Liebe DAInamicer!

Ich möchte Euch, wenn auch gut einen Monat verspätet, noch ein frohes neues Jahr wünschen. Hoffentlich habt Ihr die Feiertage usw. gut überstanden. Gleich zum neuen Jahr gibt es für Euch zwei gute Nachrichten:

1) Wie Ihr vielleicht schon an der Dezemberausgabe gemerkt habt, wird die Zeitschrift nun beidseitig gedruckt. Außerdem haben wir eine neue Druckerei gefunden, so daß jetzt anstatt ca. 30 Seiten nunmehr ca. 55-60 Seiten zur Verfügung stehen. Das bedeutet für Euch: Mehr Informationen und Programme werden in der Zeitschrift abgedruckt. Ich hoffe, daß ich auch in Zukunft durch Programm- und Informationsbeiträge genauso unterstützt werde, wie im vergangenen Jahr. An dieser Stelle möchte mich auch noch einmal bei all denen bedanken, die durch ihre Beiträge mitgeholfen haben die Zeitschrift zu gestalten.

2) Es ist der Redaktion gelungen jemanden zu finden, der Reparaturen an DAIs übernehmen will. Hierbei handelt es sich um ein Radio/Fernsehgeschäft in Bochum, die jedoch auch noch zusätzlich Computer (auch anderer Firmen) reparieren. Um die Reparaturpreise usw. zu erhalten, sollte man vorher anrufen oder schreiben. Die Anschrift:
Synatschke / Radio u. Fernseh / Brenscheder Str.53 / 4630 Bochum 1
☎ (0234) 7 36 86

Ich habe beschlossen eine Artikel-Reihe über die Programmierung in Assembler, bzw. Maschinensprache zu schreiben. Geplant sind ca. 10-15 Seiten pro Ausgabe. Ich hätte gerne von Euch zu diesem Thema einige Reaktionen: Ist so ein Projekt gut, sollten weitere derartige Artikelreihen folgen usw?

Außerdem habe ich von Marco van Meegen und Rolf Schall ein dokumentiertes Listing des MDCR TOS erhalten. Dieses Listing ist genauso wie das FIRMWARE MANUAL aufgebaut, also für jede Routine ist erklärt welche Eingangsparameter benötigt werden, was die Routine leistet und welche Register evtl. verändert werden. Dieses Listing (30 Seiten) ist zum Selbstkostenpreis von 8 DM (incl. Porto und Verpackung) bei Herrn Matthias Grund auf dem üblichen Weg erhältlich.

Erfreulicherweise haben sich noch weitere Floppy Besitzer bei Herrn Wilfried Rüsse gemeldet. Außer den, bereits in der Ausgabe 5/84 aufgeführten, Personen besitzen noch fünf weitere Personen eine Floppy:

Brock, Baldur	07131/77197	Hünefeldstr.9	7100	Heilbronn
Sachtleben, D.	07131/84991	Innsbruckerstr.29	7100	Heilbronn
Rothenhöfer, Heinz		Heidelbergerstr.35	6901	Mauer
Hoff, Adalbert	0711/704407	Blumhardtstr.3	7024	Filderstadt 1
Pfeifle, Andreas	07021/3389	Richard-Wagnerstr.7	7312	Kirchheim/Teck

Ich freue mich, daß langsam ein Informationsaustausch zwischen den Floppybesitzern in Gang kommt. Erste Erfahrungen sind bereits in dieser Ausgabe aus den Floppy-Utilities ersichtlich.

Noch eine Anmerkung: Ich habe ein "Tinydos" auf NCU Basis mit 15 neuen Basic Befehlen geschrieben. Dieses DOS befindet sich im 2K Eprom, wie das TOS der MDCR und belegt keinen zusätzlichen Speicher! Sollte vielleicht noch jemand eine 2x320 K Floppystation mit dem 3.0 Slave DOS besitzen, so kann dieses DOS für 35 DM auf EPROM bei mir bezogen werden.

Nun wünsche ich Euch noch viel Spaß beim Lesen

Anzeige:
Verkaufe wegen Hobbyaufgabe DAI PC plus mit BASIC V1.1 und 48K RAM
+ Kabel DAI (DCE-Bus) an EPSON FX-80 + Paddles
+ DAI Text System V1.1 + umfangreiche Software (Action 1,2,3 etc)
+ Literatur (dt. Handbuch, Hardware Manual etc)
Verhandlungsbasis für Komplettsystem: 1500 DM
Matthias Lohmann, Pillauer Straße 13, 2804 Lilienthal, ☎ 04298/4833

Lemke & Lindner OHG

Elektronische Bauelemente, Groß- und Einzelhandel

Herner Straße 112
4630 Bochum 1
Telefon 02 34 / 51 16 18

Aktueller Auszug aus unserem Sortiment:

2716 einwandfrei ausgelötet gelöscht DM4,00

2716-390 DM11,90
2732-450 DM12,80
2732A-200 DM25,00
2764-250 DM8,80
27128-250 DM13,00
27256-250 DM29,00

4116-250 DM2,10
4164-120 DM3,80
41256-150 DM12,90

MC1488 DM2,00
MC1489 DM2,00

6116LP3 DM6,80
6264LP15 DM16,90

Widerstände 1/4 W 5% je Wert DM0,05
Widerstände 1/4 W 1% Metallschicht je Wert DM0,10

8080A DM12,90
8255AC2 (5MHZ) DM7,80

Z-Dioden Reihe ZPD... /BZX83.. 0,5W DO35 Gehäuse je Wert DM0,15

7485 DM1,50

AMD9511 DM198,00
74S288 DM7,20

TMS5501 Preis auf Anfrage

IC Sockel (Doppelfeder) pro Pin DM0,02

Flachbandkabel (Litze) 34adr. DM3,60

Alle Preise verstehen sich incl. 14% Mwst. zuzüglich Versandkosten!

clubmitglieder erhalten 5% Rabatt!

Aktuelle Softwareliste

Nutzprogramme:	Preis:
DAInadress	40 DM
DAInaedit	70 DM
DAInatext	60 DM
Datei Verwaltung	80 DM
Kl. Textverarbeitung	40 DM
WRP Textverarbeitung	55 DM
Tiny Pascal	50 DM
DBASIC	100 DM
DAI Text System	150 DM
Turtle-BASIC	58 DM
DAInafibu klein	500 DM
DAInafibu groß	900 DM

Assembler Paket: Preis: 90 DM
Assembler AHT V4.5, DASM, Disassembler ,ORG Generator

Utilities:

Utilities 1: Preis: 8 DM
Bootstrap-Loader, Crunch, Digital Cas Analyse, File Copy, Katalog, Katalog-Editor, User

Utilities 2: Preis: 70 DM
Autonumber, NCU, System Programm Unit, CCA Cassetten Analyse

Diskettenprogramme: Preis: 20 DM
Filemanager

Graphikprogramme:

Graphik 1 Preis: 70 DM
FGT ml + Creator, Graphik Toolkit, SGT ml + Creator

Graphik 2 Preis: 17 DM
HC fuer Epson MX80, HC fuer Itoh 8510, SCN / SCE

Graphik 3 Preis: 13 DM
Bunny, Butterfly, Eva, LOVE, Pillhuhn

Mathematikprogramme:

Mathematik 1: Preis: 55 DM
3D Darstellungen+Bsp, 3D Plott, 3D Plott, Evolute & Evolvente, Funktionen zeichnen

Mathematik 2: Preis: 29 DM
Integralberechnung, Loesen v.hom.lin. Gl, Mathe 64, Mathematische Funkt., Primfaktor-Zerlegung, Primzahl-Berechnung, Taschenrechner (UPN)

Kalenderberechnungen: Preis: 20 DM
Bambi Kalender, Datumsberechungen, Kalender, Kalender V2, Terminkalender

Sprachprogramme:	Preis:
Englische Grammatik	55 DM
Englische Vokabeln	20 DM
Latein. Grammatik1-4	50 DM
Latein. Vokabeln 1-4	15 DM

Musikprogramme:

Musik 1: Preis: 34 DM
Ave Maria, Zweistimm. Invention, Charleston, Fuge D Moll

Musik 2: Preis: 22 DM
Menuett, Inventionen, Musik Editor I, Musik Editor II, Praeludium, The Sting, Bach I

Action Spiele:

Action 1: >> Astro Invaders << Preis: 8 DM

Action 2: >> DAIpanic << Preis: 40 DM

Action 3: >> DAInapac << Preis: 40 DM

Action 4: Preis: 71 DM
Akrobaten, Driver, Invader, Star Trek

Action 5: Preis: 54 DM
Mauern 1&2, Missile Command, Mondlandung, Panzerschlacht, Space Invader, Katz & Maus

Action 6: Preis: 46 DM
Androidenkaefig, Atomic Attack II, Bomber, Brigde Building, Centipede

Action 7: Preis: 49 DM
Break-Out, Catch Gompy, Gompy V1, Left/Right, Surround V2, U-Boot Jaeger

Action 8: Preis: 34 DM
Flugsimulator, Flying Point, Raumschlacht, Robotnik, Ufo-Attacke

Action 9: Preis: 32 DM
Football, Satellit, Seeschlacht, Space Invader I, Ufo-Jagd, Zick Zack

Hallo, SOK DAI-FLOPPY-BESITZER !

Der Superknüller zur Programmentwicklung auf dem DAI,
das SUPER-DOS für alle 80K Floppys ist da.
Das SUPER-DOS ist eine Weiterentwicklung des orginal
DAI-DOS von Gerhard Noll, Baldur Brock, Adalbert Hoff
und mir. Die DOS-Befehle wurden gekürzt und UTILITIES
wie SPU, BASICkürzel, DDC und DDE ins SUPER-DOS integriert.
(siehe Beschreibung auf den folgenden Seiten)
Das SUPER-DOS kann jeder Floppybesitzer kostenlos erhalten,
wenn er mir an folgende Adresse eine Diskette mit
frankiertem Rückumschlag zuschickt.

