

Wie bedient man einen Assembler

Die Programmierung in Maschinensprache ist für diejenigen, die den Assemblerkurs verfolgt haben, hoffentlich keine Alchimie mehr. Zum Programmieren von Maschinenroutinen verwendet man meist einen Assembler, ein spezielles Programm. Wie aber ein solcher Assembler bedient wird, ist für viele ein Buch mit sieben Siegeln. Am Beispiel »Hypra-Ass« zeigen wir besonders dem Anfänger, wie man mit einem solchen Programm umgeht. Es werden Begriffe erklärt wie Opcodes, Pseudo-Opcodes, Makros und eben alles andere, wo häufig Schwierigkeiten bei der Arbeit mit einem Assembler auftreten.

Neues von der CFA

Vom 18.10 bis 20.1 fand die Commodore-Fachausstellung statt. Hier zeigten internationale Aussteller, was es Neues rund um die Commodore-Computer gab. Ein erster Messebericht gibt Ihnen Auskunft über die heißeste Software und die neueste Hardware.

Druckervergleich: 9 oder 18 Nadeln?

Kann der NEC P2 unsere neue Referenz (Epson FX-85) schlagen? Lesen Sie, wie sich mit 18 Nadeln drucken läßt. Auch der neue Taxan beweist was er kann. Und das ist nicht wenig. Der dritte Drucker, den wir Ihnen vorstellen, glänzt durch seine Geschwindigkeit: 180 Zeichen pro Sekunde. Sein Name: Fujitsu DPMG9. Seien Sie gespannt.

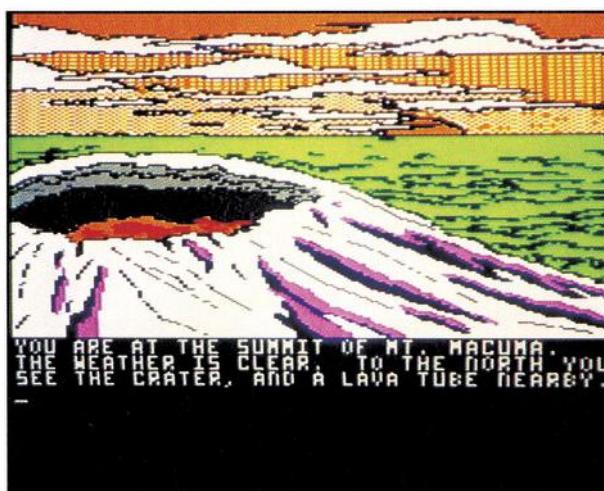
Lernvorteil

Soft-Learning heißt ein neues computergestütztes Lernverfahren für Sprachen. Durch konsequente Anwendung neuester Erkenntnisse der Lernforschung lassen sich mitunter erstaunliche Ergebnisse erzielen. Einer unserer Redakteure unterzieht sich einem Praxistest.



Monitore

Wie funktionieren Monitore? Wir zeigen Ihnen, was die verschiedenen Typen und Anschlußnormen auszeichnet. Sie erfahren, auf welche Daten Sie beim Kauf unbedingt achten sollten und wie Sie die verschiedenen Geräte an den C 64 und C 128 anschließen. Der erste Teil der Marktübersicht »Monitore« hilft dabei.



Hilfen für Adventures

Kommen Sie mit Adventures nicht klar? Auf fünf Seiten bekommen Sie die Lösungen für bekannte und brandaktuelle Adventures. Sogar die Geheimnisse des 85000-Mark-Adventures »Eureka« werden gelüftet. Lernen Sie den Gewinner kennen. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe.



Schachspiele

Schachspiele sind immer noch aktuell, stellen sie doch große Anforderungen an den Programmierer. Hier geht es um das Erfinden von Algorithmen. Sie können in einem Grundlagenartikel lesen, worauf es bei Schachprogrammen ankommt. Ein Vergleichstest ermittelt das stärkste Schachprogramm.

Der 64'er-Eprommer

Mit unserer Bauanleitung können Sie sich selbst, mit wenig Geld, einen EPROM-Brenner bauen. Er besitzt durchaus die Leistungen, die man von einem professionellen Gerät erwarten kann. Ein Modul-Generator erleichtert Ihnen die Programmierung von EPROMs. Jetzt können Sie auch Basic-Programme schnell von EPROMs laden.

Außerdem ...

- Hyperscreen. Selbst der Bildschirmrahmen ist nicht vor Sprites sicher
- Computer für Behinderte
- So geht's: Wie man EPROMs brennt
- Anwendung des Monats: Berechnungen in der Chemie
- ... und wieder viele Tips und Tricks für C 64 und C 128.