BULLETIN

SINCLAIR GEBRUIKERSGROEP GRONINGEN/ASSEN



9e jaargang nr 2
oktober '91

BULLETIN SGG

COLOFON



VOORZITTER/
PENNINGMEESTER/
VERHUUR:
Jan Arends
Heiligelaan 66
9636 CP Zuidbroek
tel: 05985-2247
Giro 5965342 t.n.v.
rekening SGG.

SECRETARIS:
Martin den Hollander
Numero Dertien 8
9644 TV Veendam
tel: 05978-45474

VICE VOORZITTER/
VICE SECRETARIS:
Roelof Koning
Selwerderstraat 26
9717 GK Groningen
tel: 050-124298

REDAKTIE CONTACT/
VICE PENNINGMEESTER/
MATERIAAL COMMISARIS:
Coen Ballintijn
B. Boermalaan 7
9765 AP Paterswolde
tel: 05907-1482

Redaktie: Mevr. F. Elstrodt, Rudy Biesma, Tonnie Stap en Johan Koning.
Correspondentie adres: Coen Ballintijn, adres: zie boven.

Kopij en vragen graag aan de redaktie contactpersoon!

Het SGG-Bulletin is een uitgave van de Sinclair gebruikersgroep Groningen/Assen. Het bulletin verschijnt 10 keer per jaar in de maanden september tot en met juni. Artikelen, listings, illustraties en andere inzendingen zijn voor verantwoordelijkheid van de inzender. Gepubliceerde programma's zijn getest maar niet gegarandeerd zonder fouten.

De sluitingsdatum voor kopij wordt in elk bulletin op pagina drie vermeld. Overname van artikelen, illustraties en andere publicaties zijn uitsluitend toegestaan met toestemming van de redaktie.

Het lidmaatschap van onze gebruikersgroep bedraagt per kalenderjaar ƒ 20,00 voor personen tot en met 17 jaar en ƒ 30,00 voor oudere personen. Bij deze prijs is het abonnement op het bulletin inbegrepen.

U kunt lid worden van de SGG

Door u op te geven bij de penningmeester.

VAN DE REDACTIE



Hallo allemaal!

Bijna was dit nummer een SEPTOBER nummer geworden.
De wet van Murphy sloeg onverwachts en hard toe. Het gezegde als er iets fout gaat, dan gaat het ook goed fout, werd volledig bewaarheid. Hoewel je stomme pech natuurlijk geen fout kunt noemen. Het uiteindelijke resultaat was echter dat er bij de drukker te weinig kopij was om er een BULLETIN van een redelijke omvang mee te drukken.
Om toch een gevuld BULLETIN te krijgen, zijn er 10 pagina's "DESKTOP MET TASWORD 3." in gekomen.
Dit aantal is de eindredacteur niet zo naar de zin. (zie ook de pagina's 6 , 10 en 11).

Over eindredacteur gesproken, zoals uit de cover reeds blijkt, is het nu dan zover. Onze eindredacteur, c.q. layoutman c.q. loopjongen, Tonnie heeft wegens nationale veiligheids belangen zijn inzet voor ons aller BULLETIN voorlopig op een laag pitje moeten zetten. Met ingang van dit nummer zal Johan zijn best doen deze taken naar behoren te vervullen. Iets wat toch moet lukken, zeker als jullie ons (de redactie) regelmatig, of nog liever veelvuldig, van KOPIJ blijven voorzien.
N.B. Tonnie blijft wel DISCiPLE-redactie werk verrichten.

Een andere LAYOUT-man een andere LAYOUT. Ook de cover is iets veranderd, kan je de 5 verschillen vinden? Een kleine tip, de extra pixels ruimte boven en onder het tekstblok 'SINCLAIR enz' wordt als 1 wijziging gezien. Als je dus op meer dan 5 verschillen komt, heb je hoogst waarschijnlijk 2 of 3 of 4 maal een zelfde soort verandering geteld.

In dit nummer:

	auteur	blz.
- Coverscreen	: zie art. blz 3	
- Colofon	: redactie	2
- Bijeenkomsten / Esgeegeetjes	: redactie	4
- Van de voorzitter	: Jan Arends	5
- Van de eindredacteur	: redactie	6
- Desk TOP met tasword 3	: Arends/Ballintijn	7
- Van de layoutafdeling	: redactie	10
- To screen or not to screen	: Johan Koning	12
- Muizenissen op de SAM	: Flora Elstrodt	15
- Viewer-Dumper op herhaling	: Johan Koning	16
- HARDWARE MARKT	: redactie	19

Sluitinsdatum kopij: 15 oktober

BIJEENKOMSTEN



In het: RPV gebouw
RABENHAUPTSTRAAT 45
GRONINGEN

Telefoon: 050-261379

DATA GRONINGEN:

15 oktober dinsdag van 19.30 - 22.30
9 november zaterdag van 14.00 - 17.30 Hardware markt.
10 december dinsdag van 19.30 - 22.30

Denk eraan: Het is nu in het RPV gebouw!

De bijeenkomst van de HCC in Houten in dit jaar is op 26 oktober. (Onder voorbehoud van wijzigingen)

ESGEEGEETJES



GEZOCHT:

Kopers , verkopers en publiek.
Aanmelden op de SGG Hardware markt, deze vind 9 november plaats in het R.V.P.-gebouw.
(zie adres boven aan deze pagina).
Natuurlijk mag er ook gecomputerd worden.

