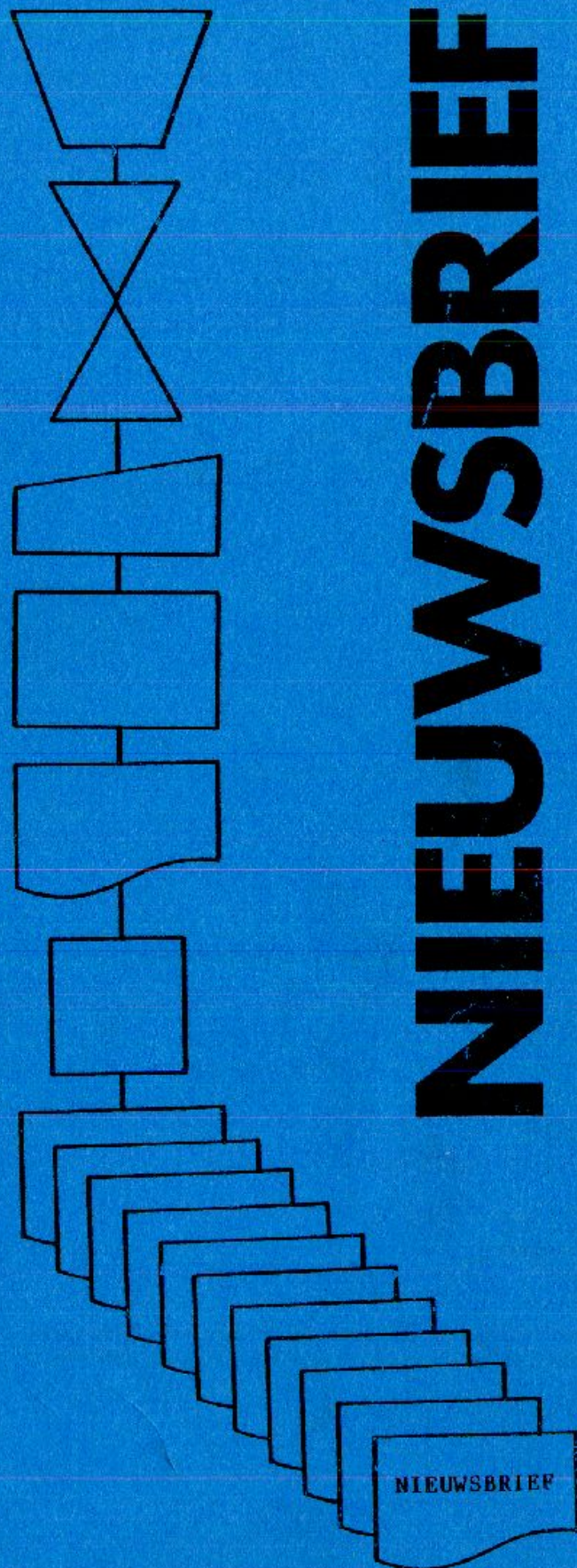


Sinclair **ZX Spectrum**

Gebruikersclub Hoogeveen



NIEUWSBRIEF

SPECTRUM GEBRUIKERSCLUB HOOGEVEEN

Bestuur

W.J. Fluks - voorz./penningm.
L. van den Bergh - secretaris
G. Guchelaar - lid
A. Strijker - lid
R. Venloo - lid

Redactie Nieuwsbrief

G. Guchelaar
Neptunus 16
7904 GE Hoogeveen
tel. 05280-62733

Opgave lidmaatschap / informatie

L. van den Bergh
De Magnolia 4
7701 VV Dedemsvaart
tel. 05230-12717

Bijeenkomsten

Elke 2e maandag van de maand.
Aanvang: 19.30 uur
Kerkboerderij
De Weide 11
Hoogeveen

Contributie

Periode sept. - aug. f. 30,--
Bankrek.nr.: 45.58.58.756 t.n.v.
Spectrum Gebruikersclub Hoogeveen
Giro van de bank: 953047 (AmRo-bank)

ZX SPECTRUM GEBRUIKERSGROEP HOOGEVEEN NIEUWSBRIEF MEI 1986

VAN DE REDACTIE.....

Na het verschijnen van onze vorige nieuwsbrief kreeg ik van verschillende kanten de vraag, waar de mooie koppen boven de diverse artikelen vandaan kwamen. Wel, deze zijn gemaakt met behulp van Tasprint, een onder meer bij Filosoft te Groningen verkrijgbaar stukje software, dat als must voor dot-matrix printer gebruikers kan worden genoemd.

Het is een routine, die in combinatie met een groot aantal interfaces en printers gebruikt kan worden om een printer in verschillende letter-modes te kunnen gebruiken. Helaas is het programma niet geschikt voor het interface van Filosoft in combinatie met de Smith Corona Fastext 80 printer. Bert Westenberg uit Groningen heeft echter een routine geschreven, die dit wel mogelijk maakt. Tegen vergoeding van gemaakte kosten is deze routine bij hem verkrijgbaar.

