

SFGT

DAInamic V.Z.W.
Heide 4
3171 WESTMEERBEEK
016/698623

copyright DAINamic 1983

THE PROGRAMS ON TAPE

5	0	SFGT MANUAL LOADER
6	1	SFGT MANUAL 300-B73
15	0	SFGT MANUAL
42	0	SFGT DEMO LOADER
46	1	SFGT DEMO 300-B73
53	0	SFGT DEMO
69	0	SFGT CREATOR LOADER
72	1	SFGT CREATOR 300-B73
78	0	SFGT CREATOR
81	0	" " II
99	0	SFGT TRANSLATOR FGT-part
101	0	SFGT TRANSLATOR BOOTSTRAP
104	1	SFGT 300-820
108	0	SFGT TRANSLATOR
110	0	" " III
117	1	SFGT pictures + SHADOWS 300-183F
133		

SFGT is a machine-language program, offering the use of text, symbols and graphic characters in all graphic modes at a very high speed. SFGT is located in RAM from HEX 300 to END of tables. END of tables is depending on the number of tables that are being used. After creation of new tables, addresses for saving are given. If the option of different tables is not necessary, e.g. if only one table is being used, SFGT is located from 300-B73.

USE

After definition of the different parameters, SFGT-calls are executed with :

CALLM 800, XXXX

XXXX can be a name of a string, or an element of string-array.

PARAMETERS

Parameters are located from 768 (decimal) up to 794 (decimal).

- Horizontal position 768 - 769
- for MODE 1-4 :
- POKE 768 , POS
- POKE 769 , 0
- for MODE 5-6 :
- POKE 768 , POS MOD 256
- POKE 769 , POS / 256

```

POKE 768 + 769 GEVEN
HORIZONTAL POSITIE
U/D STRINGS AAN 2 = 160
MAX : MODE 1 3 + 4 = 336
      MODE 5 5 + 6 = 336
IM MODE 1-4 D.M.V. :
POKE 768, POS .
POKE 769, 0 .
IM MODE 5-6 D.M.V. :
POKE 768, POS. / 256
POKE 769, POS. / 256
  
```

DRUK OP EEN TOETS

```

POKE 768, 21
POKE 769=0 (MODE 4)
  
```

- Vertical position 770
- POKE 770 , POS

```

POKE 770 GEFT DE
VERTIKALE POSITIE
MAX : MODE 1 -2A = 55
      MODE 1A -2A = 55
MODE 5 -6 = 255
MODE 5A -6A = 211
TE VERMINDEREN MET
DE MATRIXHOOGTE
  
```

DRUK OP EEN TOETS

Horizontal step / character 771

STEP = 0 - 255
Normal STEP = 8
POKE 771,STEP

POKE 771 GEEFT DE
HORIZONTALE AFSTAND
TUSSEN 2 KARAKTERS

DRUK OP EEN TOETS

Vertical step / character 772

STEP = 0 - 255
0 = horizontal
9 = vertical

POKE 772 GEEFT DE
VERTIKALE AFSTAND
TUSSEN 2 KARAKTERS

MAX: 0 TOT 255
0 = HORIZONTAAL
9 = VERTIKAAL

DRUK OP EEN TOETS

POKE 772, 0

POKE 772, 2

POKE 772, 7

Horizontal step on "OFF SCREEN" 773 (TABSTP)

STEP = 0 - 255
normal STEP = 8
gives horizontal "linefeed"

POKE 773 GEEFT DE
HORIZONTALE STAP
BIJ VERTIKALE CR

8 = NORMAAL

DRUK OP EEN TOETS

SFCIEENC S
FCIEENC SF
CIEENC SFG
IEENC SECT
IENC SFCID
ENC SFCIEE
NC SFCIEEM
C SFCIEENO
SFCIEENC
SFCIEENC
SFCIEENC

POKE 773 = 4.

S SFGT DEMO SFGT
O SFGT DEMO SFGT
M SFGT DEMO SFGT
SFGT DEMO SFGT
T DEMO SFGT
I DEMO SFGT
D DEMO SFGT
E DEMO SFGT
M DEMO SFGT
O DEMO SFGT
S DEMO SFGT
F DEMO SFGT
S DEMO SFGT

POKE 773 = 10

DRUK UP-DOWN OF A-O

Vertical step on "OFF SCREEN" 774 (LINSTP)

STEP = 0 - 255
normal step = 9
gives vertical "linefeed".

POKE 774 GEEFT DE
VERTIKALE STAP
BIJ HORIZONTAL CR

MAX : 0 TOT 255
9 = NORMAAL

TTCIEENS
TCIEENS
CIEENS
SFCIEENS
IEENS
SFGT
EENS
SFGT
TTCIEENS
TCIEENS
CIEENS
SFCIEENS
IEENS
SFGT
EENS
SFGT
TTCIEENS
TCIEENS
CIEENS
SFCIEENS
IEENS
SFGT
EENS
SFGT
TTCIEENS
TCIEENS
CIEENS
SFCIEENS
IEENS
SFGT
EENS
SFGT

POKE774 = 6.

SFGT DEMO SFGT
DEMO SFGT DEMO
SFGT DEMO SFGT
T DEMO SFGT DEM
O SFGT DEMO SFG
GTD DEMO SFGT DE
MO SFGT DEMO S
FGT DEMO

POKE774 = 11

WINDOW 775 - 780 HORMIN - VERMIN - HORMAX - VERMAX

Horizontal minimum : 775 - 776 (POKE 775, MIN MOD 256)

Horizontal maximum : 778 - 779 (POKE 776, MIN / 256)
idem

Vertical minimum : 777

Vertical maximum : 780

NOTE : Min & max are adapted ~ection. (see later)

**POKE 775 TOT 780 IS
DE SCHEM BEGRENZING**

HOR . MIN = 775 / 776
HOR . MAX = 778 / 779
VER . MIN = 777
VER . MAX = 780

MAX : IDEEM ALS 768 + 770

N . B . MIN EN MAX
W . B . AUTOMATISCH
V . W . WORDS SELD
(ZIE LAETER . . .)

