

# Von Basic zu Assembler (Teil 6)

In der Assemblerprogrammierung kommt man an Binärzahlen und Hexadezimalzahlen nicht vorbei.  
In dieser Folge erklären wir die beiden Zahlensysteme näher.

**W**as sind Zahlensysteme und wie kommt man mit ihnen zurecht? Bevor wir uns an neue Zahlensysteme wagen, ist es sinnvoll, zunächst erst einmal den Aufbau unseres täglich verwendeten zu verstehen. Sie werden sehen, daß wir von dieser Basis her alle anderen Systeme begreifen können.

## Dezimalsystem

Haben Sie schon mal kleinen Kindern beim Zählen oder Rechnen zugehört? Das geht da Finger für Finger. Wir besitzen im allgemeinen 10 davon und verwenden daher auch 10 verschiedene Ziffern: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 0. Im Lateinischen heißt zehn decem, weshalb dies die Basis des Dezimalsystems bildet. Solange die Menge dessen, was wir zählen, unter der Basiszahl (also 10) bleibt, haben wir keine Probleme. Was aber kommt nach der 9? Hier hilft nun der geniale Trick weiter eine Zahl in mehreren Stellen zu schreiben. Ganz rechts außen steht dann die Einerstelle, links daneben eine Zahl, die angibt, wie oft man zu dem Wert in dieser Einerstelle die Basis unseres Zahlensystems (also 10) addieren muß. So bedeutet 49, daß zur Zahl 9 (in der Einerstelle) viermal die Basis 10 zu addieren ist:  $49 = 4 \times 10 + 9$

Irgendwann kommt aber der Moment, wo auch das nicht mehr ausreicht. Was kommt denn nach 99? Das Konzept mit den unterschiedlichen Stellenwerten läßt sich fortführen: Vor der eben behandelten Zehnerstelle taucht dann die Hunderterstelle auf, die also angibt, wie oft zu dem Wert, der sich aus der Einer- und der Zehnerstelle ergibt, das Zehnfache unserer Basis (also  $10 \times 10$  oder  $100$ ) zu addieren ist. Als Beispiel sehen wir uns die Zahl 493 an:

$493 = 4 \times 10 \times 10 + 9 \times 10 + 3$   
Jetzt wird Ihnen der Trick sicher klar: Die nächste vorgelagerte Stelle wäre die Tausenderstelle, die dann angäbe, wie oft zum schon berechneten Rest das Zehnfache des Zehnfachen unserer Basis ( $10 \times 10 \times 10 = 1000$ ) zu addieren ist und so weiter. Die Schreibweise ist platzfressend, weshalb man sich der Potenzen bedient. Falls Ihnen dieses Wort nicht geläufig ist: Potenzen sind die Hochzahlen, die angeben, wie oft die Basis mit sich selbst malgenommen wird. So ist:

$100 = 10 \times 10 = 10^2$   
 $1000 = 10 \times 10 \times 10 = 10^3$   
und so fort. Außerdem haben es die Mathematiker als sinnvoll angesehen, festzulegen:  
 $10 = 10^1$  und  
 $1 = 10^0$

Eine Zahl 24237 kann daher also geschrieben werden als:  
 $24237 = 2 \times 10^4 + 4 \times 10^3 + 2 \times 10^2 + 3 \times 10^1 + 7 \times 10^0$   
 $= 2 \times 10000 + 4 \times 1000 + 2 \times 100 + 3 \times 10 + 7$

Die beiden Festlegungen für die Hochzahl 1 und Null sind übrigens ganz allgemein festgelegt: Eine Zahl hoch 1 ergibt immer die Zahl selbst, eine Zahl hoch Null ergibt immer 1. Es gilt also:  
 $2^1 = 2, 5^1 = 5$  etc.  
 $2^0 = 1, 5^0 = 1$  etc.

Das wird uns gleich von Nutzen sein, wenn wir auf andere Zahlensysteme umsteigen. Dieser Trick mit den unterschiedlichen Wertigkeiten der Stellen einer Zahl ist nämlich keinesfalls nur auf das Dezimalsystem beschränkt. Auch bei allen anderen denkbaren Systemen gilt, daß man immer dann, wenn man beim Zählen an die Basis minus 1 herankommt (also 9 im Dezimalsystem), eine nächsthöhere Stelle schafft.

