

Tips und Tricks zum Print Shop

Eines der beliebtesten Anwender-Programme ist zu recht der »Print Shop«. Wir zeigen Ihnen, wie Sie noch mehr aus diesem Super-Programm heraus holen können. Machen Sie den »Print Shop« komfortabler als er ist!

Ein Programm geht um die Welt — So oder ähnlich kann man den Erfolg des »Print Shop« bezeichnen. Gute Ideen, einfachste Bedienung und fantastische Druckergebnisse ließen dieses Programm fast schon zur Standardausrüstung neben jedem Drucker werden.

Nun sind die Fähigkeiten des »Print Shop« aber noch lange nicht erschöpft, wenn man alle im Handbuch beschriebenen Funktionen kennt. Was man noch so alles mit dem »Print Shop« machen kann, darüber wollen wir in unregelmäßiger Folge berichten. Und hiermit ergeht gleich ein Aufruf an alle »Print-Shop«-Benutzer: Wenn Sie uns über irgendeine interessante Anwendung mit dem »Print Shop« berichten können, dann schreiben Sie uns doch. Wer weiß, vielleicht finden Sie dann Ihren Artikel in einer der nächsten 64'er wieder. Berichte, Programme, Bilder und sonstiges zum Thema »Print Shop« schicken Sie bitte an: Markt und Technik Verlag AG, Redaktion 64'er, Boris Schneider, Hans-Pinsel-Str. 2, 8011 Haar.

Print Shop und Hi-Eddi

Ein Problem, daß beim »Print Shop« recht häufig auftaucht, ist die Zusammenarbeit mit anderen Programmen, beispielsweise mit Zeichenprogrammen wie »Blazing Paddles« oder »Koala-Painter«. »Print Shop« akzeptiert nämlich im Menüpunkt »Screen Magic« nur einfarbige hochauflösende Bilder, die bei \$2000 im Speicher beginnen. So steht es jedenfalls in der Anleitung. Im Klartext bedeutet dies für den Benutzer, daß er nur von sehr wenigen Programmen Bilder übernehmen kann. Eines davon ist zum Glück bei fast jedem unserer Leser vorhanden: Es handelt sich um »Hi-Eddi« von Hans Haberl, unser Listing des Monats in der Ausgabe 1/85. Ein Bild, das mit »Hi-Eddi« gezeichnet wurde, kann im »Print Shop« unter dem Menüpunkt »Screen Magic« geladen werden. Dies geht natürlich auch in der anderen Richtung. So kann man in seine Grafikbilder der Schriften mit dem »Print Shop« einfügen. Besitzer anderer Zeichenprogramme müssen ihre Bilder in das »Print Shop«- oder »Hi-Eddi«-Format konvertieren. Am einfachsten geht das mit dem »Hi-Eddi plus«, einer stark verbesserten »Hi-Eddi«-Version, die im Markt & Technik-Verlag als Buch mit beiliegender Programmdiskette erschienen ist. Mit dem »Hi-Eddi plus« können Bilder von »Paint Magic«, »Koala Painter«, »Blazing Paddles«, »Doodle« und noch einigen anderen geladen und im »Hi-Eddi«-Format gespeichert werden, so daß Sie mit dem »Print Shop« weiterbearbeitet werden können.

Bilder in das »Screen Magic«-Programm vom »Print Shop« zu übernehmen ist eine nette Sache. Leider kann man aber diese Bilder nicht verwenden, um damit in den anderen Programmen zu arbeiten. Bis jetzt war es also nicht möglich, Grußkarten zu erstellen oder Schilder zu drucken, die Teile von eigenen Bildern enthalten. Die einzige Möglichkeit bietet der »Graphic Editor«, in dem man eigene Grafikzeichen definieren kann. Doch ist dieser Editor sehr umständlich zu bedienen und bietet wenig Möglichkeiten. Auf den nächsten beiden Seiten finden Sie deswegen das Listing eines Konvertierungsprogramms, mit dem Sie Sprites im »Print Shop« als Grafikzeichen verwenden können. Ein Sprite wird dabei an das »Print Shop«-Format angepaßt und auf Diskette gespeichert, so daß Sie es als Grafikzeichen in den einzelnen »Print Shop«-Programmen verwenden können. Es ist also möglich, mit jedem beliebigen Sprite-Editor seine Grafikzeichen zu definieren. Außerdem können Sie schon fertiggestellte Sprites in den »Print Shop« übernehmen.