DRUK OP EEN TOETS

```

DIT IS EEN DEMO
DOOR HORIZONTALE
BEGRENZING. 10...
POKEE 775 = 10...
POKEE 776 = 10...
POKEE 777 = 138...
POKEE 778 = 138...
POKEE 779 = 138...
10 138

```

DRUK OP EEN TOETS

```

129
DE KE 780 = 129
NN 781 = 129
ZNNZ 782 = 129
THK 783 = 129
DE 784 = 129
DOOR 785 = 129
HORIZ 786 = 129
ONTALE 787 = 129
12
DRUK UP-DOWN OF A-D

```

Matrix Begin - Matrix Length 781 - 782 (MATBEG - MATLEN)
normal conditions : POKE 781 , 0
POKE 782 , 9
Defines how many DATA you want to display from the table, and where to begin...

```

POKE 781 EN BEGIN IS
HET MATRIX EINDE
NORMAAL: POKE 781 = 9
POKE 782 = 9

```

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
781=0 . 782=4 .

```

```

TGHUINBUSJYIEFNP
SFGT MATRIX DEMO
781=0 . 782=18

```

```

"ABCDEFGHIJKL"
"MNOPQRSTUVWXYZ"
"0123456789"
"ABCDEFGHIJKL"
"MNOPQRSTUVWXYZ"
781=12 782=18

```

String definition (MID\$) (STRING LENGHT) 783 - 784 (STRBEG - STRLEN)

No need to use the MID\$ function from BASIC, you can define which part of the STRING has to be displayed with these two POKES.

POKE 783 , BEGIN
POKE 784 , LENGHT (if = 0 then LENGHT = LEN(STRING))

```
POKE 783 EN 784 IS
HET STRINGLENGTE EN
DE STRING =0 DAN HEFT
VOLLEDEIGE LENGTE
```

COMBINED DISPLAY-functions (785) (VARPOK)

before POKE into 785, calculate the values of the differe parameters as given :

- 0 : display right - up
- 1 : display left - up
- 2 : display right - down
- 3 : display left - down
- +4 : retain horizontal position
- +8 : retain vertical position
- +16 : upside - down
- +64 : high speed
- +128 : INKEY-flag : result of inkey is located in the string

```
POKE 785 BEUAT DE
SCHRIJFFUNCTIES
```

0		RECHTS /OP	OP	RECHTS/OP	
1	RECHTS/OP	OP	NEER		
2	LINKS/NEER	OP	NEER		
3	LINKS/NEER	OP	NEER		
4	BEHOUD HOR . POS		POS		
8	BEHOUD VER . POS		POS		
16	ONDERSTE BOVEN				
64	HOGE Snelheid				

DRUK OP EEN TOETS

```
VB . : U WILT LINKS /OP
+ BEHOUD HOR . POS
+ HOGE Snelheid +4+64=69
POKE 785 =1
VB . : U WILT RECHTS /OP
+ BEHOUD VER . POS . DUS
+ BEHOUD VER . POS . DUS
POKE 785 =0 +4+8=12
```

DRUK OP EEN TOETS

```
0-3 0-3 0-3 0-3 0-3 0-3 0-3 0-3 0-3
LAG FLAG FLAG FLAG FLAG FLAG FLAG FLAG
NININININININININININININININININININ
TESTESTESTESTESTESTESTESTESTESTESTESTEST
3 POKE 785 = 0 .
```

DRUK OP EEN TOETS

```
EEFBLE 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
FB 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e 1e
POKE 785 = 16
```

```

0 GALENI Z TSET 3-0 GALENI
GALNI Z TSET 3-0 GALENI
LNITZ TSET 3-0 GALENI Z T
NITZ TSET 3-0 GALENI Z T
TSET 3-0 GALENI Z TSET 3-
3-0 GALENI Z TSET 3-0

```

POKE 785 = 1.

```

VOOR DE INKEYSTRING
MOET POKE 785 >= 128
U R O E P T D E Z E L F D E R O U
T I N E C A L L M 8 0 0 , E N
E M O R D I N T Y P E N A L L E
M O G E L I J K H E D E N Z O R I N G
L E N S T R I N G B E H O U D E N
B L I J D E N = D A I N A M I C
U B 7 8 5 = 2 7 8 4 = 5
U K U N T N U 5 L E T T E R S
I N T Y P E N O P I N A M I
D R U K O P E E N T O E T S

```

Foreground and background colours (786) (COLORS)
 in 16 color modes : foreground & background color
 e.g. : HEX A5 = orange characters on green background.
 in 4 color modes : number of COLOR
 e.g. : HEX 23 = color 2 on color 3

```

POKE 786 GEEFT DE
KLEUR VAN DE STRING
KLEUR DE FRONTKLEUR
EN DAN DE BACKGROUN
MAX: 4-COLOR #00/#33
16-COLOR #00/#FF

```

D R U K O P E E N T O E T S

Delay (787) (DELAFT)
 Gives delay / character.
 e.g. POKE 787,20

ANIMATION TECHNIQUES (788 - 789) (DUBBEL - DUBSTP)

gives possibility of animation.

788 : number of characters / image

789 : horstap / character

771 : horstap / image

```

788 EN 789 GEVEN DE
MOGELIJKHEID VAN FLIK
ANIMATIE ZONDER BEELD
KEREND BEELD
788 GEEFT HET AANTAL
KARAKTERS PER BEELD
(0=GEEN ANIMATIE)
789 GEEFT DE HORSTAP
PER KARAKTER

```

DRUK OP EEN TOETS

```

1E BEELD OP DAN DELAY
2E BEELD OP BEELD OP
POSITIE + 3E BEELD OP
NIEUWE POSITIE ENZ.

```

DRUK OP EEN TOETS

Table choice (790) (TABKEU)

POKE 790, 0 - 9 (0 is standard)

```

POKE 790 GEEFT DE
TABELEZIE DE ANDERE
TABELLEN NOG NIET ER
TAABELERD ZIJN ZIEN
GEEF DEMO VOORZIE
STANDAARDTABEL = 0
MAX : 0 TOT 9

```

DRUK OP EEN TOETS

HIGH-RES (791)

POKE 791 gives the number of characters to be combined to form one character.
first NIBBLE gives number of vertical characters
second NIBBLE gives number of horizontal characters.

