3-89090-063-1

(sFr. 31,30/öS 265,20)

DM 34,-

D. Highmore/L. Page

Der sensible Commodore 64

1985, 130 Seiten

Eine Softwaresammlung zu den technologischen Neuerungen im Commodore 64 · für Erstbenutzer wie für Experten ein Buch zur optimalen Softwarenutzung.

Best.-Nr. PW 727, ISBN 3-921803-45-4

(sFr. 27,50/öS 232,40)

DM 29,80

J. Mihalik

35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64

1984, 141 Seiten

Programmieren Sie selbst 35 faszinierende Spiele · geschrieben in Commodore-64-BASIC · mit Farbe, Grafiken und Ton · Vorschläge zur Programmabwandlung · für kreative Computerfans, die ihre Programmierkenntnisse vertiefen wollen!

Best.-Nr. MT 774, ISBN 3-89090-064-X

(sFr. 23,-/öS 193,40)

DM 24,80

E. H. Carlson

BASIC mit dem Commodore 64

1984, 320 Seiten

Ein BASIC-Lehrbuch für den jugendlichen Anfänger · übersichtlich gegliederte Lernprogramme · Alles über INPUT-GOTO · Let-Befehle · Editorfunktionen · POKE-Befehle für die Grafik · geeignet auch als Leitfaden für Lehrer und Eltern.

Best.-Nr. MT 657, ISBN 3-922120-91-1

(sFr. 44,20/öS 374,40)

DM 48,-

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise

Sie erhalten Markt & Technik-Bücher bei Ihrem Buchhändler

Markt & Technik Verlag AG, Unternehmensbereich Buchverlag, Post-Palais, StraÙe 2-80, D-80333 München

Weitere Fachbücher aus unserem Verlagsprogramm

F. Ende

Das große Spielebuch - Commodore 64

1984, 141 Seiten

46 Spielprogramme · Wissenswertes über Programmier-technik · praxisnahe Hinweise zur Grafikherstellung · alles über Joystick- und Paddlesteuerung · das Spielebuch mit Lerneffekt.

Best.-Nr. MT 603, ISBN 3-922120-63-6

(sFr. 27,50/öS 232,40)

DM 29,80

Best.-Nr. MT 604 (Beispiele auf Diskette)

(sFr. 38,-/öS 342,-)

DM 38,-*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.

P. W. Dennis/G. Minter

Spiele für den Commodore 64

1984, 196 Seiten

Bewährte alte und raffinierte neue Spiele für Ihren Commodore 64 · klar und übersichtlich gegliederte Programme im Commodore-BASIC · Sie lernen: wie man Unterprogramme einsetzt · eine Tabelle aufbauen und verarbeiten · Programme testen · mit vielen Programmerticks · für Anfänger.

Best.-Nr. MT 90074, ISBN 3-89090-074-7

(sFr. 23,-/öS 193,40)

DM 24,80

Best.-Nr. MT 795 (Beispiele auf Diskette)

(sFr. 38,-/öS 342,-)

DM 38,-*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.

S. Krute

Grafik & Musik auf dem Commodore 64

1984, 336 Seiten

68 gut strukturierte und kommentierte Beispielprogramme zur Erzeugung von Sprites und Klangeffekten · Sprite-Tricks · Zeichengrafik · hochauflösende Grafik · Musik nach Noten · spezielle Klangeffekte · Ton und Grafik · für fortgeschrittene Anfänger, die alle Möglichkeiten des C64 ausnutzen wollen.

Best.-Nr. MT 743, ISBN 3-89090-033-X

(sFr. 35,-/öS 296,40)

DM 38,-

H. L. Schneider

Commodore-64-Listings - Band 1: Spiele

1984, 199 Seiten

Mit ausführlicher Dokumentation · Spielanleitung · Variablen für die Änderung der Spiele · vollständige Listings für: Bürger Joe · Nibbler · Zingel Zangel · Universe · Würfelpoker · Maze-Mission · der magische Kreis · Todeskommando Atlantik · Enterprise.

Best.-Nr. MT 748, ISBN 3-89090-068-2

(sFr. 23,-/öS 193,40)

DM 24,80

Best.-Nr. MT 804 (Beispiele auf Diskette)

(sFr. 38,-/öS 342,-)

DM 38,-*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.

