

# Computerclub



# Husum

Ausgabe 1/88 für Commodore und Atari ST

**Vorsitzender:** Heiko Kuschel, Schauendahl 100, 2250 Husum  
**Telefon:** 04841/72180 **Mailbox:** "Tine" 04841/1881 (7n1)

## Sehr geehrter Computerbenutzer!

Mit dem Computer läßt sich viel mehr machen als Sie ahnen.

Wir, der C.C.H., sind begeisterte "Computerfreaks", die den Computer für weitaus sinnvollere Dinge einsetzen. Neben Userport-Steuerung stehen Dateiverwaltung, Grafik- und Musikanwendungen sowie Basic- und Maschinensprachekurse an vorderster Stelle. Weiterhin befassen wir uns mit natürlich auch mit der Datenfernübertragung (DFÜ). Nicht jeder Club kann von sich behaupten, über eine Mailbox erreichbar zu sein. WIR SIND ES!!

Unser Computerclub weist in die Zukunft, wir schauen voraus und beschäftigen uns mit Sachen, von denen andere Clubs nur träumen.

Wer nun meint, daß wir hohe Mitgliedsbeiträge fordern, der irrt gewaltig! Zwar bekommen wir auch nichts unsonst, aber die Masse macht es! Dank mehrjähriger Erfahrungen ist es uns gelungen, die Kosten günstig abzudecken. Der Mitgliedsbeitrag ist daher mit 5 Mark für Erwachsene und 3 DM für Jugendliche sehr preisgünstig, vor allem dann, wenn man sich vor Augen hält, welche Leistungen der C.C.H. für diesen Mitgliedsbeitrag erbringt! Alle in diesem INFO aufgeführten Clubleistungen finanzieren wir ausschließlich durch unsere Mitgliedsbeiträge. Nicht aufgeführt sind jene Kosten wie z.B. der Druck dieses INFOs und die Ausgaben für die Clubwerbung. Dieses und noch mehr muß noch zusätzlich durch den Club finanziert werden. In der Hoffnung, Sie in naher Zukunft als neues Mitglied begrüßen zu dürfen, verbleiben wir mit freundlichen Grüßen

Computer Club Husum

## Unsere Clubleistungen und Aktivitäten

Jedes 1/4 Jahr bringt der CCH seine Clubzeitung heraus. Diese wird den Mitgliedern kostenlos zur Verfügung gestellt.

In der Clubzeitschrift stehen neben den Clubneuigkeiten und -nachrichten auch Buchbesprechungen, Erfahrungsberichte, Programmteste und -berichte, sowie Tips & Tricks für die Computertypen Commodore VC-20, C16, +4, 664, C128 und Amiga und Atari ST.

Weiterhin hat jedes Mitglied die Möglichkeit eine kostenlose Kleinanzeige, die keiner Zeilenbeschränkung unterliegt, in der Clubzeitung zu veröffentlichen.

Jeder sollte bei der Gestaltung der Zeitung mitmachen, denn in erster Linie sollen Berichte unserer Mitglieder veröffentlicht werden. In unregelmäßigen Abständen liegt unserer Zeitschrift die aktuelle Mitgliederliste bei. So kann jedes Mitglied Kontakte zu Gleichgesinnten aufnehmen, ohne den Club anzuschreiben zu müssen. Dies erspart uns Arbeit und Ihnen Geld.

Natürlich berichten wir in der Clubzeitung auch von Veranstaltungen, die sich mit dem Thema Computer befassen.

Weiterhin steht jedem Mitglied unsere Public-Domain-Software-Bibliothek zur Verfügung. Damit unsere Sammlung auch wächst, werden stetig neue PD-Programme hinzugekauft. Auch sollten eigene PD-Programme dem Club zur Verfügung gestellt werden. Wer keine eigene PD-Software besitzt, kann für einen geringen Obolus PD-Programme vom Club bekommen. Von dem erworbenen Geld werden dann neue PD-Programme gekauft. So hofft der CCH im Laufe der Zeit eine große Software-sammlung anlegen zu können.

Hat nicht einer diese oder jene Zeitschrift? Solche und ähnliche Fragen brachte uns auf die Idee zu unserem Zeitschriftenverleih. Oftmals ist die gesuchte Zeitschrift im Club vorrätig. Das diese Zeitungen jeweils mit Sorgfalt zu behandeln sind, versteht sich wohl von selbst. Um aber auch dieses Angebot immer weiter auszubauen, freuen wir uns über jedes neue Mitglied, daß uns die ihm zu Verfügung stehenden Zeitungen und Zeitschriften überläßt.