```

POKE 791 GEEFT HET
AANTAL EENHEITEN TER
SAMEN EN HET KARAKTER
VORMEN. GEEFT AANTAL
GETRIMMEDE TALEN
HET TWEEDE TALEN
IS HET TOTAAL AANTAL
<MIN. #11 MAX. #99>
#11=1 HOOOG 1/1 BREED
#24=2 HOOOG 4/2 BREED
#15=1 HOOOG 5/1 BREED

```

DRUK OP EEN TOETS

SFCT TABLE - CREATOR

SFCT TABLE-CREATOR

- 1/ Creation of new character
a: input symbol/character with :
- alpha-key (from keyboard) or
- ASCII-value (32 TO 122)
- 2/ Edit or copy character
a: input symbol (from keyboard or ASCII-value)
b: space
c: input value of copy-character
- 3/ List Matrix
a: LIST
b: car ret
- 4/ Change Table
a: car ret
b: give symbol +copy-table + car ret
- 5/ End
a: input symbol-character
b: car ret
- 6/ letter A-I : line-choice (also with cursor up/down)
number 1-8 : column
- 7/ special Edit-commands
S : image
K : inverse color
O : upside-down
W : clear screen
L : list matrix-contents
? : list menu & commands
CR: dump matrix in memory
SHIFT + cursor up/down/left/right :
move character 1 dot

Type LOAD : RUN (Table-Creator is saved with Bootstrap Loader)

After 2 pages of information:

- Geef symbol-Table en eventueel copy-Table (00 tot 99) -
Give symbol-Table and possible copy-Table (00 - 99) -
- In the standard Table-Creator program, Table 0 is write-protected,
so we can not enter 0 .
- Enter the number of the table you want to create e.g. 0
- If you want to take information from another table enter a second
number from 0 - 9 . e.g. : 10. (create table 1 , take info from 0).
- type car ret.

- Geef symbol-karakter en eventueel copy-karakter ?
Enter symbol you want to create, followed by space + other character
if you want to take info from other character.
e.g. : A - 0
or : 100 - 65

(one can enter characters from the keyboard or with ASCII-values)

If you enter A 0 (+ car ret) character A will be created in table 1,
information from letter 0 from table 0 will be given to start with.

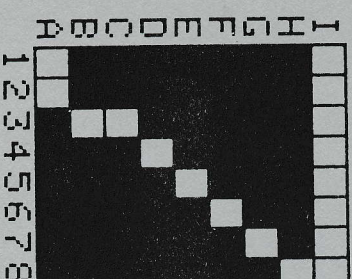
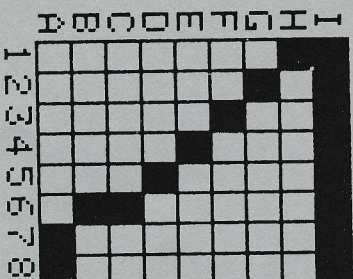
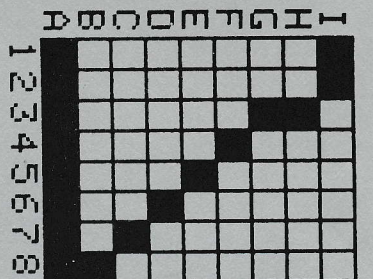
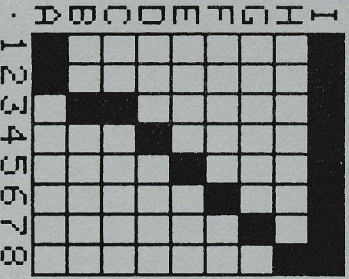
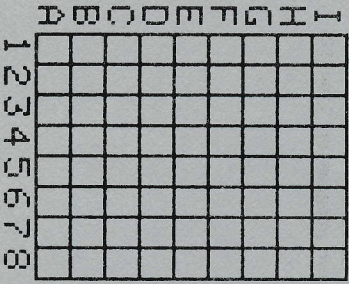
SPECIAL EDIT-commands :

- S : inverse image
- K : inverse color
- O : upside-down
- W : clear screen
- L : list matrix contents of actual table
- ? : list menu + commands
- CR: dump matrix of actual character in table
- SHIFT + cursor up/down/left/right : move character 1 dot.
- letter A - I : line to act upon (also cursor up/down)
- number 1 - 8 : set reset dot on blinking line.
- to change table : car ret
Give symbol + copy-table + car ret

p.s. The tables can be write-protected with a value on address 792
e.g. POKE 792, 2 means write-protect table 0 - 2.
Protection is done in the table-creator program on line 12.

S G F T T A B L E - C R E A T O R

- 1: NIEUW KARAKTER VORMEN
 - a: INPUT SYMBOL-KARAKTER D.M.V. ofwel EEN ALFA-TEKEN (KEY-BORD) ofwel DE ASCII-MAARDE (VANAF 052 TOT 122)
 - b: CARIAGE-RETURN (CR)
- 2: WIJZIGEN en/of COPIEREN VAN EEN KARAKTER
 - a: INPUT SYBOL-KARAKTER D.M.V. EEN ALFA-TEKEN of EEN ASCII-MAARDE
 - b: SPATIE
 - c: INPUT COPY-KARAKTER ZOALS NIEUW KARAKTER
- 3: LIST TEKENSET
 - a: LIST
 - b: CR
- 4: WISSELEN TABLE
 - a: CR
 - b: BEEF SYMBOL en COPY-TABLE + CR
- 5: EINDE WERK
 - a: END ALS SYMBOL-KARAKTER INTYPEN
 - b: CR
- 6: LETTER A tot I : LIJN WAAROP DOTS MOETEN KOMEN (OOK MET CURSOR OP/NEER TE KIEZEN)
CIJFER 1 tot 8 : SET of RESET DOTNR. OP PINK-LIJN
- 7:
 - S : SPIEGELBEELD
 - K : KLEUR INVERSEREN
 - O : OMGEKEERD BEELD
 - W : WIS SCHERM
 - L : LIST TEKENSET
 - M : MENU
 - ? : LIST DE MENU DIE U NU ZIET
 - CR : DUMP MATRIX IN UTILITY PROGRAMMA
- 8: SHIFT EN CURSOR OP/NEER/LINKS/RECHTS
VERSCHUIFT HET BEELD 1 DOT (ALLE DOTS BLIJVEN BEWAARD !)
CURSOR LINKS/RECHTS : VERSCHUIFT DE PINKLIJN 1 DOT



FGT - SFGT translator

- 1/ LOAD FGT-table you want to convert. (only machine language part)
- 2/ LOAD & RUN SFGT translator FGT-part
all the characters will be displayed on screen.
- 3/ choose with cursor-keys which info to take from screen and assign to new characters in SFGT.
for 16 x 16 matrixes, SFGT will take 2 x 2 characters.
2 width in following tables.

SFGT will accept characters from ASCII 32 to ASCII 122

