



tweemaandelijks tijdschrift September-Oktober 1985

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

THICK3 THICK3 THICK3

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

SEMIDECO SEMIDECO SEMIDECO

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

SQUARE SQUARE SQUARE

SOON AVAILABLE SUPERFONT 150

1234567 1234567 1234567

een uitgave van dainamic v.z.w.
verantw. uitgever w. hermans, mottaart 20 - 3170 herselt

International

COLOFON

DAInamic verschijnt tweemaandelijks.

Abonnementsprijs is inbegrepen in de jaarlijkse contributie.

Bij toetreding worden de verschenen nummers van de jaargang toegezonden.

DAInamic redactie :

Dirk Bonné	wdw
Freddy De Raedt	Herman Bellekens
Wilfried Hermans	Frans Couwberghs
René Rens	Guido Govaerts
Bruno Van Rompaey	Daniël Govaerts
Jef Verwimp	Frank Druiff
Cedric Dufour	Willy Coremans

Vormgeving : Ludo Van Mechelen.

U wordt lid door storting van de contributie op het rekeningnr. **230-0045353-74** van de **Generale Bankmaatschappij, Leuven**, via bankinstelling of postgiro

Het abonnement loopt van januari tot december.

DAInamic verschijnt de pare maanden.

Bijdragen zijn steeds welkom.

CORRESPONDENTIE ADRESSEN.

Redactie en software bibliotheek

Wilfried Hermans	
Mottaart 20	Kredietbank Herselt
3170 Herselt	nr. 401-1009701-46
Tel. 014/54 59 74	BTW : 420.840.834

Lidgelden / Subscriptions

Bruno Van Rompaey	Generale
Bovenbosstraat 4	Bankmaatschappij
B 3044 Haasrode	Leuven
België	nr. 230-0045353-74
tel. : 016/46.10.85	

Voor Nederland :

GIRO : 4083817
t.n.v. J.F. van Dunne'
Hoflaan 70
3062 JJ ROTTERDAM
Tel. : (010) 144802

Pour la France :

DAInamic FRANCE
C. Dufour
Rue Lavoisier 9
59149 DUNKERQUE
Tel. 02866 3339

Inzendingen : Games & Strategy

Frank Druiff
's Gravendijkwal 5A
NL 3021 EA Rotterdam
Nederland
tel. : 010/25.42.75

DAINAMIC

PERSONAL COMPUTER USERS CLUB

4		3		2		1	
HEX	DEC	HEX	DEC	HEX	DEC	HEX	DEC
1	4096	1	256	1	16	1	1
2	8192	2	512	2	32	2	2
3	12288	3	768	3	48	3	3
4	16384	4	1024	4	64	4	4
5	20480	5	1280	5	80	5	5
6	24576	6	1536	6	96	6	6
7	28672	7	1792	7	112	7	7
8	32768	8	2048	8	128	8	8
9	36864	9	2304	9	144	9	9
A	40960	A	2560	A	160	A	10
B	45056	B	2816	B	176	B	11
C	49152	C	3072	C	192	C	12
D	53248	D	3328	D	208	D	13
E	57344	E	3584	E	224	E	14
F	61440	F	3840	F	240	F	15

belangrijke ASCII-waarden in DAInpc

functie/symbool	HEX	DEC
back-space	8	8
TAB	9	9
linefeed	A	10
clear screen	C	12
CURSOR UP	10	16
CURSOR DOWN	11	17
CURSOR LEFT	12	18
CURSOR RIGHT	13	19
space-bar	20	32
Ø	30	48
A	41	65
a	61	97
pijltje rechts	89	137
pijltje links	88	136
pijltje boven	5E	94
pijltje onder	8C	140
volle blok	FF	255
verticale lijn	A	10
horizontale lijn	B	11
6 hor. lijnen	1D	29

ASCII - HEX - ASCII CONVERSION TABLE

MSD	0	1	2	3	4	5	6	7	
LSD	000	001	010	011	100	101	110	111	
0	0000	NUL	DLE	SP	0	●	P	ˆ	p
1	0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
2	0010	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
3	0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
4	0100	EOF	DC4	\$	4	D	T	d	t
5	0101	ENG	NAK	%	5	E	U	e	u
6	0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
7	0111	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
8	1000	BS	CAN	(8	H	X	h	x
9	1001	HT	EM)	9	I	Y	i	y
A	1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
B	1011	VT	ESC	+	;	K	[k	{
C	1100	FF	FS	,	=	L	\	l	
D	1101	CR	GS	-	<	M]	m	}
E	1110	SO	RS	.	>	N	↑	n	~
F	1111	SI	VS	/	?	O	←	o	DEL

Herselt, okt 85

Beste Leden,

Dit nummer brengt goed nieuws voor de floppy-gebruikers : **DISKBASED DBASIC** is nu beschikbaar op de verschillende INDATA-systemen. U vindt de aankondiging op pagina 293.

In dit nummer vindt U ook een paar resultaten van plaatjes met de **LOWCOST DIGITIZER**.

Op pagina 271 geeft A.Lambrecht een paar wijzigingen voor het ontwerp om een vlotte afregeling mogelijk te maken. Het project met de joystick interface is in Frankrijk gestrand op productieproblemen. Diegenen die de interface toch nog willen bouwen vinden op p.275 het bouwschema en een voorbeeldprogramma. **KENDOS**-gebruikers vinden in dit nummer waardevolle informatie : het ZAP-programma van A.MARIATTE en een korte routine van A.LAMBRECHT om op een vlotte manier

commando's door te geven.

De kans is groot dat vanaf volgend jaar er een samenwerkingsverband komt met de Waalse clubs i.v.m. het tijdschrift. Dit zal betekenen dat er wel meer franse artikelen komen, maar zeker ook nog meer informatie.

Ondertussen is onze voorraad artikelen en programma's sterk aan het afslanken. We willen daarom nog eens een oproep doen aan onze leden om materiaal voor publicatie op te sturen. We ontvangen uw bijdragen liefst op cassette, DCR of schijf. Teksten worden bij voorkeur opgestuurd als FWP-files.

Iedere inzending wordt beloond met een of meer pakketten uit onze softwarebibliotheek. Traditioneel komt dit september-oktober nummer wat later in uw bus vallen. Wij hopen dat U begrip kan opbrengen voor het feit dat de eerste maanden van het schooljaar voor ons minder vrije tijd toelaten.

We wensen U veel leesgenot,
tot de volgende keer,

W.Hermans



NEWSLETTER 30

259	VOORWOORD - REMARK	REDACTION
260	INHOUDSTAFEL - CONTENTS	REDACTION
261	PROGRAMMEERTECHNIKEN	F.DRUIJFF
265	SPIEGELSCHRIFT	P.NOIJ
271	CORRECTIONS DIGITIZER	A.LAMBRECHT
272	INDEX-MAKER	I.BROEKMAN
275	JOYSTICK INTERFACE	C.DUFOUR
278	LINEAIRE REGRESSIE	A.DE BRUIJN
280	NEW-YORK	S.DUBOURG
283	ON ERROR GOTO / LOADER	S.DUBOURG
285	LU DANS L.I.S.T.	L.I.S.T./A.MARIATTE
287	MAZE RUN	C.HARDS
289	SCREENDUMP	A.DE BRUIJN
290	DOOLHOF	C.DE BONT
294	BIORYTHM	
298	TEXT-SCRAMBLER	C.DE BONT
301	KENDOS-COMMANDS	A.LAMBRECHT
302	LOW COST DIGITIZER	A.LAMBRECHT
304	POWER-ON INITIALISATION	TRANSLATION
307	CHR\$(12) IN HARDWARE	TRANSLATION
308	PROGRAMMING TECHNIQUES	TRANSLATION
314	JEROEN DEMO 9	JEROEN

Niets uit deze uitgave mag worden veeveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means without written permission from the publisher.

Ondanks alle aan de samenstelling van de tekst bestede zorg, kan noch de redactie noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade, die zou kunnen voortvloeien uit enige fout, die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.

We vervolgen de reeks artikelen over de functies in de DAI met de goniometrische functies.

Voor diegenen die al vertrouwd zijn met de goniometrie misschien een afgezaagd verhaal, maar voor de anderen toch prettig dat er eens aandacht besteed wordt aan iets wat anders alleen na een inspannende zelfstudie is te bevatten.

Om tot een goed begrip te komen is het wellicht het beste te beginnen met de goniometrische verhoudingen. We bekijken daartoe een rechthoekige driehoek met hoekpunten A, B en C.

complicatie

Voor onze belgische lezers treedt nu al een complicatie op.

In Nederland is het gebruikelijk in de meetkunde om punten met hoofdletters aan te geven en lijnen met kleine letters. Lijnstukken geven we aan met begin- en eindpunt en tot slot hoeken op een van de drie volgende manieren :

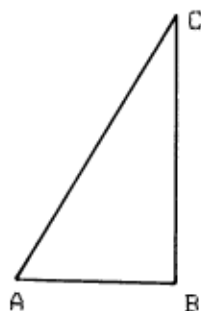
- griekse kleine letter
- hoekteken gevolgd door het hoekpunt
- hoekteken gevolgd door drie punten, het middelste punt is dan het hoekpunt van de bedoelde hoek en in combinatie met de andere twee punten levert het hoekpunt de twee lijnstukken die de benen van de hoek vormen.

In België echter geeft men juist punten met kleine letters aan en de lijnen met hoofdletters. Ondanks dat ik wiskundig de belgische methode prefereer; hij is namelijk consistent met de verzamelingstheorie ga ik toch verder met de nederlandse notatie. Ik ben namelijk bang ergens een vergissing te maken en dan is het voor beide groepen onduidelijk.

Het hoekteken zal ik met / aangeven en er dan later nog een lijntje onder zetten zodat het \angle wordt. Mocht ik dit per ongelijk ergens vergeten kunt u na deze uitleg weten dat het hoek betekent.

goniometrische verhoudingen

We bekijken de onderstaande rechthoekige driehoek ABC. Zoals U ziet zit de rechte hoek bij B.



Deze driehoek bestaat uit twee rechthoekszijden (AB en BC) en een schuine zijde (AC); de laatste wordt ook wel hypotenusa genoemd.

In deze driehoek zijn nu de volgende zes verhoudingen aan te geven:

$$\frac{AB}{AC} \quad \frac{AB}{BC} \quad \frac{AC}{BC} \quad \frac{AC}{AB} \quad \frac{BC}{AC} \quad \text{en} \quad \frac{BC}{AB}$$

Vrij eenvoudig is in te zien dat de groottes van deze verhoudingen niet afhangen van de lengtes zelf maar van de vorm van de driehoek. Deze wordt bepaald door de grootte van de hoeken van de driehoek. Vandaar goniometrie dat uit het grieks komt en hoek betekent.

Al deze zes verhoudingen hebben in de wiskunde een naam gekregen maar die wordt meestal opgegeven in algemene termen. We spreken over overstaande en aanliggende rechthoekszijde van een van de scherpe hoeken en van de schuine zijde .

Met rechthoekszijde wordt de zijde bij de rechte hoek bedoeld, in onze tekening is dat dus zijde AB of BC. Met aanliggend geven we aan dat het hoekpunt van de hoek waaraan we de verhouding koppellen op bedoelde zijde ligt.

Ten opzichte van $\angle A$ is dat zijde AB. Bij overstaand ligt dat hoekpunt er juist niet op.

Ten opzichte van $\angle A$ is dat zijde BC.

definities

We krijgen zo de volgende definities.

$$\sinus = \frac{\text{overstaande rechthoekszijde}}{\text{schuine zijde}}$$

$$\cosinus = \frac{\text{aanliggende rechthoekszijde}}{\text{schuine zijde}}$$

$$\text{tangens} = \frac{\text{overstaande rechthoekszijde}}{\text{aanliggende rechthoekszijde}}$$

$$\text{cotangens} = \frac{\text{aanliggende rechthoekszijde}}{\text{overstaande rechthoekszijde}}$$

$$\text{secans} = \frac{\text{schuine zijde}}{\text{aanliggende rechthoekszijde}}$$

$$\text{cosecans} = \frac{\text{schuine zijde}}{\text{overstaande rechthoekszijde}}$$

Voor $\angle A$ uit onze driehoek wordt dit :

$$\sin(\angle A) = \frac{BC}{AC} \quad \text{COSEC}(\angle A) = \frac{AC}{BC}$$

$$\cos(\angle A) = \frac{AB}{AC} \quad \text{SEC}(\angle A) = \frac{AC}{AB}$$

$$\text{TAN}(\angle A) = \frac{BC}{AB} \quad \text{COTG}(\angle A) = \frac{AB}{BC}$$

We gebruiken normaal alleen de sinus, de cosinus en de tangens omdat we de andere drie gemakkelijk kunnen vinden door de reciproke van de geschikte verhouding te nemen:

$$\text{b.v.} \quad \text{COSEC}(\angle A) = \frac{1}{\sin(\angle A)}$$

Analoog voor cotangens met tangens en secans met cosinus.

Ook in onze DAI zit alleen de SIN, de COS en de TAN maar mocht u ooit eens

de behoefte gevoelen tot het gebruik van een der anderen kent u nu het recept ervoor.

De hypotenusa (schuine zijde) is in de rechthoekige driehoek vanzelfsprekend de langste van de drie zijden.

Tegenover de grootste hoek ligt altijd de langste zijde. Het is nu eenvoudig in te zien dat de SIN en de COS waarden zullen opleveren tussen 0 en 1. Met een beetje fantasie kunnen we ons ook nog voorstellen dat de grenswaarden 0 en 1 zelf gehaald kunnen worden.

Bij $\sin(0)$ stellen we ons dan een driehoek ABC voor met $\angle B$ recht en $\angle A=0$, dit betekent dat zijde AB en zijde AC boven op elkaar liggen en zijde BC lengte nul heeft. Voor de rechte hoek A een analoge fantasie.

doordenken

We willen echter graag de goniometrische verhoudingen ook voor hoeken die stomp (meer dan recht) zijn kunnen definiëren.

We willen dit graag omdat er vele regels blijken te bestaan die niet alleen opgaan in rechthoekige driehoeken maar ook in andere.

Een voorbeeld van zo'n regel is de zogenaamde sinusregel:

sinusregel

In elke driehoek geldt :

$$\frac{\sin(\angle A)}{BC} = \frac{\sin(\angle B)}{AC} = \frac{\sin(\angle C)}{AB}$$

Soms zien we deze regel op zijn kop staan dat wil zeggen de zijden boven en de sinussen (sini?) onder de breukstreep. Dat is dan net zo juist als de hierbovenstaande regel.

In stomphoekige driehoeken kunnen we met deze sinusregel de sinussen bepalen van stompe hoeken.

Maar we willen nog verder gaan en aan elke hoek een sinuswaarde koppelen en vanzelfsprekend een die niet strijdig is met de reeds gemaakte afspraken. We gaan dit doen met behulp van de eenheidscirkel.

hoekmaat

In het begin van de goniometriestudie worden hoeken bijna altijd gemeten in graden. De kleinste hoek is 0 graden en een rechte hoek is 90 graden, een zogenaamde gestrekte hoek (benen in elkaars verlengde) is 180 graden en een keer helemaal rond is 360 graden. Wiskundig is er erg veel voor deze maatverdeling te zeggen. Het getal 360 kan namelijk door vreselijk veel andere getallen gedeeld worden. Delen door 1,2,3,4,5,6 levert geen breuken op en ook daarboven zijn nog zeer vele delers te vinden. Het betekent dat er voor de 'normale' driehoeken veelal hoeken gevonden worden waarbij we geen breuk hoeven te krijgen. Onze voorouders hadden het nog niet zo slecht bekeken met een dozijn eieren, zestig minuten in een uur en 24 uren per dag.

radialen

Er zijn echter om andere wiskundige redenen ook argumenten om niet een verdeling in graden te maken. Er zijn twee andere verdelingen :

- 1-verdeling in GRAD's waarvan er 100 in een rechte hoek zitten. Deze verdeling wordt vooral gebruikt bij bepaalde technische toepassingen.
- 2-verdeling in radialen.

Bij de DAI moeten hoeken worden opgegeven in radialen. Maar wat zijn radialen nu precies ? Ik kan me er gemakkelijk vanaf maken door te stellen dat 1 radiaal gelijk is aan ongeveer 57.2958 graden. Er zullen er onder de lezers zijn die nu denken 'wat is het een gek getal!' of 'waarom ongeveer ?'. Laten we voorop stellen dat beide maten onafhankelijk zijn in de zin dat niet de een van de ander is afgeleid. Vandaar dat de ondelinge verhouding nogal vreemd is. We zouden ook kunnen zeggen dat een graad gelijk is aan ongeveer 0.017453 radiaal. We zagen al hoe we aan de graden kwamen. (eenmaal rond is 360) De 360 is arbitraal zij het gelukkig gekozen. Een radiaal vinden we door een zodanig segment uit een cirkel te nemen dat de boog precies evenlang is als de straal van de cirkel. De hoek van deze taartpunt is dan 1 radiaal.

Als u bedenkt dat voor straal ook wel het woord radius wordt gebruikt kunt u de term radiaal plaatsen. Wat is nu het grote voordeel van radialen boven graden. Heel simpel de sinus e.d. van een hoek uitgedrukt in radialen kan worden berekend.

Een bekende reeksontwikkeling is b.v.

$$\text{SIN}(X) = X - \frac{X^3}{3!} + \frac{X^5}{5!} - \frac{X^7}{7!} + \frac{X^9}{9!} - \dots$$

waarmee de sinus van X is te bepalen.

N.B. $5! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$

De bovenstaande formule is alleen geldig als X wordt uitgedrukt in de reeds eerder genoemde radialen.

Aangezien de termen in deze reeks na de eerste zoveel steeds kleiner worden kan men stellen dat als alleen de eerste vijf termen uit de reeks berekend worden men al een vrij nauwkeurige waarde voor de sinus heeft. Dit laatste geldt destemee als X een kleine waarde heeft.

Maar hoeveel radialen is een slag rond nu ? Dat is natuurlijk (denk aan de definitie van radiaal) net zoveel als de omtrek van een cirkel meer is dan de straal van die cirkel. Dit is 6,28... ofwel 2 PI (π). Voor de komende definitie van sinus e.d. maken we hiervan gebruik.

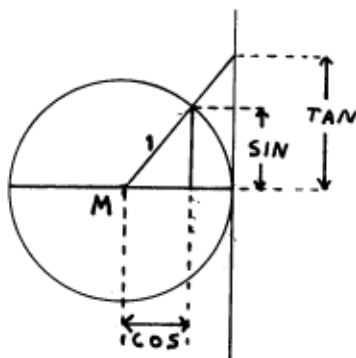
uitbreiding definitie

Bij de oorspronkelijke definitie van sinus e.d. maakten we gebruik van een rechthoekige driehoek van willekeurige grootte. Als we echter de schuine zijde precies 1 lang maken is $\text{SIN}(\sphericalangle A)$ gelijk aan de lengte van BC. We zouden op deze manier een redelijk nauwkeurige tabel voor de sinus kunnen maken als we AC tamelijk groot nemen b.v. 1 meter. De lengte van BC is dan zeker op millimeters nauwkeurig af te lezen en de sinus van de betrokken hoek dus op drie cijfers achter de komma bekend. We gaan die gedachte eens verder uitwerken. De draaiende beweging van AC om punt A waarbij BC de grootte van

de bij die hoek behorende sinus aangeeft is intrigerend. Lengte van BC is de afstand van C tot de horizontale lijn door A (of evt. AB). Deze definitie is voor scherpe hoeken dezelfde als voorheen. Ook de hoek θ en de rechte hoek kloppen met ons intuïtief idee hierover. Maar nu zijn ook de sinussen van hoeken boven de 90 graden bekend. Sterker er is geen enkele limiet meer aan de definitie. Ook de sinus van 770 graden vormt geen probleem meer als we bij θ starten en tweemaal ronddraaien (2×360) en dan nog 50 graden. In deze vorm is het duidelijk te zien dat de sinus 50 graden gelijk is aan de sinus van 770 graden.

eenheidscirkel

In de onderstaande cirkel (straal=1) kunnen we duidelijk de drie hoofdverhoudingen uit de goniometrie zien.



In het kort gezegd komt het er op neer dat punt C langs de cirkelrand ronddraait en de afstand van C tot de horizontale lijn de sinus aangeeft. De cosinus is dan de afstand tot de verticale lijn en de tangens zien we op verticale raaklijn aan de cirkel.

Gaan we de gevonden sinuswaarden op een grafiek afzetten krijgen we een golvende curve te zien. (sinus betekent ook golf) Ook de cosinus is een soortgelijke golf; in feite is het dezelfde golf die alleen op een ander punt start. Dit laatste is in de cirkel eenvoudig te zien maar ook in de oorspronkelijk driehoek zien we dat $\text{SIN}(\angle A) = \text{COS}(\angle C)$ en omgekeerd. De 'co' van cosinus is een afkorting van complements; en twee hoeken die samen recht zijn zijn elkaars comple-

ment, vandaar !

De DAI gebruikt bij de berekening van de sinus ook zo'n reeksontwikkeling. U begrijpt dat de uitkomsten onbetrouwbaarder worden naarmate het argument groter wordt.

$\text{SIN}(200000 \times \text{PI})$ zou θ moeten zijn maar levert bijna $-0,1$.

Er is hier echter nog een probleem. De waarde van PI die standaard in de DAI zit is een afgeronde waarde wordt die dan met een benadering (omzetting naar binair) van 200000 vermenigvuldigd kan de gecombineerde fout vrij groot worden. Heel extreem is dan ook $\text{SIN}(2^20 \times \text{PI})$ dat θ zou moeten zijn. Tik in en verbaas u en bedenk daarbij dat 2^20 volkomen exact is in de DAI.

Ik meende ooit een oplossing voor dit probleem te hebben in de wiskundig correcte verkleining van het argument door hem $\text{MOD } 2 \times \text{PI}$ te nemen. De reksnelheid ging met deze methode ook enorm omhoog. Later realiseerde ik me echter dat de MOD een integerfunctie is en dat mijn argumenten modulo zes genomen werden in plaats van de gewenste modulo twee PI.

Ik dacht hieraan eventueel nog te ontkomen op de volgende manier:

- 1 - deel argument door PI
- 2 - neem het vervolgens MOD 2
- 3 - vermenigvuldig met PI

Dit gaat ook fout door de integer MOD vervang 2 door verminder met het grootste even getal onder de waarde uit 1. ($A=A-\text{INT}(A/2.0) \times 2$)

Dit werkt wel maar is te traag om zoden aan de dijk te zetten.

De totale verkleining ineens werkt vlotter maar nog niet vlot genoeg. $B=2 \times \text{PI}; \text{SIN}(A-\text{INT}(A/B) \times B)$ ipv $\text{SIN}(A)$

Maar al zou het vlot genoeg werken bedenk wel dat de uitkomsten op zijn minst onnauwkeurig zijn.

Gebruik de goniometrische functies dus nooit met grote waarden. Wat voor u groot is hangt af van de gewenste betrouwbaarheid, maar ik zou zeggen neem als regel nooit een argument groter dan duizend.

Met deze laatste tip stop ik dit artikel maar ik ga er de volgende keer met dit onderwerp verder.

Frank H. Druijff

Spiegelschrift op FX-80

SPIEGELLEN OP EPSON

Omdat algemeen verondersteld wordt dat ik in spiegelschrift schrijf, besloot ik ook aldus te gaan printen. Daarvoor ontwikkelde ik in wat lege uren het onderstaand programma, waarmee het goed spiegelen is. Ik hoop hiermee ook anderen een plezier te doen.