Te koop aangeboden:

Spectrum 48K in Commodore-toetsenbord, OPUS-DISCOVERY met 3½ inch drive (180 K), Monitor-TV, veel boeken en programma's , joystick + interface.
Alles in één koop f 500,=

tel: 05920 - 70195 (vragen naar Ronald).

VAN DE VOORZITTER



Zaterdag 14 september.
Met spanning hadden we naar deze dag uit gezien. Voor de eerste maal een gebruikers bijeenkomst in het R.P.V.-gebouw. Zouden de leden de weg naar deze nieuwe plaats van handeling net zo goed weten te vinden als ze dat voor de vakantie naar ons vorige adres wisten? En wat zouden ze van dit onderkomen vinden?

Zaterdag 14 september.
Het is zo ver, Hans Elstrodt de beheerder van het R.P.V.-gebouw en onze gastheer tijdens de onze gebruikers bijeenkomsten opent de deur. En zie daar, de eerste leden zijn er al. En daar blijft het niet bij, binnen een uur zijn het er al meer dan tien en verreweg de meeste hebben hun apparatuur meegenomen. Het is de start van een ouderwets drukke en gezellige bijeenkomst.

Zaterdag 14 september.
De gebruikers bijeenkomst is helaas weer afgelopen. Moe maar bijzonder voldaan keren we huis waarts. Ja zeker bijzonder voldaan, het was gezien de opkomst en last but not least de erg gezellige sfeer een buitengewoon geslaagde gebeurtenis. Een ieder vondt de keuze voor het R.P.V-gebouw een goede zaak. Zelfs de mensen die voor de eerste keer op een gebruikers bijeenkomst waren en dus hooggespannen verwachtingen hadden waren vol lof over dit gebeuren. Het is weer eens duidelijk bewezen dat onze bijeenkomsten de moeite ven het bezoeken waard zijn.
U komt toch ook de volgende keer ?

met vr. gr.
J. Arends

VAN DE EINDREDACTEUR



Hallo, wat is dit?

Een maandelijks terugkerende rubriek? NEE, gelukkig niet. (hoop ik tenminste). Hoewel ik natuurlijk erg blij zou zijn met een vaste rubriek er bij in het BULLETIN, is het volgens mij toch niet de bedoeling dat ik in mijn eentje het halve cluborgaan vol schrijf. Ook zou daardoor het BULLETIN per nummer te eenzijdig van onderwerpen zijn voorzien.

Mijn 'leermeester' (lees: FLORA) placht altijd te zeggen: "Denk er aan er moet voor elk wat wils in staan". Dit MOTTO staat met gouden letters boven boven m'n bureau en ik zal mijn best doen dit elk BULLETIN weer waar te maken.

Dat er desondanks in het vorige nummer veel pagina's over "DESK TOP met TASWORD 3" stonden en in dit nummer veel "van de ..." artikelen, komt mede door gebrek aan kopij.

Een andere reden voor de serie "van de ..." is, dat we (redactie) bij het wisselen van de wacht (Tonnie ==> Johan) en op de vooravond van een grote verandering (TW3 ==> TW3 DTP) nog even afspraken met jullie willen maken over het inzenden van kopij.

Alles is van harte welkom of het nu SCREEN$, machinecode-programma's, iets in BASIC, of gewoon een ander leuk artikel is. Er is altijd wel iemand die baat heeft bij hetgeen jij instuurd, zijn wij het niet als redactie dan is er wel iemand die net om DIE oplossing van een probleem, zoals jij die hebt toegepast, zat te springen.
Of bij de reacties op jouw artikel zit net de oplossing voor een probleem waar je zelf al lang mee worstelde.

DUS OVERWIN JE SCHROOM EN STUUR WAT IN.

Dit in sturen kan als TW3-tekstfile, SCREEN$, BASIC- of een ander soort programma op OPUS dan wel DISCiPLE schijfjes, en natuurlijk ook op TAPE.
Liever nog ontvangen wij het reeds uitgeprint.

Hier over kan je alles lezen in het 4e "van de ..." artikel verder op in dit nummer. Ik zie je denken nog zo'n artikel?
Ach MENS ERGER JE NIET! Als je ze alle vier hebt ben je de trotse (nou ja trotse) eigenaar van het enige echte SGG KWARTET. van harte gefeliciteerd.
P.S. Boven in de kop staat het nieuwe plaatje voor de redactie in het volgende numer vindt je dit plaatje dus op pagina 3.

DESK TOP MET TASWORD 3.



deel 3

J. ARENDS en C.M. BALLINTIJN.

Het programma TASDTP Scr hoort bij de DTP aanpassing voor Tassword 3. Het zorgt er voor dat de plaatjes die in de tekst afgedrukt moeten worden op de juiste manier voor TW3 beschikbaar zijn. Door de byzondere schermopbouw van de Spectrum kan TW3 niet met een Sreen$ werken. De printer trouwens ook niet. Dit programma zorgt er voor, dat elk karakter vierkant van 8 x 8 bytes geroteerd wordt, eventueel meerdere schermen in elkaar past in een buffer, waarin maximaal 4 hele schermen passen, om het vervolgens op schijf te zetten met de naamletter van Uw keuze. Hoe werkt het programma?

U hebt een tekst en wilt daarin een plaatje afdrukken. Hoe groot is dit plaatje? Op de Spectrum zijn we beperkt tot een schermbreedte van 32 kol. en 24 regels. Maar we kunnen wel 2 schermen naast elkaar zetten en ook 2 onder elkaar. Samen dus 4 volle schermen. De grootte van het plaatje is dus Uw keuze, U kunt tot 4 volle schermen gaan. Het kleinste plaatje moet ongeveer 3 kol. breed en 1 regel hoog zijn.

