

DISCIPLE

2e JAARGANG Nr 12

Met o.a. :

"STERPROGRAMMA"

-DISKSEARCH-

Snel-erase

Monitor of TV

Two-face

Hardware

hoek

enz.....

enz....

enz..

Let op!!!

TASWORD 128

DISCIPLE VERSIE

Basic op de NIEUWSBRIEF

DISK...!!!



NIEUWSBRIEF

DATA-SKIP

Het adres voor al uw
wensen op gebied van:

- * Spectrum
- * Disciple en Plus-D
- * Atari
- * PC

Waar service nog een
begrip is.

Bel ons voor prijzen;
01820 - 20581

Of kom eens langs,
Oosthaven 58
2801 PE GOUDA

>>>>>> DISCIPLE NIEUWSBRIEF <<<<<<<<

COLOFON

Redactie : Disciple Nieuwsbrief,
Peter Faas,
[redacted]
[redacted]



Techniek, Carl Faas,
Vormgeving [redacted]
en Lay-out [redacted]

Gerard Nasselaar
[redacted]
[redacted]

Copy : Tasword 2 files of programma's op 5 1/4 - 3.5 inch
alle formaten. Of op tape met hardkopie.
Bewaar een kopie ingeval de PTT veratek laat gaan!
Stuur een gefrankeerde antwoord-enveloppe mee als u de
schijf of cassette terug wilt hebben, en vergeet niet
overal uw naam en adres op te vermelden.

Svp GEEN artikelen uit andere bladen overschrijven.

1. HOE IS DE DISCIPLE NIEUWSBRIEF TE VERKRIJGEN??
- Op de SPECTRUM dagen in het HCC gebouw te HOUTEN
 - Bij DATASKIP te Gouda.
 - Door overschrijving per Bank of Giro, Giro [redacted]
t.n.v. P. Faas, Red. Nwabr. te [redacted]

>>>>>> - VERMELD DUIDELIJK GEWENST NUMMER EN DISKFORMAAT DUS
3.5" of 5.25" en DOUBLE of SINGLE SIDED.....!!!!!!

Prijs : Afgehaald: (Houten of Datakip)

-ZONDER disk	F1 5.-
-MET disk	F1 7.50

Per post (via Bank/Giro en incl. porto)

-ZONDER disk	F1 7.45
-MET disk	F1 9.95

>>>>>> : Toeslag voor 3.5" disk
(Zie ook prijzenfestival in NB-7)

F1 3.50

>>>>>> : ALGEMEEN INFORMATIE Nr. : [redacted] 19.00-21.00 uur

Copyright: De redactie aanvaardt geen aansprakelijkheid voor de
overtreding van COPYRIGHT door inzenders.
Inzenders worden geacht zich te houden aan de
geldende regels met betrekking tot het COPYRIGHT van
anderen.

Noot : Alle publicaties in de Disciple Nieuwsbrief zijn
vrij van copyright.

Adverteren: Niet commerciële advertenties gratis binnen de be-
schikbare ruimte.



Nr 12 ALWEER....!

INHOUD

COLOFON.....	12-1
INHOUD.....	12-2
DE TWO-FACE NADER BEKEKEN.....	12-3
DE PLUS-D ISS. 2, SNAP 48, SNAP 128 EN HACKER.....	12-4
HARDWARE HOEK.....	12-5
MONITOR OF TV.....	12-6
FASTKLOON 80, SINGLE DRIVE KOPIER.....	12-8
DISKFILER, DE ULTIME DISK-ORGANIZER.....	12-10
SNEL-ERASE.....	12-11
SNELLE DIRECTORYLADER VOOR DE PLUS-D.....	12-12
STERPROGRAMMA * DISKSEARCH *.....	12-13
TASWORD 128 VOOR DE DISCIPLE EN DE PLUS-D.....	12-17
HET ZWART WIT OF WIT ZWART IN TASWORD.....	12-19
(S)PEEKEN NAAR DE DRIVESelect.....	12-20
HET NABOOTSEN VAN PEEK®.....	12-21
UNIVERSELE LADERS VOOR DE MULTIFACE-1 EN MF-128.....	12-22

ATENTIE....

Tekstverwerk fanaten,
blader maar meteen door
naar bladzij 17....,
LEES, EN GENIET.

DE TWO-FACE NADER BEKEKEN.

Voor de Disciple Nieuwsbrief heb ik de afgelopen weken een Two-face in gebruik in combinatie met de Plus D. Wat is en wat doet een TWO-FACE eigenlijk?

De Twoface is ontworpen om de (weinige) nadelen die aan de Plus D kleven te ondervangen, zoals o.a.;

1. De Plus D heeft geen doorvoer connector
2. De Plus D kan niet uitgeschakeld worden of gebruikt worden met bepaalde interfaces (bijv. Interface 1)
3. De Plus D heeft geen joystickpoort.

De Two-face vangt deze nadelen op en dat is allemaal mooi en prachtig, maar hoe functioneert het geheel?

Ik ben in het bezit van zowel een 48- als een 128K Spectrum. Met de 48 werkte de combinatie prima, vooral de joystickpoort en de uitschakelfunctie waren een aanwinst. Met de 128K kwam ik echter in de problemen. Om onduidelijke redenen bleef de boel af en toe hangen, een euvel waar ik met mijn 128/Plus D combinatie toch wel eens last van had, maar wat nu met onrustbarende regelmaat geschiedde.

Als de 128K/TWO-FACE/PLUS-D combinatie wel functioneerde gebeurden er af en toe vreemde dingen: een sceendump via SAVE SCREEN\$ of Snapshot 1 bleek niet meer mogelijk omdat de printer allerhande onzin uitbreekte.

Teleurgesteld heb ik toen de two-face verwijderd en de leverancier gebeld om te kijken of ik hem terug kon brengen (en om dan maar gelijk een echte Disciple mee te nemen).

Het eerste dat de leverancier deed was informeren wat voor issue Plus D ik dan wel niet had. Issue? Ik wist niet eens dat er verschillende issues uitgebracht waren.

Nou, ik zou dan wel een issue 1 hebben en of ik mijn issue 1 dan voor een issue 2 om kwam ruilen. Zo gezegd zo gedaan en enigzins sceptisch zette ik de boel weer aan.

Wat dacht je? Perfect! Alles deed het prima en sindsdien geen system hang-up meer, en dat met mijn "Krakkemikkige" 128K! Sceendumps weer als vanouds en via de dumper van Tonnie Stap zelfs levensgrote A4 dumps op mijn HR5. Totdat..... tjaaaa, met een Spectrum en al zijn mogelijke interface combinatie's kom je nog eens voor verrassingen te staan. Lees maar op de volgende bladzijde.....!



DE PLUSD-ISS. 2, SNAP48, SNAP128 EN HACKER.

Totdat ik dus mijn eigen programma Snap48 wilde gebruiken. De programmaschijf met dit stukje huisavijlt zat in drive 2 en na drive 2 als keuze drive ingetikt te hebben stopte ik mijn schijf met snapshots in deze drive.