Het spreekt voor zich dat deze tekst met dit programma gedownload is.

De relevante regels om in spiegelschrift te kunnen printen, zijn:

11000 - 12000	:	Italic-alfabet in spiegelschrift.
10000 - 11000	:	Normal (?) alfabet in spiegelschrift;
4000 - 5000	:	Inlezen string en printen in spiegelschrift;
2500 - 3000	:	Inbrengen van de RAM-karakterzet;
2100 - 2500	:	Keuze voor de (nog in te brengen) RAM-karakterzet;

Enkele bijzonderheden:

- Indien u in spiegelschrift wenst te schrijven hoeft u enkel een <RETURN> in te brengen (defaultwaarde is dus 13);
- Indien u overschakelt van of naar super/subscript, enlarged ofwel condensed, vraagt het programma automatisch naar het aantal posities per regel;
- Defaultwaarde bij de vraag naar het aantal posities is 80;
- Het is raadzaam het aantal posities ingevul van enlarged printen op de helft van het aantal posities ingevul van een normale print in te stellen;
- Deze tekst is geschreven op 42 (enlarged) of 92 (normal);
- Het is mogelijk de printmode te verlaten door enkel "stop" in te brengen;
- Alvorens de printmode te verlaten vraagt het programma of een form feed gewenst is: default is geen form feed (enkel <RETURN>).

Het is mijn ervaring dat het eenvoudigst printen dan schrijven is !!!

Peter Noij

```
1000 REM -----
1010 REM subroutine      : -
1020 REM .                'spiegelen op epson' (FX-80!)
1030 REM 12 maart 1985 : versie F.1
1040 REM pnoij
1090 REM -----
2000 POKE #131,1:PRINT CHR$(12):COLORT 9 14 9 9
2010 CURSOR 25,18:PRINT "pnoij"
2020 CURSOR 12,14:PRINT "'spiegelschrift op mijn FX-80 !'"
2030 CURSOR 11,12:PRINT "staat de printer klaar ? space";
2100 IF GETC<>32 GOTO 2100
2110 PRINT CHR$(12):CLEAR 2000:DIM ST$(10):RESTORE
2120 POKE #131,0:CURSOR 15,15:PRINT CHR$(27);"Z";CHR$(1);CHR$(0)
2130 CURSOR 15,15:PRINT CHR$(27);":":CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);:POKE #131,1
2500 READ X$:IF X$="stop" GOTO 3000
2510 CURSOR 15,15:PRINT X$;:POKE #131,0:PRINT CHR$(27);"&";CHR$(0);
2520 READ X:PRINT CHR$(X);CHR$(X);:FOR J=1 TO 13:READ X:PRINT CHR$(X);:NEXT
2530 POKE #131,1:GOTO 2500
```

```

2990 REM - - - - -
3000 SP=80
3100 PRINT CHR$(12)
3110 CURSOR 10,22:PRINT " 0. standaarschrift : ";ST$(0)
3120 CURSOR 10,21:PRINT " 1. italic : ";ST$(1)
3130 CURSOR 10,20:PRINT " 2. emphasized : ";ST$(2)
3140 CURSOR 10,19:PRINT " 3. double strike : ";ST$(3)
3150 CURSOR 10,18:PRINT " 4. elite : ";ST$(4)
3160 CURSOR 10,17:PRINT " 5. superscript : ";ST$(5)
3170 CURSOR 10,16:PRINT " 6. subscript : ";ST$(6)
3180 CURSOR 10,15:PRINT " 7. enlarged : ";ST$(7)
3190 CURSOR 10,14:PRINT " 8. proportional : ";ST$(8)
3200 CURSOR 10,13:PRINT " 9. underlined : ";ST$(9)
3210 CURSOR 10,12:PRINT "10. condensed : ";ST$(10)
3220 CURSOR 10,10:PRINT "11. posities per regel : ";SP
3230 CURSOR 10,8:PRINT "12. defaultinstelling"
3240 CURSOR 10,6:PRINT "13. printen"
3250 CURSOR 10,4:PRINT "14. einde sessie"
3300 CURSOR 10,2:PRINT SPC(40);:CURSOR 10,2:PRINT "J E K E U Z E";
3310 A$="":GOSUB 3800:IF LEN(A$)=0 THEN A$="13"
3320 X=VAL(A$):IF X<0 OR X>14 GOTO 3300
3330 J=0:FOR I=0 TO 10:IF X=I AND LEN(ST$(I))>0 THEN ST$(I)="":J=1
3340 NEXT:IF X=5 OR X=6 OR X=7 OR X=10 THEN IF J=1 THEN J=0:X=11
3350 IF J=1 GOTO 3100
3400 IF X=0 THEN ST$(0)=CHR$(27)+"P"
3410 IF X=1 THEN ST$(1)=CHR$(27)+"4"
3420 IF X=2 THEN ST$(2)=CHR$(27)+"E"
3430 IF X=3 THEN ST$(3)=CHR$(27)+"6"
3440 IF X=4 THEN ST$(4)=CHR$(27)+"M"
3450 IF X=5 THEN ST$(5)=CHR$(27)+"S0":X=11
3460 IF X=6 THEN ST$(6)=CHR$(27)+"S1":X=11
3470 IF X=7 THEN ST$(7)=CHR$(27)+"W1":X=11
3480 IF X=8 THEN ST$(8)=CHR$(27)+"p1"
3490 IF X=9 THEN ST$(9)=CHR$(27)+"-1"
3500 IF X=10 THEN ST$(10)=CHR$(27)+CHR$(15):X=11
3510 IF X=11 THEN CURSOR 33,2:A$="":GOSUB 3800:IF LEN(A$)=0 THEN A$="80"
3520 IF X=11 THEN SP=VAL(A$):IF SP<1 GOTO 3510
3530 IF X=12 THEN GOSUB 3600
3540 IF X=13 THEN GOSUB 3700:GOSUB 4000:GOTO 3100
3550 IF X=14 THEN PRINT CHR$(12);:STOP
3580 GOTO 3100

3600 POKE #131,0:GOSUB 3700:POKE #131,1:FOR I=0 TO 10:ST$(I)="":NEXT:SP=80
3650 RETURN
3700 POKE #131,0
3710 CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"5";CHR$(27);"F";
3720 CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"H";CHR$(27);"P";
3730 CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"T";CHR$(27);"W0";
3740 CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"p0";
3750 CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"-0";CHR$(18);
3760 POKE #131,1
3770 RETURN
3800 A$="":PRINT " : ";
3850 M=GETC:IF M=13 THEN RETURN
3860 IF M=8 AND LEN(A$)=0 GOTO 3850
3870 IF M=8 THEN A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1):GOTO 3900
3880 IF LEN(A$)>3 OR M<48 OR M>57 GOTO 3850
3890 A$=A$+CHR$(M)
3900 PRINT CHR$(M);
3910 GOTO 3850

```

```

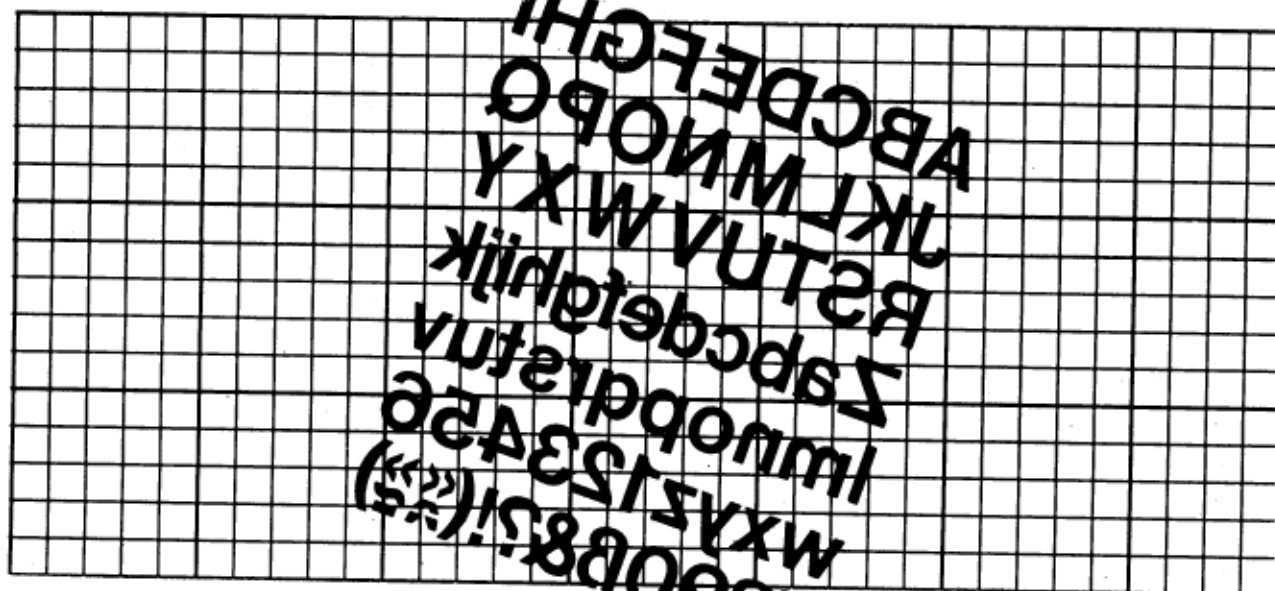
3990 REM -----
4000 Y=20:PRINT CHR$(12);"          afsluiten door 'stop' in te brengen"
4010 POKE #131,0:FOR I=0 TO 10:PRINT ST$(I);:NEXT:POKE #131,1
4050 A$="":CURSOR 0,Y
4100 M=GETC:IF M=0 GOTO 4100
4110 IF M=13 GOTO 4300
4120 IF M=8 AND LEN(A$)>0 THEN A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1)
4130 IF LEN(A$)=SP GOTO 4100
4140 IF M<>8 THEN A$=A$+CHR$(M)
4150 PRINT CHR$(M);:GOTO 4100
4300 IF A$="stop" THEN GOSUB 4600:RETURN
4310 POKE #131,0:IF LEN(A$)=0 GOTO 4500
4320 B$=SPC(SP-LEN(A$))
4330 IF LEN(B$)>0 THEN CURSOR 0,23:PRINT CHR$(27);"-0";:GOSUB 4700
4340 CURSOR 0,23:PRINT ST$(9);:B$=A$:GOSUB 4700
4500 PRINT :POKE #131,1:Y=Y-2:IF Y=0 GOTO 4000
4510 GOTO 4050
4600 CURSOR 0,0:INPUT "bladsprong (J) ";A$
4610 IF A$="J" OR A$="j" THEN POKE #131,0:PRINT CHR$(12);:POKE #131,1
4620 RETURN
4700 FOR I=LEN(B$)-1 TO 0 STEP -1:CURSOR 0,23:PRINT MID$(B$,I,1);:NEXT
4710 RETURN

```

```

10000 REM -----
10010 DATA "** ! **", 33,139, 0, 0, 0, 0, 0,242, 0, 0, 0, 0, 0, 0
10020 DATA "** **", 34,139, 0, 0, 0,224, 0, 0, 0,224, 0, 0, 0, 0
10030 DATA "** # **", 35,139, 0, 40, 0,254, 0, 40, 0,254, 0, 40, 0, 0
10040 DATA "** $ **", 36,139, 0, 72, 0, 84, 0,254, 0, 84, 0, 40, 0, 0
10050 DATA "** % **", 37,139, 0, 6,128, 70, 32, 16, 8,196, 2,192, 0, 0
10060 DATA "** & **", 38,139, 0, 18, 8, 4, 0, 74,160, 18,160, 76, 0, 0
10070 DATA "** ' **", 39,139, 0, 0, 0, 0,128, 64, 0, 0, 0, 0, 0, 0
10080 DATA "** ( **", 40,139, 0, 0, 0,130, 68, 56, 0, 0, 0, 0, 0, 0
10090 DATA "** ) **", 41,139, 0, 0, 0, 0, 56, 68,130, 0, 0, 0, 0, 0
10100 DATA "** * **", 42,139, 0, 16, 0, 84, 40, 16, 40, 84, 0, 16, 0, 0
10110 DATA "** + **", 43,139, 0, 16, 0, 16, 0,125, 0, 16, 0, 16, 0, 0
10120 DATA "** , **", 44, 11, 0, 0, 0, 0, 14, 1, 14, 0, 0, 0, 0, 0
10130 DATA "** - **", 45,139, 0, 16, 0, 16, 0, 16, 0, 16, 0, 16, 0, 0
10140 DATA "** . **", 46,139, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 6, 0, 0, 0, 0
10150 DATA "** / **", 47,139, 0, 0,128, 64, 32, 16, 8, 4, 2, 1, 0, 0
10160 DATA "** 0 **", 48,139, 0, 56, 68, 0,130, 0,130, 0, 68, 56, 0, 0
10170 DATA "** 1 **", 49,139, 0, 0, 0, 2, 0,254, 0, 2, 0, 0, 0, 0

```



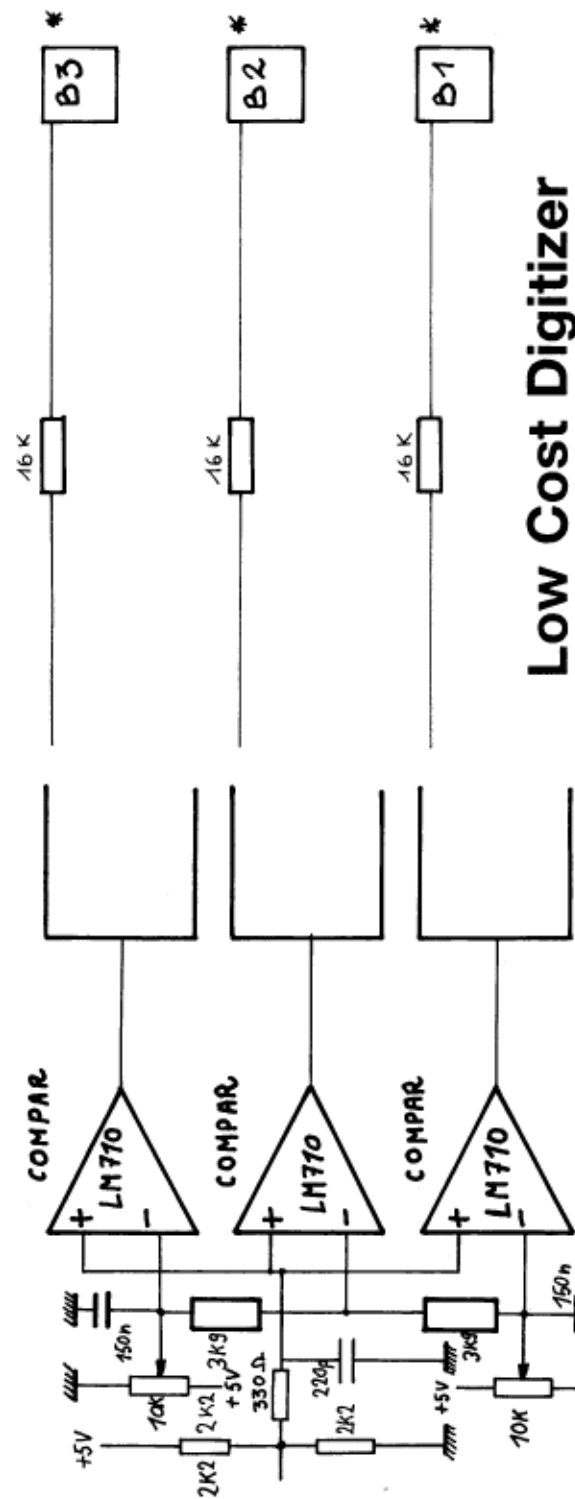
10180	DATA	** 2 **	50,139,	0,	98,128,	18,128,	10,128,	6,128,	66,	0,	0				
10190	DATA	** 3 **	51,139,	0,140,	0,210,	0,162,	0,130,	0,132,	0,	0,	0				
10200	DATA	** 4 **	52,139,	0,	8,	0,254,	0,136,	64,	40,	16,	8,	0,	0		
10210	DATA	** 5 **	53,139,	0,156,	2,160,	2,160,	2,160,	2,228,	0,	0,	0				
10220	DATA	** 6 **	54,139,	0,	12,	18,	0,	18,128,	82,	32,	18,	12,	0,	0	
10230	DATA	** 7 **	55,139,	0,128,	64,160,	16,136,	4,130,	0,128,	0,	0,	0				
10240	DATA	** 8 **	56,139,	0,108,146,	0,146,	0,146,	0,146,	108,	0,	0,	0				
10250	DATA	** 9 **	57,139,	0,	96,144,	8,148,	2,144,	0,144,	96,	0,	0				
10260	DATA	** : **	58,139,	0,	0,	0,	0,	54,	0,	54,	0,	0,	0,	0	
10270	DATA	** ; **	59, 11,	0,	0,	0,	0,	110,	0,109,	0,	0,	0,	0		
10280	DATA	** > **	60,139,	0,	0,	0,130,	0,	68,	0,	40,	0,	16,	0,	0	
10290	DATA	** = **	61,139,	0,	40,	0,	40,	0,	40,	0,	40,	0,	40,	0,	0
10300	DATA	** > **	62,139,	0,	0,	16,	0,	40,	0,	68,	0,130,	0,	0,	0	
10310	DATA	** ? **	63,139,	0,	96,128,	16,128,	10,128,	0,128,	64,	0,	0				
10320	DATA	** **	64,139,	0,122,	0,170,	0,170,	16,130,	68,	56,	0,	0				
10330	DATA	** A **	65,139,	0,	30,	32,	72,128,	8,128,	72,	32,	30,	0,	0		
10340	DATA	** B **	66,139,	0,108,	16,130,	16,130,	16,130,	124,130,	0,	0,	0				
10350	DATA	** C **	67,139,	0,	68,130,	0,130,	0,130,	0,130,	124,	0,	0				
10360	DATA	** D **	68,139,	0,	56,	68,130,	0,130,	0,130,	124,130,	0,	0				
10370	DATA	** E **	69,139,	0,130,	0,146,	0,146,	0,146,	0,254,	0,	0,	0				
10380	DATA	** F **	70,139,	0,128,	0,144,	0,144,	0,144,	0,254,	0,	0,	0				
10390	DATA	** G **	71,139,	0,	92,130,	16,130,	16,130,	0,130,	124,	0,	0				
10400	DATA	** H **	72,139,	0,254,	0,	16,	0,	16,	0,	16,	0,254,	0,	0		
10410	DATA	** I **	73,139,	0,	0,	0,130,	0,254,	0,130,	0,	0,	0,	0			
10420	DATA	** J **	74,139,	0,	0,128,	124,130,	0,130,	0,	2,	12,	0,	0			
10430	DATA	** K **	75,139,	0,130,	0,	68,	0,	40,	0,	16,	0,254,	0,	0		
10440	DATA	** L **	76,139,	0,	2,	0,	2,	0,	2,	0,	2,	0,254,	0,	0	
10450	DATA	** M **	77,139,	0,254,	0,	64,	32,	16,	32,	64,	0,254,	0,	0		
10460	DATA	** N **	78,139,	0,254,	0,	4,	8,	16,	32,	64,	0,254,	0,	0		
10470	DATA	** O **	79,139,	0,124,130,	0,130,	0,130,	0,130,	0,130,	124,	0,	0				
10480	DATA	** P **	80,139,	0,	96,	0,144,	0,144,	0,144,	0,254,	0,	0				
10490	DATA	** Q **	81,139,	0,122,128,	4,130,	8,130,	0,130,	124,	0,	0					
10500	DATA	** R **	82,139,	0,	98,	4,152,	0,144,	0,144,	0,254,	0,	0				
10510	DATA	** S **	83,139,	0,	76,146,	0,146,	0,146,	0,146,	100,	0,	0				
10520	DATA	** T **	84,139,	0,128,	0,128,	0,254,	0,128,	0,128,	0,	0					
10530	DATA	** U **	85,139,	0,252,	2,	0,	2,	0,	2,	0,	2,252,	0,	0		
10540	DATA	** V **	86,139,	0,224,	16,	8,	4,	2,	4,	8,	16,224,	0,	0		
10550	DATA	** W **	87,139,	0,252,	2,	4,	8,	48,	8,	4,	2,252,	0,	0		
10560	DATA	** X **	88,139,	0,	0,130,	68,	40,	16,	40,	68,130,	0,	0,	0		
10570	DATA	** Y **	89,139,	0,128,	64,	32,	16,	14,	16,	32,	64,128,	0,	0		
10580	DATA	** Z **	90,139,	0,	0,130,	64,162,	16,138,	4,130,	0,	0,	0				
10590	DATA	** [**	91,139,	0,	0,	0,130,	0,130,	0,254,	0,	0,	0,	0			
10600	DATA	** **	92,139,	0,	0,	2,	4,	8,	16,	32,	64,128,	0,	0,	0	
10610	DATA	**] **	93,139,	0,	0,	0,254,	0,130,	0,130,	0,	0,	0,	0			
10620	DATA	** ^ **	94,139,	0,	32,	0,	64,	0,128,	0,	64,	0,	32,	0,	0	
10630	DATA	** **	95, 11,	0,	1,	1,	1,	1,	1,	1,	1,	1,	1,	0,	0
10640	DATA	** **	96,139,	0,	0,	0,	0,	0,	64,128,	0,	0,	0,	0,	0	
10650	DATA	** a **	97,139,	0,	2,	28,	32,	10,	32,	10,	32,	10,	4,	0,	0
10660	DATA	** b **	98,139,	0,	0,	28,	34,	0,	34,	0,	34,	0,254,	0,	0	
10670	DATA	** c **	99,139,	0,	0,	34,	0,	34,	0,	34,	0,	34,	28,	0,	0
10680	DATA	** d **	100,139,	0,	0,254,	0,	34,	0,	34,	0,	34,	28,	0,	0	
10690	DATA	** e **	101,139,	0,	24,	34,	8,	34,	8,	34,	8,	34,	28,	0,	0
10700	DATA	** f **	102,139,	0,	0,	0,144,	0,144,	126,	16,	0,	16,	0,	0		
10710	DATA	** g **	103, 11,	0,	0,126,	1,	68,	1,	68,	1,	68,	56,	0,	0	
10720	DATA	** h **	104,139,	0,	0,	30,	32,	0,	32,	0,	32,	0,254,	0,	0	
10730	DATA	** i **	105,139,	0,	0,	0,	0,	2,	0,190,	0,	34,	0,	0,	0	
10740	DATA	** j **	106,139,	0,	0,	0,190,	1,	32,	1,	0,	1,	0,	0,	0	
10750	DATA	** k **	107,139,	0,	0,	34,	0,	20,	0,	8,	0,254,	0,	0,	0	
10760	DATA	** l **	108,139,	0,	0,	0,	0,	2,	0,254,	0,130,	0,	0,	0		
10770	DATA	** m **	109,139,	0,	30,	32,	0,	32,	30,	32,	0,	32,	30,	0,	0

