

# sinclair

GEbruikers

GROEP

EEMSmond



3e JAARGANG NO. 5  
JANUARI 1987



VOORZITTER : W.v.Renesse

SECRETARIAAT : G.J.Kuipers Gr. Edzardstraat 65  
9902 HR Appingedam  
Tel: 05960-23890

Sub. Secr. : B.Middendorp A. Eppenstraat 107  
9902 HB Appingedam  
Tel: 05960-22069

PENNINGMEESTER : J.H.Dijkman  
GIRO : 5081226  
BANK : A.B.N. No. :57.17.59.327  
t.n.v. Penningmeester S.G.G.E. Appingedam

BESTUURSLEDEN : B.Middendorp  
F.v/d Veen  
J.Broekema

REDAKTIE : J.Broekema Polluxstraat 13  
9933HJ Delfzijl  
Tel: 05960-14589

GEER. AVONDEN : Januari 8 - 22  
Februari 5 - 19

PLAATS : L.O.M. school Pastorielaan 2  
Appingedam  
Tel: 05960-24466

CONTRIBUTIE : Scholieren Hfl. 37.50 per jaar  
Overige leden Hfl. 75.- per jaar

---

DIT BLAD IS EEN UITGAVE VAN DE SINCLAIR GEBRUIKERS GROEP SEMSMOND, WAARIN  
OPGENOMEN DE MSX-GEBRUIKERS.  
HET VERSCHIJNT 10 X PER JAAR EN IS TE VERKRIJGEN TIJDENS DE  
GEBRUIKERSAVONDEN.  
COPY (ZOALS LISTINGS, PUBLICATIES, ETC.) ZIJN VOOR VERANTWOORDING VAN DE  
INZENDER, DERHALVE WORDT ANONIEME COPY GEWEIGERD.

---



---

## KLUBBLAD

---

Vanaf volgende maand zal ons klubblad in een gewijzigde vorm verschijnen, zo is op de laatste bestuursvergadering besloten.

Het is de bedoeling om het blad losbladig te maken en wel op A4-formaat.

Het grotere formaat zal ongetwijfeld vooral voor de leesbaarheid van de listings een verbetering betekenen.

Verder leent dit formaat zich ook beter om bepaalde artikelen bijvoorbeeld in 2 kolommen af te drukken.

Door het losbladig verschijnen is het nu mogelijk om zonder te scheuren artikelen netjes in een ringband op te bergen.

De redactie is enthousiast over het bestuursbesluit en zal eveneens voorheen haar uiterste best doen om de lezers een aantrekkelijk blad aan te bieden.

Uiteraard zal ook in de gewijzigde vorm het klubblad alleen gevuld kunnen worden indien de leden regelmatig hun medewerking hiaraan verlenen. Dus schrijf je ervaringen middels een Taswordfile weg en lever deze in bij een van de redactie-leden of op het secretariaat.

de redactie

---

## MONOCHROOM

---

Het weghalen van kleurkontrolekarakters in een programma is ronduit gezegd een stom vervelend werk, en er gaat nogal wat tijd inzitten ook. Een hulpmiddel hierbij zou Supercode kunnen zijn. Hier zit inderdaad een routine in waarmee je alles monochroom maakt. Mijn probleem is echter dat ik bepaalde kleurkontrolekarakters zoals 'INVERSE ' en ' FLASH ' meestal wel wil behouden. Met onderstaand ( beta-basic ) programma kan je zelf kiezen wat er weg moet. Het bleek helaas niet mogelijk om voor de 'ALTER ' regels een elegantere oplossing te gebruiken, zoals: ALTER ( CHR\$ 17 + CHR\$ 11 TO "" In een groter programma stopte de routine dan halverwege. Nou ja, niet helemaal tevreden, maar wel goed werkend. Save onderstaande listing weg met behulp van 'FUNKTIETOETSEN' optie 'd'. (DEFAULT=M1:SAVE 9000 TO enz) werking: bb laden, merge programma (geen regels boven 8999! ), onderstaand programma mergen, intypen: spatie+ monochroom, volg de aanwijzingen in het programma op, stopt met een NONSENSE-melding en de routine zelf is verwijderd.

```
9000 DEF PROC monochroom
      CLS
      vraag 7," INK ",9030
```

```

vraag 7," PAPER ",9040
vraag 1," FLASH ",9050
vraag 1," BRIGHT ",9060
vraag 1," INVERSE ",9070
CLS
alt
END PROC
9010 DEF PROC vraag j,a$,x
    LOCAL n,t$
    FOR n=0 TO j
        PRINT a$;n;" weg?",
        DO
            GET t$
            EXIT IF t$="j" OR t$="n"
        LOOP
        PRINT t$
        IF t$="n" THEN DELETE x+n TO x+n
9020    NEXT n
    END PROC
9021 DEF PROC alt
9030    ALTER "[16][0]" TO ""
9031    ALTER "[16][1]" TO ""
9032    ALTER "[16][2]" TO ""
9033    ALTER "[16][3]" TO ""
9034    ALTER "[16][4]" TO ""
9035    ALTER "[16][5]" TO ""
9036    ALTER "[16][6]" TO ""
9037    ALTER "[16][7]" TO ""
9040    ALTER "[17][0]" TO ""
9041    ALTER "[17][1]" TO ""
9042    ALTER "[17][2]" TO ""
9043    ALTER "[17][3]" TO ""
9044    ALTER "[17][4]" TO ""
9045    ALTER "[17][5]" TO ""
9046    ALTER "[17][6]" TO ""
9047    ALTER "[17][7]" TO ""
9050    ALTER "[18][0]" TO ""
9051    ALTER "[18][1]" TO ""
9060    ALTER "[19][0]" TO ""
9061    ALTER "[19][1]" TO ""
9070    ALTER "[20][0]" TO ""
9071    ALTER "[20][1]" TO ""
9072    DELETE 9000 TO
    END PROC

```



# ART STUDIO INSTALLATIE

Het installeren van ART STUDIO is voor velen een rotklus. Ten eerste omdat de vragen die gesteld worden in het Engels zijn en ten tweede zijn de vragen nogal ietwat technisch uitgevallen.

