

STEGRA

view

nummer 3 årgång 2

012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789

PROGRAMBANKEN

Vi kan ha problem att leverera program under Juli och även litet grand i Augusti pga. semester.

002 Hunch.Man 60:- Ett spel som går ut på att ta sig igenom olika faror för att rädda prinsessan.

003 Samling1 70:- Med tre spel till priset av ett ! Kräver extra Joystick.

004 Necklace of Life 70:- Ett textadventure på engelska

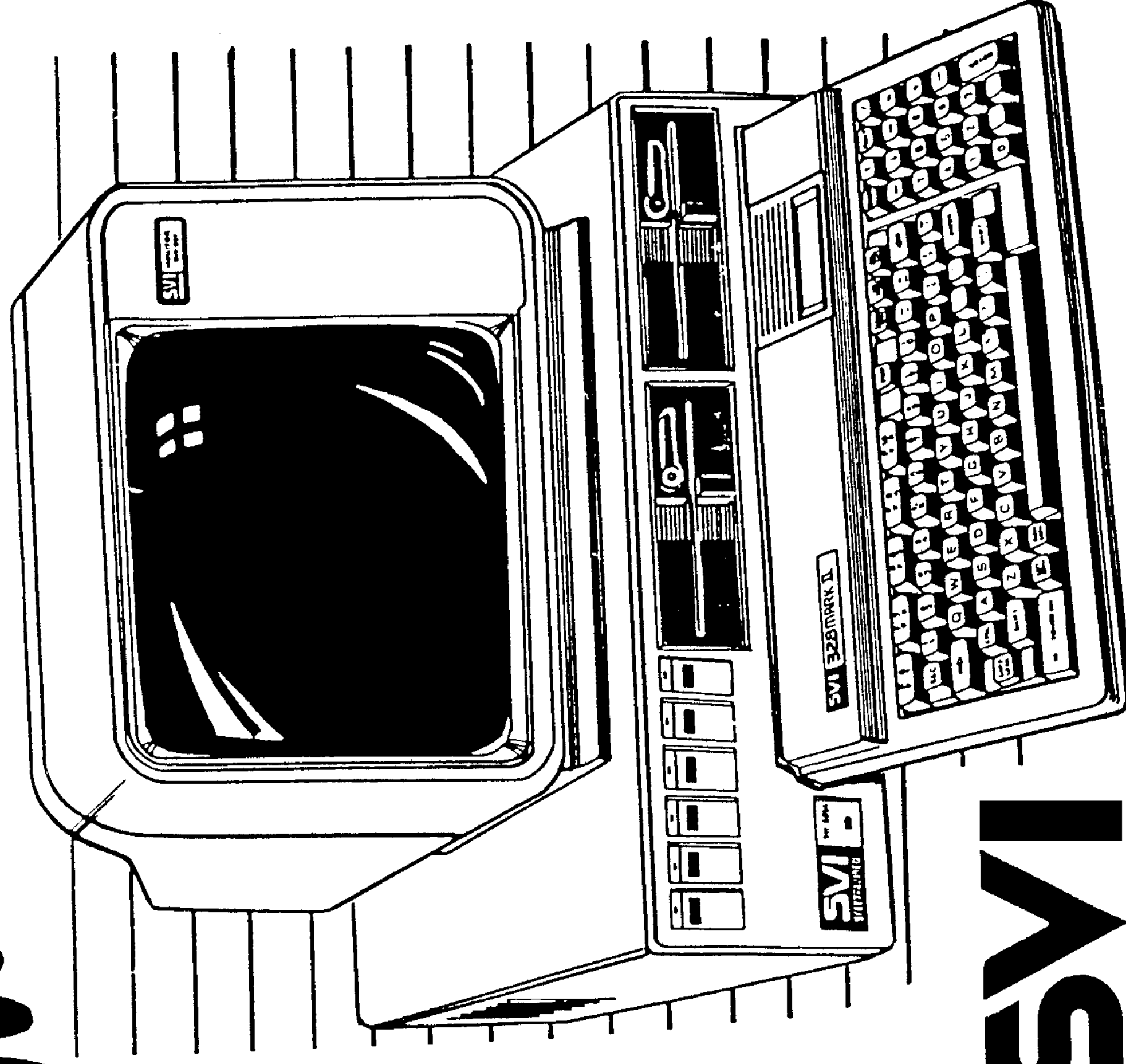
005 Cassette Art + Basic Art 80:- En grafisk editor som genererar BASIC-rader direkt på kassett. Bra som programmeingshjälpmedel för bakgrunder, presentationer mm. Kräver SV 328 plus kassettbandspelare.

Dessa program finns än så länge INTE till MSX. Om du är medlem i NSVK och anger medlemsnummer på blanketten så behöver du bara betala 85% av dessa priser.

Lägg till 5:- per beställning för pack och porto.

Beställer gör du genom att sätta in priset på vårt Pg. 478 14 14-0 samt ange namn, adress, medlemsnummer (för rabatten), programnummer och programnamn på blanketten.

Vi är intresserade av nya program !! Du kan tjäna 25% av försäljningspriset genom att sälja det genom oss !!



SVI

SPECTRAVIDEO

HEJ

Igen alla snart 800 NSVK-medlemmar. Klubbens aktiviteter har legat litet lågt under våren (Jag har bland annat haft mina avgångsbetyg ur nian att tänka på.), men nu gör jag en drive och jobbar undan det mesta innan jag åker på semester. Under Juli ligger klubbens verksamhet 100% nere, och mycket sparsamt kommer jag att arbeta under Augusti. Så nu vet ni det.

Som ni ser har detta nummer kunnat utvidgas till 20 sidor tack vare att v fått in en stor annons. Våra annonser kostar 200 kronor för 1/4 sida, 400 för halv sida, 600 för 3/4 sida, 800 för hel sida och 1200 för två sidor. Om ni vill annonsera, kontakta gärna mig på klubbens telex eller klubbens adress (Som är identisk med min hemadress.).

Ny Medarbetare

har vi också fått. Micke tyckte att stora datorer var mycket roligare än Spectravideo, varför han avsåg sig sitt ansvar i NSVK, sover på dagarna och programmerar i C på en Vax-11 / DEC-10 på nätterna. Så kan det gå om man faller ur tron... Hans efterträdare heter Thomas Kallstenius och tillträdde precis i dagarna. Han är har just gått ut åttan, dvs. han är ett år yngre än jag. Vi får se hur länge han hårdar ut (Det börjar bli otrevligt hög omsättning på medarbetare...).

MSX-en SV 728 släpptes i mitten av Juni, och bör nå de större affärerna i början av Augusti. Endast ett lager på 100 stycken fanns i Malmö då, så hämta sovsäcken och börja köa för att få tag på en !

Du som vill göra program till MSX kan få chansen att köpa en MSXdator SV 728 med teknisk manual en månad innan den kommer till affärerna. Kontakta Ronex Computer AB på tel. 040-10 35 90 och hör efter villkoren !

FÖR ÖVARIET

...har Bengt-Göran Griffer, som tecknade de lustiga teckningarna i # 1 av SV, korats till världens roligaste tecknare. Grattis, säger vi till honom. Dessutom har han ställt ett helt litet lager av bilder till vårt förfogande. Vi tackar bdmjukast och hälsar "må bytsen vara med dig". Han har nämligen en SV 328, och är medlem i klubben. Han är stark kandidat för hedersmedlemskap.

...Beldnas införda program (VARFÖR skickar ni inga ??) med MINST 75 kronor, gränsen uppåt är inte specificerad.

...Står klubbens telefon i mitt sovrum och telefonsvararen för ett fastligt oväsen, så samtal på morgonen (Innan 10.00) och kvällen (efter 21.00) är ICKE VALKOMNA !!! För att vara säkrare på att jag tar

Vi fortsätter här vår genomgång av flexskivornas organisation med att titta på hur den dubbelsidiga 40-spårsskivan och den enkelsidiga 80-spårsskivan är organiserade. Strukturen överensstämmer i stort med den enkelsidiga 40-spårsskivan som vi beskriver tidigare. Katalogspårets organisation är likadan i alla tre fallen. Informationen inom detta spår (filkatalog, skivinformation och FAT) har exakt samma utseende i de tre fallen. Allt framgår av nedanstående tabell.

Ett rykte har nått oss om att SVI-902 och SVI-912 (enheterna för enkelsidiga flexskivor med 40 resp 80 spår) kommer att försvinna ur Ronex's sortiment. Det bör alltså vara möjligt att köpa dessa till ett bra pris just nu!

