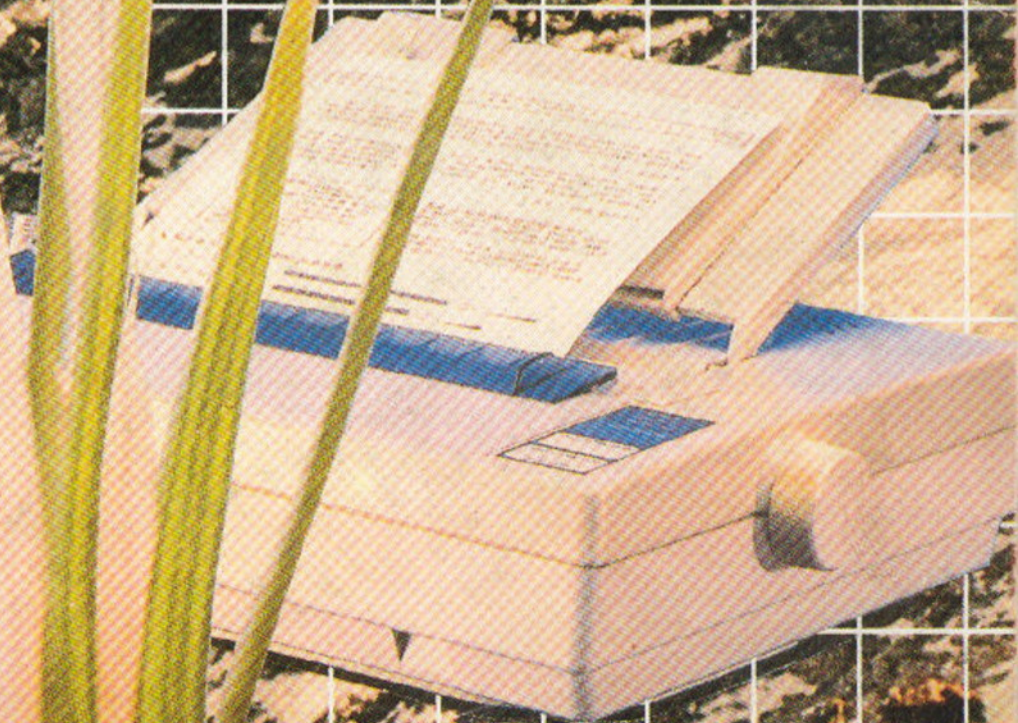


Az Országos Commodore Egyesület lapja

újság

1991 / 3

AMIGA — GRAFIKA  
LEMEZKEZELŐ  
C128D = C128D?  
PROGRAMOK  
ÖTLETEK





# MEGBÍZHATÓ ÜZLETTÁRS

a **KOPI-KER**-től



**SHARP  
TERMÉKEK**

1054 Budapest, Kálmán Imre u. 27. Telefon: 132-4392, 111-2083, 132-2544



## MIT, HOGYAN, HOL, MIKOR?

**EGYESÜLETI ÜGYEK:** Egyesületünknek tagja lehet mindenki, aki a tagsági díjat befizeti. A tagdíjat személyesen az egyesület irodájában (1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. 15. Telefon: 12-94-158), vagy átutalással az MNB 217-98 292, OTP 565-3610-8 számlára lehet befizetni. Megrendelés esetén számlát küldünk.

Pötyögőszolgálatunk valamint a szervizkedvezmény és az apróhirdetés lehetősége tagjaink rendelkezésére áll.

**A DEÁKPÁHOLYA** tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, a tagsági díj egy évre 777 forint.

**A PLUSZPÁHOLY** tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, és kapnak havonta 3 db vásárlási utalványt, A tagsági díj egy évre 1888 Ft.

**A SZUPERPÁHOLY** tagjai havonta 15 példányt kapnak a C-újságból, és ezzel havonta 15x3 db vásárlási utalványt is, Az éves tagsági díj 20 900 Ft.

**ÜGYFÉLFOGADÁS:** minden kedden és csütörtökön 14.30—18 óra között várjuk tagjainkat és az érdeklődőket.

**PÖTYÖGŐSZOLGÁLAT:** Az újságban megjelenő programokat másolja a megrendelők részére. Megrendelhető személyesen az egyesület irodájában vagy postai utánvétellel. Cím: 1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. 15. Telefon: 12-94-158.

**APRÓHIRDETÉS:** Az egyesületi tagoknak ingyen áll rendelkezésére. Nem tagoknak a hirdetés ára 80 forint. A hirdetés módja: az újságban megjelenő nyomtatvány kitöltésével.

**A C-újság régebbi számai** megvásárolhatók az egyesület irodájában, vagy megrendelhetők utánvétellel.

Kedvezményes ár! Tagoknak olcsóbb!

Az újságban eddig megjelent programok gépenként összegyűjtve megrendelhetők. VC 20, C16, PLUS/4, C128, C64. További felvilágosítást is adunk a 12-94-158-as telefonszámon vagy levélben!

Vidéki pluszpáholy-tagjaink háromhavi tikkett összegyűjtésekor igénybe vehetik a NOVOTRADE 2C Áruház csomagküldő szolgálatát.

**Vidéken további információk kaphatók:**

Baja, AXIS Kft.,  
Győri Bartók Béla Múvelődési Ház,  
Jászberényi Városi Könyvtár,  
Kecskemét, SZIGMA-BIT,  
Pécsi Apáczai Csere János Gimnázium,  
Zalaegerszegi Ságvári Endre Gimnázium.

Az Országos Commodore Egyesület módszertani kiadványa.

Egyesületi iroda és szerkesztőség:  
1132 Budapest, Visegrádi utca 38/a. IV. em. Tel.: 12-94-158  
Felelős kiadó: Horváth Judit, az egyesület elnöke  
Főszerkesztő: Rados Péter, az OCE főtítkára  
Felelős szerkesztő: Dr. Horváth András  
Művészeti szerkesztő: Szulyovszky József  
Lapmenedzser: Kovács Gábor  
Levélcím: Commodore Újság, 1388 Budapest, 62. Pf.: 86.  
Index: ISSN 0237-756 X  
Terjeszti a Magyar Posta.  
Megvásárolható a hírlapárusoknál.  
MSZHNyomda

FIGYELEM! PÁLYÁZAT! FIGYELEM! PÁLYÁZAT!

Az Országos Commodore Egyesület  
pályázatot hirdet

## COMMODORE számítógépes játék készítésére.

**Fődíj egy C64-es gép vagy az ára!**

Kérjük beküldeni a játék leírását és bemutatását, egy, a lapban közölhető terjedelmű, figyelemfelhívó rész leírását, valamint a játékot lemezen.

**Határidő: 1991. március 31.**

Vesztes nincsen, mert minden érdekes játékot ingyenes lapelfizetéssel díjazunk, valamint forgalmazni kívánjuk pötyögőszolgálatunk keretében.

**Csak eredeti, saját készítésű játékot fogadunk el!**

FIGYELEM! PÁLYÁZAT! FIGYELEM! PÁLYÁZAT!

**Egyesületi klubdélelőtt a Petőfi Csarnokban:**

Március 2., 23.  
Április 13.

## PÖTYÖGŐSZOLGÁLAT

**Helye:** az egyesületi irodája.  
**Cím:** 1132 Budapest, Visegrádi utca 38/A. IV. em. 15.  
**Telefon:** 12-94-158  
**Időpontok:** március 12., 13., 26., 27.  
április 9., 10., 23., 24.  
**A fenti napokon 15-től 19 óráig.**

**Új telefonszámunk: 12-94-158**

*Tisztelt Szerkesztőség!*

Ki ne szeretne egy olyan programot írni, ami valamivel szebb, jobb, mint a többi, szebb a grafika, szebbek a betűk stb. Aki belevág egy ilyen munkába, annak tudnia kell, hogy milyen karakterkészletet használjon, hogy szép legyen a munkája.

Ezen segít az alábbi kis program.

A program segítségével bármilyen karakterkészlet keretírását elkészíthetjük. Ez főleg akkor lesz szép, ha olyan karakterkészletet használunk, amelyik általában 2 (vagy több) pixel helyet hagy ki a karakterek között, nem használja ki teljesen a 8x8-as mátrixot, ilyen pl. a beépített ROM karakterkészlet.

A program C16-ra készült, de természetesen futtatható C+4-en is.



```

10 REM *****
11 REM *
12 REM * C=UJSAG SORSZAM: *
13 REM *
14 REM * OUTLINE KARAKTEREK C=PLUS/4 *
15 REM *
16 REM * PROGRAM: SZABO BALAZS *
17 REM *
18 REM *****
100 GRAPHIC1
101 FORA=0TO255
102 C=14336+8*A
103 FORB=0TO7:POKE8192+B,PEEK(C+B):NEXT
104 SSHAPEA#,0,0,7,7
105 GSHAPEA#,10,10
106 GSHAPEA#,9,9,2
107 GSHAPEA#,10,9,2
108 GSHAPEA#,11,9,2
109 GSHAPEA#,11,10,2
110 GSHAPEA#,11,11,2
111 GSHAPEA#,10,11,2
112 GSHAPEA#,9,11,2
113 GSHAPEA#,9,10,2
114 GSHAPEA#,10,10,4
115 SSHAPEA#,10,10,17,17
116 GSHAPEA#,0,0
117 FORB=0TO7:POKEC+B,PEEK(8192+B):NEXT
118 NEXT
119 GRAPHIC0
120 KEY1,"POKE65298,0:POKE65299,56"+CHR$(13)
121 KEY4,"POKE65298,4:POKE65299,208"+CHR$(13)

```

READY.

Futtatás előtt a karakterkészletnek \$3800 — \$4000-en kell lennie, s az eredményt is ott kapjuk.

Ha kezdetképpen a ROM készlet keretírását akarjuk megnézni, akkor gépeljük be a következőket: (akkor, ha a programot már begépeljük.)

```

GRAPHIC 1,1
GRAPHIC 0
MONITOR
T D000 D7FF 3800
X
RUN

```

A program lefutása után, ha kíváncsiak vagyunk, akkor megnézhetjük a karakterkészletünket az alábbi parancssorral:

```

POKE 65298,0 : POKE 65299,56
Visszakapcsolás a normál készletre:
POKE 65298,4 : POKE 65299,208

```

Ha a karakterkészlet megtetszett, akkor ki is menthetjük:

```
MONITOR
S"név",8,3800,4000
```

A kazettára mentésnél a név elhagyható és a név utáni 8-as egyesre átírandó.

Az így kimentett karakterkészletet bármikor visszatölthetjük: LOAD"név",8,1 — lemezről, illetve LOAD"név",1,1 — kazettáról

Szabó Balázs

## Tisztelt Szerkesztőség!

Első programom a Screen-Save. A program lemezre menti a képernyő tartalmát.

Használata:

- töltsük be a programot;
- töröljük le a képernyőt;
- írjunk tetszőleges szöveget a képernyőre;
- indítsuk el „RUN”-nal a programot és a képernyő tartalma lemezre mentődik.

A lemezen 4 blokkot foglal el a program.

Visszatöltés: Load „SCREEN”,8,1

Ekkor a képernyőn megjelenik a kimentett kép.

```

10 REM *****
20 REM * SCREEN-SAVE *
30 REM * IRTA:KASZKY JANDS *
40 REM * C=64 *
50 REM *****
100 OPEN1,8,1,"0:SCREEN"
110 PRINT#1,CHR$(0);
120 PRINT#1,CHR$(4);
130 FORI=1024TO2023
140 PRINT#1,CHR$(PEEK(I));
150 NEXTI:CLOSE1
160 END

```

READY.

Második egy játékprogram, amely a „torpedó”-hoz hasonlítható. A „Kincskereső”-ben 15 ember áll rendelkezésre, hogy egy elásott kincsesládát megtalálja a koordináták megadásával. A Kincskereső helyét a program grafikusán megjeleníti a képernyőn.

Ha a 15 kincskeresőből egy sem ér céljába, megjelenik a képernyőn a kincs koordinátája és a „space” lenyomásával újra indulhatunk.

A következő program a „Basic-renumber”. Ez a C64-es egyik hiányosságát oldja meg, a programok átsorszámozásához nyújt segítséget.

Használata:

Elkészült és átsorszámozásra váró basic-programunk mögé írjuk be az átsorszámozót. A „renumber” program azért kezdődik 30000-es sorszámmal, hogy a hosszú programoknak is biztosan a végére kerüljön. Indítsuk el „RUN30000”-rel a programot, és a renumber elvégzi az átsorszámozást. A programban a „KS”-változóba a kezdősor számát, az „LP”-be pedig a léptéket írjuk be. Használat után töröljük a programból.

Az utolsó programom egy rulett szimulációja.

A címkép megjelenése után megkérdezi a gép, hogy mennyi pénzt szánunk a játékra.

„Return” után megjelenik az asztal és a Tipp-kód táblázat.

FOGADÁS	KÓD	NYEREMÉNY
1 szám	S	X35 — egy számra tippelhetünk
2 szomszédos szám	S2	X17 — 2 szomszédos számra tippelhetünk
SOR	/sor betűjele/	X11 — A,B,C,D stb. sorra
4 szomszédos szám	S4	X 8 — 4 szomszédos szám lehet a tipp
Tucat /1,2,3/	T	X 2 — T1; T2; T3 tucatra tippelhetünk
Oszlop	0	X 2 — függőleges oszlopokra
Szín	P,F	X 1 — P — piros /páros/ F — fekete /páratlan/

Ha kiválasztottuk a megfelelő kódot, írjuk be. Ezután megkérdezi a gép, hogy melyik szám, tucat, sor stb.-re kíván-



```

0 10 REM *****
20 REM *
30 REM * COMMODORE UJSAG.SORSZAM: *
40 REM *
50 REM * K I N C S K E R E S O *
60 REM *
70 REM * IRTA:KARSZKY JANOS,90.11.14 *
80 REM *
90 REM *****
95 :
100 POKE53280,6:POKE53281,1:PRINT"J"
105 PRINT"*****KINCSKERESO*****"
110 PRINT"EGY LAKATLAN SZIGETEN A KALOZOK
120 PRINT"KINCSET ASTAK EL.
125 PRINT"15 KINCSKERESO ALL A RENDELKEZESEDRE"
130 PRINT"AZ A VIZSZINTES ES A FUGGOLEGES"
140 PRINT"KOORDINATAK MEGASDASAVAL KUTASS
150 PRINT"NYOMJ LE EGY BILLENTYUT!"
155 GETV$:IFV$=""THEN155
160 DB=15
170 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:V$(I,J)=" "
180 NEXTJ:NEXTI
190 X=INT(RND(1)*10+1):Y=INT(RND(1)*10+1)
200 PRINT"J"
210 GOSUB450
250 PRINT"J"
260 FORI=1TO10
280 PRINT"_____";
290 I$=STR$(I)
310 PRINTSPC(3-LEN(I$));I$;" ";
320 FORJ=1TO10
330 PRINT"|"V$(I,J);
340 NEXTJ
350 PRINT"|"
360 NEXTI
380 PRINT"_____";
390 PRINT" ";
400 FORI=1TO10:I$=STR$(I)
410 PRINTRIGHT$(I$,3);
420 NEXTI:PRINT
430 PRINT"TAJ. M";INT(SQR((A-X)*(A-X)+(B-Y)*(B-Y)));"KM. ME. M"DB" KUTATOD VA
N"
440 RETURN
450 INPUT"VIZSZINTES SOR";A
460 INPUT"FUGGOLEGES SOR";B
470 IFA>10ORAC<10ORB>10ORB<1THENPRINT"OTT A VIZBE ESEL!!":GOTO450
480 IFA=XANDB=YTHEN540
490 V$(A,B)="*"
500 IFDB=0THEN630
510 DB=DB-1
520 GOSUB250
530 GOTO450
540 PRINT"J"
550 FORI=1TO10
590 PRINT"### GRATULALOK ###"
600 NEXTI
610 FORI=1TO900:NEXTI
620 GOTO650
630 PRINT"J SAJNOS,NINCS TOBB KINCSKERESO!"
635 PRINT"AZ A KINCS A ";X;"-";Y;" HELYEN VOLT!"
640 GETV$:IFV$<>" "THEN640
650 V$(X,Y)="*"
660 A=0:B=0:DB=0
670 GOSUB250:GETA$:IFA$="" THEN680
680 RUN

```

READY.

```

0 10 REM *****
20 REM * BASIC -RENUMBER *
30 REM * KARSZKY JANOS *
40 REM * C=64 *
50 REM *****
60 :
30000 X=PEEK(43)+256*PEEK(44)
30010 KS=10:LP=10
30020 Q=INT(KS/256):W=KS-Q*256
30030 A=PEEK(X+2)+256*PEEK(X+3)
30040 IFA>=63900THENPRINT"OK!":STOP
30050 POKEX+2,W:POKEX+3,Q
30060 X=PEEK(X)+256*PEEK(X+1):KS=KS+LP
30070 PRINTKS="A:GOTO30020
30080 END

```

READY.

```

0 REM *****
1 REM * C= UJSAG SORSZAM:265 *
2 REM * C64 RULETT *
3 REM * PROGRAM : KARSZKY JANOS *
4 REM *****
120 DIM$(37,6):Z=0
130 PRINT"J"
140 PRINT"*****JOVOZLOM A RULETTJATEKBAN!"
150 PRINT"*****REMELEM SZERENCSES LESZ!!"
170 FORI=0TO500:NEXI
220 DATA0,F,PA,0,0,0
230 DATA1,P,PT,1,1,A
240 DATA2,F,PA,2,1,A
250 DATA3,P,PT,3,1,A
260 DATA4,F,PA,1,1,B
270 DATA5,P,PT,2,1,B
280 DATA6,F,PA,3,1,B
290 DATA7,P,PT,1,1,C
300 DATA8,F,PA,2,1,C
310 DATA9,P,PT,3,1,C
320 DATA10,F,PA,1,1,D
330 DATA11,F,PT,2,1,D
340 DATA12,P,PA,3,1,D
350 DATA13,F,PT,2,1,E
360 DATA14,P,PA,2,2,E
370 DATA15,F,PT,3,2,E
380 DATA16,P,PA,1,2,G
390 DATA17,F,PT,2,2,G
400 DATA18,P,PA,3,2,G
410 DATA19,P,PT,1,2,H
420 DATA20,F,PA,2,2,H
430 DATA21,P,PT,3,2,H