Sprites und Print Shop

Der Umformer bietet aber noch mehr Möglichkeiten: So können auch Multicolor-Sprites in Grafikzeichen mit Graustufungen verwandelt werden. Zwei Sprites über- oder nebeneinander können ebenso in ein Grafikzeichen gepackt werden, wie ein Block aus maximal vier Sprites.

Wer den »Hi-Eddi« besitzt, kann dann auch aus hochauflösenden Grafiken Ausschnitte in den »Print Shop« übernehmen. Der Ausschnitt wird mit »GET« einfach in ein Sprite kopiert und als Sprite auf Diskette gespeichert. Größere Ausschnitte können in mehrere Sprites kopiert werden, denn das Konvertierungsprogramm kann ja bis zu vier Sprites in ein Grafikzeichen übernehmen.

Die Bedienung des Programms ist sehr einfach und erklärt sich fast von selbst. Allerdings ist das Programm recht langsam, da es vollständig in Basic programmiert wurde. Verlieren Sie nicht die Geduld, wenn das Programm über eine Minute an einem Sprite rechnet. Es kann übrigens nicht kompiliert werden, da sonst der Sprite-Speicher mit dem Programmspeicher kollidieren würde.

Und ein weiteres muß beachtet werden: Das Umrechnungsprogramm arbeitet nur mit der A-Seite des »Print Shop« für Nicht-Commodore-Drucker zusammen! Vielleicht paßt einer unserer Leser das Programm an die Commodore-Drucker-Version an und schickt uns die notwendigen Änderungen. Die Anpassung an die niedrigere Auflösung der Commodore-Drucker-Version dürfte aber Dank des übersichtlichen Listings kein Problem sein.

Und nun viel Spaß beim Konvertieren ihrer Grafiken ins »Print Shop«-Format!

(A. Nothaft/bs)



Achtung ★ Stop ★

Wichtige Mitteilung ★ Stop

Einsendeschluß für den Programmierwettbewerb Musik aus der Ausgabe 2/86, Seite 167, ist Freitag, der 28. Februar 1986.

