

Gehirntraining mit Supermemory

Den Schwierigkeitsgrad dieses kniffligen Denkspiels können Sie selbst bestimmen. Doch Vorsicht! Es ist nicht so einfach wie es aussieht.

»Super Memory« ist ein Denkspiel für eine Person, die gegen sich selbst spielt. Aufgabe des Spielers ist es, Zahlen in einem 3 x 3-Kästchen großen Feld so zu ändern, daß sie zum Schluß alle den gleichen Wert haben. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß nur bestimmte Zahlengruppen verändert werden können. Diese insgesamt 9 Zahlengruppen können außerdem nur um einen Wert erhöht werden.

Wenn Sie das Programm starten, erscheint als erstes ein kleiner Vorspann mit der Anleitung zu dem Spiel. Nach dem Drücken einer Taste fragt Sie der Computer welche Zahl zum Schluß in den Kästchen stehen soll. Diese Zahl kann zwischen null und neun liegen. Angenommen Sie drücken nun die Zahl Acht (RETURN), fragt Sie der Computer als nächstes wieviele Schritte Sie minimal benötigen sollen, damit im Anzeigenfeld nur Achten stehen. Sie können nun einen bis unendlich viele Schritte angeben. Geben Sie nun als Beispiel eine Eins an (was die niedrigste Schwierigkeitsstufe bedeutet) erscheint nach einer ganz kurzen Denkpause des Computers das Spielfeld.

Sie sehen nun in blauer Farbe die neun Zahlengruppen und die Buchstaben die ihnen zugeordnet sind. Der Buchstabe G bedeutet nun zum Beispiel, daß alle Zahlen in dem Feld, die dem Buchstaben G zugeordnet sind, um eins erhöht werden.

Da Sie bei dem Menüpunkt Schritte eine Eins angegeben haben, sind nun im Feld einige Siebener. Diese Siebener stehen in einem bestimmten Muster. Dieses Muster muß auch eines von den Blauen sein! Haben Sie dieses gefunden, drücken Sie die Taste die davor steht. Wenn die beiden Muster gleich waren, haben Sie gewonnen. Der Computer fragt Sie nun noch ob Sie noch ein Spiel spielen wollen. Spielen Sie noch eins! Tippen Sie nun bei »Anzahl der Schritte« eine Zwei ein, benötigen Sie schon zwei Schritte bis alle Zahlen im Feld gleich sind. Wie Sie sehen wird es nun bereits schwieriger. Durch Drücken der F1-Taste können Sie während des Spiels ein neues beginnen. Durch Drücken der F7-Taste können Sie bei einem laufenden Spiel alle Schritte zurücksetzen.

(Bernd Arnold/rg)

