

Leichte Eingabe

Die Benutzerfreundlichkeit eines Programmes hängt von der Behandlung der Eingabe beziehungsweise Fehleingabe ab. Dieses Programm beseitigt viele damit verbundene Probleme.

Das aufgeführte Programm (Listing 1) 2, das eine echte Hilfe beim Erstellen von benutzerfreundlichen Programmen darstellt, ist eine Basic-Eingaberoutine, das heißt, es ist in Basic geschrieben und ersetzt den normalen INPUT-Befehl.

Es ist in der Handhabung sehr einfach gehalten und dabei noch recht kurz.

Es werden folgende Variablen benutzt:

IN\$:	Übergabevariable für den einzulesenden String
LT	:	maximale Länge des einzulesenden Strings
ZT	:	Hilfsvariable zur Simulation des Cursors
ZC	:	Hilfsvariable zur Simulation des Cursors
ZL	:	aktuelle Länge des einzulesenden Strings
Z\$:	zuletzt gelesenes Zeichen
Z	:	ASCII-Code des gelesenen Zeichens und Laufvariable

Variablenliste zur Eingabe-Routine

Der Benutzer muß dabei nur IN\$ und LT vorbesetzen (siehe Variablenliste). In der Routine wird als erstes IN\$ ausgegeben. Dies hat den Vorteil, daß Standardantworten vorgegeben werden können. Danach werden die für die Darstellung des Cursors notwendigen Variablen vorbesetzt.

Dann wartet die Routine auf die Eingabe eines Zeichens. Der Cursor wird währenddessen dadurch simuliert, daß ein Leerzeichen laufend invertiert wird.

Komfortabler als »INPUT«

Nachdem ein Zeichen eingegeben wurde, wird zuerst geprüft, ob überhaupt noch Zeichen angenommen werden dürfen. Ist dies der Fall, wird untersucht, ob das Zeichen ein Steuerzeichen ist.

Falls es keins ist, wird das Zeichen ausgegeben und an den Übergabestring angehängt. Dann wird das Hochkommaflag zurückgesetzt, um weiterhin eine vernünftige Eingabe zu gewährleisten.

Falls das eingegebene Zeichen ein Steuerzeichen ist, gibt es nur vier Möglichkeiten:

1. Es ist ein »RETURN«, dann ist die Eingabe beendet.
2. Es ist ein »DELeTe«, dann wird der Übergabestring um ein Zeichen vermindert.
3. Es ist ein »SHIFT RETURN«, dann wird der gesamte String gelöscht, und der Cursor an den Anfang des Eingabefeldes positioniert.
4. Es ist ein anderes Steuerzeichen, dann wird es ignoriert.

Bei den Punkten 1. bis 3. wird auch noch getestet, ob überhaupt schon ein Zeichen eingegeben wurde. Ist dies nicht der Fall, dann haben auch diese drei Steuerzeichen keine Wirkung.
(Willi Burmeister/rg)

Weitere aktuelle 64'er-Sonderhefte mit ausführlichen Informationen zu ausgewählten Themen:



Jetzt überall im Zeitschriftenhandel

Nur noch bis zum 30.9.85 erhältlich

Programmheft Nr. 4 GRAFIK & DRUCKER

Randvoll mit Informationen: Rund 28 Listings der Spitzenklasse. Darunter Top-Listings zur räumlichen Darstellung von Körpern aus beliebigen Betrachtungsrichtungen. Weiters: Prüfsummenlistings, Drucker-Anwendung, Basic-Erweiterung, Hardcopy-Routinen, Zeichengenerator, Grundlagen, Tips & Tricks.

Programmheft Nr. 3 SPIELE

Heiße Listings für alle Spiele-Fans: Sportspiele, Schießspiele, Denkspiele, Spielegeneratoren, Abenteuerspiele, Brettspiele, Taktikspiele, Geschicklichkeitsspiele und eine Marktübersicht aller in Deutschland erhältlichen professionellen Spiele bringen alles, was das Herz der Spiele-Fans höher schlagen läßt.