

KFC-Super V64.3

Das Programmierhilfemodul KFC-Super des Königsteiner Funk Centers liegt jetzt in einer neuen, überarbeiteten Fassung vor. Hardwaremäßig hat das Modul ein Gehäuse bekommen. Der Schalter zum physikalischen Abschalten des Moduls ist nicht mehr vorhanden.

Softwaremäßig wurde das KFC-Super um eine User-Port-Anzeige und eine RAM-Floppy erweitert.

Info: KFC Super Modul, Königsteiner Funk Center, I. Schäfer, Wiesenstr. 10, 6240 Königstein, Preis: 198 Mark

Gerätenummern vertauschen?

Kann man beim C 64 softwaremäßig die Gerätenummern des Diskettenlaufwerks und der Datensette vertauschen?

Jürgen Golz

Alle Gerätenummern kleiner als 4 werden vom C 64-Betriebssystem gesondert behandelt und keinesfalls über den seriellen Bus ausgegeben. Somit ist es unter keinen Umständen möglich, etwa das Floppy-Laufwerk über die Gerätenummer 1 anzusprechen.

Datenmanager ist billiger

Der Datenmanager 64 von Commodore kostet nicht mehr 198 Mark wie wir in unserem Vergleich von Datenbanken geschrieben haben, sondern nur noch 98 Mark.

Mit dem Joystick scrollen?

Ich besitze einen C 64 mit 1541-Laufwerk. Um meine Programme und Spiele besser überblicken zu können, habe ich mir eine Index-Datei zugelegt. In einer sequentiellen Datei stehen dabei die Namen der Spiele, in einer relativen Datei steht der zugehörige Datensatz mit allen Informationen.

Wie kann ich nun nach dem Einlesen der sequentiellen Datei die Liste der Programmnamen mit dem Joystick beliebig vorwärts und rückwärts scrol-len?

Thomas Graf

Leider gibt es noch keine Basic-Befehle wie »ON JOYSTICK SCROLL ...«, daher muß man in den sauren Apfel beißen und so etwas selbst programmieren. Sie merken schon, daß

solche Anfragen, die darauf hinauslaufen, ein komplettes Programm zu erstellen, im Rahmen des Leserforums nur schlecht beantwortet werden können. Informationen zur Joystickabfrage finden Sie beispielsweise in unserem Extern-Kurs, und wie Sie eine Bildschirmmaske aufbauen und Texte ausgeben, das können Sie den meisten Büchern zum C 64-Basic entnehmen. Wenn Ihnen allerdings ein stufenlos erscheinendes, sehr schnelles Scrolling vorschwebt, wie es bei vielen professionellen Spielen zu sehen ist, dann müssen Sie wohl oder übel zur Maschinensprache greifen — anders geht's nicht.

Computer in die DDR

Was ist zu beachten, wenn man einen C 64 in die DDR exportieren will?

Ausgabe 9/85

Fritz Ott

Computer-Exporte in den Ostblock, in diesem Falle die DDR, gestalten sich unproblematischer als vor einigen Jahren. Grundsätzlich sind die Exportbestimmungen gelockert worden, speziell, was die Ausfuhr von 8-Bit-Rechnern angeht.

Da wir über eine gewisse Erfahrung und Routine verfügen,

was den Export dieser Güter angeht, stehen wir für konkrete Fragen gerne zur Verfügung.

Großversandhaus Quelle,
P. Palombo

Info: Großversandhaus Quelle, Gustav Schickedanz KG, Abt. Export, 8510 Fürth

Fernschreiber am C 64?

Wie kann man einen Fernschreiber als Drucker an den C 64 anschließen?

Ausgabe 5/85

Bernd Alef

Bei diesem Problem kann ich weiterhelfen, denn ich betreibe einen Fernschreiber schon seit einiger Zeit anstelle eines Druckers an meinem C 64.

Frank Stolpe

Geographie-Unterricht mit C 64

Wir suchen Kontakt zu Lehrer-Kollegen, die den Computer im Geographie-Unterricht bereits einsetzen oder noch nutzen wollen.