Bedenk echter wel, dat ook de printer een beperkende factor kan zijn. Op een Smith-Corona Fastext 80 kunnen in grafische mode 0 maximaal 480 bytes naast elkaar afgedrukt worden. Dit is minder dan twee volle schermen. In mode 5 echter 576. De kop boven mijn artikel van de voorzitter kan wel in mode 5 maar niet in mode 0 afgedrukt worden. Houdt hier dus wel rekening mee.

We gaan nu het programma volgen. Na opstarten volgt de mededeling, dat het programma werkt met kolommen en regels en dat het plaatje in de linker bovenhoek van het scherm wordt verwacht. Wij hebben hiervoor gekozen, omdat op deze manier duidelijk is waar het plaatje begint. Niet alleen als tekening, maar ook in de tekst is dan bekend dat op de plaats van de grafische tekens ook inderdaad het begin van het plaatje wordt afgedrukt en dat er geen lege regels worden geprint. Met een teken programma als Art Studio is het heel simpel de tekening m. b.v. WINDOWS links boven in het scherm te zetten. Kies daarna nog even de optie MISC en daarin BRIGHT GRID 1. U kunt nu exact de breedte en hoogte aflezen.

Nu volgt de vraag: een of meer schermen. Het antwoord is eenvoudig. De kop boven dit artikel bestaat uit twee schermen van 32 kol. naast elkaar. U wilt twee schermen onder elkaar? Of een vol scherm en nog 3 of 5 of 12 kol. ernaast of er onder? Prima, dit is uw keus. U drukt op "M". Hebt U een tekening van max. een vol scherm of min. 3 breed en 1 hoog (elke tussen liggende waarde is prima), het is uw keus. Druk op "E".

Keuze "E" werkt de zaak vrij vlot af. Er wordt gevraagd naar de breedte in kol., naam plaatje en hoogte in regels. Vervolgens drive nr. waarna het programma verder gaat als bij keuze "M", welke we nu gaan volgen.

Keuze "M" vraagt naar totaal aantal kolommen. Stel U hebt een plaatje van 15 kol. breed en een ander van 7 kol. breed. U kunt nu als breedte opgeven 22 en de beide plaatjes worden netjes naast elkaar afgedrukt. Geeft U echter als breedte b.v. 39 op, 32 van het eerste plaatje (de volle schermbreedte) + 7 van het tweede plaatje, dan worden er 10 blanco kolommen tussen beide plaatjes afgedrukt. De keus is geheel aan U. Later in het programma wordt er voor ieder plaatje afzonderlijk de breedte en hoogte gevraagd. Dan zult U met de hier opgegeven waarden rekening moeten houden.

Voor de vraag naar het totale aantal regels geldt hetzelfde als voor het aantal kolommen.

Dan komt de vraag: 1 of 2 plaatjes naast elkaar. Het antwoord is eenvoudig, maar wat doet het programma ermee? Zoals in de inleiding reeds aangegeven, kan de printer niets met het plaatje, zoals die in het schermgeheugen staat. Ieder blok van acht bij acht bytes van het scherm wordt geroteerd en in een buffer gezet. Deze buffer heeft een lengte van max. 4 volle schermen, dus 4 x 6144 bytes. Hebt U twee plaatjes naast elkaar, dan wordt de buffer gevuld met achtereenvolgens de eerste regel van het eerste plaatje, de eerste regel van het tweede plaatje . Daarna de tweede regel van het eerste plaatje en de tweede regel van het tweede plaatje enz. Dit wordt door de mc netjes in elkaar gepast.

Ik ga er nu even van uit, dat er gekozen is voor: meer plaatjes, 2 naast elkaar en 2 boven elkaar. Zo komen alle vragen aan de orde. Bij een andere keus weet U dan toch wat de bedoeling van de vragen is.

Nu wordt gevraagd naar de breedte van het linker plaatje en eventueel breedte rechter plaatje. Houdt nu rekening met hetgeen is opgegeven bij de vraag: Totaal aantal kol.

Hoeveel plaatjes boven elkaar. Afhankelijk van de breedte kunnen er een aantal plaatjes boven elkaar geprint worden. Houdt wel rekening met de papierlengte.

Volgende vraag is de naam van plaatje 1 links en daarna de hoogte in regels. Houdt ook hier weer rekening met het opgegeven totaal aantal regels. Dan wordt de naam van plaatje 1 rechts gevraagd. De hoogte wordt niet gevraagd. Deze moet gelijk zijn aan plaatje 1 links.

Nu wordt gevraagd naar de naam van plaatje 2 links en de hoogte en vervolgens de naam van plaatje 2 rechts. Zie de vorige vraag.

Hebt U meer plaatjes boven elkaar, dan worden ook hierover de benodigde gegevens gevraagd.

Zijn alle gegevens binnen, dan wordt dit gemeld en gevraagd naar een SAVE letter A t/m Z. Na indrukken van een lettertoets worden steeds gedeelten uit de buffer naar het scherm verplaatst en als Sreen$ naar schijf geschreven. Door het roteren zult U de schermen niet herkennen, maar het zijn wel degelijk de plaatjes die U gemaakt hebt, maar dan geschikt voor TW3.

