

Laufschrift-generator

Eine Laufschrift am unteren Bildschirmrand ist nicht nur den professionellen Spielen vorbehalten. Auch ohne Programmierkenntnisse kann jeder seine Laufschrift zusammenstellen, er braucht nur das folgende Listing.

Dieses Hilfsprogramm ermöglicht die Erstellung einer ruckfreien Laufschrift in der unteren Bildschirmzeile. Diese Laufschrift kann man in eigene Programme mühelos einbauen. Folgende Befehlssequenz macht es möglich:

10 x=x+1:ifx=1thenload"NAME",8,1.

20 poke1019,0:poke1018,0:sys49152

Der Programmname bezieht sich auf den Namen, unter dem man die Laufschrift mit Hilfe des Generators abgespeichert hat. Um die Schrift ruckfrei zu bekommen, wird eine Verschie-

beroutine vom Rasterzeilen-IRQ aufgerufen. Durch diese Vorgehensweise bewegt sich der übrige Bildschirm nicht punktweise, da zwei IRQs programmiert wurden. Damit das Ganze auch wirklich ruckfrei verläuft, werden 1½ Bildschirmzeilen vor der betreffenden mitgescrollt. Aber dies ist wirklich kein entscheidender Nachteil. Das auf der Programmservice-Diskette befindliche Programm »DEMOBOOT« veranschaulicht die Vorgehensweise beim Einbau der Laufschrift in eigene Programme.

Nun zur Benutzung des Laufschriftgenerators: Er wird durch ein Menü gesteuert. Folgende Punkte sind wählbar:

1. Text erstellen: Hier können Sie den Text eingeben, der später über den Bildschirm gescrollt wird.
2. Text lesen: Der Text wird über den Bildschirm gescrollt.
3. Speichern: Text plus Scrollmaschinenprogramm werden absolut abgespeichert. Das hier erzeugte Programm wird später von eigenen nachgeladen (siehe oben).
4. Text ändern: Hier können Sie den schon eingegebenen Text notfalls noch ändern.

Insgesamt ist das Hilfsprogramm durch die Menüsteuerung auch für den Laien anwendbar. Aber noch mal im Detail: 1. Menüpunkt 1 anwählen und einen Text eingeben. Notfalls mit Punkt 4 korrigieren, dann mit Hilfe von Punkt 3 speichern. Das nun erzeugte Programm kann man, wie oben beschrieben, dann in eigene Programme einbauen. Möchte man die Laufschrift wieder abschalten, gibt man SYS 49239 ein.

(Steffen Goebbel/bs)

```

0 POKE 53272,23:POKE 53280,0:POKE 53281,0 <165>
50 PRINT"CLR,4DOWN,WHITE">LESE DATEN EIN..
...BITTE WARTEN SIE...." <213>
60 FOR I=56256 TO 56295:POKE I,1:NEXT <089>
8999 REM **** MASCHINENSPRACHE **** <045>
9000 DATA 120,169,31,141,20,3,169,192,141,
21,3,173,17,208,41,127,141,17,208,169 <119>
9010 DATA 186,141,18,208,169,129,141,26,20
8,88,96,173,25,208,141,25,208,48,7,17
3 <091>
9020 DATA 13,220,88,76,49,234,173,84,195,2
01,6,240,16:REM+LAENGE 1.UNTERPRG. <241>
9040 DATA 169,6,141,84,195,169,1,141,18,20
8 <196>
9041 DATA 32,0,193,76,188,254 <118>
9090 DATA 169,0,141,84,195,169,231,141,18,
208 <152>
9091 DATA 169,200,141,22,208,76,188,254 <197>
9210 DATA 120,169,49,141,20,3,169,234,141,
21,3,169,240,141,26,208,88,96 <071>
9300 FOR I=49152 TO 49256:READ Q:POKE I,Q:
NEXT <131>
9400 DATA 174,251,3,202,142,251,3,142,22,2
08,224,255,240,1,96,162,7,142,251,3 <223>
9410 DATA 142,22,208,162,0,189,193,7,157,1
92,7,232,224,39,208,245,174,250,3,232 <046>
9420 DATA 142,250,3,189,0,194,141,231,7,96 <149>
9500 FOR I=49408 TO 49457:READ Q:POKE I,Q:
NEXT:POKE 1019,0:POKE 1018,0 <120>
9999 PRINT"CLR"
10000 PRINT"YELLOW,2SPACE">LAUFSCHRIFTGENE
RATOR(SPACE,WHITE)VON S.GOEBELS":PR
INT"3DOWN,WHITE">MENUE: <145>
10001 PRINT"2DOWN">-1- ERSTELLEN DER LAUFS
CHRIFT" <231>
10002 PRINT"DOWN">-2- ANSEHEN DER SCHRIFT" <145>
10003 PRINT"DOWN">-3- SPEICHERN (DISK)" <109>
10004 PRINT"DOWN">-4- AENDERN DES TEXTES" <190>
10005 INPUT"2DOWN">IHRE WAHL ";A <011>
10006 IF A=1 THEN SYS 49239:POKE 53270,200
:GOTO 20000 <080>
10007 IF A=2 THEN POKE 1018,0:PRINT"CLR"
:SYS 49152:GOTO 10000 <043>
10008 IF A=3 THEN SYS 49239:POKE 53270,200
:GOTO 30000 <150>