Wilfried Rüsse
Kapellenstr. 25
6239 Kriftel/Ts.
Tel.:06192/42946

Wer bei dieser Gelegenheit Programme für alle Floppybesitzer
anbieten möchte, kann diese auf der Diskette mitschicken.
Ich reiche sie gerne an alle weiter, die mir schreiben.

Mit freundlichen Grüßen
Wilfried Rüsse

PS.: Erweiterte Liste der Floppybesitzer im DAI-Club:

Pokoj, Uwe	030/232775	Priegosserstr. 22	1000 Berlin
Blokker, J.P.	02982/3798	Wollegrasstraat 67	1531 TE Wormer
Wiesing, Uwe	0234/356132	Laerfeldstr. 54	4630 Bochum 1
Hensel, Roland	069/23	Heidelbergerstr. 22	60000 Frankfurt 1
Rüsse, Wilfried	06192/42946	Kapellenstr. 25	6239 Kriftel/Ts.
Kähler, Peter	05034/7348	Goethestr. 2	6362 Wölfstadt 1
Rothenhäfer, Heinz		Heidelbergerstr. 35	6901 Mauer
Brock, Baldur	07131/77197	Hönefeldstr. 9	7100 Heilbronn
Noll, Gerhard	07131/47993	Florian-Geyer-Str.17	7100 Heilbronn
Sachtleben, D.	07131/84991	Innsbruckerstr. 29	7100 Heilbronn
Hoff, Adalbert	0711/3389	Richard-Wagnerstr.7	7312 Kirchheim/Teck
Lieber, Winfried		Schillerstr.27	7798 Pfullendorf
Werbeck, W.Dr.	0761/494577	Innsbrucker Str.2	7800 Freiburg
Geller, Herbert	09251/6732	Hofer Str. 18	8660 Münchberg
Weigand, Jochen	0931/700482	Würzburger Str. 13	8708 Gerbrunn

SB

SUPER - DOS

Speicherplatz : #2EC - #2964 START:#13EC

Die belegten zusaetzlichen BASIC-Befehle sind :
Vor jedem der folgenden Befehle muss 'CALLM7632:' stehen

```
LET Alt=Neu                 => NVN
LET Alt=Neu:OUT LN1,LN2     => NVN mit Zeilenbegrenzung
RESTORE                     => saeubern der Symboltabelle

LIST                        => Q-List des gesamten Programmes
LIST z                      => Q-List einer Zeile
LIST z-z                    => Q-List eines Zeilenbereiches

MODE 0                      => Variablenatlas (standard)
MODE 1                      =>    ''   mit benutzten Zeilennr.

WAIT Start,Ende,Neu         => Renumber im Step-Mode
MAITMEM Start,Ende,Add      => Renumber im Add-Mode
DOT Start,Ende Sub          => Renumber im Sub-Mode

CALLM 7632:BEFEHL KANN AUCH MIT KUERZEL ERREICHT WERDEN !
CALLM 7632                  => [m
CALLM 7632:RESTORE          => [t
CALLM 7632:LIST             => [l
CALLM 7632:MODE0            => [v
CALLM 7632:MODE1            => [z
CALLM 7632:WAIT             => [r
CALLM 7632:WAITMEM          => [a
CALLM 7632:DOT              => [s
```

Nach jedem oberen Befehl kann ein naechster folgen oder ein
anderer BASIC-Befehl, wobei die Sys-Routine verlassen wird.
Nur nach 'RESTORE' werden alle Befehle ignoriert.

```
POKE #1BAA,n => [n  => n = Schrittweite von Renumber
POKE #184D,n => [u  => n = Schrittweite von Autonumber x 10
CALLM #27A0  => [d  => DOS-EXTENSION ein
CALLM #20E0  => [e  => INIT.INTERRUPT nach 23
```

Weitere Befehle :

```
ch     => Programm-Check-List
Ka     => Kuerzel aus
Ke     => Kuerzel ein
K      => Kill Linenumber
z.B.: K10 oder K-100 oder K200-450
```

TAB-Taste : Bildschirm loeschen (ohne CR)

Statusanzeige :

1. E=> Kuerzel ein A=> Kuerzel aus

2. => PEEK(#131) .... (OUTPUT)
   0=>asotp 1=>asots 2=>EDIT 3=>asotd

3. => PEEK(#135) .... (INPUT)
   0=>asi (#296) 1=>from String 2=>EDIT

4. => PEEK(#296) .... (INPUT)
   0=>asifk 1=>asifk oder asifr 2=>asifd

5. D=> DOS-EXTENSION ein

SB

Inhaltsverzeichnis

Stand: Juni/84

		Seiten
	Mitgliederliste	
	Satzung	
	Arbeitsblätter	
	Schnickschnack	
CA	Angebote	
SB	Softwareliste	

HARDWARE

HW 1	Druckerinterface	6
HW 2	Videoausgang	1
HW 3	DAI-PC - Layout	1
HW 4	16 Farben in MODE 0 (IB3.1)	1
HW 5	Bildstabilisation	1
HW 6	Statische Entladungen	1
HW 7	Überspannungssicherung	1
HW 8	Umbau der PAL-TV-Karte auf FBAS	2
HW 9	Anschlußbelegung RGB	1
HW 10	256 Zeichen in MODE 0	1
HW 11	Resolution Control	2
HW 12	Verbesserter (?) 16-Farben ASCII-Modus	1
HW 13	Datenblatt des TMS 5501	9
HW 14	Anpassung des Cassetten-Ausgangs f. 2 Rec.	1
HW 15	Gamepaddle (Hardware und Software)	2
HW 16	Hardwarekonzeption der RWC-Karten	2
HW 17	X-Bus Pin-Belegung	1
HW 18	Anschluß eines monochromen Monitors	1
HW 19	MDCR-Erweiterung	1
HW 20	2 zusätzliche 8255 im DAI	2

HARDWARE-PROGRAMME

HP 1	Parallel-Druck ohne Interface	2	MP
HP 2	Parallel-Druck mit Interface	1	BAS/MP

FIRMWARE

FW 1	Gebrauch des Heap	4
FW 2	Speicherbelegung	12
FW 3	Romroutines & Entrypoints	3
FW 4	DCE-Bus - System	11
FW 4,12..	Datenblatt des 8255	5
FW 5	Tastatur-Code-Tabelle	1
FW 6	Bildschirm-Aufbau bei MODE 5,6 5A,6A	2
FW 7	DAI-Paddle	2
FW 8	Gebrauch der Grafik-Routinen	2
FW 9	Der DAI-Editor	2
FW 10	Die Editor-Story	4

Inhaltsverzeichnis

Stand: Juni/84

INFORMATIONS-BEITRAGE

		Seiten	
IB 1	ASCII in 4-Farbmodus	1	BAS
IB 2	Zusätzl. Farbe im ASCII-4-Farbmodus	1	BAS
IB 3.1	ASCII in 16-Farbmodus (HW4)	1	BAS
IB 3.2	Auflösung 528 in einer Zeile	0	BAS
IB 4.1	Mischfarben in H-Grafik	1	BAS
IB 4.2	528*256 Bildpunkte (NP17)	0	BAS
IB 5.1	Kleine Zeichen (Demo)	1	BAS
IB 5.2	Cursorkontrolle (Demo)	0	BAS
IB 5.3	Farben- und Sound-Demo	2	BAS
IB 6	Assembler Printer-Steuerung	3	MP
IB 7	Verbesserung des Renumber	1	BAS
IB 8	Anti-'Absturz'-Tips (Rubrik)	2	
IB 9	Bildschirmspeicher-Belegung	5	
IB 10	DATA (RESTORE Label)	1	BAS
IB 11	Wie man den Editor nutzen kann	1	
IB 12	Einführung in Assembler (in Fortsetzungen)	1	
IB 13	Indexverkettete Dateien	1	
IB 14	Baudrate in der Utility	1	
IB 15	DAI & CP/M	3	
IB 16	Variabler Prompt für INPUT	1	
IB 17	Wissenswertes über Arrays	2	

GRAFIK-PROGRAMME

GP 1	Quader + Ellipsen	1	BAS
GP 2	Rectangles / Paddlelines / Patchwork	1	BAS
GP 3	3D-Sinus / Plott-Demo 1 u. 2	1	BAS
GP 4	"DAI"-Demo (benötigt NP29)	2	BAS
GP 5	Schnelles Zeichnen von Kreisen	1	BAS
GP 6	INDATA-Zeichen (benötigt NP 29)	1	BAS
GP 7	Grafik-Demo	1	BAS
GP 8	Kreise und Ellipsen zeichnen	1	BAS
GP 9	Club Camel	2	BAS
GP 10	Computergrafik (Entw. von Schrift)	1	BAS
GP 11	Poke-Demo "Vorhang runter"	1	BAS
GP 12	Escher-Würfel	2	BAS
GP 13	Rotationkörper (3D-Darst.)	2	BAS
GP 14	Horizont	1	BAS
GP 15	Demo für PAINT (NP 35)	1	BAS