Onze volgende clubavond zal worden gehouden op 12 mei aanstaande, aanvang 19.30 uur. Plaats is wederom het bijgebouwtje van de Kerkboerderij, De Weide 11. De vorige keer was de clubavond slechts matig bezocht. De wel aanwezigen waren het er echter over eens, dat dit nieuwe onderkomen hoewel niet al te groot, toch uitermate gezellig is. Kom dus ook op 12 mei en neem vooral uw computer mee. Bezoekers van de open dag hebben gemerkt hoe gezellig het samen computeren is. Tot ziens.

Geert

ZX MICROFAIR APELDOORN

Op 3 mei jl. werd in Apeldoorn de ZX Microfair gehouden, een computerbeurs op Sinclairgebied. Als oud-inwoner van Apeldoorn heb ik de beurs bezocht en geconcludeerd, dat ook daar de enorme belangstelling voor computers wat voorbij is. Bovendien was het dermate mooi weer, dat je eigenlijk al een gaatje in je hoofd moest hebben om binnen te gaan zitten.

Was het bezoek de moeite waard dan? Volgens mij wel. De leden van de clubs in Apeldoorn en Zutphen demonstreerden de nodige zaken. Zo waren er demonstratie's van de werkgroepen machinecode en basicode, werden er netwerken gedemonstreerd en er was ook nog een Spectrum 128 in bedrijf te zien.

Persoonlijk was ik nogal onder de indruk van wat twee heren uit Didam lieten zien. Zij hadden hun Spec compleet met vrijwel alle denkbare interfaces en een diskdrive in een kast ingebouwd. Alles, ook het diskdrive-interface, was zelf gebouwd en werd aangestuurd met behulp van een los SAGA-toetsenbord.

Dan waren voorts nog een aantal leveranciers aanwezig met

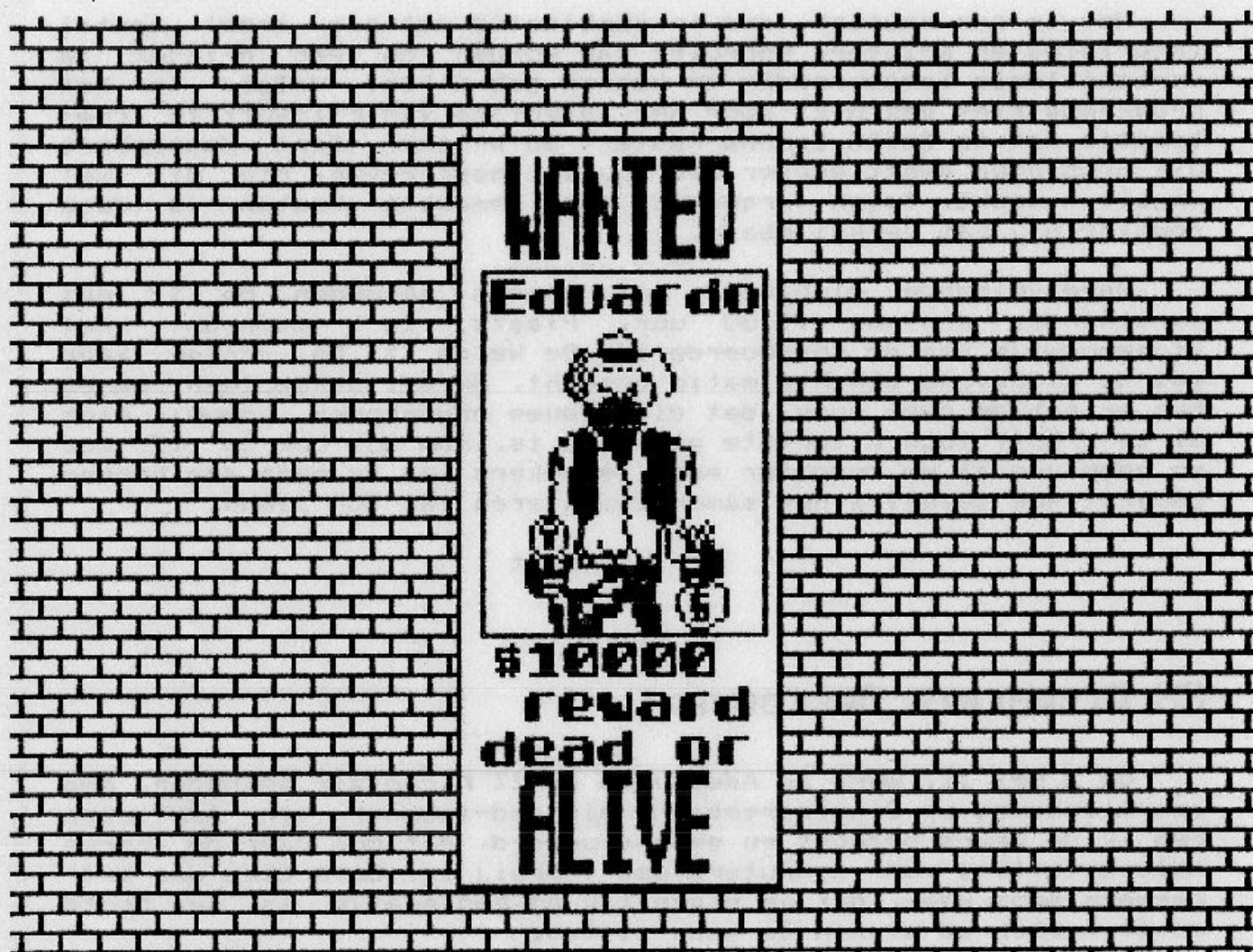
diverse goedkope aanbiedingen. Zo zag ik onder meer FiloSoft, Dataskip en Komin. De aanbiedingen van deze firma's logen er niet om. Wat dacht u van de Opus Discovery voor Fl.625,--.

