

In die Datei geschaut

Wollen Sie in Dateien des C16 herumschnüffeln oder sie gar ändern, dann haben wir hier das richtige Programm für Sie.

Mit dem Hilfsprogramm »P++Z« (Listing) können Sie alle sequentiellen Files bearbeiten, die sich mit »INPUT #« lesen lassen. Grundideen für dieses Programm sind:

- namentlich bekannte Dateien lesen, ohne das zuständige Anwenderprogramm zu benutzen,
- Dateien kopieren (Sicherheitskopien).

Sie können aber auch die einzelnen Variablen einer Datei verändern oder löschen. Beim Verändern müssen Sie darauf achten, daß der vorhandene Variablentyp erhalten bleibt.

A\$	File-Variable	340 410 1090 1200 1260 1300 5440 5450
EM\$	Error-Meldungen	25 29 5120
EN	Error-Nummern	25 27 28 5120 5130 5140
ES	Error-Trak	25 5120
ET	Error-Sektor	25 5120
GF\$	Anfangs-Zeichen	195 1090 1200
GS	Gesamtzahl Variablen	340 350 1000 1080 1160 5430
I	Indiz	280 320 340 400 410 440
KT	Änderungs-Flag	270 1310 5400 9700
L	Loop	1160 1190 1200 5430 5440 5450 9730
N1\$	Aktuelle Datei	210 220 260 380 5070 5350
N2\$	SAVE Datei	5070 5080 5090 5310 5410 5420
N3\$	RVS + Dateiname	220 230 1000 1150 1100 5300
Q\$	Hilfsvariable	27 28 270 290 390 1040 1050 1060 1070 1080 1100 1110 1180 1220 5050 9710
Q%	Index	1080 1090 1260 1300
S1\$	Strich	194 1010 1030
S2\$	Sternenreihe	193 1090
ST	Status	300 310 420 430
X\$	Hilfsvariable	5000 5010

Tabelle 1. Variablenliste zu »P++Z«

Wenn Sie nicht wissen, ob eine vorhandene Zahl vom zuständigen Anwenderprogramm als String oder Integervariable gelesen wird, dann sollten Sie Zahlen auch nur durch andere Zahlen ersetzen. Eine besondere Leistung des Programms ist die Absicherung gegen ein versehentliches Überschreiben von Daten. Vor dem Überschreiben einer Datei wird diese in »UTHELP« umbenannt und gespeichert. Die Umbe-

Zeile	Bemerkung
1	Programmname, letzte Änderung, Programm-Länge
19	Sprung nach 190, da am Programm-anfang oft benutzte Unterprogramme gut aufgehoben sind.
24- 29	Floppy Error Unterprogramm
190- 195	Standardvariable (Programm-anfang)
200- 230	N1\$ und N3\$ erhalten ihren Inhalt (siehe Variablenliste)
250- 350	Die Anzahl der Variablen wird für die DIM-Anweisung ermittelt. Dieser Teil sichert auch beim kleinen Speicherplatz des C 16 eine optimale Ausnutzung. Bei mehr als 30 Variablen wird deren Anzahl angezeigt.
370- 460	Die Variablen werden eingelesen.
1000-1330	Hier steht das Hauptprogramm. Zuerst gibt man die laufende Nummer der gewünschten Variable an. Diese wird gezeigt und man kann nach Eingabe von »A« diese ändern, beziehungsweise die Variable wird nach Eingabe von »L« gelöscht. Jede andere Eingabe führt das Programm wieder zur Zeile 1000. Ein »A« anstelle der laufenden Nummer läßt alle eingelesenen Variablen auf dem Bildschirm erscheinen. Hier sorgt Zeile 1170, daß, nachdem der Bildschirm einmal gefüllt wurde, eine Programmpause bis zum Drücken einer Taste eingelegt wird.
1240-1250	zeigen eine für Basic 3.5 spezielle Möglichkeit, eine Bildschirmzeile zu löschen. Zuerst muß der Cursor eine Zeile nach oben (dort steht »Welche Nummer ? xx«). Jetzt wird ein CHR\$(27) in den Bildschirm geschrieben. C 16-Besitzer sollten wissen, wenn dem CHR\$(27) ein »Q« folgt, wird ab Cursorposition die Zeile gelöscht, ohne daß sich dabei die Cursorposition selbst verändert. Zeile 1250 löscht also eine Bildschirmzeile und schreibt dann an deren Anfang die Worte »NEUER INHALT:«.
1270 und 1310	setzen die Flags für Änderungen an der Datei auf 99. Diese Flags werden bei einem Speichervorgang wieder auf 0 gesetzt.
5000	wird nur angesprochen, wenn man versucht, das Programm zu beenden oder ein neues File einzulesen, bevor Änderungen gespeichert wurden.
5030	gibt die Möglichkeit, die Diskette zu wechseln oder auch den Speichervorgang abzubrechen.
5070	fragt nach dem neuen Dateinamen, gibt gleichzeitig den ursprünglichen Namen als »default« ins Eingabefeld.
5100-5140	überprüft, ob auf der eingelegten Diskette ein File mit gleichem Namen vorkommt, der dann in Zeile sicherheitshalber in den Namen »UTHELP« umbenannt wird, also nicht sofort verloren geht.
5300-5380	enthält den eigentlichen Speichervorgang. Gespeichert wird unter Gebrauch der Variablen N2\$ (gefüllt in Zeile 5070).
5400-5480	Bei Eingabe eines »E« anstelle einer laufenden Nummer (Zeile 1000) wird das Programm beendet, wenn eventuell Änderungen gespeichert wurden oder die Frage nach Speichern verneint wurde.
9700	