10780	DATA	*** n **	,110,139,	0,	0,	30,	32,	0,	32,	0,	32,	0,	62,	0,	0
10790	DATA	*** o **	,111,139,	0,	28,	34,	0,	34,	0,	34,	0,	34,	28,	0,	0
10800	DATA	*** p **	,112,11,	0,	0,	56,	68,	0,	68,	0,	68,	0,	127,	0,	0
10810	DATA	*** q **	,113,11,	0,	0,	127,	0,	68,	0,	68,	0,	68,	56,	0,	0
10820	DATA	*** r **	,114,139,	0,	0,	32,	0,	32,	0,	32,	16,	0,	62,	0,	0
10830	DATA	*** s **	,115,139,	0,	4,	42,	0,	42,	0,	42,	0,	42,	16,	0,	0
10840	DATA	*** t **	,116,139,	0,	0,	2,	32,	2,	32,	2,	252,	0,	32,	0,	0
10850	DATA	*** u **	,117,139,	0,	2,	60,	0,	2,	0,	2,	0,	2,	60,	0,	0
10860	DATA	*** v **	,118,139,	0,	32,	16,	8,	4,	2,	4,	8,	16,	32,	0,	0
10870	DATA	*** w **	,119,139,	0,	60,	2,	4,	8,	16,	8,	4,	2,	60,	0,	0
10880	DATA	*** x **	,120,139,	0,	0,	0,	34,	20,	0,	8,	0,	20,	34,	0,	0
10890	DATA	*** y **	,121,11,	0,	64,	32,	16,	8,	4,	10,	17,	32,	64,	0,	0
10900	DATA	*** z **	,122,139,	0,	0,	0,	34,	16,	34,	8,	34,	4,	34,	0,	0
10910	DATA	*** **	,123,139,	0,	0,	130,	0,	130,	112,	0,	16,	0,	0,	0,	0
10920	DATA	*** **	,124,139,	0,	0,	0,	0,	0,	238,	0,	0,	0,	0,	0,	0
10930	DATA	*** **	,125,139,	0,	0,	0,	16,	0,	112,	130,	0,	130,	0,	0,	0
10940	DATA	*** **	,126,139,	0,	64,	32,	0,	32,	64,	128,	0,	128,	64,	0,	0
10950	DATA	*** **	,127,139,	0,	124,	130,	64,	162,	16,	138,	4,	130,	124,	0,	0
11000	REM														
11010	DATA	*** ! **	,161,139,	0,	0,	128,	64,	32,	16,	8,	0,	2,	0,	0,	0
11020	DATA	*** **	,162,139,	0,	0,	128,	64,	32,	0,	128,	64,	32,	0,	0,	0
11030	DATA	*** # **	,163,139,	0,	40,	192,	56,	6,	40,	192,	56,	6,	56,	0,	0
11040	DATA	*** \$ **	,164,139,	0,	0,	72,	16,	196,	56,	70,	16,	72,	0,	0,	0
11050	DATA	*** % **	,165,139,	0,	4,	130,	68,	34,	16,	136,	66,	130,	64,	0,	0
11060	DATA	*** & **	,166,139,	0,	16,	10,	68,	168,	18,	160,	66,	16,	12,	0,	0
11070	DATA	*** ' **	,167,139,	0,	0,	0,	0,	128,	64,	0,	0,	0,	0,	0,	0
11080	DATA	*** (**	,168,139,	0,	0,	128,	0,	64,	34,	28,	0,	0,	0,	0,	0
11090	DATA	***) **	,169,139,	0,	0,	0,	0,	28,	34,	64,	0,	128,	0,	0,	0
11100	DATA	*** * **	,170,139,	0,	16,	64,	20,	40,	16,	40,	20,	64,	16,	0,	0
11110	DATA	*** + **	,171,139,	0,	16,	0,	80,	32,	16,	8,	36,	0,	16,	0,	0
11120	DATA	*** , **	,172,11,	0,	0,	0,	0,	8,	4,	10,	4,	1,	0,	0,	0
11130	DATA	*** - **	,173,139,	0,	16,	0,	16,	0,	16,	0,	16,	0,	16,	0,	0
11140	DATA	*** . **	,174,139,	0,	0,	0,	0,	4,	2,	4,	2,	0,	0,	0,	0
11150	DATA	*** / **	,175,139,	0,	0,	128,	64,	32,	16,	8,	4,	2,	0,	0,	0
11160	DATA	*** 0 **	,176,139,	0,	112,	16,	136,	0,	130,	0,	66,	32,	28,	0,	0
11170	DATA	*** 1 **	,177,139,	0,	0,	0,	128,	98,	24,	70,	0,	2,	0,	0,	0
11180	DATA	*** 2 **	,178,139,	0,	96,	128,	18,	128,	10,	128,	6,	64,	2,	0,	0
11190	DATA	*** 3 **	,179,139,	0,	128,	76,	178,	0,	146,	0,	130,	0,	4,	0,	0
11200	DATA	*** 4 **	,180,139,	0,	8,	192,	56,	70,	8,	32,	8,	16,	8,	0,	0
11210	DATA	*** 5 **	,181,139,	0,	128,	24,	132,	32,	130,	32,	130,	96,	4,	0,	0
11220	DATA	*** 6 **	,182,139,	0,	0,	12,	128,	18,	64,	18,	32,	18,	12,	0,	0
11230	DATA	*** 7 **	,183,139,	0,	128,	64,	128,	32,	144,	136,	132,	130,	128,	0,	0
11240	DATA	*** 8 **	,184,139,	0,	96,	140,	16,	130,	16,	130,	16,	98,	12,	0,	0
11250	DATA	*** 9 **	,185,139,	0,	0,	96,	144,	8,	144,	4,	144,	2,	96,	0,	0
11260	DATA	*** : **	,186,139,	0,	0,	0,	32,	20,	34,	20,	2,	0,	0,	0,	0
11270	DATA	*** ; **	,187,11,	0,	0,	0,	64,	40,	68,	42,	4,	1,	0,	0,	0
11280	DATA	*** < **	,188,139,	0,	0,	128,	0,	64,	2,	36,	8,	16,	0,	0,	0
11290	DATA	*** = **	,189,139,	0,	0,	32,	8,	32,	8,	32,	8,	32,	8,	0,	0
11300	DATA	*** > **	,190,139,	0,	0,	16,	8,	36,	2,	64,	0,	128,	0,	0,	0
11310	DATA	*** ? **	,191,139,	0,	0,	96,	128,	16,	128,	8,	128,	2,	64,	0,	0
11320	DATA	*** **	,192,139,	0,	112,	136,	34,	136,	18,	128,	66,	32,	28,	0,	0
11330	DATA	*** A **	,193,139,	0,	254,	0,	136,	64,	40,	16,	8,	4,	2,	0,	0
11340	DATA	*** B **	,194,139,	0,	96,	140,	18,	128,	18,	128,	98,	252,	6,	0,	0
11350	DATA	*** C **	,195,139,	0,	64,	132,	0,	130,	0,	130,	64,	34,	28,	0,	0
11360	DATA	*** D **	,196,139,	0,	112,	136,	4,	128,	2,	128,	98,	152,	6,	0,	0
11370	DATA	*** E **	,197,139,	0,	128,	0,	130,	16,	130,	16,	194,	56,	6,	0,	0
11380	DATA	*** F **	,198,139,	0,	128,	0,	130,	16,	130,	16,	194,	56,	6,	0,	0
11390	DATA	*** G **	,199,139,	0,	64,	152,	4,	144,	0,	130,	64,	34,	28,	0,	0
11400	DATA	*** H **	,200,139,	0,	192,	56,	6,	16,	0,	16,	192,	56,	6,	0,	0

11410	DATA	"** I **",	201,139,	0,	0,128,	0,226,	24,134,	0,	2,	0,	0,	0
11420	DATA	"** J **",	202,139,	0,128,	96,152,	4,128,	2,	0,	2,	12,	0,	0
11430	DATA	"** K **",	203,139,	0,128,	2,68,	8,32,	16,192,	56,	4,	0,	0,	0
11440	DATA	"** L **",	204,139,	0,	0,2,	0,2,128,	98,	24,	6,	0,	0,	0
11450	DATA	"** M **",	205,139,	0,192,	56,70,	0,48,	0,192,	56,	6,	0,	0,	0
11460	DATA	"** N **",	206,139,	0,192,	56,6,	8,16,	32,192,	56,	6,	0,	0,	0
11470	DATA	"** O **",	207,139,	0,96,152,	4,130,	0,130,	64,50,	12,	0,	0,	0,	0
11480	DATA	"** P **",	208,139,	0,96,144,	0,144,	0,144,	96,24,	6,	0,	0,	0,	0
11490	DATA	"** Q **",	209,139,	0,104,	10,132,	0,138,	0,66,	32,	26,	0,	0,	0
11500	DATA	"** R **",	210,139,	0,96,130,	20,136,	16,128,	96,24,	6,	0,	0,	0,	0
11510	DATA	"** S **",	211,139,	0,64,140,	0,146,	0,146,	0,98,	4,	0,	0,	0,	0
11520	DATA	"** T **",	212,139,	0,128,	0,128,	0,224,	24,134,	0,128,	0,	0,	0,	0
11530	DATA	"** U **",	213,139,	0,192,	48,12,	2,0,	2,192,	60,	12,	0,	0,	0
11540	DATA	"** V **",	214,139,	0,128,	64,32,	16,8,	4,0,254,	0,	0,	0,	0,	0
11550	DATA	"** W **",	215,139,	0,192,	56,6,	8,16,	8,196,	56,	6,	0,	0,	0
11560	DATA	"** X **",	216,139,	0,128,	64,2,36,	24,32,	72,132,	2,	0,	0,	0,	0
11570	DATA	"** Y **",	217,139,	0,128,	64,0,32,	0,24,	38,64,128,	0,	0,	0,	0,	0
11580	DATA	"** Z **",	218,139,	0,128,	64,162,	0,146,	0,138,	4,2,	0,	0,	0,	0
11590	DATA	"** [**",	219,139,	0,128,	0,128,	2,128,	98,24,	6,	0,	0,	0,	0
11600	DATA	"** **",	220,139,	0,	0,0,	0,2,	12,48,192,	0,	0,	0,	0,	0
11610	DATA	"**] **",	221,139,	0,	0,128,	96,152,	6,128,	2,	0,	2,	0,	0
11620	DATA	"** ^ **",	222,139,	0,	0,32,	64,128,	0,64,	0,32,	0,	0,	0,	0
11630	DATA	"** **",	223,11,	0,	1,0,	1,0,	1,0,	1,0,	1,0,	0,	0,	0
11640	DATA	"** **",	224,139,	0,	0,0,	0,0,	64,128,	0,	0,	0,	0,	0
11650	DATA	"** a **",	225,139,	0,	0,26,	36,10,	32,10,	32,10,	4,	0,	0,	0
11660	DATA	"** b **",	226,139,	0,	0,24,	36,0,	34,0,226,	24,	6,	0,	0,	0
11670	DATA	"** c **",	227,139,	0,	0,32,	2,32,	2,32,	2,16,	12,	0,	0,	0
11680	DATA	"** d **",	228,139,	0,192,	56,6,32,	2,32,	2,16,	12,	0,	0,	0,	0
11690	DATA	"** e **",	229,139,	0,	0,16,	40,2,40,	2,40,	18,	12,	0,	0,	0
11700	DATA	"** f **",	230,139,	0,128,	0,160,	0,96,	24,38,	0,32,	0,	0,	0,	0
11710	DATA	"** g **",	231,11,	0,	0,96,	24,70,	0,69,	0,37,	24,	0,	0,	0
11720	DATA	"** h **",	232,139,	0,	0,24,	38,0,32,	0,224,	24,	6,	0,	0,	0
11730	DATA	"** i **",	233,139,	0,	0,0,128,	34,24,	38,0,2,	0,	0,	0,	0,	0
11740	DATA	"** j **",	234,139,	0,	0,0,160,	24,38,	0,1,	0,1,	0,	0,	0,	0
11750	DATA	"** k **",	235,139,	0,	0,32,	0,18,	4,136,	96,	24,	6,	0,	0
11760	DATA	"** l **",	236,139,	0,	0,0,128,	98,152,	6,0,2,	0,	0,	0,	0,	0
11770	DATA	"** m **",	237,139,	0,	0,24,	38,0,56,	6,32,	24,38,	0,	0,	0,	0
11780	DATA	"** n **",	238,139,	0,	0,0,24,	6,32,	0,32,	24,38,	0,	0,	0,	0
11790	DATA	"** o **",	239,139,	0,	0,24,	36,0,2,	32,0,18,	12,	0,	0,	0,	0
11800	DATA	"** p **",	240,11,	0,	0,48,	72,4,64,	4,96,	28,3,	0,	0,	0,	0
11810	DATA	"** q **",	241,11,	0,	0,96,	24,71,	0,68,	0,36,	24,	0,	0,	0
11820	DATA	"** r **",	242,139,	0,	0,0,32,	0,32,	16,0,56,	6,	0,	0,	0,	0
11830	DATA	"** s **",	243,139,	0,	0,32,	4,40,	2,40,	2,16,	2,	0,	0,	0
11840	DATA	"** t **",	244,139,	0,	0,32,	0,34,192,	50,12,	32,	0,	0,	0,	0
11850	DATA	"** u **",	245,139,	0,	0,50,	12,2,0,	2,0,50,	12,	0,	0,	0,	0
11860	DATA	"** v **",	246,139,	0,	0,32,	16,8,0,	4,0,62,	0,	0,	0,	0,	0
11870	DATA	"** w **",	247,139,	0,	56,6,0,	4,24,	0,4,48,	14,	0,	0,	0,	0
11880	DATA	"** x **",	248,139,	0,	32,0,18,	4,8,16,	36,0,2,	0,	0,	0,	0,	0
11890	DATA	"** y **",	249,11,	0,	0,64,	32,16,8,	4,18,	33,64,	0,	0,	0,	0
11900	DATA	"** z **",	250,139,	0,	32,0,50,	0,42,	0,38,	0,2,	0,	0,	0,	0
11910	DATA	"** **",	251,139,	0,	0,128,	0,130,	96,26,	4,16,	0,	0,	0,	0
11920	DATA	"** **",	252,139,	0,	0,0,128,	64,32,	8,4,2,	0,	0,	0,	0,	0
11930	DATA	"** **",	253,139,	0,	0,16,	64,176,	12,130,	0,2,	0,	0,	0,	0
11940	DATA	"** ~ **",	254,139,	0,	64,32,	0,32,	64,128,	0,128,	64,	0,	0,	0
11950	DATA	"** 0 **",	255,139,	0,176,	72,132,	32,146,	8,66,	36,	26,	0,	0,	0
20000	DATA	"stop"										

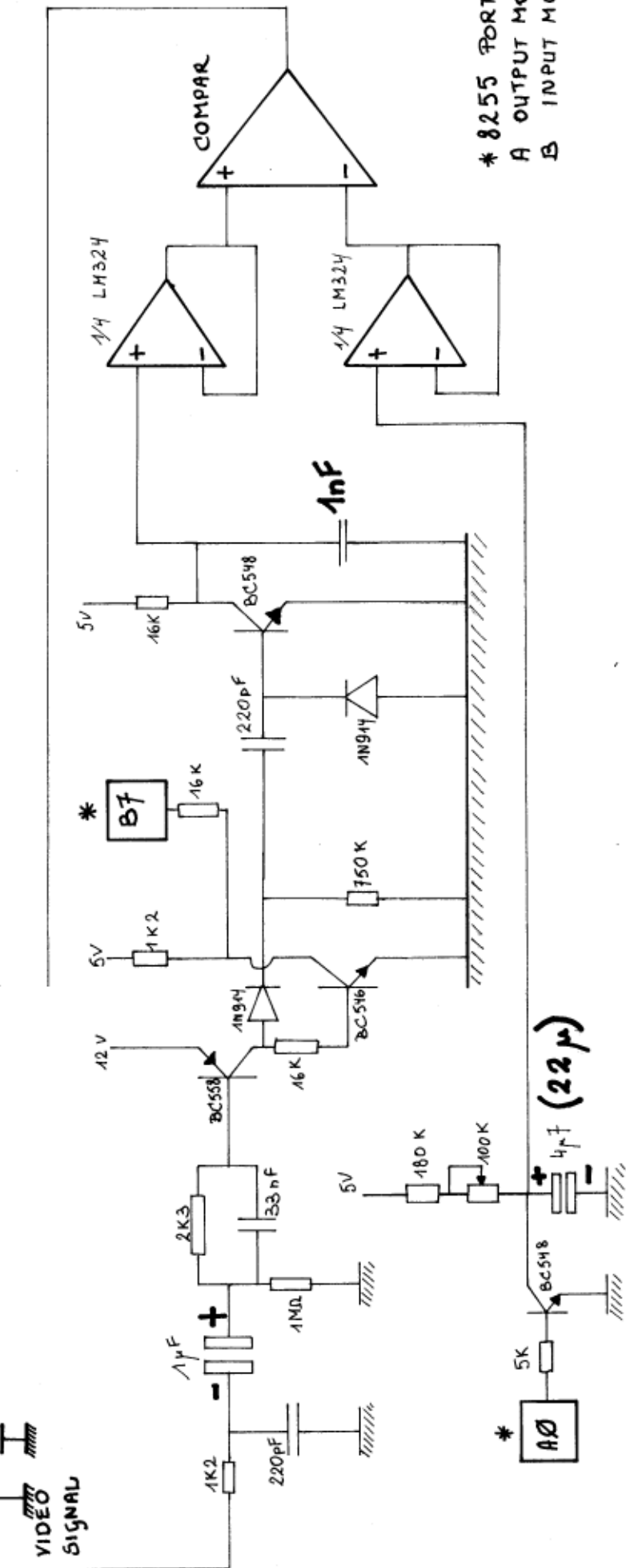
Low Cost Digitizer

— GND 表



Low Cost Digitizer

ALL POT LIN.



Indexmaker

```
=====
=   I N D E X M A K E R   =
=====
```

Indexmaker is a program to make the minidigital cassettetapes (MDCR's) easy accessible, a CHILDPROOF solution.

The program consists of two parts:

- a. the part TAPECONTROL
- B. the part INDEXMAKER.

The best way to use it is:

- 1- have the program Indexmaker on an separate tape;
- 2- REWInd an unused MDCR and save the USER-program (#144-#1B4) at the start of that MDCR. See the Memocom-manual if you do no have th USER-program.
- 3- load Indexmaker, LIST 241 - 244, note the appearing advise;
- 4- perform the advise in the linenumbers 241 - 244;
- 5- insert the tape with the USER-program, type REW:VER, and SAVE the program 'TAPECONTROL'.
- 6- Behind TAPECONTROL you save the programs you want on that tape. Only one screen of 23 lines is used, so no more programs will appear in the Index.
- 7- Load Indexmaker from the other tape and run it. The program rewinds the tape and reads every programtitle, but no more than the first 25 will be stored in the datalines by the DIDACOM DATASTATEMENTGENERATOR.
- 8- If the program is ready the advise in the lines 240 - 243 will appear. You perform the advise.
- 9- Because of the fact you did already reserve enough space on the tape for TAPECONTROL, you can SAVE 'TAPECONTROL' immediate after USER, without disturbing the program folowing TAPECONTROL.
- 10- Remove the 'write-enable plug' from the MDCR-cassette, to make the system childproof.
- 11- Press the RESET-button to see it all happening.

When, later on, you save another program on this tape, that you want to be placed in the index, you simply load and run INDEXMAKER, and save the new TAPECONTROL on the space of the former version.

When using a LOADER for machinelanguage and BASIC-combinations in e.g. games for children, the last ones would be very gratefull, if you edit the datalines, which they should not read, and convert them in spaces. Then give the loader the name of the game.