Das Bedürfnis sich mit Gleichgesinnten zu unterhalten veranlasste uns zur Einrichtung von wöchentlichen Treffen im HAUS, Hermann-Tast-Str.6-8 in 2250 Husum. Jeweils mittwochs von 18 - 20 Uhr trifft man sich dort zum Klönen, Hacken usw... Gäste sind jederzeit herzlich willkommen.

Der Kontakt mit den Usern ist die beste Werbung! Daher stellt der CCH sein Angebot auch auf Computer-Börsen der Öffentlichkeit vor. Auf welcher Börse der CCH ausstellt, bzw. wo eine Börse stattfindet, das erfährt man natürlich aus der Clubzeitung.

Unabhängig davon veranstaltet der CCH ca. zwei mal im Jahr eine eigene Computer-Börse. Teilnehmen kann jeder! Genaue Informationen, wie zB. Termine, erfährt man über den Club.

Natürlich ist der CCH auch über DFÜ erreichbar! In der Mailbox "TINE" Tel.-Nr. 04841-1881 ist der Computerclub Husum 24 Stunden online. Die Mailboxdaten:

Sollten Sie nun Interesse an unserem Club bekommen haben, so können Sie sich mit dem beiliegenden Anmeldeformular bei uns anmelden.

Manfred Moerre C.C.H.

# TIPS - TRICKS - FEEKS - FOKES

für den C 64 er

- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1. Der totale Absturz                                 | PRINT 5+"A"+ - 5              |
| 2. INPUT ohne Fragezeichen                            | POKE 19,1                     |
| 3. Aktuelle Zeichenfarbe ändern                       | POKE 646,x (x=1-15)           |
| 4. Computer in die Ausgangsposition<br>rücksetzen     | SYS 64738                     |
| 5. GET einmal anders                                  | WAIT 198,1: GET A\$           |
| 6. INPUT ohne CURSOR<br>CURSOR einschalten            | POKE 788,123<br>POKE : 788,49 |
| 7. Bildschirmflimmern                                 |                               |
| 10 FOR I = 18 TO 30 : POKE 53265,I : NEXT I : GOTO 10 |                               |
| 8. Bildschirmflimmern                                 |                               |
| 10 FOR I = 1 TO 255 : POKE 53270,I : NEXT I : GOTO 10 |                               |
| 9. Zerstören eines BASIC-Programms                    | POKE 776,1                    |
| 10. CURSOR superschnell                               | POKE 56325,5                  |
| 11. CURSOR superlangsam                               | POKE 56325,255                |
| 12. Computer nimmt keine Befehle an                   | POKE 120,2                    |

=====

13. SCHNELL-DIRECTORY
- ```
10 PRINT CHR$(147):OPEN 1,8,0,"$":POKE 781,1:SYS 65478:GET
  A$,A$:E$=CHR$(0)
20 GET A$,A$,H$,L$: IF ST THEN SYS 65484: CLOSE 1: END
30 PRINT ASC(H$+E$)+ 256 * ASC(L$+E$)
40 GET A$,B$: IF A$ THEN PRINT A$B$: GOTO 40
50 PRINT A$: GOTO 20
```
14. ROLLSCHRIFT
- ```
10 PRINT CHR$(147)
20 A$="COMPUTER CLUB HUSUM ":REM MELDUNG
30 PRINT CHR$(19)A$
40 FOR I = 1 TO 100 : REM WARTESCHLEIFE ,beliebig veränderbar
50 NEXT
60 A$ = RIGHT$( A$, LEN(A$)- 1) + LEFT$(A$,1)
70 GOTO 30 : REM ENDLOSSCHLEIFE
```



15. Bildschirm löschen-einmal anders :

```
10 FOR T = 23 TO 0 STEP - 1 : POKE 677,T
20 A = 217 + T : B = PEEK (A) OR 128
30 FOR I = 1 TO 25-T
40 SYS 59777 : POKE A,B : NEXT I,T
```

=====

Neuer Zeichensatz für den C 64 - nicht nur für Anfänger !!

Einen neuen Zeichensatz für den C 64 er zu erstellen, das hört sich zwar sehr kompliziert an.....ist es aber gar nicht ! AUCH NICHT FÜR ANFÄNGER !