Al met al kan ik stellen, dat deze beurs de moeite van het bezoeken waard was. Volgend jaar ga ik in ieder geval beslist weer.

Geert

+++++

Eduardo Volkers stuurde de volgende tekening in. De redactie houdt zich aanbevolen voor meer kunstzinnige uitingen. Het vult zo lekker en staat nog aardig ook.



HET HANDIGE POOKJE

Peter v.d. Kooi kwam met het volgende handige pookje. Als je een programma, bestaande uit bijvoorbeeld drie delen, gaat laden, zie je na de header van elk blok de programmanaam op het scherm.

Als nu een van die blokken bijvoorbeeld een screen is, wordt dat screen op tamelijk onelegante wijze "verknoeid". Op

simpele wijze is daar iets aan te doen. Voor de LOAD "" opdracht moet worden uitgevoerd: POKE 23570,16. Zet maar eens een cassette op scherp, voer de POKE uit en start de tape. Je zult dan zien (of eigenlijk NIET zien), dat de programmanaam onderdrukt wordt. Wel moet , voordat het programma gestart wordt POKE 23570,6 uitgevoerd worden om een crash te voorkomen.

Van W.van Schaik ontving de redactie de volgende pookjes.

AD ASTRA.

Om bij dit spel oneindig veel levens te krijgen, moet je het volgende programma intikken en vervolgens het programma laden.

```
10 CLEAR 24490
20 LOAD "" SCREEN$
30 LOAD "" CODE
40 LOAD "" CODE
50 POKE 35852,0: POKE 35853,0
60 POKE 35854,0
70 RANDOMIZE USR 33000
```

ALIEN 8

Met POKE 43735,201 kan de ALIEN 8 niet meer kapot.

Door toevoeging in de basiclader van regel

```
22 POKE 50058,167: POKE 50084,178
```

kan je alles aanraken, zonder kapot te gaan.

WORSE THINGS HAPPEN AT SEA

Type in:

```
10 CLEAR 25383: LOAD "" CODE 25384
20 FOR A = 23296 TO 23307: READ B: POKE A,B: NEXT A
30 RANDOMIZE USR 23296: CLEAR 29999: NEW
40 DATA 17, 48, 117, 1, 194, 101,33, 88, 152, 237, 176, 201
```

Laad nu de tape vanaf het begin.

Als de "Sinclair Research Ltd." boodschap verschijnt, de volgende pokes intypen:

```
POKE 35443,0 :voor oneindig veel droids
POKE 35303,0 :voor oneindig veel energie
POKE 30008,201:hiermee kan het schip niet meer zinken.
Start het spel met RANDOMIZE USR 31000
```

=====

SPECSTRAD??????????

Nadat al diverse keren berichten over een overname van de firma Sinclair het daglicht gezien hadden, is het er nu toch van gekomen. Ging de vorige keer de overname door Robert Maxwell, krantenmagnaat te Londen, op het laatste moment niet door, deze keer is het wel raak. Sinclair is verkocht aan de firma Armstrad, fabrikant van computers van het gelijknamige merk en ook wel bekend als Schneider.

Sir Clive verdwijnt niet helemaal uit de computer business. Samen met vijf personeelsleden gaat hij een soort ontwikkelings- en adviesbureau opzetten. Uitvinden is immers zijn kracht en op zo'n manier is het zakendoen in handen van andere, op dat gebied waarschijnlijk knappere koppen.

Wat dat in de praktijk gaat betekenen voor de produktie van Sinclair computers, zullen we even moeten afwachten, maar de eerste berichten zijn niet direct hopeloos. De Q1 is er wel geweest. Deze fabuleuze computer heeft nooit het succes gehad, dat op grond van zijn eigenschappen verdiend zou zijn geweest. De voor een dergelijke computer te lage verkopen hebben dan ook geleid tot het uit de produktie nemen van de QL. Wel is beloofd, dat garantie's en op voorraad houden van onderdelen een vanzelfsprekende zaak zullen zijn.