Nu volgt de mededeling: gesaved plaatje x 1 t/m y en daaronder nogmaals, maar dan met informatie over de breedte en hoogte van het aantal regels, dat dit plaatje nodig heeft in TW3

Hier kom ik later nog op terug. Nu nog even over het saven.
De geroteerde schermen worden gesaved met als naam 1 letter, stel de A. Het programma voegt hier het cijfer 1 aan toe. Zijn er meer schermen nodig, dan wordt steeds dit cijfer opgehoogd, dus het eerste plaatje krijgt de naam A1, de tweede A2 enz. Ook wordt er aan de naam nog de breedte en hoogte aan toegevoegd ten behoeve van het aantal regels en kolommen dat U in TW3 nodig heeft. Nu staan er dus op schijf de namen "A1br h ", enz. In de tekstfile hoeft U alleen maar de letter A aan te geven om deze Screen$ te laden en te printen, Tasword voegt er het juiste cijfer aan toe en in de Ufia voor het laden van de Screen$ hebben wij op de derde positie van de naam het sterretje gezet, zodat altijd het file met de juiste naamletter en cijfer wordt geladen, wat er ook achter staat. Dit houdt wel in dat er geen andere files op schijf mogen staan met deze letter/cijfer combinatie aan het begin.
Waar U ook om moet denken is het volgende: Als er uit de buffer een vol scherm van 24 regels naar het beeldscherm wordt verplaatst om naar schijf te schrijven, dan zal de Overwrite melding de onderste twee regels wissen. Hierdoor wordt het plaatje verminkt. Voorkom dus deze melding.

Nu wordt er in het programma gevraagd: Printgegevens berekenen of nieuw plaatje bewerken. De tweede mogelijkheid spreekt voor zich. Ik ga verder met Pringegevens.

Eerst wordt gevraagd: Hoeveel letters per regel heeft TW3. Normaal is dit 64, maar U kunt dit zelf veranderd hebben.
Dan de vraag: Welke lettermaat. U hebt de keuze uit 4 mogelijkheden. Daarna de vraag: Welke graf. mode. U kunt kiezen uit: *0 t/m *7 en K L Y Z. Zoek in de printerhandleiding welke mogelijkheden Uw printer heeft en maak daaruit een keuze. Het programma rekent nu voor U uit, hoeveel regels het plaatje nodig heeft in TW3. Het is n.l. zo, dat 3 plaatjesregels overeenkomen met twee tekstregels. Een tekening van 15 regels hoog vraagt dus in TW3 10 regels. Er volgt nu dan ook de mededeling: Plaatje x omvat 1 file en bedekt op het TW3 scherm y regels. Maak hier even een notitie van of laat het uitprinten.

Ook de volgende mededeling is belangrijk. In graf. mode x kunnen bij het plaatje nog y letters in het font z. Omdat de plaatjes in de verschillende modes in breedte varieren, moet U er rekening mee houden, dat de rechter kantlijn verstoord kan worden. Dit kan opgevangen worden door minder letters per regel in te toetsen. Dit kan het beste proefondervindelijk vastgesteld worden. In het begin van dit artikel heb ik al gewezen op de printbreedte in mode 0. Ook de modes 1, K en L kunnen vrijwel zeker geen 2 volle schermen naast elkaar afdrukken.

Hierna krijgt U nog de mogelijheid de gegevens te printen, herberekenen van de gegevens in een andere lettermaat of een andere mode of een nieuw plaatje te bewerken.

Ik hoop dat deze uitleg duidelijk is. Mochten er vragen zijn, neem dan kontact met ons op. De telefoonnummers staan in de colofon. Tijdgebrek is helaas de oorzaak, dat dit artikel niet is voorzien van plaatjes. De koppen zijn wel met TW3 afgedrukt en dit alles op een Fastext 80.

Stoei er wat mee en steek er wat van op.

VAN DE LAYOUT AFDELING



Handig zeg zo'n afschuif systeem.
Die eindredacteur beslist maar en wie draait er weer voor het werk op ? De layout-afdeling natuurlijk . Wat verbeeldt die vent zich wel.
(Noot van de redactie: Johan je bent zelf de eindredactie en de layoutman en de schrijver van dit regeltje ook nog dus zeur niet zo).

Zoals ik dus al zei, de eindredactie wil graag enkele afspraken maken over het inleveren van reeds uitgeprinte kopij. (volledig terecht hoor als je het mij vraagt.)
En aangezien de meeste van deze zaken met de layout te maken hebben zijn jullie bij mij aan het juiste adres.
Graag zouden we zien:

- Dat je je kopij print op A4 formaat papier ongeacht of dat losse vellen zijn of dat het kettingpapier is.
  Dit in verband met de drukker.

- Dat je, als je een lang artikel hebt geschreven, dit opdeelt in afleveringen van 2 of 3 of 4 pagina's.
  Zie voorbeelden:

	artikel	aflevering 1	aflevering 2	aflevering 3
	4	2	2	-
P	5	3	2	-
A	5	2	3	-
G	6	3	3	-
I	6	2	2	2
N	7	3	2	2
A	7	4	3	-
'				
S				

  We kunnen dan de afleveringen over meerdere BULLETINS verdelen.

- Dat je in het geval van een artikel met meerdere afleveringen, deze afleveringen onder de zelfde naam uitbrengt, met een volgnummer in de koptekst of zo als bij DESK TOP met TASWORD 3 met een volgnummer in het plaatje.

- Begin dit nummeren direct met je eerste aflevering, dus niet zo als ik nu gedaan heb met TO SCREEN OR NOT TO SCREEN maar TO SCREEN OR NOT TO SCREEN 1 op deze manier is direct duidelijk dat er op dit artikel nog een vervolg komt.

- Zit met potlood ACHTER op elke pagina een paginanummer, dat maakt de kans kleiner dat wij pagina's verwisselen.