Voor hen die het installatie-programma niet kennen, het is een programma waarmee je een 80 koloms matrix printer kan instellen voor de grafische afdrukken die je met ART STUDIO kunt maken. Ik zal alle vragen die door het installatieprogramma gesteld worden nader verklaren en eventueel toelichten.

Nadat het programma geladen is vraagt het om de methode van cursorbesturing. Nadat dit ingevoerd is komt de vraag of je een 80 koloms matrix printer gebruikt. Is dit niet het geval, dan is het volgende niet meer interessant.

Indien de vraag bevestigend geantwoord is, dan krijg je een lijst met diverse interface types op het scherm. Hieruit moet je dan je keuze maken. Eventueel wordt er nu dan nog naar de baudrate gevraagd. Zorg ervoor, dat je de baudrate (overdrachtssnelheid) neemt, zoals de printer ook ingesteld is.

Nu wordt de vraag gesteld met hoeveel data bits er gezonden wordt. (7 of 8) Dit aantal moet, als je een goede interface hebt, in de handleiding van die interface staan. Meestal is dit 8 bits.

Dan wordt er gevraagd hoeveel stop bits er door de interface verzonden worden (1 of 2) Indien je het niet zeker weet, kies dan voor 1 stop bit.

Dan wordt er gevraagd hoeveel pennen er in de kop van de printer zitten. (7 of 8) Dit moet in de handleiding van de printer staan. Zie hiervoor eventueel het gedeelte dat de grafische mogelijkheden van de printer omschrijft.

Dan wordt er gevraagd of de bovenste pen van de printerkop de MSB is. (y of n) Hiermee wordt bedoeld of de bovenste pen de Most Significant Bit vertegenwoordigd. Dit is ook in de handleiding, onder de afdeling grafische mogelijkheden, te vinden. Aanwijzing: Als er bij een schematische voorstelling van de opbouw van een databit een 7 staat, en als hierbij MSB staat, dan is komt dit vaak overeen met de bovenste pen van de printerkop.

Dan komt de vraag welke control codes, die nodig zijn voor het printen, verstuurd moeten worden. Dit is altijd de controle code voor een regelafstand van 1/9e inch. (regelafstand = line feed spacing) Zie hiervoor de handleiding van de printer. Indien er geen 1/9e inch controle code is, zoek er dan een die het volgende formaat heeft:  $n/72$  inch, waarbij n een willekeurig getal is. Dit getal n is dan 8, want  $8/72 = 1/9$  inch. De 1/9e inch geldt altijd voor een printer met 8 pennen in de printerkop, en hoeft niet altijd voor een 7 pens printer te gelden. (7 dots printer) De controle codes moeten, gescheiden door comma's, ingegeven worden.

Als dit gebeurd is, volgt de vraag naar het aantal beeldpunten (=dots) in single density mode (=enkelvoudige dichtheid). Dit is wel in de handleiding te vinden en is vaak zoiets als: 480, 720, 576 o.i.d.

Dan wordt er gevraagd naar de controle codes die de single density mode aanroepen. Vaak staat er in de handleiding bv: 27,75,n1,n2. Hierbij zijn n1 en n2 twee getallen die tezamen het aantal dots vormen. Dit aantal dots is nu uiteraard gelijk aan het aantal horizontale beeldpunten van de Spectrum n.l. 256. Zou je minder dots nemen, dan zou het gehele scherm niet geprint worden, maar zal er een stuk missen.

Hoe zet je het aantal dots nou om in de variabelen n1 en n2? n1 is meestal de Least Significant Byte en n2 de Most Significant Byte, dus het aantal beeldpunten =  $n1 \cdot 256 + n2$ . Rekenprocedure: Deel het aantal horizontale beeldpunten van de computer door 256. Rondt dit altijd af naar beneden. Je hebt nu de waarde van n2. Vermenigvuldig nu n2 met 256 en trek dit getal van het aantal horizontale beeldpunten af. n1 krijgt nu de waarde van het verschil.

Voorbeeld: Stel het aantal horizontale beeldpunten is 320. n2 is dan  $320/256 = 1.25$ , afgerond 1. n1 is dan  $320 - n2 \cdot 256 = 320 - 1 \cdot 256 = 64$ . n1 is dus 64.

Aangezien de Spectrum 256 horizontale beeldpunten heeft is n1 altijd 0 en n2 altijd 1. ( $1 \cdot 256 + 0 = 256$ )

Als je hier uitgekomen bent, dan wordt precies hetzelfde gevraagd voor Double Density Mode (=dubbele dichtheid). Ook hier worden n1 en n2 gevraagd.

N.B. het aantal dots in Single en Double Density is altijd het maximum aantal dots wat de printer aankan. Het mag dus nooit zo zijn dat het aantal horizontale beeldpunten groter is dan het aantal dots in Single of Double Density mode. Het moeilijkste is nu geweest, de volgende vraag is de controle code voor de Carriage Return (=printerkop terug naar uiterst links). Dit is normaal altijd 13.

Dan wordt er nog gevraagd naar de controle code voor een Line Feed (=volgende regel). Dit is normaliter altijd 10.

N.B. Een Carriage Return (CR) en een Line Feed (LF) zijn 2 verschillende dingen. Een CR brengt de kop terug, maar dit hoeft niet tot gevolg te hebben dat er ook meteen naar de volgende regel wordt gegaan.

Mocht nu naderhand de printer een tekening afdrucken met allemaal lege regels in de tekening, dan staat de printer waarschijnlijk ingesteld op het geven van een automatische Line Feed tijdens een Carriage Return. Dit kan dan meestal met een van de DIP switches ongezet worden.

Tenslotte worden alle ingevoerde gegevens nog eens getoond en kan men alsnog veranderingen aanbrengen.