Mijn verbazing was groot toen het LEDje van drive 1 oplichtte op het moment dat ik een snapshot van drive 2 probeerde te laden..!

Mijn eerste gedachte was dat de Two-face dit suvel veroorzaakte en na deze verwijderd te hebben probeerde ik het nog eens. Van hetzelfde laken het pak. Conclusie: de Plus D issue 2 werkt niet met Snap 48. Vijf minuten later wist ik dat Hacker dezelfde problemen opleverde: ingeladen vanaf drive 2 probeerde het programma een snapshot vanaf drive 1 in te laden.

Ik ben daarop maar weer eens in de machinetaal gedoken en heb uiteindelijk de oplossing van dit nijpende probleem gevonden.

Als Snap 48 een snapshot in wil laden is register IX geladen met het beginadres van de UFIA (blz. 57 Disciple handleiding). Als standaard gebruikt Snap48 een UFIA met de volgende bytes: 1 (voor drive nr.), 0 (voor program nr.), 0 (voor stream nr.), 68 (CODE "D" voor device type), 7 (voor directory description screens) en vervolgens de vanuit basic ge-poke-te file naam.

Blijkbaar accepteerde de Plus D issue 1 (en de Disciple?) het wanneer vanaf drive 2 een file geladen moest worden terwijl in de UFIA een voorkeur werd aangegeven voor drive 1.

Hoe dan ook de Plus D issue 2 nam hier geen genoegen mee. Als je echter vanuit basic de eerste byte van de UFIA de waarde 2 geeft als je alles op drive 2 wilt doen werkt alles weer prima, inclusief de Two-face. Voeg hiertoe aan de basic de volgende regel toe: 75 POKE 30686,dn(drive nr.) Simpel, niet waar?

De analoge regel, maar nu voor Snap 128 luidt: 75 POKE 26524,dn. Hier is echter nog iets meer aan de hand. Zoals je weet (of niet) roept Snap 128 een Plus D rom routine aan om achter de rom-configuratie te komen.

Deze routine bevindt zich bij de issue 2 op een ander adres! De machinetaal van Snap 128 moet daarom ook aangepast worden en wel met met POKE 26675,97. Dit kan ook in regel 75 opgenomen worden.

Tenslotte moest ook Hacker aangepast worden. Zowel voor Disciple als Plus D kan dat met 1 POKE. Het zat me echter dwars dat je Hacker alleen kunt gebruiken in combinatie met de drive waarop het programma is ingeladen. POKE 87642,dn werkt alleen vanuit basic en Hacker leest de directory in vanuit machinetaal.

Na enig speurwerk heb ik uiteindelijk de juiste POKE gevonden om Hacker de juiste drive te laten kiezen, nl POKE 86862,dn. Dit werkt dus op de Plus D! Een en ander heb ik opgenomen in een nieuw basic leadprogrammaatje voor Hacker:

```

1 CLEAR 24499: OUT 32765,23: BORDER 0: LOAD d="hacker+ 1"CODE
24500,250: LOAD d="hacker+ 2"CODE 57949,1089: LOAD d="hacker+ 3"CODE
16384,6912: BEEP 1.0
2 INPUT "Drive no. :";dn: IF dn<1 OR dn>2 THEN GO TO 2
3 POKE 24602,dn (Dit past de UFIA aan): POKE 86862,dn(zie boven)
4 OUT 32765,23: RANDOMIZE USR 58782
5 RANDOMIZE USR 58782: GO TO 5

```

Door de INPUT kost dit wel de onderste twee regels van het SCREEN\$. Je kunt het SCREEN\$ ook vanuit regel 3 of 4 laden, als je er prijs op stelt. Kijk zelf meer....

Roald van Duin

HOEK *** HARDWARE-HOEK *** HARDWARE-HOEK *** HARDWARE

KLEURENMONITOR voor de 48K Spectrum! Fl 325. -

Kleurenmonitor voor de 128K Spectrum Fl 295. -

THERMO PRINTER, Brother HR5. Ideaal voor graphisch printen
Inclusief voeding. Flbel.

FERGUSON GROENMONITOR VD 48K OF 128K SPECTRUM. FL 120. -

FRED VINK uit Den Helder biedt aan: KLEURENMONITOR - MICRODRIVE -
CARTRIDGES - TV SPLITTER - LICHTPEN - JOYSTICK IF - SCHAKELENDE
VOEDING - SEIKOSHA GP 50 S - ORG. SPECTRUM PROGRAMMA'S -
CASSETTERECORDER - BOEKEN. Voor verdere info bel: 02230-34250

CUB KLEURENMONITOR, moet afgesteld worden. Fl 275. -

SPRINT CASSETTERECORDER, vraagprijs 90. -

PROTEK JOYSTICKINTERFACE, Fl 25. -

BROTHER EP44 PRINTER, vraagprijs Fl 200. -

SPECTRUM+ 48K, heeft een niet werkende shifttoets.
vraagprijs Fl 100. -

SPECTRUM 128K met indicatielamp, vraagprijs 175. -

THERMISCH PAPIER, rollen van 50m lang per rol Fl 15. -

En hiermee is de hardware hoek weer vol. De rest zal moeten
wachten tot de volgende keer. Blijft u rustig aanbieden, dan
blijven wij proberen door middel van publicatie voor u te
bemiddelen. Voor informatie kunt u, tenzij anders vermeld, het
informatienummer uit de colofon bellen.

MONITOR of TV????

Er was een tijd dat er in de huiselijke kring grote crisis situaties ontstonden omdat Pa, net voor Dallas begon, het TV toestel uit de Kamer sleepte om met zijn spectrum aan de slag te kunnen.

Sinds de prijzen van TV toestellen en monitoren tot een redelijk nivo gedaald zijn is dat gelukkig, net als Dallas, (bijna) voorbij. Wat nog niet voorbij is, is het gebrek aan kennis over beide kijkdozen.

Waarom is het beeld van een monitor per definitie nu altijd beter dan dat van een TV? En hoe komt het dat het beeld op mijn TV geteisterd wordt door instabiliteit en onscherpte en wat is en doet nu eigenlijk een monitor, of misschien beter gezegd wat doet hij niet!

Voor de leek ziet de monitor er uit als een doodgewone TV, beeldbuis voor, antenneaansluiting en lichtnetkabel achter. Het grote geheim zit dan ook aan de binnenkant.

De achterkant van iedere beeldbuis is voorzien van een laag fosfor (inderdaad, dat spul dat zo mooi op kan lichten) Voor die fosforlaag zit een metalen plaat bevestigd met allemaal minuscule kleine gaatjes, het zog beeldraaster.

Iedere TV of monitor is verder voorzien van een of meer elektronenkanonnen (misschien is er daarom zoveel geweld op de buis) Maar even serieus, die elektronenkanonnen vuren onafgebroken hun lading af op het beeldraaster, en iedere keer als een fosforpuntje geraakt wordt licht dat op. En als dat maar vaak en snel genoeg gebeurt ontstaat het beeld waar u en ik zo vaak naar kijken.

Het elektronenkanon "schiet" zijn lading van links naar rechts regel voor regel over het beeldraaster tot het hele scherm aan de beurt is geweest en begint dan weer opnieuw.