Inno Broekman september 1985




```

10 REM indexmaker for mdcr-tapecontrole by inno broekman
11 REM avenbeek 98 2182 rz hillegom netherlands
12 REM telephone 02520 - 29279
20 MODE 0: CLEAR 10000: POKE #131,1: CALLM #F000: REM REW
30 POKE #75,#20: PRINT CHR$(12): AD$=""
40 FOR A%=1 TO 21: READ B%: AD$=AD$+CHR$(B%): NEXT A%
50 AD%=PEEK(VARPTR(AD$)) IDR (PEEK(VARPTR(AD$)+1) SHL 8)+1
60 R$="": T%=-1: X$="": POKE #131,1
80 IF T%>23 THEN PRINT : PRINT "too many programs for this index !!!": GOTO 240
90 PRINT CHR$(12): : CALLM AD%
100 FOR A%=#BFE7 TO #BF85 STEP -2: X%=X$+CHR$(PEEK(A%)): NEXT A%
110 GOSUB 270
120 IF T%=(-1) THEN R$=X$
130 IF X%=R$ AND T%<>(-1) THEN GOTO 230
140 XX$=X$
149 X$=STR$(T%): X%=LEFT$(X$,LEN(X$)-2): IF T%<10 THEN X$=" "+X$
170 X%=X$+XX$
180 XX$="": X%=50
190 IF LEN(X$)>X% THEN X%=LEFT$(X$,X%)
195 READ I$
200 GOSUB 29056
210 T%=T%+1: GOTO 70
220 IF R$="-object-user" THEN CALLM #F000: REM REW: SKIP1: LOOK
221 IF R$<>"-object-user" THEN CALLM #F000: REM REW: LOOK
230 PRINT CHR$(12)
240 PRINT : PRINT " Index is ready."
241 PRINT : PRINT " Type < CLEAR 20000:EDIT1000-4000 >"
242 PRINT : PRINT "Type <BREAK>,<BREAK>,NEW,POKE#135,2, and SAVE'TAPECONTROLE'"
243 PRINT : PRINT "Delete linenumbers between 2900 en 2999 ."
244 END
250 GOTO 220
260 DATA #F5,#C5,#D5,#E5,1,#40,0,#11,#B1,#80,#21,#9E,#E6,#CD,#CE,2,#E1,#D1,#C1
, #F1,#C9
270 IF LEFT$(X$,1)="0" THEN X$="-basic -"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
280 IF LEFT$(X$,1)="1" THEN X$="-object-"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
290 IF LEFT$(X$,1)="2" THEN X$="-array -"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
300 IF LEFT$(X$,1)="#" THEN X$="-assem -"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
310 IF LEFT$(X$,1)="P" THEN X$="-pascal-"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
320 IF LEFT$(X$,1)="#" THEN X$="-tekst -"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
330 IF LEFT$(X$,1)="#" THEN X$="-s.p.l.-"+RIGHT$(X$,LEN(X$)-1): GOTO 340
340 RETURN
1000 REM mdcr tapecontrole
1010 CLEAR 1000: MODE 0: COLORT 8 0 8 0: N%=0
1020 PRINT CHR$(12): CURSOR 10,16: PRINT CHR$(1): " M D C R T A P E C O N T R O L
E "; CHR$(1)
1030 WAIT TIME 40: PRINT CHR$(12)
1040 PRINT CHR$(12): RESTORE
1050 FOR I%=1 TO 23: READ P$: PRINT P$: NEXT I%
1070 POKE #74,3: POKE #75,#20
1071 II%=24: FOR I%=#B3C9 TO #BFD3 STEP 134
1072 QQQ%=PEEK(I%): IF QQQ%=#2D THEN II%=II%-1
1073 NEXT I%
1080 FOR X%=23 TO II% STEP -1
1090 CURSOR 10,X%: PRINT CHR$(1)
1100 FOR Z%=1 TO 200
1110 IF GETC<>0 GOTO 1160
1120 NEXT Z%
1130 CURSOR 10,X%: PRINT CHR$(32)
1140 NEXT X%
1150 GOTO 1080

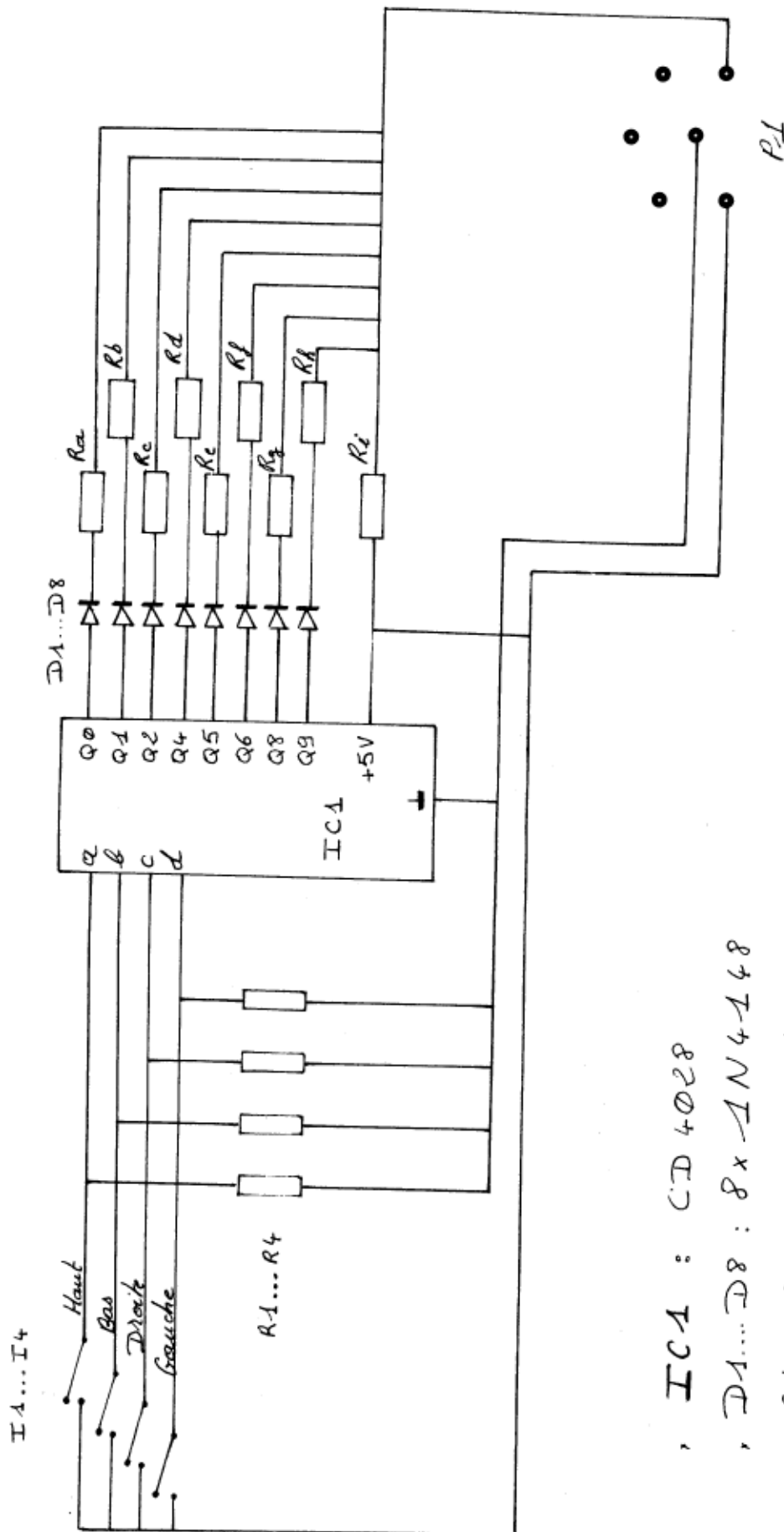
```

```

1160 CN%=23-X%:RESTORE
1170 IF CN%=0 THEN READ P#:N%=1:GOTO 1230
1180 FOR I%=0 TO CN%:READ P#
1190 IF LEFT$(P#,3)=" " THEN CURSOR 0,1:PRINT CHR$(1);" MEMOCOM does not re
cognize this program ! ";CHR$(1):WAIT TIME 200:GOTO 1070
1200 IF CN%=X% THEN GOTO 1070
1210 IF CN%>22 THEN GOTO 1240
1220 NEXT I%
1230 PRINT CHR$(12):CURSOR 0,2:PRINT CHR$(1);" MEMOCOM is searching for : ";CHR
$(13);" ";CHR$(1);P#;". ";CHR$(1):GOTO 1250
1240 PRINT CHR$(12):CURSOR 0,2:PRINT CHR$(1);" MEMOCOM skips over all programs.
";CHR$(1):GOTO 1340
1250 IF N%=1 THEN GOTO 1300
1260 IF CN%>22 THEN GOTO 1340
1270 FOR LOOP%=0 TO CN%-1
1280 CALLM #F000:REM DCR0:SKIP1
1290 NEXT LOOP%
1300 IF MID$(P#,4,1)="b" THEN LOAD
1310 IF MID$(P#,4,1)<>"b" THEN CURSOR 0,23:CALLM #F000:REM LOOK
1320 PRINT :PRINT "You are just about the start of the chosen program."
1330 PRINT :PRINT "Load accordingly the FILE-type,":PRINT :PRINT "by e.g. a mai
nprogram for textprocessing ":END
1340 CALLM #F000:REM DCR0:SKIP9:SKIP9:SKIP9
1350 END
2900 REM one dataline contains fifty spaces
2970 DATA "
2980 DATA "
2990 DATA "
3000 DATA "
3010 DATA "
3020 DATA "
3030 DATA "
3040 DATA "
3050 DATA "
3060 DATA "
3070 DATA "
3080 DATA "
3090 DATA "
3100 DATA "
3110 DATA "
3120 DATA "
3130 DATA "
3140 DATA "
3150 DATA "
3160 DATA "
3170 DATA "
3180 DATA "
3190 DATA "
3200 DATA "
3210 DATA "
3220 DATA "
3230 DATA "
4000 DATA "
29054 REM ##### didacom datastatementgenerator #####
29056 XA%=PEEK(#124)+PEEK(#125)*256+5:XS$="":XS%=CHR$(#22)
29058 FOR XI%=0 TO X%-LEN(X$):XS%=XS#+ " ":NEXT XI%
29061 X%=CHR$(#22)+X#+XS#
29062 FOR XI%=0 TO X%+1
29063 POKE XA%,ASC(MID$(X#,XI%,1))
29064 XA%=XA%+1:NEXT XI%
29067 RETURN

```

Joystick interface



, IC1 : CD 4028

, D1...D8 : 8 x 1N4148

, R1...R4 : 4 x 10 K Ω

, P1 : Connecteur DIN 6 broches

```

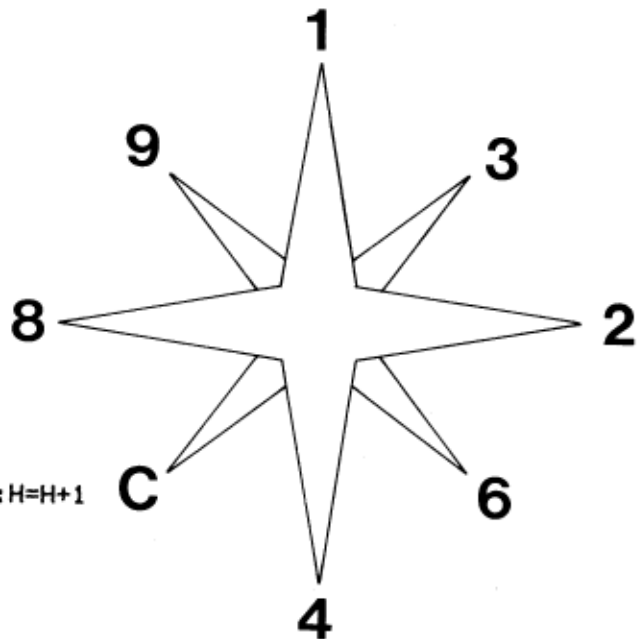
1  REM #####
2  REM ###  D E M O  P D L  ###
3  REM #####
4  REM
5  REM
6  REM
7  REM *****
8  REM * MENU+SELECTION *
9  REM *****
10 MODE 0:PRINT CHR$(12)
20 COLORT 5 15 5 0:POKE #75,32
30 POKE #B900,#FF:VPOS=1
50 CURSOR 20,21:PRINT "M E N U"
60 CURSOR 20,20:PRINT "-----"
70 CURSOR 10,16:PRINT "(1) Mode d'emploi"
80 CURSOR 10,14:PRINT "(2) Curseur"
90 CURSOR 10,12:PRINT "(3) Aide au dessin"
92 CURSOR 11,4:PRINT "POINTEZ VOTRE RUBRIQUE AVEC LE PDL"
94 CURSOR 11,3:PRINT "CHOISISSEZ EN PRESSANT LE BOUTON"
100 CURSOR 10,10:PRINT "(4) Menu"
110 IF (PEEK(#FD00) IAND #30)<>0 THEN ON VPOS GOTO 10,300,1000,500
120 SP=((PDL(0) IAND #50)/16)
130 IF SP<>0 THEN GOSUB 200
140 GOTO 110
197 REM *****
198 REM * S.P. POSITIONNEMENT CURSEUR *
199 REM *****
200 OLD=VPOS:WAIT TIME 11
210 IF SP=4 AND VPOS<>1 THEN VPOS=VPOS-1
220 IF SP=1 AND VPOS<>4 THEN VPOS=VPOS+1
230 POKE (#B900+(OLD-1)*268),0
240 POKE (#B900+(VPOS-1)*268),#FF
250 RETURN
297 REM *****
298 REM * Aide au dessin *
299 REM *****
300 COLORG 9 1 12 3
310 PRINT CHR$(12):MODE 6A
320 PRINT "* -Tracez avec le PDL"
330 PRINT "* -Levez le crayon avec le bouton"
340 PRINT "* -Retour au menu:Sortir de l'ecran avec la trace"
360 WAIT TIME 2:V=YMAX/2:H=XMAX/2
370 FILL 0,0 XMAX,YMAX 12
380 FILL 2,2 XMAX-6,YMAX-6 9
390 A=(PDL(0) IAND #F0)/16
400 IF (A IAND 1)<>0 THEN V=V+1:IF V>YMAX-7 THEN 10
410 IF (A IAND 2)<>0 THEN H=H+1:IF H>XMAX-7 THEN 10
420 IF (A IAND 4)<>0 THEN V=V-1:IF V<3 THEN 10
430 IF (A IAND 8)<>0 THEN H=H-1:IF H<3 THEN 10
440 IF (PEEK(#FD00) IAND #30)=0 THEN DOT H,V 21
450 WAIT TIME 2:GOTO 390
497 REM *****
498 REM * Mode D'emploi *
499 REM *****
500 PRINT CHR$(12)
550 PRINT "      INTERFACE DE CONVERSION DIGITAL/ANALOGIQUE"
560 PRINT "      ====="
570 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT " Principe : "
590 PRINT " -----"
600 PRINT "L'interface D/A permet de connecter un manche de commande"
610 PRINT "Type 'contacteur' sur l'une des entrees analogiques du DAI"
620 PRINT "Pour ce faire il suffit de connecter l'interface entre le"
630 PRINT "manche et L'ordinateur.":PRINT :PRINT
640 PRINT " Utilisation":PRINT " -----"
650 PRINT "Pour savoir quel est le(s) contact(s) enfonce(s) il suffit"
660 PRINT "de lire la valeur sur le port correspondant par"

```

```

670 PRINT "l'instruction PDL. La valeur qui est renvoye se traduit"
680 PRINT "comme suit:"
690 PRINT :PRINT :PRINT "PRESSEZ LE BOUTON POUR CONTINUER..."
700 IF (PEEK(#FD00) IAND #30)=0 THEN WAIT TIME 2:GOTO 700
710 PRINT :PRINT :PRINT "Les quatres bits de poids faible ne sont pas sig
nificatifs,"
720 PRINT "Chaque bits de poid fort indique une direction."
730 PRINT "Soit pour les directions en partant du plus faible"
740 PRINT :PRINT " * Haut":PRINT " * Droite":PRINT " * Bas":PRINT " * Gau
che":PRINT
750 PRINT :PRINT "Plus pratiquement on aura:"
760 PRINT "- lire le port avec"
770 PRINT "      PORT=(PDL(0) IAND #F0)/16"
780 PRINT "- PORT aura les valeurs suivantes pour chaque directions"
790 PRINT " (en HEXAdecimal)":PRINT
800 PRINT "          9  1  3":PRINT
810 PRINT "          8          2":PRINT
820 PRINT "          C  4  6"
830 PRINT :PRINT "          (ESSAYEZ LE PDL AVEC HAUT & BAS)"
896 REM *****
897 REM * DEMO COULEUR *
898 REM *****
900 LIGN=#B3E4:COUL=5
910 A=(PDL(0) IAND #F0)/16
920 IF (PEEK(#FD00) IAND #30)<>0 THEN 10
930 IF (A IAND 2)<>0 THEN COUL=(COUL+1) MOD 16:WAIT TIME 11
940 IF (A IAND 8)<>0 THEN COUL=ABS(COUL-1):WAIT TIME 11
950 IF (A IAND 1)<>0 AND LIGN<#BFEF THEN LIGN=LIGN+134:WAIT TIME 11
960 IF (A IAND 4)<>0 AND LIGN>#B3E5 THEN LIGN=LIGN-134:WAIT TIME 11
970 POKE LIGN,(#C0 IOR COUL)
980 WAIT TIME 1:GOTO 910
997 REM *****
998 REM * CURSEUR *
999 REM *****
1000 WAIT TIME 17:MODE 0:PRINT CHR$(12)
1010 COLORT 9 12 12 1
1020 POKE #75,#5F
1030 V=20:H=0
1050 IF (PEEK(#FD00) IAND #30)<>0 THEN 10
1060 A=(PDL(0) IAND #F0)/16
1070 IF (A IAND 1)<>0 AND V<23 THEN V=V+1
1080 IF (A IAND 2)<>0 AND H<59 THEN H=H+1
1090 IF (A IAND 4)<>0 AND V>0 THEN V=V-1
1100 IF (A IAND 8)<>0 AND H>0 THEN H=H-1
1110 CURSOR H,V
1120 A=GETC:WAIT TIME 1
1130 IF A<>0 AND H<59 THEN PRINT CHR$(A);:H=H+1
1140 GOTO 1050
1998 REM
1999 REM
2000 REM *****
2001 REM * F I N *
2002 REM *****
2010 REM .....C.DUFOUR

```



Inleiding.

Lineaire regressie is een rekenmethode uit de statistiek, waarmee men de rechte lijn bepaalt, die het best "past" bij een aantal punten in een grafiek. Als je deze methode wilt gebruiken, moet je van te voren wel weten, denken of hopen dat er tussen de variabelen die in de grafiek zijn uitgezet een lineair verband is. Zo'n verband komt vaak voor.

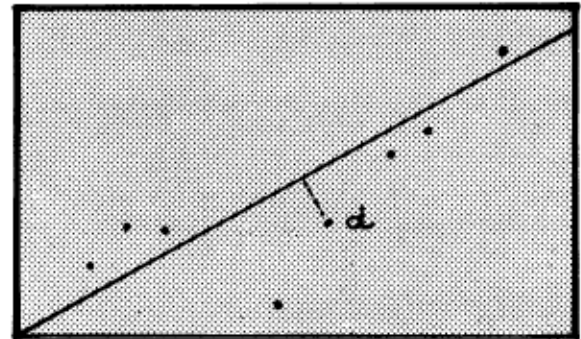
Een paar voorbeelden:

1. Bij het maken van een niet al te lange wandeling is er een lineair verband tussen de looptijd en de afgelegde afstand: in twee maal zo veel tijd kom je twee maal zo ver.
2. In de natuurkunde is het verband tussen de elektrische spanning en de stroomsterkte bij een weerstand lineair.
3. In de scheikunde bestaat er binnen zekere grenzen vaak een lineair verband tussen reactiesnelheid en de concentratie van de reagerende stoffen.
4. In de economie: gedurende een niet te lange periode kan de consumptie een lineair verband hebben met de tijd.
5. Wie spaarzaam en regelmatig leeft, merkt dat zijn spaargeld lineair met de tijd toeneemt.

Men bepaalt een rechte lijn, dat wil het volgende zeggen: een rechte lijn wordt gegeven door het functievoorschrift $y = ax + b$, waarin a de richtings-coëfficiënt (rico) is en b het snijpunt met de y -as. Met lineaire regressie kun je voor een bepaalde situatie a en b berekenen van de lijn waar de gegeven punten gemiddeld het dichtst bij liggen. Dit is niet de plaats om diep op de theorie in te gaan, toch wil ik er iets over zeggen.

Het principe.

In onderstaande figuur is een aantal punten in een diagram getekend plus een willekeurige rechte lijn.



Voor elk punt kun je de verticale afstand d tot aan de lijn bepalen. De best passende lijn loopt nu zo, dat de som van de kwadraten van al deze afstanden minimaal is (kleiner dan voor elke andere lijn).

Het nut.

Wat is nu het nut van het berekenen van zo'n lijn? Welnu, dat kan verschillend zijn: in de natuur- en scheikunde hebben de rico en het snijpunt met de y -as vaak een zekere betekenis. Zet men elektrische spanning verticaal uit tegen horizontaal de stroomsterkte, dan is de best passende lijn er een die door de oorsprong gaat (tenzij je meetfouten maakte, hetgeen je dan gelijk weet) en waarvan de rico de weerstand in ohm voorstelt. Ook kun je de methode gebruiken om een toekomstverwachting uit te spreken (weet je a en b , dan kun je bij elke x de bijbehorende y uitrekenen). Stel dat de persoon uit het vijfde voorbeeld in het bezit is van een elektronisch apparaat van een zeer bekend Amerikaans merk, dat met computer de eerste drie letters gemeenschappelijk heeft (een van de weinige overeenkomsten). Stel dat deze persoon er achter komt, dat programmeren meer is dan POKE-n. Dan kan hij met lineaire regressie een nauwkeurige schatting maken wanneer hij genoeg geld heeft om een DAI te kopen.

Correlatie.

Als je het verband tussen twee variabelen gaat onderzoeken weet je soms vooraf niet of er wel sprake van een lineair verband is. Stel je hebt onderzoek verricht naar het verband tussen twee variabelen P en Q waarvoor geldt: Q hangt van P af, zodat een verandering van P er de oorzaak van is dat Q verandert (P is dan de onafhankelijk variabele en Q is de afhankelijk variabele; je hoort dan P horizontaal en Q verticaal uit te zetten). In de regressietheorie is de zogenaamde correlatiecoëfficiënt r zo gedefinieerd, dat hij een maat is voor hoe goed (of hoe slecht) de berekende lijn bij de punten past. Deze r ligt altijd tussen -1 en $+1$. Als $r=0$, dan is er helemaal geen verband tussen P en Q, dus ook geen lineair verband. Als r een getal is, dat in de buurt van 0 ligt, dan hangt Q wel van P af, maar ook van andere factoren. Of Q hangt wel uitsluitend van P af, maar het verband is niet lineair. Welke van deze twee mogelijkheden het is, kun je zelf in de grafiek zien. Als $r=-1$ of $r=+1$ dan is het zo dat Q alleen maar van P afhangt en het verband is volmaakt lineair (er is een lijn waar alle punten op liggen). Tevens bevatten de waarden van P en Q dan geen meetfouten. Overigens: r is negatief als de rico van de lijn dat is.

Een truc.

Soms weet je vooraf wel zeker dat je met een lineair verband te maken hebt, en ook dat de gezochte lijn door de oorsprong van het assenstelsel hoort te gaan, bijvoorbeeld bij het verband tussen spanning en stroomsterkte. Als je in zo'n geval de parameters van de best passende lijn hebt berekend en deze blijkt niet door de oorsprong te gaan, wat doe je dan? Dat ligt aan de oorzaak, en die kan verschillend zijn: zit er in de meetwaarden een systematische fout, dan rest je niets anders dan die fout op te sporen en nogmaals te meten, maar dan goed. Ook kan de oorzaak liggen in een (te) klein aantal punten. Daardoor is er een statistische onzekerheid dat de berekende lijn ook echt de beste is.

In dat geval is er een truc om een nieuwe lijn te vinden die wel aan de eis $b=0$ voldoet. Een "smerige" truc, dat wel: voeg aan je punten een zeer groot aantal malen de oorsprong toe. Dit heeft een duidelijk nadeel: vergroting van het aantal punten betekent in principe vergroting van de zekerheid dat de gevonden lijn het verband juist weergeeft, maar in dit geval is dat natuurlijk slechts een schijnzekerheid. Dit betekent dat door deze truc de correlatiecoëfficiënt kunstmatig dichter naar plus of min 1 wordt gebracht. Kun je met vrij grote zekerheid stellen dat twee variabelen lineair samenhangen als $r > 0.90$, na toepassing van de truc zul je een waarde boven 0.99 moeten vinden, anders was de truc zeker niet verantwoord.

Een programma.

Ik hoop dat het bovenstaande u in staat stelt om te beoordelen of lineaire regressie een rekentechniek is waar u misschien eens nuttig gebruik van kunt maken. Binnenkort is een programma beschikbaar waarmee u regressielijnen die naar keuze wel of niet door de oorsprong gaan kunt berekenen, en dat tevens lijn en punten grafisch weergeeft, voor een gemakkelijke interpretatie van de resultaten.