Vi har också hört att Disk BASIC som standard endast utnyttjar skivans ena sida i den nya driven i SVI-605B! Under Disk BASIC (menväl under CP/M) erhålls alltså inget extra lagringsutrymme på flexskivorna. Ronex har dock en variant av Disk BASIC (framtagen av en svensk SVI-användare) som utnyttjar flexskivans båda sidor. Denna variant av Disk BASIC följer med alla nya SVI-605B och de som har den äldre varianten kan få denna uppdaterad hos Ronex, eventuellt mot en mindre avgift.

| Vad | Skivtyp | Enkelsidig 40 spår | Dubbelsidig 40 spår | Enkelsidig 80 spår |
|--------------------|---------|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| Grunddata | | SV-902 | SVI-605B | SV-912 |
| Flexskivenhets | | 1 | 2 | 1 |
| Använda sidor | | 40 | 40 | 80 |
| Spår/sida | | 0-39 | 0-39 | 0-79 |
| Spår sida 1 | | | 40-79 | |
| Spår sida 2 | | | | |
| Fysiskt format | | | | |
| Spår 0 | | 0 | 0 | 0 |
| Sektorer | | 18 | 18 | 18 |
| Bytes/sektor | | 128 | 128 | 128 |
| Övriga spår | | 1-39 | 1-79 | 1-79 |
| Sektorer/spår | | 17 | 17 | 17 |
| Bytes/spår | | 256 | 256 | 256 |
| Spårens användning | | | | |
| Disk BASIC | | 0,1,2 | 0,1,2 | 0,1,2 |
| Katalog | | 20 | 20 | 40 (Obsl) |
| Användarfiler | | 3-19,21-39 | 3-19,21-79 | 3-39,41-79 |
| Filkatalog | | | | |
| Sektorerna 1-13 | | | | |
| Normalt använda | | 1,2,(3) | 1,2,3,4,(5) | 1,2,3,4,(5) |
| Normalt oanvända | | (3),4-13 | (5),6-13 | (5),6-13 |
| FAT | | | | |
| Bytes med FAT | | 0-39 | 0-79 | 0-79 |
| Bytes med skräp | | 40-255 | 80-255 | 80-255 |
| Lagringskapacitet | | | | |
| Antal filer | | 1-36 | 1-76 | 1-76 |
| Antal bitgrupper | | | | |
| Totalt | | 172032 | 346112 | 346112 |
| Verkligt | | 156672 | 330752 | 330752 |

kontakt med er skall n ange medlemsnummer, namn, telefonnummer och ärende (kortfattat) på telefonsvaret. Samtal av typen "Ja och ring 012-345 678" har en benägenhet att bli negligerade. Fast ett brev med svarsporto är säkraste sättet.

finns det en del SV/MSX tidningar/klubbar. Här är adresser till några:

Danska SpectraVideoklubben:

c/o Torben Geuken
Suderlängan 14
DK-2620 ALBERTSLUND
DANMARK

Ger ut Spectravideo Bruger Bladet på danska.

Finska Spectravideoklubben:

% Seppo Tossavainen
Sarvastonkaari
SF-140 HELSINKI
FINLAND

Ger ut SVI klubi Jäsenlehti på Finska. Fråga mig inte vad det betyder.

SV ACCESS / MSX International magazine heter en ganska trevlig tidning på engelska om SV / MSX. Kostar US. \$24 att prenumerera på ett år. Kommer 12 gånger per år. Adress:

SV-ACCESS/MSX International
P.O.Box 5524, Station A,
Toronto, Ontario,
CANADA M5W 1N7.

österrikiska spectravideoklubben:

Spectra Video Club Austria
P.A. Computer-Studio,
1040 WIEN,
AUSTRIA

Ger ut SVI Journal på tyska.

SPECTRAVIDEO MSX
USERS GROUP OF MONTREAL
443 boul. Roche
Vaudreuil, Quebec
Canada, J7V 2N4

Ger ut en tidning på franska och engelska.

...Blir nästa nummer antagligen ett dubbelnummer 4-5 med 30-40 sidor. Vi skall försöka ha med så många programlistningar som möjligt, så skicka gärna in era program !!! När tidningen skulle dyka upp vete gudarna allena.

...Har det dykt upp ett par adventures till programbanken som ännu inte hunnit testas. Skriv en rad efter Juli och bifoga svarsporto så kan du få en lista på programbanksprogrammen innan SV # 4-5 -85 kommit ut !

...Gav annonsen från RBU förra året resultat. Deras projekt att habitatera och underhålla handikappade barn med speciella program och kontroller till spectravideodatorer har slagit väl ut.

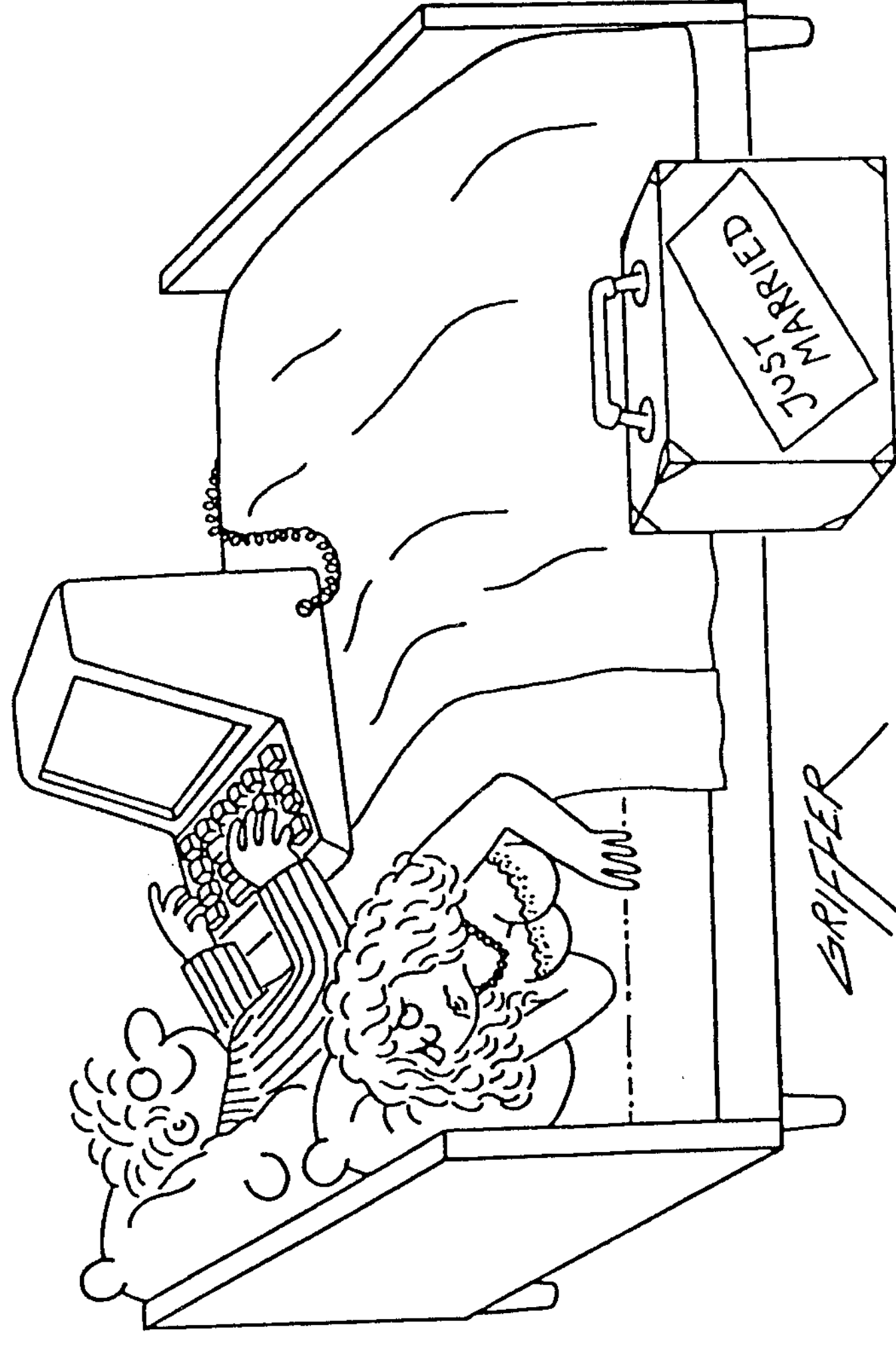
...Vill David Andersson, medlem IEE, Klocksippevägen 11, 582 69 LINKÖPING byta program. Intresserade kan skriva till honom.

...Vill Jonas Wallander, Betesvägen 18, 446 00 ALVÅNGEN, tel. 0303-384 19 starta ett LAG (Lokal Användargrupp). Bor du i Göteborg, Kungälv eller Ale kommun så kan du ringa (Efter 16.00) eller skriva till honom.

Mvh

Jon Wätte

/Jon Wätte, Ordf. i NSVK/





Här kommer litet godis för MSX-frälsta maskinkodsälskare och maskinkodsfrälsta MSX-älskare:

HEX AR

000C RDSLTL Valjer slot beroende av registernas värden och läser innehållet av minnet i den sloten.
 A skall vid anrop innehålla FxxxSSPP i binär form, där F är en flagga för Secondary Slot Selected, SS är numret på secondary slot och PP numret på primary slot.
 HL är den adress som skall läsas.
 A innehåller vid RET från rutinen värdet på den specificerade minnescellen. Rutinen ändrar på A, BC och DE. En DI utförs automatiskt, men ingen EI.

0018 OUTDO

Skriv tecken till nuvarande utenhet.
 A är tecknet. Denna rutin tar hänsyn till PTRFIL och PTRFLG.
 Rutinen ändrar inte på något register.

003B INITIO

Initierar I/O enheter. Ingen parameter vare sig in eller ut. Alla register ändras.

0041 DISSCR

Släck skärmen. Ingen inparameter, AF och BC ändras.

0044 ENASCR

Tänd skärmen. Ingen parameter, AF och BC ändras.