U zult begrijpen dat de snelheid waarmee een beeldscherm "geschreven" wordt van levensbelang is voor de kwaliteit van dat beeld. Een TV schrijft 25x per seconde een volledig schermbeeld. Dat beeld heeft weer 625 "lijnen", dus reken maar even mee: 25x per sec. 625 lijnen = 15.625 beeldlijnen. Beter bekend als de rasterfrequentie. In dit geval is dat 15.625 KHz. Hoe hoger de rasterfrequentie, hoe stiller het beeld. (da's logisch he..)

Nu is het ook van belang om even te weten dat bewegende beelden altijd een bepaalde scherpte "suggereren" en dat op een TV het beeld zelden "stil" staat. Met een monitor is dit net andersom, daar werk je meestal met een "stil" beeld, wat wilde spelletjes daargelaten. U zult dus begrijpen dat de computer hogere eisen stelt om prettig werken te kunnen garanderen.

U bent nu al aardig op de hoogte met de basis elementen voor een scherp beeld, maar we zijn er nog niet. Heeft een kijkdoos maar een elektronenkanon, dan spreken we van het "monochroom" type, ofwel het "eenkleurig" principe.

Met "Kleur" gebeurt weliswaar precies hetzelfde, maar dan met drie elektronenkanonnen. Een voor de kleur ROOD, een voor GROEN en een voor BLAUW. En zoals u misschien weet zijn dit de basis kleuren van waaruit iedere andere kleur "gemengd" kan worden.

De drie elektronenkanonnen vuren hun lading af op het schermbelddraaier en worden daarbij zo gestuurd dat zij alleen maar die fosforpuntjes kunnen bereiken die nodig zijn om de bij het beeld passende kleurpatronen te krijgen. En dan krijgen we het fleurige beeld waar we zo graag naar kijken!

Leuk hoor zult u zeggen, maar nu weet ik nog niet waarom mijn TV beeld van mindere kwaliteit moet zijn dan het monitorbeeld van mijn buurman.

Wel om dat uit te kunnen leggen was bovenstaande basiskennis nodig. Het waarom neemt minder tijd in beslag. Eerst maar even de monitor bij de beeldbuis nemen.

De komputer stuurt zijn signalen via de RGB uitgang (Rood, groen en blauw) rechtstreeks naar de drie RGB elektronenkanonnen van de monitor. Geen omwegen, geen verlies onderweg en dus een relatief optimale beeldkwaliteit.

De spectrum die zijn signalen naar de elektronenkanonnen van een (kleuren) TV wil transporteren zal het geproduceerde signaal geschikt moeten maken voor transport via de antenne kabel. Dat kan alleen maar als het oorspronkelijke RGB signaal gemoduleerd wordt tot een voor de TV leesbaar signaal, het hoogfrequent signaal.

Dit gebeurt in het kleine zilverkleurige doosje dat aan de antennearuitgang van de spectrum zit (de modulator). In de TV wordt dat signaal dan weer "gedemoduleerd" tot een video signaal en uit dat signaal worden dan weer de (R)ood, (G)roen en (B)lauw signalen gefilterd voor aansturing van de elektronenkanonnen.

Zelfs de grootste techno-kluns zal aanvoelen dat na zoveel bewerkingen het oorspronkelijke signaal behoorlijk aan kwaliteit moet inboeten. Hiermee is dan het waarom beantwoord.

RESUME

Het zal duidelijk zijn dat wie hecht aan een optimale beeldkwaliteit uiteindelijk zal kiezen voor een monitor. Natuurlijk houdt dit niet in dat alle een spectrum geknoopte TV toestellen nu naar de kinderkamer kunnen verhuizen. Afhankelijk van de gestelde eisen (bv veel tekstverwerking) en de tijd die u achter de spec doorbrengt zal een ieder uiteindelijk wel de kijkdoos kiezen die bij hem (en zijn budget) past.

Ik hoop dat bovenstaande uitleg u zal helpen een verantwoorde keuze te maken, en anders is de opgedane kennis natuurlijk nooit weg, niet waar?

Carl Foss

FASTKLOON 80 - SINGLE DRIVE KOPIER

Van Frank van de Dungen ontvingen wij een schijfje met daarop een aantal kloon programma's.

Nu heeft u daar al enkele van ontvangen via de nieuwsbrief, maar deze onderscheidt zich op enkele bijzondere punten waardoor we hem u niet onthouden willen.

1. er wordt gebruik gemaakt van de RAM-pagina's
2. daardoor dus minder schijfwisselingen.

Dit houdt wel in dat u een 128K Speccie moet hebben, die ook nog eens in de 128K mode moet staan.!

Het programma test zelf of dit het geval is!

In de lijst ziet u hoe dit gedaan wordt.

```
10 CLEAR 32767
20 PRINT "FASTCOPY DISCIPLE"
30 PRINT "-----"
```

De eerste check: Is dit een 48K-tje?

```
40 IF PEEK 14446=255 THEN PRINT "'Dit is een 48K machine !!!"
: STOP
```

Het is dus in ieder geval een 128K Speccie.

```
50 CLS : PRINT "FASTCOPY DISCIPLE"
60 PRINT AT 4,0; INK 0;CHRS 163
```

CHRS 163 = "SPECTRUM" in de 128K-mode en een UDG "T" in 48K-mode. Test nu of op het scherm een "T" staat of een "S" en je weet in welke mode je Speccie staat.

```
70 IF SCREENS (4,1) <> "S" THEN PRINT "Niet in 128K mode !!!": S
TOP
80 PRINT "-----"
90 PRINT "'Kopieren :'" 80 Sporen - 2 Kanten"
```

Drivenummer op 40000. (Kan ook eventueel een 2 zijn)

```
100 POKE 40000,1
110 LET d=PEEK 40000
120 LET TS=0: LET TL=0: FOR i=1 TO 8
130 IF I=5 THEN LET TL=128: LET TS=128
140 PRINT AT 15,2; INK 5;"Stop origineel in Drive ";d;" en ";AT
17,11;"druk SPACE"
150 IF i>1 THEN FOR w=1 TO 4: ERASE I "BLOK"+STR$ W+"": NEXT W
160 IF INKEYS<>" " THEN GO TO 160
170 FOR L=1 TO 4
180 LET AD=32768
190 FOR M=1 TO 4
200 GO SUB 570: LET AD=AD+5120
210 NEXT M
```

```

220 IF L<4 THEN SAVE !"BLOK"+STR$ L+"CODE 32768,20480
230 NEXT L
240 FOR L=1 TO 2
  250 LET AD=54000
  260 FOR M=1 TO 2

```

```

270 GO SUB 570 : REM *****LAAD EEN TRACK*****

```

```

280 LET AD=AD+5120
290 NEXT M
300 IF L=1 THEN SAVE !"BLOK4"CODE 54000,10240
310 NEXT L
320 PRINT AT 15,2; INK 4;"Stop BackupDisc in Drive "id;" en";AT
17,11;"druk SPACE"
330 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 330
340 LET TS=TS+19
350 FOR L=1 TO 2
360 IF L=2 THEN LOAD !"BLOK4"CODE 54000
370 LET AD=59120
380 FOR M=1 TO 2