Wat de Spectrum betreft, lijkt er nog niets aan de hand te zijn. Het microdrivesysteem schijnt weliswaar zijn langste tijd gehad te hebben, maar de Spectrum op zich blijft in produktie. Wel zullen enkele modelwijzigingen te verwachten zijn. Zo is een Spectrum met ingebouwde cassetterecorder inmiddels aangekondigd. Ook een Spectrum met ingebouwde floppy discdrive zoals bij de Armstrad schijnt op stapel te staan. Of dat zware financiële gevolgen heeft, valt nog te bezien. De 3 inch drive, die in de Armstrad is ingebouwd, kost volgens geruchten zonder voeding niet meer dan ongeveer 50 gulden. Een Spec met ingebouwde discdrive voor ongeveer Fl.1000,-- moet dus tot de mogelijkheden gaan behoren.

Al met al dus ontwikkelingen, die bepaald niet slecht zijn voor het voortbestaan van de Spectrum. We houden jullie op de hoogte.

ENERGIEBESPARING

Ing. Coes Bakker, als energiecoördinator in dienst van de gemeente Heerhugowaard, is ook eigenaar van een Spectrum. Met dit apparaat schreef hij een programma om diverse berekeningen te doen inzake warmteverlies en isolatie van gebouwen. Het programma is zelfs zo goed, dat hij er een tweede prijs mee won in een door de Vlaamse Gemeenschap uitgeschreven wedstrijd in het kader van energiebesparing.

Voor belangstellenden stelt hij zijn programma, genaamd: "ISOKIT\$", inclusief een handleiding, ter beschikking. Na het overmaken van Fl. 25,-- op giro no. 1374021 wordt u het programma toegezonden. Uiteraard niet vergeten om uw naam en adres te vermelden.

SPECTRUMGEBRUIKERS DOEN HET OP DE CLUBAVOND.

REKENEN MET TALSTELSELS

De vorige keer hebben we getallen van het tweetallig stelsel omgezet naar het tientalligstelsel en omgekeerd. Deze keer gaan we verder met het omrekenen. We nemen nu echter ook het achttallig en het zestientallig stelsel mee. Het omzetten van het getal 171 (8) naar het tientallig stelsel gaat precies het zelfde als het omzetten van het tweetallig naar het tientallig stelsel.

1 7 1 (8)

$$\begin{array}{l} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} \begin{array}{l} = 1 \times 8^0 = 1 \times 1 = 1 \\ = 7 \times 8^1 = 7 \times 8 = 56 \\ = 1 \times 8^2 = 1 \times 64 = 64 \end{array}$$

121 (10)

Hetzelfde doen we met een getal uit het zestientallig stelsel.

3 E 2 (16)

$$\begin{array}{l} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} \begin{array}{l} = 2 \times 16^0 = 2 \times 1 = 2 \\ = 14 \times 16^1 = 14 \times 16 = 224 \\ = 3 \times 16^2 = 3 \times 256 = 768 \end{array}$$

994 (10)

Van het tientalligstelsel naar het achttalligstelsel werkt natuurlijk ook op dezelfde manier als met tien- naar tweetallig stelsel.

$$\begin{array}{r} 8 \overline{) 142} \backslash \quad 17 \backslash \quad 2 \backslash 0 \\ 8 \quad 16 \quad 0 \\ \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ 62 \quad 1 \quad 2 \\ 56 \\ \text{---} \\ 6 \end{array}$$

Dus $142 (10) = 216 (8)$

Hetzelfde kunnen we doen met tien- naar zestientallig stelsel.

$$\begin{array}{r} 16 \overline{) 707} \backslash \quad 44 \backslash \quad 2 \backslash 0 \\ 64 \quad 32 \quad 0 \\ \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ 67 \quad 12 \quad 2 \\ 64 \\ \text{---} \\ 3 \end{array}$$

707 (10) = 203 (16)

LET OP! We lezen het antwoord van rechts naar links!

We kunnen natuurlijk ook van twee- naar acht- en zestientallig stelsel en omgekeerd rekenen. Daarbij kunnen we gebruik maken van het feit dat we acht getallen kunnen weergeven met drie bits en 16 getallen met vier bits. We nemen gewoon groepjes van 3 of 4 bits dat naar gelang we willen omrekenen naar het achttallig of het zestientallig stelsel. Hier komt een voorbeeld.

$$\begin{array}{r} 111 : 000 : 011 \quad (2) \\ \hline 7 : 0 : 3 \quad (8) \end{array}$$

We maken groepjes van 3 getallen (2) en dan blijken de eerste drie getallen $111 = 1 + 2 + 4 = 7$ weer te geven. De tweede drie getallen geven natuurlijk 0 weer, en de derde drie $0 + 2 + 1 = 3$. Hieruit volgt dat $111000011 (2) = 703 (8)$. We kunnen hetzelfde doen met twee- naar zestientallig stelsel.

$$\begin{array}{r} 1 : 1100 : 0011 \quad (2) \\ \hline 1 : C : 3 \quad (16) \end{array}$$

Ga voor jezelf na of dit klopt.