Waarschijnlijk zal de printer nu wel mooie plaatjes leveren. Mocht je er alsnog niet uitkomen, dan kun je het altijd aan mij op de gebruikersavonden vragen. Neem dan wel je handleiding van je printer mee.

G.Tepper



---

## ALWEER TASLIST

---

Bij het maken van dit clubblad maakte ik voor het eerst gebruik van Tasword-128, een prachtige versie van de beroemde Tasword-3 speciaal voor de 128. Je hoeft bijvoorbeeld de cartridge met de tekstverwerker niet steeds in de drive te laten en de tekstfile kan 60 KB groot zijn ( dat zijn 2 a 3 clubbladen, wanneer zou ik nu eindelijk eens aan deze tekstverwerker ook niet meer genoeg hebben? ).

Het vervelende was echter dat het programma 'TASLIST3' listings produceerde die Tasword128 niet slikte.

Na het oorspronkelijke programma zodanig aangepast te hebben, dat zowel de listings in Tasword3 en Tasword128 gebruikt konden worden, bekeek ik het programma nog eens goed en kwam tot de ontdekking dat het programma veel sneller en korter kon indien ik beta basic zou gebruiken.

Inderdaad viel het programma veel korter uit, alleen al door het feit dat de data-regels die eerder nodig waren voor het omzetten van de keywords nu niet meer nodig waren.

In plaats van deze data-regel werd nu gebruik gemaakt van de functie SHIFT\$(7). Deze functie maakt van een keyword het gespelde equivalent.

De tijdswinst was zo spectaculair dat een compiler beslist niet meer noodzakelijk is voor dit programma. De onderstaande listing werd in nog geen 2 minuten ongezet!

Voor de liefhebbers van gestructureerd programmeren is onderstaande listing dacht ik ook de moeite van het bestuderen waard, let op het ontbreken van de GOTO's !!

### Werking:

1. programma waarvan de listing ongezet moet worden laden.
2. breek het programma
3. OPEN #10;"n";1;"naam": LIST #10: CLOSE #10
4. reset computer en nu TASLIST3 laden
5. volg de aanwijzingen op het scherm op:

1. geef naam van de listing
2. drive nummer waar listing op staat
3. naam van de te maken tekstfile
4. naar welke drive
5. hoeveel kolons

```

10 RANDOMIZE USR 58419
   BORDER 0
   PAPER 0
   INK 7
   BRIGHT 1
   CLS
   CLOCK 0
   POKE 23609,0
alg
05
   POKE 61314,243
   POKE 61318,73
   CLOCK "0"
   CLOCK 1
omz
   PRINT AT 20,1;"omgezet in: "; t$(0)
   STOP
11 DEF PROC alg
   DO
     CLS
     DO
       INPUT "listingnaam "; LINE f$
       LOOP WHILE f$="" OR LEN f$>10
12   DO
     INPUT "laden van drive ";ld
     LOOP WHILE ld <>1 AND ld <>2
     DO
       INPUT "naam tekstbestand "; LINE t$
       LOOP WHILE t$="" OR LEN t$>10
     DO
       INPUT "naar drive ";sd
       LOOP WHILE sd <>1 AND sd <>2
     DO
       INPUT "hoeveel koloms ? ";k
       LOOP WHILE k>128 OR NOT k
13   PRINT "de listing met de naam"" INVERSE 1;f$; INVERSE 0;" op drive "
ld""wordt nu omgezet in een TW3-file""met de naam"" INVERSE 1;t$; INVERSE 0;
" op drive ";sd""met ";k;" karakters per regel"
       PRINT #1; AT 0,0;"[20][1]          akkoord ? j/n          [20][0]"
       GET z$
       LOOP WHILE z$(1,z$) <>"J"
   END PROC

```



```

14 DEF PROC os
    CLEAR #
    OPEN #10;"n";ld;f$
    OPEN #11;"n";sd;t$
    END PROC
15 DEF PROC omz
16 DO
    INPUT #10; LINE a$
    LET d=0;n=1
17 DO
    IF CODE a$(n)<32 THEN kk
    ELSE IF CODE a$(n)>127 THEN kw
    ELSE
        PRINT #11;a$(n);
        LET d=d+1
        IF d >=k THEN PRINT #11; CHR$ 13; CHR$ 10;
        LET d=0
18 LET n=n+1
    LOOP WHILE n <= LEN a$
    PRINT #11; CHR$ 13; CHR$ 10;
    LET d=d+1
19 LOOP UNTIL e(10)
    CLOSE #11
    END PROC
20 DEF PROC kw
    LET d$=" "+z$(7,a$(n))
    IF d+LEN d$<k THEN PRINT #11;d$;
    LET d=d+LEN d$
    ELSE
        FOR g=1 TO LEN d$
            PRINT #11;d$(g);
            LET d=d+1
        IF
        NEXT g
21 END PROC
22 DEF PROC kk
    LET a=CODE a$(n);d$="["+STR$ a+"]"
    IF d+LEN d$<k THEN PRINT #11;d$;
    LET d=d+LEN d$
    ELSE
        FOR g=1 TO LEN d$
            PRINT #11;d$(g);
            LET d=d+1
        IF
        NEXT g

```



```

23 END PROC
24 DEF PROC 1f
    IF d >= k THEN PRINT #11; CHR$ 13; CHR$ 10;
    LET d=0
25 END PROC

```

---

## FUNKTIE TOETSSEN

---

Zoals in de vorige editie beloofd hier dan een kort stukje over de handige funktietoetsen zoals je die vanuit beta basic kunt gebruiken.

Funktietoetsen wil zeggen dat je door op een bepaalde toets te drukken een programma in werking stelt.

Een voorbeeld zal veel verduidelijken: bij het schrijven van een programma wil ik vaak de vrije geheugenruimte weten.

Normaal zou ik dan intypen: 'PRINT MEM()', dat zijn dan 7 aanslagen. Maar nu zit bij mij dit programmaatje op de 'c' toets en moet ik slechts 3 toetsen bedienen: 'symbol shift', spatiebalk en de 'c' toets, terwijl ik dan tevens nog enige elementaire systeemvariabelen op het scherm voorgeschoteld krijg.