```

10 REM UTILEG POKES SFGT LAMBRECHT ANDRE LEDBEKE 18/04/83
20 CLEAR 1000:DIM A$(10):DIM AX(10):FOR AX=768 TO 791:POKE AX,0:NEXT
30 REM TITEL
40 POKE 791,11:A$=" S F G T ":B$=" MANUAL ":C$=" KLAAR ? "
50 MODE 2:COLORG 15 10 3 1:POKE 785,12:POKE 770,50:POKE 771,8:POKE 782,9
60 POKE 778,13:POKE 780,14:POKE 786,15:CALLM 800,4:POKE 786,120
70 POKE 770,30:CALLM 800,8:POKE 769,0:POKE 770,10:POKE 786,13:CALLM 80
0,C$
80 GZ=GETC:IF GZ=0 THEN 80
100 REM HORIZONTALE POSITIE = POKE 768 EN 769
110 A$(0)="POKE 768 + 769 BEVENHORIZONTALE POSITIE V/D STRING AAN. "
AX(0)=#31
120 A$(1)="MAX: MODE 1 + 2 = 72 MODE 3 + 4 =160 MODE 5 + 6 =336":
AX(1)=#30
130 A$(2)="IN MODE 1-4 D.M.V.: POKE768, POS. POKE769,0
AX(2)=#12
140 A$(3)="IN MODE 5-6 D.M.V.: POKE768,POS. MOD 256POKE769,POS./256
AX(3)=#13
150 TX=1:TELX=3:60SUB 2000:C$="POKE 768,":D$="POKE769=0 (MODE 4) "
160 POKE 785,12:POKE 786,13:POKE 768,0:POKE 770,70:CALLM 800,D$
170 POKE 786,130:POKE 770,100:FOR AX=10 TO 40:POKE 768,AX
180 B$=C$+MID$(STR$(AX),1,2):CALLM 800,B$:WAIT TIME 10:NEXT:60TO 2100
200 REM VERTIKALE POSITIE = POKE 770
210 A$(0)=" POKE 770 GEEFT DE VERTIKALE POSITIE ":AX(0)=#31
220 A$(1)="MAX: MODE 1-2 = 65 MODE 1A-2A= 52 ":AX(1)=#13
230 A$(2)=" MODE 3-4 =130 MODE 3A-4A=105 ":AX(2)=#23
240 A$(3)=" MODE 5-6 =255 MODE 5A-6A=211 ":AX(3)=#33
250 A$(4)=" TE VERMINDEREN MET DE MATRIXHOOFTTE ":AX(4)=#30
260 TX=2:TELX=4:60SUB 2000:A$="POKE 770,":POKE 786,130:POKE 7
85,64+12
270 FOR AX=99 TO 40 STEP -1:C$=A$+MID$(STR$(AX),1,2):POKE 770,AX:CALLM 80
0,C$
280 WAIT TIME 1:NEXT:60TO 2100
300 REM HORIZONTALE STAP = POKE 771
310 A$(0)=" POKE 771 GEEFT DE HORIZONTALE AFSRAND TUSSEN 2 KARAKTERS ":
AX(0)=#31
320 A$(1)="SFC(40):AX(1)=0:A$(2)=" MAX: 0 TOT 255 B=NORMALE STAP
":AX(2)=#23
330 POKE 768,0:POKE 770,120:POKE 785,64+2:B$=SFC(11)
340 TX=3:TELX=2:60SUB 2000:A$="POKE 771,":POKE 768,0:POKE 770,50:POKE 785
,12:POKE 786,130
350 FOR AX=6 TO 15:C$=A$+MID$(STR$(AX),1,2):CALLM 800,B$
360 POKE 771,AX:CALLM 800,C$:WAIT TIME 20:NEXT:60TO 2100
400 REM VERTIKALE STAP = POKE 772
410 A$(0)=" POKE 772 GEEFT DE VERTIKALE AFSRAND TUSSEN 2 KARAKTERS ":
AX(0)=#31
420 A$(1)="SFC(40):AX(1)=0:A$(2)=" MAX: 0 TOT 255 ":AX(2)=#23
430 A$(3)=" 0=HORIZONTAAL 9=VERTIKAAL ":AX(3)=#13
440 B$=SFC(11):POKE 768,0:POKE 770,120:POKE 785,64+2
450 TX=4:TELX=3:60SUB 2000:A$="POKE772,":POKE 768,20:POKE 770,30:POKE 785
,12:POKE 786,130
460 FOR AX=0 TO 9:C$=A$+MID$(STR$(AX),1,1):CALLM 800,B$
470 POKE 772,AX:CALLM 800,C$:WAIT TIME 20:NEXT:60TO 2100
500 REM TABULATIE STAP = POKE 773
510 A$(0)=" POKE 773 GEEFT DE HORIZONTALE STAP BIJ VERTIKALE CR ":
AX(0)=#31
520 A$(1)="SFC(40):AX(1)=0:A$(2)=" MAX: 0 TOT 255 ":AX(2)=#23
530 A$(3)=" B = NORMAAL ":AX(3)=#13
540 TX=5:TELX=3:60SUB 2000:A$="POKE 773 = ":B$="SFGTDEMO ":FOR AX=4 TO 10
550 MODE 4:MODE 4:POKE 768,10:POKE 770,20:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 777,
0:POKE 780,120
560 POKE 785,2:POKE 786,13:POKE 773,AX:C$=A$+MID$(STR$(AX),1,2):CALLM 80
0,C$
570 POKE 768,10:POKE 770,110:POKE 771,0:POKE 772,8:POKE 777,31:FOR BZ=0 T

```

580 ...LN 800, B\$=NEXT:WAIT TIME 50;NEXT:6010 2100
600 REM LIN STAP = POKE 774
610 A\$(0)=" POKE 774 GEEFT DE VERTIKALE STAP BIJ HORIZONTALE CR
A2(0)=#32
620 A\$(1)=\$P(40):A2(1)=0:A\$(2)=" MAX: 0 TOT 255 "A\$(2)=#23
630 A\$(3)=" 9 = NORMAL "A\$(3)=#13
640 T\$=6:TEL\$=3:GOSUB 2000:A\$="POKE774 ="B\$="SFTDEMO "FOR A2=4 TO 12:
MODE 4:MODE 4
650 POKE 768,10:POKE 770,20:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 775,8:POKE 778,112
:POKE 785,2
660 POKE 786,#13:POKE 774,A2:C\$=A\$+MID\$(STR\$(A2),1,2):CALLM 800,C\$:POKE 7
68,10:POKE 770,120
670 FOR B2=0 TO 10:CALLM 800,B\$:NEXT:WAIT TIME 50;NEXT:6010 2100
700 REM HOR+VER MIN/MAX = POKE 775 TOT 780
710 A\$(0)="POKE 775 TOT 780 IS DE SCHEMREGRENZING "A\$(0)=#31
720 A\$(1)=" HOR. MIN = 775/776 HOR. MAX = 778/779 "A\$(1)=#23