Listing »Super Memory«

```

0 GOTO 9
1 *****
2 * SUPER MEM OR Y *
3 * V ON BE RND ARNOLD *
4 * SCHU LEN BURG STR.6 *
5 * 8500 NUERNBERG 50 *
6 * TEL 804567 *
7 *****
9 CLR:REM ALLE VARIABLEN LOESCHEN
10 POKE 53281,8:POKE 53280,7
11 PRINT"[CLR,BROWN]"
12 GOSUB 4500:REM SPRINGT ZUR EINLEITUNG
13 PRINT"[CLR,BROWN]":CLR
14 INPUT"[DOWN]BITTE DIE ENDZAHL EINGEBEN ";A
   :AA=A:A+48
15 IF A<58 THEN GOTO 17:REM ZAHL AUF KORREKTHEI
   T UEBERPRUEFEN
16 PRINT"[DOWN]DIE ZAHL DARF NICHT GROESSER
   ALS 9 SEIN":GOTO 10
17 PRINT"[DOWN]BITTE DIE ANZAHL DER SCHRITTE
   EINGEBEN ";INPUT B
20 A(1)=A:A(2)=A:A(3)=A:A(4)=A:A(5)=A:A(6)=A
   :A(7)=A:A(8)=A:A(9)=A:S=-1:B=B+1
40 GOTO 2000:REM ZUFALLSZAHLN ERZEUGEN
90 REM BILDSCHIRMGRAFIK AUFBAUEN
100 PRINT"[CLR,2DOWN,6RIGHT,8DOWN,9RIGHT,WHITE]
   ";
110 PRINT CHR$(176)+CHR$(99)+CHR$(178)+CHR$(99)
   +CHR$(178)+CHR$(99)+CHR$(174);
120 PRINT"[DOWN,7LEFT]";:PRINT CHR$(98)+CHR$(A(
   1))+CHR$(98)+CHR$(A(2))+CHR$(98);
130 PRINT CHR$(A(3))+CHR$(125);
   :PRINT"[DOWN,7LEFT]";:PRINT CHR$(171)+CHR$(9
   9);
140 PRINT CHR$(123)+CHR$(99)+CHR$(123)+CHR$(99)
   +CHR$(179);:PRINT"[DOWN,7LEFT]";
150 PRINT CHR$(98)+CHR$(A(4))+CHR$(98)+CHR$(A(5
   ))+CHR$(98)+CHR$(A(6))+CHR$(98);
160 PRINT"[DOWN,7LEFT]";:PRINT CHR$(171)+CHR$(9
   9)+CHR$(123)+CHR$(99)+CHR$(123);
235
170 PRINT CHR$(99)+CHR$(179);
   :PRINT"[DOWN,7LEFT]";:PRINT CHR$(98)+CHR$(A(
   7))+CHR$(98);
200 PRINT "[BLUE,2RIGHT,4DOWN]F=[UP,RVSON,SPACE,
   DOWN,LEFT,SPACE,DOWN,LEFT,SPACE,UP,2SPACE,
   RVOFF,3RIGHT]H=[RVSON,2SPACE,UP,SPACE,DOWN,
   LEFT,SPACE,DOWN,LEFT,SPACE,RVOFF,3RIGHT,UP]
   G=[RVSON,3SPACE,UP,2LEFT,SPACE,2DOWN,LEFT,
   SPACE,RVOFF,UP,3RIGHT]";
205 PRINT"[T=[UP,RVSON,3SPACE,DOWN,2LEFT,SPACE,
   DOWN,LEFT,SPACE,RVOFF,UP,3RIGHT]";
210 PRINT"[V=[DOWN,RVSON,3SPACE,UP,2LEFT,SPACE,
   UP,LEFT,SPACE]";PRINT"[10UP,2RIGHT]R=[UP,
   RVSON,3SPACE,DOWN,3LEFT,SPACE,DOWN,LEFT,
   SPACE,RVOFF,2DOWN]";
220 PRINT"[2RIGHT]C=[DOWN,RVSON,3SPACE,3LEFT,UP,
   SPACE,UP,LEFT,SPACE,RVOFF,3UP,27RIGHT]Y=[UP,
   RVSON,3SPACE,DOWN,LEFT,SPACE,DOWN,LEFT,SPACE,
   RVOFF,3DOWN,2LEFT]";
230 PRINT"[3LEFT]B=[UP,2RIGHT,RVSON,SPACE,DOWN,
   LEFT,SPACE,DOWN,3LEFT,3SPACE]";
240 RETURN
250 REM *****
1000 PRINT"[HOME]";S=S+1:REM S=SCHRITTE
1010 PRINT"[BROWN,SPACE]BITTE DAS FELD EINGEBEN,
   DAS SIE VER-[3SPACE]AENDERN WOLLEN"
1015 PRINT"[RIGHT,2DOWN]SCHRITTE: ";S
1016 PRINT TAB(18)"[UP]ENDZAHL LAUTET "AA
1017 PRINT"[DOWN,RIGHT]F1=NEUES SPIEL"
   :PRINT"[F7=ALLE SCHRITTE ZURUECK"
1020 GET A$:REM TASTATURABFRAGE