Type het onderstaande programma in en save dit weg zonder LINE. Als nu beta basic in de computer aanwezig is dan moet je intypen MERGE 1;"naam":RUN

De functie-toetsen kunnen nu gebruikt worden en zijn direkt onder de aanwezige beta-basiscode opgeborgen, terwijl ranlop automatisch is aangepast en het programmaatje zelf weer verwijderd is.

Het mergen kan natuurlijk ook als er al een programma aanwezig was, maar dan mogen er geen regelnummers boven 9899 aanwezig zijn (met behulp van 'RENUMBER' vrij eenvoudig te verwezelijken).

Toets 'symbolshift', 'spatie', 'h' en je ziet een overzicht van alle te gebruiken functies. De meeste functies spreken voor zichzelf, dus dat mag geen problemen opleveren.

Toets 'b' schrijft een programma-listing weg naar drive, bijvoorbeeld om hier met behulp van taslist 3 dan weer een tekstfile van te maken, die je aan de redactie zou kunnen doen toekomen!

Met behulp van toets 'd' is het mogelijk een gedeelte van een programma te save.

Zoals gebruikelijk is en voor dit programma ook geen copyright aangevraagd en je mag het op een clubavond best van mij overnemen.

Opmerking: waar in de listing [15] staat hoort dit niet bij een paar zoals de andere controlekarakters, maar is dit een zelfstandig karakter in beta basic. Er wordt mee naar een nieuwe regel gesprongen, dus zeg maar een linefeed. Kom je nu deze 15 tegen dan moet je intoetsen 'CAPS SHIFT' en 'ENTER'.



```

9900 DEF KEY "1"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "naam "; LINE n$
    INPUT "start op regelnummer ";rn
    ERASE dr;n$
    SAVE dr;n$ LINE rn
    VERIFY dr;n$
9901 DEF KEY "2"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "naam "; LINE n$
    INPUT "start op regelnummer ";rn
    SAVE dr;n$ LINE rn
    VERIFY dr;n$
9902 DEF KEY "3"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "naam "; LINE n$
    LOAD dr;n$
9903 DEF KEY "4"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "naam "; LINE n$
    MERGE dr;n$
9904 DEF KEY "5"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "hoeveel files erasen? ";h
    DIM h$(h,10)
    FOR n=1 TO h
        INPUT ("naam v/d ";n;"e file "); LINE h$(n)
    NEXT n
    FOR n=1 TO h
        ERASE dr;h$(n)
    NEXT n
    CLS
    CAT dr

```



```

9905 DEF KEY "6"
    CLEAR
    INPUT "drive ";dr
    CAT dr
    INPUT "naam v/d cartridge "; LINE n$
    FORMAT "n";dr;n$
    CLS
    CAT dr
9906 DEF KEY "7"
    CLEAR
    INPUT "van drive ";dr1,"naar drive ";dr2
    CAT dr1
    INPUT "orginele naam "; LINE n$
    CLS
    CAT dr2
    INPUT "nieuwe naam "; LINE n$
    MOVE "n";dr1;n$ TO "n";dr2;n$
9907 DEF KEY "8"
    CLEAR
    PRINT n()
    ALTER 0 TO " NOT PI"
    ALTER 1 TO " SGN PI"
    FOR n=2 TO 256
        ALTER (n) TO " VAL "+ CHR$ 34+ STR$ n+ CHR$ 34
    NEXT n
    PRINT n()
9908 DEF KEY "9"
    INPUT " BORDER ";n
    BORDER n
    INPUT " INK ";n
    INK n
    INPUT " PAPER ";n
    PAPER n
    INPUT " BRIGHT ";n
    BRIGHT n
    INPUT " INVERSE ";n
    INVERSE n
    INPUT " OVER ";n
    OVER n
    INPUT " FLASH ";n
    FLASH n
    CLS

```



```

9909 DEF KEY "a"
      CLOSE #3
      FORMAT "b";9600
      OPEN #3;"b"
9910 DEF KEY "b"
      CLEAR
      INPUT "drive ";dr
      CAT dr
      INPUT "naam v/d listing "; LINE n$
      OPEN #11;"n";dr;n$
      LIST #11
      CLOSE #11
9911 DEF KEY "c"
      CLEAR
      PRINT n();" bytes vrij"" p(23635);" begin basic"" p(23730);" ramtop"
9912 DEF KEY "d"
      CLEAR
      INPUT "drive ";dr
      DEFAULT =ndr
      CAT
      INPUT "naam "; LINE n$
      INPUT "van regelnummer ";rn,"l/m ";tn
      SAVE rn TO tn;n$
      VERIFY rn TO tn;n$
      DEFAULT =t
9914 DEF KEY "h"
      CLS
      PRINT " [20][1] TOETS 1   TOETS 2   TOETS 3 [20][0][15]  ERASE      SAVE
      LOAD          SAVE      VERIFY [15]  VERIFY "
      PRINT "[15] [20][1] TOETS 4   TOETS 5   TOETS 6 [20][0][15]  MERGE      E
RASE      FORMAT [15][15] [20][1] TOETS 7   TOETS 8   TOETS 9 [20][0][15]  MOVE
VAL-MAKER ZET KLEUR"
      PRINT "[15] [20][1] TOETS a           TOETS b [20][0][15]  OPEN #PRINTE
R      LIST TO MD[R][15][15] [20][1] TOETS c   TOETS d   [20][0][15]  VRIJ
GEH.   SAVE .. TO ..[15]  BEG.BASIC[15]  RAMTOP"
9930 DELETE 9900 TO

```

---

## BASICODE 3

---

Enige tijd geleden heeft u in dit blad een en ander kunnen lezen over de nieuwe basicode 3 en de problemen in verband met de uitgeverij. Sinds enkele weken worden er door de Tros op de woensdagavond van 17.41 tot 17.46 programma's in basicode 3 uitgezonden. Dit vindt plaats op de 1008Khz, oftewel radio 5. Dus liefhebbers afstemmen naar en stuur je ervaringen eens door naar de redactie.