0047 WRTVDP

Skriver data i B till VDPregister C. Ändrar AF och BC.

0050 SETRD

Initierar VDP för läsning från (HL). Ändrar på A.

0053 SETWRT

Initierar VDP för skrivning till VRAM adress HL. AF ändras.

/* Läsning sker från porten vars adress ligger i 0006, och skrivning sker till porten med adress i 0007 */

0072 INIGRP

Initierar skärmen för hires mode, sätter VDP.
 In: GRPNAM, GRPCGP, GRPCOL, GRPATR, GRPPAT
 Ändrar på alla register.

008D GRPPRT

Skriver ett tecken på grafikskärmen.
 Tecken i A, ändrar inte på något register.

0090 GICINI

Initierar PSG till defaulta värden.
 Ändrar på alla register

0093 WRTPSG

Skriv data i E till PSG i A. Ändrar inte på något register.

Bitgrupp 9 kan med andra ord anta följande hexadecimala värden:
 00 Maskinkodsfil
 01 ASCII-fil
 80 BASIC-fil
 A0 Bildfil

scm kan kombineras med:
 10 "P"
 40 "R"

En skrivskyddad BASIC-fil har alltså det hexadecimala värdet 90 och en ASCII-fil som skall kontrolläsas vid skrivning värdet 41.

Skivinformation (sektor 14)

I bitgrupp 0 av informationssektorn återfinns skivans "P"- och "R"-attribut (med samma värden som ovan). Resten av sektorn (bitgrupperna 1-255) upptas av eventuellt IPL-kommando (lagrat i ASCII-format).

FAT (sektorerna 15-17)

Sektorerna 15, 16 och 17 utgör kopior av varandra och innehåller var och en en likadan File Allocation Table för FAT utnyttjas bitgrupperna 0-39 dvs en bitgrupp för varje spår på skivan. Övriga bitgrupper (40-255) utnyttjas inte och innehåller normalt skräp.

Om ett spår är ledigt har motsvarande bitgrupp i FAT värdet 255 (&HFF). Bitgrupperna 0, 1, 2 och 20 (som pekar på de av Disk BASIC och filkatalogen själv upptagna spåren) har alla alltid värdet 254 (&HFE).

Om en stor fil (som kräver mer än ett spår lagringsutrymme) lagras på skivan kommer bitgruppen få värdet av (numret på) nästa spår som utnyttjas för filen. Om spåret är det sista som behövs utnyttjas för filen är bitgruppen värdet &HCO plus antalet av detta spår använda sektorer.

Borttagen fil

Vid kommandot "KILL enhet:fil.typ" ändras endast första bitgruppen i filnamnet till värdet 0 (&H00) och aktuell(a) bitgrupp(er) i FAT till 255 (&HFF). Övrig filinfo rörs ej (förrän utrymme utnyttjas igen)!

Exempel (värden i hex, tomma rutor har värdet FF):

Filkatalog:

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|---|---|---|---|---|
| 0 | 46 | 49 | 52 | 53 | 54 | 20 | 47 | 44 | 20 | 80 | 13 | | | | | |
| F | I | R | S | T | G | D | | | | bas | | | | | | |
| 1 | 44 | 45 | 4D | 4F | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 00 | 15 | | | | | |
| D | E | M | O | | | | | | | mkd | | | | | | |

FAT:

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | FE | FE | FE | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | C3 | FE | 16 | C8 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | |

Den första filen, BASIC-filen FIRST.GD, utnyttjar alltså tre sektorer av spår 19 (&H13) och den andra filen, maskinkodsprogrammet DEMO, hela spår 21 (&H15) och åtta sektorer av spår 22 (&H16).

Logisk formattering

Nu är det lätt att förstå vad programmet "format" gör. Först initieras filkatalogens 13 spår, varvid samtliga bitgrupper i denna får värdet 255 (&HFF) och därefter initieras filinformationsspåret med nollor. Avslutningsvis initieras de tre spåren med FAT, där för varje spår de 40 första bitgrupperna får värdet 255 (&HFF) utom bitgrupperna 0, 1, 2 och 20 som får värdet 254 (&HFE).

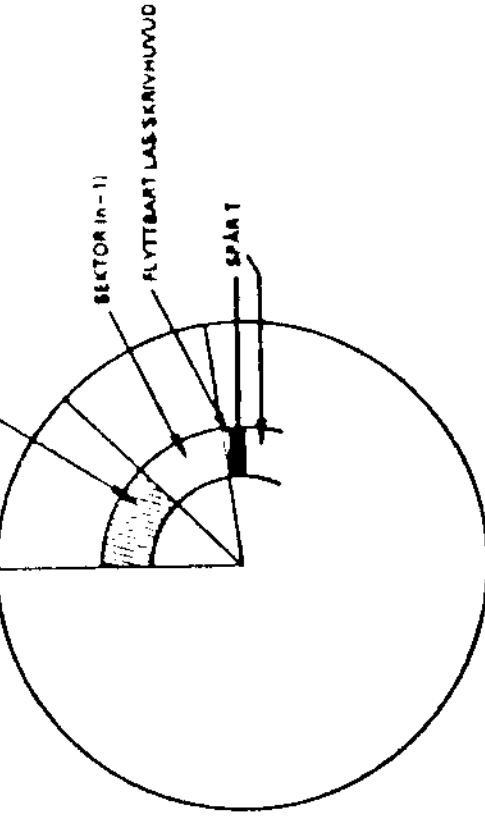
Avslutning

Här har vi beskrivit hur 902:ans flexsiva är organiserad under Disk BASIC. Under CP/M är det helt annorlunda. Till detta, liksom till de andra skivtypernas (dubbelsidiga och 80-spårs) organisation, återkommer vi i ett kommande nummer.

Olika format

De flexskivenheter som finns till Spectravideo SVI-318/328 utnyttjar alla 5,25" flexskivor enligt industristandard. Till den vanligaste flexskivstationen, SVI-902, utnyttjas mjukvarusektorerade enkelsidiga skivor med dubbel densitet och 40 spår. I den nya expansionsenheten SVI-605B sitter det en flexskivenhet, som utnyttjar dubbelsidiga skivor och dessutom har Ronex tagit fram en station, SV-912, för 80-spårsskivor.

Låt oss börja med att titta på hur 902'ans flexskiva är organiserad under Disk BASIC. Skivan är, som sagt, enkelsidig (endast ena sidan används för datalagring) och indelad i 40 spår. Dessa brukar numreras från 0 (yttre spåret) till 39 (inre spåret). Varje spår är i sin tur indelat i sektorer. Denna sektorindelning sker under Disk BASIC med hjälp av maskinkodsprogrammet "svfrmt". Efter denna fysiska formattering gäller:



Spår 0 18 sektorer
128 bitgrupper/sektor
17 sektorer/spår
256 bitgrupper/sektor

Detta innebär att skivans formaterade lagringskapacitet är 18*128+39*17*256 = 172 032 bitgrupper. I realiteten kan dock endast 36*17*256 = 156 672 bitgrupper utnyttjas för användarfiler.

Spårens användning

De tre yttre spåren (0, 1 och 2) används för Disk BASIC och spår 20 för filkatalogen. Övriga 36 spår (3-19 och 21-39) används för att lagra användarens filer. Dessa tilldelas alltid utrymme på skivan i enheter om ett spår, vilket alltså innebär att i till 36 filer kan lagras per flexskiva.

Förutom den fysiska formatteringen måste alltid även en logisk formattering ske av varje flexskiva. Denna görs med programmet "format", varvid spår 20 - filkatalogen - initieras.

Spår 20's organisation

De 17 sektorerna i spår 20 utnyttjas på följande sätt:

- Sektor 1-13 Filkatalog
- 14 Skivinformation
- 15-17 File Allocation Table (FAT)

Filkatalog (sektorerna 1-13)

I filkatalogen utnyttjas 16 bitgrupper/fil. Detta innebär att information om 16 filer ryms i varje sektor. De 16 bitgrupperna som reserverats för varje fil utnyttjas på följande sätt:

- Bitgrupp 0-5 Filnamn (6 tecken)
- 6-8 Filtyp (3 tecken)
- 9 Attribut och lagringssätt
- 10 Pekare till FAT (och det första lagringsspåret)
- 11-15 Reserverat för framtida bruk

Normalt används bara sektorerna 1-2 och ibland även 3, medan sektorerna 4-13 oftast är outnyttjade. Filkatalogen avslutas då första bitgruppen i ett filnamn har värdet 255 (FFFF).

I bitgrupp 9 anges filens attribut och lagringssätt enligt följande:

- Bit 0 0-maskinkod, 1-ASCII
- 1 Används ej (?)
- 2 Används ej (?)
- 3 Används ej (?)
- 4 1-"p"-attribut, dvs skrivskyddad fil
- 5 1-bitid (alltid i kombination med bit 7)
- 6 1-"R"-attribut, dvs kontrollläsning
- 7 1-BASIC

Alla medlemmar, för upp! Om ni har problem med att ladda in programmen JetA1f och Stockholm adventure från kassetten, prova då med andra sidan, där de också är inspelade. Om det inte går så kan ni prova med att justera tonhuvudet enligt följande:

OBS! Det här felet kan finnas även om andra kassetter fungerar! Plocka fram en liten korskrummejssel och den största flaskan tälamad du kan hitta och följ följande instruktioner:

Slå på datorn med bandspelaren inkopplad. Skriv MOTOR OFF på tangentbordet. Tryck INTE på enter. Sätt i kassetten och se till att den är ordentligt tillbakaspolad. Tryck på play på bandspelaren och direkt efter på enter på tangentbordet. Bandspelaren skall nu INTE snurra.