```


Listing
"Super Memory"

```

1025 IF A$="F7"]THEN 4100:REM "[F7]" = F7 <046>
1030 IF A$="R"THEN 1140 <175>
1050 IF A$="T"THEN 1150 <198>
1060 IF A$="Y"THEN 1160 <214>
1070 IF A$="F"THEN 1170 <206>
1080 IF A$="G"THEN 1180 <218>
1090 IF A$="H"THEN 1190 <230>
1100 IF A$="C"THEN 1200 <227>
1110 IF A$="V"THEN 1210 <001>
1120 IF A$="B"THEN 1220 <248>
1121 IF A$="[F1]"THEN 13:REM "[F1]" = F1 <033>
1122 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=A THEN X=X+1
      :REM UEBERPRUEFEN OB ALLE ZAHLEN GLEICH SIND <025>
1123 NEXT T <061>
1124 IF X=9 THEN 3000:REM WENN JA DANN GRADULA
      TION <135>
1125 X=0 <163>
1130 GOTO 1020 <186>
1135 REM R-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <100>
1140 A(1)=A(1)+1:A(2)=A(2)+1:A(3)=A(3)+1
      :A(4)=A(4)+1:A(7)=A(7)+1 <215>
1141 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48
      :REM WENN ZAHL GROESSER ALS 9 DANN AUF 0
      <099>
1142 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <044>
1143 REM T-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <110>
1150 A(1)=A(1)+1:A(2)=A(2)+1:A(3)=A(3)+1
      :A(5)=A(5)+1:A(8)=A(8)+1 <229>
1151 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <141>
1152 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <054>
1153 REM Y-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <125>
1160 A(1)=A(1)+1:A(2)=A(2)+1:A(3)=A(3)+1
      :A(6)=A(6)+1:A(9)=A(9)+1 <243>
1161 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <151>
1162 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <064>
1163 REM F-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <116>
1170 A(1)=A(1)+1:A(4)=A(4)+1:A(5)=A(5)+1
      :A(6)=A(6)+1:A(7)=A(7)+1 <001>
1171 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <161>
1172 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <074>
1173 REM G-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <127>
1180 A(2)=A(2)+1:A(4)=A(4)+1:A(5)=A(5)+1
      :A(6)=A(6)+1:A(8)=A(8)+1 <015>
1181 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <171>
1182 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <084>
1183 REM H-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <138>
1190 A(3)=A(3)+1:A(4)=A(4)+1:A(5)=A(5)+1
      :A(6)=A(6)+1:A(9)=A(9)+1 <029>
1191 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <181>
1192 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <094>
1193 REM C-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <143>
1200 A(1)=A(1)+1:A(4)=A(4)+1:A(7)=A(7)+1
      :A(8)=A(8)+1:A(9)=A(9)+1 <043>
1201 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <191>
1202 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <104>
1203 REM V-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <172>
1210 A(2)=A(2)+1:A(5)=A(5)+1:A(7)=A(7)+1
      :A(8)=A(8)+1:A(9)=A(9)+1 <057>
1211 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <201>
1212 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000 <114>
1213 REM B-ZAHLEN UM 1 ERHOEHEN <162>
1220 A(3)=A(3)+1:A(6)=A(6)+1:A(7)=A(7)+1
      :A(8)=A(8)+1:A(9)=A(9)+1 <071>
1221 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=58 THEN A(T)=48 <211>
1222 NEXT T:GOSUB 100:GOTO 1000
      :REM ZAHLEN IN GRAFIK ERNEuern <182>
1223 REM ***** <070>
1224 REM ZUFALLSZAHLEN ERZEUGEN <163>
2000 PRINT"[CLR,HOME,DOWN,7RIGHT]EINEN MOMENT
      BITTE!" <014>
2001 Z=INT(9*RND(1))+1:BB=BB+1 <182>