---

## COMPUTERSCHAAK

---

Onlangs zijn er twee nieuwe schaakprogramma's voor de Spectrum op de markt verschenen. PsiChess kon je in de Engelse computerbladen niet over het hoofd zien, tot vervelens toe werd dit programma in diverse recensies opgethemeld en ook de nodige advertenties ontbraken niet.

Het andere programma heet COLOSSUS 4.0 en heeft opmerkelijk minder aandacht gekregen, terwijl juist dit programma de sensatie bleek te zijn.

Als schaakliefhebber besloot ik beide programma's eens met elkaar te vergelijken en tegen elkaar te laten spelen.

Bij Colossus viel meteen de enorme hoeveelheid mogelijkheden op, terwijl het programma zonder handleiding te raadplegen zeer eenvoudig te bedienen is. Schaaktechnisch bleek het ook echt een verbetering ten opzichte van alle andere programma's. Alleen Superchess 3.5 kan hier nog meekomen, maar dan wel met veel minder luxe erbij.

Een heel grote vooruitgang is het feit dat het programma niet nutteloos staat af te wachten totdat zijn tegenstander weer een zet doet, nee Colossus blijft door analyseren net als tegenwoordig alle moderne schaakcomputers. Alle mogelijke soorten tijdsinstellingen zijn zonder problemen in te stellen.

PsiChess blinkt uit door zijn schitterende grafische vormgeving, met een speelbord zo groot als het beeldscherm maar toelaat. Voor de rest was ik eigenlijk zeer teleurgesteld. Alle bedieningcommando's zijn nogal onlogisch geprogrammeerd en je moet de handleiding echt een paar keer door lezen voor je het allemaal doorhebt en dan nog vergis je je om de haverklap. Schaaktechnisch gezien kan je nauwelijks van een verbetering spreken ten opzichte van bijvoorbeeld de Turk. De opgave over het tijdverbruik klopt ook van alle kanten niet, ingesteld op niveau A6 mag het programma volgens de handleiding gemiddeld 90 seconden over een zet nadenken maar in de praktijk kwam dit neer op 241 seconden, een nogal grof verschil naar mijn idee. Het is ook zeer jammer dat het programma niet beschikt over de normale tijdsinstellingen zoals die bij wedstrijdschaken gebruikelijk zijn.

Wat mij verder opviel was dat het programma naarmate je hem meer bedenktijd geeft toch niet beter gaat spelen.

vergelijking:	PsiChess	Colossus
grafisch:	+++	
bediening:		+++
schaakkwaliteit		++++
instelmogelijkheden:		++++



De onderlinge partij:

wit:PsiChess niveau:A6 (90 seconden per zet, volgens opgave)

zwart:Colossus4.0: ingesteld op een gemiddelde bedenktijd van 30 sec. per zet.

zet	wit	zwart	zet	wit	zwart
1	e4	e6	18	Kf2	Pd3+
2	d4	c5	19	Ke3	T*f6
3	d*c5	L*c5	20	Pa3	Pc5
4	e5	Pc6	21	Dd4	L*f1
5	f4	L*gl	22	Tc2	Pe4
6	T*gl	Dh4+	23	Db2	Dgl+
7	g3	Dh2	24	Tf2	P*f2
8	Tg2	Dh1	25	T*f1	Pd1+
9	Dg4	g6	26	Kd2	Dg2+
10	Dd1	f6	27	K*d1	D*b2
11	e*f6	P*f6	28	g4	Da1+
12	b3	d5	29	Ke2	D*a2+
13	Lb2	o-o	30	Kd1	D*a3
14	b4	Ld7	31	Kd2	Dg3
15	b5	Pb4	32	g5	T*f4
16	L*f6	L*b5	33	T*f4	D*f4
17	c4	L*c4			

Verder spelen leek mij zinloos daar elke beginner in deze stelling nog van de wereldkampioen had kunnen winnen.

Verbruikte bedenktijd: PsiChess: 2 uur en 13 minuten!!

Colossus: 19 minuten

Nog een voorbeeld hoe eenvoudig PsiChess te verslaan is:

wit:psiChess, niveau A5 ( volgens opgave 40 sec per zet )

zwart:Rein Dijk ( instelling:lekker risicovol spelen )

zet	wit	zwart	zet	wit	zwart
1	e4	e5	12	Ta4	a6
2	Pf3	Pf6	13	h3	Lh5
3	P*e5	d6	14	Pa2	h6
4	Pf3	P*e4	15	Lh4	b6
5	d4	d5	16	a*b6	c*b6
6	a4	Le7	17	L*a6	L*f3
7	a5	o-o	18	g*f3	Ph5
8	Ld3	Pf6	19	L*e7	Dxe7
9	Lg5	Te8	20	Lb5	Pf4
10	o-o	Lg4	21	Lxc6	Dg5+
11	Pc3	Pc6	22	Kh2	Dg2 mat

verbruikte tijd wit:14 minuten, verbruikte tijd zwart:10 minuten

---

## 128K

---

Ik heb nu een poosje een 128K spectrum en heb enkele interessante dingen verzameld.

Allereerst werken de 'U' en de 'T' niet meer in grafische mode, omdat het 'SPECTRUM' en het 'PLAY' commando onder deze karakters liggen opgeslagen.

Ten tweede heb enkele poke's gevonden die niet meer werken in 128K mode:

Poke :	23756,0	regel 1 wordt regel 0
	23608,x	lengte waarschuwingszoemer (ontbreekt)
	23670,22	veranderen v/d listing
	23760,1	meer normaal maken

R.Roemeling

---

## Beta Basic-Loader

---

Een kleine herhaling voor het maken van een loader die zowel de beta-basiccode en het in beta-basic geschreven programma inlaadt. Deze loader is 1 regel lang en ziet er als volgt uit:

voor tape:

```
1 CLEAR 47070:LOAD "bbcode"CODE:RANDOMIZE USR 58419:LOAD "naam"
```

[ of hoe deze code bij jullie dan ook naar mag heten ]

voor microdrive:

```
1 CLEAR 47070:LET dr=PEEK 23766:LOAD* "n";dr;"bbcode"CODE:RANDOMIZE USR 58419:  
LOAD* "n";dr;"program"
```

Het statement LET dr =PEEK 23766 zorgt ervoor dat alles of van drive 1 of van drive 2 geladen kan worden ( dit is op de opus een andere systeemvariabele! ).