(tr)

```

10 V=53248 <143>
20 POKE V+21,0 : POKE V+29,0 : POKE V+23,0 <091>
   : POKE V+16,0 <055>
30 PRINT CHR$(142);CHR$(8) <003>
40 POKE 53280,11:POKE 53281,12:POKE 646,0 <130>
50 PRINT" (CLR,RVSON,11SPACE)PRINT-SHOP-UM- <075>
   FORMER(10SPACE,RVOFF)";
60 PRINT" (RVSON,40SPACE,RVOFF)";
70 PRINT" (RVSON,8SPACE)(C) ANDREAS NOTHAFT <230>
   1985(8SPACE,RVOFF)";
80 PRINT" (2DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)0 (SPACE, <248>
   RVOFF,SPACE)- PROGRAMM-ENDE"
90 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)1 (SPACE,R <078>
   VOFF,SPACE)- INFORMATIONEN"
100 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)2 (SPACE, <013>
   RVOFF,SPACE)- DIRECTORY ANZEIGEN"
110 PRINT"-----" <090>
   -----";
120 PRINT" (SPACE,RVSON,SPACE)3 (SPACE,RVOFF <045>
   ,SPACE)- 1 HIRES-SPRITE "
130 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)4 (SPACE, <211>
   RVOFF,SPACE)- 1 MULTI-C-SPRITE (NORMAL
   GROESSE) "
140 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)5 (SPACE, <116>
   RVOFF,SPACE)- 2 HIRES-SPRITES (NEBENEI
   NADER) "
150 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)6 (SPACE, <098>
   RVOFF,SPACE)- 2 HIRES-SPRITES (UEBEREI
   NADER) "
160 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)7 (SPACE, <015>
   RVOFF,SPACE)- 4 HIRES-SPRITES"
170 GET G$:IF G$="" THEN 170 <031>
180 IF G$="0" THEN 270 <073>
190 IF G$="1" THEN 310 <167>
200 IF G$="2" THEN 3730 <152>
210 IF G$="3" THEN 520 <204>
220 IF G$="4" THEN 910 <095>
230 IF G$="5" THEN 1810 <023>
240 IF G$="6" THEN 2140 <158>
250 IF G$="7" THEN 2600 <016>
260 GOTO 170 <046>
270 PRINT"(CLR,DOWN)SIND SIE SICHER ??? (J <021>
   /N)"
280 GET G$:IF G$="" THEN 280 <240>
290 IF G$="J" THEN SYS 64738 <126>
300 RUN <088>
310 REM ***** <110>
320 REM ***** INFORMATIONEN ***** <167>
330 REM ***** <130>
340 A$="INFORMATIONEN":GOSUB 3090 <133>
350 PRINT" (DOWN,SPACE)DIESES PROGRAMM VERA <017>
   ENDERT DIE DATEN"
360 PRINT" VON SPRITES SO, DASS SIE VON DE <025>
   M"
370 PRINT" PROGRAMM ";CHR$(34);"PRINT SHOP <126>
   ";CHR$(34);" VERWENDET"
380 PRINT" WERDEN KOENNEN." <212>
390 PRINT" (DOWN,SPACE)AUFGRUND DER AUFLUES <007>
   UNGS-PUNKTE"
400 PRINT" FUNKTIONIERT DIESES PROGRAMM NU <029>
   R MIT"
410 PRINT" DER (SPACE,RVSON)PRINT SHOP VERS <067>
   ION FUER"
420 PRINT" (5SPACE,RVSON)NICHT COMMODORE DR <023>
   UCKER (RVOFF). "
430 PRINT" (DOWN,SPACE)DIE EINZULESENDE DA <220>
   TEN KOENNEN"
440 PRINT" ENTWEDER AUS EINER SEQUENTIELLE <173>
   N DATEI"
450 PRINT" ODER AUS EINEM PROGRAMM-FILE BE <200>
   STEHEN. "
460 PRINT" ES WERDEN JEWEILS NUR DIE ERSTE <213>
   N "
470 PRINT" 63 BYTES GELESEN." <058>
480 PRINT" (2DOWN,3SPACE)VIEL ERFOLG MIT DI <021>
   ESEM PRG WUENSCHT"
490 PRINT" (RVSON,5SPACE)ANDREAS, (2SPACE)TH <213>
   ORSTEN UND MATTHIAS (4SPACE,RVOFF)"
500 GOSUB 3150 <138>