Lokalisera justeringskraven för tonhuvudet. Den sitter under det lilla hålet för skruvmejsel straxt till vänster om mitten på kanten nedanför kassetten. Vrid denna skruv ganska exakt ett halvt varv medsols. Skriv CLOAD oc tryck på enter. Om datorn inte har hittat programmet inom 30 sekunder (Den skriver då Found:SA på skärmen), gå till steg två.

2: Spola tillbaka kassetten. Skriv MOTOR OFF utan att trycka på enter. tryck på play och direkt därefter på enter. Vrid skruven ett åttondels varv motsols. Prova om programmet går att ladda. Om det inte går, upprepa 2: tills antingen datorn hittar något eller du totalt vridit skruven motsols åtta gånger (S:a ett varv). Om datorn hittar programmet är allt frid och fröjd, om det inte fungerar så vrid tillbaks skruven till sitt utgångsläge (ett halvt varv medsols om du har gjort allt ovanstående.) Det är då antingen smuts på tonhuvudet så att det måste tvättas eller så är det ett felaktigt band. Skicka i så fall tillbaks bandet så byter vi ut det mot ett nytt, detta kan dock ta ett par veckor beroende på arbetsbelastningen. Under delar av Juni och Augusti plus hela Juli har vi semesterstängt, så då kan det ta lång tid.

Lycka Till !!!

>> ASSEMBLER << >> ANDRA PROGRAM <<

Den 'rättiga' assemblern, Zuper-80 Assembler (Z80A). Systemet består av 3 st program; 1 -Integrerad Editor med bla fullskärmsredigering och scroll funktion (scroll rutinen givetvis i maskinkod) både uppåt och nedåt. 2 -Monitor med perfekt editering och utrustad med massor av finesser t.ex Move, Search, ASCII, Reg (man får se register innehållet), Relativ räkna osv. 3 -Disassembler, det gör det till rent nöja att lista maskinkodsprog. Den översätter M-koderna till assembler. Du som ännu inte behärskar M-kod men tänker lära dig har en väldigt hjälp av en assembler. Men priset då!!! Joda, jag kan faktiskt överraska med ett otroligt lagt pris ENDAST 120 kr. inkl. manual. Betänk då att du får TRE program för styck-priset 40 kr

- 1. CRAZY TEETH. Det häftiga och supersnabba spelet som alla pratar om. Helt i M-KOD. Massor av ludeff. Hela 17 nivåer. Med en 8-i-top-lista för de bästa resultaten. Erkänt bra av bla Jon Wälte. För 328/318 utan extra minne. Pris ENDAST 60 kr.
- 2. FYRA I RAD. Typ luftfarschack 9 olika svårigheter. P 25 kr
- 3. PAXMAN. Otroligt snabbt för att vara i basic. Pris 25 kr.
- 4. MONZA. Bilspele. Pris 25 kr.
- 5. JUMPHAN. En av favoriterna. Pris 25 kr
- 6. Mind area. Du har till uppgift att desarera góoda miner.

Till din hjälp har du en mindetektor. Mycket spännande. P 20 kr
ERBJUDANDE!!! Basicprogrammen (2-6) kan köpas tillsammans för ENDAST 60 kr
SATT in peng. på PE. 485 60 20-5 el. RING 0758-17967 DAN HAGBERG

BugAlf

Alla medlemmar med medlemsnummer 253 eller under och som har fått programmen på kassett, hör upp! Det finns en bug i JetAlf som gör att inte alla rum fungerar, utan när man kommer till dem så återstartas spelet. För att fixa detta skall ni göra så här:

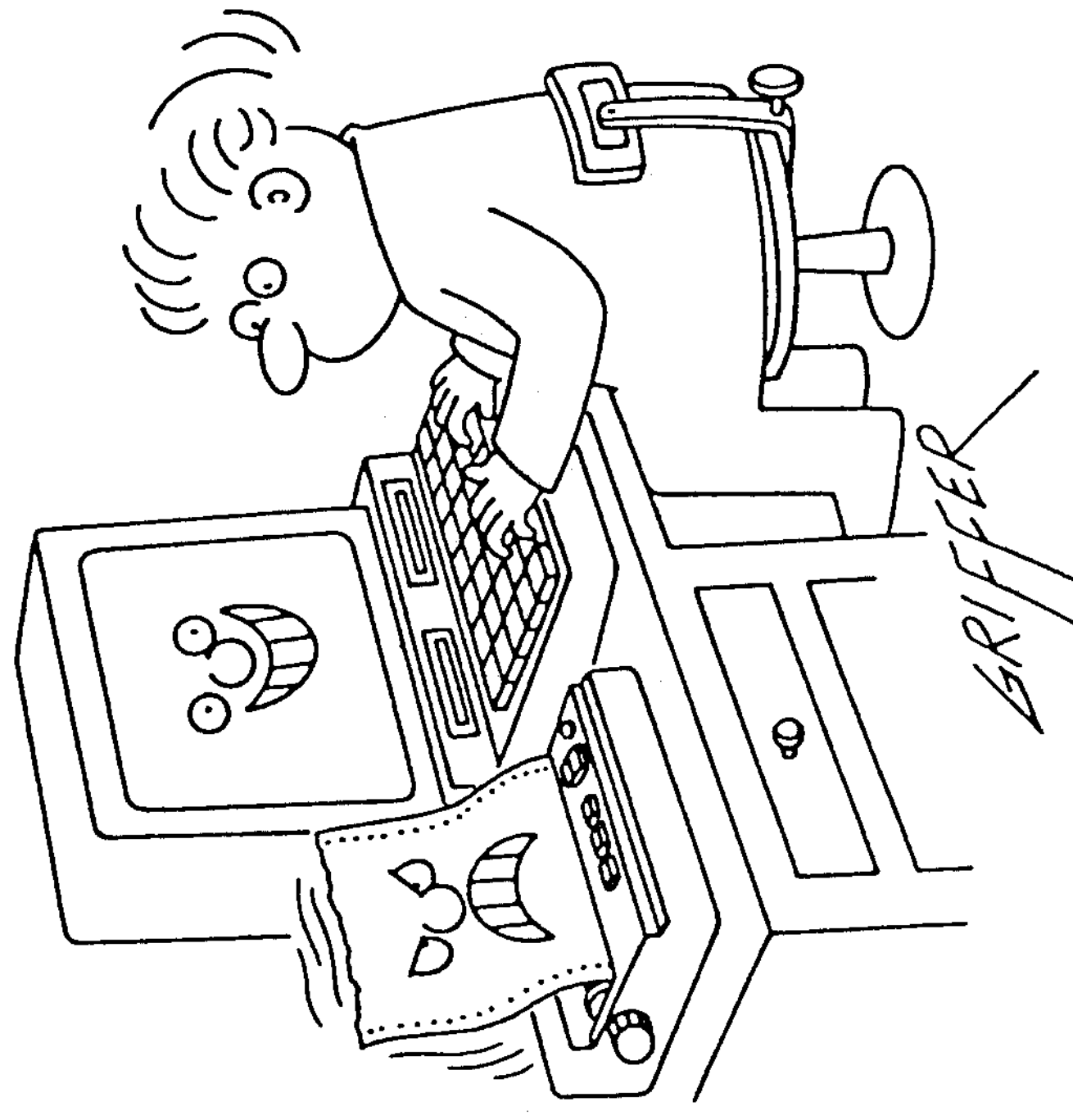
1. Plocka fram JetAlf-kassetten och två tomma kassetter.
2. Knappa in programmet på nästa två sidor och spara det på en tom kassett.
3. Sätt i JetAlf, spola tillbaks kassetten och nollställ räkneverket. Spola fram till JetAlf (55 på räkneverket på min bandspelare i alla fall) och skriv CLOAD och tryck på enter.
4. Skriv CSAVE "JetAlf", sätt i en tom tillbakaspolad kassett, tryck ned record och play, låt bandspelaren gå i 5-10 sekunder och tryck sedan på enter.
5. Sätt i JetAlf igen och skriv CLOAD : A=INPUT\$(1) : CSAVE "JetPix",S tryck på enter. När bandspelaren har slutat gå, sätt i kassetten som du sparade JetAlf på, tryck ner record och play och tryck på enter.
6. Ladda in programmet du skrev in i 2. Sätt i JetAlf och kör det.

7. Medans programmet körs (Det tar litet tid, och inget syns på skärmen) så kan du sätta i Den blivande JetAlfkassetten som du har sparat två filer på redan. När datorn har skrivit att allt har gått bra, tryck på space och tryck ner record och play. Vänta tills datorn skrivit Ok.

8. Stäng av och sätt på datorn. Sätt i den gamla JetAlfkassetten. Skriv LOAD "cas:" och tryck på enter. GÅ nu och ta en kopp kaffe eller något medans datorn laddar in programmet.