- Probeer onze LAYOUT te volgen.(kantlijn enz)
  Probeer dit ook met de KOPPEN te doen. B.v. Nu nog met "Kop print" , straks met "Kopprint3" of nog mooier met "TW3 DTP". Voor sommige printers vraagt dat een kleine aanpassing in de screens die op het TW3 DTP schijfje aangeleverd worden. (Zie hoe de zelfde kop, door de PRINTERS van Jan en Coen met verschillende breedtes geprint wordt. (afl. 2 en 3 van DESK TOP MET TASWORD 3).
  Over deze het gebruik van deze KOPSCREENS en hoe je er andere tekst en plaatjes in krijgt kan je lezen in een volgend DESK TOP MET TASWORD 3 artikel.

- Houd links en rechts van je maximaal 64 karakters brede artikel de zelfde kant lijn breedte aan.
  Houd als minimumbreedte van je artikel ook liever 64 karakters aan.

- Laat de BOVEN kant van je "KOP" ongeveer **20** millimeter onder de bovenrand van je papier beginnen.
  De onderkant van je tekst cq. tekening moet minimaal **30** millimeter boven de onderkant van je papier blijven zo dat wij er nog een paginanumer onder kwijt kunnen.
  Er kunnen binnen deze maten 58 regels staan, trek hier het aantal regels van of die je HOOFDKOP of VOLGKOP nodig heeft en je weet precies hoeveel regels je mag bespelen.

- Als je een plaatje tussen je tekst wilt printen, zorg dan dat je er altijd een beetje blanco ruimte om heen houd.
  Houdt gewoon het stuk regel boven en onder het plaatje leeg, en doe dat ook met de karakterplaatsen direkt naast het plaatje.
  Nog gemakkelijker is het om als je je tekening klaar hebt, en dus nog met je tekenprogramma bezig bent, om met behulp van een raster (GRID 1 in ART-STUDIO) je tekening zodanig op het scherm te plaatsen cq. verplaatsen dat overal , naast onder, boven je tekening een paar pixels tussen je tekening en het volgende blokje van het raster zitten.
  VOORBEELD: Je tekening is precies 6 rasterblokjes breed, laat hem dan niet net in die 6 blokjes staan maar schuif hem dan een half blokje op. Je tekening is nu nog steeds 6 x 8 = 48 pixels breed, maar gebruikt als karakterruimte 7 x 8 = 56 pixels breedte je hebt nu dus automatisch een witte ruimte van 4 pixels aan weerskanten van je uitgeprinte tekening. Dit zelfde gaat ook op voor de hoogte.
  Als je dit soort oplossingen niet wist lees dan ook eens de in dit nummer beginnende serie "TO SCREEN OR NOT TO SCREEN".

Als een ieder zich aan deze afspraken gaat houden kunnen we samen zorgen voor een BULLETIN dat bijzonder mooi gaat ogen.

TO SCREEN OR NOT TO SCREEN

Tips voor het maken van SCREEN$. door Johan Koning.

Zoals u wellicht hebt opgemerkt zijn de in het "BULLETIN" afgedrukte SCREEN$ en de plaatjes in de koppen boven de artikelen niet meer afkomstig uit spelletjes.
Ze worden ontleend aan OUTLET-screen$ of door ons zelf gemaakt.
In beide gevallen moet er echter vaak veel pas en meetwerk aan te pas komen voor dat ze voor ons doel geschikt zijn.
Ook heb je niet altijd direct een goed idee of een leuk voorbeeld bij de hand. En als je wel een leuke tekening hebt hoe krijg je die dan mooi op het scherm ? Of hoe krijg je deze tekening dan groter of kleiner zonder dat hij daar lelijk door wordt?

Daar over gaat dit artikel. Het geeft u ideeën en tips uit onze eigen ervaring, die misschien ook al door anderen gevonden of bedacht zijn (dat hoor je altijd pas na het verschijnen van zo'n artikel).
Wist u ze al of toch nog niet ? 't Maak niets uit, na het verschijnen van dit artikel staat niets u meer in de weg om ons enkele door u gemaakte screen$ toe te sturen zodat ook uw tekening eens in het "BULLETIN" kan worden afgebeeld.
Weet u zelfs nog betere oplossingen of hebt u nog andere tips stuur ze ons (de redactie), zodat wij ze in de volgende aflevering van dit artikel mee kunnen nemen.

Dan gaan we nu eerst NOT TO SCREEN:

Het is namelijk handiger om eerst te weten wat je tekenen wilt voordat je op het scherm pixels begint in te vullen.
Hebt u niet direct een leuk idee probeer dan eens een stripfiguur na te tekenen of een bekend bouwwerk, dit blijken vaak leuke onderwerpen te zijn.
U weet geen onderwerp te bedenken of nog erger,

U KUNT NIET TEKENEN ? GEEN PROBLEEM .

TIP -1 Neus eens tussen borduurpatronen, je kunt er vaak mooie plaatjes tussen vinden.
Bovendien hebben borduurpatronen in kruissteek het voor deel dat je ze vaak zo 'in kunt vullen' met een teken-programma, b.v. met ART-STUDIO.
Zet ART-STUDIO in de 8x vergroten optie en je ziet een lijnenveld dat sprekend op de lijnen van een borduur-patroon lijkt.
Je kunt nu elk blokje van je patroon rechtstreeks invullen op je scherm.