Als erstes eine unbedingt erforderliche Routine, mit der man den Computer in die gewünschte Ausgangsposition setzt :

```
10 PRINT CHR$(147)
15 POKE 52,48 : POKE 56,48
20 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
30 POKE 1,PEEK(1) AND 251
40 FOR I = 0 TO 511 : POKE I + 12288,PEEK (I + 53248):NEXT
50 POKE 1, PEEK (1) OR 4
60 POKE 56334,PEEK(56334) OR 1
70 POKE 53272,PEEK (53272) AND 240) + 12
```

Der erste Schritt ist also getan !

Zur weiteren Arbeit brauchen wir nun das C 64 Bedienungshandbuch, und zwar insbesondere die Seiten 133-134. Dort sind die Bildschirmcodes des C 64 aufgeführt.

(Erklärung Seite 132)

Uns interessiert nur der Satz 1 auf der linken Seite der Tabelle und ebenfalls die Zahl, die unter POKE aufgeführt ist.

Nehmen wir an, wir wollen nun für das "+" Zeichen ein Gesicht einsetzen, die DATAS entnehmen wir hierzu dem Bild 1.

Jetzt nehmen wir uns die Zahl, die als POKE hinter dem "+" steht - 43.

Diese 43 müssen wir nun mit 8 multiplizieren und zum Ergebnis noch einmal 12288 addieren. Wir erhalten die Zahl 12632, die für die Fortsetzung unseres kleinen

Programmes sehr wichtig ist. Zu dieser 1. Zahl addieren wir nun wiederum die Zahl 7 und erhalten endgültig den Bereich, in dem die neue Definition für unser "+" Zeichen liegen soll : 12632 - 12639 . Soweit alles klar ?

Nun sind wir bald am Ziel :

Wir müssen diese beiden Zahlen nur noch in die folgende Zeile einsetzen, die immer nach dem gleichen Muster aufgebaut ist : FOR I = x To Y : READ A : POKE I,A : NEXT

Hierbei steht X für unsere erste Zahl (12632) und Y für die zweite Zahl (12639). So ergibt sich folgende Zeile für unser Programm :

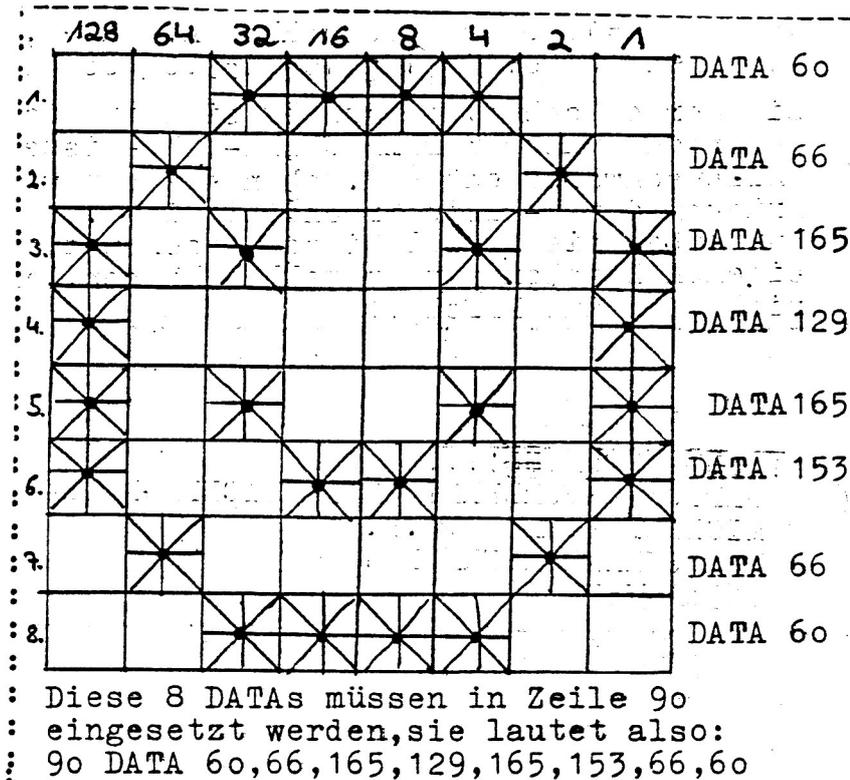
```
80 FOR I = 12632 TO 12639 : READ A : POKE I,A : NEXT
```

In dieser Zeile steht noch eine READ-Anweisung. Die dazugehörenden DATAS setzen wir in Zeile 90 ein.