Aad de Bruijn
Heerenlaan 14
NL-3218 VL Heenvliet.

```
10 REM NEW-YORK: AUTHEUR:Sebastien DUBOURG 1983
100 MODE 0:CLEAR 1000:COLORG 9 14 3 0:MODE 5
110 Y=YMAX
120 DRAW 0,Y XMAX,Y 0
130 PAS=0.2*(YMAX-Y+1.0)+2.0
140 Y=Y-PAS
150 IF Y>30.0 GOTO 120
160 RESTORE:REM DESSIN DES IMMEUBLES
170 FOR I=1.0 TO 17.0
180 READ X1,Y1,X2,Y2
190 FILL X1,Y1 X2,Y2 0
200 NEXT
250 DATA 0,20,335,40
260 DATA 40,40,60,170,45,170,55,180,49,180,51,190
270 DATA 0,40,50,120
280 DATA 80,40,130,135,85,135,125,145,95,145,115,150
290 DATA 70,40,100,100
300 DATA 130,40,145,55,185,40,205,110
310 DATA 145,40,185,170
320 DATA 205,40,275,60,220,60,255,70,230,70,250,151
330 DATA 275,40,335,65,300,65,335,75
340 REM DESSIN DE LA LUNE
350 FOR I=0.0 TO 2.0*PI STEP PI/35.0
360 DRAW 300,200 300.5+10*COS(I),200.5+10*SIN(I) 14
370 NEXT
380 REM LES ENTREPOTS
390 FOR I=1.0 TO 16.0
400 READ X1,Y1,X2,Y2
410 DRAW X1,Y1 X2,Y2 9
420 NEXT
450 DATA 175,25,180,25,180,25,180,35,190,35,190,25
460 DATA 180,35,190,35,130,20,130,25,200,20,200,25
470 DATA 130,25,145,25,190,25,200,25
480 REM ENTREPOT 2
490 DATA 245,20,245,40,245,40,260,40,260,40,260,35
500 DATA 260,35,275,35,275,35,275,25,295,25,315,25
510 DATA 315,25,315,32,315,32,335,32
520 REM TOITS
530 N=10.0:MAX=30.0:X=145.0:Y=24.0:GOSUB 600
540 N=20.0:MAX=20.0:X=275.0:Y=22.0:GOSUB 600
550 GOTO 700
600 FOR I=0.0 TO MAX
610 A=A+SGN(N/2.0-(I MOD (N+1.0)))
620 DOT X+I,Y+A 9
630 NEXT
640 RETURN
```




```

700 REM LUMIERES A REFLETS
710 Y=24.0:C=14.0
715 FOR X=20.0 TO 120.0 STEP 20.0
720 GOSUB 800:NEXT
730 X=215.0:GOSUB 800
740 X=230.0:C=3.0:GOSUB 800
750 X=185.0:Y=35.0:GOSUB 800
760 GOTO 900
800 REM LUMIERE
810 DOT X,Y C
820 DOT X-1,Y C:DOT X+1,Y C
830 DOT X,Y-1 C:DOT X,Y+1 C
840 REM REFLETS
850 FOR J=15.0 TO 0.0 STEP -1.0
860 A=A+SGN(1.5-J MOD 4.0)
870 DOT X+A,J C
880 NEXT
890 RETURN
900 REM INIT LUMIERES
910 FLAG=0.0:FOR I=1.0 TO 1100.0
930 GOTO 1000
940 REM
950 FOR I=1.0 TO 5.0
960 FLAG=1.0
1000 A=RND(11.0)+1.0:ON A GOSUB 3000,3500,4000,4500,5000,5500,6000,6500,7000,
7500,7600
1010 NEXT
1020 A=RND(11.0)+1.0:FLAG=0.0:ON A GOSUB 3000,3500,4000,4500,5000,5500,6000,6
500,7000,7500,7600
1030 GOTO 950
3000 C=14.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
3010 X1=0.0:X2=47.0
3020 Y1=41.0:Y2=120.0
3030 GOSUB 8000
3035 GOSUB 8500
3040 RETURN
3500 REM 2
3510 C=6.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
3520 Y=RND(128.0)+41.0
3530 IF Y>120.0 THEN X=RND(18.0)+41.0:GOTO 3600
3540 X=RND(8.0)+51.0
3600 DOT X,Y C
3610 RETURN
4000 REM 3
4010 C=13.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
4020 Y=RND(59.0)+40.0
4030 X=RND(8.0)+71.0
4040 DOT X,Y C
4050 RETURN
4500 REM 4
4510 C=8.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
4520 Y=RND(107.0)+41.0
4530 X1=81.0:X2=128.0
4540 IF Y>145.0 THEN X1=96.0:X2=113.0:GOTO 4600
4550 IF Y>135.0 THEN X1=86.0:X2=123.0
4600 GOSUB 9000
4610 RETURN

```

```

5000 REM 5
5010 C=3.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
5020 X1=110.0:X2=142.0:Y1=31.0:Y2=54.0
5030 GOSUB 8000:GOSUB 8500
5040 RETURN
5500 REM 6
5510 C=15.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
5520 Y1=41.0:Y2=169.0:X1=146.0:X2=182.0
5530 GOSUB 8000:GOSUB 8500
5540 RETURN
6000 REM 7
6010 C=7.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
6020 Y=RND(69.0)+40.0
6030 X1=186.0:X2=203.0:GOSUB 9000
6040 RETURN
6500 REM 8
6510 C=10.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
6520 Y=RND(109.0)+41.0
6530 IF Y>70.0 THEN X=RND(18.0)+231.0:GOTO 6600
6540 IF Y>60.0 THEN X=RND(33.0)+221.0:GOTO 6600
6550 X=RND(68.0)+206.0
6600 DOT X,Y C
6610 RETURN
7000 REM 9
7010 C=11.0:IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
7020 Y1=41.0:Y2=74.0:GOSUB 8000
7030 X1=276.0:X2=333.0
7040 IF Y>63.0 THEN X1=301.0:X2=333.0
7050 GOSUB 8500
7060 RETURN
7500 REM 10
7510 C=INT(RND(15.0))+1.0
7520 IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
7530 X=RND(130.0)
7540 Y=RND(14.0)+26.0
7550 DOT X,Y C
7560 RETURN
7600 C=INT(RND(15.0))+1.0
7610 IF FLAG=1.0 THEN C=0.0:FLAG=0.0
7620 X=RND(43.0)+201.0
7630 Y=RND(19.0)+26.0
7640 DOT X,Y C
7650 RETURN
8000 REM 2 X 3
8010 Y=INT(RND((Y2-Y1)/2.0))*2.0+Y1
8020 Y=INT(Y)
8030 RETURN
8500 X=INT(RND((X2-X1)/3.0))*3.0+X1
8510 X=INT(X)
8520 FILL X,Y-1 X+2,Y C
8530 RETURN
9000 REM 2X1
9500 X=INT(INT(RND((X2-X1)/2.0))*2.0+X1)
9520 DRAW X,Y X+1,Y C
9530 RETURN

```

SPL V1.1 PAGE 1

ON ERROR GOTO V2.0

```

1          TITL      'ON ERROR GOTO V2.0'
2      ;AUTHEUR:LOOIJJE DAInamic 83-16
3      ;REV. :Sebastien DUBOURG 27/8/1983
4      ;to activate
5      ;*UT <RETURN>
6      ;>V5 C6FD-300 <CURSOR LEFT>
7      ;>B
8      ;*POKE 6,LINENUMBER IAND #FF:POKE 7,LINENUMBER SHR 8
9      ;
10     ;To deactivate
11     ;POKE 6,0:POKE 7,0
12     ;Explanations:see DAInamic 83-15 & 83-16:Looije
13     ;-----
14         PUT      "H"
15         PUT      "h"
16     ;
17     ERRLIN EQU    6H
18     ;
19         ORG      300H
20         PUSH PSW
21     ;
22         LHL D    ERRLIN      ;Is ON ERROR GOTO
23         MOV A,H                    ;activate ?
24         OR A,L
25         JZ      OUT      ;If no exit
26     ;
27         LXI H    0AH      ;Offset to find
28         DAD SP                    ;original caller
29     ;
30         MOV A,M                    ;Is it an error message
31         CPI      53H      ;being printed ?
32         JNZ     OUT      ;)
33         INX H                    ;)
34         MOV A,M                    ;)If no exit
35         CPI      0DAH      ;)
36         JNZ     OUT      ;)
37         INX H
38         MOV A,M
39         CPI      40H
40         JZ      ONERR
41     ;
42     OUT    POP PSW      ;Restore CPU registers
43         JMP     OC6FDH      ;& cont the RST 4
44     ;
45     ONERR PUSH B
46         LHL D    ERRLIN
47         CALL   OCAF6H      ;FIND this line in BASIC
48         JNC   UNDEFL
49     ;
50         MOV B,H                    ;BC=START LINE
51         MOV C,L
52         LXI H    100H
53         MVI A    15H      ;CLEAR GOS/NEXT
54     LOOP MVI M    OH
55         INX H
56         DCR A
57         JNZ     LOOP
58     ;

```

```

59          DI
60          STA      131H          ;output to screen
61          LDA      40H
62          ANI      3FH
63          STA      40H
64          STA      OFD06H
65          EI
66          POP PSW
67          STA      NMBR
68          LXI SP   OF900H
69          JMP      OC892H
70          ;
71 UNDEFL LXI H      0H
72          SHLD     ERRLIN
73          MVI A    4H
74          JMP      OD9F5H
75          ;
76 NMBR DS      1H
77          ;
78          END

```

SPL V1.1 PAGE 1

```

1          TITL     'UT LOADER'
2          ;*****
3          ;*              UT LOADER              *
4          ;*              =====              *
5          ;* FUNCTION                                *
6          ;* *****                                *
7          ;* -LOAD THE FIRST UT FILES ON TAPE      *
8          ;*                                         *
9          ;* IN A BASIC PGM USE CALLM#300          *
10         ;*                                         COPYRIGHT:*
11         ;* SEBASTIEN DUBOURG & DAINAMIC janv 1982 *
12         ;*****
13 CURRNT EQU      256D
14 ROPEN  EQU      718D
15 RBKL   EQU      721D
16 RCLO   EQU      724D
17 ERRLD  EQU      53928D
18 CRLF   EQU      56670D
19 POPRET EQU      49485D
20 ENTRY  ORG      768D
21          PUSH PSW          ;SAVE
22          PUSH B
23          PUSH D
24          PUSH H
25          LXI H      OD
26          SHLD     CURRNT
27          LXI B      12799D          ;NO NAME T1
28          CALL     ROPEN          ;MOTOR
29          LXI H      TEMP          ;BGN SAVE AREA
30          LXI D      TEMP+2D
31          CALL     RBKL          ;LOAD
32          LXI D      45056D
33          LHLD     TEMP
34          CC       RBKL          ;IF NO ERROR
35          CALL     RCLO          ;STOP MOTOR
36          JNC     ERRLD          ;ERROR
37          CALL     CRLF
38          JMP      POPRET
39 TEMP    DW      OD
40          DW      OD
41          END

```

DAI

TOUT SAVOIR SUR LES FICHIERS

Les heureux possesseurs d'un Dai agrémenté d'un système de disquettes Ken-Dos doivent absolument avoir cet utilitaire dans leur boîte à outils. En effet, le programme Ken-Zapper liste en clair les attributs des fichiers disque, leur localisation en pistes et secteurs, et même le code de verrouillage, s'il y en a un. Pratique, pour les étourdis, mais à ne pas laisser traîner entre toutes les mains !

Pour fonctionner correctement, ce programme ne doit être lancé qu'après s'être assuré que le tampon de DIRECTORY se trouve bien à sa place habituelle en mémoire. Pour plus de sûreté, faire

"BUF" avant toute chose. Ensuite, lancer (RUN) Ken-Zapper. Il demande d'appeler le DIRECTORY désiré, puis de le relancer par RUN 100. C'est tout. Le programme fait le reste.

Comme j'étais pressé, quand je l'ai écrit, je ne me suis pas trop embarrassé de finasseries. C'est ainsi que le numéro du fichier testé (ligne 180) n'est juste que pour le premier DIRECTORY, et que le STATUS n'est décodé en clair que pour certains états (lignes 260 à 280). Vous pouvez ajouter ce qui manque.

Outre le code de protection (pour les étourdis qui bloquent un fichier, puis

Ken-Zapper

Programme pour Dai et Ken-Dos

Auteur Alain Mariatte

Copyright LIST et l'auteur

```

10  MODE 0:COLORT 0 0 0 0:PRINT CHR$(12);CHR$(13)
20  PRINT "          KEN      Z  A  P  P  E  R"
30  PRINT "          *****"
40  PRINT
50  PRINT :PRINT
60  PRINT "CHARGER LE ZAPPER. APPELER LE BLOCK DE DIRECTORY"
70  PRINT "DESIRE (ex: DIR2) PUIS <RUN 100>. RECOMMENCER AUTANT"
80  CURSOR 0,1:STOP
100 GOSUB 750
110 GOSUB 130
120 END
130 REM DECODE 1 SECTOR DIR
140 REM
150 FOR I=#AF50 TO #B350 STEP 32
160 IF PEEK(I+26)=0 THEN RETURN:REM SECTOR=0 :FICHIER NON CREE
170 FN=PEEK(I)
180 PRINT :PRINT "FILE NUMBER          :";FN-#20
190 P=I
200 P=P+1:L=PEEK(P):P=P+1
210 N$="":FOR K=P TO P+L-1:N$=N$+CHR$(PEEK(K)):NEXT
220 PRINT "FILE NAME          :";N$
230 P=P+16:ST=PEEK(P)
240 PRINT "STATUS          :";
250 IF ST<>0 AND ST<>1 AND ST<>#10 THEN PRINT " ";HEX$(ST):GOTO 290:REM #20 DN
A ASS.
260 IF ST=0 THEN PRINT "OPENED":GOTO 290
270 IF ST=1 THEN PRINT "LOCKED":GOTO 290
280 IF ST=#10 THEN PRINT "DELETED":GOTO 290
290 P=P+17:T=PEEK(P)
300 PRINT "FILE TYPE          :";
310 IF T=0 THEN PRINT "BASIC":GOTO 400
320 IF T=1 THEN PRINT "BINAIRE":GOTO 400
330 IF T=2 THEN PRINT "FPT ARRAY":GOTO 400
340 IF T=3 THEN PRINT "SRC DNA <or new SPL source>":GOTO 400
350 IF T=#12 THEN PRINT "INTEGER ARRAY":GOTO 400
360 IF T=#22 THEN PRINT "ALPHANUM.ARRAY":GOTO 400
370 IF T=#F6 THEN PRINT "DBS <or SPL source >":GOTO 400
380 IF T=#F4 THEN PRINT "RND <or PASCAL source>":GOTO 400

```

LIST - PAGE 65

```

390 PRINT
400 IF T IAND 2=2 OR T IAND #12=#12 OR T IAND #22=#22 THEN 430
410 P=I+18:GOSUB 740
420 PRINT "START ADDRESS          : #";HEX$(AD)
430 P=I+20:GOSUB 740
440 PRINT "FILE LENGTH            : #";HEX$(AD)
450 P=I+22:GOSUB 740
460 IF T=0 THEN PRINT "LENGTH OF TEXTBUFFER      : #";HEX$(AD)
470 IF T=1 AND AD=0 THEN PRINT "NO EXECUTION ADDRESS"
480 IF T=1 AND AD<>0 THEN PRINT "EXECUTION ADDRESS      : #";HEX$(AD)
490 P=I+24:LD=PEEK(P):P=I+25:HI=PEEK(P)
500 IF LD+HI=0 THEN 530
510 CD=256*(HI-#D)+LO-#D
520 PRINT "LOCK CODE OF FILE          : ";CD
530 P=I+28:BL=PEEK(P):P=I+29:BH=PEEK(P):GOSUB 820
540 PRINT "CREATED                    : ";JJ#+MM#+AA#
550 P=I+30:BL=PEEK(P):P=I+31:BH=PEEK(P):GOSUB 820
560 PRINT "UPDATED                     : ";JJ#+MM#+AA#
570 P=I+26:SE=PEEK(P)
580 PRINT "NUMBER OF SECTORS          : ";SE
590 STCOUNT=#AD90+1:EFAM=#AF4F:C=0:TTR=0:AL=0:TR=0
600 PRINT "LOCATION ON DISK : ";
610 FOR J=STCOUNT TO EFAM:C=C+1:NF=PEEK(J)
620 IF NF<>FN THEN 660
630 TR=C/5:SEC=(C MOD 5)+1:IF TR<10 THEN AL=1
640 IF TTR<>TR THEN PRINT "PRINT "track :";TR;" sector(s) ";SPC(AL);"
";TTR=TR
650 PRINT SEC;" - ";
660 AL=0:NEXT:IF TR=0 THEN PRINT ">>>ACTUALLY KILLED<<<<"
670 PRINT
680 G=GETC
690 IF G=ASC("S") THEN RETURN
700 IF G=0 THEN 730
710 G=GETC:IF G=0 THEN 710
720 IF G=#20 THEN 730:GOTO 690
730 PRINT :NEXT I
740 L=PEEK(P):H=PEEK(P+1):AD=L+256*H:RETURN
750 REM FENETRE DE SCROLLING
760 REM
770 POKE #8A,#69:POKE #8B,#BF
780 POKE #8C,#E5:POKE #8D,#B3
790 POKE #84,#D5:POKE #85,#B3
800 POKE #8E,#D5:POKE #8F,#B3
810 RETURN
820 REM DECODAGE DE LA DATE
830 REM
840 BJ=BL IAND 31:REM 5 BITS
850 BH=BH IAND 15:REM 4 BITS LOW NIBBLE
860 AA=BH IAND 240:REM BH HIGH NIBBLE
870 AL=AA SHR 4:REM LOW PART OF YEAR
880 AT=BL IAND 192:REM BITS 7&8
890 IF AT=0 THEN BA=80+AL:REM 00-95
900 IF AT=64 THEN BA=96+AL:REM 96-99
910 IF AT=128 THEN BA=AL:REM 00-15
920 IF AT=192 THEN BA=16+AL:REM 16-31
930 BBJ#="STR$(BJ):BBM#="STR$(BM):BBA#="STR$(BA)
940 BJ#="MID$(BBJ#,1,1):IF BJ>9 THEN BJ#="MID$(BBJ#,1,2)
950 BM#="MID$(BBM#,1,1):IF BM>9 THEN BM#="MID$(BBM#,1,2)
960 BA#="MID$(BBA#,1,1):IF BA>9 THEN BA#="MID$(BBA#,1,2)
970 JJ#="0"+BJ#:IF BJ>=10 THEN JJ#=BJ#
980 MM#="0"+BM#:IF BM>=10 THEN MM#=BM#
990 AA#="0"+BA#:IF BA>=10 THEN AA#=BA#
1000 RETURN

```

Exemple d'utilisation de Ken-Zapper

```

FILE NUMBER          : 2
FILE NAME            : DNA
STATUS               : #2A
FILE TYPE            : BINAIRE
START ADDRESS       : #1100
FILE LENGTH         : #1F00
EXECUTION ADDRESS   : #1100
CREATED             : 190984
UPDATED             : 190984
NUMBER OF SECTORS   : 8
LOCATION ON DISK :
track : 3 sector(s) : 2 - 3 - 4 - 5 -
track : 4 sector(s) : 1 - 2 - 3 - 4 -

```

```

FILE NUMBER          : 1
FILE NAME            : AUTDEXEC.HELLO
STATUS               : #2
FILE TYPE            : BASIC
START ADDRESS       : #3EC
FILE LENGTH         : #1C
LENGTH OF TEXTBUFFER : #1B
CREATED             : 100884
UPDATED             : 100884
NUMBER OF SECTORS   : 1
LOCATION ON DISK :
track : 3 sector(s) : 1 -

```

oublie le mot de passe ensuite !), le programme donne les renseignements les plus importants concernant les fichiers : l'adresse de début d'implantation, la longueur, l'adresse d'exécution (si c'est un programme binaire), ou la longueur du tampon texte (si c'est du Basic). Ceci permettra de récupérer un fichier accidenté et de le replacer où il faut.



Mais, pour récupérer quoi que ce soit, encore faut-il savoir où chercher ! Rassurez-vous, Ken-Zapper veille et vous aide : les derniers renseignements fournis concernent le nombre de secteurs utilisés par le fichier, et leur localisation, exprimée en pistes et secteurs. Au passage, cet utilitaire montre immédiatement les fichiers dont les secteurs sont disjoints, par suite de nombreuses réécritures sur le disque. Vous saurez donc quand il est nécessaire de COMPACTer un disque, pour remettre tout cela en ordre.

Pour ce qui est de la technique de programmation, le programme se contente d'exploiter ce que dit le mode d'emploi du Ken-Dos. Il décode les 32 octets de DIRECTORY alloués à chaque fichier, à partir de l'adresse AF50H, et la File Allocation Map (à partir de AD50H). Il exploite aussi ce que le mode d'emploi ne dit pas ! Pour la curiosité, regardez donc dans la liste comment le LOCK CODE est constitué (lignes 490 à 520), et comment la DATE est composée (lignes 820 à 990). Pas évident, n'est-ce pas ?

Au fait, savez-vous que vers l'an 2035, les dates inscrites sur les fichiers seront fausses ? Dépêchez-vous d'utiliser votre Ken-Dos !

Alain MARIATTE

```

1  REM *****
2  REM *****
3  REM ***** MAZE RUN *****
4  REM ***** COLIN HARDS *****
5  REM ***** DEC 1981 *****
6  REM *****
7  REM *****
10 MODE 0:PRINT CHR$(12):COLORT 7 3 7 7:COLORG 8 1 3 5
20 CLEAR 1000:R%=41:DIM A%(R%),B%(R%),C%(R%),D%(R%)
30 ENVELOPE 0 15,5;11,5;9,5;7,5;5,5;3,5;0
40 POKE #BA2D,#5A:CURSOR 0,12:PRINT "* MAZE RUN *"
50 REM ..... Fill Array .....
60 FOR Q%=0 TO R%:READ A%(Q%),B%(Q%),C%(Q%),D%(Q%):NEXT Q%
70 WAIT TIME 120
80 PRINT CHR$(12):MODE 2A:COLORT 8 0 8 3
1000 REM ..... Draw maze .....
1010 FOR Q%=0 TO R%
1020 DRAW A%(Q%),B%(Q%) C%(Q%),D%(Q%) 1:NEXT Q%
1200 REM ..... SET UP .....
1210 DOT 68,50 5:DOT 2,0 3:X%=2:Y%=0:PRINT CHR$(12)
1230 FOR C%=15 TO 19:POKE (#BAE6-2*C%),#FF:NEXT C%
1240 REM FOR C%=28 TO 32:POKE (#B9DA-2*C%),#FF:NEXT C%
1250 CURSOR 3,3:PRINT "TIME ="
1260 CURSOR 24,3:PRINT "Best times so far are ";T1%
1270 CURSOR 46,2:PRINT T2%
1280 CURSOR 46,1:PRINT T3%
1320 Z%=GETC:IF Z%=0 THEN 1320
1330 IF Z%=9 GOTO 1320
2000 REM ..... RUN .....
2010 Z%=GETC
2020 IF Z%=16 THEN GOTO 3000
2030 IF Z%=17 THEN GOTO 3020
2040 IF Z%=18 THEN GOTO 3040
2050 IF Z%=19 THEN GOTO 3050
2090 T%=T%+1:CURSOR 10,3:PRINT T%:GOTO 2000
3000 DOT X%,Y% 8:Y%=Y%+1:GOSUB 5000:DOT X%,Y% 3:GOTO 2000
3020 DOT X%,Y% 8:Y%=Y%-1:GOSUB 5000:DOT X%,Y% 3:GOTO 2000
3040 DOT X%,Y% 8:X%=X%-1:GOSUB 5000:DOT X%,Y% 3:GOTO 2000
3050 DOT X%,Y% 8:X%=X%+1:GOSUB 5000:DOT X%,Y% 3:GOTO 2000
5000 REM ..... WALL HIT .....
5010 W%=SCRN(X%,Y%)
5020 IF W%=8 THEN RETURN
5030 IF W%=5 THEN 5200
5040 REM IF W%=3 THEN 5500
5050 SOUND 0 0 15 0 FREQ(50.0)
5060 NOISE 0 15
5070 WAIT TIME 20
5080 W%=0:T%=T%+50:SOUND OFF :NOISE OFF :DOT X%,Y% 1
5090 IF Z%=16 THEN Y%=Y%-1:GOTO 5130
5100 IF Z%=17 THEN Y%=Y%+1:GOTO 5130
5110 IF Z%=18 THEN X%=X%+1:GOTO 5130
5120 IF Z%=19 THEN X%=X%-1:GOTO 5130
5130 DOT X%,Y% 3:RETURN

```

```

5200 REM ..... FINISH .....
5210 PRINT CHR$(12)
5220 IF T1%=0 THEN 5300
5230 IF T1%<T2% THEN 5290
5240 IF T2%=0 THEN 5320
5250 IF T2%<T3% THEN 5310
5260 IF T3%=0 THEN 5330
5270 IF T3%<T1% THEN 5330
5280 GOTO 5340
5290 T3%=T2%:T2%=T1%
5300 T1%=T%:GOTO 5340
5310 T3%=T2%

5320 T2%=T%:GOTO 5340
5330 T3%=T%
5340 REM FOR C%=33 TO 37:POKE (#BAE6-2*C%),#FF:NEXT C%
5350 REM FOR C%=28 TO 32:POKE (#B9DA-2*C%),#FF:NEXT C%
5360 CURSOR 3,3:PRINT "For another game press TAB           Best times ";T1%
5371 CURSOR 3,2:PRINT "Press E to end                       ";T2%
5380 CURSOR 3,1:PRINT "Your time was ";T%
5390 CURSOR 49,1:PRINT TT3%
5400 Z%=GETC:IF Z%=0 THEN 5400
5410 IF Z%=9 THEN T%=0:GOTO 1200
5420 IF Z%=69 OR Z%=101 THEN 5440
5430 GOTO 5400
5440 PRINT CHR$(12):COLORT 15 3 0 0
5450 PRINT " Best time was ";T1%;"           ":END
10000 DATA 0,0,0,52,0,52,71,52
10010 DATA 71,52,71,0,71,0,4,0
10020 DATA 4,0,4,25,0,29,8,29
10030 DATA 8,29,8,4,8,4,12,4
10040 DATA 16,0,16,8,16,8,12,8
10050 DATA 12,8,12,33,12,33,4,33
10060 DATA 4,33,4,48,4,48,8,44
10070 DATA 5,52,13,44,13,43,13,39
10080 DATA 8,39,16,39,16,38,16,12
10090 DATA 17,12,20,12,20,11,20,4
10100 DATA 21,4,67,4,71,8,24,8
10110 DATA 24,8,24,39,20,39,28,39
10120 DATA 20,40,20,47,21,47,60,47
10130 DATA 64,51,64,35,63,43,24,43
10140 DATA 36,42,29,35,29,34,29,12
10150 DATA 30,13,40,23,35,9,48,22
10160 DATA 48,23,48,28,47,28,32,28
10170 DATA 33,29,42,38,43,38,60,38
10180 DATA 64,34,43,34,52,33,52,18
10190 DATA 51,17,46,12,47,12,67,12
10200 DATA 71,16,64,16,64,17,64,30
59999 GOTO 59999

```


Screeendump zonder printer



Een screeendump zonder printer.