TIP -2 Een klein probleem is de hoeveelheid verschillende kleuren in zo'n patroon. Dat is op het scherm niet mogelijk. De simpelste oplossing is om voor alle lichte kleuren wit te gebruiken en voor alle donkere kleuren zwart (simpel dus).
Witte vlakken worden van elkaar gescheiden door een normale zwarte lijn (nog steeds simpel).
Zwarte vlakken worden van elkaar gescheiden door een ONDERBROKEN witte lijn. Met het onderbreken van deze witte lijn krijg je een mooier effect dan met een doorlopende lijn.

opmerk. Deze en volgende tips zijn geen wetten van Meden en Perzen, soms krijg je mooiere resultaten door je er niet helemaal aan te houden (hoor ik al iemand zeggen: helemaal niet.).
Ook worden bij de voorbeelden eenvoudige tekeningen besproken omdat het dan gemakkelijker te volgen is.
U begrijpt zelf wel dat de tips ook bij moeilijke tekeningen kunnen helpen.

TIP -3 Stel je tekent een paddestoel, de bol (hoed) is rood met witte stippen, de stam is wit.
Op het borduurpatroon is de stam 4 blokjes breed.
Zet je er nu aan weerskanten een zwarte lijn bijlangs dan lijkt de stam op het scherm opeens 6 pixels breed en klopt de verhouding niet meer.
op 1 horizontale lijn zie je dan,



Beter is het om in dit geval de beide buitenste pixels van de stam zwart te maken,



de stam lijkt nu op het scherm 4 pixels breed en dat was ook de bedoeling.
Is de stam slechts 1 of 2 blokjes breed dan zal je iets anders te werk moeten gaan.
Bij 1 blokje breedte zet je gewoon voor dit blokje een zwarte pixel op het scherm (Wit wordt dus hier zwart).

Bij 2 blokjes breedte zou je zo een zwarte stam krijgen het mooiste resultaat krijg je door voor een van beide blokjes een zwarte pixel op het scherm te zetten en voor de andere een witte en dan naast deze witte weer een zwarte pixel te zetten, zodat je stam nu 3 pixels breed is,



Heb je inderdaad een eenvoudige tekening zoals deze paddestoel maak dan de stam een pixel langer en zie de verhoudingen lijken weer te kloppen.

De bol van de paddestoel wordt gewoon (zwart) ingevuld, als donker vlak steekt hij al af tegen zijn achtergrond en heeft hij dus geen lijnen nodig. De witte stippen kan je wit laten, ook hier zijn geen lijnen nodig.

Je hebt zelf EEN LEUKE TEKENING gemaakt of gevonden en wilt deze OVERBRENGEN op het scherm.

TIP -4 Je trekt de tekening over op dun doorschijnend papier, je plakt dit papier voor het scherm en probeert de lijnen over te trekken (in dit geval onder te trekken).

TIP -5a Heb je geen dun papier, ook niet erg, je tekent een raam (rechthoek) om je tekening, waarbij de zijden van dat raam de zelfde verhouding moeten hebben als de afmetingen van je scherm. Meestal is de hoogte ongeveer 3/4 van de breedte.
Je trekt nu op je tekening een paar hulpstrepen, b.v. op 1/4 en op 1/2 en op 3/4 van de breedte en ook op 1/3 en 2/3 van de hoogte.
Nu zet je in je tekenprogramma een raster (GRID) op het scherm (bij ART-STUDIO ga je naar MISC. en kiest daar voor GRID 1 of GRID 2).
Door de blokken van het raster te tellen, kan je op het scherm ook hulpstrepen trekken, zodat je scherm of een deel er van nu net als je tekening in 12 gelijke delen is verdeeld.
Als nu een lijn van je tekening op het papier een hulpstreep raakt, dan moet hij dat op het scherm ook doen en ook op de zelfde plaats op deze hulpstreep.
Zo kan je dus al de lijnen van je tekening een voor een overbrengen.

TIP -5b Als het een erg 'gevulde' tekening is, dan kan het handig zijn om zowel op het papier als op het scherm meer hulpstrepen te trekken. Je kunt dit op het papier met een andere kleur doen dan raak je ook niet in de war.
Ook kan je op deze manier vergroten of verkleinen door bij een gelijk blijvend aantal hulpstrepen, de vlakken op het scherm groter of kleiner te maken.
Een andere keuze is de vlakken op het papier groter of kleiner te maken.

Tot zover deze keer, volgende keer gaan we verder met vergroten en verkleinen. Heb je over het voorgaande nog vragen ? Stuur ons dan even een briefje dan zulen we onze best doen ze te beantwoorden, zowel persoonlijk als in het BULLETIN. JOHAN.

MUIZENISSEN MET DE SAM



door: Flora.

Schrik niet van de bovenstaande titel
Muizenissen met de Sam.
Een paar weken geleden kreeg ik dan eindelijk de SAM muis, als je eenmaal vooral met tekenen een muis gewend bent, kun je bijna niet meer zonder.

De SAM muis is een twee button Atari-St muis, daarbij zit een interface-je die op de muispoort wordt aangesloten, zodat de Edge connector vrij blijft voor andere hardware.

Aan het interfaceje zit een ca. 40cm kabeltje zodat het inter-je niet tussen de SAM en de monitor in hoeft te liggen.
Je kunt het gewoon naast je monitor leggen.
Erbij geleverd wordt een schijfje met Instructies, en een basic programma om met de muis te dollen cq te tekenen.



Er staat ook een spelletje op, eigenlijk is het meer een puzzeltje wat er erg leuk uitziet. De Muis zelf heeft een echt lekkere soepele beweging, wel even wat anders na gewerkt te hebben met de AMX muis van de Spectrum. Op de schijf staat ook een nieuwe versie van het teken programma FLASH, en dat werkt nu nog maar ten dele soepel, er moet nog een pixel gevoelige aanpassing gedaan worden. Gelukkig hebben de medewerkers bij SAMCO dat ook ontdekt en wordt er gewerkt aan een verbeterde versie. Voor de prijs van F165,95 een onmisbaar instrument.