Tip: als je zelf een programma maakt in beta-basic en je maakt gebruik van bovenstaande loader, zet dan altijd als eerste regel in je programma:

```
RANDOMIZE USR 58419.
```

Doe je dit niet dan moet je niet vreemd opkijken als het programma niet zo opstart als je wel gedacht had.

Rein Dijk



## TT RACER

Er zijn de laatste tijd weer veel nieuwe games uitgebracht. Een daarvan is TT-RACER. Het is een spectaculaire motorrace simulatie.

Het is een uitgave van het softwarehuis Digital Integration die al meer mooie simulaties uitgebracht heeft. Dit is echter weer iets geheel nieuws.

Het spel is erg moeilijk in het begin, maar na enige tijd gaat het al wat beter en kun je de races winnen en de ronderecords scherper stellen. Men kan kiezen uit 4 verschillende niveau's:

- club niveau
- nationaal niveau
- europees niveau
- Grand Prix niveau

Je kan motoren berijden met verschillende cilinderinhoud. Het gaat hier om de 80 cc, 125 cc, 250 cc en de 500 cc waarop ook in de echte races op geraced wordt!

Ook kun je kiezen op welk circuit je wilt, het zijn de circuits waar de Grand Prix coureurs het afgelopen seizoen op hebben gereden voor het wereldkampioenschap ( Ook het TT-circuit in Assen ). Het is raadzaam om als je het spel nog niet zo goed kent, te beginnen met het racen op een 80 cc'er op club niveau en op het circuit van Silverstone omdat die geen scherpe bochten heeft, maar wel mooie rechte stukken.

Onder het racen moet natuurlijk wel geschakeld worden. Dat is leuk maar ook ingewikkeld. Bij het starten moet je de koppeling ingedrukt houden totdat de toerenteller rood wordt. Laat de koppeling dan los. De motor begint te rijden en als de toerenteller weer rood wordt kun je hem opschakelen. In de scherpe bochten moet je niet vergeten terug te schakelen anders ga je te hard. Als je valt moet je hem wel weer in de eerste versnelling zetten en opstaan. Het schakelen doe je door op de vuurknop te drukken en je stick vooruit/achteruit te duwen.

TT RACER is een leuk, spannend maar ingewikkeld spel. Als je vragen hebt over het spel stel ze dan aan mij op een clubbijeenkomst. Ik zou het ook leuk vinden om tips van jullie te horen! In het November nummer van het blad "YOUR SINCLAIR" staat een groot artikel over dit spel en het kreeg een 9(!) als cijfer.

Besturing:

Toetsen: Gas geven/opschakelen: 7,0,p

Remmen/terugschakelen: 6,0,1

Links: 5,a,z

Rechts: 8,s,1

Koppeling-space

Joystick: Kempston, Interface II

JACKO RIJZENGA

---

## De centronix interface in de Opus Discovery

---

Ik ben sinds kort in het bezit van een opus discovery en bij het aansluiten van mijn parallel/serieel interface ontdekte ik de volgende fout in de opus handleiding. Op blz 30 staat dat connector aansluiting pin 21 is verbonden met de READY en daaronder staat vermeld dat de oneven nummers 21 23 25 en 27 niet aangesloten zijn. Dit laatste blijkt een drukfout te zijn want pin 21 is wel degelijk verbonden met de READY (Busy).

Ik zal proberen in het kort de werking van dit interface te verklaren. Dit interface is een zogenaamd parallel interface, dat wil zeggen dat alle databits, die voor het verzenden van een byte nodig zijn in een keer worden overgezonden. Ze zijn dus gelijktijdig aanwezig. (in tegenstelling tot de seriele interface RS232 waarvan de bits achterelkaar verstuurd worden).

Een tekening van het verloop van de signalen verduidelijkt de werking. (helaas heeft de redactie bijbehorende tekening niet ontvangen, maar zodra deze binnen is zal deze alsnog gepubliceerd worden)

Zodra de ontvanger van de gegevens (in de meeste gevallen een printer) zijn Busy-lijn laag maakt, geeft hij hiermee te kennen dat hij bereid is om gegevens te ontvangen. Aan de computerzijde worden nu eerst acht databits op de databus gezet. Dan geeft de computer ongeveer 0,5 micro seconde een Strobepuls dit is een laag signaal, die tussen de 0,5 en de 10 micro seconden lang is. Belangrijk is hierbij dat de data minstens 0,5 micro seconden voor en na het strobesignaal aanwezig is. Dit wordt gedaan om te zorgen dat de signalen stabiel zijn op het moment van lezen.

De printer zorgt ervoor dat er geen data meer naar hem wordt gezonden door het Busy-sigitaal via het Strobe-sigitaal hoog te maken. Pas als de printer weer gegevens kan ontvangen wordt het Busy-sigitaal laag gemaakt en wordt er een Acknowledgepuls gegeven die in breedte varieert van 0,5 tot 10 micro seconden. In de meeste gevallen wordt een statisch Busy-sigitaal gebruikt, omdat dat veel eenvoudiger is te herkennen en te realiseren dan een korte puls. Bij de aansluiting moet natuurlijk wel worden gelet op het feit of het Busy- of het Acknowledge-sigitaal wordt toegepast.