9. Sätt i den snart färdiga JetAlfkassetten och skriv SAVE "Main" Tryck på enter. När du har väntat färdigt så kan du spola tillbaks den nu färdiga JetAlfkassetten, slå av och sätta på datorn och skriva CLOAD. Tryck på enter. När datorn är färdig, tryck på F 5. Efter ett tag har du nu ett felritt JetAlf inladdat !!! Använd sedan den nya kassetten i stället för den gamla när du vill spela JetAlf.

```
10 CLEAR 600,60375:
20 RD=200:BLOAD "cas:"
30 FOR T=1 TO 1600
40 READ A:A=VAL("&h"+A):POKE 60898!+T,A
50 Z=Z+1:Q1=Q1XORA:IFZ=16THENZ=0:READA:A=VAL("&h"+A):RD=RD+10:IF A<>Q1THENPRIN
T"Fe1 i rad":RD:STOPELSEQ2=Q2XORQ1:Q1=0
60 NEXT
70 READ A:IFVAL("&h"+A)<>Q2 THEN PRINT "Fe1 i koden någonstans !":STOP
80 PRINT "Ok. Sätt i destinationen och tryck på SPACE"
85 IF INKEY<>"" THEN 85
90 IF INKEY<>" " THEN 90
100 BSAVE "Jetkod",60375!,&HF4FF,0
110 NEW
```



```
11400 GOTO 11100 ' Dyrka = öppna
11500 IF INSTR(K2$, "DYRKEN") OR INSTR(K2$, "NYCKELN") THEN 11100
11510 IF INSTR(K2$, "BORREN") THEN 10700 ' Borra
11520 IF INSTR(K2$, "KNIVEN") AND P%(4)=0 THEN PRINT : PRINT "Ok. Jag har ristat
in mina initialer har.": GOTO 11595
11530 PRINT "Uuuugh??? Hur gör man det ??"
11595 RETURN
11600 GOTO 11520 ' Använd kniven
11700 FOR T=1 TO 7
11710 IF (P%(T) AND 127)=R% THEN P%(T)=R% : PRINT "Du hittar ";Sp(T)
11720 NEXT T
11730 RETURN
20000 CLS: SOUND 7,245 : SOUND 6,31 : SOUND 2,15 : SOUND 3,15
20010 FOR T=0 TO 3
20020 SOUND 8,T+1 : SOUND 9,T
20030 FOR Z=0 TO 500 : NEXT
20040 NEXT
20050 SOUND 8,15 : SOUND 9,10
20060 FOR T=10 TO 0 STEP -1
20070 SOUND 8,T*1.5 : SOUND 9,T
20080 FOR Z=0 TO 600-T*50 : NEXT
20090 NEXT
20100 SOUND 7,25
20110 CLS : PRINT "Plötsligt störtar skolan in över dig. Du träffas av en balk
i huvudet och kastas handfäst till golvet. Det sista du ser innan du blir med
vetslids är en röd växande pil framför dig.": PRINT
30000 PRINT : PRINT "Det är bara att inse, du är död. Det var trevligt att lär
a känna dig."
30010 END
50000 FOR T=0 TO 3000 : NEXT
50010 CLS : PRINT "Grattis !! Du springer för ditt liv och har tagit dig ut ur sk
olan levande efter";TM;"minuter."
50020 END
```

```

10195 RETURN ' Tillbakahopp
10200 IF RIGHT$(K2$,1)="" THEN K2$=LEFT$(K2$,LEN(K2$)-1):GOTO 10200
10210 Q=0 : FOR T=1 TO 7
10220 IF KR(T)=K2$ AND P%(T)=R THEN Q=T
10230 NEXT T
10240 IF Q=0 THEN PRINT:PRINT"Du kan inte se " ;K2$ : BEEP : GOTO 10295
10250 P%(Q)=0
10260 PRINT:PRINT "Ok. Du har tagit " ;S$(Q)
10295 RETURN ' Tillbakahopp
10300 IF RIGHT$(K2$,1)="" THEN K2$=LEFT$(K2$,LEN(K2$)-1):GOTO 10300
10310 Q=0 : FOR T=1 TO 7
10320 IF KR(T)=K2$ AND P%(T)=0 THEN Q=T
10330 NEXT T
10340 IF Q=0 THEN PRINT:PRINT"Du har inte " ;K2$ : BEEP : GOTO 10395
10350 P%(Q)=R
10360 PRINT:PRINT "Ok. Du har släppt " ;S$(Q)
10395 RETURN ' Tillbakahopp
10400 PRINT:PRINT "Tyvärr kan jag inte säga mer än detta.":PRINT:RETURN1020
ATERHOPP TILL TITTA_ROUTINEN      utan att klockan ökas
10500 PRINT : PRINT "Du bär på"
10510 Q=0 : FOR T=1 TO 7
10520 IF P%(T)=0 THEN PRINT S$(T) : Q=1
10530 NEXT T
10540 IF Q=0 THEN PRINT "Ingenting !"
10550 RETURN 1100 ' Aterhopp utan tidsåtgång
10600 PRINT : PRINT "Har du letat överallt ?" : RETURN ' Aterhopp
10700 IF P%(1)>0 THEN PRINT : PRINT "Med vad då ?" : BEEP : GOTO 10795
10710 IF AF=0 THEN PRINT : PRINT "Du trycker på knappen, men ingenting händer"
: BEEP : GOTO 10795
10720 IF R<>1 OR ((INSTR(K2$,"LASET")=0)AND(INSTR(K2$,"DÖRREN")))) THEN PRINT
"Du borrar villt omkring dig." : GOTO 10795
10730 Q%(1)=2 : PRINT "Ok. Du kan gå österut."
10795 RETURN ' Aterhopp
10800 IF P%(1)>0 THEN PRINT : PRINT "Vad skall jag ansluta ?" : BEEP : GOTO
10895
10810 IF R<>1 THEN PRINT : PRINT "Var då ?" : BEEP : GOTO 10895
10820 IF INSTR(K2$,"BORR")=0 THEN PRINT : PRINT "Eh... Vad då sade du ?" :
BEEP : GOTO 10895
10830 PRINT : PRINT "Ok. En styck borr ansluten." : AF=1
10895 RETURN ' Aterhopp
10900 Q=0 : FOR T=1 TO 7
10910 IF Q=0 THEN Q=INSTR(K2$,KR(T)) : IF Q=1 THEN Q=T
10920 NEXT T
10930 IF Q=0 THEN 11700 ' Leta i stället
10940 PRINT : IF P%(Q)>0 AND P%(Q)<>R THEN PRINT "Jag ser ingen " ;K2$ : BEEP
: GOTO 10995
10950 PRINT "Det är " ;S$(Q)
10995 RETURN
11000 IF P%(2)>0 AND P%(3)>0 AND P%(5)<0 THEN PRINT : BEEP : PRINT "Med vad då
??" : GOTO 11095
11005 IF K2$<>"UPP " THEN PRINT : BEEP : PRINT "Det går inte !" : GOTO 11095
11010 IF P%(2)=0 AND R%=7 THEN PRINT "Ok." : V%(7)=6 ELSE GOTO 11020
11012 PRINT "Attans !! Nyckeln gick av och fastnade i låset! : P%(2)=20
11020 IF P%(3)=0 AND R%=5 THEN PRINT "Hurra !!!" : GOTO 50000
11030 PRINT : BEEP : PRINT "Det funkar inte riktigt..." : GOTO 11095
11095 RETURN ' Aterhopp
11100 IF INSTR(K2$,"SKAPET") AND (R%=1 OR R%=5) THEN 11700 ' Leta
11110 IF P%(2)>0 AND P%(3)>0 AND P%(5)<0 THEN PRINT : BEEP : PRINT "Med vad då
??" : GOTO 11095
11115 GOTO 11010 ' Läs UPP
11200 PRINT : PRINT "Vad skall det vara för nytta med det ??"
11210 RETURN
11300 IF P%(6)>0 THEN PRINT : PRINT "Du har inget att dricka !!" : BEEP : GOTO
'1395
11310 PRINT : PRINT "Yeach !!! Det här lantvinet smakar arsenik ! Det bör
jar plötsligt gå runt för dig, du tumlar och faller dod ner på golvet ..." : G
OTO 30000 ' Dodrutinens 2:a del