Bij het lezen van de titel van dit artikel dacht u waarschijnlijk: dat kan niet. Maar het kan wel, zelfs in 16 kleuren. Hoe? Door fotograferen van het beeldscherm. Moeilijk is dat niet, als u over de juiste apparatuur beschikt en het onderstaande in acht neemt. Als toepassingen noem ik het zelf maken van wenskaarten en titeldia's voor uw vakantieserie. U hebt nodig: een spiegelreflexcamera met een lens van goede kwaliteit (een macrolens is ideaal), statief een draad- of zelfontspanner en een zeer stabiel beeld. Goede resultaten bereikt u alleen als u met RGB werkt en liefst ook met een monitor. De weg naar goede opnamen is als volgt:

- * Zet de camera op statief. Zorg ervoor dat de achterwand van de camera evenwijdig is met de voorkant van de beeldbuis.
- * Zet de camera op een zodanige afstand van het scherm, dat u dit net niet helemaal in de zoeker hebt.
- * Haal een eventueel anti-reflectiescherm voor de beeldbuis weg.
- * Gebruik bij voorkeur een film met een gevoeligheid van ISO 100. Printmachines in ontwikkelcentrales verslikken zich wel eens in de DAI-kleuren en dan leveren ze veel te fletse foto's af. Laat uw film daarom afwerken onder de garantie niet goed-gratis opnieuw afdrucken. Diafilms kunnen perfecte resultaten leveren.
- * In de kamer moet het volkomen donker zijn.
- * Stel zeer nauwkeurig scherp.
- * De belichting: voor een gelijkmatig belichte opname moet de belichtingstijd minimaal 1/4 sec. zijn. Zelf werk ik als volgt: ik stel een geschikte combinatie van sluitertijd en diafragma in en regel dan de helderheid van mijn monitor totdat de belichtingsmeter van de camera aangeeft dat ik goed zit. Voor een ISO 100 film zijn er de volgende mogelijkheden:

1 sec. bij 11 voordeel: door de grote scherptediepte zijn ook de hoeken goed scherp,

nadeel : door de lange tijd last van beeldtrilling,

1/4 sec. bij 5.6 voordeel: door de korte tijd weinig tot geen last van beeldtrilling,

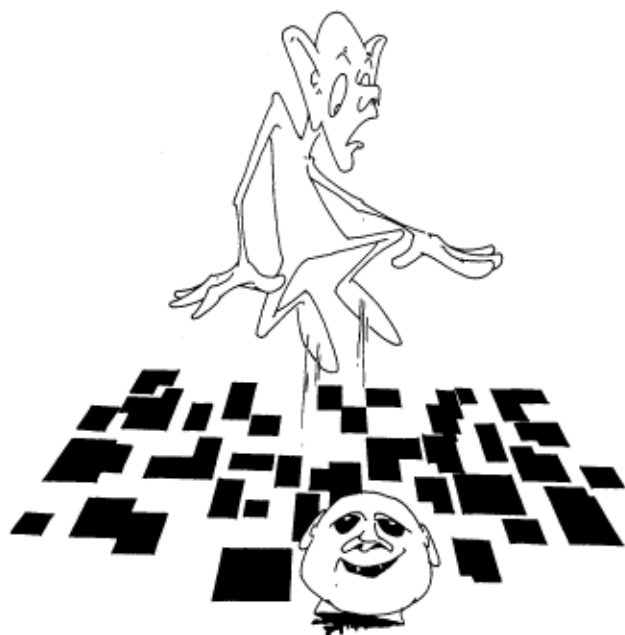
nadeel : de hoeken van het beeld zullen niet helemaal scherp zijn,

1/2 sec. bij 8 een compromis waar ik zelf meestal voor kies.

Waarschijnlijk zal de helderheid van het beeld iets groter moeten zijn dan normaal.

Als u zich aan deze punten houdt, dan zult u uitstekende resultaten bereiken. Ik wens u veel plezier en succes bij uw opnamen.

Aad de Bruijn
Heerenlaan 14
NL-3218 VL Heenvliet



PAGE 01 -- DOOLHOF

```

100 REM *** DWARS DOOR DE DOLLE
    DOOLHOF ***
110 REM *** DE BONT C *** 30-3-1985
    *****
120 GOTO 4000

200 REM *** [S] GETC-ROUTINE
-----
210 G=GETC:G=GETC:G=GETC:W=0:POKE
    #75,95
220 CC=RND(16):COLORT 8 0 8 CC:IF
    CC=8 THEN 220
230 SOUND 1 0 9 0 FREQ(RND(900)+50):
    WAIT TIME 3:SOUND OFF
240 G=GETC:IF G=0 THEN W=W+1:WAIT
    TIME 3:IF W<30 THEN 240
250 IF G=0 THEN W=0:GOTO 220
260 POKE #75,32:COLORT 8 0 8 14:
    RETURN

300 REM *** [S] CLOSE A DOOR (XD,
    YD) -----
310 P=1:FILL XD,YD XD+10,YD+10 20:
    PRINT CHR$(12);
320 FOR I=1 TO 5:DRAW XD+3,YD+I XD+
    8,YD+I 21
330 1 DRAW XD+3,YD+10-I XD+8,YD+10-I
    1 21:FOR Q=1 TO 100:NEXT
340 NEXT:LH=0:RETURN
    
```

```

400 REM *** [S] HINDERNIS
-----
410 HR=RND(9)+1:IF HR=1 AND
    RND(100)>2 THEN 410
420 PRINT CHR$(12);:BC=2:GOSUB 900:
    FOR I=1 TO 10
430 1 SOUND 1 0 15 3 FREQ(800):FOR Q=
    1 1 TO 100:NEXT
440 SOUND 1 0 15 3 FREQ(400):FOR Q=
    1 TO 100:NEXT:NEXT
450 SOUND OFF :IF HR=1 THEN 500
460 IF HR=2 THEN 600
470 IF HR=9 THEN 800
480 GOTO 700

500 REM *** [S] SLANGEKUIL
-----
510 PRINT K$;"U VALT IN DE
    SLANGEKUIL ! VAARWEL VRIEND !!"
520 PRINT K$;"HET SPEL IS VOOR U
    DEFINITIEF AFGELOPEN !!";
530 G$=CHR$(102):GOSUB 900:FOR Q=1
    TO 100:NEXT
540 G$=CHR$(103):TC=21:GOSUB 900:
    RETURN

600 REM *** [S] VALKUIL
-----
610 PRINT K$;"U BELANDT IN EEN
    VALKUIL.U KLIMT ERUIT,MAAR"
620 PRINT K$;"DAT KOST U";
630 G$=CHR$(101):GOSUB 900:SE=
    INT(100*RND(1))+20:SF=SF+SE
640 PRINT SE;" KOSTBARE
    STRAF-SECONDEN !!";:GOTO 840

700 REM *** [S] SPRINGPLANK
-----
710 PRINT K$;"U KOMT OP EEN
    SPRINGPLANK TERECHT !! VOOR U"
720 PRINT K$;"HET WEET BENT U OP
    EEN ANDERE PLEK BELAND!";
730 G$=CHR$(100):GOSUB 900:G$=" "
740 FILL XM,YM XM+10,YM+10 22:XI=XM:
    YI=YM
750 X=INT(28*RND(1))+1:Y=
    INT(18*RND(1))+1:XM=(X*10)+20
760 YM=(Y*10)+10:IF SCRNX(XM+5,YM+5)=
    0 THEN 750
770 XH=XM:YH=YM:BC=2:IF SCRNX(XM+5,
    YM+2)=8 THEN BC=0
780 GOSUB 900:GR=SCRNX(XM+5,YM+2):XG=
    XM:YG=YM:G$=CHR$(99)
790 GOSUB 900:FILL XI,YI XI+10,YI+
    10 22:GOTO 840
    
```

```

800 REM *** [S] VOEDSELPAKKET
-----
810 PRINT K$;"U VINDT 'N
VOEDSELPAKKET.NA 'N FLINKE
MAAL-"
820 PRINT K$;"TIJD GAAT U VERDER.U
WINT 100 SECONDEN !!!";
830 G$=CHR$(98):GOSUB 900:LIM=LIM+
100
840 CURSOR 10,1:PRINT "DRUK OP EEN
TOETS VOOR 'T VERVOLG";
850 LH=0:SH=0:G=GETC:G=GETC:G=GETC
860 G=GETC:IF G=0 THEN 860
870 G$=CHR$(99):GOSUB 900:PRINT
CHR$(12);:RETURN

900 REM *** [S] CALL OF FGT (XG,YG,
TH,TC,HS,VS,G$,BF) ----
910 SOUND 1 0 15 3 FREQ((XG+YG+
25)*2):POKE #2F0,BC*#40+TC
920 POKE #2F1,BF*#80+TH:POKE #2F2,
XG MOD 256
930 POKE #2F3,XG SHR 8:POKE #2F4,YG:
POKE #2F5,HS
940 POKE #2F6,VS:CALLM #300,G$:
SOUND OFF :RETURN

1000 REM *** DOOLHOF-GENERATOR
(GEWIJZIGDE VERSIE UIT
1010 REM *** NOS-HOBBYSCHOOP
UITZENDING VAN 26-6-1983)
1020 CURSOR 20,0:PRINT "EVEN GEDULD
A.U.B!";:X=16:Y=10

PAGE 03 -- DOOLHOF

1030 D(X,Y)=9:FILL 11,0 319,210 21:
TH=0
1040 T=0:R1=0:R2=0:R3=0:R4=0:IF X+
2>28 THEN 1070
1050 IF D(X+2,Y)<>0 THEN 1070
1060 DX=2:DY=0:T=T+1:R1=1
1070 IF Y+2>18 THEN 1100
1080 IF D(X,Y+2)<>0 THEN 1100
1090 DX=0:DY=2:T=T+1:R2=1
1100 IF X<2 THEN 1130
1110 IF D(X-2,Y)<>0 THEN 1130
1120 DX=-2:DY=0:T=T+1:R3=1
1130 IF Y<2 THEN 1160
1140 IF D(X,Y-2)<>0 THEN 1160
1150 DX=0:DY=-2:T=T+1:R4=1
1160 IF T=0 THEN 1250
1170 IF T<>1 THEN 1330

1180 REM *** 1 AANSLUITEND HOKJE VRIJ
1190 D(X+0.5*DX,Y+0.5*DY)=1:XQ=X+
0.5*DX+2:YQ=Y+0.5*DY+1
1200 FILL XQ*10,YQ*10 (XQ*10)+10,
(YQ*10)+10 20
1210 XG=(X+2)*10:YG=(Y+1)*10
1220 TC=23:G$=CHR$(98):GOSUB 900:X=X+
DX:Y=Y+DY
1230 XG=(X+2)*10:YG=(Y+1)*10
1240 TC=22:G$=CHR$(97):GOSUB 900:D(X,
Y)=-10*DX-DY:GOTO 1040

```

```

1250 REM *** GEEN AANSLUITEND HOKJE
VRIJ DOE STAP TERUG
1260 FILL (X+2)*10,(Y+1)*10 ((X+
2)*10)+10,((Y+1)*10)+10 20
1270 IF D(X,Y)=9 THEN 1410
1280 BK=D(X,Y):IF ABS(BK)=2 THEN 1300
1290 X=X+BK/10:GOTO 1310
1300 Y=Y+BK
1310 FILL (X+2)*10,(Y+1)*10 ((X+
2)*10)+10,((Y+1)*10)+10 20
1320 GOTO 1040

1330 REM *** >1 AANSLUITEND HOKJE
VRIJ-KIES ER EEN UIT
1340 DR=INT(4*RND(1))+1
1350 ON DR GOTO 1360,1380,1390,1370
1360 IF R1=1 THEN DX=2:DY=0:GOTO 1190
1370 IF R4=1 THEN DX=0:DY=-2:GOTO
1190
1380 IF R2=1 THEN DX=0:DY=2:GOTO 1190
1390 IF R3=1 THEN DX=-2:DY=0:GOTO
1190
1400 GOTO 1340

1410 REM *** INGANG EN UITGANG
1420 COLORG 8 0 1 14:FILL 0,0 330,9
21
1430 Y=(INT(18*RND(1))+1)*10:IF
SCRN(25,Y+5)=0 THEN 1430
1440 FILL 0,201 330,210 21:FILL 10,Y
20,Y+10 20

1450 Y=(INT(18*RND(1))+1)*10:IF
SCRN(305,Y+5)=0 THEN 1450
1460 FILL 310,Y 320,Y+10 20

1500 REM *** HINDERNISSEN
1510 FOR I=1 TO 10
1520 1 X=INT(28*RND(1))+1:X=(X*10)+20:
1 Y=INT(18*RND(1))+1
1530 1 Y=(Y*10)+10:IF SCRN(X+5,Y+5)=0
1 THEN 1520
1540 FILL X,Y X+10,Y+10 22:NEXT:LH=0:
SH=0

2000 REM *** ZOEK UW WEG
-----
2010 SEC=0:SF=0:WAIT TIME 2:POKE
#1BF,#FF:POKE #1BE,#FF
2020 PRINT CHR$(12);:LIM=300:XM=0:YM=
100:P=0:GR=8:BC=0
2030 GR=SCRN(XM+5,YM+2):XG=XM:YG=YM:
TC=23:G$=CHR$(99)
2040 GOSUB 900:XH=XM:YH=YM:T$="":IF
GR=1 THEN GOSUB 400
2050 SEC=
(#FFFF-PEEK(#1BE)-(PEEK(#1BF)*25
6))/50:EF=SEC+SF
2060 IF LH<>LIM THEN CURSOR 50,3:
PRINT "LIM=";LIM;" ";
2070 IF SH<>EF THEN CURSOR 50,2:
PRINT "SEC=";EF;" ";

```

```

2080 IF HR=1 THEN 3140
2090 IF SEC+SF>LIM THEN 3100
2100 G=GETC:IF G=0 THEN 2050
2110 IF G=16 AND SCRNXM+5,YM+11<>0
THEN YM=YM+10
2120 IF G=17 AND SCRNXM+5,YM-1<>0
THEN YM=YM-10
2130 IF XM=0 THEN 2150
2140 IF G=18 AND SCRNXM-5,YM+5<>0
THEN XM=XM-10
2150 IF G=19 AND SCRNXM+15,YM+5<>0
THEN XM=XM+10
2160 IF XM=20 AND P=0 THEN XD=9:YD=
YM:GOSUB 300:GOTO 2030
2170 IF XM=320 THEN 3000
2180 FILL XH+2,YH+1 XH+8,YH+9 GR
2190 BC=0:LH=LIM:SH=SEC+SF:GOTO 2030

3000 REM *** U BENT GESLAAGD
-----
3010 G$=CHR$(99):SEC=
(#FFFF-PEEK(#1BE)-(PEEK(#1BF)*25
6))/50
3020 PRINT CHR$(12);:POKE #75,95:TC=
23:XG=320:YG=YM:ST=0
3030 XD=310:YD=YM:GOSUB 300:GOSUB
900:G=GETC:G=GETC:G=GETC
3040 FOR I=1 TO 5:IF GETC<>0 THEN ST=

PAGE 05 -- DOOLHOF

1
3050 WAIT TIME 3:NEXT:IF ST=1 THEN 3200
3200
3060 G$=CHR$(104):GOSUB 900
3070 FOR I=1 TO 5:IF GETC<>0 THEN ST=
1
3080 WAIT TIME 3:NEXT:IF ST=1 THEN

3090 G$=CHR$(99):GOSUB 900:GOTO 3040

3100 REM *** U BENT VERHONGERD
-----
3110 XG=XM:YG=YM:TC=21:G$=CHR$(103):
GOSUB 900
3120 PRINT CHR$(12);"U BENT VAN
HONGER OMGEKOMEN !!"
3130 PRINT "HET SPEL IS VOOR U
DEFINITIEF AFGELOPEN !!"
3140 MEL$="KKKKjUUKK9K..KKKKjUUKK9K":
TP=15:GOTO 3300

3200 REM *** HET EINDE
-----
3210 PRINT CHR$(12);"U BENT VEILIG
DOOR DE DOOLHOF GERAAKT"
3220 PRINT "EN WEL IN";SEC+SF;"
SECONDEN !!"
3230 MEL$=
"KKUjjUK9))9KK9..KKUjjUK9))9K9))
":TP=10

```

```

3300 REM *** UW KEUZE
-----
3310 FOR I=0 TO LEN(MEL$)-1:T$=
MID$(MEL$,I,1)
3320 1 F=ASC(T$)+90:IF TG$="." THEN F=
1 20000
3330 SOUND 1 0 15 0 FREQ(F):WAIT
TIME TP:SOUND OFF :NEXT
3340 CURSOR 10,0:PRINT "WILT U
OPNIEUW SPELEN (J/N) ";
3350 GOSUB 200:IF G=74 OR G=106 THEN
100
3360 POKE #75,95:PRINT CHR$(12);
TAB(22);"E I N D E"
3370 GOTO 5000

4000 REM *** TITELPAGINA
-----
4010 CLEAR 5000:DIM CL(3),D(28,18):
POKE #75,32
4020 XG=0:YG=0:G$="":TC=23:TH=1:HS=
11:VS=11:BC=0:BF=0
4030 ENVELOPE 0 15:PRINT CHR$(12);
4040 COLORG 8 0 1 14:MODE 6A:COLORT
8 0 8 9
4050 FOR X=10 TO 42:CURSOR X,1:POKE
#76,#FF:NEXT
4060 POKE #AA7C,#FF:POKE #A374,#FE:
POKE #9C6C,#FD
4070 POKE #9564,#FC:POKE #8E5C,#FB:
POKE #8754,#FA
4080 FOR I=0 TO 4:TC=21:TK=21:IF I=4
THEN TC=23:TK=22
4090 1 DRAW 40+I,40+I 210+I,40+I TK
4100 1 DRAW 210+I,40+I 280+I,160+I TK
4110 1 DRAW 280+I,160+I 100+I,160+I TK
4120 1 DRAW 100+I,160+I 40+I,40+I TK
4130 1 XG=100+I:YG=130+I:G$="DWARS":
1 GOSUB 900
4140 1 XG=90+I:YG=110+I:G$="DOOR":
1 GOSUB 900
4150 1 XG=80+I:YG=90+I:G$="DE":GOSUB
1 900
4160 1 XG=70+I:YG=70+I:G$="DOLLE":
1 GOSUB 900
4170 XG=60+I:YG=50+I:G$="DOOLHOF":
GOSUB 900:NEXT

4180 POKE #7556,#DE:POKE #74D0,#DF:
POKE #744A,#D9
4190 CURSOR 43,3:PRINT "GESCHREVEN
DOOR : "
4200 CURSOR 51,2:PRINT "DE BONT C"
4210 CURSOR 10,1:PRINT "DRUK OP EEN
TOETS OM TE BEGINNEN";
4220 TH=0:BF=1:GOSUB 200:MODE 2A

```

```

4500 REM *** INFO
-----
4510 MODE 0:PRINT CHR$(12);:K$="
* ":COLORT 8 0 8 14
4520 FOR X=5 TO 52:FOR Y=0 TO 23
STEP 23:CORSOR X,Y
4530 POKE #76,#FF:PRINT "*";:NEXT:
NEXT
4540 FOR X=5 TO 52 STEP 47:FOR Y=1
TO 22:CORSOR X,Y
4550 POKE #76,#FF:PRINT "*";:NEXT:
NEXT:CORSOR 0,22
4560 POKE #BF68,#D9:POKE #BEE2,#DA:
POKE #BDD6,#DO
4570 POKE #BAB2,#D7:POKE #B9A6,#DD:
POKE #B89A,#DE
4580 POKE #B708,#DF:POKE #B5FC,#DO:
POKE #B46A,#D6
4590 PRINT K$;"(>>>***=====DE DOLLE
DOOLHOF-----***<<<<)"
4600 PRINT K$;"(>>>>*****=====
-----*****<<<<<<)"
4610 PRINT K$
4620 PRINT K$;"DE BEDOELING VAN DIT
SPEL IS DAT U ZO SNEL"
4630 PRINT K$;"MOGELIJK DOORHEEN DE
DOOLHOF LOOPT! U MOET"
4640 PRINT K$;"SNEL ZIJN,WANT U
LOOPT HET RISICO VAN HON-"
4650 PRINT K$;"GER OM TE KOMEN !! U
KUNT BEWEGEN MET UW 4"
4660 PRINT K$;"CURSORTOETSEN. LET
WEL OP,ER ZIJN DIVERSE"
4670 PRINT K$;"HINDERNISSEN OP UW
WEG,EN WEL : "
4680 PRINT K$;"1) VOEDSELPAKETTEN:
ALS U HIER AANKOMT WORD"
4690 PRINT K$;" UW LOOPTIJD MET
100 SECONDEN VERLENGD!!"
4700 PRINT K$;"2) VALKUILEN:HIER
KUNT U TOT 100 SECONDEN"
4710 PRINT K$;" TIJD VERLIEZEN !!"
4720 PRINT K$;"3) SPRINGPLANKEN:DEZE
ZULLEN U WEGSLINGE-"
4730 PRINT K$;" REN,ZODAT U OP EEN
WILLEKEURIGE PLAATS"
4740 PRINT K$;" IN DE DOOLHOF KAN
TERECHT KOMEN !!"
4750 PRINT K$;"4) SLANGEKUIL:DE KANS
HIEROP IS ERG KLEIN,"

```

```

4760 PRINT K$;" MAAR DEZE KUIL IS
STEEDS DODELIJK !!"
4770 PRINT K$;"U KUNT NOOIT ZIEN
WELKE HINDERNISSEN OP UW"
4780 PRINT K$;"WEG LIGGEN, EN U ZULT
ZE OOK NOOIT KUNNEN"
4790 PRINT K$;"VERMLIJDEN !!" :COLORG
8 0 3 14
4800 PRINT K$;" WILT U DE DOOLHOF
ZIEN GROEIEN (J/N)";
4810 GOSUB 200:IF G=78 OR G=110 THEN
COLORG 0 0 0 14
4820 PRINT CHR$(12);:MODE 6A:K$="
":GOTO 1000
5000 REM ----- EINDE
-----

```

NEW SOFTWARE

Disk Based Dbasic

- For a description of the software see DAINAMIC newsletter 29
- This software package is yet available on the following floppy-drive systems :
 - Indata 2 * 80k drives with DOS 1.0 or CP/M slavedos eproms.
 - Indata 2 * 160k drives with MDOS3 slavedos eproms.
 - Indata 2 * 320k drives with MDOS3 slavedos eproms.
- The package contains :
 - a bootstrap.
 - the DBASIC V2.2 programming language interpreter.
 - the configuration file (CONFIG.CFG)
 - the file handler (DBFIL.SYS)
 - the basic dos (DBDOS.SYS)
 - one or more BIOS's (BIOSxxx.SYS)
 - the DCR driving extension (DCR.SYS)
 - the cross-reference utility (XREF.SYS)
 - the function keys extension (KEY.SYS)
 - the cassette driving extension (CAS.SYS)
 - a file copy utility (SYS0.SYS)
- Three manuals are included in the package.
- The END-USER price is **4000 Bfr.**
- Upgrade from DCR or CASSETTE version : **2000 Bfr.**
- BIOS's for other drive systems are in development

Chacun connaît des hauts et des bas.