```













○ 30099 data 01,03,68,4c,0e,06,58,4c,0170 ○  
 30100 data 9e,c1,a9,66,20,78,06,a2,03ae ○  
 30101 data 03,58,4c,4d,d5,85,85,2c,02fff ○  
 ○ 30102 data 00,18,10,fb,a9,10,8d,00,0269 ○  
 30103 data 18,a2,04,a9,00,06,85,2a,021c ○  
 30104 data 0a,06,85,2a,0a,8d,00,18,016e ○  
 30105 data ca,d0,f0,a2,01,d0,00,ea,04e7 ○  
 ○ 30106 data ea,a9,0f,8d,00,18,60,00,02a7 ○  
 30107 data 08,78,8d,3f,ff,b1,a1,8d,042a ○  
 30108 data 3e,ff,28,60,18,12,00,27,0216 ○  
 ○ 30109 data 00,00,0d,00,10,00,00,00,001d ○  
 30110 data 00,0a,00,04,31,40,00,80,00ff ○  
 ○ 30111 data 80,04,18,04,04,00,00,a9,014d ○  
 30112 data f0,85,d3,a9,0d,85,d4,a9,0500 ○  
 ○ 30113 data 01,a2,00,a0,06,20,3b,08,01ac ○  
 30114 data a2,00,a0,06,20,49,08,20,01d9 ○  
 ○ 30115 data bc,09,90,01,60,20,62,08,0240 ○  
 30116 data a9,52,20,de,ec,a9,fa,20,04a8 ○  
 ○ 30117 data de,ec,a9,02,20,de,ec,a9,0508 ○  
 30118 data 03,20,de,ec,20,23,ef,4c,036b ○  
 ○ 30119 data 76,08,85,d0,86,d1,84,d2,0480 ○  
 30120 data 20,c0,08,c6,d0,d0,f9,60,04a7 ○  
 ○ 30121 data 86,d1,84,d2,20,62,08,a9,03e0 ○  
 30122 data 45,20,de,ec,a5,d1,20,de,04a3 ○  
 ○ 30123 data ec,a5,d2,20,de,ec,4c,23,04bc ○  
 30124 data ef,a9,08,20,2c,ee,a9,6f,03f2 ○  
 ○ 30125 data 20,4d,ee,a9,4d,20,de,ec,043b ○  
 30126 data a9,2d,4c,de,ec,a9,61,85,047b ○  
 ○ 30127 data ad,20,05,f0,a9,08,20,b4,0347 ○  
 30128 data ff,a9,6f,85,ad,20,21,0e,0398 ○  
 ○ 30129 data 20,a5,ff,c9,30,f0,12,20,03df ○  
 30130 data d2,ff,20,a5,ff,20,d2,ff,0586 ○  
 ○ 30131 data c9,0d,d0,f6,20,ab,ff,38,049e ○  
 30132 data 60,20,ab,ff,a9,00,85,d3,042b ○  
 ○ 30133 data a9,0c,85,d4,a9,10,a2,00,0369 ○  
 30134 data a0,05,20,3b,08,a2,22,a0,026c ○  
 ○ 30135 data 06,20,49,08,4c,fc,08,20,01e7 ○  
 30136 data 62,08,a9,57,20,de,ec,a5,03f9 ○  
 ○ 30137 data d1,20,de,ec,a5,d2,20,de,0530 ○  
 30138 data ec,a9,20,20,de,ec,a0,00,043f ○  
 ○ 30139 data b1,d3,20,de,ec,c8,c0,20,0516 ○  
 30140 data d0,f6,a9,20,18,65,d3,85,0464 ○  
 ○ 30141 data d3,90,02,e6,d4,a9,20,18,0400 ○  
 30142 data 65,d1,85,d1,90,02,e6,d2,04d6 ○  
 ○ 30143 data 4c,23,ef,20,28,0a,78,8d,02b5 ○  
 30144 data 3f,ff,a5,9d,38,e9,fe,85,0524 ○  
 ○ 30145 data 62,a9,00,85,e8,a5,9e,85,0440 ○  
 30146 data 63,b0,02,c6,63,a2,fc,a5,0481 ○  
 ○ 30147 data 63,c5,b3,90,38,d0,06,a5,041e ○  
 30148 data b2,c5,62,b0,30,a5,e8,d0,0516 ○  
 ○ 30149 data 15,e6,e8,a9,ff,20,e9,09,049d ○  
 30150 data a5,b2,20,e9,09,a5,b3,20,03e1 ○  
 ○ 30151 data e9,09,a2,fc,d0,07,a9,ff,050f ○  
 30152 data 20,e9,09,a2,fe,20,e3,09,03be ○  
 ○ 30153 data e6,b2,d0,02,e6,b3,ca,c0,059d ○  
 30154 data f4,a2,fe,d0,31,a5,9d,38,050f ○  
 ○ 30155 data e5,b2,e0,fe,f0,03,18,69,04e9 ○  
 30156 data 00,aa,20,e9,09,20,e3,09,02c8 ○  
 ○ 30157 data e6,b2,d0,02,e6,b3,ca,d0,059d ○  
 30158 data f4,20,3f,0a,58,a5,01,09,0264 ○  
 ○ 30159 data 00,29,f4,85,01,c5,01,f0,0359 ○  
 30160 data fc,a2,01,4c,d3,06,a5,01,036a ○  
 ○ 30161 data 29,c0,f0,fa,a9,0c,85,01,040e ○  
 30162 data ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,0750 ○  
 ○ 30163 data ea,ea,ea,09,09,85,01,ea,0440 ○  
 30164 data ea,a5,01,29,40,d0,05,a2,0370 ○  
 ○ 30165 data fe,4c,18,09,8d,3e,ff,ea,041f ○  
 30166 data 20,3f,0a,58,a9,61,ea,ea,039f ○  
 ○ 30167 data 20,05,f0,a9,08,20,b4,ff,0399 ○  
 30168 data a9,6f,85,ad,20,21,0e,20,02b9 ○  
 ○ 30169 data a5,ff,c9,30,f0,0f,20,49,0405 ○  
 30170 data dc,20,a5,ff,c9,0d,d0,f6,053c ○  
 ○ 30171 data 20,ab,ff,38,60,20,ab,ff,042c ○  
 30172 data 18,60,a0,00,b1,b2,ea,ea,044f ○  
 ○ 30173 data 8d,19,ff,a8,a9,0c,85,01,0388 ○  
 30174 data 24,01,10,fc,a9,08,85,01,0268 ○  
 ○ 30175 data ea,98,29,0b,85,01,ea,ea,0410 ○  
 30176 data ea,ea,ea,98,4a,4a,29,0b,041e ○  
 ○ 30177 data 85,01,98,4a,4a,4a,4a,29,026f ○  
 30178 data 0b,85,01,ea,98,4a,4a,4a,02f1 ○  
 ○ 30179 data 4a,4a,4a,85,01,ea,ee,39,0375 ○  
 30180 data ff,ea,a9,08,85,01,60,a5,0425 ○  
 ○ 30181 data 01,85,93,29,38,85,a8,09,02b0 ○  
 30182 data 04,85,a7,a9,00,8d,06,ff,036b ○  
 ○ 30183 data ea,ea,ea,ea,ea,ea,60,a9,1b,05b6 ○  
 30184 data 8d,06,ff,a5,93,85,01,a9,03f9 ○  
 ○ 30185 data 00,85,93,8d,3e,ff,ea,60,042c ○  
 30186 data a2,00,8a,9d,00,02,ca,d0,0365 ○  
 ○ 30187 data fa,20,94,0a,20,d3,e8,90,0423 ○  
 30188 data 05,a2,1d,4c,83,86,a6,f8,03b7 ○  
 ○ 30189 data 20,4f,ff,46,4f,55,4e,44,02ea ○  
 30190 data 3a,00,a2,00,bd,36,03,c9,029b ○  
 ○ 30191 data 93,f0,07,c9,20,90,03,20,0326 ○  
 30192 data d2,ff,e8,e0,11,d0,ed,20,0587 ○  
 ○ 30193 data db,06,ea,ea,ea,ea,ea,ea,18,058b ○  
 30194 data 4c,48,03,78,a9,ea,8d,14,0343 ○  
 ○ 30195 data 03,a9,0d,8d,15,03,58,20,01d6 ○  
 30196 data 84,0e,60,10,00,00,00,10,0112 ○  
 ○ 30197 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○

○ 30198 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30199 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30200 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30201 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30202 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30203 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30204 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30205 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30206 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30207 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30208 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30209 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30210 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30211 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30212 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30213 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30214 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30215 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30216 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30217 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30218 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30219 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30220 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30221 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30222 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30223 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30224 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30225 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30226 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30227 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30228 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30229 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30230 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30231 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30232 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30233 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30234 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 30235 data 10,10,10,10,10,10,10,10,0080 ○  
 ○ 30236 data 10,10,10,10,10,10,10,10,a2,0112 ○  
 30237 data 0f,bd,37,03,c9,20,d0,04,02c3 ○  
 ○ 30238 data ca,10,f6,e8,e8,8e,23,06,0457 ○  
 30239 data 4c,10,06,00,ff,00,ff,ad,030d ○  
 ○ 30240 data fe,06,18,69,03,85,95,20,02c2 ○  
 30241 data b4,06,8d,fd,06,c9,ff,ff,d0,04e2 ○  
 ○ 30242 data 02,a9,fe,aa,a9,02,85,94,0417 ○  
 30243 data 20,b4,06,91,94,e6,94,ca,0443 ○  
 ○ 30244 data d0,f6,ad,fd,06,c9,ff,f0,062e ○  
 30245 data 14,a9,00,85,94,91,94,e6,03e1 ○  
 ○ 30246 data 94,ae,fd,06,e8,8a,91,94,04dc ○  
 30247 data 20,77,06,d0,1c,a9,04,85,02bb ○  
 ○ 30248 data f9,20,77,06,ea,ea,20,1e,03a8 ○  
 30249 data f1,a9,00,85,94,a5,80,a0,0478 ○  
 ○ 30250 data 00,91,94,e6,94,a5,81,91,0456 ○  
 30251 data 94,a5,95,85,31,a9,00,85,03b2 ○  
 ○ 30252 data 30,ad,ff,06,18,69,06,85,02ee ○  
 30253 data 32,20,e9,f5,85,3a,ad,00,039c ○  
 ○ 30254 data 1c,29,10,d0,05,a9,08,4c,0227 ○  
 30255 data 49,f9,20,8f,f7,20,10,f5,042d ○  
 ○ 30256 data a2,09,50,fe,b8,ca,d0,fa,0545 ○  
 30257 data a9,ff,8d,03,1c,ad,0c,1c,0329 ○  
 ○ 30258 data 29,1f,09,c0,8d,0c,1c,a9,026f ○  
 30259 data ff,a2,05,8d,01,1c,b8,50,0358 ○  
 ○ 30260 data fe,b8,ca,d0,fa,a0,bb,b9,065e ○  
 30261 data 00,01,50,fe,b8,8d,01,1c,02b1 ○  
 ○ 30262 data c8,d0,f4,b1,30,50,fe,b8,0573 ○  
 30263 data 8d,01,1c,c8,d0,f5,50,fe,0485 ○  
 ○ 30264 data ad,0c,1c,09,e0,8d,0c,1c,0273 ○  
 30265 data a9,00,8d,03,1c,ea,ad,fd,03e9 ○  
 ○ 30266 data 06,c9,ff,f0,05,a9,01,4c,03b9 ○  
 30267 data 69,f9,a9,00,8d,00,18,2c,02dc ○  
 ○ 30268 data 00,18,10,fb,a9,0f,8d,00,0268 ○  
 30269 data 18,ae,ff,06,ea,ea,ea,ea,0573 ○  
 ○ 30270 data ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,0750 ○  
 30271 data ea,ea,ea,a5,81,95,07,a5,0525 ○  
 ○ 30272 data 80,95,06,a9,04,85,b4,a6,03a7 ○  
 30273 data 82,f6,b5,d0,02,f6,bb,ae,055e ○  
 ○ 30274 data ff,06,b5,06,cd,fc,06,06,f0,047f ○  
 30275 data 05,a9,01,4c,69,f9,4c,08,02b1 ○  
 ○ 30276 data 05,20,90,06,20,95,df,8d,02dc ○  
 30277 data fe,06,0a,8d,ff,06,ad,fe,044b ○  
 ○ 30278 data 06,18,69,03,85,95,ae,ff,0351 ○  
 30279 data 06,b5,06,8d,fc,06,85,0a,02df ○  
 ○ 30280 data a9,e0,85,02,a5,02,30,fc,03e3 ○  
 30281 data c9,02,90,03,4c,0a,e6,ae,0348 ○  
 ○ 30282 data ff,06,b5,06,cd,fc,06,d0,045f ○  
 30283 data e5,a2,09,bd,6d,06,9d,ff,045c ○  
 ○ 30284 data 01,ca,d0,f7,58,a9,00,8d,0420 ○  
 30285 data 00,18,4c,00,02,20,a5,db,0206 ○  
 ○ 30286 data 20,f4,ee,4c,27,d2,ae,ff,04f4 ○  
 30287 data 06,b5,06,8d,fc,06,60,00,02b0 ○  
 ○ 30288 data 01,00,04,02,03,08,0c,00,001e ○  
 30289 data 10,00,40,20,30,80,c0,a9,0289 ○  
 ○ 30290 data 0f,8d,00,18,ea,ea,ea,ea,045c ○  
 30291 data ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,ea,0750 ○  
 ○ 30292 data ea,ea,ea,ea,ea,a2,01,86,05bb ○  
 30293 data 82,86,83,f6,b5,a9,40,8d,04ac ○  
 ○ 30294 data f9,02,60,a0,00,2c,00,18,023f ○  
 30295 data 10,fb,a9,10,8d,00,18,2c,0295 ○  
 ○ 30296 data 00,18,30,fb,8c,00,18,ac,0293 ○



```

30297 data 00,18,b9,80,06,ac,00,18,021b
30298 data 19,82,06,ea,ac,00,18,19,0268
30299 data 88,06,ea,ac,00,18,19,8a,02df
30300 data 06,a0,0f,8c,00,18,a0,00,01f9
30301 data 60,20,00,00,00,00,00,20,00a0
30302 data 42,d0,a9,04,85,6d,a9,07,0361
30303 data 85,6e,20,20,f2,a5,6d,18,034f
30304 data 69,04,85,6d,c9,90,d0,f2,047a
30305 data a9,00,4c,45,e6,ff,ff,a2,04c0
30306 data 27,a9,a0,9d,98,0f,ca,10,038e
30307 data f8,60,20,10,0e,4c,80,10,0272
30308 data 20,96,ff,a9,20,a2,27,9d,03e4
30309 data 80,0e,ca,10,02,a2,10,a0,02bc
30310 data 00,86,cd,86,c4,84,ca,84,046f
30311 data c5,20,a8,d8,4c,8b,d8,20,0434
30312 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30313 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30314 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30315 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30316 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30317 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30318 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30319 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30320 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30321 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30322 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30323 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
30324 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0166
30325 data b1,2d,0d,01,13,0f,0c,20,013a
30326 data 86,b3,2d,04,09,12,05,03,018d
30327 data 14,0f,12,19,20,88,85,8c,0207
30328 data 90,2d,0b,01,1a,05,14,14,0110
30329 data 01,20,0b,05,12,05,13,2d,0088
30330 data 2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,0168
30331 data 2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,0168
30332 data 2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,0168
30333 data 2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,0168
30334 data 2d,2d,2d,2d,2d,2d,2d,20,015b
30335 data 01,20,10,12,0f,07,12,01,006c
30336 data 0d,0f,14,20,0b,0f,06,01,0071
30337 data 20,09,12,14,01,2e,0c,05,008f
30338 data 0d,05,1a,14,15,12,02,0f,0078
30339 data 3a,03,0f,02,19,2e,20,20,00d5
30340 data 20,01,20,03,0f,10,19,20,009c
30341 data 01,20,24,32,02,2d,32,03,00db
30342 data 2d,14,0f,0c,20,24,32,04,00d6
30343 data 2d,32,05,2d,09,07,20,0d,00ce
30344 data 01,13,0f,0c,2e,20,20,20,00bd
30345 data 20,20,20,0b,0f,12,0c,01,0099
30346 data 14,0f,1a,01,13,3a,01,20,00ac
30347 data 0d,01,13,0f,0c,01,0e,04,004f
30348 data 0f,20,10,12,0f,07,12,01,007a
30349 data 0d,20,20,20,20,20,20,20,00ed
30350 data 24,31,30,30,30,20,05,13,011d
30351 data 20,24,06,04,30,30,20,0b,00d9
30352 data 0f,1a,0f,14,14,20,0b,05,0090
30353 data 0c,0c,20,08,0f,07,19,20,008f
30354 data 0c,05,07,19,05,0e,2e,07,0079
30355 data 12,05,05,14,09,0e,07,13,0061
30356 data 3a,0b,0e,09,10,10,05,12,0093
30357 data 2c,14,08,13,03,2c,05,08,0097
30358 data 13,03,2c,0c,05,13,0c,09,007b
30359 data 05,2c,05,12,0e,0f,2c,14,00a5

```

```

30360 data 0f,0d,2c,03,12,0f,17,0e,0091
30361 data 2c,10,09,07,0d,19,2c,02,00a0
30362 data 0f,0f,0d,02,19,2e,20,90,0124
30363 data 92,85,93,93,a0,81,8e,99,0485
30364 data a0,8b,85,99,a1,20,20,a9,03d3
30365 data 01,85,f8,a9,c0,85,9a,4c,0452
30366 data 62,05,a5,f8,85,89,20,0c,033e
30367 data f1,4c,6a,01,a2,04,86,a2,0376
30368 data 5b,a0,01,8e,02,03,8c,03,021e
30369 data 03,a2,04,86,ef,ca,bd,66,040b
30370 data 01,9d,27,05,ca,10,f7,4c,02e7
30371 data 12,87,a2,de,a0,05,8e,02,034e
30372 data 03,8c,03,03,60,44,49,d2,0254
30373 data 0d,a6,89,e0,03,f0,09,a2,03ba
30374 data 03,b5,b4,95,2b,ca,10,f9,03ff
30375 data 4c,03,87,20,20,20,20,20,0176
30376 data 20,20,20,20,20,20,20,20,0100
40000 ba=4097
40001 print"kontroll indul !"
40002 fori=0to376:c=0
40003 forb=0to7
40004 reada$
40005 c=c+dec(a$)
40006 nextb
40007 reada$
40008 ifdec(a$)<>c then print"adathiba
a"10000+i"-edik sorban !!!":stop
40009 nexti
40010 print"kontroll kesz !"
40011 print"beiras indul !"
40012 restore
40013 fori=0to376
40014 forb=0to7
40015 reada$
40016 pokeba+i*8+b,dec(a$)
40017 nextb
40018 reada$
40019 nexti
40020 print"ok."
40021 print"inditasa :"
40022 print"run"
40023 poke45,188:poke46,27:clr:end

```

ready.

RUBO-20-at felismeri (a programfejléc utáni súp túl rövid, a C= gomb lenyomása után a program nem töltődik be), és a hibát kiküszöböli. Mentéskor a kezdő- és végcímet a \$2b—2c és \$2d—2e mutatókból veszi a program.

Hamarosan elkészül az a verzió, amely a fent említett tur-bókat fogja tudni kezelni, melyek memóriaátfedésben vannak a jelen verzióval.

*Sok sikert a program használatához!*

Kovács István

## Tisztelt Szerkesztőség!

A mellékelt lemezen olyan programjaimat küldtem el, amelyeket azért írtam meg, mert nagyon szükségem volt rájuk; most úgy gondoltam, hogy talán önök vagy mások is hasznosíthatnák őket.

Az első három program Basic-programozás közben használható. Az „ARRANGER” (indítása: SYS 51200) a tárban levő Basic-programot alakítja át a következő, menüből választható módon.

1.) Minden utasítás és kettőspont után pontosan egy szóközt szűr be, ezzel áttekinthetőbbé teszi a programot. Eközben az összes felesleges szóközt és kettőspontot is eltávolítja. Ha a sor csak ezekből áll, akkor a kettőspontokat meghagyja. Természetesen nem bántja az idézőjelben, REM vagy DATA után levő szövegeket.

2.) Minden elhagyható szóközt és kettőspontot töröl, ezzel rövidebbé és kicsit gyorsabbá teszi a programot.

3.) Minden REM utasítást töröl. Olyan sort, amely csak a REM-ből állt, kettőspontokkal helyettesít, hátha hivatkozunk rá (pedig nem helyes).

4.) Minden olyan sort töröl, amely csak szóközökből és kettőspontokból áll; ilyen töltelékként szokás átmenetileg beírni vagy a 3. pont hozza létre.

A „DECOMPACTOR” (SYS 49152) elsősorban arra az esetre való, ha egy programot a HELP PLUS vagy más utility segítségével tömörítettünk. Ekkor ugyanis a sorok egy része akár 5—6 képernyősor hosszúságúvá is megnő, és ezek többé nem javíthatók. A Decompactor az indítás után a tárban levő Basic-programot olyan hosszú sorokra tördeli (ha ez nem sérti a program szerkezetét), amely fellazítva is legfeljebb 80 karakter. A maradékot az eggyel nagyobb számú sorban igyekszik tárolni. Ha ilyen sor már van, hibajelzést ad, de a feldolgozás folytatódik (egyébként STOP-pal megszakítható). Ilyen hiba esetén a programot nagyobb lépésközzel át kell számozni, például a HELP PLUS segítségével.

Megjegyzem, hogy erre a célra alkalmas programot már többet is ismerek, de azok vagy minden utasítást külön sorba tesznek, ami egy örület, vagy nagyon lassúak és körülményesek.

A „MERGER”, mint a nevéből látszik, Basic-programokat képes összefésülni. Az első program a tárban van, és le-







tömörítés hatásfoka. Az MPC a képet igyekszik minél egységesebbé átalakítani, megnövelve így az ismétlődő sorozatokat, ezzel a kép jobban tömöríthetővé válik. Természetesen a változás csak monitorral lesz látható, a rajzolóprogrammal nem vehetjük észre.

Van még egy eset, amikor az MPC hasznos lehet. Tegyük fel, hogy az elkészült rajz csak négy szint tartalmaz. Ez azzal az előnnyel jár, hogy a képernyő- és színmemóriákat nem kell tárolni, hiszen azok minden karaktere azonos. Persze csak ha az egész képen egy adott bitpár jelent egy adott szint. Ez, mint mondtam, egy átlagos képen nem garantálható, az MPC viszont megoldja a gondot.

A "HPC" a fent leírtakat végzi el nagy felbontású rajzokon. Habár erre ritkán lehet szükség, de azért nem árt.

```
1 REM *** +SAVE ***
2 REM (C) HÓDI GYULA
5 OPEN 2,8,2,"PROGRAM,P,W"
6 READ V,W: L=15: PRINT#2,CHR$(V)CHR$(W);
10 PRINT#2,CHR$(V);
13 CLOSE 2: END
READY.
```

Hacsak nincs valamilyen célunk azzal, ahogy a toll/papír színeket összeválogattuk.

Az utolsó, a "BMC" nevű program az MPC-hez kapcsolódik. Tegyük fel, hogy elkészült több négy színű, rendezett háttérrel. Lehetséges azonban, hogy a bitpárok nem ugyanazt a szint jelölik minden képen, hiszen ezt mindig az MPC dönti el a feldolgozáskor. Nos, a BMC segítségével a színeket addig cserélgethetjük, amíg a kívánt, egységes állapothoz nem jutunk. A kész képet kimenthetjük egy olyan, "BMAP" kiterjesztésű file-ba is, amely már csak a bitmapet tartalmazza. A színek az f1,f3,f5 billentyűkkel forgathatók, és az 1-4 billentyűkkel egyenként megváltoztathatók.

Ezek a programok, azt hiszem, túl hosszúak egy esetleges közléshez, de ez nem baj. Ha önök elég jónak találják, akkor örizzék meg, vagy adják oda barátaiknak.

Hódi Gyula

*A szerkesztő megjegyzése: köszönjük Hódi Gyula programjait. Az itt le nem közöltek „Háttérgrafika” néven felvesszük a Pötyögőszolgálatba.*

## Tisztelt Szerkesztőség!

Lapjuknak nem vagyok rendszeres olvasója, de most nagy kedvet kaptam ehhez az igazán csemegének számító újságnak a rendszeres forgatásához.

Azért kerestem fel önöket, mert az egyik általam írt programot szeretném a nagyközönség elé tárni. Nem mintha valami nagy műről lenne szó, de amilyen rövid e program — szerintem —, olyan hasznos is.

Kis országunkban, mint ismeretes, legtöbb számítógép-rajongónak a C 64-es hozza meg az álmok világát. Ehhez a géphez az egyik legelterjedtebb nyomtatótípus a SEIKOSHA SP 180-as típus, amelyet mindenhol jól lehet használni és árfekvése is a mi pénztárcánkhoz van igazítva.