```

```

210 DATA 1,4,12,0,0,0,FD,FE,0,1,0,0,13,A,15,0,19
220 DATAB,A,0,1,14,B,1F,1,13,B,3,1,5,B,14,2,3
230 DATA1,2,1,3,1,2,8,3,9,9,10,3,4,7,14,3,E
240 DATA4,9,1E,3,1,2,1,4,D,D,F,4,1,2,1E,4,4
250 DATA10,D,7,5,1,2,E,5,1,2,2,6,1,7,6,6,16
260 DATA9,B,D,6,1,2,17,6,2,2,18,6,3,2,5,7,5
270 DATAB,D,C,7,1,2,D,8,1,2,19,8,2,2,E,9,1D
280 DATA1,2,D,A,1,2,17,A,2,2,9,B,4,2,13,C,1
290 DATA2,2,17,D,2,2,15,F,2,2,1,11,9,A,C,11,E
300 DATA9,2,C,12,2,2,3,14,D,2,13,14,7,2,1A,14,1
310 DATA6,7,FF,40,8,D,20,18,48,C,20,18,68,B,20,AB,14
320 DATA98,A,20,80,A0,9,20,88,A0,9,20,90,A0,9,20,FF,5C
330 DATA1E,3,D,1,1,3,D,1,1,5,0,0,0,0,0,1B
340 DATA0,0,5,5,2,6,8,5,2,6,B,5,2,6,14,5,16
350 DATA2,6,17,5,2,6,1A,5,2,6,5,8,7,3,14,8,1C
360 DATA7,3,5,9,2,3,8,9,2,6,14,9,2,3,1A,9,0
370 DATA2,6,5,A,1,3,7,A,1,3,D,A,6,3,14,A,1A
380 DATA1,3,16,A,1,3,2,B,2,3,6,8,2,6,8,B,1E
390 DATA1,3,A,B,2,6,15,B,2,6,17,B,1,3,19,B,11
400 DATA2,6,1C,B,2,3,1,C,2,B,9,C,2,6,18,C,3
410 DATA2,6,1E,C,2,8,7,D,1,3,C,D,1,3,E,D,17
420 DATA4,3,13,D,1,3,16,D,1,3,0,E,7,B,8,E,6
430 DATA1,3,D,E,1,3,12,E,1,3,17,E,1,3,1F,E,17
440 DATA7,B,B,F,2,3,F,2,3,13,F,2,3,3,10,6
450 DATA8,3,E,10,4,3,15,10,8,3,2,11,4,D,1D,11,A
460 DATA4,9,4,12,7,3,4,13,7,3,4,14,2,3,C,12,3
470 DATA3,6,D,12,3,6,16,12,5,3,15,13,7,3,15,14,1E
480 DATA2,3,FF,0,40,4,22,0,58,5,22,F8,40,4,22,F8,81
490 DATA58,5,22,FF,17,5,D,1,2,B,D,1,1,6,0,0,9C
500 DATA0,FF,0,0,0,0,0,15,B,C,0,4,A,12,0,F1
510 DATAB,A,1A,0,2,3,1C,0,4,A,16,1,3,A,19,1,D
520 DATA4,3,1D,1,3,A,11,2,1,1,16,2,8,B,17,2,3
530 DATA2,8,18,2,6,3,1E,2,2,B,1F,2,13,B,10,3,15
540 DATA4,D,11,3,1,9,12,3,2,7,18,3,6,3,17,4,A
550 DATA6,6,19,4,5,6,1A,4,1,3,1D,4,2,3,1,5,1E
560 DATA1,1,6,5,5,1,14,5,1,1,18,5,2,3,1E,5,12
570 DATA4,6,B,6,4,1,1A,6,1,3,1D,6,1,3,14,7,1E
580 DATA1,1,18,7,2,3,2,8,1,1,6,8,3,1,1A,8,9
590 DATA1,3,1D,8,1,3,9,9,1,1,12,9,3,1,18,9,1D
600 DATA7,3,A,A,1,1,1,B,1,1,9,B,3,5,B,B,A
610 DATA1,1,E,B,2,1,10,C,7,8,17,C,1,E,2,E,D
620 DATA6,D,A,E,2,1,9,F,1,1,8,10,1,1,E,10,C
630 DATA6,7,16,10,5,1,1A,11,4,B,18,10,5,D,7,11,12
640 DATA1,1,5,13,1,1,2,14,3,1,9,14,3,1,E,14,7
650 DATAA,1,1D,14,2,1,FF,20,30,7,22,98,58,8,22,C8,E9
660 DATAB8,9,22,FF,17,14,4,1,1,5,4,1,1,7,0,0,5D
670 DATA0,0,0,0,0,0,14,B,3,0,1C,A,1F,0,15
680 DATA12,B,2,2,1,3,1,3,D,2,3,1,9,3,3,1E
690 DATA2,7,5,3,2,6,8,3,1,8,F,3,1,7,12,3,1E
700 DATA2,6,13,3,5,8,18,3,3,D,9,4,1,8,B,4,7
710 DATA2,3,E,4,1,7,13,4,3,9,6,5,2,6,A,5,18
720 DATA1,8,D,5,1,7,11,5,2,6,18,5,2,3,5,6,B
730 DATA2,9,B,6,1,D,C,6,1,D,14,6,5,7,1D,6,7
740 DATA2,3,7,1,3,10,7,1,3,1,8,2,D,8,8,10
750 DATA2,3,E,8,2,3,A,9,4,3,17,9,2,3,18,9,F
760 DATA2,3,5,A,2,9,13,B,2,3,1,C,2,D,7,D,14
770 DATAB,3,15,D,6,3,5,E,2,9,7,E,6,B,1D,F,3
780 DATA2,3,1,10,2,D,1D,10,4,4,8,11,3,D,B,11,1F
790 DATAS,7,12,11,5,7,19,11,4,7,5,12,2,9,0,14,0
800 DATAC,A,E,14,2,A,12,14,5,A,19,14,7,A,FF,18,FA
810 DATA20,6,20,18,40,7,20,18,60,8,20,18,80,9,20,50,C8
820 DATA80,A,20,A0,80,B,20,FF,11,D,4,1,B,4,4,1,4D
830 DATA1,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12,B,2,0,12

```

```

840 DATA10,D,4,0,F,6,5,0,F,6,C,0,F,6,D,0,14
850 DATAF,6,15,0,5,6,16,0,6,6,1D,0,10,9,1F,0,12
860 DATA12,B,17,4,3,6,6,5,3,3,18,5,2,6,19,5,9
870 DATA3,6,6,6,3,3,1A,6,9,6,18,7,7,6,6,D,0
880 DATA5,3,E,D,6,3,15,D,5,3,6,E,5,3,E,E,10
890 DATA6,3,16,E,4,3,2,10,1C,3,0,12,C,3,C,12,14
900 DATA1,D,D,12,1,D,E,12,1,D,F,12,1,D,10,12,1C
910 DATA1,D,11,12,1,D,12,12,1,D,13,12,1,D,14,12,4
920 DATAC,3,0,14,20,A,FF,78,98,4,22,80,98,4,22,FF,C9
930 DATA17,4,6,1,8,5,6,1,1,9,0,0,0,0,0,16
940 DATA70,71,0,0,12,B,2,0,3,A,9,0,3,A,E,0,1D
950 DATA9,A,1D,0,2,A,1F,0,15,B,5,2,1,D,8,2,16
960 DATA1,D,18,2,2,3,18,3,1,9,1C,3,1,9,1,4,16
970 DATA1,D,2,5,4,3,7,5,4,3,C,5,1,3,D,5,A
980 DATA7,D,E,5,1,3,13,5,2,3,17,5,6,D,18,5,13
990 DATA3,3,5,6,5,6,7,6,5,6,12,6,6,6,15,6,5
1000 DATA6,6,18,6,6,6,1,8,1,D,8,2,3,F,8,1E
1010 DATA2,3,13,8,2,3,1C,8,1,3,1E,9,4,4,2,A,12
1020 DATA1,3,3,B,2,3,7,B,4,3,17,B,3,3,1,C,11
1030 DATA1,D,8,E,6,8,17,E,3,8,18,E,3,8,F,F
1040 DATA1,A,9,F,4,4,E,F,1,8,16,F,1,9,1,10,5
1050 DATA4,D,2,10,4,4,3,10,6,A,F,10,1,8,15,10,17
1060 DATA1,9,16,10,4,4,3,11,3,B,10,11,1,8,14,11,19
1070 DATA1,9,15,11,3,B,1E,11,1,D,4,13,C,3,0,14,B
1080 DATA1F,A,FF,DO,0,4,24,E8,10,A,25,DO,70,6,25,78,36
1090 DATA88,6,25,FF,18,14,C,1,4,13,C,1,1,1,5,6,4C
1100 DATA3,1,3,3,7,1,5,6,8,1,2,3,8,1,5,6,6
1110 DATAF,1,5,6,12,1,2,3,4,2,4,6,C,2,1,3,17
1120 DATAE,2,1,3,11,2,1,3,8,3,1,3,D,3,1,3,1A
1130 DATA12,3,1,3,13,4,1,3,8,5,2,3,11,5,2,3,1F
1140 DATA1,9,4,3,6,9,5,6,7,9,2,3,A,9,3,3,F
1150 DATA12,9,2,3,16,9,5,6,1A,9,5,6,18,9,2,3,5
1160 DATA4,A,3,6,B,A,4,6,11,A,4,6,14,A,4,6,D
1170 DATA7,8,1,3,E,B,2,3,12,B,2,3,18,B,1,3,0
1180 DATA1,C,1,3,2,D,2,3,7,D,2,3,17,D,2,3,11
1190 DATA3,10,4,3,2,11,1,3,7,11,1,3,1,12,3,6,7
1200 DATA4,12,2,3,8,12,3,6,3,13,1,3,4,14,2,3,B
1210 DATA CE

```

Om du inte orkar skriva in programmet så går det bra att sätta in 25:- på vårt postgirokonto 478 14 14 - 0 och ange namn, medlemsnummer och adress samt att det gäller en ny JetAif och Stockholm Adventure kassett. Vi kommer inte att byta ut kassetter som medlemmar med nummer 253 eller under skickar till oss från och med den tidnings utskicksdatum. Om kassetten inte har gått att ladda så har de haft tillräcklig tid på sig att skicka tillbaka den. Detta för att undvika att man skyller på laddningsproblem för att få en gratis ny kassett, vilket skulle driva klubben i konkurs. De 25 kronorna täcker bara våra kostnader för ett nytt band + pack och porto.