```

```

390 GO SUB 600 : REM *****SAVE EEN TRACK*****

```

```

400 LET AD=AD-5120
410 NEXT M
420 NEXT L
430 FOR L=4 TO 1 STEP -1
440 IF L<4 THEN LOAD !"BLOK"+STR$ L+"CODE 32768
450 LET AD=48120
460 FOR M=1 TO 4
470 GO SUB 600
480 LET AD=AD-5120
490 NEXT M
500 NEXT L
510 LET TS=TS+21: NEXT I
520 PRINT AT 15,0;.....
530 PRINT "Nog een Disc copieren (j/n) ??
540 IF INKEY$="" THEN GO TO 540
550 IF INKEY$="j" OR INKEY$="J" THEN CLS : GO TO 120
560 STOP

```

```

570 LOAD @D, TL, 1, AD
580 LOAD @D, TL, 3, AD+1024
590 LOAD @D, TL, 5, AD+2048
600 LOAD @D, TL, 7, AD+3072
610 LOAD @D, TL, 9, AD+4096
620 LOAD @D, TL, 2, AD+512
630 LOAD @D, TL, 4, AD+1536
640 LOAD @D, TL, 6, AD+2560
650 LOAD @D, TL, 8, AD+3584
660 LOAD @D, TL, 10, AD+4608
670 LET TL=TL+1: RETURN

```



```

680 SAVE @D, TS, 1, AD
690 SAVE @D, TS, 3, AD+1024
700 SAVE @D, TS, 5, AD+2048
710 SAVE @D, TS, 7, AD+3072
720 SAVE @D, TS, 9, AD+4096
730 SAVE @D, TS, 2, AD+512
740 SAVE @D, TS, 4, AD+1536
750 SAVE @D, TS, 6, AD+2560
760 SAVE @D, TS, 8, AD+3584
770 SAVE @D, TS, 10, AD+4608
780 LET TS=TS-1: RETURN

```

```
9999 SAVE D="FC 80-DS" LINE 70: VERIFY D="FC 80-DS"
```

-----F v. d. Dungen

DISKFILER, DE ULTIME DISK-ORGANIZER

Tja, centikje GAOTISCH
ben ik wel.....



Ben je van nature ook zo een warhoofdige spectrealdiciplist? Wat spectrealdiciplist betekent? Nou gewoon, Spectrum totaal dwars met Disciple natuurlijk.

Organiseer de boel voor eens en altijd....! Met Diskfiler kunt u heel simpel al uw schijven inlezen. Alle files van al uw schijven worden zo heel overzichtelijk en naar wens gesorteerd in een totaalbestand.

Hier kunnen liefst 2000 (tweeduizend!) files in opgeslagen worden. De zoekoptie vertelt u razend snel op welke schijf een gezocht file te vinden is en zonodig zet de printoptie uw totale filebestand in a4 formaat op papier.

Geen vermiste files meer. Alles overzichtelijk en snel toegankelijk. Voor de Disciple en Plus-D.

Diskfiler kunt u verkrijgen door overmaking van Fl 12.50 op giro nr. 3154455 ten name van P. Fess, Red. Nuabrf te Zaandam.

SNEL-ERASE

Doet u dat ook wel eens? Even een schijf wissen om er een programma voor een ander er op te zetten?

ERASE d1"*" heeft dan het nadeel dat de ontvanger met behulp van FIXaFILE/FIXaDISK de originele inhoud van de disk zo terughaalt. Nou is dat niet altijd bezwaarlijk, maar als die schijf de restanten van uw belastingaangifte bevat, of een oude database met persoonlijke gegevens, dan kan dat minder prettig zijn.

Opnieuw formatteren is een mogelijkheid, maar dat duurt weer zo lang....., De oplossing?

RUN "SNEL-ERASE".

Binnen ENKELE SECONDEN is de schijf voorgoed van zijn DATA beroofd omdat de directory met nullen wordt gevuld! Zelfs FIXaDISK staat nu machteloos. Let dus drommels goed op welke schijf gewist gaat worden!

Hier volgt de listing van deze elektronische afbijs:

```
10 INPUT "ERASE schijf in drive ";d
20 IF d<>1 AND d<>2 THEN GO TO 10
30 CLS
40 FOR t=0 TO 3
50 FOR a=1 TO 9 STEP 2
60 SAVE @d,t,a,16384
70 NEXT a
80 FOR a=2 TO 10 STEP 2
90 SAVE @d,t,a,16384
100 NEXT a
110 NEXT t
120 PRINT "Klaar.....": BEEP .5,20
9998 STOP
9999 SAVE d*"SNEL-ERASE"
```



(c) Tonnie Stap

Dit programma gebruikt twee FOR/NEXT lussen om de 40 sectoren met nullen op te vullen. Dit is gedaan om de snelheid op te voeren. Ogenscheinlijk lijkt dit in tegenspraak: twee FOR/NEXT lussen werken sneller dan een FOR/NEXT lus, een vinding van Tonnie Stap die ik even toelicht.

Eerst worden de sectoren 1, 3, 4, 5, 7, en 9 gesaved en daarna sectoren 2, 4, 6, 8 en 10. Hierdoor moet de schijf een klein stukje verder draaien voordat een volgende sector gesaved kan worden en in die tussentijd voert de BASIC de FOR/NEXT loop uit. Het begin van die volgende sector is dan nog net niet onder de drivekop door en hoeft de schijf dus geen extra omwenteling te maken. Je moet er maar opkomen!

(Red.)

SNELLE DIRECTORY LADER NU OOK VOOR DE PLUS-D

Om mijn snelle directory load routine op de Plus D te laten werken hoeft er maar weinig te veranderen. IK ga hierbij uit van de routine zoals afgedrukt in Nieuwsbrief 9:

```
230 en 280 LD HL,15318
340 LD BC,15043
380 LD (15058),HL
```

Verder moeten de in- en uit- page codes nog worden aangepast:

```
370 en 290 RST 8
375 en 295 DEFB #47
```

En omdat bij RST 8 de registers DE en HL kunnen veranderen:

```
361 PUSH HL
362 PUSH DE
376 POP DE
377 POP HL
```

Dit heb ik uitgezocht door de WSAD (=schrijf sector op DE) routine te volgen. In de RAM van de Plus D staat op adres #22DE de tabel van bij de command codes horende adressen. Voor WSAD wijst deze naar #3018. Hier staat:

```
#3018 LD IX,#3AC3 ; = 15043 decimaal.
      JP #0582 ; Naar DROM.

#0582 XOR A
      LD (#3008),A
#0588 CALL #062A ; Hier springt de loop steeds naar toe.
      LD C,#A2
      CALL #056C
      CALL #0D75 ; Om deze routine gaat het.
      CALL #059D
      CALL #0612
      RET Z
      CALL #066D
      JR #0588

#0D75 PUSH BC ; Stel BC veilig.
      PUSH IX ; Copieer IX naar BC.
      POP BC
      LD L,(IX+15) ; Haal verschil tussen aya vara en diaK
      LD H,(IX+16) ; buffer op uit aya vara.
      ADD HL,BC ; HL bevat nu IX+(IX+15)+256=(IX+16)
      POP BC ; Haal BC terug.
      RET ; En Keer terug.
```

IK hoop dat deze summiere beschrijving duidelijk is. In de DISCIPLE is het gelijk maar met andere adressen.