Hier volgen weer een aantal opgaven. De antwoorden staan weer achterin het blad.

77 (8) =(2)	10111001 (2) =(8)
114 (8) =(2)	11111110 (2) =(8)
211 (8) =(10)	11000001 (2) =(10)
176 (8) =(10)	11110000 (2) =(10)
209 (10) =(2)	10101010 (2) =(16)
107 (10) =(2)	00111111 (2) =(16)
337 (10) =(8)	
213 (10) =(8)	
99 (10) =(16)	
501 (10) =(16)	
5E (16) =(2)	
FA (16) =(2)	
A6 (16) =(10)	
2CD (16) =(10)	

Dit was het weer voor deze keer, tot volgende maand.

Anne Hofstra.

=====

NIEUW SPECTRUM BLAD

In ons vorige nummer maakte ik al melding van het bestaan van een nieuw Nederlandstalig blad voor en over de Spectrum. Dirk Jan Wilts bracht mij het eerste nummer van dit nieuwe blad waarop hij zich geabonneerd heeft.

Het blad is een uitgave van Evaline van der Knaap uit Hollandsche Rading. Samen met een aantal Spectrum-vrienden heeft

zij dit blad opgezet. De bedoeling is om er een tweemaandelijks uitgave van te maken en als elk blad zo wordt als de eerste uitgave, dan is er volgens mij zeker een goede toekomst voor dit blad.

Wat staat er zoal in deze eerste uitgave? Een uitgebreide test van het Beta Plus Disk Interface en wel zo uitgebreid, dat je haast van een complete handleiding kunt spreken. Verder een aardige INKEY\$-routine voor het gebruik van een Kempston vreugdekнопeltje in eigen programma's en een erg aardig artikel met (demo)programma's over lineaire beeldopbouw. Een bespreking van nieuw verschenen software, hints en tips om diverse spelletjes beter te kunnen spelen en een handige routine in Beta Basic completeren het blad.

Als je een abonnement op dit blad wilt, moet je Fl. 25,— storten op Postgiro 147083 ten name van

Fa. E. van der Knaap,
Vuurse Dreef 75
3739 KS Hollandsche Rading.

Vergeet daarbij niet om je naam en adres te vermelden.

.....

RUN VOOR MICRODRIVE

Microdrivegebruikers kunnen programma's met als naam RUN automatisch laden, enkel en alleen door het commando RUN te geven. Vaak wordt een keuzeprogramma om andere programma's vanaf drive te laden onder de naam RUN weggeschreven.

Grotere geesten dan ondergetekende hebben al de meest schitterende RUN-programma's gemaakt, soms heel eenvoudig en uiterst slim, en soms ook in versies, die eigenlijk voor een menu te veel geheugenruimte gebruiken.

Ik heb lange tijd het volgende programma gebruikt.

```
10 CLS
20 PRINT AT 10,4;"1. ....(NAAM V/H PROGRAMMA)
30 PRINT AT 11,4;"2. ....
```

Dit kan natuurlijk aangepast worden aan de hoeveelheid programma's die op de cartridge staan.

```
100 LET A=CODE INKEY$ - 48: IF A<1 OR A>(hier het aantal
programma's, dat op de cartridge staat, vermelden) THEN GO TO
100
110 GO TO A*100+1000
1100 LOAD "*"M";1;".....(NAAM VH PROGRAMMA)
1200 enz.
```

Een uiterst eenvoudig programma, dat echter prima voldoet. Als er een nieuw programma op de cartridge gezet is, dan even het programma BREAKen en de aanvullende gegevens vermelden, de oude RUN ERASEn en de nieuwe RUN weer SAVEn.

Omdat het oog ook wat wil, heb ik mijn RUN al eens uitgebreid met een cartridge, die met behulp van PLOT en DRAW instructies op het scherm werd getekend. Leuk, maar traag. Je moet wachten met het maken van je keus, tot de cartridge getekend is. Onlangs zag ik echter bij iemand uit Delfzijl een veel leukere oplossing. Hij had een screen getekend en dit in het RUN programma opgenomen. Iets dergelijks heb ik nu ook gedaan en wel als volgt.

In de eerste plaats heb ik met behulp van Melbourne Draw een screen getekend en wel op de bovenste acht regels. Dit screen heb ik onder de naam "runscreen" vervolgens op cartridge gezet. (elke andere naam is natuurlijk ook goed) Deze tekening heb ik nu overgezet naar een REM-regel, waarna het screen met behulp van een RANDOMIZE USR-instructie op het scherm gezet kan worden. Dit "transfereren" naar het scherm kan gedaan worden met de Z80 instructie LDIR. We zijn er twee van nodig, want behalve de tekening moeten ook de attributen overgezet worden.