H.Weggenans  
Delfzijl



# NIEUWE SOFTWARE

052:

THE INCREDIBLE SHRINKING FIRE  
SPINDIZZY  
TWISTER  
KIREL  
ROCK'N WRESTLE  
WHO DARES WINS  
THE EMPIRE FIGHTS BACK  
SPLITTING IMAGE  
ATTACK OF THE KILLER TOMATOES  
BOUNIER  
WRIGGLER 1

053:

COLOSSUS CHESS  
GREAT ADVENTURE CREATOR \*  
MAFFIA CONTRACT  
GATECRASHER  
JASON'S GEM  
MANTRONIX  
NINJA MASTER  
REBEL PLANET  
SPACE HUNTER  
COMET GAME

054:

URIDIUM  
FIRELORD  
GLIDER RIDER  
ASTERIX  
REVOLUTION  
INFILTRATOR  
FROST BYTE  
GALVAN THANATOS  
FAT WORM B.L.A.S.  
IT'S A KNOCKOUT

055:

DAN DARE  
KNIGHT RIDER  
CAULDRON 2  
HEARTLAND  
NIGHTMARE RALLY  
STAINLES STEEL  
OMNICOPIE (copier )  
DYNAMITE DAN 2  
PAPERBOY  
COLOSSUS 4 (chess ) \*  
TENNIS  
FIG.CHESS  
RANSOM

056:

BREAKTHRU  
THE GREAT ESCAPE  
OLLI AND LISSA  
UNIVERSAL HERO  
DANDY  
'1942'  
TT RACER  
LIGHTFORCE  
MINDSTONE  
LYTHUM  
CAPT.KELLY

503:

FAIRLIGHT \*  
SAMANTHA FOX STRIPPOKER \*  
INTERNATIONAL MATCHDAY  
KNIGHT TIME  
THANATOS  
BALL BLAZER

057:  
REBEL STAR  
STREET HAWK  
TRAPDOOR  
STRIKE FORCE COBRA  
XARG  
CONQUESTADOR  
PRODIGY  
NEXOR  
TRIVIAL PURSUIT  
JOHNY REB 2  
AFTERSHOCK

118:  
DIKTEE 3  
DIKTEE 4  
WOORDSPEL 3  
WOORDRADEN 3  
WOORDRADEN 4  
WOORDSPEL 4

223  
TASDIARY \*  
THE LAST WORD \*

339:  
BASICODE 3 \*  
ICON GRAPHIX

341:  
RUN ( and )  
SYSTEEM 9  
CASKAART

500:  
TASWORD 128

501:  
DEMO ZEUS (128 magazine )

502:  
GLIDER RIDER \*  
MUSIC BOX \*

117:  
REKENPROEF  
TAFELPROEF  
STAARTDELEN MET REST 1  
KLOKJUKEN DIGITAAL  
VISVANGEN  
STAARTDELEN MET REST 2

119:  
REKENBAAS  
SPELSNEL  
ENGELS

224  
THE WRITER \*  
S.M.O. (nat.ond.spel ) \*

340:  
RX

MDR:  
REKENBAAS  
TAALSCHAT  
ENGELS

---

## KOPY

---

Voor het februari nummer moet de kopy uiterlijk 18 januari bij de redactie ingeleverd worden. Spectrum: R.Dijk Polluxstr.12 b,MSX:J.Broekena Pollustr.13



---

## TE KOOP AANGEBODEN

---

### SEIKOSHA GP-50S PRINTER

RECHTSTREEKS AAN TE SLUITEN

OP SPECTRUM 16 OF 48.