Tonnie Stap

*** STER - PROGRAMMA ***

DISKSEARCH - ZOEKT EN GIJ ZULT VINDEN.....

Sommige programma's worden uit nood geboren. Ze zijn niet voorradig, en dus schrijven we ze maar.

Zo ook "DISKSEARCH".

Dit programma doet ook weer wat de naam suggereert. Het leest de gehele of gedeeltelijke schijfinhoud en geeft precies aan op welke plaats een bepaalde tekst, of woord zich op disk bevind.

Dit is een perfect hulpmiddel om informatie uit software te peuteren, zoals wachtwoorden, tekstdelen in adventures e.d. . Het valt dus eigenlijk in de categorie "hacker" programma's.

Nu iets over het programma zelf.

Het is weer eens ouderwets slordig geprogrammeerd en aan de lay-out had ik niet zo'n grote boodschap. Functioneel dus. Een op maat verzorgde lay-out (de toetertjes en belletjes) kunt u inmiddels zelf wel inpassen. Ja toch?

Er worden diverse INPUTS opgevraagd en veel worden op de juiste waarden nagekeken, maar niet allen. Oppassen met ingeven dus.

Nu de essentie: EEN KOMPLETE 800K SCHIJF WORDT BINNEN 2 MINUTEN EN 20 SECONDEN GELEZEN EN DOORGEZOCHT!!!!

Wordt de gewenste tekst aangetroffen op de disk, dan wordt netjes aangegeven op welke track, sector en byte deze begint en wordt er weer verder gezocht. De OUTPUT kan naar printer of beeldscherm.

Zoals reeds gezegd is dit programma lekker ruw van opzet en mag u het naar eigen wens weer aankleden en polijsten. Vandaar nu weer de listing, ruim voorzien van commentaar. Daar gaat ie weer

```
10 LET adres=40000
```

de var. adres MOET vooraan ivm de snelheid van inlezen!

```
20 GO SUB 530
```

GO SUB 530 zoekt uit wat in het systeemfile staat over de in gebruik zijnde drives. Het PEEKT de variabelen @1 en @2. Ook wordt de mcode van de zoekroutine aangemaakt.

Den even de gebruikelijke bla, bla op het scherm.

```
30 CLS : PRINT "ZOEK EEN STRING OP EEN SCHIJF...", PRINT  
""De TRACKS op DRIVE 1 zijn :"" KANT 1 : 0 - ";sideA1-1  
40 IF sideA2>0 THEN PRINT " KANT 2 : 128 - ";sideA2+127
```

```

50 IF drives=2 THEN PRINT "'De TRACKS op DRIVE 2 zijn :'"
KANT 1 : 0 - ";sideB1-1: IF sideB2>0 THEN PRINT " KANT 2
: 128 - ";sideB2+127
60 PRINT "'-----gele balk-----'"

```

En de diverse INPUTS spreken voor zich.

```

70 IF drives=1 THEN LET i=1: GO TO 100
80 INPUT "ZOEKEN op DRIVE 1 of 2 ? ";i
90 IF i<1 OR i>2 THEN LET i=1
100 INPUT "ZOEKEN VANAF TRACK : ";t
110 LET max=(sideA1-1 AND i=1)+(sideB1-1 AND i=2)
120 IF t>max AND t<128 THEN GO TO 100
130 INPUT "ZOEKEN T/M TRACK : ";k
140 IF k>max AND k<128 THEN GO TO 130
150 IF k<t THEN GO TO 130
160 INPUT "ZOEKSTRING : ";is

```

De zoekstring wordt achter de zoekroutine gepoked.

```

170 FOR f=1 TO LEN is
180 POKE f+46049, CODE is(f)
190 NEXT f
200 POKE 46047, LEN is
210 INPUT "PRINTER J/N ";ps
220 LET p=2: IF ps="J" OR is="P" THEN LET p=3

```

```

230 CLS : PRINT #p; "Op zoek naar "; is : PRINT #p; "Gevond
en op : "

```

De lus waarin gezocht wordt (van track (t) tot track (k))

```

240 FOR f=t TO k: IF f>max AND f<128 THEN LET f=128

```

De startadres voor het zoeken (40000) wordt in de zoekroutine gezet.

```

250 POKE 46045, 64: POKE 46046, 156

```

Tonnie Step's razend rappe routine.

```

260 LOAD @1, f, 1, adres
270 LOAD @1, f, 3, adres+1024
280 LOAD @1, f, 5, adres+2048
290 LOAD @1, f, 7, adres+3072
300 LOAD @1, f, 9, adres+4096
310 LOAD @1, f, 2, adres+512
320 LOAD @1, f, 4, adres+1536
330 LOAD @1, f, 6, adres+2560
340 LOAD @1, f, 8, adres+3584
350 LOAD @1, f, 10, adres+4608
360 LET zoek=USR 46000

```



De zoekroutine start het zoeken op adres 40000 en stopt op adres 46050 als er niets gevonden wordt. (40000 tot 45120 bevat 1 track). De routine stopt als het de zoekstring vindt. Wordt er in de track niets gevonden, dan vindt het wel de door ons gepookte string op adres 46050. Is de variabele zoek kleiner dan 46050, dan hebben we dus een zelfde string in de track gevonden. Dan door naar regel 420.

```
370 IF zoek<46050 THEN GO TO 420
```

Niets gevonden, dan een attentie boodschap en weer verder.
(R.USR 3438 viat ondersta 2 regels)

```
380 RANDOMIZE USR 3438: PRINT #1;"Track ";f;" doorzocht."  
390 NEXT f
```

En hier is het hoofdprogramma dus klaar.

```
400 PRINT "(verder) niks gevonden....."  
410 STOP  
420 REM
```

Bereken de sector en byte waar de string is gevonden.

```
430 LET sector=INT ((zoek-40000)/dena)+1: LET byte=zoek-sector*  
512-40000
```

Druk resultaat af op scherm of printer (p=2 of p=3)

```
440 PRINT #p;"track-";f;TAB 10;"sector-";sector;TAB 20;"byte-";  
byte
```

Bij het gebruik van de printer, direkt doorgaan.

```
450 IF p=3 THEN GO TO 490  
460 INPUT "Verder zoeken ? ";j$  
470 IF j$="j" OR i$="J" THEN GO TO 490  
480 STOP
```

Het gevonden adres verhogen we met de stringlengte en poken dit weg als zoek-startadres en zoeken vanaf daar verder omdat de string meerdere malen op dezelfde track kan voorkomen.

```
490 LET zoek=zoek+LEN i$
```