510 RUN <042>
520 REM ***** <066>

530 REM 1 HIRES-SPRITE (NORMALGROESSE) <076>
540 REM ***** <086>
550 AZ=1:GOSUB 2940 <155>
560 A$="1 HIRES-SPRITE (NORMALGROESSE) " <092>
570 GOSUB 3090 :REM NAME-AMZEIGEN <073>
580 POKE V+21,3 <221>
590 POKE 2040,192:POKE 2041,192 <070>
600 POKE V,126:POKE V+1,140 <064>
610 POKE V+2,170:POKE V+3,130 <055>
620 POKE V+29,2:POKE V+23,2 <142>
630 POKE V+39,15:POKE V+40,15 <126>
640 GOSUB 3640 <072>
650 POKE V+21,0 <032>
660 GOSUB 3050: REM FILL MIT 00 <084>
670 AN=12288 : A1=22584 : Z1=0 : Z=0:S1=00: <050>
   B=0 <006>
680 PRINT" (HOME,2DOWN)";
690 FOR TH=0 TO 20:PRINT TH:NEXT:PRINT" (HO <222>
   ME,2DOWN)";
700 FOR P=1 TO 21 <012>
710 PRINT" (4RIGHT)+ " <249>
720 FOR M=1 TO 3 <087>
730 A=PEEK (AN+Z) <034>
740 FOR N=21 TO 0 STEP -3 <057>
750 IF A>=2+(N/3) THEN B=B+2+(N+2):B=B+2+( <039>
   N+1):B=B+2+N : A=A-2+(N/3) <075>
760 NEXT N : Z=Z+1
770 C=INT (B/65536) : D=INT ((B-(C*65536))/256 <082>
   ) : E=B-(C*65536+D*256) <179>
780 B=0 <025>
790 POKE A1+Z1+S1,C : POKE A1+Z1+S1+11,C <162>
800 POKE A1+Z1+S1+1,D:POKE A1+Z1+S1+11+1,D <109>
810 POKE A1+Z1+S1+2,E:POKE A1+Z1+S1+11+2,E <118>
820 Z1=Z1+3 <004>
830 NEXT M : S1=S1+22 : Z1=0 <218>
840 NEXT P <249>
850 GOSUB 3220:REM SAVE <033>
860 GOSUB 3360:REM FEHLER ??? <003>
870 IF A=0 THEN RUN
880 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)DISK-ERR <048>
   OR (SPACE,RVOFF): ";A;A$;B;C <020>
890 GOSUB 3150 <202>
900 GOTO 850 <202>
910 REM ***** <202>
920 REM *1 MULTI-C-SPRITE (NORMALGR.)* <248>
930 REM ***** <222>
940 AZ=1:GOSUB 2940 <035>
950 A$="1 MULTI-C-SPRITE (NORMALGR. )" <153>
960 GOSUB 3090 <203>
970 GOSUB 3050 <084>
980 POKE 2040,192 <223>
990 POKE 2041,192 <041>
1000 V=53248 <115>
1010 POKE V+21,3 <141>
1020 POKE V,220:POKE V+1,185 <010>
1030 POKE V+2,5:POKE V+3,175:POKE V+16,2 <199>
1040 POKE V+28,3:POKE V+29,2:POKE V+23,2 <001>
1050 C1=15 : C2=11 : C3=00 : C4=12 <003>
1060 POKE V+33,C1 : POKE V+37,C2 : POKE V+ <020>
   38,C3 : POKE V+39,C4 : POKE V+40,C4
1070 PRINT" (WHITE,HOME)":FOR I=1 TO 40 :PR <148>
   INT" ";:NEXT
1080 PRINT" (DOWN)":FOR I=1 TO 40 :PRINT" " <223>
   ;:NEXT
1090 A$="1 MULTI-C-SPRITE (NORMALGR.)":GOS <160>
   UB 3090
1100 PRINT" (3DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)F1 (SPA <131>
   CE,RVOFF,SPACE)= MULTI-COLOR-FARBE #0
   1"
1110 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)F3 (SPAC <207>
   E,RVOFF,SPACE)= MULTI-COLOR-FARBE #02
   "
1120 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)F5 (SPAC <250>
   E,RVOFF,SPACE)= MULTI-COLOR-FARBE #03
   "
1130 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)F7 (SPAC <037>
   E,RVOFF,SPACE)= MULTI-COLOR-FARBE #04
   "
1140 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)F8 (SPAC <197>
   E,RVOFF,SPACE)= ZURUECK INS MENUE"
1150 PRINT" (2DOWN,SPACE)RETURN = WEITER IM