FL. 100,00

T.JAGER

MERCURIUSSTRAAT 6A te DELFZIJL

05960-10837

---

## TE KOOP AANGEBODEN

---

### SPECTRUM 48 K

RUBBER KEYBOARD, NIEUWE VOEDING

VOORZIEN VAN EPROM MET

MOOIE KARAKTERSET

KOMPLEET MET KABELS, HANDLEIDING

EN INSTRUCTIE-CASSETTE

FL 150,00

### PORTABLE PHILIPS ZW/WIT TV

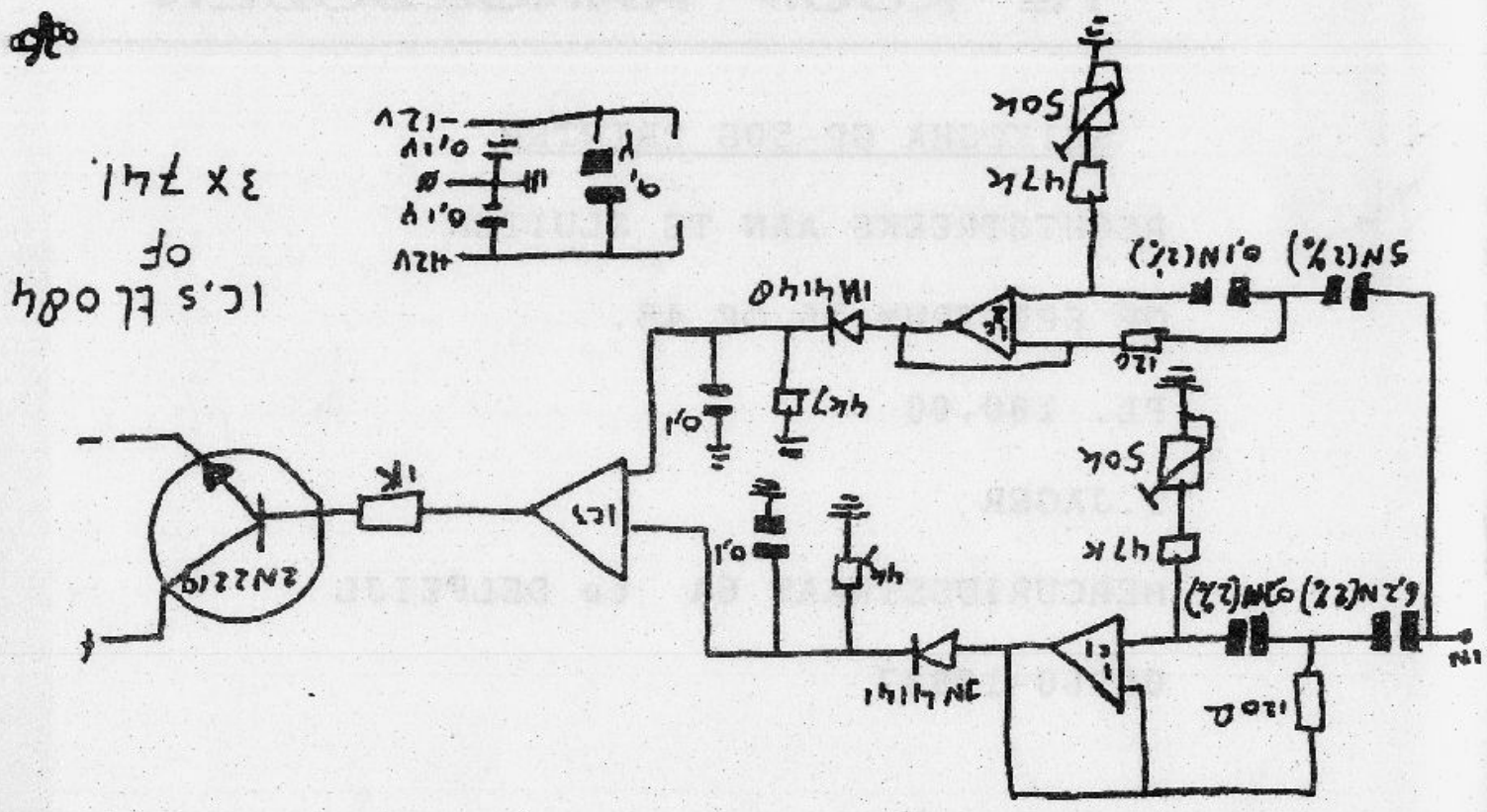
FL 75,00

### SAMEN VOOR FL 200,00

R.DIJK 05960-10592

\*\*\*\*\*  
 \* EEN EENVOUDIGE TELEX CONVERTER \*  
 \*\*\*\*\*

Deze telex converter is bijvoorbeeld te gebruiken in samen werking met een computer, maar kan ook gebruikt worden om TIL data tonen, bijvoorbeeld van een modem, te herkennen tot TIL signalen wanneer gebruik wordt gemaakt van zo'n moderne 4 voudige op-amp als de TL 084 bevat de hele converter maar een IC en een transistor. Het principe is erg eenvoudig. IC1 en IC2 zijn geschakeld als banddoorklaat filter. Het bovenste filter staat afgestemd op 2025 Hz en het onderste filter op 2225 Hz. Dat zijn de tonen die gebruikt worden voor een 110 baud FSK mode. Fijn afsteming gebeurt met de beide instelpotmeters. Naar keus kan men de frequenties verleggen, door de condensators van 6,2 nF en 5 nF groter te maken. Voor Mark en Space frequenties van circa 1000 Hz en 1170 Hz (bijvoorbeeld voor korte golf ontvangst) neemt men C's van respectievelijk 2,7 nF en 2,2 nF. Na de filters worden de signalen gelijk gericht en toegevoerd aan IC3 die er netjes TIL signalen van maakt. Buiten gewoon selectief is de natuurlijk niet maar eenvoudig is hij wel.





COLOFON:

VOORZITTER : W.v. Renesse  
SECRETARIS : G.J. Kuipers  
9902 HR Appingedam  
Tel: 05960-23890

PENNINGMEESTER

: J.H. Dijkman

GIRO  
BANK

: 50.81.226  
: ABN

No. : 57.17.59.327

I.n.v. Penningmeester S.B.G.E.

Appingedam

BESTUURSLIEDEN

: J.D. Baas

G.J. Lepper

REDAKTIE

: R.J.J. Dijk

05960-10592

R.v.d. Brink

R. Bultuis

S.B.G.E. AVONDEN

: Januari

8 - 22

Februari

5 - 19

PLAATS

: L.O.M. school

Pastorielaan 2

Appingedam

Tel: 05960-24466

CONTRIBUTIE

: Scholieren

Hfl. 37.50 per jaar

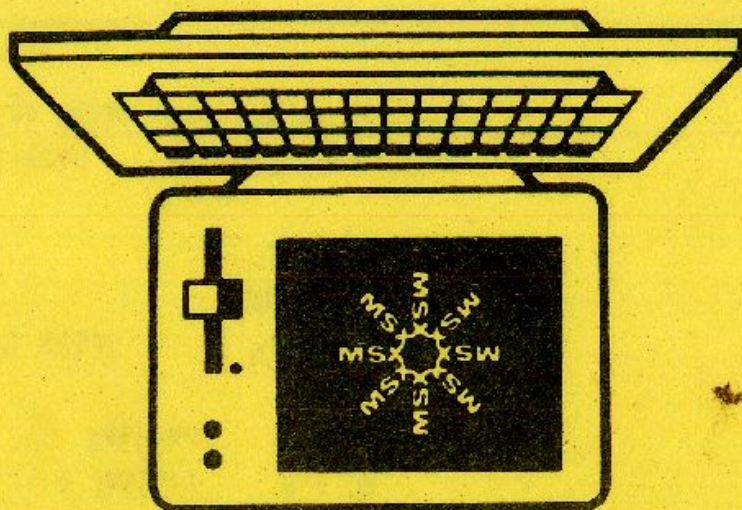
Overige leden

Hfl. 75.- per jaar

DIT BLAD IS EEN UITGAVE VAN DE SINCLAIR GEBRUIKERS GROEP EEMSTON, WAARIN  
OPGEKOMEN DE MAX GEBRUIKERS.  
HET VERSCHIJNT 10 X PER JAAR EN IS TE VERKRIJGEN TIJDENS DE  
GEBRUIKERS-AVONDEN.  
COPY (ZOLAS LISTINGS, PUBLICITIES, ETC.) ZIJN VOOR VERANTWOORDING VAN DE  
INZENDER, DERHALVE WORDT ANONIEME COPY GEMEIGERD.



2e JAARGANG NO. 5  
JANUARI 1987



EE MS MOND

ERDEP

GEERLIJKE