Tabelle 2. Programmstruktur von »P++Z«

nennung ist auf dem Bildschirm angezeigt. Sollten Sie nachträglich bemerken, daß beim Verändern einer Datei Fehler entstanden sind, so können Sie unter »UTHELP« auf die alte Datei zurückgreifen. Da auf jeder Diskette nur eine Datei mit dem Namen »UTHELP« gespeichert werden kann, sollten Sie vor dem Bearbeiten einer weiteren Datei Ihre letzten, mit »P++Z« vorgenommenen Änderungen überprüfen.

Vor dem Laden einer anderen Datei kontrolliert das Pro-

gramm, ob ausgeführte Änderungen gespeichert wurden. Haben Sie dies noch nicht getan, so fragt Sie der Computer, ob Sie eine Speicherung wünschen.

Als weitere Programmierhilfen bieten wir Ihnen für »P++Z« eine Übersicht zur Programmstruktur (Tabelle 2) und die Variablenliste mit den Zeilennummern, in denen die Variable vorkommt (Tabelle 1).

(Herbert Wißmann/kn)

```

1 REM"«P++Z»:REM 6.10.85 PSZ=2586
3 REM *****
4 REM * H.WISSMANN *
5 REM * 02822 4922 *
6 REM * 30.11.83 *
7 REM *****
19 GOTO190
24 CLOSE15:OPEN15,8,15
25 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES:IFEN<2THENRETUR
N
27 IFEN=64THENQ$="{DOWN,2SPACE}IST KEIN
SEQ.FILE{SPACE,FLASH ON}!{FLASH OFF,DOWN
}" :RETURN
28 IFEN=62THENQ$="{DOWN,2SPACE}GIBT ES N
ICHT{SPACE,FLASH ON}!{FLASH OFF,DOWN}":R
ETURN
29 PRINT "{DOWN }"EM$ "{SPACE,RVSON,FLASH
ON}ERROR{FLASH OFF,RVOFF}":CLOSE15:END
190 GOSUB24
193 S2$="*****
*****"
194 S1$="*****
*****"
195 GF$=CHR$(34)
200 PRINT "{CLR,BLUE}**{6SPACE}SEQ.FILES
LESEN/AENDERN{7SPACE}**{2DOWN,2SPACE}FIL
E NAME{DOWN}"
210 N1$="":INPUTN1$:IFN1$=""THEN9720
220 N3$="{RVSON}"+N1$+"{RVOFF}"
230 PRINT "{DOWN,2SPACE}BESTAND ";N3$
240 :
250 REM ** REC.ZAEHLEN
260 OPEN2,8,3,N1$+" ,S,R"
270 Q$="":GOSUB25:IFQ$<>""THENCLOSE2:PRI
NTQ$:GETKEYQ$:GOTO200
280 I=1
290 INPUT#2,Q$
300 IFST=64THEN330
310 IFST<>0THEN25
320 I=I+1:GOTO290
330 CLOSE2
340 GS=I:DIMA$(I)
350 IFGS>30THEN PRINT GS;" VARIABLE, EIN
EN MOMENT BITTE{DOWN}"
360 :
370 REM ** REC.LESEN
380 OPEN2,8,3,N1$+" ,S,R"
390 Q$="":GOSUB25:IFQ$<>""THENCLOSE2:PRI
NTQ$:GETKEYQ$:GOTO200
400 I=1
410 INPUT#2,A$(I)
420 IFST=64THEN450
430 IFST<>0THEN25
440 I=I+1:GOTO410
450 CLOSE2
460 :
1000 PRINT "{CLR,6SPACE}DATEIINFO ";N3$;"
";GS;"VARIABLE{DOWN}"
1010 PRINTS1$" BITTE GEWUENSCHTE LFD.NUM
MER EINGEBEN"
1020 PRINT " ODER 0=NEUER FILE, C=COPY, E
=ENDE"