Mellékelt programom a megemlített nyomtatóhoz készült, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy e nyomtató által ismert betűtípusokat tetszőlegesen használhassák és kombinálják a kedves felhasználók.

A programom címe: SEIKOSHA

E program révén könnyen beállíthatunk nyomtatókon tetszőleges betűtípust, amit azután a nyomtató vagy a számítógép kikapcsolásáig használhatunk. Nagy előnye abban rejlik, hogy nagyon gyorsan lehet vele előállítani a kívánt betűformát és nagyon jól lehet kombinálni a különféle betűtípusokat.

Egyszóval nagyon hasznos kis programocska.

```
0 REM *****
1 REM * C= UJSAG          SORSZAM:270 *
2 REM * C64          SEIKOSHA *
3 REM * PROGRAM :  DUKAN ZOLTAN *
4 REM *****
10 POKE788,52:POKE775,199
20 POKE792,193:PRINTCHR$(9)
30 OPEN10,4,10
40 PRINT#10:CLOSE10
50 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(14)
60 PRINT"J":PRINT"SEIKOSHA *P-180VC NYOMTATO BETUTIPUSAI:"
70 PRINT"-----"
80 PRINT"1 ■ - /ORMAL BETUK.(N=24)
90 PRINT"2 ■ - /ESKENY BETUK.(N=25)
100 PRINT"3 ■ - *ZELES BETUK.(N=30)
110 PRINT"4 ■ - \NVERZ BETUK.(N=26)
120 PRINT"5 ■ - \TALIAI BETUK.(N=25)
130 PRINT"6 ■ - \INIATUR BETUK.(N=18)
140 PRINT"7 ■ - \IKRO BETUK.(N=14)
150 PRINT"8 ■ - *LAHUZAS BEKAPCS."
160 PRINT"9 ■ - XASTAGITAS BEKAPCS.(1)"
170 PRINT"A ■ - /A MOD BEKAPCS."
180 PRINT"B ■ - *ORTAVOLSAG BEALLITAS"
190 PRINT"C ■ - XASTAGITAS BEKAPCS.(2)"
200 PRINT"D ■ - /EADOTT ERTEKEK TESZTELESE"
210 PRINT"E ■ - /ENDSZER RESET"
215 PRINT"K ■ - /ILEPES"
220 GETA$
230 IFA$="T"THEN1120
240 IFA$="1"THEN390
250 IFA$="2"THEN440
260 IFA$="3"THEN510
270 IFA$="4"THEN560
280 IFA$="5"THEN620
290 IFA$="6"THEN680
300 IFA$="7"THEN740
```



```

○ 310 IFA$="8"THEN810
320 IFA$="9"THEN860
330 IFA$="A"THEN910
○ 340 IFA$="B"THEN960
350 IFA$="C"THEN1040
360 IFA$="R"THEN1090
○ 370 IFA$="K"THENEND
380 GOTO220
390 OPEN4,4
○ 400 CMD4
410 PRINT"**** NORMAL BETUK ****"
420 CLOSE4
○ 430 GOTO220
○ 440 OPEN13,4,13
450 PRINT#13
460 OPEN4,4
○ 470 PRINT#4,"**** KESKENY BETUK ****"
480 CLOSE4
490 CLOSE13
○ 500 GOTO220
510 OPEN4,4
520 PRINT#4,CHR$(14);
○ 530 PRINT#4,"**** SZELES BETUK ****"
540 CLOSE4
550 GOTO220
○ 560 OPEN4,4
570 PRINT#4,CHR$(18);
580 PRINT#4,CHR$(27);"G";
○ 590 PRINT#4,"**** INVERZ BETUK ****"
600 CLOSE4
610 GOTO220
620 OPEN7,4
○ 630 CMD7

```

```

640 PRINTCHR$(27);"4";
650 PRINT"**** ITALIAI BETUK ****"
○ 660 CLOSE7
670 GOTO220
680 OPEN4,4
○ 690 CMD4
700 PRINTCHR$(27);"S1";
710 PRINT"**** MINIATUR BETUK ****"
720 CLOSE4
○ 730 GOTO220
740 OPEN13,4,13
750 PRINT#13
○ 760 OPEN4,4,7
770 PRINT#4,CHR$(27);"S1";
780 PRINT#4,"**** MIKRO BETUK ****"
○ 790 CLOSE4:CLOSE13
800 GOTO220
810 OPEN7,4
○ 820 CMD7
830 PRINTCHR$(27);"-";CHR$(1);
840 CLOSE7
○ 850 GOTO220
860 OPEN4,4
870 CMD4
○ 880 PRINTCHR$(27);"G";
890 CLOSE4
900 GOTO220
910 OPEN4,4
○ 920 CMD4
930 PRINTCHR$(27);CHR$(120);CHR$(1);
940 CLOSE4
○ 950 GOTO220
960 PRINT"J"

```

A program körülbelül a következőket tudja:

normál betű	miniatűr betű	vastagítás /1/	rendszer reset,
keskeny betű	mikro betű	vastagítás /2/	és kilépés,
széles betű		nlq mód,	
inverz betű		sortávolság-beállítás,	
italiai betű		tesztelés.	

A hét betűtípus tetszőlegesen keverhető, ami elég sok lehetőséget rejt magában.

A programot azért készítettem el, mert hasonlóval még nem találkoztam, és szerettem volna a nyomtatómból „mindent” kihozni.

A programlistát mellékeltem, felajánlom az újságban való leközlésre.

Kérem, próbálják ki, és használják egészséggel a programot!

Tisztelettel:

Dukán Zoltán

*A szerkesztő megjegyzése: mivel nekünk és munkatársainknak nincs SEIKOSHA nyomtatónk, a programot sajnos nem tudtuk igazán kipróbálni. Reméljük, a nyomtatótulajdonosok hibátlanul használhatják.*

```

○ 970 INPUT"✱ SORTAVOLTSAG ERTEKE 0<N<255";I
980 OPEN4,4
990 CMD4
○ 1000 PRINTCHR$(27);"3";CHR$(I)
1010 PRINT#4
1020 CLOSE4
○ 1030 GOTO50
1040 OPEN4,4
1050 CMD4
○ 1060 PRINTCHR$(27);"E"
1070 CLOSE4
1080 GOTO220
○ 1090 OPEN10,4,10
1100 PRINT#10:CLOSE10
1110 GOTO220
1120 PRINT"BEALLITOTT ERTEKEK TESZTELESE:"
○ 1125 PRINT"-----"
1130 INPUT"NYOMTATO BEALLITVA (I/N) ";NY$
1140 IFNY$<"I"THENPRINT"OK":GOTO1130
○ 1150 OPEN4,4
1170 PRINT#4,"*** A BEALLITOTT ERTEKEK TESZTELESE ***",
1180 PRINT#4,"-----"
○ 1190 PRINT#4,"HA ONNEK A BEALLITOTT ADATOK MEGFELELNEK,"
1200 PRINT#4,"AKKOR A PROGRAMBOL A K. BILLENTYUVEL"
1210 PRINT#4,"LEPHET KI NORMAL UZEMMODRA."
○ 1220 PRINT#4,"A BEALLITOTT ADATOK A NYOMTATO VAGY A"
1230 PRINT#4,"SZAMITOGEP KIKAPCSOLASIG ELNEK!!!"
1240 PRINT
○ 1250 PRINT#4,"JO MUNKAT!"
1260 PRINT#4,"A SZERZO: DUKAN ZOLTAN"
1270 CLOSE4
○ 1280 GOTO50

```

READY.



# Grafikai tanácsok Amiga-tulajdonosoknak

Az Amiga-gépeken grafikát szerkesztve gyakran van szükségünk a hibák kijavítására és a kép törlésére. Ezért áttekintünk néhányat a lehetőségek közül.

Az UNDO szolgáltatja a legtöbb probléma megoldását, különösen a Deluxe Paint nevű programban. Ne felejtjük el, hogy az UNDO csak a legutolsó utasítást törli (bár természetesen az Express Paint lehetővé teszi az utasítások egymás utáni visszamenőleges törlését). Érdemes megszokni az U billentyű használatát az egérorientált toolbox helyett. Ha valamit törölni akarunk és a toolboxot már kiiktattuk az F10 billentyűvel, az UNDO elérésére igen gyakran van szükség és gyorsan megunjuk a dolgot. Az U billentyű használatával elkerülhetjük mindezt.

## Színek változtatása a képen

A szín megváltoztatására gyakran van szükségünk, ha képeket alkotunk. Például előfordulhat, hogy egy tájat rajzolva különböző színekkel kívántuk a homok hatását kelteni, de később mégis barnára akarjuk változtatni a narancssárgát. Vagy ha egy fekete-fehér arcképet digitalizáltunk, hogy PostScript formátumban kinyomtassuk, a ragyogás és a tiszta fehér szín által okozott üres foltok elkerülése érdekében a tiszta fehér területeket egy árnyalattal sötétebbre, a PostScript leghalványabb fokozatára kell festeni.

Természetesen mindig meg lehet változtatni a palettán minden színárnyalatot és megnézni az eredményt — bár így a színeket teljesen kiirtjuk és az új színre változtatjuk. A fent vázolt feladatban például egyszerű a tiszta fehéret a következő árnyalatra cserélni, hiszen a palettáról a 14-es szín helyett a 15-ösöt kell választani. Ez azonban óriási változás, hiszen a fehér többé nem létezik. Emiatt később, ha más területeken, például a keretben vagy a szöveges részben fehér színre van szükségünk, a 15-ös színt 14-esre kell cserélni anélkül, hogy a palettát megváltoztatnánk.

A DPaint-ben a kép-menüt használva a színcsere (Change Color) állásban a „BG to FG” (background to foreground = háttér az előtérhez) opciót használva megoldhatjuk a problémát. Legyen a háttér színe a 15-ös, az előtéré a 14-es.

A „BG to FG” hatására az egész képen megváltozik a szín, de nem változik a paletta. Így bármely olyan terület, amelyet fehérre akarunk festeni, átfesthető. Egy területet egészben is át lehet fogni és a „BG to FG” opciót használva a „Brush menu”-ben lokalizálni a színcserét, majd ismét a képre lehet helyezni a területet. A fehér területet képelemként cserélni lehetséges, de fáradságos munka.

Vannak azonban a színcserének más lehetőségei is. Például az „Effect menu”-ben „Stencil”-t lehet készíteni és ki lehet választani a cserélendő színt akár a „Stencil” ablakban, akár közvetlenül a képernyőn. Az „Invert”, majd a „Make” opciót kell választani, így a szín lesz az egyetlen változtatható paraméter. Válasszuk most ki az új színt és fessük be a képet megfelelő szélességű ecsettel. Ez jó módszer arra, hogy egy kép egy részében színt cseréljünk. A DPaint III változatban arra is lehetőség van, hogy csak a „Stencil” opcióban nem zárolt színekkel fessünk. Ez azt jelenti, hogy egy „Stencil”-t készítve, majd az ecsettel és az egér jobb oldali billentyűjét használva egy szín eltávolítható és automatikusan a kiválasztott háttérszínre cserélhető a kép bármely részén.

## Kép színezése

Térjünk most át más technikákra! Ezeket a mellékelt térképen mutatjuk be, amely Izlandot ábrázolja. Egy képsaplpról fekete-fehér képet készítettünk a „Digi-View” használatával a „Lo-Res” üzemmódban, s ezt a képet a DPaint-be töltöttük. A 16 színű „Lo-Res”-t használva a képernyő nagy területein tu-

dunk dolgozni. A „BG to FG” opciót alkalmazva minden fehér színt az eggyel sötétebb árnyalatra változtatunk. A paletta üres részeit ezután kékre változtatjuk, hogy minden jól látható legyen. Az „Effects”-be lépve kiválasztjuk a „Freeze Background” opciót és egy Fkis kék ecsetet használva végighaladunk a térkép kontúrján. A + és a - billentyűkkel az ecset szélességét változtatjuk úgy, hogy a fjordokat és a part szélesebb részeit is megfelelőképpen fessük be. Amikor hibázunk, a „Background Freeze” lehetővé teszi, hogy visszatérjünk az eredeti térképre az egér jobb oldali billentyűjével. Bal kezünket is a klaviatúra közelében érdemes tartanunk, hogy az U billentyűt nyomkodhassuk, ha nem vagyunk elégedettek egy vonallal. Amikor a kontúr elkészült, felszabadítjuk a háttérrel.

Kiválasztjuk a „Fill” opciót és a kék színt háttérnek, s miközben az ALT billentyűt lenyomva tartjuk, befestjük az óceánt. A DPaint III-ban ez lehetővé teszi a „Fill” opció számára, hogy minden színt átfessen az éppen használt háttérszín kontúrjain belül. Tehát egyetlen mozdulattal az egész digitalizált fekete-fehér háttérrel kékre változtatjuk. Szürkét választva az előtér színéül az egész térképet kiragadjuk a háttérből a „Brush tool” segítségével, majd a SHIFT-K hatására kékre töröljük a képernyőt. Ha az F2, „Color mode” opciót választjuk, a digitalizált térkép tiszta körvonala látszik az előtér színében, amelyet aztán az óceánba helyezünk.

Ezután az üres palettahelyeket olyan színekkel töltjük fel, hogy a térképet világoszöldre festhessük. A zöld





előtérrel és a kék háttérrel a képslapot mintaként használhatjuk és rátérhetünk a részletekre az egér billentyűinek és a „Magnify” opciók használatával, ha szükséges. Sötétebb zöldet választunk az előtér színéül, kiragadjuk a térképet az óceánból az egér jobb oldali billentyűjével, és az F2 újbóli megnyomásával az egész térképet sötétzöldre festjük. Eltol-

juk a térképet a képernyő jobb alsó irányától a bal felső irányba a „v” egyenes vonal menti mozgató eszköz segítségével. Az egér mozgatása nélkül az F1 billentyűt megnyomjuk, hogy a térkép visszakapja eredeti színét, és ezen az eltolt helyen maradván letezzük a térképet.

Az eredményt lemezen rögzítjük, majd a szöveg beírása érdekében a

„Screen Format”-ban a „Hi-Res Overcan” opciót választjuk. Miután a DPaint az új formátumra hozta a képet, begépeljük a címet. A szöveg mindig jobban mutat a „Hi-Res” állásban, de mi eddig a „Lo-Res”-t használtuk.

Mindezek ismeretében gyorsan és egyszerűen festhetjük meg képeinket.

## KERESZTREJTVÉNY

1		○	2	3	4	5	É	6	7	8	9	○	10	11
	○	12					○	13					○	
14	15	○	16			○	17	○	18			○	19	
20		21	○		○	22		23	○		○	24		
25				○	26					○	27			
28			○	29	○	30			○	31	○	32		
33		○	34			○	E	○	35		36	○	37	
○	○	38			○	39		40	○	41			○	P
○	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					I						○	

A meghatározásokat nem választottuk külön, hanem a számozás sorrendjében folyamatosan adjuk. Ha egy számtól mindkét irányba indul ki megfejtés, akkor előbb a vízszintes, majd egy vonallal elválasztva a függőleges meghatározás található.

### Meghatározások:

1. Dániai gépkocsi jelzése — A *Commodore Újság* 1988/1. számában olvashattunk erről. 2. A *Commodore Újság* 1988/9. számában olvashattunk erről. — Becézett leánynev. 3. Februárban van a nevenapja. 4. Tölt. 5. Rádium vegyjele. 6. Csak félig gúzs. 7. Elme. 8. Határállomás. 9. Van ilyen szó is. 10. Prométium vegyjele. 11. A *Commodore Újság* 1988/12. számában olvashattunk erről. 12. Gyakori női név. 13. Vízi sportot üzők. 14. Tellur vegyjele. 15. Becézett női név. 16. Pusztít. 17. A *Commodore Újság*

1988/1. számában olvashattunk erről. 18. Azonos a függőleges 9-cel. 19. Kémiai elem. — Budapest egyik kertje a VIII. kerületben. 20. Kerti szerszám. 21. Helyhatározó. 22. Számnév. — Ugyancsak számnév. 23. Szélesre nyit. 24. Idegen három. — Árpád fejedelmi unokája. 25. Idegen állj. 26. Szerszám. 27. Van ilyen lexikon is. 28. Másik helyhatározó. 29. Ereinkben ez kering. 30. Egyforma betűk. 31. Habzó ital. 32. Csak félig Szeged. 33. Az egyik szolmizációs hang. 34. Évszak. — Főzeléknövény. 35. Rokonok. 36. Fürdőszobakelék. 37. Fordított kettős betű. 38. Azonos a 31. függőlegessel. 39. Gyilkolja. — Elődeim. 40. Van ilyen küszöb is. 41. Ollós állat. 42. Dunántúli csatorna. 43. Lopott. — Üres rúd. 44. Ötórai ital. 45. Menyasszony. 46. Vaspálya. — Ez a program a *Commodore Újság* 1989/9. számában található. 47. Szabolcs-Szatmár-Bereg megyei helység.

48. Időjelző. 49. A *Commodore Újság* 1988/4. számában olvashattunk e játékról. 50. Olasz folyó. 51. Juttat. 52. Öt magánhangzó kettő egyforma. 53. Tetejére. 54. Rangjelző. 55. Férfinev. — Idegen kötőszó. 56. Germán eredetű női név. 57. Méter mássalhangzó. 58. Bö. — Ebből lesz az ökör. 59. Görögországi gépkocsi-jelzés. 60. Pusztított. 61. Fed. 62. Szolmizációs hang. 63. Vissza: kerti szerszám. 64. Téli sporteszköz. — Terület-fajta. 65. Idegen utca. 66. Ugyanott röviden. 67. Állóvíz. 68. Becézett férfinév. — Markos István névjele. 69. Betűvet. 70. Kristályos szerkezetű fém. — Kettős betű. 71. Kreybig Lajos névjele. 72. Azonos a 19. vízszintessel. 73. A *Commodore Újság* 1988/7-es számában olvashattunk erről.

— A megfejtést nem kell beküldeni, mert szórakoztató jellegű!

Mokos István



## Tisztelt Szerkesztőség!

Megragadom az alkalmat, hogy kifejezzem csodálatomat önök iránt. Az újságjuk egyszerűen nagyszerű. Kitűnően alkalmas arra a célra, amire önök szánták, nevezetesen, hogy szervezzék vele a magyarországi commodore-életet. Magamról csak annyit, hogy 15 éves vagyok, és a szombathelyi Nagy Lajos Gimnáziumban tanulok. Én is régi számítógépes vagyok, és a gépemet igyekszem teljes mértékben kihasználni, így autodidakta módon elsajátítottam a programozás fortélyait és állíthatom, elég messze jutottam. Írtam egy programot (commodore 64-re), amit a főművemnek is tekinthetnek, és ezt a programot szeretném felhasználni arra, hogy tovább bővíthessem felszerelésemet és ismereteimet. Ezért tanácsért fordulok önökhöz, talán tudnak valakit, aki megvenné a programomat, és ezzel együtt a terjesztési jogát is. A program ismertetése hosszú lenne, ezért mellékelem a használati utasítását. Remélem problémámmal jó helyre fordultam, kérem írják meg véleményüket, és a további kilátásaimat is, meg természetesen közölgék az érdeklődő címét vagy azt, hogy kivel kell felvennem a kapcsolatot.

Köszönettel:

Lajcsik Szabolcs

Örömmel teszünk eleget Szabolcs kérésének. Az alábbiakban leközzöljük programjának leírását. Kérjük, aki vállalkozna a program megvételére és terjesztésére, keresse meg Szabolcsot a megadott címen.

(C) Lajcsik Szabolcs Szombathely 9700 Bajcsy-Zsilinszky E. u. 17. Tel.: (94)11-760

## HELYESÍRÁS

Ez a program segíteni kívánja a jelenlegi katasztrofális helyzetben lévő helyesírás-oktatás munkáját. Ma az általános iskolából kikerült gyerekek jó része ugyanis nem tud helyesen írni. A középiskolákban pedig már nem foglalkoznak helyesírás-oktatással. Így aki nem tanulta meg az általános iskola nyolc éve alatt ezt a tudományt, az már csak autodidakta módon pótolhatja hiányosságait. Nekik is segítségükre lehet ez a program. Persze a szoftver elsősorban a most általános iskolába járó diákoknak készült elsősorban, de nagy hasznára lehet a nagyobbaknak is, akik fel szeretnék frissíteni ezen ismereteiket.

## Ékezetek

A helyesírás nem nélkülözheti az ékezeteket, de a commodore 64 billentyűi között nincsenek: É, Ő, Ű, Á...betűk, ezért meg kell ismernünk, hogyan csálhatjuk elő ezeket.

Á=SHIFT+a	É=SHIFT+e	Í=SHIFT+i
Ó=f(simán)	Ö=SHIFT+o	Ő=commodor+o
Ú=nyíl ()	Ű=SHIFT+u	Ű=commodor+u

## Betöltés

A legtöbb program egy részből áll, de vannak olyanok is, amelyek két, három vagy esetleg több részből állnak. A helyesírás a legutóbbihoz tartozik. Számszerűen 5+8 részből tevődik össze. Ebből 8 db SEQ, amiben a szavak vannak tárolva. A betöltés sorrendje a következő:

LOAD" ---- EKEZET ---- ",8,1

Pár másodperc múlva a gép megkérdezi, hogy a HANG-ot is betöltse-e. (Ha erre a kérdésre az "I" billentyűt nyomjuk le, akkor a programban minden gombnyomáskor a gép csipog egyet.)

Ezután betölti gépünk a fő programot (a ---HELYESÍRÁS---t), aminek a főmenüjében találjuk magunkat.