Inhaltsverzeichnis

Stand: Juni/84

NUTZPROGRAMME

		Seiten	
NP 1	Autonumber	2	MP
NP 2	Formatdruck und -list	8	MP
NP 3	Textrahmen	1	BAS
NP 4.1	Zeichnen in MODE 0	1	BAS
NP 4.2	MODE0-Demo (16 Farben)	0	BAS
NP 5	DCR - Bandkontrolle	2	BAS
NP 6	Array-SAVER	1	BAS
NP 7	Array-LOADER	1	BAS
NP 8	Steuerung MDCR	2	BAS
NP 9	CHECK-LIST-DATA (f. Kassetten)	6	BAS/MP
NP 10	Autonumber u. Löschen von BASIC	3	MP
NP 11	Assembler-System	5	BAS
NP 12	Eingabe von Funktionen im BASIC	3	MP
NP 13	Servo-Ansteuerung mit dem DCE-Bus	1	MP
NP 14	Wahlfreier Dateizugriff mit Floppy	2	BAS/MP
NP 15.1	Druckt BASIC-Routinen (FW3.1)	1	BAS
NP 15.2	Druckt Funktions-Routinen (FW3.2)	0	BAS
NP 16	Terminalprogramm	3	BAS/MP
NP 17	MODE 8	2	BAS
NP 18	1*1 Trainer (mit Zeitmessung u. Großschr.)	5	BAS/MP
NP 19	Adress-Etiketten drucken	3	BAS
NP 20	Bildschirm-Anzeige für DAInaclock	2	BAS
NP 21	Blinkende Texte	1	MP
NP 22	Kurz-Eingabe von BASIC-Befehlen	2	BAS/MP
NP 23	MDCR-Tapelist	1	BAS
NP 24	Laden u. Speichern von Files	1	BAS/MP
NP 25	Kalender	3	BAS
NP 26	MODE 7/8	3	MP
NP 27	MODE 7/8	2	BAS
NP 28	Schneller beliebiger Bildschirm-Aufbau	1	BAS/MP
NP 29	Füllen eines Grafik-Feldes	4	MP
NP 30	Verschiebe-Programm für DOS-Benutzer	1	BAS/MP
NP 31	Inhaltsverzeichnis von Kassetten	4	BAS
NP 32	Label-BASIC	2	BAS/MP
NP 33	Komfortable INPUT-Routine	1	BAS
NP 34	Hardcopy für 4Farb-Modi	3	MP
NP 35	PAINT (schnelles Füllen von Grafik)	2	MP
NP 36	Display-Stop (für Utility 'D')	1	MP
NP 37	Schaltalgebra	1	BAS
NP 38	Integration	1	BAS
NP 39	Kubische Gleichungen + Herzkurve	1	BAS
NP 40	Matrizen-Rechnung	2	BAS
NP 41	Sprachsynthese	3	MP
NP 42	Zeichensatz-Erstellung für Drucker FX-80	3	BAS
NP 43	Schreibschrift für den FX-80	4	BAS
NP 44	DCR-Etiketten drucken mit FX-80 u.a.	4	BAS
NP 45	Umwandlung Speicher in DATA-Zeilen	1	BAS
NP 46	RESTORE Zeilennummer	1	BAS/MP
NP 47	Funktions-Darstellungen	2	BAS
NP 48	INSTRING-Funktion f. den DAI + Treiber-Programm f SILVER REED EX-42 + Tip zum Löschen von Basic-Zeilen	3	MP
NP 49	Neues zur Sprachsynthese	5	MP+BAS
NP 50	Tastenbelegung mit Umlauten und CTRL	1	MP
NP 51	Software-Random f. ML-Programme	1	MP
NP 52	MLP-Paddle-Abfrage	2	MP
NP 53	Mikrosekunden-Timer	3	MP
NP 54	Tabulator-Routine	3	BAS

Inhaltsverzeichnis

Stand: Juni/84

		Seiten	
NP 55	Komfortabler Hex-Dump mit Unterstreichen	4	BAS
NP 56	Zahlenkonverter (z.B. 5 ==> fuenf)	1	BAS
NP 57	e und Pi auf 1000 Stellen berechnen	3	BAS
NP 58	DCR-Steuerung + Printer-Spooler	5	MP
NP 59	Write & Read vom Basic aus	2	MP
NP 60	Alte Schrift f. ITOH 8510	5	BAS
NP 61	Exakte Fixpunkt-Rechnung bis 10 Stellen	2	BAS
NP 62	Directory für MDCR	7	BAS
NP 63	Listing mit hervorgehobenen Basic-Wörtern	7	MP
NP 64	BREAK abfangen bei DCR-Benutzung	2	MP
NP 65	Bildschirm-Copy in MODE 0	1	MP
NP 66	Programm-Rettung nach RESET	1	MP
NP 67	Umrechnung von Zahlensystemen	1	BAS
	+ Fakultätsberechnung		BAS
	+ Hex-Dump mit ASCII		MP
NP 68	DAI-Logo für EPSON-Drucker	1	BAS
NP 69	Komfortable Hex-Eingabe (S in UT)	1	BAS
	+ SCROLL in MODE 5 und 6		MP
NP 70	Grafik-Routinen des INDATA-Demos	23	MP
NP 71	DAInatext-Erweiterung	8	BAS/MP
NP 72	Formatlisting für ITOH-Drucker u.a.	5	MP
NP 73	Assembler-System	9	BAS
NP 74	CIRCLE (schnelles Zeichnen von Kreisen)	2	MP
NP 75	DAI-system-extension	2	BAS/MP

SPIELPROGRAMME

SP 1	Raketenspiel	2	BAS
SP 2	GOMOKO (= Fünf in einer Reihe)	3	BAS
SP 3	Biorythmus	2	BAS
SP 4	Kreuzfeuer	1	BAS
SP 5	Kugellabyrinth	2	BAS
SP 6	Labyrinth	4	BAS
SP 7	Simple Ball (ähnlich BREAKOUT)	2	BAS
SP 8	Target	1	BAS
SP 9	Wegweiserspiel	5	BAS

2. EDITOR (EBF4-EFFF)

Bei großen Texten jetzt schneller, da ich neue MOVE-Routinen für das Einfügen und Löschen eines Zeichens geschrieben habe. Zeichen ab #80 werden nun auch wieder dargestellt (das war aus einem mir schleierhaften Grund nachträglich extra unterbunden worden). Außerdem will ich noch versuchen, einen Einsprungpunkt für 'stelle dar ab Zeile HL' einzubauen (für Textprogramme).

BANK 3:

1. Compiler (E000-E8C4)

Nur Adresse E1E0 auf 9 geändert für das MODE-Compiling

2. Tastatur-Dekodierung (E8C5-E99B und EFF4-EFFF)

Die Tastatur-Matrix enthält jetzt natürlich die Umlaute und das 'ß', wobei sie nun bei Umschaltung von Groß- auf Kleinschrift (durch SHIFT-CTRL) mit umgeschaltet werden. Außerdem besitzt der DAI dann eine echte CTRL-Taste, d.h. CTRL-A liefert den ASCII-Code 1, CTRL-Z gibt 26, CTRL-Ä gibt 27 (=ESCAPE), und zwar gilt dies unabhängig vom eingeschalteten Modus (groß-klein).
Durch die Erweiterung auf die Umlaute liegen '+' und '¦' jetzt auf der TAB-Taste, die ja nun durch CTRL-I ersetzt ist. Das 'ß' liegt auf SHIFT-0 und der Hochpfeil muß entweder auf SHIFT-RETURN oder SHIFT-CHAR DEL. Daraus ergibt sich eine minimale Änderung der Tastatur. Wer eine DIN-Tastatur haben will, muß sich die Matrix nach alter Manier ins RAM verschieben.

3. Heap-Anforderung (E99C-E9FF)

unverändert

4. UTILITY (EA00-EF8F)

bis jetzt unverändert

5. DCE-Boot-Routine (EF90-EFF3)

ein kleiner Fehler beseitigt bei EFE5

Bei der ganzen Ummodelei habe ich festgestellt, daß man mit etwas Geschick die Firmware doch ganz enorm kürzen kann, sodaß Platz für neue Features entsteht. Besonders im Bildschirm-Paket mußte ich wegen der zwangläufigen Adress-Änderungen fast alle Teile, die im C- und D-Bereich verstreut liegen, in den E-Bereich übernehmen.
In der Utility ist besonders viel Leerraum und auch einige Fehler und unnütze Kompliziertheiten, da sie anscheinend nur flüchtig vom DAI-Industriesystem an den PC angepaßt wurde. Hier könnte man noch eine Menge zusätzliche Dinge einbauen bzw. sie ganz neu schreiben. Da das aber meine Zeit und wohl auch meine Fähigkeiten überschreitet, möchte ich hier die Frage stellen:

Wer hat Lust und Zeit, eine neue UTILITY zu schreiben, die genau den alten Adressbereich belegt und und mindestens die alten Befehle besitzt??? Diese soll dann gemeinsam mit meinen Änderungen in einem EPROM verkauft werden.

Von Nachfragen nach dieser Software bitte ich abzusehen, es wird erst vertrieben, wenn alles fertig und gut ausgetestet ist!