H. L. Schneider

Commodore 64-Listings

Band 2: Dateiverwaltung · Schule · Hobby

1984, 179 Seiten

Ein Buch mit Programmen für die ganze Familie · DATEAVE - Eine Dateiverwaltung · mathematische Funktionen · Konjugation und Deklination in Latein · Regressionsanalyse · Bundesligatablelle.

Best.-Nr. MT 766, ISBN 3-89090-071-2

(sFr. 23,-/öS 193,40)

DM 24,80

Dr. P. Albrecht

Commodore 64 - Multiplan

1984, 230 Seiten

Multiplan jetzt auch für den Commodore 64 · der volle Leistungsumfang der 16-Bit-Version · Einführung in die Arbeitsweise von Tabellenkalkulationsprogrammen · praxisnahe Beispiele · Beschreibung aller Befehle und Funktionen. Ein Buch nicht nur für Anfänger.

Best.-Nr. MT 655, ISBN 3-922120-89-X

(sFr. 44,20/öS 374,40)

DM 48,-

K. Schramm

Die Floppy 1541

1985, 434 Seiten

Für alle Programmierer, die mehr über ihre VC-1541-Floppystation erfahren wollen. Der Vorgang des Formatierens · das Schreiben von Files auf Diskette · die Funktionsweise von schnellen Kopier- und Ladeprogrammen · viele fertige Programme · Lesen und Beschreiben von defekten Disketten · Für Einsteiger und für fortgeschrittene Maschinensprache-Programmierer.

Best.-Nr. MT 90098, ISBN 3-89090-098-4

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

Best.-Nr. MT 710 (Beispiele auf Diskette)

(sFr. 38,-/öS 342,-)

DM 38,-*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.

ATARI

I. Lüke/P. Lüke

Der ATARI 520 ST

2. überarbeitete und erweiterte Auflage 1986, 198 Seiten

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für Interessierte und für alle stolzen Besitzer eines gerade erworbenen ATARI 520/260 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen bei ATARI Rechnung. Unter anderem wurden das inzwischen deutschsprachige Betriebssystem und einige geänderte Systemausstattungsmerkmale berücksichtigt. Das Buch ist somit nicht nur eine Rechnerbeschreibung mit hohem Informationswert, es leistet auch als Nachschlagewerk wertvolle Dienste.

Best.-Nr. MT 90229, ISBN 3-89090-229-4

(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise

Sie erhalten Markt & Technik-Bücher bei Ihrem Buchhändler

Markt & Technik Verlag AG Unternehmensbereich Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Weitere Fachbücher aus unserem Verlagsprogramm

A. Steiner/G. Steiner

GEM für den ATARI 520 ST

2. überarbeitete und erweiterte Auflage 1986, 334 Seiten

Die Benutzeroberfläche des neuen ATARI ST - GEM genannt - erhebt den Anspruch, die Bedienung des Computers zum Kinderspiel zu machen. Dennoch: Wenn Sie die bisher übliche kommandoorientierte Umgangsweise mit Ihrem Computer pflegten, so werden Sie eine Einführung in die Bedienung von Maus, Bildsymbolen und Fenster, wie sie dieses Buch liefert, zu schätzen wissen. Besonders interessant für den erfahrenen Anwender sind die Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen Pull-Down-Menüs, Fenstern und Symbolen.

Best.-Nr. MT 90230, ISBN 3-89090-230-8
(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

1. Lüke/P. Lüke

Das Systemhandbuch zum ATARI ST

2. Quartal 1986, ca. 300 Seiten

Die ausführliche Beschreibung der Architektur der 68000-Familie (68000, 68008, 68010, 68020) und ihrem Befehlssatz wird ergänzt durch einen Nachschlageteil mit zwei- bis dreizeiligen Beispielsequenzen. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierungsumgebung des ATARI 520/260ST anhand vieler Beispielprogramme dar.