## A főmenü

Itt négy közül választhatunk:

- F1 Felső tagozatos gyakorlás
- F3 Alsó tagozatos gyakorlás
- F5 Szójegyzék megtekintése
- F7 Program vége

## F1 Felső tagozatos gyakorlás

Az "F1" gomb lenyomása után egy almenüben találjuk magunkat, és lehetőségünk van 5 funkció közül választani. Ezek a következők.

1. -val, -vel hasonulás gyakorlása.
2. egybe-, külön- vagy kötőjellel írjuk?
3. Az elválasztás gyakorlása.
4. "J"-vel vagy "ly"-nal kell írni?
5. Vissza a főmenübe.

Miután ezt átnéztük, választhatunk.

1. -val, -vel hasonulás gyakorlása

Ha a főmenüben az 1-es billentyűt ütjük le, akkor megjelenik a képernyőn egy rövid szöveg, ami egy kis kommentárt fűz a részhez. Elolvasása közben a gép betölti a szókészletet, és ha a lemezegység már nem tölt (ha a piros led nem ég) akkor a space billentyű lenyomására elkezdődik a munka. A képernyő felső részén található egy rövid instrukció, amelyben a rész használatának lényege olvasható. Egyébként ebben az alprogramban a megadott szót, mint egy szövegszerkesztőben, teljes egészében a kezelőnek kell beírni. Ha valamit elhibáz, akkor a "\*" gal az egész szót törli, így többet kell írni, és egyben nagyobb a gyakorlás lehetősége is. 20 válasz után a gép jegyekkel értékeli a teljesítményt, és visszatér az almenübe.

2. Egybe-, külön- vagy kötőjellel írjuk?

Ugyanúgy, mint a -val, -vel hasonulásnál itt is találkozunk egy bevezetővel, amit csak a piros led kialvása után hagyhatunk el. A képernyő felső részén található szövegből is kitűnik, ez az alprogram eltér az előzőtől használatában is. Mégpedig úgy, hogy itt nem kell beírni a szót, hanem három megoldás közül kiválasztani a helyeset. Ezt úgy tehetjük, hogy a kurzormozgató billentyűkkel (le, fel) irányítjuk azt a csillagot, ami kezdetben az első változat mellett várakozik. Ha a kiválasztott variáció mellé érünk vele, akkor a return billentyű megnyomásával a számítógép tudomására hozhatjuk a véleményünket. Ha sokszor vélekedtünk jól, akkor a gép ezt jó jeggyel fogja méltányolni.

3. Az elválasztás gyakorlása

Ez a rész valamennyire hasonlít az eddigiekre, de legfőképpen az elsőre. Ugyanis a kis szöveg és a töltés után a megadott szót ugyanúgy, mint az elsőben, be kell gépelni, azzal a különbséggel, hogy a szótaghatárokat egy "-" lel elválasztani. És éppúgy, mint az eddigiekben a returnal érvényesíteni.

4. "J"-vel vagy "ly"-nal írjuk?

Ez a rész inkább hasonlít a másodikra, mivel a jó választ itt is több közül kell kiválasztani, de nem a csillag segítségével, hanem a jónak tartott változat számának a leütésével, ahogy ezt a betöltés utáni képernyő felső részén is láthatjuk. A program, itt is mint minden részében, 20 válasz után értékeli, és osztályoz.

5. Vissza a főmenübe!

Talán ez az a rész, aminek már a címe is mindent elárul, eszerint az 5-ös gomb lenyomására a gép visszalép a főmenübe.

Erről a részből még annyit, hogy ha a válaszokat az egyes alrészekben olyan rosszul adja a kezelő, hogy még a 2-es szintet sem üti meg vele, akkor a számítógép addig csináltatja vele azt a gyakorlási fajtát, amíg legalább egy kettes nem sikeredik.



## F3 Alsó tagozatos gyakorlás

Ha a főmenüben az "F3" billentyűt nyomjuk meg, akkor rövid töltögetés után bejelentkezik egy almenü. Amelyek a következőképpen néz ki.

1. 1. osztályos szókészlet
2. 2. osztályos szóanyag
3. 3. osztályos szavak
4. 4. osztályos szójegyzék
5. Vissza a főmenübe!

Választás során, ha már többet foglalkoztunk a programmal, akkor már láthatjuk, hogy a részek teljesen azonos szisztema szerint működnek. Mégpedig úgy, hogy a megadott szó hiányosan jelenik meg a képernyőn. Ott van a szóban hiány, ahol helyesírási problémák merülnek fel. Így ezek a részek egyben rejtvények is amellet, hogy a helyesírást is gyakoroljuk velük. A felsőshöz hasonlóan itt is találunk minden rész előtt egy rövid szöveget, amely a részhez fűz némi kommentárt, és mivel a munkaképernyő ugyanaz, csak ezt kell megismernünk. A felső részen rövid utasítás található a használatához, amit mi most bővebben megismerünk. Az "F1" és az "F3" gombokkal pörgethetjük a betűket. Ha az "F3"-at nyomjuk meg, akkor a következő, ha az "F1"-et akkor az előző betű jelenik meg a képernyő bal alsó részében, a két vízszintes vonal között. Ha úgy gondoljuk, az a betű illik a szóba, ami éppen a két vonal között van, akkor vagy a returnnal vagy az "F7" billentyűvel érvényesíthetjük. Az "F7"-et akkor használjuk, ha a látható betűből szerintünk nem egy, hanem kettő kívánczik az üres helyre. 20 válasz után a gép itt is értékel, azzal a különbséggel, hogy egyes osztályzat esetén, nem küld vissza tovább gyakorolni. Amint látjuk itt az alsótagozatos gyakorlásban a részek csak szókészletükben, és nem a használatukban különböznek.

5. Vissza a főmenübe!

Megegyezik a felsőtagozatos gyakorlás hasonló című részével.

## F5 A szójegyzék megtekintése

Ennél a résznél megnézhetjük azokat a szavakat, amelyeket a gép eredetileg kérdez tőlünk. Csak ki kell választani, hogy melyiket akarjuk megnézni, és az a szókészlet kiíródik két oszlopba a képernyőre. Ha a képernyő betellik, akkor a space billentyű megnyomására letörölhetjük és így a program tovább írja a szavakat. Ha a szójegyzéknek vége, akkor a piros led a lemezegységen kialszik, és egy újabb space-re a program visszatér az almenübe, ahonnan a 9-es gomb lenyomásával léphetünk vissza a főmenübe.

## F7 Program vége

Azt hiszem, hogy ez magától értetődik.

## SZÓBŐVÍTŐ

(segédprogram)

Ennek a segédprogramnak a segítségével, létrehozhatunk saját szókészletet. Ennek azonban fontos szabályai vannak, és csak ezen szabályok betartása mellett tudunk olyan szójegyzéket előállítani, amelyet a program fel is tud használni.

A program két részből áll, ezért a betöltése a következő:  
LOAD" - - - - EKEZET - 2 - - - - ",8,1

A főmenüből háromfelé ágazik a program:

- F1 Szójegyzék létrehozása
- F3 Kész szójegyzék javítása
- F5 Program vége

Ahhoz, hogy egyáltalán szókészletet tudjunk javítani, először létre kell hozni, ezért ezt a részt tárgyaljuk először.

### F1 A szókészlet bevitele

Először el kell döntenünk, hogy a szókészletünk hány szóból álljon, ez nagyon fontos és nagy horderejű döntés, ezt ugyanis a továbbiakban nem tudjuk megváltoztatni. Miután ezt beírtuk, a program kérdezni fogja a szavakat, mégpedig úgy, hogy egy szóhoz három dolgot kell beírni (A,B,C változatok vannak minden szónál). Hogy ezekre a változatokra mit kell írni, az határozza meg, hogy a helyesírás melyik almenüjének kívánjuk ezt a szójegyzéket készíteni.

— Ha az alsótagozat számára készítünk szójegyzéket: akkor az

- A változat legyen mindenképpen a hiányos szó.
- B változat legyen az, ami a szóból hiányzik.
- C változat legyen a szó hibátlanul.

Példa: 18A,\*zgerinc 19A,ga\*  
18B,ő 19B,lyly  
18C,özgerinc 19C,gally

A példából is leolvashatjuk, hogy ha a szóban a hiányzó betű kétjegyű, és ebből a szabály szerint a szóba dupla kell, akkor azt a B variációba nem úgy írjuk, ahogyan igazából (lly, ccs, ssz, ddz, ggy...) hanem kettőt írunk le belőle (lyly, cscs, szsz, dzdz, gygy...) . . .

— Ha -val, -vel hasonulásnak készítjük:

akkor az

- A változat a toldalékolni kívánt szó.
- B változat pedig a toldalékkal ellátott szó.

Példa: 1A,Péter 2A,dohány  
1B,Péterrel 2B,dohánnyal  
1C, 2C,

Amint látni lehet, itt a C változat helyére nem kell semmit sem írni.

— Ha az egybe-, külön- vagy kötőjellel számára írjuk:

akkor az

- A változat a szó (szókapcsolat, kifejezés) helyesen
- B változat rossz variáció 1.
- C változat rossz variáció 2.

Példa: 20A,Amerikai Egyesült Államok  
20B,Amerikai Egyesültállamok  
20C,Amerikai-egyesült Államok

— Ha az elválasztás számára írjuk:

akkor az

- A változat az elválasztandó szó.
- B változat a szó elválasztva.

Példa: 54A,megszentségtelenít  
54B,meg-szent-ség-te-le-nít  
54C,

A példából is kitűnik, hogy C változatot nem kell beírni.

— Ha a "J"-vel vagy "ly"-nal írjuk?-hoz készítünk:

akkor az

- A változat a szó helyesen.
- B változat a szó helytelenül.

Példa: 32A,gally 33A,kecsketej  
32B,gajj 33B,kecsketely  
32C, 33C,

Itt sem kell a C változatot beírni.

Természetesen előfordul, hogy hibásan írjuk be a szót. Szerencsére nem kell az egész szójegyzéket újraírni, mert lehetőségünk van átnézni, és a hibákat kijavítani. Ha arra a kérdésre: JAVÍTÁS (I/N) "i"-vel válaszolunk. Először átnézhetjük. Minden szócsoporthoz után egy számot látunk, a hibás szavak számát jegyezzük fel, mert ezekre mindjárt szükség lesz. Ha a gép végez a szójegyzék kiírásával, megkérdezi: HÁNYAST AKAROD JAVÍTANI? Itt kell beírni az egyik feljegyzett számot. Erre a gép kiírja a beírt számnak megfelelő szócsoporthoz, és megkérdezi: EZT...? Ha a kiírt szócsoporthoz kívánjuk javítani, nyomjuk meg az "I" billentyűt, és a már ismert formában újra írhatjuk a szót. Ha a képernyőn nem a



javítani kívánt szócsoporthat jelenik meg, akkor rossz számot írtunk be, de újat írhatunk, ha az "N" billentyűt nyomjuk meg.

Ha elfogynak a javításra váró számok, akkor a HÁNYAST AKAROD JAVÍTANI? kérdésre írjunk 0-át. Akkor, ha kívánjuk, ismét végignézzük a szavakat, nem hagyunk-e bennük hibát. Ha találunk még hibát, akkor az említett módon javítsuk ki, ha a szójegyzék már hibátlan, válaszoljunk a: JAVÍTÁS (I/N) kérdésre az "N" billentyű megnyomásával, ekkor a szójegyzéket lemezre menthetjük. De file-névnek nem adhatunk akármilyen karaktersorozatot. A program a szójegyzékünket csak úgy tudja felhasználni, ha a következő neveket adjuk nekik.

— Ha az alsó-tagozat számára készült:

file-név = "-----X-----" ahol az X=az osztály számával, amelynek a szójegyzék készült.

— Ha a -val, -vel hasonulás számára készült:

file-név = "-----5-----"

— Ha az egybe-, külön- vagy kötőjellel számára írtuk:

file-név = "-----6-----"

— Ha az elválasztás számára csináltuk:

file-név = "-----7-----"

— Ha a "j"-vel vagy "ly"-nal írjuk? számára készítettük: file-név = "-----8-----"

Még egy kikötés: a file-okat külön lemezen tároljuk, és ezt a lemezt már az almenünél (alsó, ill. felső-tagozatos gyakorlás) tegyük be a floppyba. (Hacsak nem az "5"-ös funkciót akarjuk választani.)

### F3 Kész szójegyzék javítása

Ha a szójegyzéket hibásan vesszük fel, és ezt csak a programban vesszük észre, akkor sincs semmi baj. Ezen problémák kijavítására szolgál ez a funkció. Először a gép megkérdezi, a betöltendő file nevét, majd betölti. Innen a javítás ugyanúgy megy, mint azt az előbb olvastuk. Lehetőségünk van a hibás szójegyzékre írni a kijavítottat úgy, hogy benthagyjuk ugyanazt a lemezt és ugyanazt a nevet adjuk az új file-nak is. Ekkor a gép majd megkérdezi: FELÜLÍRJAM? (I/N), ha igenel válaszolunk, a gép ráveszi a javított változatot a hibásra, ha nemmel válaszolunk, lehetőségünk van más nevet adni a file-nak.

### F5 Program vége

Az "F5" billentyű megnyomására a program befejeződik.

## Országos Commodore Egyesület

Tisztelt Hölgyem/Uram!

Nagyon köszönöm, hogy elküldték nekem a januári lapszámot, annak ellenére, hogy nem fizettem be az ez évi tagsági díjat. Ugyanakkor ezúton is szeretném közölni elhatározásomat, miszerint kilépek az Egyesületből.

Az Egyesület, melynek 1986 óta voltam tagja, főleg pedig a Commodore Újság, igen sok haszont nyújtott számomra. Ezért mindig is jó érzéssel fogok gondolni az Egyesületben töltött négy és fél évre.

Kilépésem oka az, hogy a „kis” Commodore gépek előtt eltöltött évek után tovább léptem, és már inkább az IBM PC-vel foglalkozom. Persze még mindig írogatok programokat ezekre a gépekre, és sosem fogom elfelejteni, hogy a Commodore-gépeken tanultam meg a számítógépek kezelését, programozását. Köszönöm tehát mindazt, amit az Egyesülettől kaptam az elmúlt évek során.

Tisztelettel:

Kaczmarek Edvárd

Mellékelve küldök 4 rövid programot. Ha közlik lapjukban, biztosan örömet szerezhetnek másoknak is. A programokhoz nem kell sok magyarázat.

## Szuperkarakterek

Játékprogramokban igen gyakori a "mozgó, folyó téglafal". Nos ezt valósítja meg ez a rövid program. Futtatása után a SH+N és SH+M karaktereken láthatók a mozgó téglák. (Téglahelyett bármi mást be lehet tenni helyettük a \$ 7A68 és \$7A70 címekre POKE-olni, de előbb kapcsoljuk ki a mozgást a SYS 32030 utasítással). Emellett a program ékezetesíti a számítógépet.

Pl. Ó = SH+O; Ö = C+=O

(Hosszú Ó és Ű nincsen!)

Csak nagybetűs készlet van, a C+=SH billentyűk hatástalanok.

## Remegés

Futtatás után a SYS 291 utasítást kiadva a karakterek szélei elmosódnak, az egész képernyő vibrál. Ez a SYS 304-gyel kikapcsolható.

```

○ 100 REM *****
110 REM * SZUPER KARAKTEREK *
120 REM * ----- *
○ 130 REM * PLUS/4 ZLS'90 *
140 REM *****
150 :
○ 160 DATA A2,00,BD,00,00,9D,00,78
170 DATA BD,00,D1,9D,00,79,BD,00
180 DATA D2,9D,00,7A,BD,00,D3,9D
○ 190 DATA 00,7B,E8,00,E5,60,78,AD
200 DATA 14,03,C9,0E,F0,0C,A9,0E
210 DATA 8D,14,03,A9,CE,8D,15,03
○ 220 DATA D0,0A,A9,3E,8D,14,03,A9
230 DATA 7D,8D,15,03,58,60,AD,12
240 DATA FF,29,FB,8D,12,FF,A9,78
○ 250 DATA 8D,13,FF,E6,D8,A5,D8,C9
260 DATA 09,00,1B,A2,07,86,D8,BD
270 DATA 68,7A,4A,90,02,09,80,9D
○ 280 DATA 68,7A,BD,70,7A,0A,69,00
290 DATA 9D,70,7A,CA,10,E9,4C,0E,CE
300 :
○ 310 DATA 7A08,0C,08,3C,66,7E,66,66,0
320 DATA 7A20,0C,08,7E,60,78,60,7E,0
330 DATA 7A48,0C,08,3C,18,18,18,3C,0

```

## Tisztelt Szerkesztőség!

Lassan másfél éve jár a Commodore Újság, s igazán megszerettem, mert nagyon jó programötletekkel találkozom benne. Csak azt sajnálom (mivel egy PLUS/4-esem van), hogy a PLUS/4-es programok „kiveszőfélben” vannak.



```

○ 340 DATA 7A68,EF,EF,EF,00,FE,FE,FE,0
○ 350 DATA 7A70,EF,EF,EF,00,FE,FE,FE,0
○ 360 DATA 7A78,0C,08,3C,66,66,66,3C,0
○ 370 DATA 7A88,0C,08,66,66,66,66,3C,0
○ 380 DATA 7B00,66,00,3C,66,7E,66,66,0
○ 390 DATA 7BC0,66,00,66,66,66,66,3C,0
○ 400 DATA 7BC8,66,00,3C,66,66,66,3C,0
410 :
○ 420 COLOR4,1:COLOR0,1:COLOR1,8:SCNCLR:POKE56,120:CLR
○ 430 IFPEEK(798)=62THENSYS32030
○ 440 FORI=0TO112:READA#:POKE32000+I,DEC(A#)
○ 450 S=S+DEC(A#):NEXT
○ 460 IFSC<>13039THENPRINT"HIBA: 160-290":END
○ 470 S=0:SYS32000
○ 480 FORI=0TO9:READX#:FORJ=0TO7
○ 490 READA#:POKEDEC(X#)+J,DEC(A#)
○ 500 S=S+DEC(A#):NEXT:NEXT
○ 510 IFSC<>6892THENPRINT"HIBA: 310-400":END
○ 520 SYS32030
○ 530 PRINT"X ////////////////////////////////////////////////////////////////////":REM 20 SH+N
○ 540 PRINT"X BE-KI: SYS 32030
○ 550 PRINT"X ////////////////////////////////////////////////////////////////////":REM 20 SH+M
○ 560 END
○

```

```

○ 100 REM *****
○ 110 REM * R E M E G E S *
○ 120 REM * ----- *
○ 130 REM * PLUS/4 ZLS'90 *
○ 135 REM * BE:SYS291 KI:SYS304 *
○ 140 REM *****
150 :
○ 160 DATA 78,A9,3D,8D,14,03,A9,01
○ 170 DATA 8D,15,03,58,60,78,A9,0E
○ 180 DATA 8D,14,03,A9,CE,8D,15,03
○ 190 DATA 58,60,E6,D8,A5,D8,C9,02
○ 200 DATA D0,14,A9,00,85,D8,AD,07
○ 210 DATA FF,C9,08,D0,06,EE,07,FF
○ 220 DATA 4C,0E,CE,CE,07,FF,4C,0E,CE
230 :
○ 240 FORI=291TO347:READA#:POKEI,DEC(A#):S=S+DEC(A#):NEXT
○ 250 IFSC<>6418THENPRINT"DATA-HIBA!"
○ 270 END
○

```

READY.

```

○ 100 REM *** LIST - TILT ***
○ 110 REM * ----- *
○ 120 REM * PLUS/4 ZLS'90 *
○ 130 REM * START: SYS 1536 *
○ 140 REM *****
150 :
○ 160 SCNCLR:FORI=0TO100:READA#:POKE1536+I,DEC(A#):S=S+DEC(A#):NEXT
○ 170 IFSC<>10707THENPRINT"DATA-HIBA!"
○ 180 K#="P10":REM *** EZ LESZ A KOD! ***
○ 190 FORI=1TO3:POKE1636+I,ASC(MID$(K#,I,1)):NEXT
○ 200 END
○ 210 DATA A9,0B,8D,02,03,A9,06,8D
○ 220 DATA 03,03,60,A2,FF,06,3A,20
○ 230 DATA 5A,88,86,3B,84,3C,20,73
○ 240 DATA 04,AA,F0,EF,00,03,4C,2E
○ 250 DATA 87,20,53,89,20,79,04,C9
○ 260 DATA 9B,D0,30,20,4F,FF,91,1D
○ 270 DATA 1D,1D,1D,1D,82,12,3F,92
○ 280 DATA 84,11,00,A5,EF,C9,03,D0
○ 290 DATA FA,A0,00,09,27,05,D9,65
○ 300 DATA 06,D0,13,C8,C0,03,D0,F3
○ 310 DATA A9,00,85,EF,20,97,04,A9
○ 320 DATA 9B,D0,00,4C,D9,8B,A9,00
○ 330 DATA 85,EF,4C,03,80
○

```

READY.



```

100 REM *****
110 REM *   DUPLA   BETUK   *
120 REM *   -----   *
130 REM *   PLUS/4   ZLS'90   *
140 REM *   START: SYS 1525   *
150 REM *****
160 :
200 DATA A2,00,BD,00,00,9D,00,78
210 DATA BD,00,D1,9D,00,79,BD,00
220 DATA D2,9D,00,7A,BD,00,03,9D
230 DATA 00,7B,E8,00,E5,A2,00,8E
240 DATA D8,A9,00,85,D9,20,41,0E
250 DATA A2,08,A9,0C,85,D8,A9,7E
260 DATA 8D,47,06,8D,4A,06,20,41
270 DATA 06,AD,07,FF,09,80,8D,07
280 DATA FF,A9,C0,8D,12,FF,A9,78
290 DATA 8D,13,FF,60,A0,00,B1,D8
300 DATA 9D,00,7C,9D,01,7C,E8,E8
310 DATA C8,C0,04,00,F1,18,A5,08
320 DATA 69,08,85,08,E0,08,00,E4,60
330 :
335 POKE56,120:SCNCLR:CLR
340 FORI=0TO104:READA$:POKE1525+I,DEC(A$):S=S+DEC(A$):NEXT
350 IFS<>13240THENPRINT"DATA-HIBA!"
360 END

```

READY.