Voor wie het nog niet weet: een getal uitaplitzen in een low en high byte kan met een ROM routine. RANDOMIZE getal : en PEEK daarna de waarden uit de systeem- variabele SEED (23670 en 23671), of POKE rechtstreeks de PEEKwaarden.

```
500 RANDOMIZE zoek: POKE 46045,PEEK 23670: POKE 46046,PEEK 2367  
1
```

Verder zoeken.

```
510 GO TO 360  
520 STOP
```

```

530 REM initialiseer variabelen
540 FOR f=60000 TO 60008: READ g: POKE f,g: NEXT f
550 DATA 219,187,237,75,153,2,211,187,201
560 LET piek=USR 60000
570 LET drives=2: LET dens=512
580 LET driveB=INT (piek/256): LET driveA=piek-256*driveB: IF d
riveB=0 THEN LET drives=1
590 LET sideA1=driveA-(128 AND driveA>80)
600 LET sideA2=sideA1-(sideA1 AND driveA<128)
610 LET sideB1=driveB-(128 AND driveB>80)
620 LET sideB2=sideB1-(sideB1 AND driveB<128)
630 REM zoekcode
640 IF PEEK 46000=42 THEN RETURN
650 FOR x=46000 TO 46049: READ y: POKE x,y: NEXT x
660 DATA 42,221,179,237,91,223,179,237,75,224,179,123,254,0,200
,229,22,0,10,254,0,40,11,190,40,8,225,35,32,233,1,255,255,201,20
,122,187,32,2,193,201,35,3,24,229,64,156,0,226,179
670 RETURN
9999 SAVE d="DISCSEARCH"

```

Van de zoekroutine hoeft u alleen te weten :

```

POKE 46045 en 46046 met het zoek/startadres
POKE 46047 met de zoekstringlengte
POKE 46048 en 46049 met adres zoekstring (nu dus 46050)
POKE 46050 en hoger met de zoekstringcodes

```

Aktiveren met : LET variabele=USR 46000

Deze variabele komt terug met het resultaat.
(46050= niks gevonden, ieder ander adres=bingo!)

Wilt u deze routine verplaatsen, dan moeten de adressen
46001, 46002, 46005, 46006, 46009, 46010 aangepast worden.

Veel plezier ermee.

-P. Faas.



TASWORD 128 VOOR DE DISCIPLE/PLUS-D!!!!

Lang gewacht, toch voor u gevonden!!
 Gratis en voor niks krijgt u hier de conversie van uw eigen
 Tasword (tape/microdrive versie) naar Disciple/Plus-D.

De aanzet is gegeven door een artikel uit Nieuwbrief nr 10
 blz. 14 waarin het aanmaken van extra variabelen besproken werd
 als Interface One simulatie.

Niet lang daarna werden we gebeld door Stephan Boerrigter met de
 verheugende mededeling dat het verhaal over de bewerking van
 Omnicalc ook opging voor Tasword 128.

Bent u dus in het bezit van de originele Tasword 128 versie, dan
 krijgt u hier de nieuwe basic, en era wie era toekomt!

1 REM *TASWORD 128* Aangepast voor Disciple EN PlusD m.b.v. een
 aanwijzing in Nieuwbrief 10; "De Disciple als simulant en
 imitator", plus mijn extra POKES. Stephan Boerrigter Lelystad.

De originele startregel.

10 RANDOMIZE USR VAL "51712": STOP

De 128K-pokes om de extra systeemvariabelen aan te maken. In de
 128K mode is de toegevoegde POKE 40002,201 noodzakelijk om een
 crash te voorkomen.

Let wel, POKES en R.USR moeten in EEN regel!!!

20 POKE 00,1: POKE 40000,207: POKE 40001,49: POKE 40002,201: R
 ANDOMIZE USR 40000

Het OUT 254,4 statement wijst naar de IF One, maar veroorzaakt
 geen aanwijsbare schade met de Disciple/PlusD. Laat maar staan.

21 OUT (VAL "254"),VAL "4": CLEAR VAL "25299": PRINT ""TAB V
 AL "7";"Loading Tasword": LOAD d="TASCODE"CODE VAL "25300"
 30 GO TO VAL "41"

Start de basic de eerste maal met GO TO 40. Nadat de code van
 tape geladen is, Keert u terug naar basic en saved alles naar
 schijf dmv GO TO 9999.

40 CLEAR VAL "25299": PRINT ""TAB VAL "7";"Loading Tasword":
 LOAD "TASCODE"CODE VAL "25300"

Zet in regel 50 de papier en borderkleur die u bij de CUSTOMIZE
 optie gekozen hebt. Nodig voor het korrekt opstarten.
 Kies:

50 PAPER 0 : BORDER 0

maar alleen als u zwart papier en een zwarte border wilt hebben!

```
100 CLOSE #0: GO TO SGN PI
9998 SAVE d1"Auto=TW128" LINE 20
9999 SAVE d1"TASCODE"CODE 25300,40236
```

Wat staat er nu tot uw beschikking?

Ten eerste heeft u drie opslagmogelijkheden, drive 0 (=tape), drive 1 en eventueel drive 2. Let wel, tot 65 Kbyte aan files kunnen we in een keer bewerken!

En ook de SAVE optie werkt faillloos. Als u een bestaand file wilt overschrijven wordt eerst gevraagd: ERASE oude file Y/N? Hierna wordt het file in MICRODRIVE-formaat op schijf gezet, of als code naar tape. De ERASE optie werkt ook prima evenals printen met DATA-merge.

CUSTOMIZE gaat ook goed, alleen moet het gewijzigde programma dan wel via een terugkeer naar basic geaved worden met een;

GO TO 9999

Dit omdat de eigen SAVE TASWORD optie crashed, let dus op!!!

Twee opties kunnen nog wat kleine probleempjes veroorzaken. De LAAD en MERGE zorgen, bij bepaalde issues, voor een CRASH als een file NIET gevonden wordt op schijf!

Dit kan nogal snel gebeuren omdat er geen CAT mogelijkheid is VOOR het laden, en een type fout snel gemaakt is. Nu zou dit bij de SAVE optie veel funester zijn, daar dan al uw werk verloren zou zijn. Nu is het echter alleen lastig en moet TAS128 opnieuw geladen worden.

Een CAT is wel te maken op de gebruikelijke manier door eerst naar Basic terug te gaan.

Er zijn echter berichten dat bij andere issues keurig de eigen Tasword128 melding volgt om een andere naam te proberen, met de gebruikelijke escape naar het hoofdmenu. Hier gelden de geschetste problemen uiteraard niet en bezit u een perfecte versie!

----- (b) S. Boerrigter
----- (t) P. Faas

ZWART-WIT OF WIT-ZWART IN TASWORD2.

Normaal is bij Tasword2 de papier kleur wit met zwarte inkt. Nu verken veel mensen liever met precies het omgekeerde en is bij gebruik van de Decca text monitor een zwarte border een vereiste voor de terugslaglijn onderdrukking en daar er nu een fors aantal van deze monitoren in omloop zijn volgen hier wat POKES om Tasword2 naar eigen behoefte zwart-wit of wit-zwart te "Kleuren".