## Das Binärsystem

Ein Computer ist — vereinfacht gesehen (für manche mag es wie ein Sakrileg klingen) — im Grunde nur ein Haufen von Schaltern. Von reichlich vielen

allerdings und auch sehr kleinen. Jeder Schalter kennt dabei nur zwei Zustände: Ein und Aus. Setzen wir anstelle dieser Worte nun Ziffern ein, dann entspricht dem »Ein« die Ziffer 1, dem »Aus« die Ziffer 0. Zwei Ziffern also: Der Computer befindet sich in der gleichen Lage wie das — bislang noch unentdeckte — Volk der Zweifingerlinge. Weil diese — im allgemeinen — nur zwei Finger besitzen, mit denen sie zählen können, basiert ihr Zahlensystem auf der Zahl zwei. Das lateinische »bini« heißt deutsch »je zwei« und man nennt solch ein System Binärsystem (manchmal auch Dualsystem vom lateinischen »duo«, was zwei heißt).

## Wie zählen die Zweifingerlinge?

Wie bei uns fangen sie mit der 1 an. Aber das Problem, das uns die auf 9 folgende Zahl bereitet, stellt sich hier schon bei der auf 1 folgenden Zahl. Es gibt ja keine Ziffer 2 in diesem System. Auch die Zweifingerlinge haben vor undenklichen Zeiten den Trick mit den verschiedenen Stellen herausgefunden. Wenn sie also die auf 1 folgende Zahl schreiben möchten, dann schaffen sie eine neue Stelle, die dann unserer Zehnerstelle entspricht und so fort. Die Zahlen von 1 bis 10 sehen bei den Zweifingerlingen (auch unser Computer ist einer) dann so aus:

| Binär | Dezimal |
|-------|---------|
| 1     | 1       |
| 10    | 2       |
| 11    | 3       |
| 100   | 4       |
| 101   | 5       |
| 110   | 6       |
| 111   | 7       |
| 1000  | 8       |
| 1001  | 9       |
| 1010  | 10      |

Zur Übung können Sie ja mal die Binärzahlen bis 255 aufschreiben. Wenn bei Ihnen dann 255 die Binärzahl 11111111 ergibt, dann haben Sie richtig gezählt.

Unsere Überlegungen von vorhin beim Aufbau des Dezimalsystems helfen uns nun bei der Umrechnung der Binärzahlen in Dezimalzahlen. Die Basis ist hier 2 und eine Binärzahl 1001 kann daher zerlegt werden in:

$$1001 = 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 1 \times 8 + 0 \times 4 + 0 \times 2 + 1 \times 1 = 9$$

Daß das stimmt, können Sie weiter oben in der Tabelle der Zahlen von 1 bis 10 nachprüfen. Auf diese Weise wird die Umrechnung von Binärzahlen in Dezimalzahlen recht einfach. Als Gedächtnisstütze bedient man sich eines Schemas wie in Bild 1:

In der oberen Reihe finden Sie darin die Bitnummer (das ganze habe ich auf ein Byte bezogen), darunter die Zweierpotenzen. In den beiden Reihen darunter sind noch zwei Berechnungsbeispiele gezeigt. Die Zweierpotenzen aller Spalten, in denen eine 1 steht, werden addiert und ergeben so den Dezimalwert.

Ebenso häufig stellt sich das Problem anders herum: Aus einer Dezimalzahl soll die Binärzahl berechnet werden. Eine einfache Methode dies zu tun, ist die fortlaufende Division der Dezimalzahl durch 2. Für Mathematik-Spezialisten: Die mod(2)-Funktion (die leider nicht in unseren Basic-Versionen 2.0, 3.5 und 7.0 enthalten ist) wird mehrmals nacheinander auf die Dezimalzahl und die Divisionsergebnisse angewendet. In Bild 2 erkennen Sie das Verfahren:

Jedesmal wird also das Ergebnis der vorangegangenen Division wieder durch 2 geteilt, bis sich Null ergibt. Die Reste notiert man sich: Sie ergeben in der Reihenfolge »letzte Stelle ... erste Stelle« die Binärzahl.