### List-tilt

Futtassuk le a programot és indítsuk el SYS 1536-tal! Próbáljuk kilistázni! Egy inverz kérdőjel jelenik meg, amire egy hárombetűs kódot kell vakon begépelnünk (P1Q). Ekkor megjelenik a lista.

A kód a 180-as sorban adható meg tetszőlegesen. Ez tulajdonképpen egyszerű programvédelem, de inkább csak játéknak jó.

### Dupla karakterek

SYS 1525-tel indul. Ekkor semmi változást nem látunk. Ha viszont megnyomjuk az RVSON billentyűt, a lenyomott betű felső, nagyított része jelenik meg. A SHIFT billentyűvel a betűk alsó része csalogatható elő. A RUS OFF-ot lenyomva ismét a normál üzemmódban vagyunk.

Tisztelettel

Zsidai László

### Tisztelt Szerkesztőség!

271

Nemrég nézegettem az újság régebbi számait, ahol találtam egy felhívást az olvasókhöz, hogy küldjenek saját készítésű programokat. Én szívesen írok egyszerű, de látványos programokat szórakozásból. Úgy gondoltam, összeszedek néhányat és elküldöm önöknek. Remélem, megfelelőek lesznek az újságban való megjelentetésre.

A három program ugyanarra a lehetőségre épül. Egy CARTRIDGE-et szimulálnak. A CARTRIDGE-ek \$8000-tól helyezkednek el a tárban, ezért ezek a programok is ide töltődnek. A CARTRIDGE-et a gép a \$8004-től elhelyezkedő

```

:8000 0B 80 0B 80 C3 C2 CD 38 0...-1\8
:8008 30 00 00 20 5B FF 20 53 0...[π S
:800B 20 5B FF JSR FF5B
:800E 20 53 E4 JSR E453
:8011 20 A3 FD JSR FDA3
:8014 58 CLI
:8015 A9 24 LDA #24
:8017 85 FB STA FB
:8019 A9 FB LDA #FB
:801B 85 BB STA BB
:801D A9 00 LDA #00
:801F 85 BC STA BC
:8021 A9 01 LDA #01
:8023 85 B7 STA B7
:8025 A9 08 LDA #08
:8027 85 BA STA BA
:8029 A9 60 LDA #60
:802B 85 B9 STA B9
:802D 20 D5 F3 JSR F3D5
:8030 A5 BA LDA BA

```

```

:8032 20 B4 FF JSR FFB4
:8035 A5 B9 LDA B9
:8037 20 96 FF JSR FF96
:803A A9 00 LDA #00
:803C 85 90 STA 90
:803E A0 03 LDY #03
:8040 84 FB STY FB
:8042 20 A5 FF JSR FFA5
:8045 85 FC STA FC
:8047 A4 90 LDY 90
:8049 D0 2F BNE 807A
:804B 20 A5 FF JSR FFA5
:804E A4 90 LDY 90
:8050 D0 28 BNE 807A
:8052 A4 FB LDY FB
:8054 88 DEY
:8055 D0 E9 BNE 8040
:8057 A6 FC LDX FC
:8059 20 CD BD JSR BD0D
:805C A9 20 LDA #20
:805E 20 D2 FF JSR FFD2
:8061 20 A5 FF JSR FFA5
:8064 A6 90 LDX 90
:8066 D0 12 BNE 807A
:8068 AA TAX
:8069 F0 06 BEQ 8071
:806B 20 D2 FF JSR FFD2
:806E 4C 61 80 JMP 8061
-----
:8071 A9 00 LDA #00
:8073 20 D2 FF JSR FFD2
:8076 A0 02 LDY #02
:8078 D0 06 BNE 8080
:807A 20 42 F6 JSR F642
:807D 6C 02 A0 JMP (A002)
-----
:8080 20 3E F1 JSR F13E
:8083 C0 03 CPY #03
:8085 D0 B9 BNE 8040
:8087 4C 7A 80 JMP 807A

```



```

8 PRINT"DATA BEOLVASAS ES ELLENORZES ...";J=32768:VE=32905:P=J
9 FORB=0TO7:READA$
10 L=ASC(MID$(A$,2,1))
11 H=ASC(MID$(A$,1,1))
12 L=L-48:IFL>9THENL=L-7
13 H=H-48:IFH>9THENH=H-7
14 PRINT"      "P;:P=P+1
15 IFH>15ORL>15THEN17
16 A=H*16+L:POKEJ+B,A:T=T+A:NEXTB:READA:IFA=TTHEN18
17 PRINT"DATA HIBA ... SOR:"PEEK(64)*256+PEEK(63):END
18 T=0:J=J+8:IFJ<VETHEN9
20 DATA0B,00,0B,00,C3,C2,CD,38,0928
21 DATA30,00,00,20,5B,FF,20,53,0541
22 DATAE4,20,A3,FD,58,A9,24,85,1102
23 DATAFB,A9,FB,85,BB,A9,00,85,1293
24 DATABC,A9,01,85,B7,A9,08,85,0984
25 DATABA,A9,60,85,B9,20,D5,F3,1257
26 DATAA5,BA,20,B4,FF,A5,B9,20,1200
27 DATA96,FF,A9,00,85,90,A0,03,1014
28 DATA84,FB,20,A5,FF,85,FC,A4,1384
29 DATA90,D0,2F,20,A5,FF,A4,90,1159
30 DATAD0,28,A4,FB,80,D0,E9,A6,1406
31 DATAFC,20,CD,BD,A9,20,20,D2,1121
32 DATAFF,20,A5,FF,A6,90,D0,12,1243
33 DATAAA,FB,06,20,D2,FF,4C,61,1086
34 DATA80,A9,0D,20,D2,FF,A0,02,0969
35 DATAD0,06,20,42,F6,6C,02,A0,0828
36 DATA20,3E,F1,C0,03,D0,B9,4C,0999
37 DATA7A,80,00,00,00,00,00,00,0250
90 PRINT"          MENTSD KI A GEPIKODU PROGRAMOT"
91 PRINT"  $8000 - $8089 - IG. LOAD'NEV',8,1-RE"
92 PRINT" TOLTSO, MAJD RESETTEL VAGY RESTORE-RAL"
93 PRINT"          INDITHATO !"
    
```

<pre> :8000 0B 00 0B 00 C3 C2 CD 38 ... -1\8 :8008 30 00 00 00 EA A9 34 8D 14 0... 4.. :800B EA          NOP :800C A9 34      LDA #34 :800E 8D 14 03  STA 0314 :8011 A9 7F      LDA #7F :8013 85 91      STA 91 :8015 20 A3 FD    JSR FDA3 :8018 20 53 E4    JSR E453 :801B 20 5B FF    JSR FF5B :801E 58         CLI :801F A9 06      LDA #06 :8021 8D 21 D0    STA D021 :8024 A9 0E      LDA #0E :8026 8D 20 D0    STA D020 :8029 8D 86 02    STA 0286 :802C A2 00      LDX #00 :802E 9D 28 D8    STA D828,X     </pre>	<pre> :8031 E8          INX :8032 E0 20      CPX #20 :8034 D0 F8      BNE 802E :8036 A2 00      LDX #00 :8038 8D 50 80    LDA 8050,X :803B 9D 28 04    STA 0428,X :803E E8          INX :803F E0 1F      CPX #1F :8041 D0 F5      BNE 8038 :8043 A9 01      LDA #01 :8045 85 D6      STA D6 :8047 6C 02 A0    JMP (A002) ----- :804A 00          BRK ----- :8050 3F 06 01 14 01 0C 20 05 ?..... :8058 12 12 0F 12 20 09 0E 20 ..... :8060 19 0F 15 12 20 03 0F 0D ..... :8068 10 15 14 05 12 21 20 00 .....!     </pre>
---	---

```

8 PRINT"DATA BEOLVASAS ES ELLENORZES ...";J=32768:VE=32873:P=J
9 FORB=0TO7:READA$
10 L=ASC(MID$(A$,2,1))
11 H=ASC(MID$(A$,1,1))
12 L=L-48:IFL>9THENL=L-7
13 H=H-48:IFH>9THENH=H-7
14 PRINT"      "P;:P=P+1
15 IFH>15ORL>15THEN17
16 A=H*16+L:POKEJ+B,A:T=T+A:NEXTB:READA:IFA=TTHEN18
17 PRINT"DATA HIBA ... SOR:"PEEK(64)*256+PEEK(63):END
18 T=0:J=J+8:IFJ<VETHEN9
20 DATA0B,00,0B,00,C3,C2,CD,38,0928
21 DATA30,00,00,EA,A9,34,8D,14,0664
22 DATA03,A9,7F,85,91,20,A3,FD,1025
23 DATA20,53,E4,20,5B,FF,58,A9,0978
24 DATA06,8D,21,D0,A9,0E,8D,20,0744
25 DATAD0,8D,86,02,A2,00,9D,20,0844
26 DATAD8,E8,E0,20,D0,F8,A2,00,1322
27 DATABD,50,80,9D,20,04,E8,E0,1054
28 DATA1F,D0,F5,A9,01,85,D6,6C,1109
29 DATA02,A0,00,00,00,00,00,00,0162
30 DATA3F,06,01,14,01,0C,20,05,0140
31 DATA12,12,0F,12,20,09,0E,20,0156
32 DATA19,0F,15,12,20,03,0F,0D,0142
33 DATA10,15,14,05,12,21,20,00,0145
90 PRINT"          MENTSD KI A GEPIKODU PROGRAMOT"
91 PRINT"  $8000 - $806F - IG. LOAD'NEV',8,1-RE"
92 PRINT" TOLTSO, MAJD RESETTEL VAGY RESTORE-RAL"
93 PRINT"          INDITHATO !"
    
```



CBM 80 feliratról ismeri fel. Ha ezt a szöveget elhelyezzük ezen a területen, akkor egy CARTRIDGE-et szimulálunk, így:

```
:8000 09 80 09 80 C3 C2 CD 38 ....-18
```

```
:8000 30 00 00 00 00 00 00 0.....
```

A \$8000-\$8001-es címek alsó és felső byte formájában tartalmazzák azt a címet, amelyre a program ugrani fog, ha RESET-et hajtunk végre. A \$8002-\$8003-as címek pedig azt határozzák meg, hogy a RESTORE leütésekor hová ugorjon a program. A programokat LOAD"NEV",8,1-re kell tölteni. A RESTORE-hoz nem kell a RUN/STOP-ot is lenyomni.

A FATAL ERROR IN YOUR COMPUTER! című program a RESTORE és RESET eredeti rutinjait kihagyva kiírja a fent említett üzenetet. A program ezenkívül mindig bekapcsolja a BREAK kapcsolót, így program indításakor, töltésekor vagy mentésekor a gép ?BREAK ERROR utasítással leáll. Ha már így sikeresen tönkretettük valakinek a program-

ját, a POKE 32776,X /X48/ utasítással kikapcsolhatjuk ezt a programot és a következő RESTORE után minden újra működik.

A DIRECTORY című program RESET vagy RESTORE végrehajtása helyett betölti a DIRECTORY-t anélkül, hogy a tárban lévő programjaink elvesznének. A töltés a RUN/STOP billentyűvel bármikor megállítható. Kikapcsolni ugyanúgy lehet, mint az előző programot. Ez a program semmiféle kárt nem okoz.

A C64-ből C128 című program a C64-es bejelentkezési képe helyett a C128-as képével jelentkezik be. A Basic betöltő a programot \$C324-re tölti a tárba. Innen kimentve és egy DISK MONITOR-ból a kezdő címet \$0324-re átírva működik a program. Ilyenkor magától elindul.

Papp Miklós

```

8 PRINT"DATA BEOLVASAS ES ELLENORZES ...":J=49956:VE=50291:P=J
9 FORB=0TO7:READA$
10 L=ASC(MID$(A$,2,1))
11 H=ASC(MID$(A$,1,1))
12 L=L-48:IFL>9THENL=L-7
13 H=H-48:IFH>9THENH=H-7
14 PRINT"SOR:"P:P=P+1
15 IFH>15ORL>15THEN17
16 A=H*16+L:POKEJ+B,A:T=T+A:NEXTB:READA:IFA=TTHEN18
17 PRINT"DATA HIBA ... SOR:"PEEK(64)*256+PEEK(63):END
18 T=0:J=J+8:IFJ<VETHEN9
20 DATA34,03,CA,F1,ED,F6,3E,F1,1284
21 DATA2F,F3,66,FE,A5,F4,ED,F5,1537
22 DATAA9,57,8D,24,03,A9,F1,8D,0987
23 DATA25,03,A2,00,E8,D0,FD,E8,1127
24 DATAD0,FD,BD,66,03,9D,00,80,1040
25 DATAE8,D0,F7,BD,66,04,9D,00,1139
26 DATA81,E8,E0,08,D0,F5,20,84,1210
27 DATAFF,20,8A,FF,20,81,FF,4C,1172
28 DATAE2,FC,2A,80,10,80,C3,C2,1181
29 DATACD,38,30,00,4D,4F,52,44,0615
30 DATA4F,52,20,A3,FD,20,53,E4,0952
31 DATA20,5B,FF,58,A9,05,8D,20,0813
32 DATAD0,8D,86,02,A9,00,8D,21,0828
33 DATAD0,6C,02,A0,A2,FF,78,9A,1169
34 DATAD8,A2,00,8D,16,D0,20,A3,0944
35 DATAFD,20,50,FD,20,15,FD,20,0956
36 DATA5B,FF,58,20,53,E4,20,BF,1000
37 DATAE3,20,44,A6,A9,05,A2,00,0829
38 DATA9D,00,D8,E8,D0,FA,8D,20,1236
39 DATAD0,A2,00,8E,21,D0,BD,70,1054
40 DATAD0,A2,00,8E,21,D0,BD,70,1054
41 DATA90,9D,28,04,E8,E0,96,D0,1143
42 DATAF5,A9,05,85,D6,6C,02,A0,1036
43 DATA00,00,20,03,0F,0D,0D,0F,0091
44 DATA04,0F,12,05,20,02,01,13,0096
45 DATA09,03,20,16,37,2E,30,20,0247
46 DATA31,32,32,33,36,35,20,02,0341
47 DATA19,14,05,13,20,06,12,05,0130
48 DATA05,20,20,20,20,28,03,29,0217
49 DATA31,39,38,35,20,03,0F,0D,0278
50 DATA0D,0F,04,0F,12,05,20,05,0107
51 DATA0C,05,03,14,12,0F,0E,09,0096
52 DATA03,13,2C,20,0C,14,04,2E,0180
53 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,0256
54 DATA20,20,28,03,29,31,39,37,0309
55 DATA37,20,0D,09,03,12,0F,13,0164
56 DATA0F,06,14,20,03,0F,12,10,0125
57 DATA2E,20,20,20,20,20,20,20,0270
58 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,0256
59 DATA20,20,20,20,01,0C,0C,20,0185
60 DATA12,09,07,08,14,13,20,12,0131
61 DATA05,13,05,12,16,05,04,20,0110
62 DATA20,20,20,00,00,00,00,00,0096
90 PRINT"MENTSD KI A GEPIKODU RESZT 49956-TOL"
91 PRINT"50291-IG. IRD AT A KEZDOCIMET $0324-RE"
92 PRINT"LOAD'NEV',8,1 - RE TOLTSO!"

```

READY.



**GLOBIOS**

Szeretettel köszöntjük az újság olvasóit

**3M****Floppy lemezek 5,25"-os**

DS,DD	48 TPI	66 Ft	Készpénzfizetés esetén
DS,DD	96 TPI	72 Ft	64 Ft/db
DS,HD		116 Ft	70 Ft/db
			112 Ft/db

**Floppy lemezek 3,5"-os**

DS,DD	148 Ft/db
DS,HD	310 Ft/db
	286 Ft/db

**Seagate****winchester:  
1 év garanciával**

ST 225	20 Mb	20 700 Ft/db	Készpénzfizetés esetén
ST 251-1	40 Mb	29 900 Ft/db	20 400 Ft/db
			28 800 Ft/db

**Seagate****XT csatoló kártya:** St 11M 412 MFM  
1 év garanciával

5 800 Ft/db

**Floppytester**

85 000 Ft/db

**Monitor állvány**

47 104 típusú	10 960 Ft/db,	támasztólábbal	12 060 Ft/db
47 109 típusú	11 180 Ft/db,	támasztólábbal	12 280 Ft/db

Mindezekon kívül személyi számítógépek (XT, AT-286, AT-386) is megrendelhetők. Részletes információkkal telefonon állunk rendelkezésükre. **Árainkhoz ÁFÁ-t számítunk!** Áraink a nyomdai átfutás ideje alatt is változhatnak, érdeklődjön telefonon!



Cím: , 1126 Budapest, Csörsz utca 35  
Levél cím: , 1399 Budapest, Postafiók 701/413  
Telefon: , 155-4730 vagy 156-4122/587  
Telex: , 22-4151 Telefax: 155-9736

**SHARP IQ-7000****elektronikus zsebnótesz**

- határidőnapló;
- telefonregiszter;
- zsebszámológép (printer üzemmódban is);
- szövegbeírás javítási lehetőséggel;
- pontos idő a világ minden tájáról;
- naptár 1901-től 2099-ig;
- figyelmeztető jelzést ad időpontra, hivatalos és magánprogramokra;
- illesztési lehetőség nyomható és IMB PC részére;
- méret mm-ben (zárt állapotban) 163 x 94 x 21,5 és mindez csak 13 200 Ft+ÁFA

MAGYAR NYELVŰ HASZNÁLATI UTASÍTÁS.

Külön vásárolható hozzá:

- SHARP IQ-701A** manager kártya
- SHARP CE-50P** grafikus nyomtató
- SHARP IQ-791A** PC Interface

továbbá különböző memória- és fordítókártyák

**KOPI-KER**

KERESKEDELMI KFT.

Ügynöki és viszonteladói hálózatunk bővítése érdekében

- egyetemisták, nyugdíjasok;
- anyagbeszerzők, beruházásvezetők;
- bolttal rendelkező szervezeti egységek

Jelentkezését várjuk.

Jelenkezés: Dr. Góber Lajosnál 111-20-83

CÍMÜNK:

**KOPI-KER**  
KERESKEDELMI KFT.

Budapest V., Kálmán Imre u. 27.  
Telefon: 111-20-83, 132-25-44, 132-43-92



# Segítség haladóknak

C PLUS/4, C 64

## DISC WIZARD V2.0

Lemezkezelő program C-64-re és +4-re.

Írta Hermann-Josef Rottkemper, +4-re átírta: Gáspár L.  
(A leírás a +4-es verzió alapján készült.)

A programot a funkciók bősége mellett leginkább a majdnem tökéletes menüvezérlés és az áttekinthető képernyő formátumok jellemzik.

Indítás után a főmenü jelenik meg. Ez két hasábra oszlik. Közöttük a <szóköz>-zel válthatunk, a kurzort a fel-le gombokkal irányíthatjuk s a <return>-nel jelölhetjük ki a kívánt funkciót.

Funkciók:

--- DIRECTORY: a lemez tartalomjegyzékének megjelenítése. (<szóköz>-re megáll— továbbmegy, <run/stop>-ra visszatér a menübe).

--- NAME/ID: lemeznév és ID változtatás. Az aktuális adatok beolvasása és kijelzése után bekéri az újakat, majd felírja a lemezre. A név 16 karakter, az ID 5 karakter lehet (felülírható a 2A formátumjel is).

--- (UN)LOCK: szoftver írásvédelem elhelyezése a lemezen, vagy annak eltávolítása. Menüt ír ki. Funkciók: LOCK(védés), UNLOCK(feloldás), MENÜ. A védelem csak a szabványos DOS írás ellen véd, a FORMAT végrehajtható és speciális programok is ráírhatnak (pl. SECTOR EDITOR, DISC DOCTOR ...).

--- COMMAND: parancsküldés a lemezegységnek. Itt a szokásos parancsok alkalmazhatóak (N,S,R,C,V,I...).

--- DEFORMAT: ez talán a leghasznosabb művelet. Lehetővé teszi egy sérült lemez file-jainak és BAM-jének (blokk foglaltsági térkép) regenerálását. Meg kell adni a legrövidebb lehetséges file hosszát blokkokban (MINIMUM LENGTH OF BLOCKS). Ezután beolvassa a lemez összes blokkjának mutatóját (READING POINTERS-PLEASE WAIT), ami néhány percig is eltart. Elemzi az adatokat (ANALYZING POINTERS), majd új BAM-et generál (CREATING NEW BAM), és érvényesíti a lemezt (VALIDATING DISC). Mivel új BAM készül, a régi tartalomjegyzék megsemmisül, és az újban a file-neveknek növekvő sorszámok felelnek majd meg. Ez általában nem probléma, mert leggyakrabban éppen a tartalomjegyzék sávja sérül meg és ezért kell a DEFORMAT-ot alkalmazni. Miután előállt a hibátlan tartalomjegyzék, a file-ok azonosítása (betöltése) és átnevezése, már nem lehet gond.