U weet toch nog wel hoe PAPER en INK berekend worden he?
Stel u wilt ROOD papier met ZWARTE letters, ROOD=2 en ZWART=8
(Kijk maar op de toetsen)

De berekening is; $INK + 8 \times PAPIER$ ofwel in ons voorbeeld:
 $8 + 8 \times 2 = 16$

POKE nu 16 op de opgegeven adressen en RUN Tasword en u krijgt netjes rood papier met zwarte lettertjes. Simpel nietwaar.

In basic even bij regel 25 PAPER 0: INK 7 toevoegen.
(Regel 25 in de hernummerde Nieuwbrief versie.)

Voor ZWART papier en WITTE inkt de volgende vier pokes:

POKE 58512,54	- vaste waarde
POKE 58513,7	- $(INK+8 \times PAPER)$
POKE 58521,54	- idem
POKE 58522,7	- idem

Soms een klein
ZWART-WIT hondje
gezien met een
strikje in haar haar?

Voor de onderste twee regels :

POKE 64570,7	- $(INK+8 \times PAPER)$
POKE 58993,56	- $(=INVERSE \text{ dus } 8 \times INK + PAPER)$

Voor een ZWARTE border :

POKE 64516,0	- (gewenste INK getal)
--------------	------------------------

Voor een linker kantlijnstop in BLAUW met WITTE inkt :

POKE 58508,54	- vaste waarde
POKE 58509,15	- $(INK+8 \times PAPER = 7 + 8 \times 1 = 15)$

En de rechter kantlijnstop :

POKE 58517,54	- idem
POKE 58518,15	- idem

Voor het geval u met ExtMode+C nog wel eens in de 32 Kolom mode werkt hier nog wat pookjes om die ook aan te passen:

POKE 58550,54	- vast
POKE 58551,7	- $(INK+8 \times PAPER)$
POKE 60641,0	- BORDER kleur

Ik heb mijn eigen TW2 aangepast tijdens het uit proberen.
Vandaar dat ik zeker weet dat deze pookjes werken.

---P. Faas.

(S) PEEKEN NAAR DE DRIVESELECT.

Het kan erg handig zijn om vanuit een basic programma de drive default te kunnen PEEKen om, afhankelijk van de gevonden waarde, een bepaalde handeling uit te voeren.

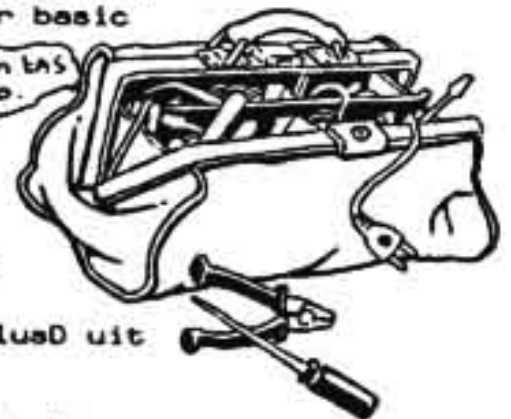
Nu kent de Disciple/+D geen PEEK-functie, maar toch is het mogelijk om een kleine routine in ieder gewenst programma in te bouwen waarmee de driveselect direkt op te vragen is, op ieder willekeurig moment.

De driveselect bevindt zich op adres 86978 en dat is RAMadres $6978 + 864 = 7642$ voor de Disciple en RAMadres $8192 + 7642 = 15384$ voor de +D.

De kleine machinecode routine die dit verzorgt luidt alavolgt:

```
0010 ;****PEEK DRIVE ****
0020 ;
0040      IN      A, (187)      ;page Disciple in
0050      LD      BC, (7642)    ;laad registerpaar BC met de
                                inhoud van adres 7642
0060      LD      A, 18        ;laad register A met 18
0070      SBC     A, C          ;verminder register A met C
0080      LD      C, A          ;resultaat terug in C
0100      OUT     (187), A      ;page Disciple uit
0110      RET                  ;terug naar basic
0120
0130 ;EN VOOR DE PLUS-D
0140
0150      RST     #8            ;page de
0160      DEFB     71            PlusD in
0170      LD      BC, (15384)
0180      LD      A, 18
0190      SBC     A, C          ;zie boven
0210      LD      C, A
0220      OUT     (231), A      ;page de PlusD uit
0230      RET
```

9999; knip, las in en las
dicht. o zo.



Dit routinetje is overal in RAM plaatsbaar en kan mbv een FOR/NEXT lusje gePOKEd worden. (Bv bij de initialisatie van het programma waarin het gebruikt gaat worden.) Gekozen is hier voor adres 60000, maar een ander adres mag ook.

```
10 FOR F=60000 TO 60012 : READ g : POKE F, g : NEXT F
20 DATA 219, 187, 237, 75, 218, 29, 62, 18, 153, 79, 211, 187, 201
of de DATA-regel voor de PlusD :
20 DATA 207, 71, 237, 75, 24, 60, 62, 18, 153, 79, 211, 231, 201
```

Opvragen van de drivedefault kan nu op ieder willekeurig moment gewoon vanuit het programma en zeer snel met:

LET drive=USR 60000

De drive krijgt dan de waarde 1 of 2, naargelang de drive-default.

(c) P. Fasa voor Nieuwsbrief en Impuls

NABOOTSEN VAN PEEK@

Voortbordurend op de eerder beschreven driveselect PEEK kom je vanzelf bij een algemene PEEK simulator die de programmeurs onder ons ongekende mogelijkheden bieden. De machinecode daarvoor is ietsje afwijkend.

```
Lees even mee: 10      IN  A, (187) ; Page Discipline in
                  20      LD  A, (adres); Laad A met het PEEKadres
                  30      LD  B, 0 ; Maak register B leeg
                  40      LD  C, A ; Peek waarde in C
                  50      OUT (187), A ; Page Discipline uit
                  60      RET ; Terug naar basic.
```

De PEEK waarde wordt in registerpaar BC gezet omdat na het commando: LET A=USR xxxxx de variabele direkt de waarde van het registerpaar BC krijgt, of bij PRINT USR xxxxx direkt op het scherm afgedrukt wordt.

Deze PEEK-code mag weer op iedere willekeurige plaats in het geheugen gepoked worden en kan met het startadres aangeroepen worden. (In het voorbeeld is adres 60000 gekozen) De routine hoeft maar 1 keer in het geheugen geplaatst te worden, bv aan het begin of bij de initialisatie van het programma. De PEEK-simulatie kan daarna in een GO SUB verpakt worden.

```
10 FOR F=60000 TO 60010: READ g: POKE F,g: NEXT F
20 DATA 219,187,58,0,0,6,0,79,211,187,201
30 REM
40 REM
1000 GO SUB 9000: PRINT PIEK
1010 GO TO 1000
1020 REM
1030 REM
8999 STOP
9000 REM ** PEEK ROUTINE **
9010 INPUT "PEEK @";piek
9020 LET piek=piek+654: IF piek>65535 THEN LET piek=piek-65536
9025 IF piek=0 THEN POKE 60003,0: POKE 60004,0: GO TO 9040
9030 RANDOMIZE piek: POKE 60003,PEEK 23670: POKE 60004,PEEK 2367
1
9040 LET piek=USR 60000
9060 RETURN
9998 STOP
9999 SAVE d:" PEEK-DEMO"
```

ziet u de bui
ook al hangen?



