

COP — Hilfe für Datasette

COP ist die Abkürzung für »Cassette Operations Program«. Es erleichtert den Umgang mit der eigenen Programmsammlung auf Kassetten.

COP ist ein Hilfsprogramm zur Verwaltung von Programmsammlungen. Mit ihm können Sie Programme auf einer Datasette leichter und schneller finden und bei Bedarf ein Inhaltsverzeichnis einer Kassettenseite ausdrucken.

COP besteht aus zwei Teilen: Einem Hauptprogramm, das auf einer separaten Kassette gespeichert werden kann, und den Datensätzen für die einzelnen Kassetten-Seiten, die zur einfacheren Handhabung am Anfang jeder Kassettenseite abgelegt werden sollten.

Nach dem Starten des Programms mit »RUN« erscheint ein Menü auf dem Bildschirm, dessen einzelne Punkte hier erklärt werden:

1) Anfänge ermitteln

In diesem Programmpunkt können Sie die Programme einer Kassette katalogisieren. Zunächst geben Sie bitte den Namen und die Seite der Kassette ein. Danach wird nach den Titeln der einzelnen Programme gefragt. Hier können Sie auch persönliche Zusätze angeben wie zum Beispiel Zählerstand oder Fast-Tape, da der eingegebene Titel nicht mit dem Namen des Programms auf der Kassette übereinstimmen muß. Haben Sie alle Titel eingegeben, tippen Sie bitte ein »*« als Endekennzeichen ein.

Nun wird die zu katalogisierende Kassette im zurückgespulten Zustand eingelegt und immer bis zum jeweiligen Programm vorgespielt. Dann drücken Sie die STOP-Taste. Zu diesem Zweck sollte man sich vorher den Stand des Zählwertes der einzelnen Programme notiert haben. Dies geschieht fortgesetzt bis zum letzten Programm, dann wird wieder zum Eingangsменю zurückgesprungen.

2) Programm suchen

Nach der Anzeige des Kassettennamens und der Seite können die Programmnamen mit der Leertaste durchgeblättert werden. Hat man das zu suchende Programm gefunden, drückt man die Taste »RETURN«. Nun spult man die Kassette vor, der Computer stoppt den Spulvorgang automatisch kurz vor dem Programm. Drücken Sie nun »Stop« und »Play« an der Datasette, und das gewünschte Programm wird automatisch geladen. COP wird dabei gelöscht.

3) Zeiten abspeichern

In diesem Programmteil werden alle erstellten Daten (Kassetten- und Programmnamen und Zeit zum Stoppen) in einem Datensatz gespeichert. Dies kann zum Beispiel am Anfang der zu bearbeitenden Kassette geschehen. Dann sollte man das erste Programm allerdings nicht direkt am Anfang des Bandes speichern, da es dann den Datensatz überschreibt oder umgekehrt. Am praktikabelsten hat sich ein Vorspulen bis zum Zählwerksstand »30« erwiesen, bevor man das erste Programm speichert.

4) Zeiten laden

Hier werden die unter Punkt 3 abgespeicherten Datensätze wieder geladen.

5) Verzeichnis ausdrucken

Zunächst erscheinen die ersten 14 der auf der Kassette befindlichen Programme auf dem Bildschirm. Mit der Leertaste kann zu den nächsten 14 weitergeblättert werden. Wurden alle Programme aufgelistet, kann man sich das komplette Ver-

zeichnis auf dem Plotter 1520 ausgeben lassen. Eine Anpassung an andere Drucker dürfte überhaupt kein Problem sein, da keine druckerspezifischen Befehle verwendet werden. Einzig und allein der OPEN-Befehl in Zeile 5160 muß entsprechend des vorhandenen Druckers geändert werden.

Noch einige Hinweise: Das Programm ist auf 30 Titel pro Kassette beschränkt, mehr sind auf einer Kassette kaum sinnvoll. »Turbo-Tape«-Benutzer müssen noch die Zeile 2200 ändern. Dort wird das Eintippen der Tastenkombination »SHIFT/LOAD« simuliert, um das angewählte Programm zu laden, was mit manchen »Turbo-Tape«-Versionen nicht funktioniert. Am allereinfachsten wird dort nur der END-Befehl eingesetzt und der LOAD-Befehl dann von Hand eingegeben.

Für diejenigen, die das Programm verändern wollen, hier noch eine Variablenliste: (Hubertus Luhmann/bs)

Variablenliste:

A\$	Eingabe über GET
C\$	Kassettensnummer
CS\$	Kassettenseite
PP\$(Q)	laufende Programmtitel
Q	Zählvariable
P\$/P1\$	Play/Play löschen
F\$/F1\$	FFwd/FFwd löschen
S\$/S1\$	Stop/Stop löschen
R\$/R1\$	Record/Record löschen
Z\$/Z1\$	Rewind/Rewind löschen
PR\$/PL\$	Anzeige »Programm:«/PR\$ löschen
Q1	Höchste Anzahl Programme
Q2	Höchste Anzahl Programme und Sternchen (Q2=Q1+1)
TI\$(Q)	Zeitvariable
T1\$(Q)	Zwischenspeicher der Zeitvariablen

```

10 DIM TI$(30):DIM PP$(30):DIM T1$(30) <058>
20 Q=0:T1$=TI$ <075>
30 PRINT CHR$(147):POKE 53280,Q:POKE 53281, <047>
  0 <050>
40 REM ***** MENUE ***** <050>
50 PRINT TAB(8)CHR$(18)" CASSETTEN - DIREC <173>
  TORY ";CHR$(146)
60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"AUS <037>
  WAHLMOEGlichkeiten:"
70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"1 - ANFAENGE{SS <014>
  PACE}ERMITTELN - 1"
80 PRINT:PRINT"2 - PROGRAMM{8SPACE}SUCHEN <038>
  - 2"
90 PRINT:PRINT"3 - ZEITEN{5SPACE}ABSPEICHE <151>
  RN - 3"
100 PRINT:PRINT"4 - ZEITEN{8SPACE}EINLADEN <137>
  - 4"
110 PRINT:PRINT"5 - VERZEICHNIS AUSDRUCKEN <026>
  - 5"
120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"BITTE TASTE DR <041>
  UECKEN !"
130 GET A$:IF A$=""THEN 130 <195>
140 ON VAL(A$)GOTO 1000,2000,3000,4000,500 <052>
  0 <126>
150 GOTO 130 <040>
200 REM *** UNTERPROGRAMME ***** <233>
210 REM * TASTATUR ZEICHNEN * <083>
220 PRINT "
230 PRINT "{CLR,SPACE}***** <064>
  *****5"
240 FOR Q=1 TO 13 <197>
250 PRINT " {36SPACE}" <145>
260 NEXT Q <154>
270 PRINT " ***** <138>
  *****"
280 PRINT " = RECORD=PLAY=REWIND=FFWD=STOP= <087>
  EJECT =
290 PRINT " ***** <117>
  *****"
300 FOR Q=1 TO 4 <082>
310 PRINT " {7SPACE}={4SPACE}={6SPACE}={4S <187>
  PACE}={4SPACE}={6SPACE}
320 NEXT Q <214>

```

Das Listing zu »COP«. Bitte beachten Sie die Eingabebe-
weise auf Seite 6.

⑥ 64'er