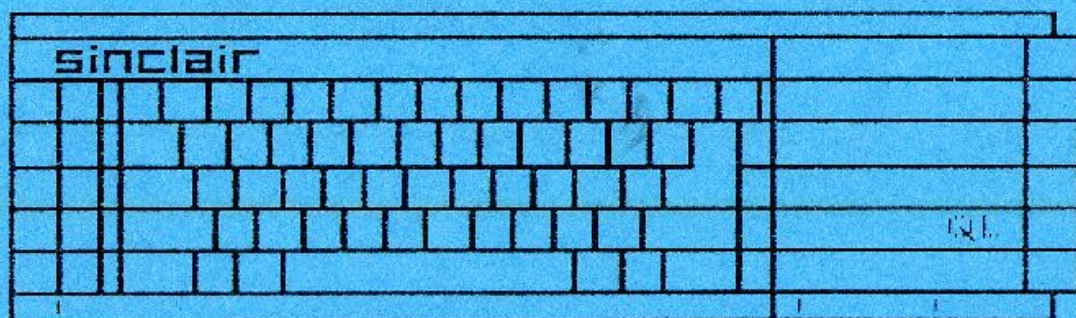


QLONE

QL GROEP NOORD NEDERLAND



januari 1988
Jaargang 3 nummer 1

Een uitgave van : QL GROEP NOORD-NEDERLAND

VOORZITTER : J. Doesburg 2e : B. Johnson
Kalkwijk 7 Froukemaheerd 177
9603 BB Hoogezand 9736 RR Groningen
tel. 05980-27633 050-418699

SECRETARIS : R. Russchen
Westermaad 55
3481 TB Oosterwolde
tel. 05160-5922

PENNINGMEESTER : B. Scheidema
Rijksstraatweg 313
9752 CE Haren
tel. 050-345123

REDAKTIE QLONE : J. Doesburg - A. Stam - J. van Bruggen
Bosweg 27
9414 BD Hooghalen
tel. 05939-501

BANKREKENING :	48.09.90.468	t.n.v.	B. Scheidema	Haren
GIROREKENING :	3801095	t.n.v.	B. Scheidema	Haren

Contributie fl. 75,--. per jaar Abonnement QLONE fl. 20,--.
Jeugdleden fl. 37,50. per jaar

De volgende clubavond is op 5 januari 1988 in het Denksport Centrum, Oliemuldersweg 43 te Groningen. Aanvang 19.30 uur.

Copy voor de 15e van de maand inleveren bij, of toezenden aan de redactie. Inleveren tijdens de clubavond kan ook. Listings tekeningen e.d. (brieven als Quill document) uitsluitend op een microdrive cartridge of 3 1/2 inch floppy disk.

Qlone wordt gemaakt op een QL met gebruik van Quill, Archive, SuperBASIC programma's en een QL printer.

INHOUD

Nieuws van de redactie	3
Speedscreen	4
Het oudste beroep	4
Code naar data	5
De printerdriver 2	7
Frozen keyboard	8
Kraker	8
Presentation	9
Schermen in/met Archive	9

Van de redactie

Het is al weer zover. Als u dit leest is loopt 1987 ten einde of heeft misschien al plaats gemaakt voor 1988. Was 1987 al een goed jaar voor de computeraar? Mijn greep uit de gebeurtenissen van 1987:



- De productie van QL's wordt gestopt.
De QL komt daarmee in het rijtje van de Bugatti, de Rembrandt en de Stradivarius.
- Sir Clive geeft de moed niet op en komt met de Z88
- IBM krijgt in de gaten dat MS-DOS ook niet alles is.
- 3 1/2 inch wordt de standaard schijf.

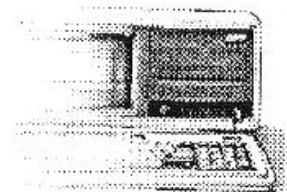
En 1988, wat kunnen we daarvan verwachten? Een gokje!