Dit is maar een ruw opgezet voorbeeldje. Is er een bepaalde PEEK@ waarde nodig, bv om te zien of de printerpoort aanstaat, dan kan dat bv door:

```
LET piek=11: GO SUB 9020 : IF piek=1 THEN PRINT "PRINTER  
POORT STAAT UIT! "
```

En wat denken de heren programmeurs ervan om programma's zichzelf te laten installeren op de gebruikte hardware door de benodigde gegevens uit het systeemfile te peken? Den zijn aanpassingen echteraf door de gebruiker overbodig!

-----P. Fess

UNIVERSELE LADERS VOOR MULTIFACE ONE en MULTIFACE 128

Hieronder een beschrijving over twee universele laadprogramma's voor Multiface-1 en multiface-128 blokken.

Op pagina 21 van Nieuwsbrief no. 3 werd uit de doeken gedaan hoe 128K programma's die met de Multiface 128 naar tape zijn gesaved over zijn te zetten naar disk.

Via een m.i. ingewikkelde methode werd achterhaald op welke rampage de afzonderlijke blokken terecht moeten komen. Daarna moest er voor elk programma een aparte lader geschreven worden zodat het van disk geladen kon worden.

Zoals gezegd zijn dit universele laders.

De werkwijze is als volgt.

Zet eerst met Tonnie Stape "tape>disk" Kopier alle CODE blokken naar disk.

Voor multiface-1 zijn dit er altijd drie, voor multiface-128 tussen de drie en de acht. Je kunt zien of een programma 'behandeld' is door een MF-1 of een MF-128 aan het beginadres van het codeblok met het toevoegsel '3'. Bij de MF-1 is dit altijd 24792, bij de MF-128 25048.

Laadt vervolgens "M1 LDR.BS" of "M128LDR.BS" en volg de instructies. Als er niet meer dan drie codeblokken zijn, hoeft alleen maar de naam van het te laden programma ingetoetst te worden.

Bij een MF-128 met meer blokken moet je de toevoegnummers van de overige blokken opgeven. Bijv. Bionic Commando 128 (MF-128) bestaat uit 8 codeblokken. Toets eerst de naam in die in de Directory staat (alleen de eerste negen letters zijn van belang) en vervolgens de nummers 4,5,6,7,8. Daarna laadt alles automatisch.

Hier eerst de LISTING van de MF128 lader:

```
10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLEAR 25047
20 PRINT AT 8,1;"Universele Multiface 128 Loader";AT 8,5;"voor
de DISCIPLE/PLUS D";AT 10,7;"door Roald van Duin"
30 INPUT "Drive No. :";dn: CAT dn!
40 DIM n$(10)
50 INPUT "Programma naam? :";n$
60 INPUT "Aantal Codeblokken ?";b: IF b<3 OR b>8 THEN GO TO 60
70 IF b=3 THEN GO TO 200
75 DIM a(b-3)
80 FOR f=1 TO (b-3)
90 INPUT "Achtervoegsel ";STR$ f;"a blok (4-8) ";a(f)
100 NEXT f
110 LET a=23388
```



```

120 FOR c=1 TO (b-3)
130 IF a(c)=4 THEN POKE a,17: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
140 IF a(c)=5 THEN POKE a,19: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
150 IF a(c)=6 THEN POKE a,20: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
160 IF a(c)=7 THEN POKE a,22: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
170 IF a(c)=8 THEN POKE a,23: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
180 POKE a,16
190 NEXT c
200 LOAD ddn;n$( TO 9)+"3"CODE : LOAD ddn;n$( TO 9)+"2"CODE
210 RANDOMIZE USR 25086
220 LOAD ddn;n$( TO 9)+"1"CODE 16470: RANDOMIZE USR 25089
9999 SAVE d="M128LDR.BS"
10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLEAR 25047
20 PRINT AT 6,1;"Universele Multiface 128 Loader";AT 8,5;"voor
de DISCIPLE/PLUS D";AT 10,7;"door Roeld van Duin"
30 INPUT "Drive No. :";dn: CAT dn!
40 DIM n$(10)
50 INPUT "Programme naam? ";n$
60 INPUT "Aantal Codeblokken?";b: IF b<3 OR b>8 THEN GO TO 60
70 IF b=3 THEN GO TO 200
75 DIM a(b-3)
80 FOR f=1 TO (b-3)
90 INPUT "Achtervoegsel ";STR$ f;"e blok (4-8) ";a(f)
100 NEXT f
110 LET a=23388
120 FOR c=1 TO (b-3)
130 IF a(c)=4 THEN POKE a,17: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
140 IF a(c)=5 THEN POKE a,19: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
150 IF a(c)=6 THEN POKE a,20: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
160 IF a(c)=7 THEN POKE a,22: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
170 IF a(c)=8 THEN POKE a,23: LOAD ddn;n$( TO 9)+STR$ a(c)CODE
180 POKE a,16
190 NEXT c
200 LOAD ddn;n$( TO 9)+"3"CODE : LOAD ddn;n$( TO 9)+"2"CODE
210 RANDOMIZE USR 25086
220 LOAD ddn;n$( TO 9)+"1"CODE 16470: RANDOMIZE USR 25089
9999 SAVE d="M128LDR.BS"

```

Hiermee komt dus het gebruik van "MF128" van de nieuwabrief schijf 3 te vervallen en dat is maar goed ook! Dat kleine stukje basic MOEST autorun zijn, maar lasde je het ergeloos in je Spectrum, dan stond de hele boel direkt op tilt!

In de praktijk bleek dat een heleboel mensen er niet aan konden wennen.

Nu nog de listing van de "gewone" Multiface lader :

```

10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLEAR 24791.
20 PRINT AT 6,1;"Universele Multiface 1 Loader";AT 8,3;"voor d
• DISCIPLE/PLUS D";AT 10,5;"door Roeld van Duin"
30 INPUT "Drive No. :";dn: CAT dn!
40 DIM n$(10)

```

```

50 INPUT "Programma naam? :";n$
200 LOAD dd;n$( TO 9)+"3"CODE : LOAD dd;n$( TO 9)+"2"CODE
210 RANDOMIZE USR 24830
220 LOAD dd;n$( TO 9)+"1"CODE 18464: RANDOMIZE USR 24833
9999 SAVE d="M1 LDR. BS"

```

Voor alle 'nieuwkomers', denk er om dat wel het M1 schakelaartje uit Nieuwsbrief 3 gemonteerd moet zijn om de Multiface te laten samenwerken met de Disciple. Plus-D gebruikers hebben de Twoface nodig.

Roald van Duin



DISCIPLE HANDBOEK

NEDERLANDS
TALIG

FL. 12.50

TE BESTELLEN DOOR STORTING
VAN FI 12.50 OP GIRO [REDACTED]
TNV. P. FAAS, RED. NWSBR.
[REDACTED]

DISCIPLE.....
THE BEST