```

Listing »Print Shop-Umformer«. Mit diesem Programm können Sie Ihre Sprites im »Print Shop« verwenden.
Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 55.

```

PROGRAMM"
1160 GET G$:IF G$="" THEN 1160
1170 IF G$=CHR$(133) THEN GOSUB 1240
1180 IF G$=CHR$(134) THEN GOSUB 1290
1190 IF G$=CHR$(135) THEN GOSUB 1340
1200 IF G$=CHR$(136) THEN GOSUB 1390
1210 IF G$=CHR$(140) THEN RUN
1220 IF G$<>CHR$(13) THEN 1160
1230 GOTO 1440
1240 IF C1=0 THEN C1=11 : GOTO 1280
1250 IF C1=11 THEN C1=12 : GOTO 1280
1260 IF C1=12 THEN C1=15 : GOTO 1280
1270 IF C1=15 THEN C1=0
1280 POKE V+33,C1:RETURN
1290 IF C2=0 THEN C2=11 : GOTO 1330
1300 IF C2=11 THEN C2=12 : GOTO 1330
1310 IF C2=12 THEN C2=15 : GOTO 1330
1320 IF C2=15 THEN C2=0
1330 POKE V+37,C2:RETURN
1340 IF C3=0 THEN C3=11 : GOTO 1380
1350 IF C3=11 THEN C3=12 : GOTO 1380
1360 IF C3=12 THEN C3=15 : GOTO 1380
1370 IF C3=15 THEN C3=0
1380 POKE V+38,C3:RETURN
1390 IF C4=0 THEN C4=11 : GOTO 1430
1400 IF C4=11 THEN C4=12 : GOTO 1430
1410 IF C4=12 THEN C4=15 : GOTO 1430
1420 IF C4=15 THEN C4=0
1430 POKE V+39,C4:POKE V+40,C4:RETURN
1440 POKE V+21,0:POKE V+28,0
1450 POKE 53280,11:POKE 53281,12:POKE 646,
0
1460 GOSUB 3090
1470 A1=22584:Z=0:AN=12288:S1=0
1480 PRINT "HOME,2DOWN";
1490 FOR TH=0 TO 20:PRINT TH:NEXT:PRINT "H
OME,2DOWN";
1500 FOR P=0 TO 20:FOR K=0 TO 2:F$="":FF$=
""
1520 A=PEEK(AN+(P*3)+K)
1530 FOR M=3 TO 0 STEP-1
1540 FOR N=3 TO 0 STEP-1
1550 IF A>=2↑(N*2+N) THEN A=A-2↑(N*2+N):B=B
+2↑N
1560 NEXT N
1570 IF B=0 THEN F=C1
1580 IF B=1 THEN F=C2
1590 IF B=2 THEN F=C4
1600 IF B=3 THEN F=C3
1610 IF F=0 THEN F$=F$+"11111":FF$=FF$+"1
1111"
1620 IF F=11 THEN F$=F$+"110110"
:FF$=FF$+"011011"
1630 IF F=12 THEN F$=F$+"111000"
:FF$=FF$+"000111"
1640 IF F=15 THEN F$=F$+"000000":FF$=FF$+"
000000"
1650 B=0:F=0:NEXT M
1660 FOR R=1 TO 24
1670 IF MID$(F$,R,1)="1" THEN G=G+2↑(24-R)
1680 IF MID$(FF$,R,1)="1" THEN H=H+2↑(24-R)
1690 NEXT R
1700 C=INT(G/65536):D=INT((G-(C*65536))/25
6):E=G-(C*65536+D*256):G=0
1710 POKE A1+Z+S1,C:POKE A1+Z+1+S1,D:POKE
A1+Z+2+S1,E
1720 C=INT(H/65536):D=INT((H-C*65536)/256)
:E=H-(C*65536+D*256):H=0
1730 POKE A1+Z+11+S1,C:POKE A1+Z+12+S1,D:P
OKE A1+Z+13+S1,E
1740 Z=Z+3:NEXT K:S1=S1+22:Z=0:PRINT "4RIG
HT":NEXT P
1750 GOSUB 3220:REM SAVE
1760 GOSUB 3360:REM DISK ERROR
1770 IF A=0 THEN RUN
1780 PRINT "DOWN,SPACE,RVSON,SPACE}DISK-ER
ROR(SPACE,RVSON,SPACE}":A;A$;B;C
1790 GOSUB 3150
1800 GOTO 1750
1810 REM *****
1820 REM 2 HIRES-SPRITES (NEBENEINAND.)
<205>
<183>
<111>
<130>
<011>
<030>
<052>
<017>
<090>
<030>
<166>
<145>
<030>
<013>
<091>
<220>
<199>
<102>
<066>
<169>
<054>
<033>
<172>
<183>
<228>
<106>
<085>
<242>
<141>
<004>