- de FUTURA !!!!!!!!!!!
- PS-System 2
- 1,4 MB op een 3 1/2 inch schijf wordt normaal
- meer risc-micro's

Kortom meer, sneller en beter. Er breken gouden tijden aan voor de computeraar. Mark my words!

SPEEDSCREEN

De lezers van QLworld kan het niet zijn ontgaan. Het programma speedscreen is uit. Speedscreen is een setje van machinecode routines die de normale QL screen-handling routine vervangen. En de naam van het programma verradt al waarin de speedscreen routines verschillen. speedscreen versnelt de screenhandling met soms zelfs een factor twaalf.



sneller.

Hoe werd dit nu bereikt? Wel, de screen-handling routine van de QL is door zijn ontwerper(s) lekker compact en universeel gehouden, maar je kunt wel nagaan dat zoiets ten koste gaat van snelheid. Simon Goodwin, de ontwerper van speedscreen daarentegen heeft voor iedere situatie (mode) een supersnelle gespecialiseerde routine gebouwd. Dat kost je natuurlijk een beetje geheugen, maar met de mogelijkheden voor geheugen-uitbreiding geheugenuitbreiding van de QL hoeft dat geen probleem te zijn.

De speedscreen routines gedragen zich volkomen transparant. Dat wil zeggen dat de speedscreen routines de gewone printroutine vervangen en dat je dus geen speciale commando's hoeft te gebruiken. Bestaande software kan dus ook zonder aanpassingen gebruik maken van speedscreen.

Het oudste beroep

Drie wetenschappers zaten eens bijeen, een bioloog, een architect en een programmeur. Zij discussieerden fel over het oudste beroep ter wereld. De bioloog zei: "Bioloog is het oudste beroep want God maakte het paradijs". De architect weersprak dit met de woorden: "Welnee, architect is het oudste beroep, want God schiep de wereld uit chaos". De programmeur zei simpel: "En de chaos dan?"

CODE -> DATA converter

Onderstaand programma neemt een sourcefile en zet de bytes om in (hex.-getallen in) dataregels. Compleet met een checksum op het eind. De gemaakte dataregels komen in een destination file (beginnende met een regel 1). Samen met deze dataregels wordt een hexlader progje meegesaved. Na laden van de gecreëerde file leest deze de hex.-data en zet ze om naar bytes en zet ze in het RESPR-gebied, waarna ze eventueel nog als een SBYTES-file gesaved kunnen worden.

Albert Stam

```

1  REMark CODE->DATA CONVERTER
2  REMark
3  REMark          10/87
4  hex_$="0123456789ABCDEF"
5  bytes_per_line=40
10  REMark screen
11  POKE 98403,2:MODE 4:PAPER 7:CLS:PAPER 0
12  OPEN#9;con_208x170a57x35_64:PAPER#9;0:
    CLS#9:WINDOW#9;208,170,50,30
13  PAPER#9;4:CLS#9;:BORDER#9;1,0:INK#9;7:PAPER#9;2
14  PRINT#9;'      ** CODE->DATA CONVERTER **
':WINDOW#9;208,159,50,41
15  BORDER#9;1,0:PAPER#9;4:CLS#9:INK#9;0:PRINT#9;'by Albert Stam
10/87'
16  PRINT#9;"converts code files to\"hex-data-statements."
17  POKE 98403,0:INPUT#9;"codefile      : ";source$
18  OPEN_IN#3,source$
19  INPUT#9;"destination : ";dest$
20  OPEN_NEW#4,dest$
21  PRINT#9;"Converting\"Please wait..."
100  REMark init
110  line_no=1
120  lenght=0
130  REMark main
140  REPEAT loop
150    PRINT#4,line_no;' data ";
160    byte=0:check=0
170    REPEAT loop2
180      IF byte=bytes_per_line OR EOF(#3):EXIT loop2
190      code$=INKEY$(#3,-1)
200      PRINT#4,hex$(CODE(code$) DIV 16+1);
210      PRINT#4,hex$(CODE(code$) MOD 16+1);
220      check=check+CODE(code$)
230      byte=byte+1
240      AT#9;11,0:PRINT#9;'converting byte
':((line_no-1)*bytes_per_line+byte);
250    END REPEAT loop2
260    IF byte>0 THEN
270      PRINT#4;FILL$("00",2*(bytes_per_line-byte));
280    END IF
290    PRINT#4;'";';check

