

# Checksummer 64 V3 und MSE

Bei beiden Programmen handelt es sich um Eingabeerleichterungen unserer Listings. Ferner werden alle Tippfehler bemerkt und angezeigt.

Mit dem Checksummer 64 V3 läßt sich überprüfen, ob eine Zeile korrekt eingegeben wurde. Dazu muß zuerst das Programm Checksummer 64 V3 geladen und mit RUN gestartet werden. Ist das geschehen, erscheint, sobald Sie eine Zeile eingeben und mit RETURN abschließen haben, links oben auf dem Bildschirm eine geklammerte Zahl in reverser Darstellung. Bei dieser Zahl handelt es sich um eine Prüfsumme. Sie muß mit der ebenfalls geklammerten Zahl am Ende jeder Basic-Zeile übereinstimmen. Tut sie das nicht, haben Sie einen Tippfehler gemacht. Die Prüfsummen im Listing dürfen nicht mit abgetippt werden. Basic-Listings enthalten keinerlei Steuer- und Grafikzeichen, dafür aber unter- beziehungsweise überstrichene Zeichen und Wörter in geschweiften Klammern. Dabei bedeuten:

unterstrichenes Zeichen = SHIFT-Taste + Zeichen

überstrichenes Zeichen = Commodore-Taste + Zeichen

die Wörter in geschweiften Klammern:

UP, DOWN, RIGHT, LEFT = Cursorsteuertasten

Ferner werden alle Farben ausgeschrieben. Die Farbe, deren Abkürzung Sie auf der Tastatur des C 64 wiederfinden, er-

reichen Sie über die Control-Taste (CTRL) beziehungsweise Commodore-Taste plus der Farbtaste

Zahlen in geschweiften Klammern geben an, wie oft die Tastenkombination unmittelbar hinter der Zahl zu drücken ist, zum Beispiel 2SPACE = 2x Leertaste.

Das Listing zu diesem Checksummer V3 finden Sie zum erstenmal in der Ausgabe 8/85, Seite 54, und dem Drucker/Grafik-Sonderheft. Alle anderen Checksummer-Listings (V2) sind damit hinfällig. Die ausführliche Anleitung aus diesen Ausgaben kann jedoch weiterhin benutzt werden.

Der MSE unterstützt die Eingabe von Listings, die in Maschinensprache geschrieben wurden. Bei ihm handelt es sich um ein Maschinensprache-Editor, der Fehleingaben ausschließt. Eine abgetippte Zeile wird nur dann angenommen, wenn sie richtig eingegeben wurde.

Das Listing zum MSE mit ausführlicher Anleitung finden Sie in den Ausgaben 1/85 bis 6/85. Auch dieses Programm ist auf jeder Leserservice-Diskette gespeichert.

Außerdem schicken wir Ihnen gegen Einsendung eines an Sie selbst adressierten Briefumschlags (Größe DIN C5 = 0,80 Mark, DIN C4 = 1,10 Mark Porto) gerne das Listing zum MSE und Checksummer 64 V3 zu.

## C 64-Schreiberling — Drucken wie gemalt

Mit einem grafikfähigen Drucker sind der Kreativität kaum Grenzen gesetzt. Phantasievolle Schriften, wie sie jeder aus Märchen kennt, sind eines der reizvollen Anwendungsgebiete dieser Drucker. Mit dem Programm »Schreiberling« ersetzen sie sogar Tusche und Federhalter.

Wer hat nicht schon die wundervoll geschwungenen Schriften alter Märchenbücher bewundert und sich gewünscht, doch so schreiben zu können? Die Erfahrung zeigt aber, daß es gar nicht so einfach ist, mit Federhalter und Tusche den richtigen Schwung herauszubekommen, ohne dabei in Tintenklecksen unterzugehen. Wer aber trotzdem schöne Grußkarten, Einladungen oder sogar Urkunden in einer phantasievollen Schrift erstellen möchte, ist auf die Hilfe des Computers angewiesen. Zusammen mit dem Programm »Schreiberling« wird es Ihnen sicherlich oft gelingen, Ihre Verwandten und Freunde mit gestochen scharfen Schriftstücken zu überraschen.

»C 64-Schreiberling« verwendet eine der interessantesten Fähigkeiten eines Druckers — seinen Grafikdruck. Jeder, der einen Drucker mit dieser Funktion besitzt, hat sicherlich schon im Handbuch über die Technik des Binärusdrucks gelesen. Was man aber, außer Hardcopies, damit noch alles machen kann, soll hier beschrieben werden. Das Programm wurde für einen CP-80X entwickelt. Da dieser aber die gleichen Steuerzeichen wie ein Epson RX/FX-80 verwendet, funktioniert

»C 64-Schreiberling« auch mit einer ganzen Reihe anderer Drucker.

Das Programm »Schreiberling« (siehe Listing) verwendet den Binärzeichendruck. Dabei hängt das Aussehen eines Buchstabens nicht mehr vom vorprogrammierten Inhalt des Festwertspeichers, sondern von einer eigenen Definition ab. Dazu ist es notwendig, dem Drucker genau zu befehlen, welche Nadel wann und wo drucken soll, um das gewünschte Resultat zu erhalten. Beim Binärzeichendruck werden nur acht der neun vorhandenen Nadeln des Druckers angesprochen. Die Nadeln sind übereinander angeordnet. Die unterste Nadel hat den Wert 1, die oberste den Wert 128 (Bild 1). Um nun ein Zeichen zu erhalten, muß man dem Drucker für jede Nadelstellung einzeln befehlen, welche Nadeln aktiv sein sollen.

Der Druckkopf rückt danach von selbst um ein kleines Stück weiter und druckt die nächste Nadelkombination. Auf diese Art werden beispielsweise Hardcopies vom Bildschirm gedruckt.

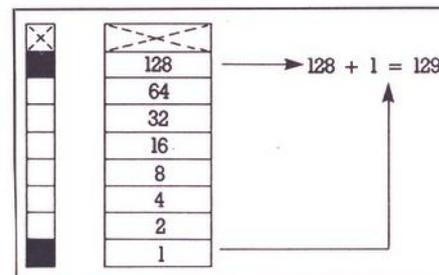


Bild 1. Jede der einzelnen Nadeln eines Druckkopfes hat ihren eigenen Zahlen-Wert

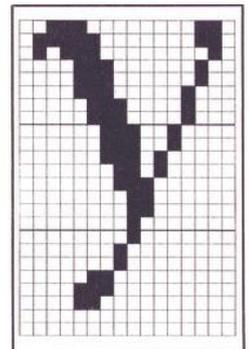


Bild 2. Jeder Buchstabe besteht aus einer 16x24-Punktematrix