



Fehlerteufelchen

Befehlstabelle 6510, Sonderheft 8/85, Seite 174 und 175

In diesem Beitrag wurden zwei Maschinenbefehle mit falschem Hexcode versehen. Der Befehl »CPX #OP« hat den Hex-Code »\$E0« und der Befehl »LDX OP« »\$A6«.

Entdeckungsreise durch den C 128, Ausgabe 12/85, Seite 43

In der dort beschriebenen »OLD«-Routine wurde vergessen, einen Vektor zu restaurieren. Damit die Routine fehlerfrei arbeitet, ist der »BCC«-Befehl in der Speicherstelle \$0E047 abzuändern. Statt nach \$0E050 muß nach \$0E04B verzweigt werden.

Interface Kaufhilfe, Ausgabe 12/85, Seite 24ff

Die Preise von den dort beschriebenen Görlitz Interfaces stimmen nicht mehr. Ab jetzt kosten das:

8422 Interface (inklusive Mehrwertsteuer) 249 Mark, das 8423 Interface (inklusive Mehrwertsteuer) 284 Mark, das 8424 Interface (inklusive Mehrwertsteuer) 339 Mark.

Ein schneller »Drawline« Algorithmus, Sonderheft 8/85, Seite 167

In Bild 2 ist die Bildunterschrift falsch. Dort steht »Eine Strecke mit der Steigung 1 ...«. Richtig ist aber »Eine Strecke mit der Steigung < > 1 ...«.

Haushaltskasse, Sonderheft 7/85, Seite 118

Die Zeile 9950 lautet richtig:
9950 A1\$ = A1\$ + RIGHT\$
(" {8SPACE} " + STR\$(INT(B*100) + 1),8)

Nicht nur ein Geheimdienst CIA, Ausgabe 2/86, Seite 93ff

Im Listing 1 ist die Zeile 160 falsch. Sie lautet richtig:
160 POKE CIA + 14,
PEEK(CIA + 14) OR 128

Paint Magic und Basic-Programme, Ausgabe 2/86, Seite 81

Sollten Sie keine Bilder in eigene Basic-Programme einbinden können, ist der Befehl POKE 24565,96 durch den Befehl POKE 24565,60 zu ersetzen. Sollte das nicht zum Erfolg führen, versuchen Sie es bitte mit POKE 24565,68 oder geben statt SYS 24513 den Befehl SYS 24518 ein.

Assembler 64, Ausgabe 1/86, Seite 58ff

Im Listing 1 auf Seite 60 steht im Programmkopf ein Klammeraffe, gefolgt von einem Doppelpunkt und dem Programmnamen. Der Klammeraffe und der Doppelpunkt gehören natürlich nicht dorthin. Bei der Eingabe des Programms mit dem MSE dürfen diese beiden Zeichen folglich nicht mit eingegeben werden.

An alle Einsteiger in Maschinensprache!

Haben Sie schon die ersten Schritte in Richtung Maschinensprache hinter sich?

Vielleicht kennen Sie schon, zumindest in etwa, die Befehle des Prozessors. Aber trotz Assembler-Kurse und dem Studium einiger Bücher gibt es noch Probleme und viele Fragen bleiben unbeantwortet.

Wir möchten Ihnen helfen. Schildern Sie uns Ihr Problem. Wo haben Sie Schwierigkeiten? Was verstehen Sie (noch) nicht so ganz? Wir werden Ihre Fragen beantworten, persönlich, oder, wenn von allgemeinem Interesse, im 64'er.

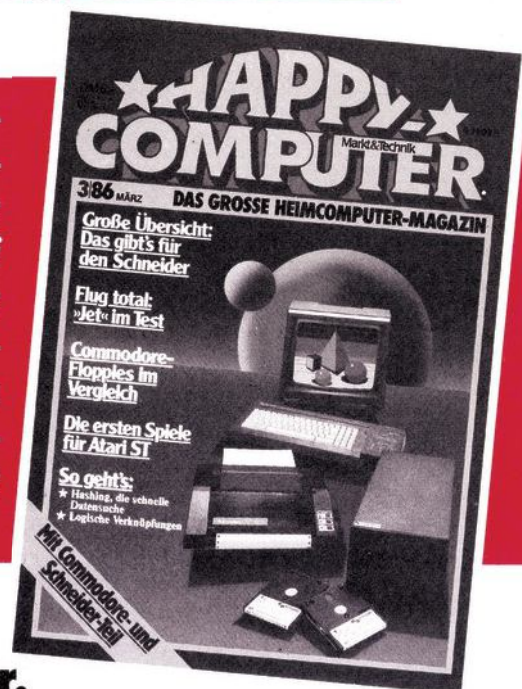
Schreiben Sie unter dem Stichwort »Problem in Maschinensprache« an Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion 64'er, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Für C64-Fans ist

DER GROSSE COMMODORE-SONDERTEIL

in »Happy-Computer« Grund genug, sich Mitte jeden Monats die neue Ausgabe zu kaufen. Das Märzheft ist jetzt erschienen:

★ **Husky-Basic:** Die mächtige Basic-Erweiterung für Grafik, Sound und strukturiertes Programmieren ★ **Copter-Fight:** Das Hubschrauber-Kampfspiel für zwei Personen ★ **Astronomie für jedermann:** Lernen Sie alle Planeten unseres Sonnensystems kennen ★ **Kurs:** Action durch Assembler ★ **Hardware-Bastelei:** Automatische Telefonnummernwahl mit dem C64



»Happy-Computer« 3/86 erhalten Sie jetzt bei Ihrem Zeitschriftenhändler.