Eerst moet echter de tekening nog naar de REM-regel. We moeten daarvoor eerst een REM-regel maken met voldoende geheugenruimte. Hoeveel ruimte moeten we hebben? In de eerste plaats 23 bytes voor de LDIR-instructies. Dan in totaal 2048 bytes voor het screen en 256 voor de attributen. Opgeteld maakt dat in totaal 2327 bytes. Met Beta Basic (althans versie 3.0 -lagere versies is mij niet bekend) kan dat snel gedaan worden en wel als volgt:

```
LET A$="1 REM "+STRINGS(2327,"x"):KEYIN A$
```

Na het ENTERen van deze regel is er na ongeveer 1 seconde een REM-regel ontstaan met achter het REM-statement 2327 maal het teken "x" (tel ze maar na, het klopt vast)

Deze REM-regel kan gesaved worden met de opdracht SAVE 1 TO 1;"REM 2327".

We hebben nu voldoende ruimte gemaakt voor het blok code. Na het verwijderen van Beta Basic (wat jammer, dat deze basic niet standaard in de computer zit) de REM-regel weer laden en het onderstaande programma intikken (eerst intikken, SAVEN en weer laden mag natuurlijk ook en is wel zo veilig)

```
10 For b=23818 TO 23840
20 READ a: POKE b,a
30 NEXT b
40 DATA 33,33,93,17,0,64,1,0,8
50 DATA 237,176,33,33,101,17,0,88
60 DATA 1,0,1,237,176,201
100 LOAD "m";1;"runscreen"SCREEN$
110 LET a=16384
120 FOR b=23841 TO 23841+2047
130 POKE b,PEEK a
140 LET a=a+1
150 NEXT b
200 LET a=22528
210 FOR b=23841+2048 TO 23841+2048+255
220 POKE b,PEEK a
230 LET a=a+1
240 NEXT b
```


Wat gebeurt er nu precies, als we dit programma RUNnen? In de regels 10 tot en met 60 wordt een stukje machinecode op de adressen 23818 tot en met 23840 gePOKEd. In dit blokje zitten de eerder genoemde LDIR-instructie's. Vervolgens wordt het screen geladen (wel even zorgen, dat het screen op dezelfde cartridge staat), waarna eerst de bovenste 8 regels van het screen en vervolgens de op dat deel betrekking hebbende attributen in de REM-regel gePOKEd worden.

Als dat allemaal klaar is, worden de regels 10 tot en met 240 verwijderd. Het RUN-programma zoals dat hiervoor staat, kan nu ingetikt worden. In de eerste regel moet echter de opdracht RANDOMIZE USR 23818 staan. Deze opdracht zorgt dus, dat het achter het REM-statement staande screen weer naar het scherm getransfereerd wordt.

Bovenstaand programma is natuurlijk ook te gebruiken in elk ander programma, waarbij vanuit een menu een keuze gemaakt moet worden. Als er vragen mochten zijn, dan hoor ik die graag. Op de komende clubavond is het programma eventueel bij mij verkrijgbaar.

Geert

OPEN DAG

Zoals meermalen aangekondigd hebben wij op 19 april 1986 onze open dag gehouden. Er was de nodige reclame, met name via het Hoogetveens Dagblad, aan voorafgegaan en onze verwachtingen waren dan ook hoog gespannen. Feitelijk moet je, terugkijkende op die dag, nu spreken van een teleurstelling met betrekking tot het lage aantal bezoekers.

Slechts een enkeling wist de weg naar de Kerkboerderij te vinden. Of de wat geïsoleerde ligging van de Kerkboerderij daar wat mee te maken had, weten we uiteraard niet. Was het dan de moeite waard om te komen?

Naar mijn bescheiden mening was dat inderdaad de moeite waard. Enkele dagen voor "DE DAG" kreeg ik een aanbod van Waldi van Renesse van de Sinclair Gebruikers Groep Eemmond om ook met enkele computers te komen. Waldi bracht mij eveneens in contact met Bill Mollema uit Groningen, trotse bezitter van een QL.

Beide heren verschenen op de open dag en namen beiden drie computervrienden mee. Dank zij hen en uiteraard dank zij de leden die met hun computer verschenen waren, hebben we een fantastisch gezellige dag gehad. De QL's deden ons van de ene in de andere verbazing vallen. Als je het schaakprogramma op de QL gezien hebt, kun je niet anders concluderen, dat het met de Spec op dat gebied maar behelpen is. Ook andere programma's, die getoond werden, toonden de kracht van de QL. Wat zonde, dat deze fantastische computer uit de produktie genomen is.

Al met al kun je dus stellen, dat de open dag niet helemaal geworden is wat we er eigenlijk van verwacht hadden. Niettemin willen we vanaf deze kant alle medewerkers nog eens hartelijk dank zeggen. De thuisblijvers kunnen we alleen maar adviseren om een volgende keer toch maar eens te komen kijken.