--- MANIPULATE: file-bejegyzésváltoztatás. Almenüt láthatunk bal oldalt. Jobbra fent az aktuális file összes bejegyzése látható, jobbra lent pedig egy kis ablak, melyen a tartalomjegyzékből választhatjuk ki az aktuális file-t.

Menüpontok:

NAME: névváltoztatás. Be kell ütni az új nevet.

TYPE/REC: típusváltás. Az új típus első betűjét kell beütni (Prg,Seq,Usr,Del,Rel).

LENGTH: hossz átírása.

TRACK: kezdősáv átírása.

SECTOR: kezdőszektor átírása.

CLOSE: file lezárása (típus byte legfelső bitje=1).

(UN)LOCK: file-védelem beállítás/törlés (típus byte 6. bitje).

SCRATCH: file törlése (csak a bejegyzést írja át, blokkot nem szabadít fel).

WRITE: javított tartalomjegyzék visszaírása lemezre.

READ: tartalomjegyzék újraolvasása (javítás előről kezdhető).

MENÜ: visszatérés a főmenübe.

A jobb alsó kis ablakban a file-okat az <f3>-<help> gombokkal mozgathatjuk fel-le.

--- DIR-SORTER: tartalomjegyzék-rendezés. Almenüt ír ki.

INSERT: az extra sor beszúrása az aktuális helyre.

POSITION: file-név kiemelése az extra sorba, új helyre állás (<f3>-<help>), majd beszúrás az új helyre (<return>).

DELETE: az aktuális helyen álló file-név törlése.

DEF.LINE: szövegírás az extra sorba (ez később bárhova beszúrható).

READ: tartalomjegyzék újraolvasás.

WRITE: a javított tartalomjegyzék visszaírása a lemezre.

MENÜ: visszatérés a főmenübe.

--- MONITOR: összkomfortos lemezmonitor. Nincs menüje, de a 'h' gombra terjedelmes segítségoldallal válaszol. Minden számot hexadecimálisan vár, kivéve átváltáskor.

I A B: az A sáv B szektorát olvassa be a pufferba.

O A B: a puffert az A sáv B szektorába írja.

R ??? : forgatás, általam nem ismert paraméterekkel. (Eddig tudtam eme ismeret nélkül is nyugodtan aludni.)

E A: a puffer minden egyes byte-jára elvégzi a kizáró vagy műveletet A byte-tal.

???: az A-adik byte-tól a blokkpufferbe írja a 'szöveg'-et karakterenként.

P: nyomtatás. Jelzi, ha nem üzemképes a nyomtató.

M: kilistázza a puffert (HEX-DUMP forma).<run/stop>-ra megáll. Ezután rámentve kijavíthatjuk (<return>-nel el kell küldeni).

F A: feltölti A byte-tal a puffert, kivéve az első két byte-ot (láncolásmutató).

S: visszaállítja a puffer eredeti értékét, kezdetjük újra a javítást.

N: a pufferbe tölti a láncmutató szerinti következő blokkot.

L: a pufferbe tölti az előzőleg szerkesztett blokkot.

B: kiírja a szerkesztés alatt álló blokk sáv- és szektorszámát.



\$ A: az A decimális számot átváltja hexadecimálisba.

X: visszatérés a főmenübe.

H: kiírja ezen parancsok rövid listáját (természetesen angolul).

\*: parancsküldés a lemezegységnek.

@: kiírja a lemez-egység státuszát.

C: kiírja a lemez tartalomjegyzékét.

# A: az A hexadecimális számot átváltja decimálisba.

--- FIND TEXT: szöveg keresése a lemezen. Almenü négy funkcióval.

WATCH TRACK(S): sávok szerinti keresés. Megadandó a kezdő- és végsáv.

FOLLOW POINTERS: láncmutatók szerinti keresés. Megadandó a kezdő sáv- és szektorszám.

WATCH TWO SECTORS: keresés két szektoron át. Megadandó a kezdő sáv- és szektorszám.

MENÜ: visszatérés a főmenübe.

Mindenütt kötelezően megadandóak:

FIND TEXT: keresendő szöveg, hossza nem korlátozott.

EOR.CODE: kódoló byte (ha nem bűvészkedünk, ez 0).

ROTATE.LEFT: hány bittel forogjon balra a byte (bűvészkedés nélkül 0).

EOR->ROTATE: először EOR utána ROTATE. (igen/nem).

CONTINUOUSLY: folyamatos keresés (igen/nem).

--- NÉHÁNY EGYÉB MEGJEGYZÉS:

Ahol igen/nem a válasz, ott a <kurzor jobbra> és <kurzor le> billentyűkkel választhatunk (az átíró kissé elkódolhatta).

A keresést a <run/stop> gombbal szakíthatjuk meg.

A főmenü alatt látható a lemezegység státusza. Ezt a hátsók közötti váltásokkor a gép újraolvassa és kiírja.

A P R Ó C S K Á K A P R Ó C S K Á K

SANYO színes monitor + C64 + 1541II floppy + magnó + 2 joy + lemezek, irodalom (a monitor külön is) ELADÓ!

Kozma Gábor, 1185 Budapest, Maros u. 4. Telefon 17-75-175. (este)

Junoszty TV-hez monitor-adapter eladó! Tökéletes kép és hang! Kérésre fejhallgató csatlakozóalj-beépítését is vállalom.

Schultz György, 5650 Mezőberény, Árpád út 47/a.

Kersem a BATTLE CHESS leírását, továbbá a Barbarian 2. és Impossible Mission lemezt.

Rácz Zoltán, 2800 Tata-bánya, Mártírok u. 88.

Legfrissebb Amiga programok eladók közvetlenül a Crackertől. Listát és tájékoztatót csak küldött lemezre (5.25 is jó) másolunk, válaszborítékot kérünk. QUARTEX 9004 Győr 4, Pf.: 42.

Kapható a D and T kártyacsalád tagjai magnó és floppy-file kezelésére. Közületeknek is utánvétellel. Jakab Péter, 1046 Budapest, Török I. út 25. Tel.: 169-1466/161

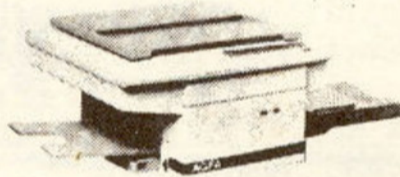
5,25 és 3,5 inches DS/DD lemezek eladók 350, illetve 950 forint/doboz-tól.

Zirczi Zoltán, Budapest 1141, Álmos vezér park 20. Telefon: 16-01-243.

**AGFA** 

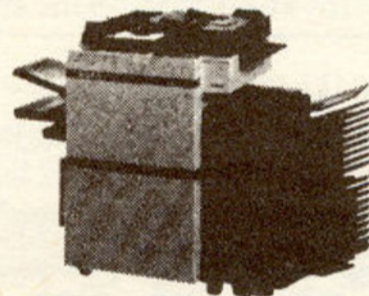
Nyugat-európai Precizitás

**Azonnali szállítás**



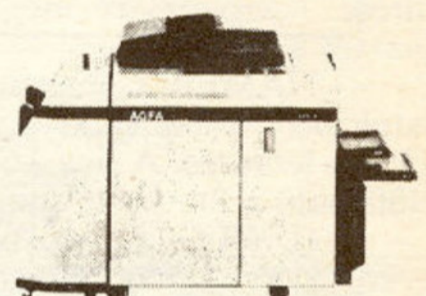
**Agfa X18**

Asztali fénymásoló  
50—200% Zoom-mal,  
gombnyomásra színest  
is másol.



**Agfa X38**

Út a csúcra.  
Színes másolás, Zoom.  
Percenként 30 másolat,  
kiépíthető 20 fiókos  
sorterral.



**Agfa X58**

Intelligens, nagy teljesítményű fénymásoló,  
automatikus lapadagolóval.

A Nyugat-európai technológiával készült AGFA FÉNYMÁSOLÓK garantálják a tökéletes minőséget; a COPY-gomb megnyomásával automatikusan végrehajtja a kiválasztott műveleteket.

A jól felszerelt budapesti Agfa-raktárból azonnal szállítjuk a kellékanyagokat és az eredeti Agfa alkatrészeket.

**És mindezt FORINTÉRT**

Ezek után mi akadály, hogy az információs kupont elküldje nekünk.

Autorisiert von Agfa-Gevaert Ges.m.b.H., Wien  
Az Agfa Wien hivatalos Képviseleje

**ASI** 

AGFA-ASI, 1113 Budapest, Bartók Béla út 120.

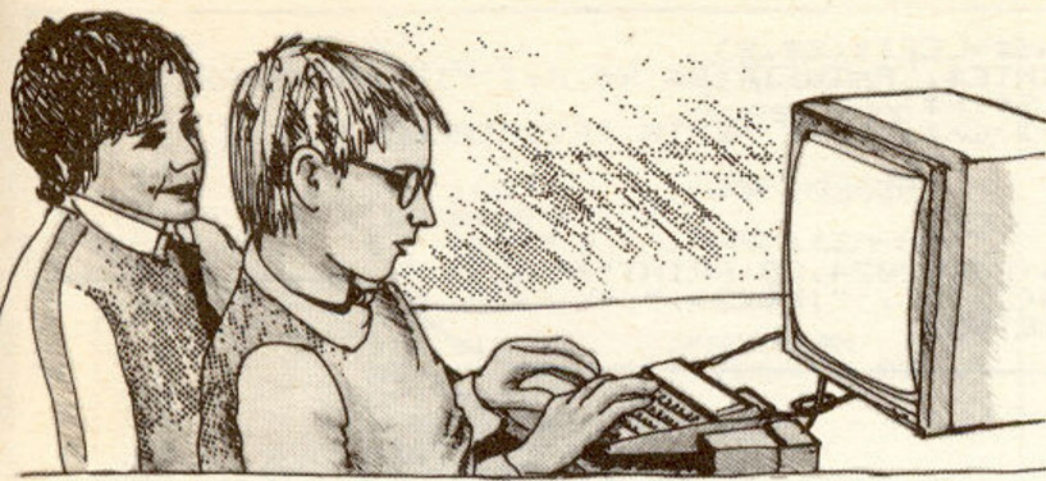
Kérem, rövid időn belül informáljanak az Agfa fénymásolókról.

Vállalat/Név: \_\_\_\_\_

Cím: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_





# PROGRAM

## SALLY kulcsszókereső

C+4

Ez a program a MERGE segítségével minden program után fűzhető, mivel a sorszámozása 63 000-tól kezdődik, így feltehetően nem töröl sort.

A megírásnál nem az olvashatóságra, hanem a minél rövidebb méretre törekedtünk, ez ugyanis elfoglal 2 Kb-t a felhasználó elől.

Indítása célszerűen F1-en, RUN 63 000. Három kulcsszót kér be, amiket a felhasználó a saját programjában meg akar keresni.

A SALLY a kulcsszavakat tartalmazó sorokat a képernyőre írja, minden kulcsszót más színnel.

Meg kell adni az első sorszámot, ahonnan a keresés indul, FROM LINE:, illetve ameddig tart TO LINE:. Ezután választhatunk, az idézőjeleken belül is keresünk vagy csak a program utasítása között 'With TEXT OR PRG ONLY:', 'T' illetve 'P'. Majd kéri a keresendő sztringeket. Ezek nem lehetnek a SPACE ASCII kódjánál kisebbek, illetve a ':' sem. Ezen megköte-

sek a COMMODORE input sajátjai. Tehát csak alfanumerikus karakterek, írásjelek, grafikus karakterek. Ezt követően kezdődik a keresés, amit futás közben a 'CRSR LE' billentyűvel leál-líthatunk, az így képernyőn maradó sorok javíthatók.

'P' üzemmódban, ha olyan sztringet keresünk, amelyik benne van pl.: PRINT, DATA, MID\$ stb. kulcsszavakban (P, ATA, INT... stb.), tehát azokban, amelyeknél az argumentumban idézőjelek szerepelhetnek, az idézőjelek között is kiértékeli a SALLY.

A végén választhatunk, hogy még egyszer keresünk vagy kilépünk R: Y/N.

A gépi kódú programot három részben hívjuk.

Az első hívásnál megkeresi az elsőnek megadott sorszámot. \$DF, \$E0-ra a keresett sor sorszáma előtti két byte-ot (mutató) teszi.

A második hívásnál

- a képernyő felső négy sorát ablakká teszi,
- ebben töröl,
- \$D6, \$D7-re a keresett sor sorszámaait írja,
- kiírja a keresett sor az ablakba,
- \$DF, \$E0-ra a következő sorra mutató byte-ok kerülnek,
- az 5. sortól a képernyő aljáig lesz ablak,
- a\$ (1)-be írja a képernyő első négy sorát.

A harmadik hívásnál

- a keresett sorban levő idézőjeleket kihagyja,
- ezt a rövidített sort jeleníti meg a felső sorban,
- a\$ (2)-be a sztring kerül.

Érdekes billentyűzetfigyelés van a 63280. sorban. Néhány szó az előnyeiről:

- a SALLY rövid program,
- a fejlesztés alatt állandóan együtt lehet a vizsgálandó programmal,
- a három kulcsszó struktúrák, logikailag összetartozó szerkezetek (pl.: OPEN:PRINT;CLOSE) megjelenítésére alkalmas,
- olyan hosszú programok mögé is fűzhető, amelyek más rendszerrel (pl.: SYSTEM+4) együtt már nem tölthetők be.

Varga Sándor

```

0 REM *****
1 REM * C= UJSAG          SORSZAM: 272 *
2 REM * C+4          SALLY KULCSSZOKERESO *
3 REM * PROGRAM :   VARGA SANDOR *
4 REM *****
63000 DATA "SALLY", "SALLY", "SEARCH:", "...OR:", "...OR:", 2, 7, 3, 256, 19, 2035, 214, 215, "
63010 DATA 10, 63000, 1520, 1555, 1589, 1643, 1697, 1742, "FROM LINE:", "TO LINE:"
63020 C#=CHR$(13):E#=CHR$(27)+":J":RESTORE63000
63030 READM$,WT$,R$(1),R$(2),R$(3),C(1),C(2),C(3),F,Q,X,D,E,A$,L1,L2,B,SF,W,LB,P
B,C
63040 READF$,T$:COLOR4,2,2:COLOR0,1:PRINTM$:FORL=1TO5:U#=U#+U#+A$:NEXT
63050 DATA120,162,207,181,0,157,50,3,202,208,248,88,96,120,162,207,189,50,3
63060 DATA149,0,202,208,248,88,96,32,209,4,170,200,32,209,4,96,32,240,5,165
63070 DATA212,166,213,133,20,134,21,32,61,138,165,95,166,96,133,223,134,224
63080 DATA32,253,5,96,2,0,0,39,24,4,0,39,160,4,189,44,6,153,228,7,202,136,208
63090 DATA246,96,160,120,185,0,12,133,206,41,63,6,206,36,206,16,2,9,128,144
63100 DATA4,166,203,208,4,112,2,9,64,32,186,217,145,51,136,192,255,208,221
63110 DATA32,253,5,96,32,240,5,162,4,32,53,6,160,1,32,164,216,32,139,216,165
63120 DATA223,166,224,133,95,134,96,160,2,32,10,6,134,214,133,215,32,64,139
63130 DATA160,0,32,10,6,134,223,133,224,162,8,32,53,6,32,66,6,96,32,240,5,160
63140 DATA0,162,0,185,0,12,201,34,208,15,200,185,0,12,201,34,240,11,192,120
63150 DATA240,12,76,175,6,157,0,12,232,200,192,120,208,225,32,66,6,32,253,5,96,9
6
63160 S=0:FORI=BT0C:READJ:POKEI,J:S=S+J:NEXTI:IFSC>23999THENSTOP
63170 PRINTC$:WT$:F$:L1:E$:TAB(11):POKEQ,1:INPUTL1:POKEQ,0
63180 PRINTC$,C$:T$:L2:E$:TAB(9):POKEQ,1:INPUTL:IFL<L2THENL2=L
63190 SZ=L1/F:POKE212,(L1-F*SZ):POKE213,SZ:SYSSF
63200 DO:PRINT"R":POKEQ,1:INPUT"WITH TEXT OR PRG ONLY:P":TK$
63210 TK=INSTR("TP",TK$):LOOPWHILETK=0
63220 DO:M=0:DO:M=M+1:PRINTC$:C$:R$(M):K$(M):E$:R$(M):INPUTK$(M)
63230 LOOPWHILEK$(M)>" "ANDM<3:LOOPWHILEK$(1)<" ":K=M:POKEQ,0
63240 PRINTWT$: "R":DO:A$(1)=U$:COLOR1,1:SYSLB:A$(2)=U$:SYSPB:GOSUB63360
63250 S#=A$(TK):H=INSTR(S$,K$(1))ORINSTR(S$,K$(2))ORINSTR(S$,K$(3)):IFH>0THENGOS
UB63290
63260 LOOPWHILEL2>PEEK(D)+F*PEEK(E)
63270 GOSUB63340:PRINT"R:Y/N":
63280 GETKEYQ$:ONINSTR("YN",Q$)+1GOTO63280,63170,63370

```





```

63290 S#=A$(1):P=INSTR(S#,C#):IFP>0THENS#=LEFT$(S#,P)
63300 V=0:FORM=1TOK:P=0:X#=K$(M):DO:PRINT$:P=INSTR(S#,X#,P+1):IFP=0THENEXIT
63310 IFV=0THENV=1:GOSUB63350:PRINT"##";S#;E#;
63320 COLOR1,C(M):POKE203,0:PRINTTAB(P-1);X#;:LOOP:NEXTM:IFV>0THENPRINTC#
63330 RETURN
63340 POKEX,4:SYSW:RETURN
63350 POKEX,8:SYSW:RETURN
63360 GETQ#:IFQ#<"M"THENRETURN
63370 GOSUB63340:GOSUB63380:POKE2021,24:POKE2024,39:PRINT"##":END
63380 PRINT"J";R$(1);"/";K$(1);"/";K$(2);"/";K$(3);"/"
63390 PRINTF#;L1;T#;PEEK(D)+F*PEEK(E):RETURN

```

READY.

# MERGE C+4

A program sorszámozást is figyelembe vevő program összefűző. Tehát ezt a rutint aktivizálva, a memóriában levő basic-programhoz a kazettáról bejövő programot beilleszti, pl. a 10. és 20. sorok közé a magnón levő program 15. sorát beszúrja. Két módon működhet, ha a tárban és a magnón azonos számú sorok szerepelnek:

1. a tárban lévő program sora marad meg,
2. a magnóról beérkező program azonos számú sora felülírja a már meglévőt.

Ezt a POKE 215,0-(1.-eset)-, POKE 215,1-(2.-eset)-paranccsal lehet változtatni. A MERGE indítása a SYS 1015 utasítással történik.

Tudni kell még a használathoz, hogy az összefűzni kívánt programok TURBO nélkül legyenek elmentve, legalábbis az, amit be akarunk fűzni. Grafikat, RESET gombot ne használjunk, mert ezek törlik a MERGE egyes részeit.