Hat man sich erst einmal an die Zahlen der Zweifingerlinge gewöhnt, dann kann man damit

| BIT:     | 7     | 6     | 5     | 4     | 3     | 2     | 1     | 0     |         |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|
|          | $2^7$ | $2^6$ | $2^5$ | $2^4$ | $2^3$ | $2^2$ | $2^1$ | $2^0$ |         |
| binär    | 128   | 64    | 32    | 16    | 8     | 4     | 2     | 1     | dezimal |
| 11111111 | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 255     |
| 10000111 | 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 1     | 1     | 1     | 135     |

Bild 1. Zur Umwandlung von Binärzahlen in Dezimalzahlen

|           |      |      |     |      |   |   |   |       |
|-----------|------|------|-----|------|---|---|---|-------|
| 175:      | 2    | =    | 87, | Rest | 1 | → | 1 | — lsb |
| 87:       | 2    | =    | 43, | Rest | 1 | → | 1 |       |
| 43:       | 2    | =    | 21, | Rest | 1 | → | 1 |       |
| 21:       | 2    | =    | 10, | Rest | 1 | → | 1 |       |
| 10:       | 2    | =    | 5,  | Rest | 0 | → | 0 |       |
| 5:        | 2    | =    | 2,  | Rest | 1 | → | 1 |       |
| 2:        | 2    | =    | 1,  | Rest | 0 | → | 0 |       |
| 1:        | 2    | =    | 0,  | Rest | 1 | → | 1 | — msb |
| ERGEBNIS: | 1010 | 1111 |     |      |   |   |   |       |
|           | msb  | lsb  |     |      |   |   |   |       |

Bild 2. Die fortlaufende Division durch 2 zur Berechnung einer Binärzahl aus einer Dezimalzahl



ebenso gut rechnen wie mit den Dezimalzahlen. Das soll aber an dieser Stelle nicht unser Thema sein. Auch negative Binärzahlen gibt es und solche, die den Dezimalbrüchen (also Zahlen mit Nachkommastellen) entsprechen. All dies können Sie im Kurs »Assembler ist keine Alchimie« in den Kapiteln 11, 13, 29 und 38 nachlesen (der Kurs erschien im 64'er Sonderheft 8/85 komplett, einige Korrekturen dazu wurden im 64'er-Magazin, Ausgabe 4/86, Seite 73, im Fehler-teufelchen veröffentlicht), wo auch auf die Art eingegangen wird, wie unser Computer solche Zahlen verarbeitet. Wir verlassen jetzt das Volk der Zweifingerlinge und suchen ein noch seltsameres auf.

## Hexadezimalsystem

Im Mai 1891 entdeckte White das unterirdische Reich Atvabar. Sie werden sich erinnern (oder nicht? Dann lesen Sie es nach im Buch »The Goodness of Atvabar, being the History of the Discovery of the Interior World and Conquest of Atvabar«, erschienen in New York 1892), daß William R. Bradshaw 1892 über Land und Leute berichtete. Über eines allerdings hat er nichts verlauten lassen, weil es ihn offenbar zu sehr verwirrte: Die Atvabar sind Sechzehnfingerlinge! Genauso, wie es den Zweifingerlingen schwerfällt, in unserem Dezimalsystem zu rechnen (es fehlen ja sogar die Worte für alle Zahlen, die größer als die Basis 2 sind) hatte White — ein einfacher Seemann — Probleme, die Zahlen der Atvabar gedanklich zu erfassen, weshalb er das ganze gegenüber Bradshaw einfach verschwieg.

