

# Komfortable Menü-steuerung

**Mit diesem Basic-Unterprogramm läßt sich durch einfache Parameterübergabe eine Menü-Zeile frei definieren, mit der Sie auf Tastendruck bis zu 19 weitere Routinen anwählen können.**

Das zirka 800 Byte lange Unterprogramm (ohne REM) erspart bei der Erstellung eines menügesteuerten Programms die immer wiederkehrenden Abfragen nach gedrückten oder nichtgedrückten Tasten.

Man ruft im laufenden Programm nur das Unterprogramm (Listing) auf und die gewünschte Menüzeile erscheint zentriert in der vorletzten Zeile des Bildschirms.

Mit den Cursor-Tasten (links/rechts) verschiebt man ein revers erleuchtetes Feld, das auf das Menü-Wort positioniert werden kann. Mit RETURN übernimmt man das Menü-Wort und verläßt das Unterprogramm. Um mehrere Menüs zu erstellen, sind die Angaben aller Menüs am Anfang des Hauptprogramms den Variablen d\$(1), d\$(2) und so weiter zuzuordnen.

Im laufenden Programm wird nun das Unterprogramm folgendermaßen aufgerufen:

AN=3:az=4:GOSUB 1000

AN=Anfang des Menü-Wortes (hier drittes Menü-Wort)

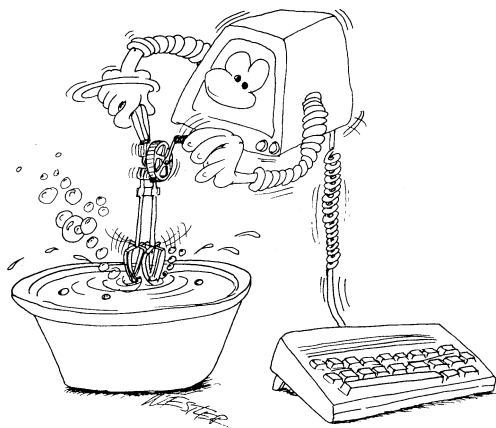
AZ=Anzahl der Menü-Worte (hier vier Worte)

Es werden also die Strings d\$(3) bis d\$(4) ausgegeben. Das Unterprogramm übergibt den Parameter kk in Abhängigkeit des gewählten Menü-Wortes und der Position der Menü-Zeile. Hat man also zum Beispiel das dritte Menü-Wort von links ausgewählt, so wird kk=3 übergeben.

Nach dem GOSUB ist eine Weiterbehandlung mit ON kk GOSUB 11,22,33,44,... am sinnvollsten.

Man erkennt sofort, welche Vorteile das Programm hat. Änderungen können sehr einfach durchgeführt werden und im laufenden Programm sind nur zwei Zeilen nötig, um eine Verzweigung zu bewirken.