Bruno Pohl

Info: Verband Deutscher Schulgeographen e.V., Arbeitsgruppe »Computer im Geographieunterricht«, Bruno Pohl, Postfach 510369, 7500 Karlsruhe 51

Bücher

C 64 Computer-Handbuch

Auf der Titelseite heißt es: »Einführung und Referenz für kompetentes Arbeiten«. Und das ist es in der Tat. Das Buch ist eine deutsche Übersetzung und Bearbeitung der englischen Originalausgabe »Programming the Commodore 64« und kann getrost als eines der wenigen Standardwerke zu C 64 gelten.

Auf über mehr als 600 Seiten findet jeder, der sich etwas intensiver mit dem C 64 beschäftigen will, eine Menge an Informationen, Wissenswerte, Tips und Tricks, Grundlagen und Hinweise für Profis. Betrachtet man alleine die Kapitel über Basic, wird sogar Spezialisten in dieser Hinsicht das Lesen bestimmt nicht langweilig. Man merkt mit jeder Seite, daß dieses Buch von einem wirklichen Könnern mit langer praktischer Erfahrung geschrieben wurde, ohne überflüssige Ballast, konzentriert und doch an wichtigen Stellen ausführlich genug. Das

Buch ist in 17 Kapiteln aufgeteilt, zusätzlich kommt ein Anhang mit wichtigen Tabellen sowie ein ausführliches Stichwortregister. Einen guten Eindruck von dem Umfang der behandelten Themen vermittelt ein Einblick in das Inhaltsverzeichnis:

Kapitel 1 und 2: Dem Vorwort folgt eine allgemeine Einführung über die Eigenschaften des C 64.

3. C 64/SX 64 Basic zum Nachschlagen. Alle Befehle des C 64 mit vielen interessanten Details.

4. Effektives Programmieren in Basic. Optimierung von Basic-Programmen mit vielen Beispielen.

5. Architektur des C 64. Einführung in die Hardware des C 64, alles über die Ports.

6. C 64/SX 64 Basic für Professionelle. Wie Besonderheiten des Basic und eine Reihe von Dienstprogrammen und Erweiterungen.

7. Einführung in die Maschinensprache des 6510. Umfassende Beschreibung der CPU 6510 mit vielen Beispielen und Problemlösungen.

9. Verbindung von Basic und Maschinencode.

10. Der Befehlssatz der CPU 6510

11. ROM-Führer. Speicherbelegung und Betriebssystemroutinen.

12. Grafik

13. Ton und Musik

14. Band

15. Diskette

16. Die Spiele-Ports. Joysticks, Drehregler, Grafiktablett, Maus und Lichtgriffel etc.

17. Drucker, Plotter, Modems

Dieses Buch kann jedem wärmstens empfohlen werden, der sich etwas näher mit dem C 64 beschäftigen will, sei es nur in Basic oder auch in Maschinensprache. Ein Handbuch, das garantiert nicht im Regal verstaubt. (gk)

Info: Raeto West, C 64 Computer Handbuch, TeWi-Verlag, 600 Seiten, ISBN 3-921803-24-1, Preis 66 Mark

35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64

Die Freunde von Computerspielen soll dieser Band ansprechen. Auf 141 Seiten werden 35 Spielprogramme vorgestellt, vom Lernspiel über Brettspiele

bis zum Reaktionsspiel. Es handelt sich dabei um reine Basicprogramme, die meistens recht kurz gehalten sind. Leider waren die hervorragenden Möglichkeiten des C 64, wie HiRes-Grafik und Sprites, kaum genutzt.

Das Abtippen der undokumentierten Listings wird durch die Grafikzeichen erschwert. Einen gewissen Einblick in die Programme geben die Variationsvorschläge, die es zu jedem Spiel gibt. Dabei erhält man Hinweise, wie man die Schwierigkeit, die Dauer oder andere Spielparameter ändern kann. Dies kann auch vom Computereinsteiger nachvollzogen werden und trägt vielleicht zum Verständnis der Programme bei.

Meiner Ansicht nach sind insbesondere die Brett- und Lernspiele interessant. Wer käufliche Spiele kennt, wird von den Reaktions- und Actionspielen enttäuscht sein, die von der Aufmachung und Geschwindigkeit her natürlich nicht mit den kommerziellen Programmen mithalten können.

(Gerhard Pehland)

Info: John Mihalik, 35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64, Markt & Technik Verlag 1984, MT 774, ISBN 3-89090-064-X, 141 Seiten, 24,80 Mark