



Fehlerteufelchen

Roulette 128, Sonderheft 1/86, Seite 62ff

In Zeile 1103 steht im veröffentlichten Listing »... THEN 1130«. Die Zeile 1130 existiert jedoch nicht. Es muß logischerweise heißen »... THEN 2000«. In manchen Heften sind zwei Zeilen nicht optimal zu lesen. Deshalb hier noch einmal diese beiden Zeilen:

```
2347 IF SE=20 OR K(S)=0 THEN 2380
2350 GOSUB 6000.
```

Simons Basic und Turbo Tape, Ausgabe 7/85, Seite 85.

In der zweiten Zeile des Umschreibeprogramms befindet sich ein Fehler. Statt »IF C>19« sollte es heißen »IF C>191«.

Probleme mit C 128, Ausgabe 2/86, Seite 17.

Auf dieser Seite erklärt Willi Brechtel, wie sich aus einem Programm heraus auf die DIN-Tastatur umschalten läßt. Das funktioniert jedoch nicht mit der Befehlsfolge »POKE 0, PEEK(0) AND 64: POKE 1,0«, sondern mit »POKE 0, PEEK(0) OR 64: POKE 1,0«.

Spline — das computergesteuerte Kurvenlineal, Sonderheft 2/86, Seite 96ff.

Durch eine fehlende DIM-Anweisung kommt es bei der Eingabe größerer Datenmengen zu einer Fehlermeldung. Die Programmzeile 670 muß wie folgt ergänzt werden:

```
670 DIM X (AK,N1), X$(AK,N1),
Y(AK,N1), SW(AK,N1).
```

Von Basic zu Assembler (2), Ausgabe 2/86, Seite 154.

Im dokumentierten SMON-Listing wurde eine Zeile vergessen: »4013 INC \$FB«.

Nicht nur ein Geheimdienst: CIA, Ausgabe 2/86, Seite 94.

In der rechten Spalte steht: Zur Einstellung der Minuten ist anzugeben: POKE 56586,39 (45 Minuten). Das ist falsch. Der richtige Befehl lautet: POKE 56586,69.

Rechnungshelfer, Sonderheft 7/85, Seite 80.

Die abgedruckte Zeile 1390 ist falsch. Richtig lautet sie:

```
1390 IF SL$='K' THEN Z=Z+1: INPUT
'KOMMENTAR': C$(Z,3): GOTO1320
```

Wie wär's mit..., Sonderheft 2/86, Seite 80

Im Assemblerprogramm auf dieser Seite haben sich einige Fehler eingeschlichen. Folgende Zeilen sind zu ergänzen:

```
45- SEI
355- CLI
Folgende Zeilen sind abzuändern:
```

```
152- AND #251
```

```
210- WE INC $FC
```

```
230- INC $FD
```

```
330- LDA #337
```

Die Zeile 340 ist ersatzlos zu streichen.

Streifzüge durch die Grafikwelt (Teil 2), Ausgabe 11/85, Seite 149ff.

Auf Seite 154, Listing 9: Das Programm zeichnet in dieser Form das Achsenkreuz falsch ein. Folgende Zeilen reparieren den Schaden:

```
336 GOTO 375
```

```
356 RETURN
```

```
391 ZZ=FNZ (-ZU):XT=XU-
ZZ:XH=XO-ZZ:YT=YU-
ZZ:YH=YO-
ZZ:TRS,XT,XH,YT,YH: GO-
SUB 355
```

Man muß darauf achten, daß »ZU« kleiner und »ZO« größer als Null gewählt wird.

Sprites und Shapes auf dem C128, Sonderheft 1/86, Seite 32ff

In diesem Artikel wurde das Listing »24 SPRITES« vergessen. Das holen wir jetzt nach (s. List.).

Assembler ist keine Alchimie, Sonderheft 8/85, Seite 4ff

Der lange Assemblerkurs war anscheinend ein bevorzugtes Angriffsziel des Fehlerteufels:

Seite 5, Kapitel 2, 2. Absatz: Im Basic-Programm sind für den VC 20 in der Grundversion anstelle von 54272 einzusetzen 30720. Außerdem wird die Zeile 30 im Listing darunter für den VC 20 in der Grundversion so geschrieben:

```
30 DATA160,255,162,6,169,1,153,
0,30,138,153,0,150,136,208,244,
96
```

```
10 REM ***** 24 SPRITES *****
20 I=0: J=1: K=2: L=3: M=4: N=5: O=6: P=7:
B$="": DIM A$(24)
30 BLOAD "SCENE1"
40 FOR I=1 TO 8: SPRSAV I,A$(I): NEXT I
50 BLOAD "SCENE2"
60 FOR I=1 TO 8: SPRSAV I,A$(I+8): NEXT I
70 BLOAD "SCENE3"
80 FOR I=1 TO 8: SPRSAV I,A$(I+16): NEXT I
90 PRINT CHR$(147)
100 SPRCOLOR 3,6: COLOR 0,1: COLOR 4,1: COL
OR 5,8
110 MOVSPR 1,62,86: MOVSPR 2,111,86: MOVSPR
3,160,86: MOVSPR 4,209,86: MOVSPR 5,62
,129
120 MOVSPR 6,111,129: MOVSPR 7,160,129: MOV
SPR 8,209,129
130 SPRITE 1,1,8,1,1,1,1: SPRITE 2,1,14,1,1
,1,1: SPRITE 3,1,2,1,1,1,1
140 SPRITE 4,1,11,1,1,1,1: SPRITE 5,1,13,1,
1,1,1: SPRITE 6,1,5,1,1,1,1
150 SPRITE 7,1,1,1,1,1,1: SPRITE 8,1,16,1,1
,1,1
160 I=0
170 DO
180 : I=I+1: IF I>24 THEN I=1: SPRSAV A$(I)
,1: ELSE SPRSAV A$(I),1
190 : J=J+1: IF J>24 THEN J=1: SPRSAV A$(J)
,2: ELSE SPRSAV A$(J),2
200 : K=K+1: IF K>24 THEN K=1: SPRSAV A$(K)
,3: ELSE SPRSAV A$(K),3
210 : L=L+1: IF L>24 THEN L=1: SPRSAV A$(L)
,4: ELSE SPRSAV A$(L),4
220 : M=M+1: IF M>24 THEN M=1: SPRSAV A$(M)
,5: ELSE SPRSAV A$(M),5
230 : N=N+1: IF N>24 THEN N=1: SPRSAV A$(N)
,6: ELSE SPRSAV A$(N),6
240 : O=O+1: IF O>24 THEN O=1: SPRSAV A$(O)
,7: ELSE SPRSAV A$(O),7
250 : P=P+1: IF P>24 THEN P=1: SPRSAV A$(P)
,8: ELSE SPRSAV A$(P),8
260 : GET B$: IF B$="_" THEN EXIT
270 LOOP
280 END
```

Listing »24 SPRITES«

Seite 10, Kapitel 9, linke Spalte unten: Die Angaben über den Farbspeicher des VC 20 in der Grund- und in der erweiterten Version sind vertauscht. Grundversion: \$9600, erweiterte Version \$9400. Ebenso vertauscht sind in diesem Kapitel im letzten Satz die Angaben für die beiden Versionen. Dort muß es heißen: Grundversion 30 und 150, erweiterte Version 16 und 148.

Seite 11, Kapitel 10, letzter Satz muß lauten: Ein vergleichbares Basic-Programm braucht dazu etwa tausendmal so lange: zirka 0,05 Sekunden.

Seite 16, letzter Absatz vor Bild 8: Die Zahl -32768 kann auch als $A\% = -32768$ oder in $B\% = -32768:B\% = B\% + -3$ auftreten.

Seite 18, rechts, drittes Rechenbeispiel: Wir addieren zwei negative Zahlen, -4 und -2:

```
-4 1111 1100
-2 1111 1110
+ +
-6(1) 1111 1010
```

Seite 19, Seite 21 und Seite 34: In einigen Assemblerprogrammen sind Bezeichnungen vertauscht. So muß es beispielsweise auf Seite 19 statt

```
120 BLDA 1301 und so weiter
heißen
120B LDA 1301
```

Seite 31 und 32. Hier sind unkontrollierte Minuszeichen in die Exponenten gerutscht.

Anstelle von
 $101-2 = 1/101-2 = 0.01$
 $3.14 * 101-2 = 0.314 * 101-3$
 $2.69 * 101-19$ Heliumatome
 $6.02E+23 = 6.02 * 101-23$
 $+1.70141183 * 101-38$

muß es heißen
 $101-2 = 1/1012 = 0.01$
 $3.14 * 1012 = 0.314 * 1013$
 $2.69 * 10119$ Heliumatome
 $6.02E+23 = 6.02 * 10123$
 $+1.70141183 * 10+38$

Seite 34, links in der Mitte muß es statt »Das X-Register verwenden wir als Index und laden es mit dezimal 40 = \$27« lauten: Das X-Register verwenden wir als Index und laden es mit dezimal 39 = \$27.

Profi-Auflösung für den MPS 801, Ausgabe 2/86, Seite 61

Im abgedruckten MSE-Listing 1 stimmt die erste Programmzeile nicht. Um diesen Druckfehler zu beseitigen, ist das Programm »MPS-Support« mit dem MSE zu laden. Anschließend ist die Tastenkombination »CTRL-N« erforderlich. Als Startadresse geben Sie »0801« ein. Nun läßt sich die korrekte Zeile eintippen. Sie lautet:

```
0801:0d 08 00 00 9e 32 30 36 bb
```

Ist die Zeile akzeptiert worden, können Sie die verbesserte Version durch Drücken der RUN/STOP-Taste gefolgt von der Kombination »CTRL-S« speichern.