<143>
<195>
<003>
<044>
<004>
<229>
<172>
<010>
<030>
<145>
<160>
<167>
<213>
<007>
<045>
<071>
<012>
<078>
<094>
<104>
<231>
<086>
<004>
<066>
<185>
<178>
<035>
<169>
<251>
<131>
<191>
<141>
<186>
<158>
<234>
<086>
<019>
1830 REM *****
1840 AZ=2:GOSUB 2940
1850 A$="2 HIRES-SPRITES (NEBENEINAND.)"
1860 GOSUB 3090
1870 POKE V+21,3
1880 POKE 2040,192:POKE 2041,193
1890 POKE V,160:POKE V+1,150
1900 POKE V+2,184:POKE V+3,150
1910 POKE V+39,15:POKE V+40,15
1920 GOSUB 3640
1930 POKE V+21,0
1940 GOSUB 3050
1950 I=0 : A1=12288 : A2=12352 : AA=22695
1960 PRINT "HOME,2DOWN";
1970 FOR TH=0 TO 20:PRINT TH:NEXT:PRINT "H
OME,2DOWN";
1980 FOR T=1 TO 3
1990 A=PEEK(A1)
2000 POKE AA,A
2010 AA=AA+1:A1=A1+1
2020 NEXT T
2030 FOR T=1 TO 3
2040 B=PEEK(A2)
2050 POKE AA,B
2060 AA=AA+1:A2=A2+1
2070 NEXT T:AA=AA+5:I=I+1:PRINT "{4RIGHT}+"
:IF I<21 THEN 1980
2080 GOSUB 3220
2090 GOSUB 3360
2100 IF A=0 THEN RUN
2110 PRINT "DOWN,SPACE,RVSON,SPACE}DISK-ER
ROR(SPACE,RVSON,SPACE}":A;A$;B;C
2120 GOSUB 3150
2130 GOTO 2080
2140 REM *****
2150 REM 2 HIRES-SPRITES (UEBEREINAND.)
2160 REM *****
2170 AZ=2:GOSUB 2940
2180 A$="2 HIRES-SPRITES (UEBEREINAND.)"
2190 GOSUB 3090
2200 POKE V+21,3
2210 POKE 2040,192:POKE 2041,193
2220 POKE V,172:POKE V+1,155
2230 POKE V+2,172:POKE V+3,176
2240 POKE V+39,15:POKE V+40,15
2250 GOSUB 3640
2260 POKE V+21,0
2270 GOSUB 3050 : REM FILL MIT 00
2280 AA=12288 : B=0 : Z=0
2290 A1=22585
2300 PRINT "HOME,2DOWN";
2310 FOR TH=0 TO 20:PRINT TH:NEXT:PRINT "H
OME,2DOWN";
2320 FOR TH=21 TO 41:PRINT TAB(10)TH:NEXT:
PRINT "HOME,2DOWN";
2330 FOR N=0 TO 20
2340 PRINT "{4RIGHT}+"
2350 FOR M=0 TO 2
2360 A=PEEK(AA+(N*3+M))
2370 FOR O=14 TO 0 STEP -2
2380 IF A>=2↑(O/2) THEN B=B+2↑(O+1):B=B+2↑O
:A=A-2↑(O/2)
2390 NEXT O:POKE A1+Z,INT(B/256):POKE A1+Z
+1,B-PEEK(A1+Z)*256
2400 Z=Z+2 : B=0 : NEXT M:Z=Z+5
2410 NEXT N
2420 AA=12352 : B=0 : Z=0
2430 A1=22816
2440 PRINT "HOME,2DOWN";
2450 FOR N=0 TO 20
2460 PRINT "{14RIGHT}+"
2470 FOR M=0 TO 2
2480 A=PEEK(AA+(N*3+M))
2490 FOR O=14 TO 0 STEP -2
2500 IF A>=2↑(O/2) THEN B=B+2↑(O+1):B=B+2↑O
:A=A-2↑(O/2)
2510 NEXT O:POKE A1+Z,INT(B/256):POKE A1+Z
+1,B-PEEK(A1+Z)*256
2520 Z=Z+2 : B=0 : NEXT M:Z=Z+5
2530 NEXT N
2540 GOSUB 3220:REM SAVE
<106>
<207>
<008>
<087>
<241>
<106>
<210>
<088>
<136>
<082>
<042>
<038>
<026>
<016>
<232>
<133>
<176>
<047>
<071>
<158>
<183>
<103>
<163>
<195>
<026>
<169>
<014>
<219>
<008>
<236>
<047>
<162>
<124>
<182>
<027>
<061>
<163>
<061>
<182>
<100>
<187>
<212>
<158>
<118>
<170>
<157>
<201>
<102>
<064>
<192>
<071>
<101>
<035>
<053>
<070>
<230>
<157>
<144>
<248>
<156>
<212>
<244>
<191>
<126>
<155>
<173>
<190>
<094>
<021>
<008>
<112>
<159>