OBS ! Om du har fått JetAif på diskett eller har ett medlemsnummer som är högre än 253 så har du INTE den här buggen. När vi fick reda på den så rättade vi alla efterföljande JetAif.

annan rutin. Fullt men harmiböst ur konstruktionssynpunkt. Rad 11115 gör så att ÖPPNA blir lika med LÄS UPP om man har nyckel eller dyrk.

Det borde framgå ganska klart vad som skall finnas hos ett kommando. Det är:

1. Kontroll av om man är på rätt plats
2. Kontroll om man har rätt saker
3. Kolla om substantivet är rätt
4. Kolla eventuella andra omständigheter.

Om någon av dessa kontroller misslyckas så skall ett felmeddelande skrivas ut och programmet omedelbart hoppa till sista raden av kommandot, som skall vara RETURN enbart. Allt för att undervika svårhittade buggar. (Förresten har jag inte hunnit avlusa programmet, så det kan förekomma buggar i det ändå...)

Om kollerna lyckas så skall kommandot utföras genom att variabler ändras om nödvändigt, och något lämpligt meddelande skrivs ut.

Som ni har märkt så är variabler mycket viktiga i adventures, för att hålla reda på omgivningen, tiden, hur långt händelseförlopp har kommit etc. Det gäller att inte förväxla dem eller försöka använda en variabel till två olika saker.

```

10 CLS : CLEAR 3000 : DIM R$(9), N$(9), S$(9), O$(9), V$(9), S$(7), P$(7),
K$(7), V$(17)
30 PRINT "Du har 40 minuter på dig att ta dig"
110 FOR S=1 TO 7
120 READ S$(S),P$(S),K$(S)
170 DATA I,norra delen av tekniksalen. Det är skräpigt här. Du kan se ett
väggurtag och en låst dörr österut., 0, 5, 0, 0
210 DATA I,södra delen av tekniksalen. Du ser ett skåp här. En stor låst dörr
leder ut., I, 0, 0, 0
270 DATA En liten nyckel, 135,NYCKELN
330 DATA GA ,TA ,SLAPP ,TITTA ,SAKER ,HJALP ,BORRA ,ANSLUT ,UNDERSÖK ,LAS
,BPPNA ,STANG ,DRICK ,DYRKA ,ANVAND ,SKAR ,LETA
1000 REM
1022 PRINT : PRINT "Du ser " ; : F=0
1023 FOR C=1 TO 7
1024 IF P$(C)=R% THEN PRINT S$(C) : F=1
1025 NEXT C
1026 IF F=0 THEN PRINT "Ingenting speciellt."
1080 IF F=0 THEN PRINT "Ingenstans !";
1100 ' hit loop från 3000
1190 IF TM=40 THEN 20000 ' Död ?
1270 ON F GOSUB 10100, 10200, 10300, 10400, 10500, 10600, 10700, 10800, 10900,
11000, 11100, 11200, 11300, 11400, 11500, 11600, 11700
4000 TM=TM+1 ' Tidens gilla gång...
4100 IF P$(4)=0 THEN KF=KF+1 ELSE KF=0
4110 IF KF=4 THEN PRINT : PRINT "Oops. Jag snubblade och föll på kniven.När jag
försöker ta emot mig körde jag den genom magen. Jag skriker på hjälp, men den en
da som kommer är kemiläraren,som med ett hänflin sparkar mig i an- siktet" : GO
TO 30000
10100 K2$(LEFT$(K2$,1)
10110 IF K2$="N" AND N%(R) THEN R=N%(R):GOTO 10190
10120 IF K2$="S" AND S%(R) THEN R=S%(R):GOTO 10190
10130 IF K2$="V" AND V%(R) THEN R=V%(R):GOTO 10190
10140 IF K2$="B" AND O%(R) THEN R=O%(R):GOTO 10190
10150 PRINT:PRINT "Ditt kan du inte gå !":BEEP
10160 GOTO 10195
10190 PRINT:PRINT "Ok."
10191 IF AF=1 AND P$(1)=0 THEN AF=0 : PRINT "Ouch ! Du ryckte ur sladden !" :
BEEP

```

*** START ***

ÄVENTYRET FÖRTSÄTTER

Vårt skoladventure blir snart färdigt. Men först skall vi reda ut en sak. Ett tecken som ser ut som en D har många frågor om. Det är samma tecken som ett dollartecken. Skrivaren skriver ut ett sådant i stället. Så nu vet ni det.

Vi har blivit tvungna att ändra vissa saker i det program som stod i förra numret. Detta beror på en del små tekniska missar (...)

Om ni bara vill köra spelet så kan ni knappa in det program som stod i förra numret, och sedan listningen i det här numret, som är alla ändringar plus kommandon.

Raderna 10,30,110,120,170,210,270,330,1000,1080 och 1270 var det små buggar och felaktigheter i. Alla andra rader är extra funktioner som har lagts till. 1022- fixar så att man ser vilka saker som finns i rummet. OBS! Om sakerna är gömda så ser man dem bara om man LEITA:r (Eller öppnar något skåp.)

Rad 4000- ser till så att tiden går. Dessutom ser de till att om man bär kniven för länge så snubblar man på den.

Apropos tiden så kan man inte använda variablen T för att hålla reda på den. T används ju som räknarvariabel i FOR ... NEXT loopar. Vi använder TM i stället, vilket ger rad 1010 R=1 ; TM=0 ; S=0

Rad 10100-11799 är kommandonas implementering. Kommandot som ligger som nummer 1 ligger på rader 10100-10199, nummer två på 10200-10299 osv. Detta gör det lätt att hitta i programmet. Vi kan ju titta på hur ett par kommandon är uppbyggda. GA är kommando 1. Rad 10100 ser till att bara första bokstaven tas med av substantivet. Detta för att man skall kunna skriva GA S eller GA SÖDER. Den nackdel detta för med sig är att man lika gärna kan skriva GA SVISKON, vilket också blir tolkat som S (öder).

Rad 10110 till 10140 kollar om substativet är något av de 4 godkända väderstrecken. Om det är det och man kan gå ditåt så utförs handlingen genom att variablen R som håller var man är ändras. Rad 10150 Ger ett felmeddelande om man har försökt gå någonstans dit man inte kan gå, eller till något väderstreck som inte finns (Ex. GA FOO). Rad 10190 bekräftar att kommandot har utförts rätt. Rad 10191 kollar så att man inte går iväg med borsten ansluten. Rad 10195 är den generella återhoppssraden. För att kunna skriva ett hyfsat strukturerat program skall man se till att alla subrutiner har en ingång och en utgång, som skall vara return, och som programmet under alla omständigheter skall komma till. Annars kommer stacken att växa och till slut drabbas man av Out of memory error någonstans. Denna regel har brutits mot på bla. rad 11115, men i och med att programmet kommer till en return när kommandot är slutförd så gör det inte så mycket.

Kommando 11, öppna, hittar vi på raderna 11100 till 11199. Rad 11100 kollar om man vill öppna ett skåp, i sådant fall skall programmet hoppa till leta om det finns ett skåp i närheten (Rum 5 och 7). Rad 11100 står fel i listningen, skall vara R%=7, inte R%=1. Rad 11110 kollar om man har någon nyckel eller dyrk, om inte så skrivs felmeddelande ut och programmet hoppar till en return som finns i en

Utbyggnad av RAM-minnet i SV-318

Att expandera RAM-minnet i SV-318 med SV-803/807 blir ganska - för att inte säga mycket - dyrt. Väljer man en miniexpander SV-602 och en 64k-modul SV-807 kostar detta enligt senaste prislistan 1390:-. På detta pris kan man kanske förhandla till sig en smärre rabatt, låt oss säga 10%, vilket betyder att man måste ut med cirka 1250 kr.

Är man lite händig och behärskar att löda IC-kapslar kan minnesexpansion emellertid lösas billigare. Man kan helt enkelt byta ut minneskapslarna inne i SV-318 från 16k- till 64k-kapslar. 8 st 64k-kapslar kostar omkring 500 kr!