```

```
300   lenght=lenght+bytes_per_line
310   IF EOF(#3):EXIT loop
320   line_no=line_no+1
330 END REPEAT loop
340 CLOSE#3
350 REMark hexlader creëren
360 PRINT#9;\'converted. Create hexloader...'
370 RESTORE
380 FOR i=1 TO 26
390   PRINT#4,line_no+i;" ";
400   READ com$
410   IF i=2:PRINT#4;com$;lenght;"":NEXT i
420   IF i=6:PRINT#4;com$;line_no:NEXT i
430   IF i=25:PRINT#4;com$;source$;"",base,"";lenght:NEXT i
440   PRINT#4;com$
450 END FOR i
460 CLOSE#4:PRINT#9;'Ready.':CLOSE#9
470 DATA "REMark Code Creator"
480 DATA "base=RESPR("
490 DATA "RESTORE"
500 DATA "x=base"
510 DATA "tot=0"
520 DATA "FOR g=1 TO "
530 DATA "READ a$"
540 DATA "FOR f=1 TO LEN(a$) STEP 2"
550 DATA "  b=CODE(a$(f))"
560 DATA "  c=CODE(a$(f+1))"
570 DATA "  IF b>57:b=b-7"
580 DATA "  b=16*(b-48)"
590 DATA "  IF c>57:c=c-7"
600 DATA "  byt=b+c-48"
610 DATA "  POKE x,byt"
620 DATA "  tot=tot+byt"
630 DATA "  x=x+1"
640 DATA "END FOR f"
650 DATA "READ val"
660 DATA "IF tot<>val:PRINT "data error at line ";g:STOP"
670 DATA "tot=0"
680 DATA "PRINT 'line ';g"
690 DATA "END FOR g"
700 DATA "PRINT 'Code generated. Press any key to save
code...':a$=INKEY$(-1)"
710 DATA "SBYTES "
720 DATA "STOP"
```

Te koop gevraagd:

een (gebruikte) QL

Albert Stam
Olderman 7
9936 GS Delfzijl
tel. 05960-10570

De printerdriver II

Hadden we de vorige keer gezien hoe de printerdriver in Quill aan zijn informatie komt door `printer_dat` te lezen, dit keer zal ik een voorbeeld van een driver voor de QLprinter laten zien. Hoe je het programma `install_bas` moet gebruiken wordt uitgebreid behandeld in het hoofdstuk "INFORMATION" van de QL manual.

De veiligste methode van werken is om een copie te maken van de driver OTHER. Geef die driver een unieke naam, b.v. QLPRINTER. Als dat gebeurd is, kun je de velden in het tabelletje van die QLPRINTER aan gaan passen.

Bijvoorbeeld zo:

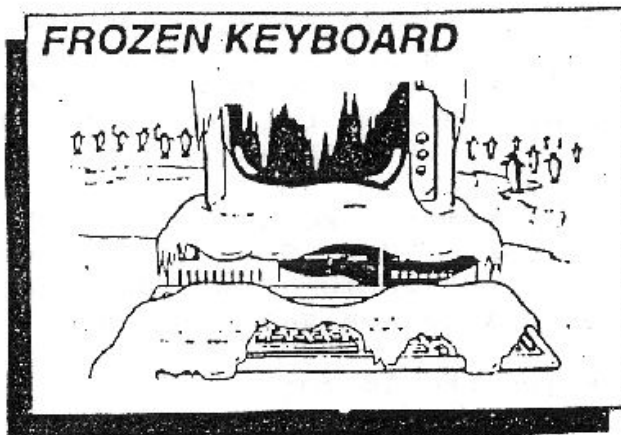
DRIVER NAME	QLPRINTER
PORT	SER1
LINES/PAGE	61
CHARACTERS/LINE	80
CONTINUOUS FORMS	NO
END OF LINE CODE	CR, LF
PREAMBLE CODE	CAN, ESC, <
POSTAMBLE CODE	NONE
BOLD ON	ESC, E
BOLD OFF	ESC, F
UNDERLINE ON	ESC, -, 1
UNDERLINE OFF	ESC, -, 0
SUBSCRIPT ON	ESC, S, I
SUBSCRIPT OFF	ESC, T
SUPERSCRIPIT ON	ESC, S, 0
SUPERSCRIPIT OFF	ESC, T
TRANSLATE1	*1, ESC, P, SOH
TRANSLATE2	*2, ESC, P, NUL
TRANSLATE3	*3, ESC, M
TRANSLATE4	*4, ESC, P
TRANSLATE5	*5, ESC, W, SOH
TRANSLATE6	*6, ESC, W, NUL
TRANSLATE7	*7, ESC, G, SI
TRANSLATE8	*8, ESC, H, DC2
TRANSLATE9	*9, ESC, 4
TRANSLATE10	*10, ESC, 5

schrijf voor de *cijfer combibaties:

<u>functie aan</u>	<u>functie uit</u>	<u>functie</u>
*1=SHIFT/CTRL l	*2=SHIFT/CTRL m	proportioneel printen
*3=SHIFT/CTRL n	*4=SHIFT/CTRL o	elite lettertype
*5=SHIFT/CTRL p	*5=SHIFT/CTRL q	double width printen
*7=SHIFT/CTRL r	*8=SHIFT/CTRL s	condensed
*9=SHIFT/CTRL t	*10=SHIFT/CTRL u	italics

FROZEN KEYBOARD

Aan de temperatuur kan het niet liggen en toch heb ik er al last van gehad. Het "bevroren keyboard". Als je bijvoorbeeld de toetsen CTRL ALT en 7 tegelijk indrukt heeft dat tot gevolg dat de QL volledig van slag raakt. Hij reageert op geen enkele toets meer en de enige remedie is nog resetten. Zijn er mensen die mij kunnen vertellen hoe dat kan en zijn er nog meer van dergelijke "fatale" toetsen-combinaties?



Jacob van Bruggen

Kent iedereen deze getallenkrakers nog?

Let op het verschil tussen een cijfer en een getal.

Een getal is deelbaar door:

- 2 als het laatste cijfer even is
- 3 als de som van alle cijfers een veelvoud van 3 is
- 4 als de som van laatste twee cijfers een veelvoud van 4 is
- 5 als het laatste cijfer een vijf of een nul is
- 6 als het getal een veelvoud van twee én drie is
- 7 als geen regelmaat, meest ongelukkig getal in de wiskunde
- 8 als de som van laatste drie cijfers een veelvoud van 8 is
- 9 als de som van alle cijfers een veelvoud van 9 is
- 10 als het laatste cijfer een nul is

De voorwaarde voor elf paste niet in de tabel dus die staat hieronder apart vermeld:

Neem de som van alle cijfers op de even posities en de som van alle cijfers op de oneven posities. Als het verschil van deze twee getallen een veelvoud is van 11 is het hele getal een veelvoud van 11.

Maar voor de echte wiskundige is het bewijs natuurlijk het leukst, en omdat de echte wiskundige dat zelf doet, vertel ik die lekker niet.