Bernd Preusing 11.6.83

CA

D A I - M I N I - D C R

Der Mini Digital Cassettenrekorder für den DAI wird bereits seit einiger Zeit angeboten. Da mir die DAI Disk Station bei weitem zu teuer war, habe ich mich zu Beginn dieses Jahres entschlossen, mir so ein MDCR-D zuzu = legen. Hier nun ein "Erfahrungsbericht" über dieses System :

Der MDCR wird komplett aufgebaut in einem stabilen Metallgehäuse geliefert. Das sogenannte TAPE-OPERATING-SYSTEM (TOS) befindet sich in einem EPROM auf einer kleinen Platine, die man einfach auf die interne Steckerleiste im DAI steckt. Wenn dann auch noch das Laufwerk über das Flachbandkabel mit dem DCE Stecker verbunden wird, kanns bereits losgehen. Für die Stromversorgung sorgt bereits das Netzteil im DAI PC.

fort nach dem Einschalten (oder nach RESET) des Computers steht nun eine ganze Reihe neuer Befehle zur Verfügung :

REW ; REWIND	: An den Bandanfang zurückspulen
REWn ; REWINDn	: n Programme zurückspulen
SKIP	: Bis zum letzten Programm vorspulen
SKIPn	: n Programme vorspulen
CAS ; CASSETTE	: Cassette 1 anwählen (Audio)
CASn ; CASSETTEn	: n = 1 : Cassette 1 wählen (= CAS) n = 2 : Cassette 2 wählen n = 3 : beide wählen n = Ø : keine von beiden
DCR	: DCR Ø wählen
DCRn	: Ø....3 wählen
DEL ; DELETE	: Von der momentanen Position bis zum Bandende alles löschen.
LAST	: Ein Programm als das vorläufig letzte fest = legen (Band für 2sec löschen).
LOOK	: Gibt den Titel des nächsten Programms auf der MINI Kassette aus und spult wieder an den Anfang retour.
VER ; VERIFY	: CHECKed das vorangegangene Programm (OK/BAD)
LOAD ; SAVE ; CHECK LOADA ; SAVEA ; R ; W	: Verwendung wie gewohnt, aber abhängig von der Wahl des Speichermediums (CAS, DCR).
TAB - Taste	: Bildschirmlöschen (= ?CHRØ(12))

Als Fehlermeldungen existieren die LOADING ERRORs Ø bis 3 mit der bekannten Bedeutung. Weiters gibt es nun auch noch 2 SAVING ERRORs, die "Bandende erreicht" und "Kassettenfach offen" signalisieren.
Um von einem BASIC Programm aus bei einem LOADING ERROR beispielsweise nochmals laden zu können, ist es möglich, die Fehlermeldungen zu unterdrücken und nur intern abzufragen.
Da die in der Liste aufgezählten Befehle (außer LOAD, SAVE etc.) keine "legalen" BASIC Befehle sind, können sie innerhalb eines BASIC Programms auch nicht direkt verwendet werden.
Die Zeile

```
10  REW1:LOAD
```

wird vom DAI schlicht mit SYNTAX ERROR beantwortet.
Um diese Befehlsfolge zu realisieren muß das ganze etwas umgeschrieben werden :

```
10  CALLM# FØØØ:REM REW1
20  LOAD
```

Mit Hilfe dieses CALLMs nach Hex FØØØ und dem nachfolgenden REM kann nun wieder die ganze DCR - Befehlsliste verwendet werden.
Selbstverständlich kann das DCR auch aus einem Maschinenprogramm heraus voll bedient werden - Die Liste der Einsprungadressen liegt dem Manual bei.
Da das TOS den freien Adressbereich über FØØØ verwendet, gibt es auch keinerlei Schwierigkeiten mit Maschinenprogrammen und der Hauptspeicher wird nicht um die 2kByte kleiner.
Die Daten werden mit 6ØØØ Bit/sec übertragen - das ist immerhin 10 mal schneller als bei der normalen Kassette. Verbunden mit der Laufwerkssteuerung und der nicht hohen Zuverlässigkeit stellt das DCR eine enorme Verbesserung gegen = über den Kassetten dar.
Als "Zusatzfeature" gibt es auch eine Autostart - Möglichkeit:
Bei "Power on" oder bei RESET "erkundigt" sich der Rechner beim Laufwerk, ob eine schreibgeschützte Kassette vorhanden ist. Wenn nein, passiert nichts, wenn ja, spult der DAI bis an den Anfang der Kassette zurück und ließt den Namen des ersten Programms. Handelt es sich dabei um ein Maschinenfile mit dem Namen "USER", so wird es eingeladen und gestartet.
Dieses USER Programm kann nun selbst schon die Routine sein, oder von sich aus ein ~~xxxx~~ weiteres (BASIC oder Maschinen) Programm einlesen und starten.
Das klingt zwar ein bißchen umständlich, ist aber recht einfach zu hand = haben.

D A I n a m i c - S o f t w a r e Liste 2, Stand 06.82

1 Programme von DAInamic Belgien

1.1 Spielprogramme - Sammlung 1 (Maschinensprache)

1.1.1 FUSSBALL (2 Spieler, Mode 2)
1.1.2 THE CAR (1 Spieler, Textmodus, Grafikzeichen)
1.1.3 BREAK-OUT V2 (Mode 4)
1.1.4 GOMPY (Mode 2)
1.1.5 SPACE INVASION V1 (Mode 4)

Preis 35,00 DM

1.2 Spielprogramme - Sammlung 2

1.2.1 YATHZEE (neu überarbeitet, bis zu 4 Spieler,Textmodus)
1.2.2 AWARI V1
1.2.3 SUBMARINE
1.2.4 KANONEN (Mode 2, 2 Spieler, erweiterbar)
1.2.5 OTHELLO V1 (auch REVERSI genannt, Mode 2, 0-2 Spieler)
1.2.6 STAR TREK V1 (Mode 2, versch. Schwierigkeiten)
1.2.7 REAKTIONSTEST (Mode 6)
1.2.8 MONDLANDUNG V1 (Mode 2)

Preis 25,00 DM

1.3. Spielprogramme - Sammlung 3

1.3.1 MASTERMIND
1.3.2 SURROUND V1 (Mode 2,4 oder 6, versch. Schwierigkeiten)
1.3.3 BREAK-OUT V1 (Basic-Version)
1.3.4 AMAZING (Erstellen von Irrgärten in versch. Größen)
1.3.5 KIM CACHE (Memory-Spiel mit Farben, Mode 2)
1.3.6 LA TRAVERSEE (Strategie-Spiel, Mode 6)
1.3.7 SPACE INTRUDERS (abgemagerte INVADER-Version)
1.3.8 VIER IN EINER REIHE (neue Version, Strategie-Spiel)

Preis 25,00 DM

1.4 Spielprogramme - Sammlung 4

1.4.1 HANNIBAL (Strategie u. Reaktion führen über die Alpen)
1.4.2 TOWER OF HANOI (neue Version, Spiel u. Lösung, Mode 2)
1.4.3 RAKETENSPIEL (Mode 2, Reaktionsspiel)
1.4.4 NIM (neue Version, Mode 4, Strategie-Spiel)
1.4.5 TRAFFIC-TEST (Reaktionsspiel)
1.4.6 BARRICADE (Strategie- und Reaktions-Spiel)
1.4.7 GOMOKO (Strategiespiel gegen den starken Computer)
1.4.8 LABYRINTH V1 (3-dim.-Lab., Mode 6)

Preis 25,00 DM

1.5 Spielprogramme - Sammlung 5

1.5.1 BOMBENANGRIFF (Mode 6, Reaktionsspiel)
1.5.2 ZICK-ZACK-SPIEL (10 versch. Reaktionsspiele, Mode 2)
1.5.3 SPRINGSOLITAIRE (Strategiespiel)
1.5.4 TIC-TAC-TOE (einf. Mühle-Version)
1.5.5 SCHARFSCHÜTZE (Reaktionsspiel)
1.5.6 CONWAY'S GAME OF LIVE
1.5.7 KATZ UND MAUS (Strategie- und Reaktionsspiel)

Preis 22,00 DM

1.6 FGT-Paket (Texte in allen Grafik-Modes) bestehend aus:

1.6.1 DEMO: FAST GRAF TEXT
1.6.2 TABLE CREATOR (Erstellen eigener Buchstabensets)
1.6.3 WORTSPIEL (Anwendungsbeispiel)
1.6.4 --I
. I
. > ELF VERSCHIEDENE BUCHSTABENSETS
. I
1.6.15--I

Preis incl. Handbuch 60,00 DM

1.7 Wortprozessor (einf. Textverarbeitung für Cassette)

1.7.1 ERKLÄRUNG
1.7.2 WORTPROZESSOR
1.7.3 FILE TEST
1.7.4 FILE AD
1.7.5 I/O TAPE-DISK DISK-TAPE

Preis 50,00 DM

1.8 Toolkit 1 (Hilfsprogramme)

1.8.1 RENUMBER
1.8.2 FORMAT LISTING
1.8.3 DATA STATEMENT GENERATOR
1.8.4 LABELJUMP (BASIC - UTILITIES)

Preis 60,00 DM

1.9 Assembler - Paket (bestehend aus:)
1.9.1 ASSEMBLER
1.9.2 DISASSEMBLER
1.9.3 LOADER

Preis incl. Handbuch 75,00 DM

1.10 Musik - Titel

1.10.1 MOTET
1.10.2 MENUET (von L. van Beethoven)
1.10.3 ORGEL
1.10.4 TUBULAR BELLS
1.10.5 BABY ELEPHANT WALK
1.10.6 MUSIK-TUTOR 2 DER CLOU
1.10.7 BLUE MOON
1.10.8 EXAMINUS

Preis 15,00 DM

---

2 Action- und Reaktionsspiele

2.1 STAR TREK V2 (Super Star Treck): Spiel im Textmodus des DAI (Grafik aufgrund der Länge des Programms nicht möglich), verschiedene Schwierigkeitsstufen (von relativ einfach bis fast umschlagbar), beste STAR TREK - Version die ich kenne.

Preis 40,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.2 DRIVER Ein Super-Spiel im Mode 5: Aufgabe: mit einem Auto (Höchstgeschwindigkeit wählbar) ist eine anfangs festgelegte Anzahl von Runden auf einem ebenfalls anfangs in der Länge festgelegten Kurs zu befahren. Die Steuerung erfolgt mit 2 Paddle. Das ML-Programm erzeugt ein realitätsnahes Armaturenbrett, auf dem Geschwindigkeit, 'Drehzahl' und die Zeit angezeigt werden. Da von Programm ca. 18 Bilder/s erzeugt werden, gib es einen realistischen Fahreindruck.