Damit ist das Programm fertiggestellt, aber es kann natürlich noch erweitert werden.

Bitte umblättern .....

BILD 1



Das vollständige Programm lautet also :

```

10 PRINT CHR$(147)
15 POKE 52,48 : POKE 56,48
30 POKE 1, PEEK(1) AND 251
40 FOR I = 0 TO 511 : POKE I + 12288, PEEK( I + 53248 ): NEXT
50 POKE 1, PEEK (1) OR 4
60 POKE 56334, PEEK (56334) OR 1
70 POKE 53272, ( PEEK (53272) AND 240 ) + 12
80 FOR I = 12632 TO 12639 : READ A : POKE I,A : NEXT
90 DATA 60,66,165,129,165,153,66,60
  
```

Wenn man das Programm nun mit RUN startet, dann passiert eine kurze Weile gar nichts. Dann aber meldet sich der Computer mit READY .

Tippt man nun auf die Taste "+", so erscheint das gewünschte Gesicht. Natürlich läßt sich dieses Programm noch beliebig erweitern. Man muß nicht noch einmal alles an das bisherige Geschriebene anhängen, sondern nur noch jeweils 2 Zeilen :  
 Als erstes die nach bekanntem Muster aufgebaute Zeile :

```
FOR I = X TO Y : READ A : POKE I,A : NEXT
```

und als zweites noch eine DATA-Zeile, in der die DATAS für das neu definierte Zeichen stehen. Probieren Sie es doch einmal mit folgenden Zeilen :

```

100 FOR I = 12288 TO 12295 : READ A : POKE I,A : NEXT
110 DATA 60,66,153,161,161,153,66,60
  
```

Sie merken, es handelt sich in diesem Beispiel um das Zeichen, das am Anfang unserer Bildschirmcode-Liste aufgeführt ist : der sogenannte " Klammeraffe ". Geben Sie nun wieder "RUN" ein - und nach dem Drücken der Taste " Klammeraffe " erscheint ein " c ". Nun haben Sie soviel Wissen geschöpft, daß Sie wohl sehr bald einen eigenen

Zeichensatz erstellen können. Ich wünsche Ihnen dabei viel Spaß und Erfolg !!!!  
Michael Pahl C.C.H.

ACHTUNG :

Zum bisherigen kleinen Kurs :

Gleich anfordern !!!

Ein Zeichengenerator ( auf Diskette ) bei :

Michael Pahl C.C.H.  
Nordstrander Straße 16  
2250 Husum

\*\*\*\*\*

Zu verkaufen :

SPEED - DOS + für VC 64

PREIS : DM 70.-

V. Grimmke

Osterende 6  
2251 Wester-Ohrstedt

Tel. 04847-621

nach 18 Uhr

\*\*\*\*\*

## COMAL - Seite

Comal ist zwar eine sehr gute, leistungsfähige Sprache, aber sie leidet, wie auch viele andere Sprachen, an der Verbreitung. Obwohl schon viele die Vorzüge dieser Sprache entdeckt haben, kennen doch nur ca. 50% der Heimcomputerbesitzer diese Sprache, obwohl es sie schon für sehr viele Computer gibt. Für den C64 gibt es sogar zwei Versionen: COMAL 0.14 und COMAL 2.01, wobei letztere als Modul für ca. 200,- DM zu kaufen ist. Es ist jedoch auch um einiges leistungsfähiger als die Diskettenversion COMAL 0.14, die zum Beispiel überhaupt keine Soundbefehle kennt (Problem des Speicherplatzes) und nur knappe 10000 Bytes frei hat. Die Comal-User Gruppe Deutschland hat es sich zur Aufgabe gemacht, COMAL zu verbreiten. Da sich bei den Clubtreffen eine „relativ“ rege Beteiligung am Comal-Kurs zeigt, werden den nächsten Clubzeitungen auf dieser Seite einige Tips zu Comal sein. Natürlich begrüße ich auch sehr die Beiträge von anderen Clubmitgliedern zum Thema Comal, sofern sie sinnvoll sind.

Wenn Sie also einmal ein etwas komplizierteres Programm mit Grafik machen wollen, dann greifen Sie doch mal zu COMAL, und schon ist Ihnen geholfen...