Certains jours, tout va bien et d'autres, tout va mal.

Depuis longtemps, on suppose que ceci répond à des lois mathématiques.

Le docteur Wilhem FLIESS (1858-1928) et le docteur Hermann SWOBODA (1873-1963) ont posés les bases de la théorie du BIORYTHME.

Selon ces lois, notre vie serait régie par trois cycles:

- le cycle physique ou masculin qui a une période de 23 jours
- le cycle émotionnel ou féminin qui a une période de 28 jours
- le cycle intellectuel qui a une période de 33 jours.

Ces cycles sont sinusoidaux et définissent des alternances positives et négatives.

Les jours où les courbes passent par zéro sont critiques.

L'amplitude des courbes indique les influences positives ou négatives.

Les trois cycles débutent le jour de la naissance.

Pour établir un biorythme, il suffira de tracer ces trois sinusoides pour la période désirée.

Pour cela, il faut calculer le nombre de jours qui se sont écoulés depuis la naissance.

Le programme proposé est très complet. Il affiche au MENU:

- JOURS DE LA SEMAINE: connaissant une date, le programme calcule quel est le jour qui y correspond.
- ECART ENTRE DEUX DATES: connaissant deux dates, le programme calcule combien de jours séparent ces dates.
- SIGNES DU ZODIAQUE: en fonction de la date de la naissance, le programme calcule quel est le signe du Zodiaque qui y correspond.
- BIORYTHME: ce programme exploite les trois premiers afin d'établir les sinusoides du BIORYTHME. Les trois courbes apparaissent successivement sur l'écran.

Le programme est conversationnel



```

10  MODE 0:PRINT CHR$(12):COLORT 9 0 0 0:RESTORE:PRINT
20  PRINT "  MENU:" :PRINT
30  PRINT "    JOURS DE LA SEMAINE                1"
40  PRINT "    ECART ENTRE DEUX DATES              2"
50  PRINT "    SIGNES DU ZODIAQUE                      3"
60  PRINT "    BIORYTHME                                4"
70  INPUT "      choisissez votre programme:";R:PRINT :PRINT
80  ON R GOTO 200,300,500,600
90  PRINT "CE PROGRAMME N'EXISTE PAS.RECOMMENCEZ.":PRINT :GOTO 70
200 PRINT CHR$(12):PRINT
210 PRINT "JOURS DE LA SEMAINE.":PRINT :PRINT
220 PRINT "  DONNEZ LA DATE: jour mois annee":PRINT
230 PRINT "EXEMPLE:9 (RETURN) 4 (RETURN) 83 (RETURN)"
240 PRINT " pour la date du 9 avril 1983.":PRINT
250 INPUT J%:INPUT M%:INPUT A%
260 GOSUB 2000
270 PRINT :PRINT "          CE JOUR EST UN ";J$(S%)
280 GOTO 2700
300 PRINT CHR$(12):PRINT
310 PRINT "ECART ENTRE DEUX DATES.":PRINT
320 PRINT "DONNEZ LA PREMIERE DATE jour mois annee":PRINT
330 PRINT "EXEMPLE: 9 (RETURN) 4 (RETURN) 83 (RETURN)"
340 PRINT " pour la date du 9 avril 1983.":PRINT
350 INPUT J%:INPUT M%:INPUT A%
360 GOSUB 2020:PRINT
370 C1%=C%
380 PRINT "DONNEZ LA DEUXIEME DATE jour mois annee":PRINT
390 INPUT J%:INPUT M%:INPUT A%
400 GOSUB 2020:PRINT :PRINT
410 PRINT "          L'ECART EST DE ";C%-C1%," JOURS."
420 GOTO 2700
500 PRINT CHR$(12):RESTORE:PRINT
510 PRINT "SIGNES DU ZODIAQUE.":PRINT
520 PRINT "DONNEZ LE JOUR ET LE MOIS DE VOTRE NAISSANCE.":PRINT
530 PRINT "PAR EXEMPLE:9 (RETURN) 4 (RETURN)"
540 PRINT "pour le 9 avril."
550 INPUT J%:INPUT M%
560 GOSUB 2500
570 PRINT :PRINT "  VOTRE SIGNE DU ZODIAQUE: ";Z$(I%)
580 GOTO 2700
600 PRINT CHR$(12):COLORT 12 0 12 12
610 POKE #BF69,#5A
620 CURSOR 3,22
630 PRINT "BIORYTHME":PRINT
640 FOR X=#BF67 TO #BF5D STEP -2.0
650 POKE X,42
660 POKE X-30,42
670 NEXT
680 POKE #BESC,#CF
685 PRINT
690 INPUT "QUEL EST VOTRE PRENOM:";P$
695 PRINT :PRINT
700 PRINT "QUELLE EST VOTRE DATE DE NAISSANCE:"
710 PRINT "  par exemple:9(RETURN) 4(RETURN) 83(RETURN)"
720 PRINT "  (pour 9 avril 1983)"
730 INPUT J%:INPUT M%:INPUT A%
731 GOSUB 2000:C1%=C%
735 PRINT :PRINT
740 PRINT "POUR QUEL MOIS DESIREZ-VOUS VOTRE BIORYTHME:"
750 PRINT "  par exemple 7(RETURN) 82(RETURN)"
760 PRINT "  pour juillet 1982"
770 INPUT MB%:INPUT AB%
780 WAIT TIME 50
790 PRINT CHR$(12):COLORT 12 0 12 12
800 POKE #BF69,#5A

```

```

810 CURSOR 2,22
820 PRINT "BIORYTHME DE":PRINT
830 POKE #BE5D,#5A
840 CURSOR 4,20:PRINT P$:PRINT
850 POKE #BD50,#CF
855 PRINT
860 GOSUB 2000
870 PRINT TAB(6);"VOUS ETES NE UN ";J$(S%)
880 PRINT
890 POKE #BBBE,#CE
900 GOSUB 2500
905 PRINT
910 PRINT TAB(6);"VOTRE SIGNE DU ZODIAQUE EST: ";Z$(I%)
920 POKE #BA2C,#CD
925 PRINT :PRINT
930 PRINT "(donnez une impulsion SPACE ";
931 PRINT "pour la suite du programme.)"
935 IF GETC(>32 THEN 935
936 J%=1:M%=ME%:A%=AB%:GOSUB 2000
937 X=((C%-C1%)*8.0)-31.0
940 PRINT CHR$(12):MODE 6A:COLORT 14 0 0 0:COLORG 14 0 8 3
950 FOR N=1.0 TO 31.0
960 C=8.0
970 IF N=1.0 OR N=5.0 OR N=10.0 OR N=15.0 OR N=20.0 OR N=25.0 OR N=3
0.0 THEN C=0.0
980 DRAW (24+N*8),0 (24+N*8),230 C
990 NEXT
1000 DRAW (24+8),110 272,110 8
1010 CURSOR 0,3
1020 PRINT " 1 5 10 15 20 25 30"
1040 CURSOR 0,2:PRINT "PHYSIQUE . . . . ."
1050 FOR X1=31.0 TO 272.0 STEP 2.0:X2=X+X1
1060 Y=80.0*SIN(2.0*PI*X2/184.0)+110.0
1070 DOT X1,Y 0
1080 NEXT
1090 CURSOR 35,2:PRINT "(appuyez sur SPACE)"
1100 IF GETC(>32 THEN 1100
1105 CURSOR 35,2:PRINT " "
1110 CURSOR 5,1:PRINT "EMOTIONNEL . . . . .";
1120 FOR X1=31.0 TO 272.0:X2=X+X1
1130 Y=80.0*SIN(2.0*PI*X2/224.0)+110.0
1140 DOT X1,Y 0
1150 NEXT
1160 CURSOR 35,2:PRINT "(appuyez sur SPACE)"
1170 IF GETC(>32.0 THEN 1170
1180 CURSOR 35,2:PRINT " "
1190 CURSOR 10,0:PRINT "INTELLECTUEL-----";
1200 FOR X1=31.0 TO 272.0 STEP 0.5:X2=X+X1
1210 Y=80.0*SIN(2.0*PI*X2/264.0)+110.0
1220 DOT X1,Y 0
1230 NEXT
1240 CURSOR 33,2:PRINT "(appuyez sur SPACE"
1250 CURSOR 33,1:PRINT "pour revenir au MENU)"
1260 IF GETC(>32.0 THEN 1260
1270 GOTO 10
1999 END
2000 DIM J$(7.0)
2010 J$(1.0)="LUNDI"
2011 J$(2.0)="MARDI"
2012 J$(3.0)="MERCREDI"
2013 J$(4.0)="JEUDI"
2014 J$(5.0)="VENDREDI"
2015 J$(6.0)="SAMEDI"
2016 J$(7.0)="DIMANCHE"
2020 A1%=INT(A%/100.0)
2030 A2%=A%-100*A1%

```



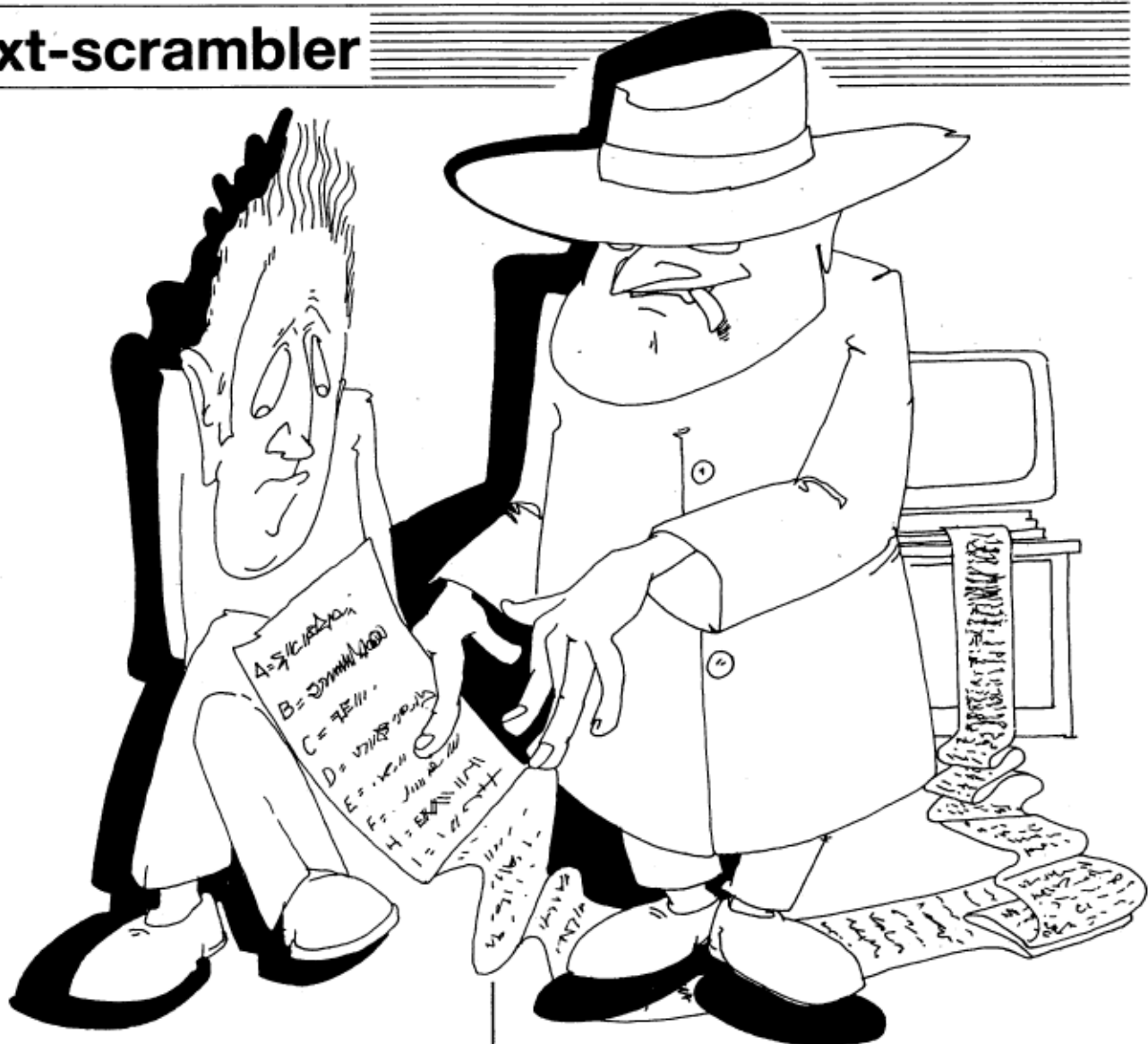
```

2040 N%=0
2050 IF M%>2 THEN 2140
2060 N%=2
2070 IF A2%=0 THEN 2120
2080 R%=A2%-4*INT(A2%/4.0)
2090 IF R%<>0.0 THEN 2140
2100 N%=1
2110 GOTO 2140
2120 R%=A1%-4*INT(A1%/4.0)
2130 IF R%=0.0 THEN N%=1
2140 C%=INT(365.25*A2%)+INT(30.56*M%)+N%+J%
2150 S%=3+C%-7*INT((C%+2.0)/7.0)
2160 RETURN
2500 DIM Z$(12.0)
2510 FOR I%=1 TO 12
2520 READ Z$(I%)
2530 NEXT
2560 I%=M%:L%=20
2570 ON M% GOTO 2610,2610,2600,2610,2600,2600,2590,2580,2590,2580,260
0,2580
2580 L%=L%+1
2590 L%=L%+1
2600 L%=L%+1
2610 IF J%<L% THEN 2630
2620 I%=I%+1
2630 IF I%<=12 THEN 2650
2640 I%=1
2650 RETURN
2700 CURSOR 0,5
2710 PRINT "donnez une impulsion SPACE pour revenir au MENU."
2720 IF GETC<>32.0 THEN GOTO 2720
2730 GOTO 10
10000 DATA "CAPRICORNE","VERSEAU","POISSON","BELIER"
10010 DATA "TAUREAU","GEMEAUX","CANCER","LION"
10020 DATA "VIERGE","BALANCE","SCORPION","SAGITTAIRE"

```



Text-scrambler



PAGE 01 -- TEXT-SCRAMBLER

```

100 REM *** TEXT SCRAMBLER-DECODER
    *****
110 REM *** WRITTEN BY : DE BONT
    CORNEEL / 18-2-1985 *****
120 REM
    *****
    *****
130 GOTO 1000

200 REM *** [S] PLACE STRING IN
    ARRAY *****
210 WW$(AR)=LINE$:AR=AR+1:LINE$=""
220 IF WW$(AR)="" THEN WW$(AR)=" "
230 RETURN

300 REM *** [S] INPUT S$ (KEY
    STRING) *****
310 G=GETC:G=GETC:G=GETC
320 G=GETC:IF G=0 THEN WAIT TIME 3:
    GOTO 320
330 IF G=9 THEN S$=W$:CURSOR 9,1:
    PRINT S$;:RETURN
340 IF G=8 AND LEN(S$)>1 THEN 390
350 IF G=32 THEN G=95:GOTO 380

```

```

360 IF G=13 THEN RETURN
370 IF G<65 OR G>90 THEN 310
380 S$=S$+CHR$(G):PRINT CHR$(G);:
    GOTO 310
390 S$=LEFT$(S$,LEN(S$)-1):PRINT
    CHR$(G);:GOTO 310

400 REM *** [S] GETC-ROUTINE
    *****
410 G=GETC:G=GETC:G=GETC
420 SOUND 1 0 9 0 FREQ(RND(950)+50):
    WAIT TIME 3:SOUND OFF
430 CC=RND(16):POKE #B46A,#DO+CC:IF
    CC=8 THEN 430
440 G=GETC:IF G=0 THEN W=W+1:WAIT
    TIME 3:IF W<30 THEN 440
450 IF G=0 THEN W=0:GOTO 420
460 POKE #B46A,#DO:RETURN

500 REM *** [S] INPUT L$ (LINE
    STRING) *****
510 G=GETC:G=GETC:G=GETC
520 G=GETC:IF G<8 OR G>90 THEN WAIT
    TIME 3:GOTO 520
530 IF G=8 AND LEN(L$)>0 THEN 590
540 IF G=13 THEN RETURN

```

```

550 IF G=34 THEN 520
560 IF G<32 OR G>90 THEN 510
570 L$=L$+CHR$(G)
580 PRINT CHR$(G);:GOTO 510
590 L$=LEFT$(L$,LEN(L$)-1):GOTO 580

600 REM *** [S] SCRAMBLING
*****
610 FOR I=0 TO LEN(L$)-1:T$=MID$(L$,
I,1)

PAGE 02 -- TEXT-SCRAMBLER

620 1 U$=CHR$(ASC(T$)+WW(NR)):LINE$=
1 LINE$+U$
630 1 NR=NR+1:IF NR=42 THEN NR=0
640 NEXT:GOTO 200

700 REM *** [S] PAGINA-TITLE (A$,B$,
C$) *****
710 MODE 0:PRINT CHR$(12);:COLORT 8
0 8 14:POKE #BFEE,#DD
720 POKE #BF68,#DA:POKE #BEE2,#DO:
POKE #BE5C,#F2:NR=0
730 POKE #BDD6,#DA:POKE #BD50,#DO:
FOR Y=22 TO 23
740 1 FOR X=14 TO 22:CURSOR X,Y:POKE
1 #76,#FF:CURSOR X+24,Y
750 POKE #76,#FF:NEXT:NEXT:CURSOR
30,19:POKE #76,#FF
760 POKE #8A,81:POKE #8B,189:CURSOR
14,23:K$=" *- *- "
770 PRINT ">";K$;A$;K$;"<":PRINT
TAB(14);">";K$;
780 PRINT "*****";K$;"<":
PRINT TAB(14);B$
790 PRINT TAB(14);C$:PRINT TAB(14);
795 PRINT ">>>>****=-=-=-O=-=-=-"
****<<<<":RETURN

800 REM *** [S] DEMO PASSWORD
*****
810 W$=W$+CHR$(68)+CHR$(69)+
CHR$(95)+CHR$(66)+CHR$(79)
820 W$=W$+CHR$(78)+CHR$(84)+
CHR$(95)+CHR$(67)+CHR$(79)
830 W$=W$+CHR$(82)+CHR$(78)+
CHR$(69)+CHR$(69)+CHR$(76)
840 W$=W$+CHR$(95)+CHR$(79)+
CHR$(79)+CHR$(83)+CHR$(84)
850 W$=W$+CHR$(69)+CHR$(73)+
CHR$(78)+CHR$(68)+CHR$(69)
860 W$=W$+CHR$(95)+CHR$(66)+
CHR$(65)+CHR$(65)+CHR$(82)
870 W$=W$+CHR$(76)+CHR$(69)+
CHR$(95)+CHR$(72)+CHR$(69)
880 W$=W$+CHR$(82)+CHR$(84)+
CHR$(79)+CHR$(71)+CHR$(95)
890 RETURN

900 REM *** [S] YELLOW SQUARE
*****
910 CURSOR X,Y:POKE #76,#FF:PRINT
L$;:RETURN

```

```

1000 REM *** INIT
*****
1010 CLEAR 20000:MODE 0:PRINT
CHR$(12);:COLORT 8 0 8 14
1020 DIM WW(42),WW$(255):GOSUB 800
1030 PW=0:ST=0:GOTO 4110

PAGE 03 -- TEXT-SCRAMBLER

1100 REM *** INFO
*****
1110 MODE 0:PRINT CHR$(12);:POKE
#BF68,#DD:L$=CHR$(1)
1120 FOR X=2 TO 58:Y=23:GOSUB 900:Y=
0:GOSUB 900:NEXT
1130 L$=CHR$(127):FOR Y=1 TO 23:X=2:
GOSUB 900:X=58
1140 GOSUB 900:NEXT:K$=" "+L$+"
":POKE #BEE2,#DB
1150 POKE #BE5C,#DO:POKE #BB38,#D6:
POKE #B9A6,#D7
1160 POKE #B814,#D9:POKE #B708,#DA:
POKE #B682,#DB
1170 POKE #B5FC,#DD:POKE #B4F0,#DF:
POKE #B46A,#DO:L$=" "
1180 FOR X=9 TO 10:FOR Y=4 TO 14:
GOSUB 900:NEXT:NEXT
1190 CURSOR 16,22:PRINT "TEXT
SCRAMBLER-DECODER"
1200 CURSOR 16,21:PRINT
"*****"
1210 PRINT K$;"THIS PROGRAM ALLOWS
YOU TO SCRAMBLE OR DE-"
1220 PRINT K$;"CODE ANY KIND OF
TEXT, BY USE OF A SECRET"
1230 PRINT K$;"KEYWORD KNOWN ONLY
BY YOU !! THE KEYWORD"
1240 PRINT K$;"YOU WILL GIVE ME
CAN BE ANY WORD OR LINE"
1250 PRINT K$;"AS LONG AS YOU USE
ONLY CAPITAL CHARAKTERS"
1260 PRINT K$;"AND SPACES (NO
NUMBERS OR SYMBOLS)"
1270 PRINT K$;" 1) THIS COMPUTER
WILL SCRAMBLE ANY TEXT"
1280 PRINT K$;" WICH YOU HAVE
TYPED IN !! THE SCRAMBLED"
1290 PRINT K$;" LINES WILL BE
STORED AWAY IN AN ARRAY !"
1300 PRINT K$;" 2) THIS COMPUTER
WILL DECODE ANY TEXT IT"
1310 PRINT K$;" CAN FIND IN HIS
ARRAY. THE DECODED TEXT"
1320 PRINT K$;" WILL BE SHOWN ON
YOUR SCREEN ONLY !"
1330 PRINT K$;" 3) YOU CHOOSE YOUR
RECORD-MEDIUM:"
1340 PRINT K$;" AUDIO-TAPE OR
DCR-TAPE"

```

```

1350 PRINT K$;" 4) YOU CAN SAVE YOUR
ARRAY"
1360 PRINT K$;" 5) YOU CAN LOAD A
NEW ARRAY"
1370 PRINT K$;" 6) YOU CAN STOP THE
PROGRAM"
1380 PRINT K$;"";IF PW=1 THEN 1450
1390 PRINT K$;" FIRST GIVE ME THE
KEY-WORD (42 CHARAKTERS)"