Preis incl Anl 55,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.3 INVADER Nachbildung des bek. 'Spielhöllen-Spiels' im Grafik-Mode 5. Steuerung wahlweise mit Paddle und Tastatur. Verschiedene Schwierigkeitsstufen und zusätzliche Optionen; ein Super-Spiel, das auch nach vielfachem Gebrauch nicht langweilig wird ; ein MUSS für jeden DAI-Besitzer ! !

Preis incl Anl 50,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.4 BOMBER Als Bomber-Pilot nähern Sie sich der feindlichen Küste. Sie müssen die dort befindlichen Stellungen mit verschiedenen Bomben belegen und versuchen, sowohl zu überleben, als auch möglichst alle Batterien zu vernichten. Grafik-Mode 5, Steuerung über Tastatur, 10 Schwierigkeitsgrade.

Preis 20,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.5 UFO-ATTACKE Sie versuchen, Ufo's, die über Ihre Stellung hinwegfliegen, mit einem Laser-Strahl, dessen Endpunkt Sie nicht sehen, zu vernichten. Grafik-Mode 6, 2 Paddle.

Preis 18,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.6 U-BOOT-JAGER Sie befahren mit Ihrem U-Boot-Jäger das Meer und versuchen, mit Wasserbomben, deren Zünder auf die jeweilig Tiefe eingestellt werden kann, ein getauchtes U-Boot zu treffen. Dieses wehrt sich jedoch (also Vorsicht). Einer der Clous dieses Programms ist das realistische, 3-dimensional wirkende Wenden des Schiffes. Grafik Mode 6, Tastatur-Steuerung.

Preis 25,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.7 CRASH Sie müssen im Grafik-Mode 2 mit Ihrem Auto in einem Käfig umherfahren und versuchen, so lange wie möglich einem Zusammenstoß mit den Hindernissen auszuweichen. Steuerung mit Tastatur.

Preis 10,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.8 ROBOT Sie werden von einem wildgewordenen Roboter gejagt. Versuchen Sie, ihn mit den ferngesteuerten Raketen zu vernichten. Grafik-Mode 6, verschiedene Schwierigkeitsstufen, Tastatur-Steuerung.

Preis 20,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.9 ANDROIDENKAFIG Sie sind auf einem fernen Planeten in einem Hochspannungsfeld gefangen und werden von (je nach Schwierigkeitsgrad) bis zu 20 Robotern gejagt. Versuchen Sie, die Roboter in die Hochspannungsfelder zu locken, wo sie explodieren. Steuerung über Tastatur, Grafik im Textmodus.

Preis 25,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.10 AUTORENNEN Versuchen Sie auf einem von drei (leicht bis schwer) Rennkursen mit einem von drei unterschiedlich schnellen Fahrzeugen 100 km hinter sich zu bringen. Textmodus, Tastatursteuerung.

Preis 20,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.11 KOLLISION DAI-Version eines bekannten Tele-Spieles: In einem 'Käfig' fahren 2 Wagen: Ihrer und der vom DAI gesteuerte. Sie sollen versuchen, so lange wie möglich einer Kollision aus dem Weg zu gehen. Aber Achtung: mit zunehmender Spieldauer wird der DAI 'intelligenter'. Grafik-Mode 2, Tastatursteuerung.

Preis 18,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.12 DURCHBRUCH Eine neue Version des bekannten Spieles. Vier verschiedene Schlägergrößen und vier verschiedene Ablenkungswinkel sind einstellbar. Textmodus, Tastatur-Steuerung.

Preis 18,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.13 3D-LABYRINTH In dieser (nicht mit der von DAInamic Belgien zu vergleichenden) Version muß in einer festgelegten Zeit das Ziel im Labyrinth erreicht werden, da es sonst in die Luft fliegt. Grafik-Mode 6.

Preis 35,00 DM
Autor: Karl-Heinz Peter

2.14 SURROUND V2 Eine neue Version für zwei Spieler. Grafik-Mode 2, verschiedene Geschwindigkeiten, Tastatursteuerung.

Preis 20,00 DM
Autor: R. Fröls

2.15 UFO-JAGD Nach Aussage des Autors ein Spiel für den Tierfreund: Raumschnecken greifen die Erde an, um DDT zu stehlen. Die Raumschiffe sollen abgeschossen werden, um den Diebstahl zu verhindern. Die Raumschnecken werden aber nicht vernichtet, sondern schaffen es noch, ihr beschädigtes Raumschiff zu verlassen. Sie starten dann wieder zu einem neuen Raubzug im den Weltraum. Grafik-Mode 6, Paddle-Steuerung (2-fach).

Preis 15,00 DM
Autor: K. Frerichs

2.16 SURROUND V2 Neue Vesion des immer wieder packenden Actionspiels. Für zwei Spieler, MODE2 und Ton!

Preis 20,00 DM
Autor: R. Fröls

---

3 Strategie - Spiele

3.1 CHECKERS DAI-Version des amerikanischen Mühlespiels (Spielidee aus: Basic Computer Games), jedoch Mode 6 - Grafik (mein erstes Spiel für den DAI).

Preis 15,00 DM
Autor: Werner Schmitz

3.2 REVERSI (OTHELLO V2) Version mit verbesserter Grafik Grafik-Mode 6 (dieses war der 2. Streich!)

Preis 15,00 DM
Autor: Werner Schmitz

3.3 DAI-AKW (=Atom-Kraft-Werk) Da wir immer auf dem aktuellen Stand der Diskussion bleiben wollen, hier nun die Möglichkeit für DAInamicer, ein Atomkraftwerk selbst zu steuern. Es sind zwei Versionen dieses Spieles erhältlich:

3.3.1 DAI-AKW mit MODE6-Grafik Preis 15,00 DM
Autor: Werner Schmitz

3.3.2 DAI-AKW in Verbindung mit F(ast) G(rafik) T(ext), und MODE6-Grafik Preis 25,00 DM
Autor: Werner Schmitz

3.4 RAUMSCHLACHT Ein interessantes Spiel, in dem es auf Ihr Einschätzungsvermögen ankommt. Es müssen Winkel und Entfernungen geschätzt werden. Aber auch Geschwindigkeit führt zum Erfolg. Grafik-Mode 6, Tastatur-Steuerung.

Preis 20,00 DM
Autor: R. Fröls

3.5 BLACK-BOX Eine Kombination von Memory- und Strategiespiel. Versuchen Sie, möglichst schnell die Lage der versteckten Atome im Labyrinth herauszufinden, und zwar genau wie in einer richtigen Black-Box durch den Beschuß mit Röntgenstrahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen, MODE6-Grafik.

Preis 25,00 DM
Autor: Werner Schmitz

3.6 AWARI V2 Eine neue Version des bekannten Strategiespiels. Mit neuer Grafik, endlich den richtigen Spielregeln und 'lernendem' Gegner.

Preis 20,00 DM
Autor: Werner Schmitz

---

4 Lern-, Lehr- und sonstige Programme

4.1 GRAFIK-DRUCKER Dieses Programm ermöglicht Screen-Copies mit dem 'C.ITOH-8510' - Drucker. Dabei wird z.B. eine MODE6-Grafik in ca. 5 Minuten mit 6-fach höherer Auflösung erstellt (teilweise ML)

Preis 15,00 DM
Autor: Werner Schmitz

4.2 VARIABLEN-DUMP erstellt eine Liste aller verwendeten Variablen mit Namen und Speicherbereich. Wichtig für die Dokumentation von Programmen.

Preis 10,00 DM
Autor: R. Fröls

4.3 GRAFIK-PROGRAMME-SAMMLUNG Vier verschiedene Grafik-Programme (z.B. rotierendes Viereck, Sterne usw)

Preis 15,00 DM
Autor: Werner Schmitz

4.4 PRIMFAKTORZERLEGUNG / PRIMZAHLBERECHNUNG Jede Integerzahl wird in ihre Primfaktoren zerlegt und diese angezeigt. Es werden alle Primzahlen bis zu einer vorgegebenen Maximalzahl ausgegeben. (Meines Wissens schnellster, nicht maschinenspezifischer Algorithmus zur Primzahlbestimmung)

Preis 10,00 DM
Autor: Werner Schmitz

4.5 3D-PLOT Jede vorgegebene Funktion zweier Veränderlicher wird in den vorgegebenen Definitionsgrenzen erst auf den Wertebereich untersucht und, wenn keine nicht definierten Werte ermittelt werden, entsprechend einem vorwählbaren Blickwinkels innerhalb des 3-dimensionalen Raumes, auf den maximalen Bildschirm berechnet, gezeichnet. Danach können die vom gewählten Blickpunkt nicht sichtbaren Linien wieder gelöscht werden.

Preis 40,00 DM
Autor: Gerd Dahlhaus

4.6 DISASSEMBLER FÜR 8048/8049 Dieses Programm erzeugt ein disassembliertes Listing von 8048- und 8049-Objektcode (diese sind häufig in Druckern vorhanden).

Preis 15,00 DM
Autor: Bernd Preusing

4.7 ENGLISH-GRAMMAR-TEACHER Lernen oder vertiefen Sie Ihre Englisch - Kenntnisse durch diese mit F(ast) G(rafik) T(ext) geschriebene Programme. Es sind vier Teile, in denen eine Vielzahl von grammatikalischen Übungen und Erklärungen eingeübt werden können.