2002 IF BB=B THEN 4000:REM KONTROLLE OB GENUG Z
      UFALLSZAHLEN ERZEUGT SIND <008>
2003 GOTO 2010 <038>
2010 ON Z GOTO 2020,2030,2040,2050,2060,2070,
      2080,2090,2100 <180>
2020 A(1)=A(1)-1:A(2)=A(2)-1:A(3)=A(3)-1
      :A(4)=A(4)-1:A(7)=A(7)-1 <079>
2021 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <244>
2022 NEXT T:GOTO 2001 <073>
2023 REM ***** <105>
2030 A(1)=A(1)-1:A(2)=A(2)-1:A(3)=A(3)-1
      :A(5)=A(5)-1:A(8)=A(8)-1 <093>
2031 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <254>
2032 NEXT T:GOTO 2001 <083>
2033 REM ***** <115>
2040 A(1)=A(1)-1:A(2)=A(2)-1:A(3)=A(3)-1
      :A(6)=A(6)-1:A(9)=A(9)-1 <107>
2041 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <008>
2042 NEXT T:GOTO 2001 <093>
2043 REM ***** <125>
2050 A(1)=A(1)-1:A(4)=A(4)-1:A(5)=A(5)-1
      :A(6)=A(6)-1:A(7)=A(7)-1 <122>
2051 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <019>
2052 NEXT T:GOTO 2001 <104>
2053 REM ***** <136>
2060 A(2)=A(2)-1:A(4)=A(4)-1:A(5)=A(5)-1
      :A(6)=A(6)-1:A(8)=A(8)-1 <136>
2061 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <029>
2062 NEXT T:GOTO 2001 <114>
2063 REM ***** <146>
2070 A(3)=A(3)-1:A(4)=A(4)-1:A(5)=A(5)-1
      :A(6)=A(6)-1:A(9)=A(9)-1 <150>
2071 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <039>
2072 NEXT T:GOTO 2001 <124>
2073 REM ***** <156>
2080 A(1)=A(1)-1:A(4)=A(4)-1:A(7)=A(7)-1
      :A(8)=A(8)-1:A(9)=A(9)-1 <132>
2081 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <049>
2082 NEXT T:GOTO 2001 <134>
2083 REM ***** <166>
2090 A(2)=A(2)-1:A(5)=A(5)-1:A(7)=A(7)-1
      :A(8)=A(8)-1:A(9)=A(9)-1 <178>
2091 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <059>
2092 NEXT T:GOTO 2001 <144>
2093 REM ***** <176>
2100 A(3)=A(3)-1:A(6)=A(6)-1:A(7)=A(7)-1
      :A(8)=A(8)-1:A(9)=A(9)-1 <192>
2101 FOR T=1 TO 9:IF A(T)=47 THEN A(T)=57 <069>
2102 NEXT T:GOTO 2001 <154>
2103 REM SPIEL GEWONNEN : SCHLUSSGRAFIK <191>
3000 PRINT"[CLR]" <051>
3010 PRINT" GRADULIERE SIE HABEN DAS PROBLEM
      IN"S:PRINT"[DOWN,SPACE]SCHRITTEN GELOEST"
      <143>
3020 IF S<=BB-1 THEN 3040 <232>
3030 GOTO 3060 <051>
3040 PRINT"[DOWN,SPACE]DAS IST DIE GERINGSTE
      ANZAHL VON" <204>
3050 PRINT"[DOWN,SPACE]SCHRITTEN DIE MOEGlich
      WAR!" <188>
3060 PRINT"[3DOWN,SPACE]WOLLEN SIE NOCH EIN
      SPIEL"; <125>
3070 INPUT A$:IF A$="J"THEN GOTO 13 <241>
3080 PRINT"[CLR,DOWN,RIGHT]SCHADE":END <020>
4000 FOR T=1 TO 9:B(T)=A(T):NEXT T <013>
4010 GOSUB 100:GOTO 1000 <091>
4100 FOR T=1 TO 9:A(T)=B(T):NEXT T <114>
4110 S=-1:GOSUB 100:GOTO 1000 <219>
4500 REM TITELBILD ERZEUGEN <054>
4510 PRINT"[CLR,11DOWN,12RIGHT]"; <113>
4520 PRINT"BERND[2SPACE]ARNOLD[2DOWN,12LEFT]
      PRESENTIERT" <148>
4530 FOR T=0 TO 2400:NEXT T <244>
4540 PRINT"[CLR,3DOWN,RIGHT,9DOWN,12RIGHT]";
      <189>
4550 PRINT"SUPER MEMORY" <028>
4560 FOR T=0 TO 2400:NEXT T <018>
4570 PRINT"[CLR,DOWN,RIGHT]64'ER[28SPACE]64'ER"
      <217>
4580 PRINT"[10DOWN,14RIGHT]"; <077>
4590 PRINT"PRODUZIERT[DOWN,10LEFT]20.10.1984"
      <028>
4600 PRINT"[9DOWN,RIGHT]64'ER[28SPACE]64'ER"
      <236>
4610 FOR T=0 TO 2400:NEXT T <069>
4620 PRINT"[CLR]" <142>
4630 PRINT"DIES IST EIN DENKSPIEL FUER JEDES
      ALTER." <216>
4640 PRINT"[DOWN,SPACE]SINN DES SPIELES IST
      ES, ZAHLEN IN[DOWN,6SPACE]
      EINEM 3*3 KAESTCHEN "; <022>
4650 PRINT"[GROSSEN FELD SO ZU[DOWN,2SPACE]
      MANIPULIEREN DASS ZUM SCHLUSS ALLE"; <229>