Presentation

Dit programma print een willekeurige tekst op een zeer bijzondere manier. Probeer het maar eens.

```

100 width_of_window=73
110 t$='QL GEBRUIKERS GROEP NOORD NEDERLAND'
120 lenght_of_longest_word=10
130 CLS: UNDER 1: PRINT FILL$( ' ', width_of_window): UNDER 0
140 DIM sp(20): m=2: sp(1)=1: REMark start of first word
145 :
147 REMark find start of words
150 FOR n=1 TO LEN(t$)
160   IF t$(n)=' ': sp(m)=n+1: m=m+1
170 END FOR n
180 sp(m)=LEN(a$)+1: REMark end of t$
190 FOR n=0 TO lenght_of_longest_word
200   FOR k=1 TO m-1
210     AT 1, sp(k)+n+32
220     IF sp(k)+n<sp(k+1): PRINT t$(sp(k)+n);
230   END FOR k
240 END FOR n

```

ARCHIVE

Archive beschikt over commando's waarmee naar eigen inzicht screen layouts kunnen worden ontworpen.

De standaard screen layout geeft records weer in de uiterste linkerbovenhoek van het scherm. De weergave doet niet fraai aan. Bovendien kunnen de gegevens van een record niet snel worden overzien. Met een paar commando's kunnen niet alleen layouts voor de weergave van records worden ontworpen, die er heel wat fraaiër en overzichtelijker uitzien, maar ook screens voor menu-gestuurde programma's.

Met het commando MODE var1, var2 wordt de grootte van de screen gekozen, die afhankelijk is van de waarden van var1 en var2. Zie tabel.

! var1 !	var2 !	karakters !	regels !	regels in de !
! !	! !	! per regel !	! !	! " work area" !
! 0	! 4	! 40	! 23	! 1
! 0	! 6	! 64	! 22	! 1
! 0	! 8	! 80	! 23	! 1
! 1	! 4	! 40	! 20	! 4
! 1	! 6	! 64	! 19	! 4
! 1	! 8	! 80	! 20	! 4

Neem de maximale grootte van de screen door intikken van MODE 0,8, alleen MODE werkt ook. Het scherm is nu helemaal zwart; de cursor is in de linkerbovenhoek.

Door intikken van SEDIT wordt de "screen editor" opgeroepen. De cursor is nu linksonder. De menubalk kan op de bekende manier met <F2> al of niet op het scherm worden geprojecteerd. Met de menubalk op het scherm zijn de onderste regels van de screen niet zichtbaar, maar tegen de tijd dat ook deze regels ingevuld moeten worden zijn de benodigde commando's al aangeleerd en is de menubalk niet meer nodig. Door intikken van <ESC> en MODE 1,8 wordt weer teruggesprongen in de uitgangspositie.

De menubalk geeft aan hoe de cursor gestuurd moet worden. Met de cursortoetsen "rolt" de cursor over het scherm, d.w.z. de cursor loopt van een regel of kolom af en komt aan de andere kant van dezelfde regel of kolom weer terug. Door intikken van <ENTER> springt de cursor naar het begin van een volgende regel.

Door intikken van <F3> wordt in de "screen editing command" gesprongen. Er kan gekozen worden uit vier mogelijkheden.

1 C. Gekozen kan worden uit twee mogelijkheden.

<ENTER> Het scherm wordt gewist de cursor loopt tergend langzaam regel voor regel het scherm langs waarna weer terug wordt gesprongen in de "screen editor".

<SPACE> Er wordt weer teruggesprongen naar de "screen editor"; het scherm wordt niet gewist.

2 P. Hiermee kan worden gekozen voor de kleur van het papier. De keuze is beperkt tot de kleuren zwart, rood, groen en wit. Onder in het scherm wordt de kleur aangegeven. Druk op de "spacebar" om een keuze te maken en dan <ENTER>. De screen of een gedeelte ervan kan nu met de gekozen kleur worden ingevuld. Het vullen van de hele screen gebeurt a.v. De cursor is in de linkerbovenhoek; druk op de spatietoets tot de regel helemaal gevuld is met de gekozen kleur. Tik <ENTER> in en vul de volgende regel met kleur, enzovoort.

Is het de bedoeling een gedeelte van de screen te vullen met kleur breng dan, nadat eerst een kleur gekozen is, de cursor met behulp van de cursortoetsen naar de plek waar de screen moet worden ingekleurd. Druk op de spatietoets, etc.