730 A\$(2)=" VER. MIN = 777 VER. MAX = 790 "A\$(2)=#23
740 A\$(3)="MAX:IDEN ALS 768+770":A\$(3)=#2
750 A\$(4)="N.B. MIN EN MAX WORDT AUTOMATISCH VERWISSELD HET ZIN
ZIE LATER..."A\$(4)=#13
755 T\$=7:TEL\$=4:GOSUB 2000
760 A\$="DIT IS EEN DEMO VOOR HORIZONTALEBEGRENZING.....POKE 775 = 10...P
OKE 776 = 0...POKE 778 =138...POKE 779 = 0..."
770 POKE 768,10:POKE 770,100:POKE 774,9:POKE 775,10:POKE 778,138
780 POKE 785,2:POKE 786,#23:CALLM 800,A\$:A\$="10":B\$="138":POKE 770,54:POK
E 778,MAX
790 POKE 786,#2:CALLM 800,A\$:POKE 768,138:CALLM 800,B\$:GOSUB 2040
800 REM VERTIKAL MIN + MAX = POKE 777 EN 780
810 A\$="DIT IS EEN DEMO VOOR VERTIKALE BEGRENZING POKE 777 =12 POKE 78
0=129"
820 POKE 768,10:POKE 770,111:POKE 771,0:POKE 772,9:POKE 773,9:POKE 777,12
:POKE 780,129
830 POKE 785,2:POKE 786,#32:CALLM 800,A\$:A\$="12":B\$="129":POKE 768,80:POK
E 770,12
840 POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 785,4:POKE 786,#23:CALLM 800,A\$
850 POKE 780,MAX:POKE 770,119:CALLM 800,B\$:6010 2100
900 REM MATRIX BEGIN+EINDE = POKE 781 EN 782
910 A\$(0)="POKE 781 EN 782 IS HET MATRIX BEGIN EN HET MATRIX EINDE
A2(0)=#32
920 A\$(1)="NORMAL:POKE 781 = 0 POKE 782 = 9":A2(1)=20
930 T\$=8:TEL\$=1:GOSUB 2000:A\$="SFT MATRIX DEMO":B\$="781":C\$=" 782="
940 FOR B2=0 TO 2:POKE 768,10:POKE 785,4:FOR A2=0 TO 10
IF B2=0 THEN C2=0:D2=A2
IF B2=1 THEN C2=A2:D2=4
IF B2=2 THEN C2=A2:D2=18
950 IF B2=2 THEN C2=A2:D2=18
960 IF B2=2 THEN C2=A2:D2=18
970 POKE 781,C2:POKE 782,D2:POKE 770,60:POKE 786,#20:CALLM 800,A\$
980 POKE 781,C2:POKE 782,D2:POKE 770,60:POKE 786,#20:CALLM 800,A\$
990 POKE 770,30:POKE 786,#13:CALLM 800,D\$:NEXT:GOSUB 2040:NEXT:6010 2100
1000 REM STRING BEGIN+EINDE = POKE 783 EN 784
1010 A\$(0)="POKE 783 EN 784 IS HET STRINGBEGIN EN DE STRINGLENGTE
A2(0)=#31
1020 A\$(1)="ALS 784 =0 DAN HEETDE STRING ZIJN VOLLEDIGE LENGTE
A2(1)=#13
1030 T\$=9:TEL\$=1:GOSUB 2000:A\$="MIDSTRINGTEST":B\$="783":C\$=" 784="
1040 FOR B2=0 TO 2:POKE 768,10:POKE 785,4:FOR A2=0 TO 10
1050 IF B2=0 THEN C2=0:D2=0:EX=0
1055 IF B2=1 THEN C2=A2:D2=0:EX=4
1060 IF B2=2 THEN C2=A2:D2=3:EX=6
1070 POKE 783,C2:POKE 784,D2:POKE 770,60:POKE 786,#20:EX=A\$+"":CALLM 800,
E\$
1080 POKE 783,0:POKE 784,0:D\$=B\$+MID\$(STR\$(C2),1,2)+C\$+MID\$(STR\$(D2),1,2)
1090 POKE 770,30:POKE 786,#13:CALLM 800,D\$:WAIT TIME 50;NEXT:GOSUB 2040:NE
XT:6010 2100
1100 REM ZINFLAG = POKE 785
1105 A2(0)=#31:A\$(0)=" POKE 785 BEVAAT DE SCHARIFUNCTIES "

1115 A2(2)=#13:A\$(2)=" 2: HELPH15/NEER 3: LINKS/NEER
1120 A2(3)=#32:A\$(3)=" 4: BEHOUD HOR. POS 8: BEHOUD VER. POS"
1125 A2(4)=#20:A\$(4)=" 16: ONDERSTE BOVEN 64: HOBE SNELEID "
1130 A2(5)=#21:A\$(5)="128: INKEY "A\$(5)=#2000
1135 A2(0)=#31:A\$(0)="VB.:U WILT LINKS/OP + BEHOUD HOR.POS. + HOBE SNELEI
DID DUS POKE 785 =1+4+6+6+6+9 "
1140 A2(1)=#23:A\$(1)="VB.:U WILT RECHTS/OP+ BEHOUD HOR.POS. + BEHOUD VER
.POS. DUSPOKE 785 =0+4+8+12 "
1145 A2(2)=#12:A\$(2)="U KUNT DUS DOOR COM-BINEREN VAN DE BITTS ALLE MOGELIJ
KHEIDEN BEREIKEN."
1150 TEL\$=2:GOSUB 2000
1155 A\$=" POKE 785 ="B\$=" TEST ZINFLAG 0-3 "BEZ=0:EINDZ=3:STAPZ=1:GOSU
B 1270
1160 B\$=" TEST POSITIEFLAG 4-8 "BEZ=4:EINDZ=12:STAPZ=4:GOSUB 1270
1165 B\$=" TEST ONKEERFLAG 16 "BEZ=16:EINDZ=19:STAPZ=1:GOSUB 1270
1170 B\$=" TEST HOBE SNELEID 64 TEST HOBE SNELEID 64 "
1175 BEZ=0:EINDZ=64:STAPZ=64:GOSUB 1270
1180 A2(0)=#31:A\$(0)="VOOR DE INKEYSTRING MOET POKE 785 >128 "
1185 A2(1)=#13:A\$(1)="U ROEPT DEZELFDE ROUTINE CALLM800,,\$ AAN"
1190 A2(2)=#13:A\$(2)="EN NU KUNT U EEN WOORD INTYPEN . ALLE"
1195 A2(3)=#13:A\$(3)="MOGELIJKHEDEN ZOLLS LENSTRING -MIDSTRINBL.IVEN BEHO
UDEN."
1200 A2(4)=#12:A\$(4)="VB.:A\$ = DAINAMIC 785=2 : 784 = 5 "
1205 A2(5)=#2:A\$(5)="U KUNT NU 5 LETTERS INTYPEN OP INAMI "TELZ=3:GOSU
B 2000
1210 A\$="DAINAMIC":FOR INKEYZ=0 TO 3:B\$=" A\$="+A\$+" TYP NU 5 LETTER
S IN "
1220 POKE 768,0:POKE 770,100:POKE 786,#31:POKE 785,6:CALLM 800,B\$:POKE 770
,60