```

PAGE 04 -- TEXT-SCRAMBLER

```

1400 PRINT K$;"
-----
-----"
1410 CURSOR 9,1:S$="":GOSUB 300:PW=1
1420 IF LEN(S$)>42 THEN S$=LEFT$(S$,
42)
1430 IF LEN(S$)<42 THEN S$=S$+
CHR$(95):GOTO 1430
1440 FOR I=0 TO LEN(S$)-1:WW(I)=
ASC(MID$(S$,I,1))-60:NEXT
1450 CURSOR 9,1:PRINT S$+" ";:CURSOR
9,2
1460 PRINT "MAKE YOUR CHOICE:GIVE A
NUMBER BETWEEN 1-6";
1470 GOSUB 400:IF G<49 OR G>54 THEN
1470
1480 ON G-48 GOTO 2000,3000,4000,
5000,6000,7000
1490 GOTO 1470

2000 REM *** SCRAMBLE YOUR TEXT
*****
2010 B$="PLEASE GIVE ME YOUR
TEXTLINES NOW"
2020 C$="WHEN YOU SAY 'STOP',I
WILL STOP"
2030 A$="SCRAMBLE TEXT":GOSUB 700:AR=
0
2040 L$="":GOSUB 500:PRINT :POKE
#BD50,#D4
2050 IF L$="" THEN L$=" "
2060 GOSUB 600:POKE #BD50,#D0
2070 IF L$="STOP" OR AR=256 THEN 1100
2080 GOTO 2040

3000 REM *** DECODE YOUR TEXT
*****
3010 B$="I WILL DECODE EACH DATALINE
I CAN"
3020 C$="FIND,WHEN YOU PRESS YOUR
SPACEBAR"
3030 A$="DECODE A TEXT":GOSUB 700:AR=
0
3040 L$=WW$(AR):IF L$="STOP" OR L$=
"" THEN 1100
3050 FOR I=0 TO LEN(L$)-1:T$=MID$(L$,
I,1)
3060 1 PRINT CHR$(ASC(T$)-WW(NR));:NR=
NR+1:IF NR=42 THEN NR=0
3070 NEXT:PRINT :GOSUB 400:AR=AR+1:
GOTO 3040

```

```

4000 REM *** CHOOSE BETWEEN AUDIO OR
DCR *****
4010 B$="IF YOU HAVE TWO RECORDERS,
YOU CAN"
4020 C$="CHOOSE ONE OF THEM : DCR OR
AUDIO"
4030 A$="CHOOSE A TAPE":GOSUB 700
4040 CURSOR 10,16:PRINT "AUDIO OR

```

PAGE 05 -- TEXT-SCRAMBLER

```

DCR (A/D) ";
4050 GOSUB 400:IF G=65 THEN 4080
4060 IF G=68 THEN ST=1:GOTO 4110
4070 GOTO 4050
4080 M1$="AUDIO":M2$="SET RECORD,
START TAPE"
4090 CALLM #FOOO:REM CAS
4100 GOTO 4140
4110 M1$="DCR":M2$="INSERT
WRITE-ENABLED CASSETTE"
4120 CALLM #FOOO:REM DCR
4130 IF ST=0 THEN 1100
4140 CURSOR 10,14:PRINT "YOU CHOSE
FOR ";M1$
4150 CURSOR 10,12:PRINT "PRESS A KEY
FOR MENU"
4160 GOSUB 400:GOTO 1100

5000 REM *** SAVE YOUR ARRAY
*****
5010 B$="IF YOU WANT,I WILL SAVE
YOUR TEXT"
5020 C$="IN ARRAY ON "+M1$+"-TAPE !!"
5030 A$="SAVE AN ARRAY":GOSUB 700
5040 CURSOR 10,16:PRINT "DO YOU WANT
TO SAVE (Y/N) ";
5050 GOSUB 400:IF G=78 THEN 1100
5060 CURSOR 10,14:INPUT "GIVE ME A
NAME ";NAME$:PRINT
5070 NAME$=" "+NAME$:CURSOR 10,12:
PRINT M2$;","TYPE SPACE"
5080 GOSUB 400:IF G<>32 THEN 5080
5090 SAVEA WW$ NAME$
5100 GOTO 1100

6000 REM *** LOAD A NEW ARRAY
*****
6010 B$="IF YOU WANT,I WILL LOAD
YOUR TEXT"
6020 C$="IN ARRAY FROM "+M1$+"-TAPE
!!"
6030 A$="LOAD AN ARRAY":GOSUB 700
6040 CURSOR 10,16:PRINT "DO YOU WANT
TO LOAD (Y/N) ";
6050 GOSUB 400:IF G=78 THEN 1100
6060 CURSOR 10,14:INPUT "GIVE A NAME
";NAME$:PRINT
6070 IF NAME$="" THEN 6100
6080 LOADA WW$ NAME$
6090 GOTO 1100
6100 LOADA WW$
6110 GOTO 1100

```

```

7000 REM *** STOP THE PROGRAM
*****
7010 B$="THE COMPUTER WILL END THE
PROGRAM"
7020 C$="AND YOUR ARRAY WILL BE
WIPED OUT!"
7030 A$="STOP PROGRAM!":GOSUB 700

PAGE 06 -- TEXT-SCRAMBLER

7040 CURSOR 10,16:PRINT "DO YOU WANT
TO STOP (Y/N) ";
7050 GOSUB 400:IF G=78 THEN 1100
7060 CURSOR 10,14:PRINT "T H E E N
D"

```

KENDOS commando's

Hierbij vindt U een zeer korte routine om vanuit BASIC alle commando's voor MDCR of KENDO via variabelen uit te voeren.
(i.p.v. de slecht gekozen CALLM HF003, waarbij telkens de commando's op het scherm geprint worden)
De routine kan gelijk waar in het geheugen geplaatst worden.

```

UT : S3000 F5 C5 D5 E5 4E 23 46 C3 33 F0
      PUSH ALL          JMP F033

```

```

BASIC : A$= DISK OF DCR COMMANDO + CHR$(13)
        CALLM H3000,A$

```

VB:

```

10 FOR B = 0 TO 9: READ A : POKE H3000+B,A:NEXT
20 PRINT:INPUT "GEEF STARTADRES";ST$ (hexadecimaal)
30 PRINT:INPUT "GEEF EINDADRES ";EN$
40 PRINT:INPUT "GEEF FILENAAM";NAAM$
50 PRINT:D$="DSAVE"+CHR$(34)+NAAM$+" "+ST$+" "+EN$
  +CHR$(34)+CHR$(13)
60 CALLM H3000,D$ : GOTO 20
70 DATA 245,197,213,229,78,35,70,195,51,240

```

VB : MDCR

```

10 FOR B = 0 TO 9: POKE H3000+B,A:NEXT
20 FOR C=0 TO 9:D$="SKIP"+CHR$(48+C)+CHR$(13)
30 PRINT "DCR SPOELT NU "; C ; "PROGRAMMA'S VERDER"
40 CALLM H3000,D$
50 NEXT
60 DATA 245,197,213,229,78,35,70,195,51,240

```





POWER-ON INITIALISATION

(from DAInamic 5 p123)

This summary covers the initialisation of the DAI pc on switching on. All addresses are in hex-notation. The video RAM addresses are based on a 48K machine.

- Set the stack pointer to F900.
- Load FD06 with 30;ROM bank 0, cassette motors off.
- Load TICC interrupt mask register (FFF8) with 04; only external interrupts are allowed.
- Load the TICC command register with 0C and immediately afterwards with 0D
- TICC reset
- Select IN7 interrupt (20ms blanking pulse from TV logic)
- INTA signal from CPU will be accepted.
- Load addresses 01C0 and 01C1. These will be used as timers in the RST7 and RST6 restart procedures respectively.
- Load Timer 3 (FFFB) and Timer 4 (FFFC) of the TICC 5501.
- Load the addresses 0000-003F with the interrupt vector routines and the vector addresses. The latter are at 0062-0071.
- Check if the Maths Chip is present. In address 00D4 will be 00 or 7B, depending on whether the AMD9511 is absent or present. Addresses 00D1/D0 and 00D3/2 will be loaded with C7F2 and DDE0 respectively.
- Check the RAM capacity. This is done by means of the contents of addresses 1000, 2000, etc being read, inverted and loaded in again. Then those locations are read again to see what they contain. As long as RAM is available this procedure continues. Should there be no more (8K - 32K machines), or if the ROM is reached (48K), the sequence stops. Thus the highest RAM address for constructing the video-RAM is fixed.

Setting up the video RAM

- Each routine that has to use the video RAM makes use of the RST5 routine. That switches to ROM bank 2. The actual address will be specified by the data that follows the RST instruction:

```
eg: xxx0 RST 5      There will be a jump to  
     xxx1 DATA 03  2E003.
```

To set up the video RAM RST5/00 will be used.

- Load 0081/80 with BFFF and 0083/82 with BFEF.
 - Set screen mode to mode 1 (009D=00).
 - Define cursor mode and ASCII value for cursor (0074,0075).
 - Specify the colours for the COLORT registers (007C-007F).
 - Select screen mode 0.
 - Set the colours for the COLORG registers (009E-00A1).
 - Load 00C5/C4 with CA01 and 00C7/C6 with CA25.
- Set screen mode at 10.
- Load B350 in 02A6/5.
 - Load 0084-0098 with addresses of the video RAM.
 - Load the colour registers BFF0-BFFF with data.
 - Now the whole video RAM is arranged, for an empty screen in mode 0. The line control bytes are made 7A, the colour bytes 40. The character data bytes are 20 (space) and their colour bytes 00.
 - In 0079/78 is stored the line control address of the first line (later, the current line) and in 007A the last usable address of this line.
 - Load the colour registers B350-B35F with data. They are used for the COLORT colours.
 - Select screen mode 0.

PROGRAMMING TECHNIQUES

(from DAInamic 18, page 285)

In mid-August I received a tape from Koert van Espen which I found very interesting. It was conveniently provided with test arrays to facilitate input adjustments and the program itself was recorded more than once. The accompanying letter explained that he had invented STARBUILDER himself. It appeared to be a simple but pleasing action game and indeed original. Possible problems had been foreseen and solutions found. I asked Koert if I could use his program as a basis for an article and he kindly agreed, knowing full well that it would be criticised. Here is his original program:-

```
10 REM Program by Koert Van Espen Date: 1983 08
20 GOSUB 10000
30 PRINT "Do you want to play - without red bricks (type '1')?"
40 PRINT " - with red bricks (type '2')?"
50 G!=GETC: IF G!>49.0 AND G!>50.0 GOTO 50
100 FOR B=1 TO 3
110 PRINT CHR$(12): MODE 2A
120 CURSOR 0,2: PRINT "SCORE: ";S: CURSOR 30,2: FOR W=1 TO 3-B: IF B<>3 THEN
PRINT CHR$(255);" ";
130 NEXT
140 DRAW 0,0 XMAX,0 3: DRAW 0,YMAX-14 XMAX,YMAX 3: DRAW 0,0 0,YMAX-14 3:
DRAW XMAX,0 XMAX,YMAX-14 3
150 X=XMAX/2: Y=YMAX/2
160 DOT X,Y 5
170 E=30: R=15: FOR K=1 TO G!-48
180 FOR O=1 TO E: XX=INT(RND(2.0*X-2.0)+1.0): YY=INT(RND(2.0*Y-16.0)+1.0): IF SCRN
(XX,YY) =15 OR SCRN (XX,YY) =3 THEN O=O-1: NEXT
190 DOT XX,YY R: NEXT: E=15: R=3: NEXT
200 ENVELOPE 0 15,200;0,200;: IF T=0 GOTO 1000
300 H=SCRN(X,Y): IF H=3 GOTO 500
310 IF H=15 THEN S=S+100: T=T+1:SOUND 0 0 15 0 4545
320 IF T=30 GOTO 900: DOT X,Y 3: CURSOR 8,2: PRINT S;" "; SOUND 0 0 15 1 36363
330 GG=GETC: IF GG=0 THEN 1100: G=GG: ON GG-15 GOTO 2000,3000,4000,5000
500 SOUND 0 1 15 0 64516: ENVELOPE 1 15,20;10,20;5,10;: WAIT TIME 100: SOUND OFF
510 G=0: GG=0: T=0: NEXT
520 PRINT "Again?(Y/N)"
530 A=GETC: IF A<>89 AND A<>78 THEN 530: IF A=78 THEN END
800 G=0: GG=0: T=0: S=0: GOTO 100
900 G=0: GG=0: T=0: S=S+5000: GOTO 110
1000 G=GETC: IF G=0 GOTO 1000
1100 S=S-1: ON G-15 GOTO 2000,3000,4000,5000
2000 Y=Y+1: GOTO 300
3000 Y=Y-1: GOTO 300
4000 X=X-1: GOTO 300
5000 X=X+1: GOTO 300
10000 PRINT CHR$(12): COLORT 7 0 0 0: COLORG 0 3 5 15: MODE 0
10010 CURSOR 19,18: PRINT "S T A R B U I L D E R "
10020 CURSOR 19,17: PRINT " - - - - - "
10030 CURSOR 19,15: PRINT " KOERT VAN ESPEN "
10040 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "DO YOU WANT INSRUCTIONS? (Y/N)"
10050 G!=GETC: IF G!>89.0 AND G!>78.0, THEN 10050: IF G!=78.0 THEN RETURN
```


REAL CIRCLES

(from DAINamic 18, page 319)

Remarks on the article "INCREMENTAL CIRCLE GENERATION" by F.VAN AMERONGEN in DAINamic 14.

This small program is really quite clever. The fast drawing speed is achieved by avoiding the conventional sines and cosines. The algorithm used does not originate from the equation for a circle; it is really for ELLIPSES with almost similar axis lying obliquely with an angle of 45 degrees to the X axis. It can easily be seen if K1 in line 30 is replaced by a higher value (eg = 30). (If a "number out of range" is given the original value of R should be reduced). The only points on these ellipses which are proper to a circle are (0,R), (R,0), (0,-R) and (-R,0).

To achieve a true circle one uses the equations

$$x = R \cos \theta \qquad y = R \sin \theta$$

which after differentiation give

$$dx = -y d\theta \qquad dy = x d\theta$$

This results in

$$x_2 \approx x_1 - y_1 \Delta \theta \qquad y_2 \approx y_1 + x_1 \Delta \theta$$

where $\Delta \theta$ is a small angular difference and \approx means approximately equal to.

The starting point (x_1, y_1) satisfies the equation

$$x_1^2 + y_1^2 = R^2$$

however one sees that the point (x_2, y_2) does not lie on the circle

$$x_2^2 + y_2^2 = R^2 (1 + \Delta \theta^2)$$

One sees that each point determined has co-ordinates that are too great by a factor

$$\sqrt{(1 + \Delta \theta^2)}$$

so that the iterative process will produce an accumulated factor of

$$(\sqrt{(1 + \Delta \theta^2)})^{n-1}$$

where n represents the number of sides of the approximate polygon

$$n = \frac{2\pi}{\Delta \theta}$$

and a spiral will be obtained instead of a circle. Finally, to obtain a circle each new co-ordinate must be divided by a factor

$$\sqrt{(1 + \Delta \theta^2)}$$

A program herewith clearly demonstrates the difference between F. van Amerongen's "pseudo circles" and true mathematical circles.

G. Doumont.

CIRCLES which are not real circles.

than one EPROM, calling the overflow EPROM will produce the message "NOT AVAILABLE". The space unused by a program in an EPROM is unfortunately wasted as it is only possible to address whole EPROMs.

The high speed data loader consists of the following parts:-

- 1) EPROM card on the X bus on which is an EPROM containing the operating software.
- 2) The data loader containing the hardware, with a socket for the EPROM card.
- 3) The EPROM card with the required program(s).

Two prototypes have been constructed and we are now drafting the definitive printed circuit. If there is sufficient interest we would like to start a small production run and discuss with Dainamic the possibility of putting programs from their library into PROM or EPROM, possibly on a circuit board with a connector.

Once one has the basic unit the only thing then required is the EPROM board containing the program. The important factor is the cost. We have made a provisional estimate and arrived at a cost of about 275 Guilders for a basic unit, consisting of:-

EPROM with operating software;

High speed data loader;

EPROM card with a demo program in an EPROM.

We must still find prices for the extras like xbus printed circuit, ribbon cable with connectors, EPROM cards etc.

After a talk with Dainamic we have a couple of comments and for you, a few questions:

- 1) If you use your DAI mainly for a specific purpose like SPL, DNA, Word Processing, VIDITEL (Dutch Prestel service), or anything similar where only 1 or 2 programs are needed, then HSDL is certainly what you need, with your program(s) in EPROM.
- 2) DAInamic usually supplies on one cassette, several programs for a comparatively low price. This would not be possible with EPROMs, so the relative cost would be more.

Now for our questions:

- a) Which programs would you wish to see in EPROM ?
- b) Would you prefer EPROMs to be loose or fully mounted ?
- 3) How much would you be prepared to pay ? Beyond the fixed cost of the EPROMs, construction etc, there is the cost of the programs themselves (fixed cost of hardware about 80 Guilders for 16 kilobytes). Please give a realistic indication of price. Consider how much games computer programs cost !

We would like to know if you are interested and what your ideas, wishes and queries are. Drop us a post card and we can then go into the subject further in a future issue of DAInamic.

H.Kop,
Burg. Smeetsstraat 39,
6151 GM MUNSTERGELEEN
Netherlands.

H.Rison,
Luxemburgstr. 17,
6164 BS GELEEN,
Netherlands.

Jeroen demo 9

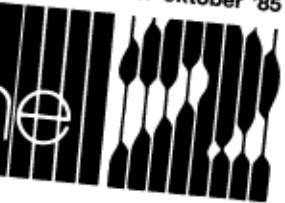
PAGE 01 -- JEROEN DEMO 9

```
90 PRINT CHR$(12):MODE 5A:MODE 5A
100 COLORG 0 13 0 0:COLORT 0 13 0 0:GOSUB 2010
110 A$=" Hartelijk welkom bij jeroentel ":GOSUB 1110
120 A$=" ":GOSUB 1120
130 A$=" Met deze thuiscomputer is het mogelijk ":GOSUB 1130
140 A$=" toegang te krijgen tot VIDITEL ":GOSUB 1140
150 A$=" de gegevensbank van de PTT via de tele- ":GOSUB 1155
160 A$=" foon.Het is dan ook mogelijk zelf infor- ":GOSUB 1160
170 A$=" matie aan te bieden ":GOSUB 1170
190 Y=204:X=15:B=0
200 READ A:A=A*4:X1=X+A:IF A=2000 THEN Y=Y-6:X=15:B=0:GOTO 200
205 IF A=4000 THEN GOSUB 1180:WAIT TIME 300:LOAD "JEROEN DEMO 10"
210 FILL X+1,Y X1,Y-5 B:IF B=0 THEN B=3:X=X1:GOTO 200
230 B=0:X=X1:GOTO 200
1110 POKE #9943,#6A:I=#9941:M=#98E9:GOSUB 3000:RETURN
1120 POKE #98E9,#6A:I=#98E7:M=#9890:GOSUB 3000:RETURN
1130 POKE #988F,#6A:I=#988D:M=#9835:GOSUB 3000:RETURN
1140 POKE #9835,#6A:I=#9833:M=#97DB:GOSUB 3000:RETURN
1150 POKE #9349,#6A:I=#9347:M=#92EF:GOSUB 3000:RETURN
1155 POKE #8E5D,#6A:I=#8E5B:M=#8E03:GOSUB 3000:RETURN
1160 POKE #8E03,#6A:I=#8E01:M=#8DA9:GOSUB 3000:RETURN
1170 POKE #8DA9,#6A:I=#8DA7:M=#8D4F:GOSUB 3000:RETURN
1180 POKE #8D4F,#6A:POKE #8D4B,3:POKE #8D4D,32:FOR I=#8D49 TO #8CFB STEP -2:
POKE I,1:NEXT
1190 POKE #8CF5,2:POKE #8CF7,32:POKE #8CF9,2:RETURN
2010 PRINT CHR$(12):POKE #75,32:COLORT 0 13 0 0:COLORG 0 13 0 0:MODE 5A:MODE
5A:Y=204:X=0
2020 POKE #BFEF,#6A:FOR I=#BFED TO #BF96 STEP -2:POKE I,32:NEXT
2030 POKE #BF95,#68:FOR I=#BF93 TO #BF3C STEP -2:READ C:POKE I,C:NEXT
2040 POKE #BF3B,#6A:POKE #BF39,32:POKE #BF37,3:FOR I=#BF35 TO #BEE7 STEP -2:
POKE I,1:NEXT
2050 POKE #BEE5,2:POKE #BEE3,32:RETURN
3000 Q=LEN(A$):FOR P=1 TO Q STEP 1:L$=MID$(A$,P,1)
3010 1 W=ASC(L$):POKE I,W:I=I-2:IF I>M THEN NEXT P
3020 1 RETURN
10000 1 DATA 32,32,74,101,114,111,101,110,116,101,108,32,32,32,32,32,32,32,
1 32,32,32,32,32,32,32,32,50,49,79,52,50,54,52,97
10010 1 DATA 32,32,32,32,52,53,99,32,32
10020 1 REM DATA 32,32,74,101,114,111,101,110,116,101,108,32,32,32,32,32,32,32,
1 32,32,32,32,32,32,32,32,50,49,79,52,50,54,53,97
10030 1 REM DATA 32,32,32,32,52,53,99,32,32
10040 1 REM DATA 32,32,74,101,114,111,101,110,116,101,108,32,32,32,32,32,32,32,
1 32,32,32,32,32,32,32,32,50,49,79,52,50,54,54,97
10050 1 REM DATA 32,32,32,32,52,53,99,32,32
61000 1 DATA 0,10,9,3,8,6,500,1,10,8,3,9,4,500,2,2,5,3,6,2,1,2,9,2,500
61010 1 DATA 2,2,6,2,6,2,1,2,9,2,500,2,2,6,2,6,2,1,2,9,2,500,2,2,6,2,5,3,1,3,8,
1 2,500
61020 1 DATA 2,2,6,2,5,2,3,2,8,2,500,2,2,6,2,5,2,3,2,8,2,500,2,2,6,2,4,9,7,2,
1 500
61030 1 DATA 2,2,6,2,4,9,7,2,500,2,2,6,2,4,2,5,2,7,2,500,2,2,6,2,3,3,5,3,6,2,
1 500
61040 1 DATA 2,2,5,3,3,2,7,2,6,2,500,1,10,3,2,9,2,4,4,500,0,10,2,6,5,6,1,6,500,
1 1000
```

MSX

CLUB magazine

september-oktober '85



KAY NISHI



BILL GATES

- Programmeertechnieken
- Muziek potpourri
- Goniometrische functies
- Schematechnieken
- Para
- Drijfzand
- Music box
- Test SPECTRAVIDEO 728
- Kleurpotloden
- BASIC tekstverwerker
- Time-programma
- Test PUDDLES software
- Cursus Z80 deel 3

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 STYLES !

DIGITAL DIGITAL DIGITAL

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 STYLES !

ORANGE ORANGE ORANGE

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

STANDARD STANDARD STANDARD

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

LARGEST LARGEST LARGEST

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

SCRIPT SCRIPT SCRIPT

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

DOUBLE DOUBLE DOUBLE

SOON AVAILABLE :SUPERFONT 150 styles !

THICK THICK THICK