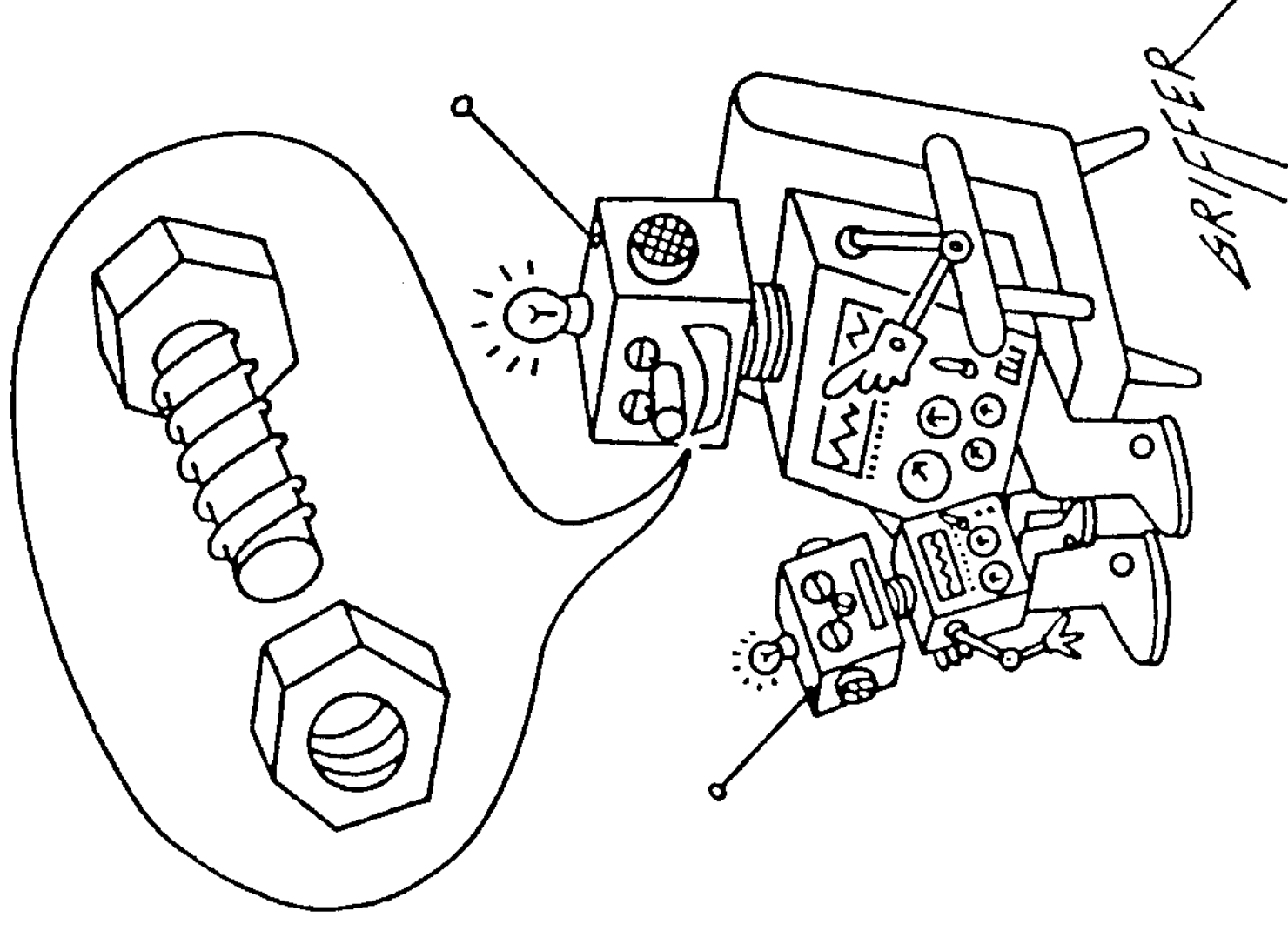
Hur går det hela till? Jo, löd loss de gamla 16k-kapslarna (8 st) och ersätt dem med de nyinköpta 64k-kapslarna. Därefter tas 3 strappningar bort och ersätts med 2 nya. Mer är det faktiskt inte. Allt framgår av de kretsscheman, som finns publicerade i maskinspråksmanualen

Var köper man de nya RAM-kapslarna? Närmaste elektronikaffär och ELFA har dem naturligtvis, men vid en rundringning gavs det lägsta priset av Miko Komponent AB, Bjällerv. 38, Hägersten, 08 - 88 70 00.

Vilken typ av RAM-kapsel skall det vara? Jo, exempelvis Intel 2164-20, TI TMS4164-20 eller Motorola MCM6665-20.

Så länge som garantin fortfarande gäller skall man naturligtvis inte göra denna förändring. Dessa tips lämnas dessutom utan något som helst ansvar från min sida. Jag kom nämligen själv aldrig att utföra denna minnesexpansion, utan bytte i stället upp mig till en SV-328.

Hans Magnusson



SÅMMARPRISER PÅ SPECTRAVIDEO

Ett begränsat antal tillbehör och program till SV 318/328 erbjudes till priser du inte kunnat drömma om. Nedanstående erbjudande gäller endast fram till den 31/7 1985.

Priserma gäller postförskott. Porto och postförskottssavgift tillkommer till självkostnadspris.

| Artikelnummer | Beskrivning | Normalpris | Sommarpris före 31/7 | Beställt antal |
|---------------|--|------------|----------------------|----------------|
| 7903-9 | Randspelare SV 903 med inbyggd mikrofon | 595:- | 395:- | _____ |
| 7601-5 | Superexpander SV 601 med nätadapter och 7 stycken expansionslots (Demoex.) | 1695:- | 995:- | _____ |
| 7601-5 | Superexpander SV 601 med nätadapter och 7 stycken expansionslots (Ny) | 1695:- | 1190:- | _____ |
| 7801-9 | Diskinterface SV 801 (Demoexemplar) | 1495:- | 995:- | _____ |
| 7801-9 | Diskinterface SV 801 (Nytt) | 1495:- | 1095:- | _____ |
| 7912-5 | Diskettstation SV 912 80 spårs (320kB format-terat) | 3995:- | 2500:- | _____ |
| 7605-1 | Superexpander med inbyggd diskettstation 1x160KB och Centronicsinterface | 6950:- | 4300:- | _____ |
| 7606-4 | Superexpander med inbyggda diskettstationer 2x160KB Centronicsinterface och fyra expansionslots SV 605 A | 9250:- | 5900:- | _____ |
| 7905-9 | Extra diskettstation 1x160 KB för montage i SV 605 | 3990:- | 1995:- | _____ |
| 8300-7 | Romex Fickdator TPC 8300 6 KB RAM Programmerbar i BASIC | 1295:- | 950:- | _____ |
| 8350-2 | Färdspolster till TPC 8300 med inbyggd uppladdningskort och Centronicsinterface | 1595:- | 1195:- | _____ |

| | | | | |
|--------|--|--------|--------|-------|
| 7901-7 | Seikoona GF 100 A 50 t/s 7 nålars matris skrivare 80 tecken/rad (Demoex) | 2800:- | 1300:- | _____ |
| 7955-5 | Admate DP 80 80 t/s 8 nålars matris skrivare 80 tecken/rad (Demoex) | 3677:- | 1950:- | _____ |

PROGRAM

CP/M 40 spårs diskett:

| | | | | |
|--------|--|--------|--------|-------|
| 6435-1 | Nyttig ordbehandling med adressregister | 2400:- | 1250:- | _____ |
| 6438-4 | Nyttig komplett system för administration, Order - Fakturering - Lager - Kundskontra - Leverantörskontra - Bokföring med bokslut samt rapportgenerator | 7011:- | 3900:- | _____ |
| 6360-0 | BASIC 80 Compiler | 5309:- | 2650:- | _____ |
| 6361-1 | COBOL 80 Compiler | 9630:- | 4990:- | _____ |
| 6362-2 | Macro assembler | 2716:- | 1730:- | _____ |
| 6363-3 | MS FORTRAN 80 | 6790:- | 2760:- | _____ |
| 6368-1 | C Compiler | 5309:- | 2650:- | _____ |
| 6370-2 | Compass Pascal | 4197:- | 2200:- | _____ |
| 6468-8 | Multiplan | 3704:- | 1700:- | _____ |
| 6543-5 | Milestone projektplanering | 3704:- | 1800:- | _____ |

CP/M 80 spårs diskett:

| | | | | |
|--------|-------------------------|--------|--------|-------|
| 5436-3 | Nyttig lagerredovisning | 1963:- | 900:- | _____ |
| 5364-1 | BASIC 80 Interpreter | 4815:- | 2755:- | _____ |

Under BASIC:

| | | | | |
|--------|-------------------|-------|-------|-------|
| 7237-1 | Super Cross Force | 195:- | 95:- | _____ |
| 7236-6 | Music Mentor | 295:- | 125:- | _____ |
| 7291-1 | Flipper Slipper | 195:- | 95:- | _____ |

| | | | | |
|--------|----------------|-------|-------|-------|
| 7411-1 | Donkey Kong | 240:- | 150:- | _____ |
| 7413-3 | Venture | 150:- | 99:- | _____ |
| 7414-4 | Carnival | 150:- | 99:- | _____ |
| 7417-7 | Space Fury | 175:- | 115:- | _____ |
| 7418-8 | Space Panic | 240:- | 150:- | _____ |
| 7419-9 | Donkey Kong Jr | 240:- | 150:- | _____ |
| 7420-0 | Looping | 175:- | 115:- | _____ |
| 7422-2 | Govt | 355:- | 230:- | _____ |

7603-5 Colecoadapter plus två

SV 103 Joysticks, gör det möjligt att spela Colecos spel på SV 318/328

793:-

Gör din beställning skriftligen eller kopiera och fyll i den här annonsen. Skicka den innan den 31/7 1985 till:

SPECTRAVIDEO SPECIALISTEN

ASB Mikro AB

Östra Förstadsgatan 34

212 12 MALMÖ

Beställningen skall vara ASB MIKRO AB tillhanda den 31 Juli 1985

Om du beställer före den 15 Juli kan vi leverera den 17-18 Juli.

Om beställningen sker den 15-31 Juli sker leveransen den första veckan i Augusti.

Priserma är inklusive moms och gäller så länge lagret räcker, dock längst till och med den 31 Juli.

Trevlig Sommar!

PRISER PÅ!