THREE WEEKS IN PARADISE

In ons vorige nummer stond de halve oplossing van dit programma. Om de rest ook op te lossen, dien je volgens Peter v.d. Kooi als volgt te werk te gaan.

DE REDDING VAN HERBERT:

Maak het vuur aan. Pak de bellows bij de wensput en ga terug naar het vuur en druk op de aktietoets. Neem de hot-ashes mee naar de witte man en druk weer op de aktietoets. Jaag nu het wolkje richting hut. Als de hut vernietigd is, neem dan de Shell en de Billycan mee naar de wensput. Ga naar beneden en ga onder de druppels staan. Als een druppel jou raakt, druk dan op de aktietoets. Ga nu naar de boom "Old Faithfull", doe de geyser aan en spring in de straal. Je hebt nu de full shell en de full billycan. Ga met de flipflops naar het strand. Na het passeren van de krab op de aktietoets drukken. Pak nu de claw en ga vanaf rechts de kamer binnen, waar Herbert zit. Met aktietoets ingedrukt loop je door de leeuw. Pak de thorn, ga in het midden staan en druk op de aktietoets.

- ontsnappen: Ga door het schilderij naar het strand > 100 procent!!

Overigens wil de volgende tip ook voor wat gemak bij de oplossing zorgen. Bij het verliezen van een leven druk je op de toetsen D, P en Symbol Shift (tegelijkertijd), waardoor je een oneindig aantal levens krijgt.

HOBBYSCOOP

Al geruime tijd kan de redactie van Hobbyscoop slechts via Radio 1 computerprogramma's in Basicode uitzenden. Het daarvoor speciaal ingerichte programma op donderdagavond, via Radio 5 leent zich momenteel niet meer daarvoor. Oorzaak hiervan is het permanent ingeschakeld zijn van de OPTIMOD, een stukje moderne elektronika, dat de helderheid en verstaanbaarheid van middengolfuitzendingen nogal opvijzelt.

Een geregelde luisteraar van Radio 5 heeft dat ongetwijfeld ook gemerkt. De ontvangst is zeker verbeterd. Helaas maakt de Optimod echter van Basicode-programma's een warboel. Nu droomde de Hobbyscoop-redactie al geruime tijd over het uitschakelen van de Optimod tijdens computeruitzendingen. Kennelijk is dat niet een, twee drie te regelen geweest, anders hadden we inmiddels ongetwijfeld weer Basicode kunnen ontvangen.

Vanaf half mei is het echter naar het zich nu laat aanzien, weer zover. Vanaf dat moment zullen weer uitzendingen met computerprogramma's de ether in gaan. Uit betrouwbare bron weten we, dat er nog een groot aantal programma's op de plank ligt. Een exacte datum is nog niet te geven. Deze zal echter ongetwijfeld bekend worden gemaakt in de Beeldkrant, die elke woensdag in het Hobbyscoopprogramma wordt uitgezonden.

Het komt nogal eens voor, dat je als redacteur een bepaalde listing wilt opnemen in de nieuwsbrief, waarbij de listing tussen twee stukken tekst moet komen. Tot nu toe was dat een gehannes met de printer. Eerst een stuk tekst uitprinten, dan Tasword eruit, het programma laden en LLISTen en vervolgens weer verder met Tasword.

Een alternatief was nog het intypen van de listing in Tasword. Bij een korte listing is dit best te doen, maar zeker bij de wat langere listings is dit een heel getik.

Tot.....ik in het maartnummer van de Sinclair Gebruikers Groep Eemsmond onderstaande listing aantrof. Met dit programma, gemaakt door G.J.Teppe, kunnen maximaal 320 regels BASIC worden veranderd in een tekstfile. Je moet echter wel in het bezit zijn van een microdrive.

Hoe werkt het? In de eerste plaats reset je de computer en laadt vervolgens de listing die je wilt overzetten. Hierna voer je de volgende instructie's uit:

1. OPEN#11;"M";1;"NAAM VAN DE FILE"(NIET DEZELFDE NAAM ALS HET PROGRAMMA!!!!)
2. LIST#11
3. CLOSE#11

Vervolgens laadt je TASLIST en volg je de verdere instructie's. Na het SAVen van het CODE-blok kun je deze CODE inladen in Tasword.