****

Het comms Interface:
Is een communicatie Interface die een parallele poort (z.g Centronics) en een seriele (RS232) poort heeft.
Op de paralelle poort kan b.v een centronics printer aange-sloten worden.
Op de seriele RS232 poort, kan je o.a een modem of een seriele printer op aan sluiten.
Bij dit Interface zit een schijfje met wat software voor de seriele poort. De prijs van dit Interface is F124,95.
Voor technische vragen bel Edwin, tel:050-425674.

AGAIN VIEWER - INDEXDUMPER

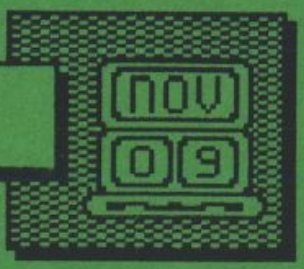
Herhaling VIEW-DUMP. door Johan Koning.

Door verder niet ter zake doende oorzaken was het artikel met de LISTING van het VIEW-DUMP programma in het mei-nummer van dit jaar slecht afgedrukt. Omdat er veel mensen bleken te zijn die dit programma graag voor hun eigen apparatuur wilden aanpassen, volgt hier nogmaals de LISTING.
In deze LISTING zit de uitbreiding, die ook in het mei-numer stondt, reeds verwerkt.

```
10 CLEAR #: CLEAR 49999: OPEN # 3;"b"
15 PRINT  AT 10,2;"Even geduld aub."
20 LOAD *1;"Kopcode2:9" CODE 50000,3221
30 LET inch=11: GO SUB 500
31 IF C$="" THEN  PRINT "Op deze schijf staan"'" GEEN SCREEN$"
  : PAUSE 80: GO TO 230
35 DIM f$(3,10)
36 BORDER 5
37 FOR f=1 TO 3: LET f$(f)= STR$ f: NEXT f
40 LET SCRN=0: CLS : PRINT  AT 0,9; INVERSE 1;" VIEW -- DUMP "
41 PRINT  AT 5,2; INVERSE 1;"V"; INVERSE 0;"IEWER : laat je al
  le screens"; TAB 11;"na elkaar zien."
42 PRINT  AT 7,11;"Druk een toets voor"; TAB 11;"elk volgend s
  creen"
43 PRINT  AT 11,2; INVERSE 1;"D"; INVERSE 0;"UMPER : print all
  e screens"; TAB 11;"klein af (3x5cm),"
44 PRINT  AT 13,11;"3 op een rij, en"; TAB 11;"5 rijen op een
  vel."
45 PRINT  AT 15,11;"Met de naam onder"; TAB 11;"elk screen."
46 PRINT  AT 20,0; FLASH 1;"    DRUK toets van je KEUZE     "
50 LET i$= INKEY$
51 IF i$="D" OR i$="d" THEN  LET d=1: GO TO 60
52 IF i$="V" OR i$="v" THEN  LET d=0: GO TO 175
53 IF i$ <> "" THEN  GO TO 50
54 IF i$="" THEN  GO TO 50
60 CLS : PRINT  AT 0,9; INVERSE 1;" DUMPER "
65 INPUT "Hoeveel inch per vel (11-12)?  => ";INCH: IF inch<1
  1 OR inch>12 THEN  GO TO 65
70 PRINT  AT 20,0;"Kan je PRINTER het papier"'"automatisch ter
  ug draaien?"
71 INPUT " J/N ?";i$
72 IF i$="N" OR i$="n" THEN  GO TO 400
73 IF i$ <> "J" AND i$ <> "j" THEN  GO TO 71
75 REM ***** IDEX-DUMP *****
80 FOR r=1 TO 5: LET k1=3
81 FOR s=1 TO 3
82 GO SUB 1000
```

```
 85 LPRINT  CHR$ 27;"1"; CHR$ k1
 87 IF f$(1)=f$(2) OR f$(1)=f$(3) OR f$(2)=f$(3) THEN  GO SUB 3
   00: GO TO 200
 88 GO SUB 5200
 89 IF A >= N THEN  GO TO 93
 90 IF s=3 THEN  GO TO 93
 91 LPRINT  CHR$ 27;"j"; CHR$ 179
 92 LPRINT  CHR$ 27;"j"; CHR$ 180
 93 LET k1=k1+26: NEXT s
 95 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ 5
 96 GO SUB 340
 98 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ (65+(40 AND inch=12))
 99 NEXT r
100 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ 175
101 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ (1+(75 AND inch=12))
110 GO TO 80
121 STOP
175 CLS : PRINT  AT 0,9; INVERSE 1;" VIEWER "
176 LET A=SCRN+(A<N)
177 LET X$=""
180 LET s=1
182 GO SUB 560
183 IF f$(s)=X$ THEN  GO TO 200
184 LOAD *1;f$(s) SCREEN$
185 LET X$=f$(s)
190 PAUSE 30: BEEP .3,20
191 PRINT #0; AT 1,0;"File: ";f$(s)
195 PAUSE 0: GO TO 180
200 CLS : PRINT ''"Deze schijf nog een keer met"
205 PRINT '' TAB 8;" "+("VIEWER" AND d=0)+("DUMPER" AND d=1);"
   "
210 PRINT '' TAB 8;"of nu met"
215 PRINT '' TAB 8;" "+("VIEWER" AND d=1)+("DUMPER" AND d=0);"