1230 POKE 786,#23:POKE 783,2:POKE 784,5:POKE 785,6+128:CALLM 800,A\$
1240 B\$="DE NIEUWE STRING IS: "+A\$:POKE 770,30:POKE 783,0:POKE 784,0:POKE 7
85,6
1250 POKE 786,#13:CALLM 800,B\$:GOSUB 2040:NEXT:6010 2100
1270 FOR A2=BEZ TO EINDZ STEP STAPZ:POKE 768,30:POKE 770,20:POKE 786,#31:
POKE 785,0
1280 POKE 777,30:C\$=A\$+MID\$(STR\$(A2),1,2):CALLM 800,C\$:POKE 768,0:POKE 770
,60
1290 POKE 785,A2:POKE 786,#23:FOR B2=0 TO 30:CALLM 800,B\$:NEXT:GOSUB 2040:
NEXT:RETURN
1300 REM COLOR = POKE 786
1310 A2(0)=#31:A\$(0)="POKE 786 GEEFT DE KLEUR VAN DE STRING "
1320 A2(1)=#32:A\$(1)="EEST DE KONTKLEUR EN DAN DE BACKGROUD"
1330 A2(2)=#23:A\$(2)="MAX:4-COLOR #00/833 16-COLOR #00/#FF"
1340 T\$=11:TEL\$=2:GOSUB 2000:A\$="COLORTEST MODE 3":B\$="POKE 786=#"
1350 POKE 768,10:POKE 785,4:MODE 3:FOR A2=0 TO 10:B2=RND(255)
1360 C\$=B\$+HEX\$(B2):POKE 770,60:POKE 786,B2:CALLM 800,A\$
1370 POKE 770,30:POKE 786,#1F:CALLM 800,C\$:WAIT TIME 80:NEXT
1380 GOSUB 2040:POKE 768,10:POKE 785,4:MODE 4:A\$="COLORTEST MODE 4 "
1385 FOR A2=0 TO 3:FOR B2=0 TO 3:B\$="POKE 786,#":IF A2=0 THEN B\$="POKE 786
,0"
1390 C\$=A2+16+B2:C\$=B\$+HEX\$(C2):POKE 770,60:POKE 786,C2:CALLM 800,A\$
1395 POKE 770,30:POKE 786,#31:CALLM 800,C\$:WAIT TIME 60:NEXT:NEXT:6010 210
0
1400 REM DELAY = POKE 787
1410 A2(0)=#31:A\$(0)="POKE 787 GEEFT EEN VERTRAGING BIJ HET PRINTEN V.D.
STRING "
1420 A2(1)=#23:A\$(1)="MAX : 255 "A\$(1)=#2000
1430 A\$="POKE 787 ="A\$:POKE 768,10:POKE 770,60:POKE 785,4:POKE 786,#31
1440 FOR A2=0 TO 80 STEP 20:MODE 4:POKE 787,A2:B\$=A\$+MID\$(STR\$(A2),1,2)
1450 CALLM 800,B\$:WAIT TIME 40:NEXT:6010 2100
1500 REM ANIMATIE = POKE 788 EN 789
1510 A2(0)=#31:A\$(0)="788 EN 789 BEVEN DE MOGELIJKHEID VAN ANIMATIE ZON
DER FLIKKEREND BEELD ..."
1520 A2(1)=#13:A\$(1)="788 GEEFT HET AANTALKARAKTERS PER BEELD (0=GEEN ANIM
ATIE) "

1525 AX(2)=#12:AS(2)="789 BEEFT DE HORSTAPPER KARAKTER " :TX=13:TELZ
1530 AX(3)=#30:AS(3)="771 BEEFT DE HORSTAPPER BEELD MAN " :TX=13:TELZ
1535 BGSUB 2000
1535 AX(0)=#12:AS(0)="VOLGORDE ANIMATE: " :AX(1)=#31:AS(1)="IE BEELD , DA
N DELAY"
1540 AX(2)=#31:AS(2)="ZE BEELD OP ZELFDE POSITIE+ZE BEELD OP "
1545 AX(3)=#31:AS(3)="NIETME POSITIE ENZ. " :TELZ=3:BGSUB 2000
1550 AS=" 771=#:253:789-8 788=" :B#="12354567890" :D#="VB: :B#="+8
1560 FOR AX=0 TO 5:POKE 768,0:POKE 770,100:POKE 771,8:POKE 785,2:POKE 786,
832
1570 CALLM 800,D#;POKE 768,0:POKE 770,30:POKE 786,813:POKE 788,0:C#=#+HEX
\$(AX)
1580 CALLM 800,C#;POKE 786,830:POKE 787,253:POKE 768,0:POKE 770,60:POKE 78
8,A#
1590 POKE 789,8:CALLM 800,B#;BGSUB 2040:MODE 4:NEXT:80TO 2100
1600 REN TABEL = POKE 790
1610 AX(0)=#13:AS(0)="POKE 790 BEEFT DE TABELKEUZE "
1620 AX(1)=#20:AS(1)="ANNEZIEN DE ANDERE TABELLEN NOG NIET BESCHREED 21J
N IS ER BEEN DEMO VOORZIEN"
1630 AX(2)=#31:AS(2)="STANDAARDTABEL = 0 MAX : 0 TOT 9 " :TX=14:TELZ
=#:BGSUB 2000:80TO 2100
1700 REN TOTAL MATRIX=POKE 791
1710 AX(0)=#13:AS(0)="POKE 791 BEEFT HET AANTAL MATRIXEN DIE "
1720 AX(1)=#13:AS(1)="SAMEN EEN KARAKTER VORMEN. HET EERSTE "
1730 AX(2)=#13:AS(2)="HET BEFT AANTAL MATRIXEN VERTIKAAL. "
1740 AX(3)=#13:AS(3)="HET THEEDE BEFTAL IS HET TOTAAL AANTAL. "
1750 AX(4)=#31:AS(4)="(MIN. #11 MAX. #A4)"
1760 AX(5)=#31:AS(5)="#11=1 H006 1/1 BREED"
1770 AX(6)=#23:AS(6)="#2=2 H006 4/2 BREED"
1780 AX(7)=#23:AS(7)="#15=1 H006 5/1 BREED"
1790 TX=15:TELZ=7:BGSUB 2000:80TO 2100
1800 REN DEMO
1900 END
2000 MODE 4:MODE 4:POKE 768,0:POKE 770,120:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 774,
9:POKE 775,0
2010 POKE 777,0:POKE 778,160:POKE 779, YMAX/256:POKE 780, YMAX:POKE 781,0:PO
KE 782,9
2020 POKE 783,0:POKE 784,0:POKE 785,64+2:POKE 787,0:POKE 788,0:COLORG 1 3
10 15
2030 FOR AX=0 TO TELZ:POKE 786,AX(AX):CALLM 800,AS(AX):NEXT
2040 POKE 768,0:POKE 770,1:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 773,0:POKE 777,0:POK
E 778,160
2050 POKE 780, YMAX:POKE 781,0:POKE 782,9:POKE 783,0:POKE 784,0:POKE 785,0:
POKE 786,831
2060 POKE 787,0:POKE 788,0
2070 SET#=" DRUK OP EEN TOETS " :CALLM 800,SET#
2080 SET#=" DRUK OP EEN TOETS " :CALLM 800,SET#
2090 SET#=" DRUK OP EEN TOETS " :CALLM 800,SET#
2100 POKE 768,0:POKE 770,1:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 773,0:POKE 777,0:POK
E 778,160
2110 POKE 780, YMAX:POKE 781,0:POKE 782,9:POKE 783,0:POKE 784,0:POKE 785,0:
POKE 786,831
2120 POKE 787,0:POKE 788,0
2130 SET#=" DRUK OP EEN TOETS " :CALLM 800,SET#
2140 SET#=" DRUK OP EEN TOETS " :CALLM 800,SET#
2150 IF SET#="17 AND TX>1 THEN TX=TX-1:80TO 2180
2160 IF SET#="16 THEN TX=TX+1:80TO 2180
2170 IF SET#="64 AND SET#>80 THEN TX=64:80TO 2180
2175 80TO 2140
2180 MODE 4:MODE 4:ON TX 80TO 100,200,300,400,500,600,700,900,1000
2190 ON TX-9 80TO 1100,1300,1400,1500,1600,1700,1900
#LOAD:RUN

1 REN SFTB DEMO LAMBRECHT ANORE LEBBEKE 11/3/83
2 REN POKES: 768-HORSEB1;169-HORSEB2;770-VERBES;771-HORSTEP;772-VERSTEP
3 773-TANSTEP
4 REN 774-LINGSTEP;775-HORMINI;776-HORMIN2;777-VERMIN;778-HORMAX;779-HO
RMAX2
5 REN 780-VERMAX;781-MATRIXES;782-MATRIXEN;783-STRIBES;784-STRIBALE
6 NI-STRIBING
7 REN 786-COLOR (FRONT/BACK HEX);787-DELATIME;788-ANIMATE;789-ANIMATE
8 ESTE;790-TABLE-AR
9 REN 785-ORIBHT UP;1-LEFT UP;2-RIBHT DOWN;3-LEFT DOWN;4-HORSES FIX;0-
VERBES FIX
10 REN 64-DUBBEL SPEED;128-INDEX NAAR AMBERBERP STRING
11 REN 791-MATRIX CONSTRUCTIE
12 CLEAR 1000:DIM A\$(23):DIM A1(10):ENVELOPE 0 15:ENVELOPE 1 15
13 POKE 791,811:COLORG 1 3 11 15:MODE 3:MODE 4
14 A#=" SFTB TEST DEMO " :POKE 770,20:POKE 771,8:POKE 772,0:POKE 773,0
15 POKE 774,0
16 POKE 775,0:POKE 777,0:POKE 778, YMAX:POKE 780, YMAX:POKE 781,0:POKE 782
17
18 POKE 783,0:POKE 785,0:POKE 786,830:POKE 787,0:POKE 788,0:POKE 790,0
19 FOR A=152 TO 8 STEP -2:POKE 768,A:POKE 784,20-A:8:CALLM 800,A#;SOUND
20 1 0 15 2 FREQ(A#10):NEXT
21 POKE 768,8:POKE 785,64+4:FOR A=20 TO 100:POKE 770,A:CALLM 800,A#;SOUND
22 1 0 15 2 FREQ(A#10)
23 SOUND 1 0 15 2 FREQ(A#40):NEXT:SOUND OFF
24 POKE 785,12:POKE 774,0:POKE 775,16:FOR B=0 TO 5
25 FOR A=16 TO YMAX STEP 8:POKE 768,A:CALLM 800,A#;WAIT TIME 3:NEXT:NEXT
26 POKE 768,16:POKE 783,0:POKE 784,0:C#="TONBELSBOOS 1983" :B#="SPC1(16):C#
27 2:1:FOR B=1 TO 10
28 POKE 770,C:POKE 783,64+20-16+D:POKE 786,813:FOR A=1 TO 9:POKE 782,A:C
ALLM 800,C#;NEXT
29 POKE 784,830:FOR A=1 TO 9:POKE 782,A:CALLM 800,B#;NEXT
30 C=C+D-1-D:NEXT:POKE 786,813:POKE 770,C:POKE 783,64+12:FOR A=1 TO 9:
POKE 782,A:CALLM 800,C#;NEXT
31 B=0:ES="COMPUTER":D#=" acq1 DORGRV+CHRS(64)+*K " :F#="WAT DENK JE ER
VANT?":POKE 786,831
32 A\$(0)=" MATRIX TESTEN. " :A\$(1)=" HET CALLM800,AS " :A\$(2)=" WACHT N
OS EVEN. " :A\$(3)=" DAT IS HELP!
33 TO 234:IF A<19 THEN POKE 782,A
34 IF A<>30 AND A<>100 AND A<>170 AND A<>234 THEN 260
35 POKE 768,8:POKE 770,33:POKE 782,9:POKE 781,0:POKE 786,83:CALLM 800,A#
36 (B)
37 B#="1:POKE 768,16:POKE 770,50:POKE 782,18:POKE 786,831
38 POKE 781,234-A:CALLM 800,D#;NEXT:POKE 768,72:POKE 782,9:CALLM 800,ES
39 POKE 785,12:POKE 786,820:POKE 770,2:POKE 774,9:POKE 787,0:F#="WRITTEN
BY LAMBRECHT":I#=" k":H#=" "
40 FOR A=0 TO 19:POKE 781,0:POKE 782,9:8#=" k 1"+MID\$(F#,19-A,1) IF 8#=
" k 1 " THEN 360
41 FOR B=0 TO 13#-A+7 STEP 7:POKE 768,B:POKE 775,B:POKE 778,B+24:CALLM 8
00,64
42 SOUND 1 0 15 0 FREQ(40):SOUND OFF :WAIT TIME 2:CALLM 800,H#
43 SOUND 1 0 15 0 FREQ(50):SOUND OFF :WAIT TIME 2:NEXT
44 FOR B=18 TO 0 STEP -1:POKE 782,B:POKE 781,18-B:CALLM 800,1#;NEXT
45 POKE 778, YMAX:POKE 768,16:POKE 771,7:POKE 774,0:C#="0:D#="3:E#="0:H#="0:FOR B
46 =1 TO 20
47 FOR B=0 TO 1:POKE 785,12+16+H:F#="1+(-2+E):FOR A=C TO D STEP F:POKE 781
48 1+A
49 POKE 782,4-A:POKE 770,16-(5-A)+H:CALLM 800,F#;POKE 770,11+A+(5-A)+H:P
50 KE 781,0:CALLM 800,F#;NEXT
51 C#="C:D#="3:D#="1-E#="1-H#="1-HI:NEXT:H#="1-HI:NEXT
52 WAIT TIME 100:FOR A=1 TO 10:COLORG A A+3 11-A 16-A:WAIT TIME 100:NEXT
53 COLORG 1 3 11 15
54 A\$(0)="DEZE TEKST WORDT METSFTB BESCHREVEN. " :A\$(1)="#7F