Preis 125,00 DM
Autor: Jean Marchand

---

5 DAInatext Endlich ist sie vorbei, die Zeit ohne ein gutes Textverarbeitungsprogramm für den DAI.

Es sind folgende Optionen einsetzbar:

Texteingabe im EDIT-Modus des DAI
volle Cursorfunktionen und vier zusätzliche Cursorfunktionen: Textanfang, Textende, Zeilenanfang, Zeilenende
Umlaute auf der Tastatur, mit unserem ZEICHEN-GENERATOR (50,- bzw. 65,- DM) auch auf dem Bildschirm.
CHR$( ) über Tastatur in den Text einfügbar (z.B. zur Druckersteuerung)
wahlfreie Einstellung des Zeilenendes (Anzeige durch 'Klingel')
wahlfreie Einstellung der Tabulatoren
Löschen von Textblöcken
Verschieben von Textblöcken
Ersetzen von Wörtern
voller Randausgleich
Speichern und Laden von Texten auf/von Cassette oder MDCR
durch ml-Unterroutine kein Programmabbruch bei Ladefehlern
vollständige Integration der MDCR in die Textverarbeitung, softwaremäßige Steuerung der MDCR: -SKIP(X) -SKIP -REWIND(X) -REWIND -LOOK -VERIFY
komfortable Druckroutine
- im Programm einstellbar für Parallel- oder Seriell-Druck
- Zeichen pro Seite einstellbar
- softwaremäßig einstellbar:
  Zeilen/Seite
  Ausgabe mit Seitennummern
  Ausgabe mit Titel
  Seitenvorschub

****
* Preis dieses fast schon kommerziellen Programms: *
* 149,00 DM *
* Autor: Bernd Preusing *
****

****
****
**********A C H T U N G:***VORABINFORMATION**********
****
**********betr. Finanzbuchhaltung**********
****
****

Lange erwartet, endlich (fast) einsetzbar:
Hier nun definitives über die DAInamic FINANZBUCHHALTUNG

D A I n a f i b u

Das Buchhaltungsprogramm ist diesen Monat fertig geworden!!!
Es befindet sich momentan in der Testphase und zur Begutachtung beim Finanzamt.

Es besteht aus folgenden 8 Grundmodulen:
1) Anlage und Änderung des Kontenplans
2) Erfassen von Buchungen
3) Verarbeiten vor Buchungen (Einschreiben in die Konten, Kontenauszüge, Journal)
4) Kontenauskunft (Kontenstand und Buchungen seit letzter Verarbeitung)
5) Saldenlisten (Salden aller Konten)
6) Umsatzsteuervoranmeldung (Erstellen der Werte für UstV)
7) Zwischenbilanz (Rohbilanz zu jedem Zeitpunkt)
8) Endbilanz (Abschluß aller Konten, Journal, Belege, Schlußbilanz)

Der Preis für diese Grundkonfiguration wird bei ca. 500,- DM liegen.
Weiterhin werden folgende Erweiterungsmodule verfügbar sein:
a) Fakturierung
b) Lagerbuchhaltung
c) Kreditoren
d) Debetoren

Das Komplett-Programm wird ca. 900,- DM kosten!!!

Momentan bitten wir, von Anfragen vorerst abzusehen.
Das Programm wird in jedem Fall auf der Hobbytronic in Stuttgart auf dem Killesberg zu sehen sein. Wer Interesse hat, sollte sich auf die Einführung des Systems (Floppy-Disk erforderlich) zum Beginn des nächsten Jahres einstellen. (Es müssen noch die Handbücher erstellt werden und die Testphase abgewartet werden; wir wollen ja GUTE Software anbieten!!)

P.S. Ich bitte Euch, wenn Ihr gute Software habt, macht sie dem Club zugänglich. Je grösser und vor allem je besser das Angebot, desto mehr Einfluß wird der Club erlangen. Und das käme ja schließlich uns allen zu Gute.
Also alles Gute bis zur nächsten Ausgabe
mit hoffentlich noch größerem Umfang

Cheerio und DAI,DAI

Werner Schmitz
(1. Vorsitzender und Software-Bibliothekar)

```
DDD    AAA  III                          i
 D D  A   A  I   n n    aaa  m m m   ii   ccc
 D D  AAAAA  I    n n  a  a   m m m   i  c
DDD   A   A III   n n   aaa   m m m  iii  ccc
```

Hallo, liebe DAInamicer,

nachträglich nochmals allen einen guten Rutsch (hoffentlich war's nicht zu FEUCHT-fröhlich).
Wie schon gewohnt an dieser Stelle ein Rückblick über die letzten beiden Monate:

a) Neue Programme:
   Spielprogramm-Sammlung G 11 mit, Adventure-, Action- und Taktikspielen
b) Das Boerrighter-Buch (ausführliche Dokumentation des Betriebssystems) ist für 60,- DM bei mir zu bestellen.
c) Eine nicht ganz so gute Mitteilung: Im Moment komme ich mit der Produktion der Software nicht nach, deshalb müßt Ihr im Moment mit 2 - 3 Wochen Wartezeit rechnen. Ich hoffe jedoch, daß sich die Situation im nächsten Monat ändert.
d) Erfreulich: Bald werden wir das 200. Mitglied in unsere Reihen aufnehmen.
e) Fertige Paddles (3 Poti's, davon 1 x 2 als Kreuz-Regler, 1 x 1 als Drehregler), Event-Taster, in Kunststoff-Gehäuse für 45,- DM /Stück bei mir zu bestellen.
f) Die Schaltpläne sind weiterhin für 40,- DM auch bei mir zu haben.

So, nun zum Abschluß noch eine Bitte:

Wir sind, wie Ihr ja alle wißt, ein VEREIN. Als solcher können wir ohne die Mitarbeit der Mitglieder (etwas anderes sind wir ja schließlich auch nicht) auf Dauer gesehen nicht überleben. Aus diesem Grund möchte ich Euch bitten, Euch doch reger als bisher an der Clubarbeit und dem Clubleben zu beteiligen, d.h. z.B. Beiträge für die Clubzeitung zu verfassen, Treffen mit anderen Mitgliedern zu arrangieren, mir Eure Software (aber bitte in überarbeiteter Form, d.h. möglichst ohne die ganz groben Fehler) zur Betrachtung zur Verfügung zu stellen und die aktiven Mitglieder (Vorstand und Verwaltungsrat) in Ihrer Arbeit zu unterstützen.

So, daß wär's mal wieder. Bis zur nächsten Ausgabe

Cheerio und DAI, DAI

Werner Schmitz
(1. Vorsitzender und Software-Bibliothekar)

SB

```
DDD    AAA  III                          i
 D D  A   A  I   n n    aaa  m m m   ii   ccc
 D D  AAAAA  I    n n  a  a   m m m   i  c
DDD   A   A III   n n   aaa   m m m  iii  ccc
```

S O F T W A R E - L I S T E Stand Januar 1983

1.1 Spiele B 9 Preis 35,- DM

1.2 DAI-Tiny-Pascal Preis 65,- DM

1.3 Spiele B 8, bestehend aus
FRUIT MACHINE (Spielautomat)
CATCH GOMPY V2 (Actionspiel)
FOUR IN A ROW (Taktik-spiel gegen den DAI, ml)
MENSCH AERGERE DICH NICHT
Preis 35,- DM

1.4 CENTIPEDE (Aktion- und Taktikspiel, ml) Preis 30,- DM

1.5 Spiele B 4, (ml-Collection) bestehend aus
FOOTBALL
THE CAR
BREAK-OUT
GOMPY V1
SPACE INVADER V1
Preis 40,- DM

1.6 Spiele B 5, bestehend aus
ATOMIC ATTACK V1
ZICK-ZACK-SPIEL
RAT MAZE
TIC-TAC-TOE
LIFE V3 (ml)
KATZ UND MAUS
DOM DAM
Preis 30,- DM

1.7 Spiele B 6, bestehend aus
RUBIK'S CUBE (ml)
3D-LABYRINTH V1
BRIDGE BUILDING
GOMOKO
VERBORGENE ZEICHEN
CITY BOMBER
SPACE GAME
Preis 40,- DM

1.8 Spiele B 7, bestehend aus
BLACKJACK
ANDROIDENKAEFIG
BOOBY-TRAPS
KOMMUNIZIERENDE RöHREN
CARPENTERS MYSTERY
BREINKRAKER
AUTO-COURSE
Preis 40,- DM

1.9 Spiele B 3, bestehend aus
BACKGAMMON
BARRICADE
MORAST
SNAKE
POISENED CAKE
INVASION
ROBOTS
TRAFFIK-TEST
Preis 30,- DM

SB

2.1	Spiele G 1	Preis 40,- DM
2.2	Spiele G 2	Preis 100,- DM
2.3	Spiele G 3	Preis 60,- DM
2.4	Spiele G 4	Preis 40,- DM
2.5	Spiele G 5	Preis 40,- DM
2.6	Spiele G 6	Preis 40,- DM
2.7	Spiele G 7 (DAI-Panic)	Preis 55,- DM
2.8	Spiele G 8	Preis 60,- DM
2.9	Spiele G 9	Preis 60,- DM
2.10	Spiele G 10	Preis 60,- DM
2.11	Spiele G 11 bestehend aus: WÖLFE UND SCHAF MÜHLE V2 QUINTIMAZE (5 x 5 x 5 Räeume) 3D-TIC-TAC-TOE (gegen den DAI) CODE-BRECHER	
		Preis 60,- DM
3.1	Grafik G 1	Preis 20,- DM
3.2	DCR-Sammlung G 1 (jetzt incl. Bootstrap-Loader zum Mergen vom ml- und BASIC-Programmen)	Preis 15,- DM
3.3	Hilfsprogramme G 1	Preis 30,- DM
3.4	! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !	
3.5	Assembler-Paket	Preis 100,- DM
3.6	FGT-Paket	Preis 40,- DM
3.7	SGT-Paket	Preis 55,- DM
3.8	Toolkit Nr. 1	Preis 70,- DM
3.9	3D-Darstellunge	Preis 50,- DM
4.1	Basic-Schach, jetzt incl. SARGON I	Preis 40,- DM
4.2.1	English Grammar Trainer	Preis 80,- DM
4.2.2	English Words (komplettes Dictionary)	Preis 30,- DM
4.2.3	Latein-Grammatik	Preis 70,- DM
4.2.4	Lateinische Vokabeln	Preis 20,- DM
4.3	Unterprogramme G 1	Preis 20,- DM
4.4	Grafik-Drucker G 1	Preis 20,- DM
4.5	Mathematik G 1	Preis 40,- DM
4.6	Mathematik G 2	Preis 50,- DM
4.7	Musik-Sammlung G 1	Preis 30,- DM
4.8	! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !	
4.9	DAInadress (Adressenverwaltung)	Preis 60,- DM
5.1	kleine Textverarbeitung	Preis 60,- DM
5.2	DAInatext	Preis 120,- DM
5.3	DAInaedit	Preis 100,- DM
5.4.1	DAInafibu (klein)	Preis 500,- DM
5.4.2	DAInafibu (groß)	Preis 900,- DM