```

```

1030 PRINT "{6SPACE}A=ALLE VARIABLEN LIST
EN":PRINTS1$"{DOWN}"
1040 Q$="":INPUT "{UP }WELCHE NR: ";Q$
1050 IFQ$="A"THEN1150
1060 IFQ$="0"ORQ$="E"THEN9700
1070 IFQ$="C"THEN5030
1080 Q%=VAL(Q$):IFQ%<10RQ%>GSTHEN1040
1090 PRINT "{2DOWN}";S2$;"{DOWN }";GF$;A$
(Q%);GF$:PRINT "{DOWN}";S2$;"{DOWN }A=AEN
DERN{2SPACE}L=LOESCHEN"
1100 GETKEYQ$:IFQ$="A"THEN1240
1110 IFQ$="L"THEN1290
1120 GOTO1000
1130 :
1140 REM ** DATEI LISTEN
1150 PRINT "{CLR,3SPACE}"N3$"{DOWN}"
1160 FORL=1TOGS
1170 IFPEEK(205)<23THEN1190
1180 PRINTN3$;"WEITER NACH RETURN";:GETK
EYQ$:PRINT "{CLR}";N3$:IFQ$="E"THEN1000
1190 PRINTUSING"### ";L;
1200 PRINT "=" ;GF$;A$(L);GF$;"{DOWN}"
1210 NEXT
1220 GETKEYQ$:GOTO1000
1230 :
1240 REM ** AENDERN A$(Q%)
1250 PRINT "{UP}"CHR$(27)"QNEUER INHALT:"
1260 INPUTA$(Q%)
1270 KT=99
1280 GOTO1000
1290 REM ** LOESCHEN
1300 A$(Q%)=""
1310 KT=99
1320 GOTO1000
1330 :
5000 PRINT "{CLR,DOWN }> AENDERUNG ABSPEI
CHERN{2DOWN}":INPUT "JA/NEIN";X$
5010 IFX$="NEIN"THEN9710:ELSE IFX$<>"JA"
THEN5000
5030 PRINT "{CLR,2SPACE}DATEI SPEICHERN"
5040 PRINT "{2DOWN }BITTE GEWUENSCHTE ZIE
LDISKETTE EINLEGEN UND{SPACE,RVSON}RETUR
N{RVOFF,2SPACE}(Z=ZURUECK)"
5050 GETKEYQ$:IFQ$="Z"THEN1000
5060 PRINT "{DOWN }UNTER WELCHEM NAMEN SO
LL DIE DATEI{6SPACE}GESPEICHERT WERDEN{S
PACE,DOWN}"
5070 PRINT "{2SPACE}"N1$:INPUT "{UP}";N2$:
IFN2$=""THEN1000
5080 IFLEN(N2$)>15THENN2$=LEFT$(N2$,15)
5090 PRINT "{UP,2SPACE,RVSON}";N2$;"{RVOF
F,2DOWN}"
5100 OPEN5,8,2,N2$+" ,S,R"
5120 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES
5130 CLOSE5:IFEN=62THEN5400
5140 IFEN<>0THEN29
5300 PRINT "{CLR,DOWN }DIE ALTE DATEI "N3

```

Listing zu »P++Z«.

Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 76.

```

$:PRINT" (DOWN )WIRD NUN (SPACE, RVSON) 'UTH
ELP' (RVOFF). (DOWN)"
5310 PRINT" DANACH WIRD 'N2$' NEU ANGE
LEGT."
5320 PRINT#15,"S:UTHELP"
5330 GOSUB24:PRINT" (2SPACE, RVSON)S-OK (RV
OFF)"
5350 PRINT#15,"R:UTHELP=";N1$
5360 GOSUB24:PRINT" (2SPACE, RVSON)R-OK (RV
OFF)"
5380 :
5400 KT=0
5410 OPEN1,8,2,N2$+" ,S,W"
5420 GOSUB25:PRINT" (2SPACE, RVSON)SAVING (
RVOFF )"N2$
5430 FORL=1TOGS
5440 IFA$(L)="" THEN5470
5450 PRINT#1,A$(L)
5460 GOSUB25
5470 NEXT
5480 CLOSE1:GOTO1000
5620 :
9700 IFKT=99THENGOTO5000
9710 IFQ$="" THENCLR:GOTO190
9720 GOSUB25:CLOSE15
9730 FORL=1TO30:PRINT:NEXT
9740 PRINT"ENDE"
9750 END

```

Listing zu »P++Z« (Schluß)



**Ausführliche Informationen
zu ausgewählten Themen finden
C64- und C128-Anwender in zwei
weiteren aktuellen**

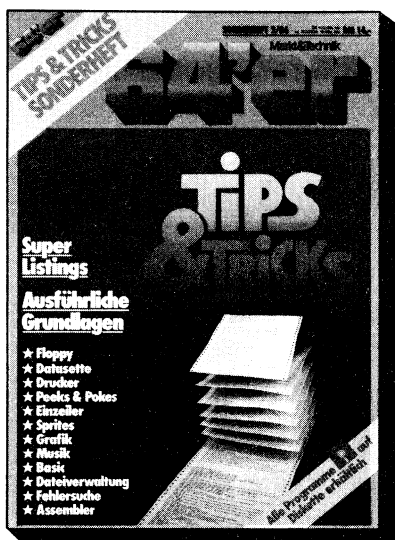
64'er

SONDERHEFTEN

SONDERHEFT: TIPS & TRICKS

Sound: Drei Stimmen gleichzeitig durch besondere Tastaturabfrage. Grundlagen: So wird Basic schneller / Debugging-Fehlersuche in Basic-Programmen. Grafik: Vom Bit zum Trickfilm / Super Hardcopy bringt den Bildschirminhalt, egal ob Text oder HiRes, auf einen MPS 802. Tips&Tricks-Listings: Disketteninhalt zum Aufkleben / Datasette schneller als Floppy durch Tornado-Tape / Flottes Kopieren mit »Express-Copy« / Filemanager ordnet Disketten und schafft Übersicht / POKEs, die man kennen sollte ... und eine Zusammenfassung der besten und nützlichsten Tips&Tricks und Einzeiler aus 64'er.

**Jetzt für
DM 14,— überall
im Zeitschriften-
handel!**



SONDERHEFT: COMMODORE 128

Komplette Beschreibung des Systems: C128, C128D, alle Floppies, passende Monitore. Eine Bauanleitung zum Anschluß normaler Monitore an den C128. Grafik: Alles über die Programmierung von Sprites und Shapes, Computerkunst am Beispiel »Apfelmännchen« und Grafikbefehle für den 80-Zeichen-Modus. Professionelle CP/M-Software: WordStar, Multiplan, dBase II, Turbo-Pascal auf dem C128. Grundlagen: Wie kompatibel sind C128 und C64? Was leistet Basic 7.0? Tips&Tricks: Die wichtigsten ROM-Routinen des Basic-Interpreters. In einem Preisrätsel sind ein Drucker, CP/M-Software und Buchgutscheine zu gewinnen!

**Nur noch bis
24.03.86
erhältlich!**