### Thema der COMAL-Seite dieser Ausgabe: Wo liegt der Unterschied zwischen COMAL 0.14 und COMAL 2.01?

Comal 0.14 ist nur eine Diskettenversion, die für professionellere Anwendungen nicht geeignet ist, aber einen Einblick in das Reich der Möglichkeiten von Comal gewährt. Sie versagt bei der Soundanwendung, bei längeren Programmen und beim Eingabekomfort.

Die überarbeitete Modulversion COMAL 2.01 ist die 64'er Version eines international festgelegten COMAL-Standarts. Dieser Standart enthält ca. 150 Grundbefehle zur strukturierten Programmierung. Dann gibt es noch zusätzlich sogenannte festeingebaute Packages (Programmpackete), die die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers ausnutzt. Beim C64 sind es: TURTLE (Logo-Grafik), GRAPHICS (X-Y Grafik), SOUND, SPRITES, SYSTEM, LIGHTPEN, JOYSTICK, PADDLE. Diese Version ist mit Recht als ausgereift professionell zu bezeichnen... Ich werde sie übrigens am letzten Teil des Comal-Kurses mal vorstellen...

So, das war's für heute.

Martin Pauly

LOAD - TIP .....

Um ein Programm von der Floppy zu laden, muß man beim C 64 immer das ", 8 " hinter den LOAD-Befehl setzen. Das Betriebssystem des 64 er ist auf Datensettenbetrieb ausgelegt.

Mit den folgenden 3 oder 4 Zeilen kann man das Betriebssystem umgehen.

```
10 IF PEEK(1) = 55 THEN A = 16384 : FOR I = 40960 TO 49151 : POKE I, PEEK(I) :  
    POKE I + A, PEEK (I + A) : NEXT  
20 POKE 1,53 : POKE 64982,53  
30 POKE 57818,8  
40 FOR I = 60547 TO 60554 : READ A : POKE I,A : NEXT: DATA  
76,207,34,58,42,13,82,213
```

Nun wird durch Drücken von ( SHIFT - RUN) das erste Programm der Diskette mit ", 8 " automatisch geladen und gestartet. Wenn das Programm mit ", 8,1 " geladen werden soll, so muß die Zeile 30 noch erweitert werden:

Sie muß dann wie folgt lauten !

```
30 POKE 57818,8 : POKE 57820,1
```

POKES

=====

Poke	1,54	Basic abschalten
	2,53	Betriebssystem abschalten
	19,64	INPUT ohne Fragezeichen
	22,35	Listing ohne Zeilennummer
	120,2	nimmt keine Befehle an
	131,0	nimmt Leerzeichen im Listing an
	131,239	ignoriert Leerzeichen im Listing
	199,1	inverse Darstellung einschalten
	204,0	CURSOR an
	649,0	Tastatur sperren
	649,10	Tastatur freigeben
	650,128	Wiederholfunktion für alle Tasten
	657,0	Zeichensatzumschaltung freigeben
	657,128	Zeichensatzumschaltung sperren
	768,143	RESET nach Programmende
	768,138	Fehlermeldung einschalten
	768,185	Fehlermeldung ausschalten
	770	ständige READY- Meldung

Carl-Christian Thomsen C.C.H.



COMPUTERCLUB HUSUM

HEIKO KUSCHEL  
SCHAUENDAHL 100

2250 HUSUM

B.C.H. - BEITRITTSERKLÄRUNG

Hiermit möchte ich ab 01. \_\_\_\_\_ in den C.C.H. eintreten.

Name \_\_\_\_\_ Vorname \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_ Strasse \_\_\_\_\_

Geb.Dat. \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

Computer, Zubehör \_\_\_\_\_

Gewünschter Name für Eintrag in die Mailbox \_\_\_\_\_  
(muß selbst eingetragen werden.)

Beitragszahlung: bar / /    Bankeinzug / /    Dauerauftrag / /  
                  monatl. / /    1/4-jährl. / /    1/2-jährl. / /  
                  jährl. / /    (Zutreffendes bitte ankreuzen)

Ort, Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Einzugsermächtigung falls Bankeinzug gewünscht

Bank \_\_\_\_\_

Konto \_\_\_\_\_ Bankleitzahl \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Bitte deutlich in Druckbuchstaben oder mit Schreibmaschine schreiben.  
Bankverbindung: Sparkasse Nordfriesland BLZ 21750000 Kto 101/036440.

Mitgliedsbeitrag    5,- DM im Monat