Nagyon jól használható, ha programjainkat előre megírt és elmentett szubrutinokból akarjuk összeállítani. Pl.: egy dátumbekérő és -ellenőrző rutint írtunk 10000 sorszámtól, 11000-tól INPUT rutin van. 12000-től keretrajzoló stb., ezek állandóan maradhatnak ilyen sorszámmal, a MERGE a helyére teszi mindegyiket, bármilyen sorrendben töltjük be a szubrutinokat. Előnye még, hogy a basic-területből egyáltalán nem foglal helyet, a rendszerváltók területén helyezkedik el.

```

0 REM *****
1 REM * C= UJSAG          SORSZAM: 273 *
2 REM * C+4          M E R G E *
3 REM * PROGRAM : VARGA SANDOR. *
4 REM *****
10 SYS8192
20 .OPT 00
30 *=$03F7
40 SETLFS =#FFBA:SETNAM =#FFBD
50 LOAD =#FFD5
60 FOLYT =#0610
70 BASIC =#870F
80 STARTL =#0302:STARTH =#0303
90 PUFFER =#0527
100 SORTORL =#873B
110 ILLESZT =#8785
120 SORSZAM =#8A3D
130 : LDR #00 ;"NULLAZAS"
140 : STA $00
150 : STA $01
160 : STA $02
170 : STA $03
180 : STA $04
190 : LDR $20 ;"BAS. UJ CIM"
200 : LDX $2E ;"KOV. PR-NAK"
210 : STA $2B
220 : STX $2C
230 : STA $02 ;"$02,$03-ON"
240 : STX $03 ;"2.PR. ELEJE"
250 : LDR #01
260 : TAX
270 : LDY #00
280 : JSR SETLFS
290 : LDR #00
300 : JSR SETNAM

```

```

310 : LDR #00
320 : LDX $2B
330 : LDY $2C
340 : JSR LOAD ;"2.PR. BE"
350 : LDX #00 ;"KELL A PR."
360 : STX $05 ;"VEG KER-HEZ"
370 : LDX #03
380 : STX $06
390 : JMP FOLYT ;"RS-232 PUF.VEGE"
400 .OPT 00:*$0610
410 VEGKER LDY #02 ;"00 00 00 SOROZAT"
420 NULLA LDR ($2B),Y ;"KERESESE"
430 : CMP $05
440 : BNE NEMNULL
450 : DEC $06 ;"00-T TALALT"
460 : DEY
470 : BPL NULLA
480 NEMNULL INC $2B ;"TOVABB,"
490 : BNE ATLEP1 ;"NEM TALALT"
500 : INC $2C
510 ATLEP1 LDX $06
520 : CPX #00
530 : BEQ TOVABB ;"MEGTALALTA"
540 : LDX #03
550 : STX $06
560 : BNE VEGKER
570 TOVABB LDR $2B ;"$00,$01-EN"
580 : LDX $2C ;"2. PR. VEGE"
590 : STA $00
600 : STX $01
610 : LDR $02
620 : LDX $03
630 : STA $2D ;"1. PR. VEGE"
640 : STX $2E
650 : LDR #01 ;"BASIC ELEJE"
660 : LDX #10
670 : STA $2B ;"VISSZALL."
680 : STX $2C
690 BELEP LDR #54 ;"MELEGSTART"
700 : LDX #06 ;"IOE MUTAT"
710 : STA STARTL
720 : STX STARTH
730 : JMP BASIC
740 : LDX #FF
750 : STX $3A
760 : CLC
770 : LDR $02 ;"2.PR.ELEJE"
780 : ADC $04 ;"MODOSITASA"
790 : STA $02
800 : BCC ATLEP2
810 : INC $03
820 ATLEP2 LDR $01 ;"HB EGYEZT."
830 : CMP $03
840 : BNE PROGRAM
850 : LDR $00 ;"LB EGYEZT."
860 : CMP $02
870 : BNE PROGRAM
880 : LDR #12 ;"HB=LB"
890 : LDX #87 ;"MELEGSTART"
900 : STA STARTL ;"EREDETIRE"
910 : STX STARTH
920 : JMP KILEP
930 PROGRAM LDR #00
940 : LDX #02
950 : STA $3B
960 : STX $3C
970 : JSR SORBE ;"SOR PUF-BE"
980 : JSR SORSZAM ;"EGYENLOEK-E"
990 : BCC BEILL ;"NEM"
1000 : LDR $07 ;"AZ EGYENLOT"
1010 : BNE BELEP ;"TOROLJE?NEM"
1020 : JMP SORTORL ;"SORT TOROL"
1030 BEILL JMP ILLESZT ;"BEILLESZTI"
1040 SORBE LDY #03
1050 PUFF INY
1060 : LDR ($02),Y
1070 : STA $01FC,Y ;"PUFFERBE"
1080 : BNE PUFF

```





1090 :	INY			○
○ 1100 :	STY #04	;	"SOR HOSSZA	
1110 :	DEY	;	"MUTATOVAL,	
1120 :	DEY	;	"SORZAMMAL	○
1130 :	DEY			
○ 1140 :	DEY			
1150 :	STY #08	;	"SOR HOSSZA	
1160 :	LDA #00			○
1170 :	STA #0200,Y	;	"SOR LEZARAS	
○ 1180 :	LDY #03			
1190 SORSZ	LDA (#02),Y			
1200 :	TAX			○
1210 :	STX #12,Y	;	"SORZAM	
○ 1220 :	DEY	;	"#14,#15-BE	
1230 :	CPY #01			○
1240 :	BNE SORSZ			
○ 1250 :	RTS			
1260 KILEP	LDA #00;"RETURN A			
1270 :	STA PUFFER	;	"PUFF.-BE	○
1280 :	LDA #01	;	"ERVENYES	
○ 1290 :	STA #EF	;	"KARAKTEREK	
1300 :	JMP BASIC	;	"BASIC-BE	○
○	READY.			

A program a PROFI ASS C+4 felhasználásával készült, ezért a SYSTEM+4 rendszerprogram betöltése után kezdjük el beírni a listát, majd futtassuk. Fordítás után MONITOR-ban meggyőződhetünk, hogy a MERGE \$03F7-től bent van a tárban.

Használata a következő.

Először be kell tölteni azt a programot, amihez hozzá szeretnénk fűzni a további rutinokat.

Ha a TURBO-val mentettük el, LOAD "MERGE", ha MONITOR-ból SAVE paranccsal, előtt át kell menni MONITOR-ba, ott L "MERGE" utasítást kell adni.

Ezt követően kell elindítani, SYS 1015. Erre kiírja: PRESS PLAY ON TAPE. Elindíthatjuk a magnót, a program betöltése után a magnó megáll, rövid idő után visszkapjuk a kurzort. Ekkorra meg is történt az összefűzés. A rövid idő viszonylagos, a programok mértetétől függ.

Varga Sándor

## Az Országos Commodore Egyesület szolgáltatásai:

C-64-be átkapcsolható új operációs rendszer (Speed) + reset beépítése: 2000 Ft

1541 kompatibilis lemezegységbe Speeddos beépítése (átkapcsolhatóan) 40 TRACK (+ 85 blokk/lemezoldal), valamint párhuzamos 15 pólusú Canon csatlakozó beépítése: 2000 Ft

C-64 USER-port 1541-es lemezegység összekötő párhuzamos kábel: 1300 Ft

1541 kompatibilis lemezegységbe elektronikus lemezlyukasztó beépítése: 700 Ft

PAGEFOX magyar ékezetes szövegszerkesztővel rendelkező cartridge: (Epson típusú nyomtató min. 640 képpontos szükséges a nyomtatáshoz) 7500 Ft

FASTLOAD (lemezes gyorstöltő, másoló, monitor) 1400 Ft

288/256 kbyte-os eprombank (vezérlő-eprommal) 4700 Ft

Epromégető (2716-tól 27256-ig) 4300 Ft

8—16 kbyte-os epromkártya (cartridge, eprom nélkül) 600 Ft

C-64-hez tároló oszcilloszkóp (párhuzamos kábel nélkül) 7500 Ft

A háttértárakhoz epromok programozása (kész programok, vagy saját hozott programok beégetésével) az epromok beszerzési árától függően az alábbi:

2764 típ. programozása (epromot adjuk) 550 Ft

27128 típ. programozása (epromot adjuk) 500 Ft

27256 típ. programozása (epromot adjuk) 700 Ft

A fenti bővítések megrendelhetők az O.C.E. irodájában minden páratlan héten, csütörtökön 17—19 óra között. Árainkat az alkatrészek változásai befolyásolhatják.

Tisztelt Szerkesztőség!

Mellékelten küldöm az EDDIFOX referenciakártyáját, amelyet az EDDISON-hoz hasonló módszerrel készítettem. Remélem, közlésre alkalmasnak fogják találni.

Időközben elkészült az EDDIFOX teljes magyar nyelvű dokumentációja, melyet érdeklődés esetén szívesen rendelkezésükre bocsátok.

Mivel a PAGEFOX-szal szívesen foglalkozom, így (igény esetén) szívesen írok a különböző alkalmazási trükkökről.

Szívélyes üdvözlettel:





















Honti József




























# EDDIFOX referencia kártya

## LOAD



1. MENU	
 d	Szabadkézi rajz/Törlés ceruzával
 D	Szabadkézi rajz ecsettel/Törlés ecsettel
 l	Uonal
 r	Négyszög
 c	Kör és ellipszis
 p	Terület kitöltés, választott mintával
 j	SPRAY
 m	Mozgatás (MOVE) Lásd: lent
 t	Szöveg mód
 g	SPRITE kimásolása (GET)
 a	SPRITE pecsételése (APPEND)
 s	SPRITE ragasztása (STAMP)
 e	Radírgumi (ERASE)
	SPRITE-/PIXEL szerkesztő (hívás: SPACE)
 w	Kicsinyítés (A 4 képernyőt egy képre kicsinyít)
 C=q	Vissza a PAGEFOX-hoz
 Sh	Kilépés BASIC-be (EDDIFOX-Restart: SYS3488)
 k	 Koordináta kijelzés pixel/milliméter
 Undo	Utolsó művelet vissza (UNDO)

2. MENU	
	C= CLR Képernyő törlés
	↑ Lap áttekintése
	← Görgetés balra
	↑ Görgetés fel
	↓ Görgetés le
	→ Görgetés jobbra
	Mozgatás, 8 képpontonként
	Mozgatás, 1 képpontonként
	o UAGY (OR) kapcsolat (a képernyő és a fólia közt)
	x KIZARÓ-UAGY (EXOR) kapcsolat
	u ÉS (AND) kapcsolat
	. 8 pontos pontrács BE/KI
	i Invertálás (csak az aktuális képernyő)
	C=l LOAD
	C=s SAVE  Teljes kép  Képernyő  PGF.formát
	C=d Lemez parancs (DSKCMD)
	C=p Nyomtatás
	k  Koordináta kijelzés pixel/milliméter
	Undo Utolsó művelet vissza (UNDO)








**3. MENU**  
Ezzel a menüvel azokat a mintákat mutatja be az EDDIFOX, amelyekre az UNDO utasítás hatással van. A MINTALISTA tetszés szerint megváltoztatható. Ehhez az új mintalistának az aktuális képernyő első 20 8\*8-as pixel mezőjében kell állnia. A minták a SHIFT+P-vel vehetjük át. (Az icon minták is így vehetők át!)  
Így jobban felismerhetők lesznek az új minták, hiszen az új mintalista 15\*16 pixel formátumban kerül kijelzésre.



BILLENTYŰ PARANCSONOK	
F1/F2	Construction set
F3/F4	Képernyő- és háttérszín választás
F5/F6	Reszelő és gyalu
F7/F8	Grafikus tabulátor keresés/elhelyezés
H/U	Horizontális/Vertikális tabulátor
0	Koordináta kijelzéshez 0 pont kijelölése
1-8	Képernyő váltás

MOZGATÁS (MOVE)	
A MOVE aktiválása után két gombnyomással ki kell jelölni azt a képernyőtartományt, amelyre a parancsot vonatkoztatnia kell. Az EDDIFOX az első pontot mindig a baloldali legfelső pontként kezeli. Ezután a kijelölt tartományt lépésenként 8, vagy 1 pixel értékkel eltolhatjuk, és az aktuális képernyővel AND, OR, EXOR logikai kapcsolatba hozhatjuk. Ha a második sarokpont megadása után lenyomva tartjuk a tűzgombot, akkor a kijelölt tartományt nagyítani, vagy kicsinyíteni és torzítani (hajlítani) lehet. Ha először a jobb alsó sarkot adjuk meg, akkor a kijelölt tartomány tükrözhető.	
	Fólia törlése a háttérrel együtt (mint: C= CLR)
	Fólia törlése a jobb egérgombbal

**MENÜÁTKAPCSOLÁS**  
A menüátkapcsolás az egér üzemmódban a baloldali egér gombbal történik. (Billentyűzetről: SH SPACE) Joystick üzemmódban az aktuális menü alsó keretén történő tűzgomb nyomással lehetséges az átkapcsolás. Némely parancsnál (a parancs struktúrától függően) automatikus a menüátkapcsolás. A billentyűzeten való parancs beadásánál a menük automatikusan a megfelelő másik menüre kapcsolnak át.

SPRITE SZERKESZTŐ	
	SPRITE szerkesztő elhagyása (SPACE)
 m	Tükrözés Y-irányba
 t	45 fokos tükrözés
 r	Forgatás jobbra
 i	Invertálás
	C= CLR szerkesztőmező törlése
	Pont elhelyezés/törlés

SZÖVEG PARANCSONOK	
A szöveg icon begépelése után jön a szöveg bevitele. A szöveg iránya a CRSR billentyűkkel négy irányban tetszés szerint változtatható és a szöveg a tűzgomb lenyomásával rögzíthető. Az EDDIFOX-szal valamennyi PRINTFOX karakterkészlet használható. Azok a készletek is használhatók (mint a ZS100), amelyek nem férnek be teljesen a számára fenntartott memóriába. Betöltése: mint a grafikáké.	
CTRL+	Karakter távolság meghatározása (1-9 között)
CTRLe	Kövér betűk BE/KI
CTRLh	Dupla magas betűk BE/KI
CTRLb	Dupla széles betűk BE/KI
DEL	Utolsó betű törlése







1088 Budapest,  
Rákóczi út 25.  
Telefon: 1-182-972  
1-381-139  
Telefax: 1-182-972

6000 Kecskemét,  
Márclus 15. u. 14.  
Telefon: 06/76/47-626

## Iskolaszámítógép-szerviz és Kereskedelmi Bt.

*C= számítógépek és perifériák  
javítása és eladása  
JOYSTICK-JAVÍTÁS  
ÁTALÁNYDÍJAS javítás kedvező áron  
C=16 bővítés 64 kbyte-ra  
Programok árusítása és menedzselése  
PC-árusítás*



# MAKR VILÁG



Szellemileg és lelkileg  
**igényes utasok irodája**  
Budapest, Üllői út 11-13. Telefon: 118-36-36



**Országos Commadore Egyesület tagjainak jelentős utazási kedvezmények!**



**Számítógép-változatok:**
**C128 D = C128 D?**

A fémdobozos C 128 D néhány dologban eltér a többi C128-astól. Ez a tény közismert. De hol és mi különbözik? Táblázatunk megadja erre a választ.

A hardveres változtatások mellett (új NYÁK lap, 64 kbyte-os VDC RAM, fémkaszt) az „új” C 128 D néhány operációs rendszerváltoztatást is kapott. Nemcsak a bekapcsolás utáni bejelentkezés szövege módosult, de számos posztkát is kiirtottak. Egy szépséghiba azonban maradt: a nagyobb VDC tárolóhoz (64 kbyte RAM) való illesztésről megfeledkezett a Commodore. A bekapcsolás után az új VDC is a 4416-os módban marad, márpedig itt a meglévő 64-ből csak

32 kbyte-ra lehet hivatkozni. Szerencsére a 28-as VDC regiszter 4. bitjével elvégezhető az átkapcsolás a 4464-es módba. Ekkor a teljes 64 kbyte-os videó RAM használható lesz.

Egy további változás az operációs rendszer egyes építőelemekre való felosztását érintette. A C128 (D) esetében a C64-es operációs rendszer az U32-es foglalásban áll. Az U33 a C128 BASIC ROM-ok alsó, az U34-es a felső felét rejti. Az U35-ösben áll a C128-as operációs rendszer és a CP/M töltő. Egy fémdobozos C128 D-nél az U32-esben a C64- és a C128-as operációs rendszert, valamint a CP/M töltőt találjuk. Az U34-es pozícióban álló EPROM rejti a komplett C128-as BASIC-et.

Még két C128 (D) fémdoboz módosításra kell figyelni. A RAM nem 16 darab 64—64 kbites(!) chipben van. A Commodore új 4-bites építőelemeket választott. Egy ilyen IC négy régi RAM kapacitásával bír. A VDC esetleges kicserélésénél pedig arra kell ügyelni, nehogy rosszat használjunk. A régi és az új VDC ugyanis egymással nem pinkompatibilis.

**A C128 (D) és a fémdobozos C128 D közti különbségek**

Megnevezés	C128	C128 DB		Megnevezés	C128	C128 DB	
41F0	35	36	módosított bekapcsolási felirat	7E9A	FF	38	!
4D70/71/72	8E 0C 12	20 D1 7E	a TRAP rutinhiba	7E9B/9C	FF FF	A5 20	!
5C87/88	8F 5C	8E 7E	a tárolóteszthiba	7E9D/9E/9F	FF FF FF	ED 10 12	! a BASIC-program végének
5ED7/D8	C8 D0	E6 61	!	7EA0/A1	FF FF	A5 27	! kiszámítása
5ED9/DA	F8 E6	D0 02	!	7EA2/A3/A4	FF FF FF	ED 11 12	!
5EDB/DC	62 E6	E6 62	! a DELETE hiba	7EA5	FF	60	!
5EDD/DE/DF	27 AD 11	20 94 E7	! kijavítása				
5EE0/E1	12 C5	90 F0	!	7EA6/A7/A8	FF FF FF	2C 03 0A	! PAL/NTSC mutató lekérdezése
5EE2/E3/E4	27 B0 ED	EA EA EA	!	7EA9/AA	FF FF	30 04	!
5EF8/F9/FA	4C 37 4D	60 00 00	visszaugrás	7EAB/AC/ACD	FF FF FF	BD 05 70	! NTSC adatok beolvasása
5F02	0C	2E	javítás a LIST-nél	7EAE	FF	60	!
66A5/A6	20 32	B0 11	!	7EAF/B0/B1	FF FF FF	BD B9 7E	! PAL zeneadatok
66A7/A8/A9	9E 20 86	AD 54 11	!	7EB2/B3/B4	FF FF FF	8D 2D 12	!
66AA/AB/AC	03 D0 03	8D 56 11	! régi célkoordinátákat	7EB5/B6/B7	FF FF FF	BD C5 7E	! olvasása és másolása
66AD/AE/AF	4C FB 9B	AD 55 11	!	7EB8	FF	60	!
66B0/B1	20 86	24 D8	! új forráskoordinátákként	7EB9/BA/BB	FF FF FF	9C BF 22	pitch táblázat low
66B2/B3	03 C9	10 04	!	7EBC/BD/BE	FF FF FF	C8 B4 EB	(PAL)
66B4/B5/B6	2C F0 05	0E 56 11	! átvenni	7EBF/C0/C1	FF FF FF	71 4C 7F	
66B7	C9	2A	!	7EC2/C3/C4	FF FF FF	12 98 68	
66B8/B9/BA	A4 F0 01	8D 57 11	!	7EC5/C6/C7	FF FF FF	45 49 4E	pitch táblázat high
66BB/BC	60 48	A2 23	!	7EC8/C9/CA	FF FF FF	52 57 5C	(PAL)
66BD/BE/BF	20 80 03	20 4A 9D	! X és Y beosztás	7ECB/CC/CD	FF FF FF	62 68 6E	
66C0/C1/C2	A2 04 20	EA EA EA	!	7ECE/CF/DO	FF FF FF	75 7C 83	
66C3/C4	70 9E	EA EA	!	7ED1/D2/D3	FF FF FF	8E 0C 12	! TRAP tiltás
6839/3A	8D 92	82 7E	kurzorpozíciób-eállítás	7ED4/D5	FF FF	A2 1B	! a stringstack-re irányuló
6845/46	0C C0	88 7E	karakterkiadás	7ED6/D7	FF FF FF	86 18	! mutató törlése
6860/61	0C C0	88 7E	karakterkiadás	7ED8	FF	60	!
6F45/46/47	8D 2D 12	20 A6 7E	zene illesztés PAL számítógéphez				
6FF9/FA/FB	2F B6 83	0F 0C 45	pitch táblázat low	7FC0/C1/C2	FF FF FF	28 43 29	!
6FRC/FD/FE	99 FC B1	BF 7D 83	(NTSC)	7FC3/C4/C5	FF FF FF	31 39 38	!
6FFF/00/01	BD 25 EF	D6 79 73		7FC6/C7/C8	FF FF FF	36 20 43	! Commodore
7002/03/04	20 BE D1	7C 97 43		7FC9/CA/CB	FF FF FF	4F 4D 4D	! copyright jelzés
7005/06/07	4C 50 55	43 47 4B	pitch táblázat high	7FCC/CD/CE	FF FF FF	4F 44 4F	!
7008/09/0A	5A 5F 65	4F 54 59	(NTSC)	7FCF/D0/D1	FF FF FF	52 45 20	! (c) 1986 Commodore
700B/0C/0D	6B 72 78	5E 64 6A		7FD2/D3/D4	FF FF FF	45 4C 45	! electronics, ltd.
700E/0F/10	80 87 8F	70 77 7E		7FD5/D6/D7	FF FF FF	43 54 52	!
7A31/32	B7 FF	51 92	ROM bekapcsolás	7FD8/D9/DA	FF FF FF	4F 4E 49	! all rights reserved.
7E82/83/84	FF FF FF	20 45 A8	! ROM bekapcsolás	7FDB/DC/DD	FF FF FF	43 53 2C	!
7E85/86/87	FF FF FF	4C F0 FF	! Plot rutin	7FDE/DF/E0	FF FF FF	20 4C 54	!
7E88/89/8A	FF FF FF	20 45 A8	! ROM bekapcsolás	7FE1/E2/E3	FF FF FF	44 2E 20	!
7E8B/8C/8D	FF FF FF	4C 0C C0	! PRINT vektor	7FE4/E5/E6	FF FF FF	41 4C 4C	!
7E8E/8F/90	FF FF FF	20 8F 5C	! a tárolóméret teszt	7FE7/E8/E9	FF FF FF	20 52 49	!
7E91/92/93	FF FF FF	4C 86 03	! az utolsó karaktert olvasni	7FEA/EB/EC	FF FF FF	47 48 54	!
7E94/95	FF FF	E6 26	!	7FED/EE/EF	FF FF FF	53 20 52	!
7E96/97	FF FF	D0 02	!	7FF0/F1/F2	FF FF FF	45 53 45	!
7E98/99	FF FF	E6 27	! a byte-ok számának kiszámítása	7FF3/F4/F5	FF FF FF	52 56 45	!
				7FF6/F7	FF FF	44 2E	!