SB

```
DDD    AAA  III                        i
 D D  A   A  I   n n    aaa  m m m   ii   ccc
 D D  AAAAA  I   n n  a  a   m m m   i  c
DDD   A   A III  n n   aaa   m m m  iii  ccc
```

S O F T W A R E - L I S T E Stand Januar 1983

1.1 Spiele B 9 — Preis 35,- DM
1.2 DAI-tiny-Pascal — Preis 65,- DM
1.3 Spiele B 8, bestehend aus
FRUIT MACHINE (Spielautomat)
CATCH GOMPY V2 (Actionspiel)
FOUR IN A ROW (Taktik-spiel gegen den DAI, ml)
MENSCH AERGERE DICH NICHT
— Preis 35,- DM
1.4 CENTIPEDE (Aktion- und Taktikspiel, ml) — Preis 30,- DM
1.5 Spiele B 4, (ml-Collection) bestehend aus
FOOTBALL
THE CAR
BREAK-OUT
GOMPY V1
SPACE INVADER V1
— Preis ~~40~~ 30,- DM
1.6 Spiele B 5, bestehend aus
ATOMIC ATTACK V1
ZICK-ZACK-SPIEL
RAT MAZE
TIC-TAC-TOE
LIFE V3 (ml)
KATZ UND MAUS
DOM DAM
— Preis ~~50~~ 40,- DM
1.7 Spiele B 6, bestehend aus
RUBIK'S CUBE (ml)
3D-LABYRINTH V1
BRIDGE BUILDING
GOMOKO
VERBORGENE ZEICHEN
CITY BOMBER
SPACE GAME
— Preis ~~40~~ 30,- DM
1.8 Spiele B 7, bestehend aus
BLACKJACK
ANDROIDENKAEFIG
BOOBY-TRAPS
KOMMUNIZIERENDE ROHREN
CARPENTERS MYSTERY
BREINKRAKER
AUTO-COURSE
— Preis 40,- DM
1.9 Spiele B 3, bestehend aus
BACKGAMMON
BARRICADE
MORAST
SNAKE
POISENED CAKE
INVASION
ROBOTS
TRAFFIK-TEST
— Preis 30,- DM

SB

2.1 Spiele G 1 — Preis 40,- DM
2.2 Spiele G 2 — Preis 100,- DM
2.3 Spiele G 3 — Preis 60,- DM
2.4 Spiele G 4 — Preis 40,- DM
2.5 Spiele G 5 — Preis 40,- DM
2.6 Spiele G 6 — Preis 40,- DM
2.7 Spiele G 7 (DAI-Panic) — Preis 55,- DM
2.8 Spiele G 8 — Preis 60,- DM
2.9 Spiele G 9 — Preis 60,- DM
2.10 Spiele G 10 — Preis 60,- DM
2.11 Spiele G 11 bestehend aus:
WOLFE UND SCHAF
MUHLE V2
QUINTIMAZE (5 x 5 x 5 Räeume)
3D-TIC-TAC-TOE (gegen den DAI)
CODE-BRECHER
— Preis 60,- DM
3.1 Grafik G 1 — Preis 20,- DM
3.2 DCR-Sammlung G 1 — Preis 15,- DM
(jetzt incl. Bootstrap-Loader zum Mergen vom ml- und BASIC-Programmen)
3.3 Hilfsprogramme G 1 — Preis 30,- DM
3.4 ! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !
3.5 Assembler-Paket — Preis 100,- DM
3.6 FGT-Paket — Preis 40,- DM
3.7 SGT-Paket — Preis 55,- DM
3.8 Toolkit Nr. 1 — Preis 70,- DM
3.9 3D-Darstellunge — Preis 50,- DM

4.1 Basic-Schach, jetzt incl. SARGON I — Preis 40,- DM
4.2.1 English Grammar Trainer — Preis 80,- DM
4.2.2 English Words (komplettes Dictionary) — Preis 30,- DM
4.2.3 Latein-Grammatik — Preis 70,- DM
4.2.4 Lateinische Vokabeln — Preis 20,- DM
4.3 Unterprogramme G 1 — Preis 20,- DM
4.4 Grafik-Drucker G 1 — Preis 20,- DM
4.5 Mathematik G 1 — Preis 40,- DM
4.6 Mathematik G 2 — Preis 50,- DM
4.7 Musik-Sammlung G 1 — Preis 30,- DM
4.8 ! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !
4.9 DAInadress (Adressenverwaltung) — Preis 60,- DM

5.1 kleine Textverarbeitung — Preis 60,- DM
5.2 DAInatext — Preis 120,- DM
5.3 DAInaedit — Preis 100,- DM
5.4.1 DAInafibu (klein) — Preis 500,- DM
5.4.2 DAInafibu (groß) — Preis 900,- DM

SB

```
DDD    AAA  III                          i
 D D  A   A  I   n n    aaa  m m m   ii   ccc
 D D  AAAAA  I    n n  a  a   m m m   i  c
DDD   A   A III   n n   aaa   m m m  iii  ccc
```

S O F T W A R E - L I S T E Stand Januar 1983

1.1 Spiele B 9 — Preis 35,- DM

1.2 DAI-Tiny-Pascal — Preis 65,- DM

1.3 Spiele B 8, bestehend aus
- FRUIT MACHINE (Spielautomat)
- CATCH GOMPY V2 (Actionspiel)
- FOUR IN A ROW (Taktik-spiel gegen den DAI, ml)
- MENSCH AERGERE DICH NICHT

Preis 35,- DM

1.4 CENTIPEDE (Aktion- und Taktikspiel, ml) — Preis 30,- DM

1.5 Spiele B 4, (ml-Collection) bestehend aus
- FOOTBALL
- THE CAR
- BREAK-OUT
- GOMPY V1
- SPACE INVADER V1

Preis 30,- DM

1.6 Spiele B 5, bestehend aus
- ATOMIC ATTACK V1
- ZICK-ZACK-SPIEL
- RAT MAZE
- TIC-TAC-TOE
- LIFE V3 (ml)
- KATZ UND MAUS
- DOM DAM

Preis 40,- DM

1.7 Spiele B 6, bestehend aus
- RUBIK'S CUBE (ml)
- 3D-LABYRINTH V1
- BRIDGE BUILDING
- GOMOKO
- VERBORGENE ZEICHEN
- CITY BOMBER
- SPACE GAME

Preis 30,- DM

1.8 Spiele B 7, bestehend aus
- BLACKJACK
- ANDROIDENKAEFIG
- BOOBY-TRAPS
- KOMMUNIZIERENDE RöHREN
- CARPENTERS MYSTERY
- BREINKRAKER
- AUTO-COURSE

Preis 40,- DM

1.9 Spiele B 3, bestehend aus
- BACKGAMMON
- BARRICADE
- MORAST
- SNAKE
- POISENED CAKE
- INVASION
- ROBOTS
- TRAFFIK-TEST

Preis 30,- DM

SB

* 2.1	Spiele G 1	Preis 40,- DM
2.2	Spiele G 2	Preis 100,- DM
* 2.3	Spiele G 3	Preis 60,- DM
* 2.4	Spiele G 4	Preis 40,- DM
* 2.5	Spiele G 5	Preis 40,- DM
* 2.6	Spiele G 6	Preis 40,- DM
2.7	Spiele G 7 (DAI-Panic)	Preis 55,- DM
* 2.8	Spiele G 8	Preis 60,- DM
* 2.9	Spiele G 9	Preis 60,- DM
* 2.10	Spiele G 10	Preis 60,- DM
* 2.11	Spiele G 11 bestehend aus: WOLFE UND SCHAF MÜHLE V2 QUINTIMAZE (5 x 5 x 5 Räeume) 3D-TIC-TAC-TOE (gegen den DAI) CODE-BRECHER	Preis 60,- DM
* 3.1	Grafik G 1	Preis 20,- DM
3.2	DCR-Sammlung G 1 (jetzt incl. Bootstrap-Loader zum Mergen vom ml- und BASIC-Programmen)	Preis 15,- DM
* 3.3	Hilfsprogramme G 1	Preis 30,- DM
3.4	! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !	
3.5	Assembler-Paket	Preis 100,- DM
3.6	FGT-Paket	Preis 40,- DM
* 3.7	SGT-Paket	Preis 55,- DM
3.8	Toolkit Nr. 1	Preis 70,- DM
* 3.9	3D-Darstellunge	Preis 50,- DM
4.1	Basic-Schach, jetzt incl. SARGON I	Preis 40,- DM
4.2.1	English Grammar Trainer	Preis 80,- DM
4.2.2	English Words (komplettes Dictionary)	Preis 30,- DM
* 4.2.3	Latein-Grammatik	Preis 70,- DM
* 4.2.4	Lateinische Vokabeln	Preis 20,- DM
4.3	Unterprogramme G 1	Preis 20,- DM
* 4.4	Grafik-Drucker G 1	Preis 20,- DM
* 4.5	Mathematik G 1	Preis 40,- DM
* 4.6	Mathematik G 2	Preis 50,- DM
* 4.7	Musik-Sammlung G 1	Preis 30,- DM
4.8	! ! ! G E S T R I C H E N ! ! !	
* 4.9	DAInadress (Adressenverwaltung)	Preis 60,- DM
* 5.1	kleine Textverarbeitung	Preis 60,- DM
5.2	DAInatext	Preis 120,- DM
5.3	DAInaedit	Preis 100,- DM
5.4.1	DAInafibu (klein)	Preis 500,- DM
5.4.2	DAInafibu (groß)	Preis 900,- DM
2.12	DAInapac	Preis 60.- DM