Wir haben diese Schwierigkeiten nicht (oder?) und verwenden anstelle der uns unbekannten Ziffernsymbole einfach die ersten Buchstaben des Alphabets. Wenn solch ein Sechzehnfingerling die Finger an seinen beiden Händen zählt, dann sieht das so aus:

| Zählweise eines |         |
|-----------------|---------|
| »Atvabarers«    | von uns |
| 1               | 1       |
| 2               | 2       |
| 3               | 3       |
| 4               | 4       |
| 5               | 5       |
| 6               | 6       |
| 7               | 7       |
| 8               | 8       |
| 9               | 9       |
| A               | 10      |
| B               | 11      |
| C               | 12      |
| D               | 13      |
| E               | 14      |
| F               | 15      |
| 10              | 16      |

|   | 3     | 2    | 1   | 0  | STELLE |
|---|-------|------|-----|----|--------|
| 0 | 0     | 0    | 0   | 0  |        |
| 1 | 4096  | 256  | 16  | 1  |        |
| 2 | 8192  | 512  | 32  | 2  |        |
| 3 | 12288 | 768  | 48  | 3  |        |
| 4 | 16384 | 1024 | 64  | 4  |        |
| 5 | 20480 | 1280 | 80  | 5  |        |
| 6 | 24576 | 1536 | 96  | 6  |        |
| 7 | 28672 | 1792 | 112 | 7  |        |
| 8 | 32768 | 2048 | 128 | 8  |        |
| 9 | 36864 | 2304 | 144 | 9  |        |
| A | 40960 | 2560 | 160 | 10 |        |
| B | 45056 | 2816 | 176 | 11 |        |
| C | 49152 | 3072 | 192 | 12 |        |
| D | 53248 | 3328 | 208 | 13 |        |
| E | 57344 | 3584 | 224 | 14 |        |
| F | 61440 | 3840 | 240 | 15 |        |

Tabelle 1. Umrechnungstabelle Hexadezimal/Dezimalzahlen

Auch wenn die Atvabar ansonsten etwas merkwürdig sind (so fahren sie Fahrräder ohne Räder!), so verwenden sie doch den gleichen Trick bei Zahlen, die größer sind als die Basis minus 1: Auch sie schaffen höherwertige Stellen, wie Sie aus der letzten Zahl der obigen Reihe entnehmen können. Versuchen Sie doch einmal, weiter zu zählen bis 255. Wenn Sie dann auf die Zahl FF kommen, war alles richtig.

Irgendwann einmal in der Anfangszeit der Computerei muß einer der Elektronik-Pioniere etwas von dieser Eigentümlichkeit der Atvabar erfahren haben. Anders ist es kaum zu erklären, daß das Zahlensystem dieses vergessenen Volkes — welches nun den Namen Hexadezimalsystem oder kurz Hex-System trägt und dessen Zahlen durch ein vorgestelltes Dollarzeichen (\$) gekennzeichnet werden — heute bei Assembler-Programmierern so eine gewichtige Rolle spielt. Eine andere Erklärung wäre es, daß man im Adreßraum von 8- und 16-Bit-Computern besonders leicht damit rechnen kann. Vielleicht ist das auch nur eine Glaubensfrage.

Wie dem auch sei: Ebenso wie bei anderen Zahlensystemen ist auch dieses hier — auf der Basis 16 (oder F für die Sechzehnfingerlinge) — nach den Regeln aufgebaut, die wir vorhin beim Dezimalsystem erklärt haben. Eine Hexadezimalzahl \$831 kann man in die Dezimalzahl umrechnen:

Wie dem auch sei: Ebenso wie bei anderen Zahlensystemen ist auch dieses hier — auf der Basis 16 (oder F für die Sechzehnfingerlinge) — nach den Regeln aufgebaut, die wir vorhin beim Dezimalsystem erklärt haben. Eine Hexadezimalzahl \$831 kann man in die Dezimalzahl umrechnen:

$$\begin{aligned} \$831 &= 8 \times 16^2 + 3 \times 16^1 + 1 \times 16^0 \\ &= 8 \times 256 + 3 \times 16 + 1 \times 1 \\ &= 2097 \end{aligned}$$

Zwar ist es auf diese Weise möglich, jede Hexzahl umzurechnen; es ist aber auch ziem-

lich mühsam. Deshalb bedient man sich dazu einer Tabelle, wie sie hier als Tabelle 1 abgedruckt ist:

Die erste Zeile dieser Tabelle enthält die Stelle der Ziffer, die erste Spalte die Hex-Ziffer. In den Kolonnen sind jeweils die Dezimalzahlen angegeben. Um beispielsweise die Hex-Zahl \$A483 in eine Dezimalzahl umzurechnen, geht man vor wie folgt (siehe auch Bild 3):

In der nullten Stelle unserer Zahl steht eine 3. Wir gehen also in die Tabelle und suchen in der Spalte 0/ Zeile 4 (das ist die Zeile, vor der links die 3 steht) den Dezimalwert heraus. Das ist die Zahl 3. Dann gehen wir zur Stelle 1 (das ist die 8 unserer Hex-Zahl). In der Tabelle findet sich in der Spalte 1/ Zeile 9 (die Zeile, vor der 8 steht) der Dezimalwert 128. Den addieren wir zur vorher gefundenen 3 dazu. Für die weiteren Stellen verfahren wir ebenso und erhalten dann — wie im Bild gezeigt — die Dezimalzahl 42115. Probieren Sie dieses Verfahren einmal aus: Nach einiger Zeit wird es Ihnen leicht fallen, auf diese Weise die Zahlenumrechnungen durchzuführen.

Der umgekehrte Weg der Berechnung, nämlich aus einer gegebenen Dezimalzahl die Hex-Zahl zu bestimmen, funktioniert ebenfalls mit der Tabelle ganz gut. (Für die Freaks: Man kann das auch ähnlich wie oben bei den Binärzahlen machen, nämlich mittels einer mod(16)-Funktion). Nehmen wir mal die Dezimalzahl 40959 (siehe Bild 4).

Wir suchen aus den Dezimalwerten der Tabelle den heraus, der gerade noch kleiner ist als unsere Zahl: 36864. Den zu diesem Wert gehörigen Hex-Wert in der linken Randspalte notieren wir uns als die höchste Stelle der Hex-Zahl, ziehen dann den Wert von unserer Dezimalzahl ab und erhalten eine neue dafür: 4095. Wieder suchen wir die nächstkleinere Dezimalzahl aus der Tabelle heraus — das ist nun 3840 — notieren uns den dazugehörigen Hex-Wert, subtrahieren und so fort, wie in Bild 4 gezeigt wurde.

Auch mit den Hexadezimalzahlen kann man natürlich rechnen, nur ähnelt das Rechnen hier einem Alptraum. Es ist auch gar nicht nötig, denn im Gegensatz zu den Binärzahlen kennt unser Computer die Hex-Zahlen gar nicht. Selbst wenn er sie per Monitor oder durch ein geschicktes Programm annimmt, wandelt er sie sogleich wieder in Binärzahlen um. Weshalb dann diese Quälerei mit den Zahlen der Sechzehnfingerlinge? Die Antwort habe ich Ihnen schon in Folge 5 dieser Serie gegeben. Hier nur kurz zur Erinnerung: Adressen in 8-Bit-Compu-