```

```

10009 IF A=4 THEN SYS 49239:POKE 53270,200
:GOTO 40000 <187>
10010 GOTO 9999 <095>
20000 PRINT"CLR,WHITE">DER TEXT DARM MAX.
ETWAS LAENGER ALS 6" <216>
20001 PRINT"DOWN">ZEILEN SEIN. (MAX. 256 Z
EICHEN)" <150>
20002 PRINT"DOWN">WENN SIE DEN TEXT EINGEG
EBEN HABEN," <041>
20003 PRINT"DOWN">DRUECKEN SIE BITTE RETUR
N." <070>
20004 INPUT"DOWN">TEXT ";A$:A$=""":GOSUB 48
000:GOTO 9999 <195>
30000 PRINT"CLR">INPUT"FILENAMEN ";A$:IF
A$=""THEN 30000 <130>
30001 PRINT"DOWN">BITTE WARTEN... <054>
30009 OPEN 1,8,1,A$ <212>
30010 PRINT#1,CHR$(0):CHR$(192)::FOR I=491
52 TO 49664+255:W=PEEK(I) <041>
30020 PRINT#1,CHR$(W)::NEXT I:CLOSE 1 <190>
30030 PRINT"DOWN">DAS EBEN ERZEUGTE PROGRA
MM KOENNEN SIE" <157>
30031 PRINT"DOWN">SPAETER ABSOLUT LADEN UN
D MIT SYS49152" <058>
30032 PRINT"DOWN">AKTIVIEREN." <195>
30033 PRINT TAB(32)"RETURN" <095>
30034 GET A$:IF A$=""THEN 30034 <152>
30035 GOTO 9999 <052>
40000 PRINT"CLR">SIE KOENNEN DEN UNTEN STE
HENDE TEXT" <169>
40001 PRINT"DOWN">AENDERN. ACHTEN SIE JEDO
CH AUF DAS AUTO-" <032>
40002 PRINT"MATISCHE ZEILENSCROLLING. DRUE
CKEN SIE" <079>
40003 PRINT"DOWN,CYAN">RETURN WHITE,SPACE>
UM ZU ENDEN." <058>
40004 FOR I=0 TO 255:POKE 1344+6+I,PEEK(49
664+I):NEXT <069>
40005 PRINT"HOME,7DOWN">:INPUT"TEXT ";A$:
GOSUB 48000:GOTO 9999 <141>
48000 FOR I=0 TO 255:POKE 49664+I,PEEK(102
4+I+8*40+6):NEXT:RETURN <165>

```

© 64'er Listing. Laufschriftgenerator. Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 55.