```

510 A6(1)=-DE SNEUHEID IS ONNE-VEER 300 KARAKT/SEC. *A(1)=-4ZE
520 A6(2)=-SCHERREBEREINZING INKEY COLORS *A(2)=-4AB
530 A6(3)=-ANIMATIEDEKEN HIDS LENS *A(3)=-8D3
540 A6(4)=-MATRIXBEGIN + HOORTEDELAATIME ENZ. ENZ. *A(4)=-4F0
550 A6(5)=- SOFTWARE LAMBRECHT HENRI EN MORE *A(5)=-4D1
560 FOR D=1 TO 5:POKE 768,0:POKE 769,0:POKE 770,120:POKE 785,64+6:POKE 78
1,0:POKE 782,9:POKE 771,8:POKE 772,0
570 POKE 773,1:POKE 774,12:POKE 783,0:POKE 784,0:POKE 775,0:POKE 776,0:PO
KE 778,160:POKE 779,0:POKE 788,0
580 MODE 3:FOR A=0 TO 4:POKE 786,A(A):CALLN 800,A6(A):NEXT
600 WAIT TIME 300:POKE 768,0:POKE 769,0:POKE 785,64+2:POKE 775,0:POKE 778
,80:POKE 779,1:POKE 786,253:POKE 770,245
610 MODE 5:FOR B=0 TO 1:POKE 784,20:FOR A=0 TO 4:POKE 786,A(A):POKE 783,0
620 CALLN 800,A6(A):POKE 768,176:POKE 769,0:CALLN 800,A6(A):POKE 785,20
630 CALLN 800,A6(A):POKE 768,176:POKE 769,0:CALLN 800,A6(A):NEXT:POKE 783
,0:POKE 784,0:POKE 786,A(A)
640 IF B=0 THEN CALLN 800,A6(A)
650 NEXT:WAIT TIME 300:NEXT
700 WAIT TIME 100:MODE 4:88="00" G" *POKE 782,9:POKE 771,8:POKE 772,4
710 POKE 784,0:POKE 786,4:POKE 787,20:POKE 768,24:POKE 769,0
720 POKE 770,20:POKE 788,2:POKE 789,8:POKE 773,8:POKE 774,1:POKE 777,10
730 FOR A=1 TO 15:POKE 785,64+80(3):FOR B=1 TO 15:CALLN 800,88: SOUND 1 0
15 0 FREQ(1000,0+80(4000,0))
740 WAIT TIME 1: SOUND OFF :NEXT:NEXT
800 MODE 2:POKE 786,431:POKE 768,24:POKE 769,0:POKE 770,30:POKE 771,9
810 POKE 772,0:POKE 773,0:88="1" *POKE 774,0:POKE 785,64+12:POKE 787,0
820 POKE 788,0:POKE 781,0:POKE 782,9:POKE 783,0:POKE 784,0:CALLN 800,A6
830 POKE 784,0:FOR SEC1=48 TO 53:FOR SEC2=48 TO 57:POKE 768,8:POKE 768,8
840 POKE 783,0:88="CHR$(SEC1)+CHR$(SEC2):CALLN 800,88: SOUND OFF :POKE 768,
32
850 FOR TIEN=0 TO 51:READ C$:CALLN 800,C$:NEXT:RESTORE
860 SOUND 1 0 15 0 FREQ(1000):NEXT:NEXT
870 WAIT TIME 100: SOUND OFF :80TO 900
880 DATA 00,02,04,06,08,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30
890 DATA 32,34,36,38,40,42,44,46,48,50,52,54,56,58,60,62,63
895 DATA 64,66,68,70,72,74,76,78,80,82,84,86,88,90,92,94,96,98,99
900 DATA A6(23):MODE 3:COLORG 15 3 1 10:MODE 4
902 A6(0)=-768 = HOR.POSITIE *A6(1)=-769 = HOR.POS. 0-1 *A6(2)=-770
= VERT.POSITIE
905 A6(3)=-771 = HORIZ. STAP *A6(4)=-772 = VERTIK. STAP *A6(5)=-773
= TABULATIESTAP
910 A6(6)=-774 = LIGN STAP *A6(7)=-775 = HORIZ. MIN *A6(8)=-776
= HORIZ. MIN 0-1
915 A6(9)=-777 = VERTIK. MIN *A6(10)=-778 = HORIZ. MAX *A6(11)=-77
9 = HORIZ. MAX 0-1
916 A6(12)=-780 = VERTIK. MAX *A6(13)=-781 = MATRIX BEGIN *A6(14)=-7
82 = MATRIX LENGTE
920 A6(15)=-783 = STRINGSBEGIN *A6(16)=-784 = STRINGLENGTE *A6(17)=-7
85 = ZINFLAG
922 A6(18)=-786 = COLOR FR/BACK *A6(19)=-787 = DELAYTIME
925 A6(20)=-788 = ANIMATIEFLAG *A6(21)=-789 = ANIMATIESTAP *A6(22)=-7
90 = TABELNR. 0-9
926 A6(23)=- + CALLN800,..$
930 FOR TEL1=0 TO 3:A=1:B=0:POKE 778,XMAX:POKE 780,YMAX:POKE 785,64+4:POK
E 768,0
940 POKE 784,0:FOR TEL=0 TO 1:POKE 786,16+TEL*16:FOR Y=127 TO 9 STEP -2:P
OKE 770,Y
950 POKE 782,A:POKE 781,9-A:CALLN 800,A6(8):A=A+2:IF A>9 THEN B=B+1:A=1
960 NEXT:WAIT TIME 200:NEXT:WAIT TIME 200:NEXT
1000 80TO 20

```

POKE'S USED BY -SFGT-
~~~~~

768 HOR. POSITIE  
769 HOR. POS. 0-1  
770 VERT. POSITIE  
771 HORIN. STAP  
772 VERTIK. STAP  
773 TABULATIESTAP  
774 LIJN STAP  
775 HORIN. MIN  
776 HORIN. MIN 0-1  
777 VERTIK. MIN  
778 HORIN. MAX  
779 HORIN. MAX 0-1  
780 VERTIK. MAX  
781 MATRIX BEGIN  
782 MATRIX LENGTE  
783 STRINGBEGIN  
784 STRINGLENGTE  
785 ZINFLAG  
786 COLOR FR/BACK  
787 DELAYTIME  
788 ANIMATIEFLAG  
789 ANIMATIESTAP  
790 TABELNR. 0-9

+ CALLM000, . . . \*