```



```

4660 PRINT" DEN[SPACE,DOWN,SPACE]GLEICHEN WERT
      HABEN.[DOWN]" <041>
4670 PRINT" DURCH DRUECKEN SPEZIELLER TASTEN
      DIE[DOWN,4SPACE]SPAETER ANGEZEIGT WERDEN,";
      <131>
4680 PRINT" KOENNEN BE-[DOWN,3SPACE]STIMMTE
      ZAHLEN UM EINS ERHOEHET WERDEN.[DOWN]" <211>
4690 PRINT" WELCHE ZAHLEN DAS SIND KOENNEN SIE
      AN[2SPACE,DOWN,SPACE]DEN MUSTERN ERKENNEN."
      <217>
4700 PRINT"[2DOWN,4RIGHT]WEITER MIT RETURN"
      <123>
4710 GET A$:IF A$<>CHR$(13)THEN 4710 <251>
4720 PRINT"[CLR,DOWN]" <003>
4730 PRINT" SIE KOENNEN WAEHLEN WELCHE ZAHL
      ZUM[SPACE,DOWN,4SPACE]SCHLUSS EINMAL IM
      "; <252>
4740 PRINT"KAESTCHEN STEHEN[DOWN,6SPACE]SOLL.
      [DOWN]" <090>
4750 PRINT" AUSSERDEM KOENNEN SIE WAEHLEN WIEVIE
      LE[SPACE,DOWN,2SPACE]SCHRITTE SIE MINDESTENS
      "; <173>
4760 PRINT"DAZU BENDETI-[DOWN,3SPACE]GEN." <007>
4770 PRINT"[3DOWN,SPACE]PS: WENN IHNEN DAS SPIE
      L SCHWER ER-[5SPACE]SCHEINEN SOLLTE,"; <183>
4780 PRINT"MACHT NICHTS ES IST[4SPACE]NOCH KEIN
      MEISTER VOM HIMMEL GEFALLEN!" <206>
4790 PRINT"[2DOWN,SPACE]ZUM SPIELEN BITTE TASTE
      DRUECKEN" <029>
4800 GET A$:IF A$=""THEN 4800 <107>
4810 RETURN <106>

```

Listing »Super Memory« (Schluß)

