

Tabelle 2. Die Speicherbelegung von xBasic 64.

\$8000	Startvektor
\$8002	NMI-Vektor
\$8004	>CBM80<
\$8009	Aktivierungsmeldung
\$8042	Tabelle der Basic-Vektoren
\$804E	RESET-Routine
\$80B1	Basic-Vektoren laden
\$80BD	Basic-Warmstart
\$80C7	Erweiterung für GOTO, GOSUB und RESTORE
\$80E2	xBasic 64-Befehle codieren
\$8114	xBasic 64-Befehle decodieren
\$8149	Befehlsadresse holen
\$8184	Neue Fehlermeldung ausgeben
\$8191	Befehl HRG
\$81B6	Befehl GCOLOR
\$81F3	Befehl NRM
\$8203	Hires-Koordinatenpaar holen
\$8223	Hires-Punkt setzen/löschen
\$829D	Befehl SET
\$82A4	Befehl RESET
\$82AB	Befehl REVERS
\$82CE	Lores-Koordinatenpaar holen
\$82E7	Befehl @PRINT
\$82F4	Befehl FILL
\$836C	Befehl PAINT
\$8376	Befehl RESCUE
\$83B4	Befehl RENUMBER
\$8417	RU- und CS-Stackpointer auf 0 setzen
\$8422	Befehl REPEAT
\$8454	Befehl UNTIL
\$848F	Befehl JUMP
\$8512	Befehl CALL
\$8540	Befehl SUBEND
\$8568	Befehl EXIT
\$8589	Befehl BRANCH
\$85A5	Befehl VOL
\$85B3	Befehl ENVELOPE
\$85DC	Holt Nibble nach X-Register
\$85E8	Holt Stimme und setzt Zeiger
\$85FF	Befehl WAVE
\$8635	Tabelle der Wellenformen
\$8639	Befehl DUMP
\$86F9	Befehl HELP
\$8757	Befehl HCOPY
\$87B3	Befehl MEMORY
\$8826	Ausgabemaske für MEMORY
\$886D	Befehl CHRCOPY
\$8896	Befehl RAM
\$88AF	Befehl ROM
\$88C8	Holt Zeichennummer und setzt Zeiger
\$88E2	Befehl CREATE
\$88FC	Befehl CHANGE
\$894F	Holt Spriteblock und setzt Zeiger
\$896D	Befehl MOVE
\$89A8	Holt Flag und verändert Carry-Bit
\$89B8	Befehl OVER
\$89F5	Befehl INVERS
\$8A16	Holt Spritenummer und berechnet Byte
\$8A2B	Befehl SPRITE
\$8A9B	Befehl MOBEX
\$8AD3	Befehl MULTI
\$8AE5	Befehl CLEAR
\$8AFB	Befehl ERROR
\$8B17	Befehl DIR
\$8B7F	Befehl BORDER
\$8B86	Befehl PAPER
\$8B8D	Befehl INK
\$8B94	Befehl START
\$8BA0	Tabelle der xBasic-Befehlswörter
\$8C80	Adressen der xBasic-Befehle-1
\$8CE0	Tabelle der xBasic-Fehlermeldungen
\$8DE0	Adressen der Fehlermeldungen
\$8E00	RU-Stack
\$8E80	CS-Stack
\$C000	Farb-RAM bei hochauflösender Grafik
\$C400	Video-RAM bei UDG
\$C800	Neuer Zeichensatz
\$E000	Hires-Bitmap

## 64 — Tastaturänderung

Wenn Sie die Tastaturbelegung auf Ihrem C 64 ändern möchten, gibt es eine einfache Methode, um jeder beliebigen Taste eine andere Bedeutung zu geben.

Wie Sie sicher schon wissen, ist der Checksummer, der in jedem 64'er abgedruckt ist, eine wichtige Hilfe bei der Eingabe der Listings. Da bei diesem Programm das Basic-ROM und das Betriebssystem ins RAM kopiert werden, kann man die Tastaturbelegung ganz einfach ändern.

Wollen Sie zum Beispiel die Y-Taste und die Z-Taste vertauschen, so sind dazu lediglich zwei POKE-Befehle notwendig: **POKE 60289+25,ASC("Z");POKE 60289+12,ASC("Y")**

Wie Sie jede andere Taste umbelegen, sehen Sie aus der folgenden Tabelle:

**POKE 60289+ X ,ASC(" gewünschtes Zeichen ");** ergibt Tasten ohne Shift

**POKE 60354+ X ,ASC(" gewünschtes Zeichen ");** ergibt Tasten mit Shift

**POKE 60419+ X ,ASC(" gewünschtes Zeichen ");** ergibt Tasten mit C=

**POKE 60536+ X ,ASC(" gewünschtes Zeichen ");** ergibt Tasten mit CTRL (Helmut Pilz/gk)

Werteliste für X:										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
00	DEL	RET.	CRSR RIGHT	F7	F1	F3	F5	CRSR DOWN	3	W
10	A	4	Z	S	E	SHIFT LEFT	5	R	D	6
20	C	F	T	X	7	Y	G	8	B	H
30	U	V	9	I	J	0	M	K	O	N
40	+	P	L	-	.	:	@	,	£	*
50	;	HOME	SHIFT RIGHT	=	1	/	1	-	CTRL	2
60	SPACE	C=	Q	STOP						

**Tabelle. Tastaturbelegung des C 64**