```

Listing »Print Shop-Umformer« (Fortsetzung)

```

2550 GOSUB 3360:REM DISK ERROR <219>
2560 IF A=0 THEN RUN <171>
2570 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)DISK-ER
ROR (SPACE,RVOFF): ";A;A$;B;C <216>
2580 GOSUB 3150 <188>
2590 GOTO 2540 <206>
2600 REM ***** <114>
2610 REM ***** 4 HIRES-SPRITES ***** <198>
2620 REM ***** <134>
2630 AZ=4:GOSUB 2940 <043>
2640 A$="4 HIRES-SPRITES":GOSUB 3090 <166>
2650 POKE V+21,15 <107>
2660 POKE 2040,192:POKE 2041,193:POKE 2042
,194:POKE 2043,195 <023>
2670 POKE V,136:POKE V+1,119 <045>
2680 POKE V+2,160:POKE V+3,119 <124>
2690 POKE V+4,136:POKE V+5,140 <050>
2700 POKE V+6,160:POKE V+7,140 <243>
2710 POKE V+39,15:POKE V+40,15:POKE V+41,1
5:POKE V+42,15 <031>
2720 GOSUB 3640 <120>
2730 POKE V+21,0 <080>
2740 GOSUB 3050:REM FILL MIT 00 <132>
2750 AA=12288 : AB=AA+64:AC=AB+64:AD=AC+64 <004>
2760 A1=22585 : A2=22588:A3=22816:A4=22819 <034>
2770 T=0:Q=0 <243>
2780 PRINT" (HOME,2DOWN)"; <074>
2790 FOR TH=0 TO 20:PRINT TH:NEXT:PRINT" (H
OME,2DOWN)"; <034>
2800 FOR F=0 TO 20 <223>
2810 PRINT" (4RIGHT)+"; <061>
2820 FOR I=0 TO 2: <023>
2830 A=PEEK (AA+Q):B=PEEK (AB+Q):C=PEEK (AC+Q
):D=PEEK (AD+Q) <081>
2840 POKE A1+T,A:POKE A2+T,B:POKE A3+T,C:P
OKE A4+T,D <224>
2850 Q=Q+1:T=T+1:NEXT:T=T+8 <061>
2860 NEXT F <126>
2870 GOSUB 3220:REM SAVE <237>
2880 GOSUB 3360:REM DISK ERROR <041>
2890 IF A=0 THEN RUN <247>
2900 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)DISK-ER
ROR (SPACE,RVOFF): ";A;A$;B;C <036>
2910 GOSUB 3150 <008>
2920 GOTO 2870 <170>
2930 REM***** <190>
2940 REM***** LOAD - ROUTINE ***** <074>
2950 REM***** <210>
2960 SZ=1:GOSUB 3400 <070>
2970 IF AZ=1 THEN RETURN <144>
2980 SZ=2:GOSUB 3400 <122>
2990 IF AZ=2 THEN RETURN <228>
3000 SZ=3:GOSUB 3400 <174>
3010 IF AZ=3 THEN RETURN <056>
3020 SZ=4:GOSUB 3400 <226>
3030 RETURN <038>
3040 REM***** <044>
3050 REM***** FILL MIT 00 ***** <014>
3060 REM***** <064>
3070 FOR I=22528 TO 23164 : POKE I,0:NEXT:
RETURN <068>
3080 REM***** <086>
3090 REM***** PRINT UEBERSCHRIFT ***** <007>
3100 REM***** <106>
3110 PRINT" (CLR,RVSON,SPACE)";A$; <202>
3120 A=LEN(A$):A=A+1:FOR I=A TO 39:PRINT" (
RVSON,SPACE,RVOFF)";:NEXT <161>
3130 RETURN <140>
3140 REM***** <146>
3150 REM***** GET ANY KEY ***** <039>
3160 REM***** <166>
3170 PRINT" (HOME,24DOWN,RVSON,4SPACE)BITTE
DRUECKEN SIE EINE TASTE !!!(2SPACE,R
VOFF)"; <163>
3180 POKE 2023,160:POKE 56295,0 <101>
3190 GET YY$:IF YY$=""THEN 3190 <197>
3200 RETURN <210>
3210 REM***** <216>
3220 REM*** SAVE PRINT-SHOP GRAFIK *** <158>
3230 REM***** <236>
3240 PRINT" (CLR)":A$="SAVE PRINT-SHOP GRAP
HIK":GOSUB 3090 <105>
3250 PRINT" (DOWN,SPACE)NAME (SAVE) : (2SPAC
E)";:OPEN 1,0:INPUT#1,SN$:CLOSE 1:PRI
NT <047>