3 I. Hiermee wordt, op dezelfde manier als bij papier, gekozen voor de inktkleur. Ingetikte tekst wordt in de gekozen inktkleur weergegeven met de gekozen kleur voor het papier als achtergrond.

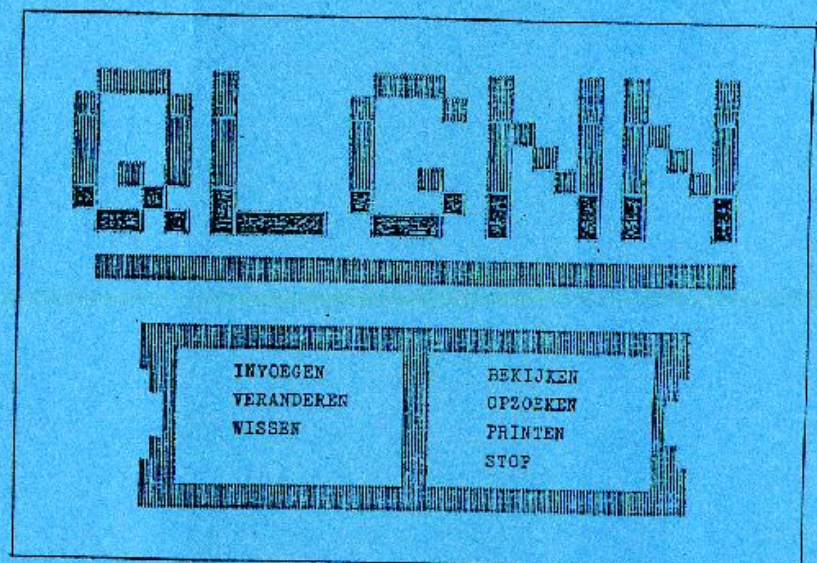
4 V. Met dit commando kan worden aangegeven op welke plaats van de screen een variabele van een record moet worden weergegeven, b.v. naam\$. Dit kan in de kleur voor papier en inkt die men zelf wenst.

Ga alvorens dit commando toe te passen eerst terug in de "screen editor" door intikken van <ESC>. Kies eventueel een kleur voor papier en inkt. Breng daarna de cursor op de plaats waar de variabele moet worden weergegeven en tik achtereenvolgens <F3> en <V> in. Onder in het scherm volgt een "prompt"; er wordt gevraagd een variabele naam in te tikken. Tik b.v. in: Naam\$ en dan <ENTER>. Er wordt nu gevraagd de display box te zetten. Druk op de cursortoets die naar rechts wijst. Op de screen worden puntjes afgedrukt; met het aantal puntjes wordt het aantal minus één karakters gereserveerd voor de variabele. Probeer ook de andere cursortoetsen om te zien hoe het werkt. Druk tenslotte op <ENTER>.

Om te controleren of alles naar wenst verloopt moet achtereenvolgens ingetikt worden: <ESC>; SCREEN; <F2>; SIMPUT NAAM\$. De cursor is nu op de eerder aangegeven plaats in de screen; de naam kan nu worden ingetikt.

Met deze vier commando's kunnen screens worden ontworpen. Als voorbeeld wordt hier naast een basisontwerp van een screen voor een menu gestuurd programma gegeven.

Bij de weergave van records van een adressenbestand id het onzin ook de variabele naaam zoals: voornaam, achternaam, adres, enz op het scherm af te drukken. Het kan er ook zonder b.v.



Piet Pietersen
PieterznCoenstraat 80
9600 BR Pieterzijl

De screens kunnen worden geSAVEd met SSAVE, naam en weer worden gehaald met SLOAD, naam. Verder kunnen ze op eenvoudige wijze in programma's worden ingelast. Zie daartoe de Manual. Tot slot, laat je fantasie en creativiteit de vrije loop om mooie screens te creëren.

DRUKWERK

Alz. Ql.G.N.N.
Redaktieadres
Bosweg 27
9414 BD Hooghalen