Megnevezés	C128	C128 DB		Megnevezés	C128	C128 DB	
7FFC/FD/FE 7FFF	FF FF FF FF	EF 8D 01 61	??? ???	CF98	FF	28	!
8323	10	08	8 sprite az RSPRITE-hoz	CF99	FF	68	! a megjegyzett konfigurációt
839C	10	08	8 sprite az RSPPOS-hoz	CF9A/9B/9C	FF FF FF	8D 06 D5	! újra beállítani
8A3C	55	5B	szorzás	CF9D	FF	60	!
8A4B	55	5B	szorzás	CFC0/C1/C2	FF FF FF	28 43 29	!
8A57	38	EA	összeadás átvitel nélkül	CFC3/C4/C5	FF FF FF	31 39 38	!
98BB/BC/BD	38 6E 25	20 6E AA	! dollárflag-törlés	CFC6/C7/C8	FF FF FF	36 20 43	! Commodore
98BE	01	EA	!	CFC9/CA/CB	FF FF FF	4F 4D 4D	! copyright jelzés
9F18/19	12 88	C0 6D	! koordinátaértékelés	CFCC/CD/CE	FF FF FF	4F 44 4F	!
A153	38	FA	!	CFCF/D0/D1	FF FF FF	52 45 20	! (c) 1986 commodore
A155/56	75 92	B2 A3	! APPEND hibakiértékelés	CFD2/D3/D4	FF FF FF	45 4C 45	! electronics, ltd.
AA6E/6F/70	FF FF FF	20 D3 42	! bank 1 bekapcsolás	CFD5/D6/D7	FF FF FF	43 54 52	!
AA71/72	FF FF	C9 2C	! vessző »« teszt	CFD8/D9/DA	FF FF FF	4F 4E 49	! all rights reserved.
AA73/74	FF FF	D0 07	!	CFDB/DC/DD	FF FF FF	43 53 2C	!
AA75/76/77	FF FF FF	AD 33 01	!	CFDE/DF/E0	FF FF FF	20 4C 54	!
AA78/79/7A	FF FF FF	20 EB 98	! karakterkiadás	CFE1/E2/E3	FF FF FF	44 2E 20	!
AA7B	FF	C8	!	CFE4/E5/E6	FF FF FF	41 4C 4C	!
AA7C	FF	38	!	CFE7/E8/E9	FF FF FF	20 52 49	!
AA7D/7E/7F	FF FF FF	6E 25 01	! dollárflag-törlés	CFEA/EB/EC	FF FF FF	47 48 54	!
AA80	FF	60	!	CFED/EE/EF	FF FF FF	53 20 52	!
BFC0/C1/C2	FF FF FF	28 43 29	!	CFF0/F1/F2	FF FF FF	45 53 45	!
BFC3/C4/C5	FF FF FF	31 39 38	!	CFF3/F4/F5	FF FF FF	52 56 45	!
BFC6/C7/C8	FF FF FF	36 20 43	! Commodore	CFF6/F7	FF FF	44 2E	!
BFC9/CA/CB	FF FF FF	4F 4D 4D	! copyright jelzés	CFF9/FA/FB	FF FF FF	00 F3 91	???
BFCC/CD/CE	FF FF FF	4F 44 4F	!	CFFC/FD/FE	FF FF FF	3B EA 01	???
BFCF/D0/D1	FF FF FF	52 45 20	! (c) 1986 commodore	CFFF	FF	EA	???
BFD2/D3/D4	FF FF FF	45 4C 45	! electronics, ltd.	E159/5A/5B	8D 37 0A	20 55 FC	! RS-232-es regisztereket törölni
BFD5/D6/D7	FF FF FF	43 54 52	!	E192/93	DC E1	68 FC	! VDC inicializálás
BFD8/D9/DA	FF FF FF	4F 4E 49	! all rights reserved.	E337	27	26	! a képernyői sorok száma
BFDB/DC/DD	FF FF FF	43 53 2C	!	EF19/1A/1B	85 D6 A5	20 40 FC	! GET/INPUT mutató korrekció
BFDE/DF/E0	FF FF FF	20 4C 54	!	EF1C/1D	E7 85	A5 E7	! a beviteli sor
BFE1/E2/E3	FF FF FF	44 2E 20	!	EF1E/1E	EA 4C	85 AE	! jobb oldali ablak határa
BFE4/E5/E6	FF FF FF	41 4C 4C	!	EF20/21	09 C0	B0 F0	! feltétlen ugrás
BFE7/E8/E9	FF FF FF	20 52 49	!	F09D/9E	0A B0	30 04	!
BFEA/EB/EC	FF FF FF	47 48 54	!	F09F/A0/A1	03 20 55	20 55 E7	! RS232 státuszbeállítás
BFED/EE/EF	FF FF FF	53 20 52	!	F0A2	E7	18	!
BFF0/F1/F2	FF FF FF	45 53 45	!	F2CD/CE	33 F5	4A FC	! vezérlőjelzés kiadása
BFF3/F4/F5	FF FF FF	52 56 45	!	FC22	51	D1	! hiba a billentyűtáblázatban
BFF6/F7	FF FF	44 2E	!	FC40/41	FF FF	05 D6	!
BFFC/FD/FE	FF FF FF	C8 CD 01	???	FC42/43	FF FF	85 D6	! billentyűzet beviteli flag
BFFF	FF	C5	???	FC44/45	FF FF	A5 EB	! kurzorpozíciót
C106/07/08	A2 0B BD	20 81 FE	!	FC46/47/48	FF FF FF	8D 30 0A	! megjegyezni
C109/0A	6F C0	A9 00	!	FC49		60	!
C10B/0C/0D	9D 34 03	8D 3F 03	!	FC4A/4B	FF FF	A4 AE	!
C10E/0F/10	CA 10 F7	20 87 FC	! KEY rutin	FC4C/4D	FF FF	04 AF	! a mutatót másolni
C6CA/CB/CC	BD 00 10	4C 00 CF	! új KEY rutin	FC4E/4F	FF FF	85 AC	!
CF00/01	FF FF	A5 D1	! KEY puffer üres?	FC50/51	FF FF	84 AD	!
CF02/03	FF FF	D0 12	!	FC52/53/54	FF FF FF	4C 33 F5	! jelzés kiadása
CF04/05/06	FF FF FF	BD 00 10	! a karakterek	FC55/56/57	FF FF FF	8D 37 0A	! bankregisztert törölni
CF07/08	FF FF	85 D1	! számát tárolni	FC58/59/5A	FF FF FF	8D 11 04	!
CF09/0A	FF FF	A9 00	!	FC5B/5C/5D	FF FF FF	8D 12 0A	! RS232 regisztert törölni
CF0B	FF	18	!	FC5E/5F/60	FF FF FF	8D 13 0A	!
CF0C	FF	CA	! a stringpozíciók	FC61/62	FF FF	A2 06	! RS232 utasításregisztert
CF0D/0E	FF FF	30 05	! kiszámítása	FC63/64/65	FF FF FF	8E 10 0A	! beállítani
CF0F/10/11	FF FF FF	7D 00 10	!	FC66	FF	60	!
CF12/13	FF FF	90 F8	!	FC67/68	FF FF	A0 00	!
CF14/15	FF FF	85 D2	! a pozíciók tárolása	FC69/6A	FF FF	A9 7F	! VDC inicializálás
CF16/17/18	FF FF FF	4C C4 C6	! billentyűzetmátrix lekérdezés	FC6B/6C/6D	FF FF FF	8C 00 D6	!
CF80/81/82	FF FF FF	AD 06 D5	! az aktuális konfigurációt	FC6E/6F/70	FF FF FF	8D 01 D6	!
CF83	FF	48	! megjegyezni	FC71/72/73	FF FF FF	4C DC E1	! VDC regiszterbeállítás
CF84/85/86	FF FF FF	5D F0 F7	!	FE81/82	FF FF	A5 01	!
CF87/88	FF FF	29 3F	! az új konfiguráció kiszámítása	FE83/84	FF FF	29 40	!
CF89/8A/89	FF FF FF	5D F0 F7	!	FE85/86	FF FF	49 40	! ASCII/DIN megnyomva?
CF8C/8D/8E	FF FF FF	8D 06 D5	! konfigurációbeállítás	FE87	FF	4A	!
CF8F/90/91	FF FF FF	BD F0 F7	!	FE88	FF	4A	!
CF92	FF	AA	! DMA hozzáférés konfiguráció-	FE89/8A	FF FF	85 D3	!
CF93	FF	08	! beolvasás	FE8B	FF	60	!
CF94	FF	78	!	FF51/52	A5 F7	80 CF	! DMA call rutin
CF95/96/97	FF FF FF	20 F0 03	! DMA rutinelhívás	FF80	00	01	! verziószám



## C64

Eladó C64/II. + floppy + magnó + cartridge + fényce-ruza + 80 teli lemez + 26 ka-zetta + mono monitor. Irány-ár: 52 000 Ft.

Alexay Péter, Budapest, Amfiteátrum 10. IV/12.

C64-es programkazettái-mat eladom! Listát és bővebb tájékoztatót válaszborítékért küldök és minden kazettához ajándék!

Gömöri János, 5553 Kon-doros, Bajcsy u. 24.

Eladó: C64-II. + magnó + kazetták + szakirodalom + 2 db joystick.

Szabó Zsolt, Nagykanizsa, Magyar u. 67.

C64-re programlemezek eladók, program + lemez csak 85 Ft/db! Videódigitizer, ac-tion mk 61 pagefox eladó.

Oláh Lajos, 3014 Hort, Kossuth Lajos út 147.

C64 programok cseréje lemezen vagy kazettán. Idő-vel mindenkinek válaszolok.

Farkas András, 1153 Bu-dapest, Bethlen G. u. 23.

C64 + 1541 + magnó + monitor + 2 joy + cartridge + 80 lemez + 500 játék + köny-vek 50 000 Ft-ért eladnám vagy AMIGA-ra cserélném.

Lelkes Tamás, 2900 Ko-márom, Tópart 6/a. 2.

Akartok C64-es progra-mokat kazettán? Talán kol-lekcióban? Egy program ára 10 Ft, kollekcióban olcsóbb. Írj, minden levélre válaszolok.

Seres Zoltán, 6713 Sze-ged, Építő u. 5/a.

C64-es számítógép, 1541-es disk drive és 60 db mág-neslemez programokkal 30 000 Ft-ért eladó.

Szondi Károly, 6000 Kecskemét, Stádium u. 9. II/48.

Eladó! C64 + 1541-II. + speeddos + seikosha SP180 + magnó + cartridge + joyok + 230 disk + kazetták. Arájan-latot kérek!

Jäger Antal, 1034 Buda-pest, Bécsi út 88. fsz. 11.

C64-re programokat cse-rélek kazettán!

Pál Zoltán Bp. III. Sereg utca 6.

C64-hez magnót keresek, jó állapotban levőt! Cserébe 25 programmal teli lemezt kínálok vagy üres újat.

Ifj. Bankás Gábor, 1116 Budapest, Fegyvernek u. 123. Tel.: 1865-134.

## C116/Cplus 4

C16-plus/4-C116-os programokat cserélek leme-zen és kazettán. Cserealappal nem rendelkezőknek is in-gyen másolok. Nyerésze-dőkkel nem tárgyalok. Prog-rams számom szilveszterkor 713. Örökélet-készítést vállalok, örökéleteket is cserélek.

Láng Attila D., 1039 Bu-dapest, Gyűrű u. 28. II/6.

C16-os programok köl-csönzése és eladása kazettá-val együtt rendkívül olcsón! Válaszborítékért listát és tá-jékoztatót küldök.

SZÁMTÉKA, Mándli Fe-renc, 1212 Budapest, Kikötő u. 32.

Eladó! C116 + 64 K bőví-tő + 2 db joystick + magnó + 1551 floppy + programok + szakirodalom. Irányár: 23 000 Ft.

Burján Ferenc, 1043 Bu-dapest, Virág u. 17. VIII/46. Tel.: 1897-320.

C16 + 4,64-hez Fast Aid kártya kapható. 650—820 Ft-os áron!

Belme Attila, 2030 Érd, Fácán köz 3/4. Tel.: 2645-541, este.

Eladó Plus/4 + magnó + Blue Chip lemezegység + 1 db joy + 35 db lemez 400 prog-rammal + teljes körű szakiro-dalom. Arájanlatot kérek.

Igali István, 8418 Ba-konyoszlop, Kossuth u. 4.

Eladó Cplus/4, datasette, MPS 803-as, Brother Hr5c nyomtató: külön is! Keresem C64-en a „The Turk” című sakkprogramot.

Völgyi Péter, 1036 Buda-pest, Lajos u. 107.

C256 RAM + bővítés C+4-re, EXTRA RAM 1541-hez, építési leírások eladása.

Pelsöczy Gyula, 2145 Szi-lasliget, Ady u. 36.

## Egyéb

Eladó AMIGA 500/1Mb + óra + joystick + monitor + 15/70 lemez.

Bíró Gyula, 1034 Buda-pest, Selmeci u. 20. Tel.: 1290-830/162.

MPS-803 hardverleírást keresek. Cserébe 90-es, szín-vonalas C+4 programokat adok. Ugyanitt programcsere lemezen.

Beregszászi János, 8161 Ősi, Sallai u. 32.

Test Drive I, II, III össze-sen 6 lemezoldalra 100 Ft-ért eladó, külön is! Postaköltség 25 Ft.

Balázy Dániel, 5055 Jász-ladány, Vöröshadsereg u. 38.

C128 + magno + progra-mok + könyvek eladók! Ár: 40 000 Ft.

Goda Attila, Vámos-györk, Kossuth u. 22. Tel.: 1352-342.

AMIGA programokat cserélek!

Matalik Krisztián 3035 Gyöngyöspata, Szücsi u. 11.

Legújabb, 1990-es szín-vonalas plus/4-es programot cserélek és eladok.

Thanhoffer Szilárd, 2700 Cegléd, Pf.: 57.

Commodore 128 D (be-épített lemezegységgel) tar-tozókkal reklámáron el-adó.

Kapoli András, Tel.: 72/20-669.

C64-re keresem Graphic Adventure Creator c. progra-mot.

Barbás Zoltán, 6721 Sze-ged, Teleki u. 9. Tel.: 06-62-16721.

C64-re egyetlen file-ba mentő FREEZER CART-RIDGE-ot vennék.

Hódi Gyula, 2170 Aszód, Falujárók útja 5/23.

Action Cartridge 5 + C64-hez magyar leírással csak 2900 Ft + postai után-vét.

1399 Budapest, Pf.: 701/679.

AMIGA tulajdonos vagy és félsz a vírusoktól? Használd az ANTIVÍRUS PACK-ot! A saját készítésű vírusölő tökéletes védelmet nyújt a múlt, a jelen és a jövő prog-ramjaival szemben. Ha talál olyan vírust, amit nem talál meg a vírusölőn, visszafize-tem a program árát! Ára le-mezzel együtt: csak 499 Ft!

9007 Győr 7, Pf.: 49.

AMIGA programcsere! Matalcsik Krisztián, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11.

C16-os nyomtatóval és extrákkal eladó.

Tel.: 1867-195.

Magnót keresek C64-hez, jó állapotban levőt. Cserébe ajánlok 25 programmal teli vagy 40 darab original le-mezt.

Bankál Gábor, 1116 Budapest, Fegyvernek u. 123. F/3. Tel.: 1865-134.

Fényceruzák kaphatók C+4 számítógéphez, rajzoló-programmal együtt. 32 pontos főmenü, 3 színű toll, mértani alakzatok, szabadkézi rajz, 8 vonalfajta, 4 szövegnagyság, 12 mintájú feltöltés, save, load, printer. Ára: 1200 Ft.

Megrendelhető: Margitai, 2100 Gödöllő, Antalhegyi út 37.

C64-es játék és felhaszná-lói programok eladók 89—90-es 2300 program, egy tel-jes lemez 35 Ft. Amiga prog-ramokat cserélek.

Tófejt Lajos, 1114 Buda-pest, Bartók B. u. 29.III/2/a. Tel.: 165-8027

Plus/4 programcsere le-mezen és kazettán. Elsősor-ban 1990-es programok ér-dekelnek. Listát kérek és küldök.

Beregszászi János, 8161 Ősi, Sallai u. 32.







**KOPI-KER****200 forintos  
vásárlási utalvány**

Beváltható készpénzes vásárlás  
esetén a Kopl-Kernél  
Budapest V., Kálmán Imre u. 27.  
Budapest XI., Bajmóci u. 11-13.  
Telefon: 132-2544, 132-4342, 111-2083

**MAKROVILÁG  
utazási iroda****Beváltható  
utazás megrendelése esetén**

az Üllői úti főirodában az alábbiak szerint:  
5 000 Ft-ig — 200 Ft kedvezmény  
10 000 Ft-ig — 400 Ft kedvezmény  
20 000 Ft-ig — 500 Ft kedvezmény  
20 000 Ft felett — 1000 Ft kedvezmény  
Csoportok jelentkezése esetén további  
kedvezményekről az irodában lehet tárgyalni

**MÁRCIUSI  
60 Ft-os  
vásárlási utalvány**

Beváltható készpénzes  
vásárlás esetén a 2C  
áruházban XIII., Balzac u. 35.  
és a Művelt Nép  
vidéki boltjaiban működő 2C sarkokban.

**Érvényes: 1991. április 30-ig****MÁRCIUSI  
60 Ft-os  
vásárlási utalvány**

Beváltható készpénzes  
vásárlás esetén az  
ÁPISZ szaküzleteiben  
XI., Budafoki út 7.  
VIII., Szigony u. 15.

**Érvényes: 1991. június 30-ig****kedvezmények****A NOVOTRADE 2C Áruház****kedvezménye****1991. január 31-ig érvényes!****Márciusi kedvezmény a 2C Áruházban****Általános iskolák, figyelem!****Plus/4 oktatóprogramokból****15% kedvezmény****Az Országos Commodore Egyesület szolgáltatásai:**

VC-20 memóriabővítés 3-27 kbyte-os:	Kiépítéstől függő
C-16,C-116 memóriájának bővítése 64 kbyte-ra:	3500 Ft
C-16 belső 16 kbyte-os EPROM bővítés:	1450 Ft
C-16 belső 32 kbyte-os EPROM bővítés:	2900 Ft
C-16 belső 8 kbyte-os SOFT-ROM:	2800 Ft
C-16 és 1541 kompatibilis lemezegység párhuzamosítása:	3200 Ft
+4 és 1541 kompatibilis lemezegység párhuzamosítása:	1450 Ft
C-16,C-116,+4 külső EPROM és/vagy SOFT-ROM modul:	Kiépítéstől függő.

Az EPROM-ba hozott programokat vagy a már kész programmenük valamelyikét építjük be (bekapcsoláskor és RESET-kor menüvel jelentkezik, kikapcsoláskor nem törlődik). A SOFT-ROM tetszőleges EPROM menü futtatására alkalmas (RESET-kor menüvel jelentkezik, kikapcsoláskor törlődik).

A párhuzamosított lemezegységhez jár egy lemezoldalmi speciális program, melyek az új lehetőséget kihasználják (20-szoros gyorstörölő, 15 másodperces lemezoldalmásoló stb.).

A fenti bővítések megrendelhetőek az O.C.E. irodájában a pötyögőszolgálat napjain 16-18 óra között. Árainkat az alkatrészek változásai befolyásolhatják.

A NOVOTRADE SZERVÍZ Kft. az alább felsorolt szervízeiben  
mindenféle szervízszolgáltatás munkadíjából 10% kedvezményt ad  
az egyesületi tagoknak.

1053 Budapest, Magyar u. 12-14	Telefon: 117-3551
1083 Budapest, Szigony u. 9.	Telefon: 134-3153
1191 Budapest, Gábor Á. sétány 3.	Telefon: 127-4763
3525 Miskolc, Fazekas u. 1-3.	Telefon: 46-17-011
4034 Debrecen, Hollió L. u. 14.	Telefon: 52-32-863
5600 Békéscsaba, Bartók B. u. 37.	Telefon: 66-27-195
6724 Szeged, Csongrádi sugárút 76.	Telefon: 62-13-377
7624 Pécs, Jurisics M. u. 17.	Telefon: 72-11-812
8000 Székesfehérvár, Széchenyi u. 15/a.	Telefon: 22-12-711
9700 Szombathely, Szalonok u. 31.	Telefon: 94-13-419
Fellevőhelyek:	
9024 Győr, Babits M. 75.	
6000 Kecskemét, Széchenyi tér 1-3.	Telefon: 76-23-720

Igazolás: a javítandó berendezés leadásakor egyesületi igazolvánnyal.  
A kedvezmény többször is igénybe vehető.

**Novotrade**  
SZERVÍZ Kft.





# Peter Norton: DOS kalauz

(Brady, New York)

A könyv hiányt pótló ismereteket közöl azoknak, akik kezdők az IBM PC használatában, de az alapvető tudnivalók után bőségesen foglalkozik az IBM PC-k operációs rendszerének, a DOS-nak a bemutatásával, amelyeket a gép, illetve azon parancsát, példákkal világítja meg a programok használatát, és részletes magyarázattal, például mutat a kezdők szintjén. Az IBM PC-k terjesztése, s a rajtuk futtatható szoftverek népszerűsége folytán sok olvasóra számíthat a könyv.

Ára: 469 Ft.

# Villányi A.: Kémiai példatár

A feladatgyűjtemény felöleli a középiskolai kémia teljes tananyagát, kiegészítve a fakultációs tanterv ismereteivel.

Az egyes feladatsorok előtt témakörönként rövid elméleti bevezető ismerteti a szükséges összefüggéseket. Minden feladatsor fokozatosan nehezedő példasorokból áll.  
A példatár egy-egy példához többféle megoldási menetet is tartalmaz, így tanári segédkönyvnek is használható az

általános és középiskolai tanárok, valamint a kémiai határterületek egyetemi oktatói (pl. orvosi végzettségű oktatók az orvosi egyetemen) számára is.  
A feladatgyűjtemény jól használható az általános iskolai kémiaversenyekre, a felvételi vizsgákra készülésben és a kémiai ismereteket igénylő egyetemek I. évfolyamán.

Ára: 489 Ft.



NOVOTRADE





**DIGITHALY®**

EGY MÁRKA,  
AMELY MINŐSÉGET GARANTÁL  
AZ EGÉSZ VILÁGON:

**Commodore**

A teljes **Commodore** termékskálát,

a C-64-től az **AMIGA** -családon keresztül

a 386-os PC-ig megtalálja a **Commodore** Cég

magyarországi system dealer-énél.



**DIGITHALY®**

*Számítástechnikai, Fejlesztési,  
Szolgáltatási és Kereskedelmi Kft.  
Iroda: 1125 Budapest, Istenhegyi út 58/b.  
Telefon: 155-6197  
Márkabolt: 1096 Budapest, Telepy u. 29.*