Fortsetzung auf Seite 142

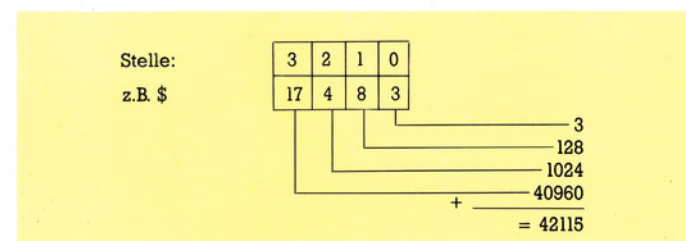


Bild 3. Umrechnung einer Hex-Zahl in die Dezimalzahl mittels der Tabelle 1

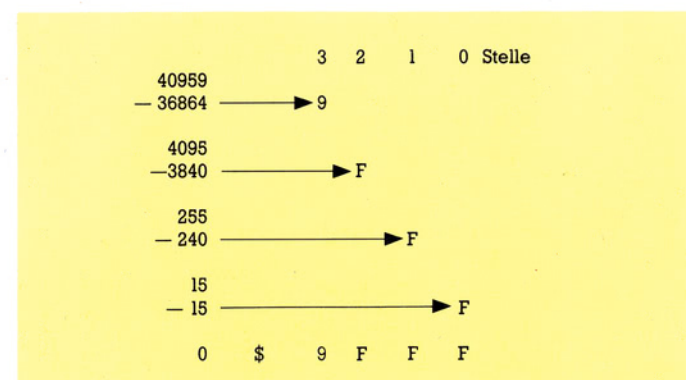


Bild 4. Die Umrechnung einer Dezimalzahl in ihre Entsprechung im Hexadezimalsystem mit Hilfe der Tabelle 1



Fortsetzung von Seite 138

tern oder Worte in 16-Bit-Computern lassen sich mit genau 16 Bit ausdrücken, was einer Hexzahl von vier Stellen entspricht. Ein Byte ist 8 Bits lang und genau eine zweistellige Hexzahl und ein Halbbyte (Insider nennen sowas ein Nibble) ist 4 Bit lang und läßt sich durch eine einstellige Hexzahl erfassen.

Es kann sogar sein, daß Sie es als Assembler-Programmierer weitgehend schaffen, solchen Zahlensystem-Umrechnungen per Hand fast ganz aus dem Weg zu gehen. Sowohl der Monitor des C 128 als auch beispielsweise der SMON enthalten Funktionen, die diese Umrechnungen für uns erledigen. Die meisten besseren Assembler — so auch der Hypra-Ass — dürfen sowohl

mit Hex- als auch mit Dezimalzahlen angesprochen werden, meist wird man hier ohnehin mit symbolischen Adressen oder Werten arbeiten (also solchen, die zu Beginn mittels .EQ einen Namen erhalten haben). Aber wie es der Teufel so will, manchmal vergißt man es, sich die Startadresse eines Programmes rechtzeitig in den Dezimalwert umrechnen zu lassen und möch-

te nun nicht eigens wieder den Monitor laden oder man findet eine interessante Stelle in einem ROM-Listing, die mal schnell von Basic her ausprobiert werden soll oder...

Genug der Zahlenspiele: In der nächsten Folge werden wir die Schleifenprogrammierung weiter bearbeiten.

(Heimo Ponnath/dm)

# Kennen Sie Ihren Drucker? (Teil 2)

**Diesmal wollen wir besonders auf typische Probleme und Fehler, die man bei der Bedienung von Druckern machen kann, eingehen. Als Beispiel sollen uns die Star-Drucker dienen.**

In dieser und in den weiteren Teilen unseres Druckerkurses werden wir Ihnen nicht nur viel Interessantes über Druckersteuerung zeigen, sondern auch jedesmal einen Druckerhersteller vorstellen. Den Anfang macht Star, ein relativ junges Unternehmen, dessen Drucker sich in den letzten Jahren einen beachtlichen Marktanteil erkämpfen konnten.

## Die Senkrechtstarter

Wie viele Hersteller, die auf dem deutschen und europäischen Computermarkt ihre Produkte anbieten, ist auch Star Teil eines japanischen Unternehmens, dessen Produktpalette sich in die verschiedensten Richtungen erstreckt. Während es das japanische Unternehmen bereits seit 1947 gibt, existiert Star Europe mit Sitz in Eschborn bei Frankfurt erst seit März 1983. Die wesentlichen Aufgaben von Star Europe sind Marketing und Vertrieb von Star-Druckern in Europa, Afrika und im Nahen Osten sowie der Kundendienst. Um diesen Aufgaben gerecht zu werden, unterhält Star in Eschborn eine eigene Entwicklungsabteilung, deren Aufgabe darin besteht, Geräte, die für den amerikanischen Markt konstruiert wurden, auf europäische und vor allem deutsche Anforderungen umzubauen.

Zur Produktpalette von Star gehören sowohl Typenrad-, Thermal- als auch Matrixdrucker, von denen wir Ihnen die wichtigsten kurz vorstellen möchten.