   ?"
220 INPUT "J/N => ";i$: IF i$ <> "j" AND i$ <> "J" AND i$ <> "n
   " AND i$ <> "N" THEN  GO TO 220
225 IF i$="J" OR i$="j" THEN  GO TO 30
230 CLS : BEEP .1,10: PRINT ''"Nog een andere schijf met"
235 PRINT '' TAB 8;" "+("VIEWER" AND d=0)+("DUMPER" AND d=1);"
   "
240 PRINT '' TAB 8;"of nu met"
245 PRINT '' TAB 8;" "+("VIEWER" AND d=1)+("DUMPER" AND d=0);"
   ?"
250 INPUT "J/N => ";i$: IF i$ <> "j" AND i$ <> "J" AND i$ <> "n
   " AND i$ <> "N" THEN  GO TO 220
255 IF i$="N" OR i$="n" THEN  CLS : LIST 9000: STOP
260 PRINT ''"Plaats eerst een nieuwe schijf"'"in de drive en ze
   t de"'"tracks-schakelaar in de"' FLASH 1;"goede"; FLASH 0;"
   stand!"
265 PRINT '"Druk dan pas op een toets"
270 PAUSE 0: GO TO 30
300 IF s=1 THEN  GO TO 350
310 LET SCRN=SCRN+3-s
320 FOR x=s TO 3: LET f$(x)="": NEXT x
```

```
340 LPRINT CHR$ 27;"1"; CHR$ 3;"^ ";SCRN-2;": ";f$(1);" ^": LP
   RINT  CHR$ 27;"1"; CHR$ 31;"^ ";SCRN-1;": ";f$(2);" ^": LPRI
   NT  CHR$ 27;"1"; CHR$ 57;"^ ";SCRN;": ";f$(3);" ^"
350 RETURN
400 LET kl=3: LET rij2= INT (tel/3+0.8): LET rij3=2*rij2
405 FOR s=1 TO tel
410 GO SUB 1000
415 LPRINT  CHR$ 27;"1"; CHR$ kl
420 GO SUB 5200
425 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ 5
430 LPRINT  CHR$ 27;"1"; CHR$ kl;"^ ";SCRN;": ";f$;" ^"
435 IF SCRN=rij2 OR SCRN=rij3 THEN  LET kl=kl+26: BEEP .5,15: C
   LS : PRINT  AT 10,0;"Draai eerst het papier terug"'"Druk daa
   rna op een toets": PAUSE 0: GO TO 460
440 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ (65+(40 AND inch=12))
445 GO TO 450+(10 AND SCRN <= rij2 AND SCRN/5+1 <> r(SCRN/5)+1)
   +(10 AND SCRN>rij2 AND SCRN <= rij3 AND (SCRN-rij2)/5+1 <>
   INT ((SCRNjrij2)/5)+1)+(10 AND SCRN>rij3 AND (SCRN-rij3)/5 <
   >  INT ((SCRN-rij3)/5)+1)
450 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ 175
455 LPRINT  CHR$ 27;"J"; CHR$ (1+(75 AND inch=12))
460 NEXT x
465 GO TO 200
499 STOP
500 OPEN # 4;" CAT ";1 RND 16: POINT #4,2
510 LET C$="": LET tel=0
520 LET A$= INKEY$ #4+ INKEY$ #4+ INKEY$ #4+ INKEY$ #4: LET A=
   CODE  INKEY$ #4+256* CODE  INKEY$ #4: FOR N=1 TO 10: LET A$=
   A$+ INKEY$ #4: NEXT n
525 IF  CODE A$(1) <> 6 THEN  LET A$=""
530 IF A=65535 THEN  GO TO 550
540 LET C$=C$+A$(5 TO ): LET tel=tel+(1 AND A$=""): GO TO 520
550 CLOSE # 4: IF C$="" THEN  RETURN
551 LET A=1
555 LET N= LEN C$/10
556 RETURN
560 LET A=SCRN+(A<N)
565 IF d=1 THEN  GO TO 575
570 PRINT #0; AT 1,0;"File : ";C$((A-1)*10+1 TO A*10)
575 REM ** SCREEN CONTROLE **
580 LET f$(s)=C$((A-1)*10+1 TO A*10)
585 LET SCRN=SCRN+1
590 RETURN
1000 GO SUB 560: IF C$="" THEN  STOP
1010 LOAD *1;f$(s) CODE 53221,6912: RETURN
5200 REM      Kleine afdruk
5220 LET l= USR 53176
5230 POKE 50270,192
5340 LET l= USR 50239
5350 POKE 50270,128
5460 LPRINT  CHR$ 27;"1"; CHR$ 0;
5470 RETURN
9999 SAVE *1;"VIEW-DUMP" LINE 10: SAVE *1;"Kopcode2:9" CODE 5e4,
   3221
```



HARDWARE MARKT

Ja,er staat Hardware Markt boven maar je mag er natuurlijk ook boeken en of software verkopen mits je NIET in strijdt handelt met de copyrights.
Zocht je nog steeds iets of heb nog wat over,nu is je kans om er voor een redelijke prijs aan of af te komen.
Mocht je er aan het eind van de middag toch niet in geslaagd zijn je handel te verkopen, dan zal een "veilingmeester" dit alsnog voor je proberen.
Zoek je niets of heb je geen handel,TOCH KOMEN, het is elk jaar weer een hele gebeurtenis die je niet mag missen!

PORT BETAALD
GRONINGEN

DRUKWERK

C.M. Ballintijn
B. Boermalaan 7
9765 AP Paterswolde