Bij het intikken van het programma moet je er wel aan denken, dat de KEYWORDS in de regels 210 tot en met 250 letter voor letter ingetikt worden. Denk daarbij ook aan de spatie's.

```

5 CLEAR 27999
10 CLS : PRINT "***** TASLIST by G.TEPPER *****"
20 INPUT "Filenaam: ";LINE f$
30 IF LEN f$>10 THEN GO TO 20
40 OPEN#11;"m";1;f$
50 PRINT "'Filenaam: ";f$
60 PRINT "'Als de melding 'End of file'          tevoorschijn komt s
ave dan de taslist met CODE 28000,          en laadt de taslist
in Tasword."
70 LET t=0
80 LET b=28000
90 INPUT #11;LINE a$
100 LET s=0
110 LET le=LEN a$
120 FOR x=1 TO le
130 IF CODE a$(x)>164 THEN GO SUB 170: NEXT x: GO SUB 260: GO
TO 90
140 IF CODE a$(x)<=164 THEN POKE b+t,CODE a$(x): LET s=s+1: LE
T t=t+1: NEXT x
150 GO SUB 260
160 GO TO 90
170 LET a=CODE a$(x): RESTORE : FOR c=1 TO a-165: READ 1$: NEXT
c: READ k$

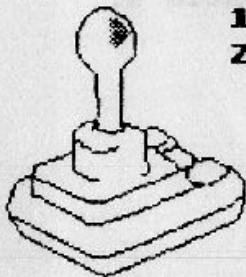
```



```

180 LET p$=k$: LET l=LEN k$
190 FOR q=1 TO l: POKE b+t, CODE p$(q): LET s=s+1: LET t=t+1: NE
XT q
200 RETURN
210 DATA "RND ","INKEY$ ","PI ","FN ","POINT ","SCREEN$ ","ATTR
","AT ","TAB ","VAL$ ","CODE "
220 DATA "VAL ","LEN ","SIN ","COS ","TAN ","ASN ","ACS ","ATN
","LN ","EXP ","INT ","SQR ","SGN ","ABS ","PEEK ","IN "
230 DATA "USR ","STR$ ","CHR$ ","NOT ","BIN ","OR ","AND ","<="
,">=","<>","LINE "," THEN "," TO "," STEP "," DEF FN"," CAT "
240 DATA " FORMAT"," MOVE "," ERASE "," OPEN#"," CLOSE# "," MER
GE "," VERIFY "," BEEP "," CIRCLE "," INK "," PAPER "," FLASH ","
" BRIGHT "," INVERSE "," OVER "," OUT "," LPRINT "," LLIST "," S
TOP "," READ "," DATA "," RESTORE "," NEW "," NORDER "," CONTINU
E "," DIM "," REM "," FOR "," GO TO "," GO SUB "," INPUT "," LOA
D "
250 DATA " LIST "," LET "," PAUSE "," NEXT "," POKE "," PRINT "
," PLOT "," RUN "," SAVE "," RANDOMIZE "," IF "," CLS "," DRAW "
," CLEAR "," RETURN "," COPY "
260 FOR o=1 TO 5
270 IF s>=(64*o) THEN NEXT o
280 LET as=(64*o)-s
290 FOR o=1 TO as
300 POKE (b+t),32: LET t=t+1: NEXT o
305 PRINT AT 7,23: INVERSE 1;t: INVERSE 0
310 RETURN
9999 SAVE "M";1;"TASLIST"LINE 1

```



AANBIEDING:
1e KLAS Joystick
Zelf inbouwen
met microswitch
type:
High klass
ARCADE PRO

Peter v.d.Kooi kan joysticks van meer dan prima kwaliteit leveren. Inbouw moet zelf geschieden, maar Peter is bereid daarbij aanwijzingen te geven. De prijs is ongeveer Fl. 55,--

Elout de Kok gaat binnenkort op de finaledag van Micro Masters Holland een demo verzorgen. Supporters, die mee willen, worden verzocht met Elout contact op te nemen.

Oplossingen talstelsels:

77 (8) = 00111111 (2)	10111001 (2) = 271 (8)
114 (8) = 01001100 (2)	11111110 (2) = 376 (8)
211 (8) = 137 (10)	11000001 (2) = 193 (10)
176 (8) = 120 (10)	11110000 (2) = 240 (10)
209 (10) = 11010001 (2)	10101010 (2) = AA (16)
107 (10) = 01101011 (2)	00111111 (2) = 3F (16)
337 (10) = 521 (8)	
213 (10) = 325 (8)	
99 (10) = 63 (16)	
501 (10) = 1F5 (16)	
5E (16) = 01011110 (2)	
FA (16) = 11111010 (2)	
A6 (16) = 166 (10)	
2CD (16) = 717 (10)	

Ik word lid van de
SPECTRUM GEBRUIKERSCLUB HOOGVEEN

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Woonplaats: _____

Datum: _____

Handtekening: _____

De contributie wordt berekend over
de nog te houden clubavonden van
het seizoen (sept. t/m juni).

Een jaarlidmaatschap kost f. 30,-
voor tien clubavonden en nieuws-
brieven.

De contributie wordt betaald:

- ☐ op bankrek.nr.: 45.58.58.756
giro v.d. (amro)bank: 953047
☐ contant op de clubavond, bij
inlevering van de kaart

N.B. Kaart inleveren op de club-
avond, of in een gefrankeerde
envelop zenden aan:

Secretariaat S.G.H.
p/a L. v.d. Bergh, De Magnolia 4,
7701 VV Dedemsvaart.

