Checksummer 20 V3

Der Checksummer 20 V3 für den VC 20 überprüft jede Basic-Zeile direkt nach der Eingabe, erkennt Fehleingaben und auch Vertauschungen von Zahlen und Ziffern, und erspart Ihnen deshalb eine aufwendige Fehlersuche.

Der Checksummer 20 V3 ist ein kleines Maschinenprogramm, das Sie sofort unterrichtet, ob Sie die jeweilige Programmzeile korrekt eingegeben haben.

So gehen Sie vor:

1. Programm abtippen und speichern.
2. Starten mit RUN.
3. Anschalten des Checksummer 20 V3 mit SYS 981.
4. Test: Geben Sie in einer freien Zeile ein: »1 REM« und drücken die RETURN-Taste. Am Bildschirm oben links sollten Sie die Prüfsumme <63> sehen.
5. Geben Sie ein Listing aus unserem Heft ein. Nach jeder Zeile wird die Zahl, die im Listing in Klammern <> steht, in den Bildschirm eingeblendet. Stimmen die Zahlen nicht überein, so liegt vermutlich ein Eingabefehler vor.

Die Zahl in den Klammern und auch die Klammern selbst dürfen beim Abtippen nicht mit eingegeben werden!

6. Dieser Checksummer 20 V3 bemerkt auch Vertauschungen von Zahlen und Buchstaben.
7. Abschaltung wird mit »SYS 58459« vollzogen.

Achtung: Nehmen Sie keine Kassetten-Operationen vor, wenn der Checksummer VC 20 eingeschaltet ist. Da das Betriebssystem den Kassettenpuffer mit Daten belegt, kann der Checksummer VC 20 überschrieben werden. Wollen Sie deshalb ein Programm auf (von) Kassette speichern (laden), so müssen Sie erst den Checksummer VC 20 abschalten.

Als Sicherung wird bei der Initialisierung geprüft, ob das zuletzt angesprochene Peripherie-Gerät der Kassettenrecorder war. Ist das der Fall, so werden die Betriebssystemroutinen LOAD und SAVE für die Benutzung gesperrt. Der Computer meldet bei Aufruf einer dieser beiden Routinen READY, ohne weitere Aktionen durchzuführen. Diese Sicherung kann man nach der Tipparbeit aufheben, wenn man den Checksummer VC 20 mit SYS 58459 abschaltet. Weiterhin wird dann durch gleichzeitiges Drücken der Tasten »Run-Stop & Restore« erreicht, daß die Betriebssystemroutinen LOAD und SAVE wieder eingerichtet werden.

- Bei Benutzung einer Diskettenstation brauchen Sie nicht darauf zu achten, daß bei LOAD beziehungsweise SAVE der Checksummer VC 20 überschrieben wird, da der Kassettenpuffer für die Diskettenstation normalerweise nicht genutzt wird. Bitte beachten Sie auch die folgende Seite.

(F. Lonczewski/gk)

```
10 REM***************
11 REM*              *
12 REM* CHECKSUMMER *
13 REM*              *
14 REM* V3     VC20 *
15 REM*              *
16 REM*   WRITTEN   *
17 REM* MAERZ  1985 *
18 REM*      BY      *
19 REM*F. LONCZEWSKI*
20 REM***************
21 PRINT"{CLR,SPACE,RVSON}CHECKSUMMER V3 V
   C-20{RVOFF}"
22 PRINT"{2DOWN}EINEN MOMENT, BITTE..."
23 FOR I=827 TO 1019:READ A:POKE I,A
24 PS=PS+A+1:NEXT I
25 IF PS<>24464 THEN PRINT"{DOWN}PRUEFSUMM
   ENFEHLER !":END
26 SYS 981:PRINT"CHECKSUMMER AKTIVIERT."
27 PRINT"AN :SYS981"
28 PRINT"{DOWN}AUS:SYS58459, BEI CAS-{4SPA
   CE}SETTE ZUSAETZLICH{5SPACE}RUN/STOP &
   RESTORE"
29 PRINT"{DOWN}BEI AKTIVIERTEM CHECK-SUMME
   R KEIN";
30 PRINT" CASSETTEN-BETRIEB (LOAD, SAVE){2
   SPACE}ERLAUBT!":NEW
31 DATA 32,95,3,134,122,132,123,32,115,0,1
   70,240,243,162,255
32 DATA 134,58,144,10,162,0,134,255,32,121
   ,197,76,225,199,162
33 DATA 1,134,255,76,156,196,166,255,224,1
   ,240,3,76,96,197
34 DATA 160,2,169,0,170,133,254,177,95,240
   ,40,201,32,208,3
35 DATA 200,208,245,133,253,138,41,7,170,2
   40,14,72,165,253,24
36 DATA 42,105,0,202,208,249,133,253,104,1
   70,232,165,253,24,101
37 DATA 254,133,254,76,119,3,192,4,48,219,
   198,214,165,214,72
38 DATA 162,3,169,32,157,1,4,189,209,3,32,
   210,255,202,16
39 DATA 242,166,254,169,0,32,205,221,169,6
   2,32,210,255,104,133
40 DATA 214,32,135,229,169,141,32,210,255,
   162,0,134,255,240,148
41 DATA 9,60,18,19,169,59,141,2,3,169,3,14
   1,3,3,165
42 DATA 186,201,1,208,16,169,116,141,48,3,
   141,50,3,169,196
43 DATA 141,49,3,141,51,3,173,136,2,141,17
   0,3,96
```

Listing. Checksummer VC 20 V3

```
5 PRINT CHR$(14)                                <242>
10 PRINT"{CLR}"                                 <254>
20 PRINT"■*************************■"           <130>
30 PRINT"{4DOWN,2SPACE}■EST{SPACE,BLUE,6SP
   ACE}"                                        <022>
40 PRINT"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"           <108>

0 64'er
```

Bild 1. So könnte ein Teil eines Listings abgedruckt sein. In Zeile 10 müssen Sie nach den Anführungsstrichen die CLEAR/HOME-Taste drücken und nicht die Klammern mit dem Wort CLR. In Zeile 20 drücken Sie nach den Anführungsstrichen die Commodore-Taste und den Buchstaben Q, gefolgt von mehreren SHIFT- und Stern-Tasten und zum Schluß die Commodore-Taste und den Buchstaben W. In Zeile 30 ist es viermal die Cursor-nach-unten-Taste, gefolgt von zweimal die Leertaste, dann SHIFT und T und normal EST, zum Schluß noch einmal die Leertaste, die Farbtaste Blau (Control und 7) und sechsmal die Leertaste. Zeile 40 besteht lediglich aus mehreren Grafikzeichen, die mit der Commodore-Taste und <B> erzeugt werden. (gk)

```
5 PRINTCHR$(14)
10 PRINT"■"
20 PRINT"├──────────────────────────────┤"
30 PRINT"■■■■  I EST ■          "
40 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
```

Bild 2. Auf dem Bildschirm oder Ihrem Drucker sieht das Listing (Bild 1) so aus