3260 OPEN 3,8,2,SN$+"",P,W" <135>
3270 PRINT#3,CHR$(0);CHR$(88); <037>
3280 FOR I=22528 TO 23164 : PRINT#3,CHR$(P
EEK(I));:NEXT <124>
3290 CLOSE 3 <013>
3300 GOSUB 3360 <208>
3310 IF A=0 THEN RETURN <159>
3320 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)DISK-ER
ROR (SPACE,RVOFF): ";A;A$;B;C <202>
3330 GET YY$:IF YY$=""THEN 3330 <073>
3340 GOTO 3220 <090>
3350 REM***** <102>
3360 REM***** DISK-ERROR ??? ***** <139>
3370 REM***** <122>
3380 OPEN 15,8,15:INPUT#15,A,A$,B,C:CLOSE
15 <103>
3390 RETURN <146>
3400 : <074>
3410 A$="LOAD ROUTINE ":GOSUB 3090 <027>
3420 PRINT" (DOWN)NAME FUER SPRITE #";SZ;:O
PEN 1,0:INPUT#1,N$:CLOSE 1:PRINT <108>
3430 N$=LEFT$(N$,16) <210>
3440 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON)P (RVOFF)ROGRA
MM- O. (SPACE,RVSON)S (RVOFF)EQUENTIELL
ES FILE ?" <137>
3450 GET T$:IF T$=""THEN 3450 <042>
3460 IF T$="P" THEN 3480 <029>
3470 IF T$<"S" THEN 3450 <112>
3480 OPEN 2,8,2,N$+"",T$+"",R" <202>
3490 IF T$="P" THEN GET#2,M$:GET#2,M$ <255>
3500 FOR I = 0 TO 62 <189>
3510 GET#2,SP$:IF SP$=""THEN SP$=CHR$(0) <024>
3520 SP=ASC(SP$) <155>
3530 IF SZ=1 THEN POKE 12288+I,SP <003>
3540 IF SZ=2 THEN POKE 12352+I,SP <100>
3550 IF SZ=3 THEN POKE 12416+I,SP <246>
3560 IF SZ=4 THEN POKE 12480+I,SP <241>
3570 NEXT:CLOSE 2 <055>
3580 GOSUB 3360 : IF A=0 THEN RETURN <170>
3590 PRINT" (DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)DISK ER
ROR (SPACE,RVOFF): ";A;A$;B;C <214>
3600 GOSUB 3150 <192>
3610 GOTO 2940 <018>
3640 PRINT" (HOME,24DOWN,RVSON,4SPACE)RICHT
IGER SPRITE/SPRITES (3SPACE) (J/N) (3SPA
CE,RVOFF)"; <151>
3650 POKE 2023,160:POKE 56295,0 <063>
3660 GET G$:IF G$=""THEN 3660 <016>
3670 IF G$="J"THEN FOR I=1984 TO 2023:POKE
I,32:NEXT:RETURN <009>
3680 IF G$<"N"THEN 3660 <023>
3690 POKE V+21,0:RUN <182>
3700 REM***** <198>
3710 REM***** DIRECTORY ***** <063>
3720 REM***** <218>
3730 PRINT" (CLR)"; <162>
3740 OPEN 1,8,0,"$":KV=0 <230>
3750 FOR I=0 TO 30:GET#1,A$:B$=B$+A$:NEXT <185>
3760 PRINT" (2SPACE)";B$ <110>
3770 GET#1,A$,B$,E$,F$,G$:FOR I=0 TO 26:GE
T#1,D$:C$=C$+D$:NEXT <047>
3780 IF F$<=CHR$(0)THEN A=0:GOTO 3800 <214>
3790 A=ASC(F$) <193>
3800 IF G$<=CHR$(0)THEN B=0:GOTO 3820 <018>
3810 B=ASC(G$) <025>
3820 D=A+256*B <213>
3830 IF C$="GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG"TH
EN C$="":GOTO 3910 <248>
3840 IF C$="TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT"TH
EN C$="":GOTO 3910 <191>
3850 PRINT D;C$:C$="" <121>
3860 KV=KV+1:IF KV=22 THEN 3880 <205>
3870 GOTO 3770 <096>
3880 KV=0:GOSUB 3150 <148>
3890 PRINT" (UP,40SPACE)";:PRINT" (CLR)":POK
E 2023,32 <136>
3900 GOTO 3770 <126>
3910 KV=0:GOSUB 3150 <178>
3920 CLOSE 1:RUN <109>

```

Listing »Print Shop-Umformer« (Schluß)