Anmerkung: Die Menü-Zeile sollte nicht mehr als 38 Zeichen haben, sonst werden die Menü-Worte jeweils um ein Zeichen gekürzt dargestellt. Bei mehr als 38 Zeichen plus Anzahl der Menü-Worte erscheint eine Fehlermeldung. (M. Schacht/ah)



```

2 REM ***** MENUE-DEMO ***** <233>
4 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT CHR$(147 <206>
) <229>
5 REM * * * MENUE-WORTE EINLESEN * * * <103>
6 AM=12:DIM D$(AM+1):DIM AA(AM+1):REM AM=M <212>
AX. ANZAHL DER WORTE
7 I=1
8 READ D$(I):D$(I)=CHR$(32)+D$(I)+CHR$(32) <083>
:IF D$(I)<>" THEN I=I+1:GOTO 8 <037>
9 DATA START,HELP,GOTO,RENUM,LIST <167>
10 DATA OLD,FIND,CTRL,CLR,NEW,RUN,ENDE, <069>
13 REM * * * * *
14 POKE 214,15:PRINT:PRINT TAB(10)"<= CRSR <023>
=>(25SPACE)UND RETURN" <220>
15 REM BEISPIEL <217>
16 AN=1:AZ=5:GOSUB 1000:REM 1.MENUE <071>
17 ON KK GOSUB 27,27,27,27,27 <250>
18 : <140>
19 AN=6:AZ=7:GOSUB 1000:REM 2.MENUE <200>
20 ON KK GOSUB 27,27,27,27,27,27,30 <040>
22 GOTO 16 <001>
25 : <087>
26 REM ANZEIGE
27 POKE 214,15:PRINT:PRINT TAB(18)"(15SPAC <144>
E)"
28 POKE 214,15:PRINT:PRINT TAB(10)"GEWAHL <253>
T:";D$(AN+KK-1);"(";KK;")":RETURN <005>
29 : <177>
30 PRINT CHR$(147):END <116>
32 : <036>
1000 REM ***** <120>
1010 REM **** MENUE UNTERPROGRAMM **** <056>
1020 REM ***** <109>
1030 REM **** MARIO SCHACHT **** <014>
1040 REM **** (030)4968872 **** <088>
1050 REM ***** <023>
1060 REM **** AUFRUF (BEISPIEL) **** <011>
1070 REM **** AN=1:AZ=4:GOSUB1000 **** <065>
1080 REM **** ON KK GOSUB11,22,... **** <067>
1090 REM **** - - - - - **** <166>
1100 REM **** AN: ANFANG MIT AN-TEN**** <024>
1110 REM **** STRING **** <003>
1120 REM **** AZ: ANZAHL DER MENUE-**** <188>
1130 REM **** PUNKTE **** <011>
1140 REM **** KK: 1 BIS AZ WIRD **** <043>
1150 REM **** UEBERGEHEN **** <198>
1160 REM ***** <215>
1170 REM **** VERWENDETE VARIABLEN **** <217>
1180 REM **** D$(AM);AA(AM);A$ **** <145>
1190 REM **** AM;AZ;AN;AL;DI;AY;KK **** <243>
1200 REM : **** <248>
1210 REM ***** <100>
1220 AL=0
1230 FOR I=AN TO (AN+AZ-1):AL=AL+LEN(D$(I)) <065>
:NEXT:REM AL=GESAMTLAENGE
1240 IF AL>38+AZ THEN POKE 214,22:PRINT:PR <177>
INT" MENUE-WORTE KUERZEN !":RETURN <097>
1250 IF AL<39 THEN 1290 <093>
1260 REM WORTE KUERZEN
1270 DI=AL-39:FOR I=AN TO (AN+DI):D$(I)=LEF <069>
T$(D$(I),LEN(D$(I))-1):NEXT:AL=38 <118>
1280 REM MENUE DARSTELLEN
1290 POKE 214,22:PRINT:PRINT TAB((40-AL)/2 <035>
) <232>
1300 FOR I=AN TO (AN+AZ-1) <192>
1310 PRINT CHR$(18)CHR$(30);D$(I);:NEXT <121>
1330 REM ANZEIGE <023>
1340 AA(AN)=(40-AL)/2:REM ERSTE STELLE <155>
1350 FOR I=AN TO (AN+AZ-2) <074>
1360 AA(I+1)=AA(I)+LEN(D$(I)):NEXT <094>
1380 REM STARTPOSITION <075>
1390 KK=INT(AZ/2):FL=0:FR=158:GOSUB 1550 <187>
1400 REM ABFRAGE <190>
1410 GET A$:IF A$=""THEN 1410
1420 IF A$<>CHR$(29)AND A$<>CHR$(157)AND A <149>
$<>CHR$(13)THEN 1410
1430 IF A$=CHR$(29)THEN KK=KK+1:FL=-1:FR=3 <023>
0:GOSUB 1550:IF KK=AZ THEN KK=0
1440 IF A$=CHR$(157)THEN KK=KK-1:FL=1:FR=3 <016>
0:GOSUB 1550:IF KK<0 THEN KK=AZ-1 <089>
1450 FL=0:FR=158:GOSUB 1550 <017>
1460 IF A$<>CHR$(13)THEN 1410
1470 POKE 214,22:PRINT:PRINT"(39SPACE)":RE <145>
M MENUE LOESCHEN
1500 KK=KK+1:RETURN:REM RUECKSPRUNG MIT PA <117>
RAMETER KK
1540 REM ANZEIGE GELB <160>
1550 POKE 214,22:PRINT:PRINT TAB(AA(KK+AN+ <022>
FL))CHR$(18)CHR$(FR);D$(KK+AN+FL):RET
URN

```

Listing »Komfortable Menüsteuerung«. Bitte die Eingabehinweise auf Seite 6 beachten.