* Programme vorerst nicht lieferbar

SB

In der letzten Ausgabe der DAInamic habe ich Euch die neue Softwarebibliothek vorgestellt. Dazu müssen noch einige Dinge gesagt werden.
Die grosse Programmliste ist erst kurz vor Redaktionschluß fertig geworden und deshalb nicht ganz fehlerfrei. Im einzelnen :

- FORTH ist vom Autor wieder zurückgezogen worden. Das Programm ist zwar funktionsfähig, aber seiner Meinung nach nicht in weitergabefähigem Zustand.
- Das sehr gute Actionspiel „Astro Invaders" wurde vom Autor, Rainer Böhlers, dem Club und seinen Mitgliedern geschenkt ! Das bedeutet, daß das mit 40 DM angesetzte Programm ab sofort zum Selbstkostenpreis von 8 DM zu haben ist !
- Häufiger fehlt der Autor. In diesem Fall sind die Programme von aussen über Herrn Schmitz an mich gelangt (Belgien etc). Es fehlt auch häufiger der Autor, weil ich als Autorenliste die Lizenzliste als Grundlage nahm, so daß bei Autoren, die ihre Programme dem Club geschenkt haben, diese nicht mehr auftauchen.
- Grundsätzlich bin ich für Kritik über die neue SW-Liste (Aufbau, Bewertung etc.) echt dankbar. Man sollte aber berücksichtigen, daß zur Erstellung 598 Files (3.2MByte MDCR, 800KB Cassette) analysiert, bei „unter Niveau" oder doppelt gestrichen, systematisch zusammengestellt, auf Grundlage der alten Preise und den neuen Richtlinien (s.u.) bzw. bei neuen Programmen im Vergleich mit anderen bewertet, und abschliessend für die neue Zusammensetzung, incl. einer Umstellung von „Bootstrap-Laden" auf „Concat MP-Basic", kopiert werden mußten. Ich danke an dieser Stelle Uwe Wienkop für seine Mithilfe. Aber ich warte weiterhin auf Reaktionen von Seiten der Autoren und Clubmitgliedern.
- Nach Redaktionsschluß erhielt ich von Herrn Schmitz noch einige Programme, und, unerwartet von der Menge her, fehlende Unterlagen zu einigen Programmen. über die neuen Programme berate ich dann nach dem neuen Konzept mit den Autoren, die zwar wahrscheinlich schon ein halbes Jahr auf eine Antwort warten, weil die Programme beim Werner lagen, oder wegen des Aufwandes oben. Warum ich dies noch nicht in den letzten zwei Monaten tat, liegt an der grossen Anzahl von belgischen Programmen. Dazu unten mehr.

Hier gleich ein Aufruf : wie in der letzten Zeitung bereits erwähnt, bearbeite ich ab sofort die (neuen) Programme. Wenn Ihr also neue Anwendungsprogramme, Spiele, Demonstrationsprogramme oder andere, nicht notwendigerweise super-gute Programme, habt, so sendet sie doch an meine Adresse. Ich glaube, daß kleinere Programme, die besonders den Nicht-Freak ansprechen, gut ankommen. Auffallend gute Programme sind natürlich genauso gefragt. Wenn Ihr also Programme schickt, könnt Ihr von meiner Seite aus mit vier Dingen rechnen :

1) Die Programme werden nicht einfach weitergegeben/kopiert. Es erhalten ausser mir noch maximal 2 Leute das Programm : J. Marchand, der den Softwareversand durchführt, und U. Wienkop, mit dem ich meistens gemeinsam eine Bewertung vornehme.
2) Ich kümmere mich auch tatsächlich darum. Man kann also erwarten, daß ich mir das Programm in kurzer Zeit - max. 2 Wochen - ansehe und meine Meinung dem Autor mitteile. Ich hoffe allerdings, daß solche Superstaus wie durch die Erstellung der gesamten neuen Softwarebibliothek und die Einsicht etlicher belgischer Programme unter Zeitlimit nicht mehr auftreten.
3) Die Cassette oder MDCR wird zurückgeschickt. Das ist zwar bisher noch nicht so gut gelungen, weil ein Zeitdruck den nächsten jagte, aber da endlich hinter dem Chaos Horizont zu sehen ist, wird dies wieder eingeführt. Grössere Wartezeiten der Vergangenheit bitte ich zu entschuldigen.
4) Die Programme werden schnell in die Bibliothek aufgenommen. Herr Marchand besitzt jetzt ein KEN-DOS System, so daß Programme auch einzeln und nicht wie bisher aus Aufwandsgründen nur in Sammlungen weitergegeben werden können.

Wer also sein Programm für einen anscheinend zu niedrigen Preis sah, der sollte daran denken, daß davon nicht mehr 50%, sondern 90% Ihm gehören. Dadurch liegen die Softwarepreise auch allgemein so niedrig ! Wen es interessiert : Profis erhalten für professionelle Software höchstens 9% des Verkauferlöses, nicht 90 ! Da der Club jetzt nur noch 10% erhält, sind natürlich „Sonderangebote", wie letztes Jahr im Dezember, ausgeschlossen (damals erhielt übrigens jeder Autor weiterhin die gleiche Lizenz). Die Konsequenz daraus ist, daß die hochwertigen Programme jetzt viel stärker den Autoren zu gute Kommen, ohne daß die Preise für die Mitglieder zu hoch liegen. Anmerkung : der Preis für ein Programm sollte im Laufe der Zeit (1-1½ Jahre) sinken, er wird aber nicht ohne Absprache mit dem Autor fallen.

Dann noch ein zweiter Aufruf : Es werden zwar im Club viele gute Programme angeboten, ich kann mir aber gut vorstellen, daß niemand so gerne „die Katze im Sack" kaufen will, also vor dem Kauf gar nicht so recht weiss, was er da bestellt. Um dieses Manko abzustellen, habe ich vor, bestellbare, zu Sparten wie Spiele/Anwenderprogramme etc. zusammengestellte Programmbeschreibungen zu sammeln, die dann für 8-12 DM (etliche Seiten Fotokopien) beim Club zu haben sind. Autoren, die noch daran interessiert sind, daß ihre Programme Interesse finden, sollten doch Erklärungen, Hardcopys oder sonstiges an mich senden. Das bedeutet nur 1 DM Porto und Papier und 1-2 Stunden Arbeit, ist aber sehr effektiv ! Einige Erklärungen habe ich (unsortierte Reihenfolge) :

Mondlandung (Wienkop), Noise Movie, Checkers, One Check, High IQ, Zauberwürfel, SGT, SPU System Program Unit, FGT, 3D-Darstellungen (v.Sigg), Katalog etc. (MDCR), Englisch & Latein, DAI-Panic, Integralberechnung, Lösen v.Hom. Lin.DGL 1&2 Ordnung, Messreihenauswertung (!?), Satellit, Invader, Driver, Biorythmus (!?), Tic Tac Toe, DAInadress.

Zu meinen eigenen Programmen sind ebenfalls Erläuterungen vorhanden.

Und noch ein Nachtrag vor der Liste der neuen, aus Belgien stammenden Programmen : an Hand der ganz oben erwähnten Unterlagen ersehe ich, daß Herrn Schmitz Programme zugeschickt wurden, die ich allerdings noch nie gesehen habe (wie die mit (!?) bezeichneten). Sollte der Frust darüber nicht allzu groß sein, daß Ihr, die Autoren dieser Programme, immer noch nichts von den Programmen gesehen oder gehört habt, so schickt sie doch bitte noch einmal, an meine Adresse (Heinrich Tegethoff, In der Provitze 87, 4630 Bochum 1). Es gibt auch bestimmt noch einige Programme, von denen ich noch nicht einmal diese Unterlagen habe...

Action 1	: Astro Invaders		MP	8 DM	(siehe oben)	
Action 10	: PHOENIX		MP	58 DM		
Action 11	: FROGGER		MP	58 DM		
Action 12	: DUELL		MP	105 DM		
Action 13	: Entenjagd		MP+	15 DM	)	
	Hunter		MP+	15 DM	) zusammen 43 DM	
	Collision		MP	15 DM	)	
einzeln	: Minigolf		BAS+	18 DM		
	Patience		BAS	18 DM		
Adventure 4	QUEST	34KB	BAS	30 DM		

D-BASIC : hochsprachiges Basic mit (rekursiven) Prozeduren und Funktionen und etlichem mehr. 49 Seiten Anleitung
11KB MP 100 DM

Turtle-Basic : Ein Graphikprogramm, um „wie mit einer Schildkröte" zu malen. Auf einem NCU-ähnlichem System, incl. Demo & Anleitung
MP 58 DM

Heinrich Tegethoff

SB