

Zur Bedienung des Programms:

Nach der Initialisierung mittels SYS 828 werden Sprites nicht mehr durch POKE 53269,X ein- oder ausgeschaltet, sondern durch POKE 930,X1 und POKE 931,X2. Das Bitmuster (!) von X1 gibt an, welche Sprites Y-Koordinaten von 0 bis 255 haben, X2 enthält das Bitmuster der Sprites mit Y-Koordinaten über 255. Ansonsten werden die Y-Koordinaten in den normalen Registern von 53249 bis 53263 eingetragen. Auf diese Weise sind Y-Koordinaten von 0 bis 511 möglich, wobei die Sichtbarkeit der Sprites je nach vorhandenem Monitor oder Fernsehgerät variiert.

Normalerweise sind Sprites mit Y-Koordinaten von 290 gerade noch sichtbar.

Hierzu einige Beispiele:

```
POKE 930,PEEK(930) OR 213:POKE
931,PEEK(931)AND(255-213):
POKE 53249+2*3,5 — Sprite 4 hat die Y-Koordinate 5
POKE 930,PEEK(930)AND(255-217):POKE 931,PEEK(931)
OR 217:
POKE 53249+7*2,7 — Sprite 8 hat die Y-Koordinate 262
POKE 930,PEEK(930)OR210:POKE 931,PEEK(931)OR210:
POKE 53249,3 — Sprite 1 hat die Y-Koordinaten 3 und 258, ist
also zweimal auf dem Bildschirm sichtbar.
```

So ist eine Darstellung von 16 Sprites möglich. Das Demo- programm im Listing 5 bewegt ein Sprite über den erweiterten Bildschirm.

Noch ein Tip zur Verwendung dieses Utilitys:

Beim Einbau in eigene Programme sollten Sie darauf achten, daß die letzte vom VIC II-Chip addressierbare Speicherstelle, also im Normalfall 16383, den Wert 0 besitzt, da sonst schwarze Streifen Ihren Bildrand verunstalten.

(Anton Ernst/tr)

```
programm : screenenlarger 033c 03a2
_____
033c : 78 a9 7f 8d 0d dc a9 5d 33
0344 : 8d 14 03 a9 03 8d 15 03 c8
034c : a9 01 8d 1a d0 a9 f7 8d 72
0354 : 12 d0 a9 00 8d ff 3f 58 bf
035c : 60 78 ad 19 d0 8d 19 d0 06
0364 : ad 12 d0 c9 f8 d0 0d a9 25
036c : 17 8d 11 d0 a9 ff 8d 12 9d
0374 : d0 4c 81 ea c9 ff d0 13 2e
037c : ad a3 03 8d 15 d0 a9 28 3c
0384 : 8d 12 d0 a9 97 8d 11 d0 4f
038c : 4c 81 ea a9 1b 8d 11 d0 8d
0394 : a9 f8 8d 12 d0 ad a2 03 6a
039c : 8d 15 d0 4c 31 ea 00 00 dc
```

Listing 4. Der »Riesen-Bildschirm«

```
1 POKE 53248,100:POKE 53287,7:POKE 2040,11
:FOR I=0 TO 63:POKE 704+I,255:NEXT <046>
2 FOR I=0 TO 290:POKE 53249,I+255*(I>255):
POKE 930,-(I<256):POKE 931,-(I>255):NEXT
:GOTO 2 <074>
```

© 64'er

Listing 5. »Demo Enlarger«. Bitte verwenden Sie zur Eingabe den Checksummer.

Die Commander-Datasette streikt nie wieder

Der Artikel über die Datasettenverbesserung hat bei mir und auch bekannten Computer-Fans Anklang gefunden. Leider mußte ich bald darauf feststellen, daß die Einbuanleitung des

Komperators nur für die neue Datasette ausgelegt war. Ein Computerkollege, der leider nur eine Datasette des Typs »Commander — Computer Datasette Model NO: PM-4401C« hat, und den Komperator einbauen wollte, stieß dabei auf diese Schwierigkeiten und bat mich als Elektroniker um Abhilfe. Nach detaillierten Messungen mit dem Oszilloskop fand ich dabei die Anschlüsse heraus und baute den Komperator in seiner Datasette ein. Um auch anderen Computerfans die Möglichkeit zu geben, sich die Schaltung in ihre Commander-Datasette einzubauen, zeigen die beiden Pfeile in Bild 1 den Anschluß an die Platine.

(Peter Ehlert/tr)

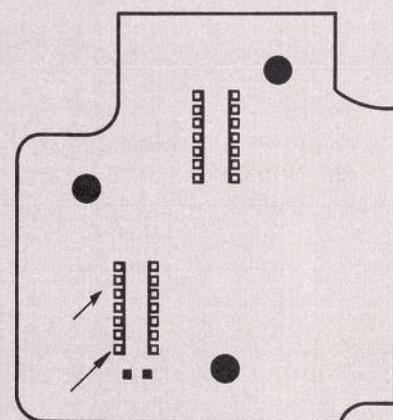


Bild 1. So schließt man den »Komperator« an die Commander-Datasette an.



wurde von Maas und Alaze entwickelt. Generalvertrieb für Deutschland hat Milan Rajčić, Hammaner Str. 42, 4300 Essen 1, Tel. 0201/224141. Anfragen von Händlern sind an diese Adresse zu richten.

Prüfungsfragen, Ausgabe 9/85, Seite 57

Das in diesem Listing enthaltene Löschen von Sachgebieten funktioniert nicht. Die abgedruckte Fassung löscht statt des gewünschten Sachgebiets das benachbarte. Deshalb folgender Änderungsvorschlag:

```
12766 OPEN
15,8,15,"S:" + SA$(A) + "/S":
CLOSE 15
12767 OPEN 15,8,15,"S:
?" + SA$(A):CLOSE 15
12768 OPEN 15,8,15,"S:
??" + SA$(A):CLOSE 15
```

Die Zeilen 12830 bis 12832 sind ersatzlos zu streichen.

Hardcopy in doppelter Größe, Sonderheft 4, Seite 64

In Listing 1, Zeile 320 ist eine Zahl unleserlich abgedruckt. Bei ihr handelt es sich um die Zahl »41«; dann stimmt's.