Programmbeschreibung

- | | |
|-----------|--|
| 0—11 | Variablen — Bildschirm löschen, Cursorfarbe auf Braun, Bildschirmrahmen auf Gelb, Hintergrundfarbe auf Orange |
| 13—40 | Nach Endzahl und Schrittzahl fragen, Variablen für Anzeigefeld definieren, Sprung zu Zufallszahlen erzeugen |
| 100—240 | Bildschirm löschen, Anzeigefeld aufbauen (dies wird auch als Unterprogramm benutzt) |
| 1000—1017 | Schritte — Endzahl anzeigen, F-Tasten erklären |
| 1020—1121 | Tastaturabfrage |
| 1122—1130 | Prüfen ob alle Zahlen im Feld gleich sind, wenn »ja« dann Spiel zu Ende, wenn »nein« erneut Tastaturabfrage |
| 1135—1222 | Unterprogramme: Die verschiedenen Zahlen werden nach Tastendruck um eins erhöht, Sprung danach zu »Anzeigefeld aufbauen«, damit dort die Zahlen erneuert werden, Sprung danach zur Tastaturabfrage |
| 1224—2010 | Zufallszahlen erzeugen, bestimmen welche Zufallszahlen erzeugt werden, wieviele; sind genug erzeugt, dann Sprung zum Unterprogramm, das sich die Zahlen merkt, damit sie nach Drücken der F7-Taste wieder erscheinen |
| 2020—2102 | Unterprogramme für die einzelnen Zufallszahlen, überprüfen ob einzelne Zahlen größer als neun sind, wenn ja, dann werden daraus Nuller |
| 2103—3080 | Spiel gewonnen, Schlußgrafik, Anzahl der Schritte ausgeben, fragen ob noch ein Spiel, wenn nein, Ende |
| 4000—4010 | Unterprogramm Zufallszahlen merken, Sprung zu »Anzeigefeld aufbauen, Sprung zu Tastaturabfrage« |
| 4100—4110 | Unterprogramm »Schritte« zurücksetzen, Sprung zu »Anzeigefeld aufbauen«, Sprung zu »Tastaturabfrage« |
| 4500—4610 | Titelbild erzeugen, auf Copyright hinweisen |
| 4620—4710 | Erste Anleitungssseite erzeugen, nach Drücken von RETURN fortfahren |
| 4720—4810 | Zweite Anleitungssseite erzeugen, nach Tastendruck Spiel beginnen |

Tips & Tricks gesucht

Jeder Computer und jedes Programm hat seine speziellen Schwachstellen und Unzulänglichkeiten. Allerdings ist kaum ein Programmierer oder Anwender auf Dauer bereit, sich damit abzufinden. Wo auch sorgfältigste Lektüre von Handbüchern nicht weiterhilft, da wird so manche Stunde experimentiert, um eine Lösung zu finden (die oft in einer Basic-Zeile Platz hat).

Wir suchen solche Tips und Tricks, um sie unseren Lesern zugänglich zu machen. Schließlich ist es wenig sinnvoll, sich wochenlang mit Problemen herumzuschlagen, die andere bereits gelöst haben.

Wenn Sie also interessante Tips für den Umgang mit Computer, Floppy, Drucker oder sonstiger Hardware haben, wenn Sie bei kommerzieller Software einige Kniffe kennen, die nicht in der Anleitung stehen, oder wenn Sie interessante Problemlösungen statt in vier Seiten Listing in ein oder zwei Basic-Zeilen untergebracht haben, dann sollten Sie uns auf jeden Fall einmal schreiben.

Bitte geben Sie genau den Computertyp und die Gerätekonfiguration oder die Software an, und senden Sie Ihren Tip oder Trick an die Redaktion 64'er Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Wir suchen die Anwendung des Monats

Anwendung des Monats, was ist das? Nun, Sie haben einen Commodore 64 oder einen VC 20 und versuchen diesen irgendwie sinnvoll einzusetzen. Unter einer sinnvollen Anwendung versteht die 64'er Redaktion alles, was beispielsweise Programme im häuslichen Bereich bewirken. Es kann sich dabei um die Berechnung der Benzinkosten für Ihren Wagen handeln, um ein eigenes Textverarbeitungsprogramm gehen, sich um die Verwaltung Ihrer Tiefkühltruhe drehen oder ein ausgeklügeltes Telefon- und Adreßregister sein.

Setzen Sie Ihren VC 20/C 64 mehr oder weniger beruflich ein? Auch, oder vor allem, das ist eine sinnvolle Anwendung. Sie führen die Lohn- und Gehaltsabrechnung, Ihre Lagerverwaltung, die Bestellungen auf einem Commodore-Heimcomputer durch? So spezielle Anwendungen wie die Berechnung der Statik von selbstgezimmerten Regalen, von Klimadiagrammen oder Vokabellernprogrammen für den Schulunterricht oder die Zinsberechnung bei Krediten sind ebenfalls Themen, die mehr als konkurrenzfähig sind.

Uns ist die Anwendung des Monats

500 Mark

wert.

Schreiben Sie uns, was Sie mit Ihrem Computer machen:

Redaktion 64'er, Aktion: Anwendung des Monats, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.