Best.-Nr. MT 90216, ISBN 3-89090-216-2
(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

W. Fastenrath

ATARI-ST-BASIC-Handbuch

1. Quartal 1986, 264 Seiten

Suchen Sie eine Anleitung zur intensiven Ausnutzung der Fähigkeiten des ATARI 520/260 ST? Dann ist dieses Buch genau das richtige für Sie! Sie erfahren alles über das BASIC-System des ATARI ST. Jeder Befehl wird mit Programmbeispielen ausführlich erläutert.

Best.-Nr. MT 90205, ISBN 3-89090-205-7
(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

R. Aumiller

ATARI-ST-LOGO

1. Quartal 1986, ca. 250 Seiten

Dieses Buch bietet eine Einführung in die Programmiersprache LOGO und ihre Anwendung auf dem ATARI 520/260 ST. Praktische Anwendungsmöglichkeiten wie z.B. die Datenverwaltung sind auch für den fortgeschrittenen Programmierer von Interesse. Ein Kapitel ist der künstlichen Intelligenz gewidmet.

Best.-Nr. MT 90223, ISBN 3-89090-223-5
(sFr. 45,10/öS 405,60)

DM 49,-

P. Rosenbeck

C-Programmierung unter TOS/ATARI ST

1. Quartal 1986, ca. 300 Seiten

Die Programmiersprache C ermöglicht es, sehr nahe an der Maschine zu arbeiten und doch strukturiert zu programmieren. Dieses Buch bietet eine Einführung in die Programmierung C speziell für den ATARI ST. Am Beispiel eines Diskettenmonitors wird die Systemprogrammierung gründlich und umfassend erläutert.

Best.-Nr. MT 90226, ISBN 3-89090-226-X
(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

H. Kohl/T. Kahn/L. Lindsay/P. Cleland

Spiel und Spaß mit dem Atari

1984, 338 Seiten

Einfache Programme in BASIC · wie man ein Spiel entwickelt · Lernstoff trainieren · Zahlen und Logik · Grafik · Farben · Töne und Musik · den Atari-Computer spielend erforschen.

Best.-Nr. MT 672, ISBN 3-89090-002-X
(sFr. 38,60/öS 327,60)

DM 42,-

L. M. Schreiber

Das Atari-Programmierhandbuch

1985, 403 Seiten

Alles was Sie über die Bedienung und die Programmierung Ihres Computers in BASIC wissen müssen · Speicherarten · grafische Symbole · spezielle Funktionen · Zubehörteile · Organisation eines Programms einschließlich Flußdiagramm und ihr Gebrauch · der 6502-Prozessor · mit vielen Programmierbeispielen für den ATARI 800 (400/600) · ein unentbehrliches Buch für die richtige Kaufentscheidung!

Best.-Nr. MT 753, ISBN 3-89090-062-3
(sFr. 47,80/öS 405,60)

DM 52,-

L. Poole/M. McNiff/S. Cook

Mein Atari-Computer

1983, ca. 400 Seiten

Alles über Aufbau und Bedienung des Atari-Computers · Programmieren in BASIC · Grafikfunktionen · Tonerzeugung · abgeleitete trigonometrische Funktionen · Tabellen zur Zahlenumwandlung · das Standardwerk für Anfänger.

Best.-Nr. PW 554, ISBN 3-921803-18-7
(sFr. 54,30/öS 460,20)

DM 59,-

T. Rowley

Sprühende Ideen mit Atari-Grafik

1985, ca. 250 Seiten

Eine Einführung in die Grafikmöglichkeiten des Atari · die Gestaltungsgesetze von Objekten, Farbgebung, Bildschirmwürfe · BASIC-Kenntnisse erforderlich.

Best.-Nr. PW 716, ISBN 3-921803-39-X
(sFr. 45,10/öS 382,20)

DM 49,-

S. G. Larsen

Computer für Kinder - Ausgabe ATARI

1985, 114 Seiten

Ein BASIC-Programmierbuch ausdrücklich für Kinder geschrieben · mit einem besonderen Abschnitt für Lehrer und Eltern.

Best.-Nr. PW 728, ISBN 3-921803-43-8
(sFr. 27,50/öS 232,40)

DM 29,80

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise

Sie erhalten Markt & Technik-Bücher bei Ihrem Buchhändler

Markt & Technik Verlag AG Unternehmensbereich Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München