### 1. Typenraddrucker

Der »Power Type« ist ein Typenraddrucker, hauptsächlich für den geschäftlichen Einsatz, mit Typenrädern zu 96 Zeichen, Centronics- und serieller Schnittstelle und einer Druckgeschwindigkeit von 18 Zeichen pro Sekunde.

### 2. Thermodrucker

Im Bereich der Thermodrucker bietet Star den STX 80 an. Wie bei allen Thermodruckern ist der Hauptvorteil des STX 80 im geringen Geräuschpegel zu sehen. Die Fähigkeiten des STX 80 orientieren sich hauptsächlich an denen eines Matrixdruckers, wobei im praktischen Betrieb die Einschränkung auf spezielles Thermopapier etwas nachteilig auffällt.

### 3. Matrixdrucker

Der Schwerpunkt liegt bei Star eindeutig auf der Produktion von Matrixdruckern. Angefangen bei den Delta- und Gemini-Serien, über die Radix- und SG-, SD- und SR-Serien, bis hin zu den neuen NL- und NB-Serien haben sich die Star-Matrixdrucker fortentwickelt. In mehreren Testberichten (Ausgabe 5/85) konnten wir den Star-



Bild 1. Beste Referenz — der Star NL-10

Druckern durchweg gute Noten erteilen. Der SG-10 wurde unser erster Referenzdrucker der Preisklasse II (bis 1400 Mark). Mittlerweile hat der NL-10 (Bild 1), der viele sinnvolle Neuerungen und ein verbessertes Preis/Leistungsverhältnis aufweist, den SG-10 als Referenzdrucker abgelöst. (Test in der Ausgabe 4/86). Mit dem NL-10 werden wir uns gleich etwas näher beschäftigen. Doch zuvor wollen wir klären, wie so ein Drucker überhaupt funktioniert.

## Druckertechnik

Im letzten Teil unseres Kurses war viel die Rede von ROM und RAM, Zeichen- und Befehlssätzen. Doch was steckt eigentlich dahinter, welche Technik repräsentiert ein Drucker? Sehen wir uns dazu zunächst das Blockschalbild (Bild 2) eines Matrixdruckers (hier am Beispiel des NL-10) an. Im wesentlichen kann man dabei zwischen drei Funktionseinheiten unterscheiden: Erstens die Eingabeeinheiten wie das Tasten-Bedienfeld oder die Daten aus dem Schnittstellen-Modul. Zweitens die Verarbeitungseinheit, deren Herz ein CMOS-Mikroprozessor mit 8-Bit-Datenbus, 256 KByte RAM, 24 parallelen Ein-/Ausgabeleitungen, zwei seriellen Steuerleitungen sowie zwei eingebauten Uhren ist. Drittens die Ausgabeeinheit, die aus Druckkopf, Papier- und Druckkopftransport sowie einer Reihe von Sensoren, wie beispielsweise dem Papierende-Sensor besteht. Sie sehen, ein Drucker ist eigentlich ein eigener leistungsfähiger Computer, der sich hauptsächlich dadurch von einem gewöhnlichen Computer unterscheidet, daß er seine Instruktionen nicht über die Tastatur, sondern über sein Schnittstellen-Modul erhält. Zweiter wichtiger Unterschied ist die Ausgabeeinheit, die beim Computer meistens der Bildschirm ist, beim Drucker hingegen werden die Daten an das Druckwerk und damit auch auf dem Papier ausgegeben.

Wenn Sie nun beispielsweise einen Text an Ihren Drucker senden, so wird dieses System aktiviert. Beim Senden von Daten müssen sich sowohl Drucker als auch Computer an ein bestimmtes Übertragungsprotokoll halten, damit die Verständigung auch wirklich klappt. Bei der Centronics-Norm, wie sie von den meisten Druckern verwendet wird, werden die Daten parallel, das heißt byteweise übertragen. Das dabei verwendete Verfahren sieht folgendermaßen aus:

Sind Computer und Drucker miteinander verbunden, so wird die Leitung »Strobe« (Pin 1 des Centronics-Steckers) normalerweise auf High-Pegel gehalten. Stehen nun Daten zur Übertragung bereit, wird dieses Signal für mindestens 0,5 Mikrosekunden auf Low-Pegel ge-