

NORDISKA SPECTRAVIDEOKLUBBEN

SPECTRA

view

nummer 6

årgång 2



• HAMN TECKNARE • 85

HEJ

alla medlemmar i NSVK. En bra bit över 1000 stycken är ni. Annat än de 100-talet som hade hunnit anmäla sig årsskiftet 1983-84. Tidningen har vuxit från 8 till 20 sidor, och fått bättre layout. Spelen för 1985 var betydligt bättre 1985 än 1984, osv. Det är mycket som har ändrat på sig under 2 år. Jag, som skriver tidningen, har väl lärt mig en del. Inte om själva datorn, men om att skriva en tidning. Det enda som på senare tid har blivit sämre är den långa svarstiden på brev o.dyl. En person kan inte längre ensam administrera hela klubben (minus programbanken, som sköts av Thomas), tiden räcker inte till.

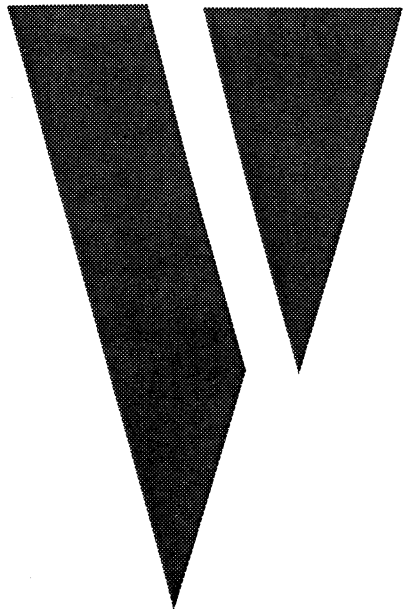
Det har funnits perioder då jag har tvingats lägga undan läxböcker, strunta i flickvän och annat umgänge och arbeta hela den lediga tiden. Trots det har jag legat efter, så jag insåg att det var dags för nya krafter att ta över. Anders och Daniel som tar över kan nog klara det bättre tillsammans. (Se separat annons.) Telefonen som klubben hittills haft övergår från och med den 2. Januari 1986 i min privata ägo, RING ALLTSA INTE dit. Om det är någon som när den får den här tidningen har väntat mer än tre veckor på något så är det dags att skriva ett påminnelsebrev, så skall jag fixa det innan Anders och Daniel tar över.

Många medlemmar har jag inte fått veta något mer än namn, adress och datormodell om. Det är synd, men man har ju heller inte möjligheten att ha en så bra kontakt med alla som man har haft med några stycken. Ibland har någon (ofta med rätta) känt sig förorättad, klagat och det har dessutom hänt att en medlem har dragit sig ur klubben. De pengar som blir över efter att tidningar tryckts och skickats ut, kassetter kopierats,

telefonräkningar betalats osv. går mest till skattmasen. (Min personliga åsikt är att skatterna är för höga och att det är alldeles för ofritt och trassligt att göra något i Sverige.) Det som har fått mig att fortsätta är att det trots allt har varit både roligt och lärorikt att driva den här klubben.

Nu skall ni få gå över till tidningens innehåll, som jag har försökt att korrekturläsa extra noga den här gången. Ha det så roligt. Och glöm inte: RING INTE TILL KLUBBENS NUMMER. Det nya meddelar Anders i kommande SpectraView. God Jul, och jag hoppas att ni får många paket med böcker, tillbehör och annat nyttigt i.

Fotnot: Jons intressen förutom spectravideodatorer är stora datorer, (synth-)musik, sjöscouting(segling) och coca cola. Om det är någon i Stockholmstrakten som behöver ett bra synthdiscband så är det bara att ringa.



Grunderna i Pascal
Ingmar Olsson. Liber

"Pascal", fnyser en gammal BASIC-programmerare. "Skulle det vara bättre än BASIC?" undrar han. Så är det för oss flesta gamla BASIC-fossiler; vi tycker att vi redan är så bra att det nästan skulle vara pinsamt att sätta oss ner och lära oss något helt nytt. Vi försöker i stället lära oss maskinkod, och så går det så där som det går och så är vi tillbaka i samma gamla tröga ostrukturerade spaghetti-BASIC-program som vi gjorde redan för ett år sedan. Men ack nej, vi tillhör inte det släkte som ger upp. Vi fortsätter utveckla vår spaghetti-BASIC till något som kanske är litet snabbare och säkerligen dubbelt så mycket spaghetti. Dessutom får man huvudvärk av att arbeta med den. Till sist uppkommer bevingade ord av typen "Konstit, det har fungerat förut, hur gick det till?", "Det måste vara hårdvarufel!", "Det DÄR har jag ju inte ändrat.", "Jag trodde jag hade fixat det?" mm. Nu är sammanbrottet nära, men oftast tar man sig själv i kragen och stänger av sin lilla raring innan man gör något man inte borde göra. Nu, kära läsare, tror ni att doktor Thomas skall ge er något som botar alla hemska saker som händer med datorer ibland. Så är inte fallet, och tur är väl det. Det är ju en del av tjuvsningen med programmering, att inte allt blir som man först har velat. Däremot är det inte så roligt när allt man vill inte vill eller när allt blir som man inte vill. För att undvika detta kan man alltså lära sig ett nytt språk. Så tänkte jag när jag började lära mig det förnämliga språket Pascal.

Om det inte framgått av min lilla inledning så är alltså fördelarna med Pascal framför BASIC de att Pascal är snabbt (Det är kompilerande, dvs.

översätter programmet till maskinkod en gång för alla, vilket är snabbare än att göra det successivt under körning som ex. vis BASIC.), lättläst och mycket lätt att programmera i. Svårighetsgraden är ungefär som BASIC och man skriver ju programmet i en editor, som är ett ordbehandlingsprogram gjort speciellt för att skriva program med, så att editera är nästan kul. (Obs: NÄSTAN) Till nackdelarna hör att Pascal har litet oflexiblare filhantering än BASIC, och saknar grafik. (Det *GAR* att skriva grafikrutiner för Turbo-pascal, i Turbo-pascal till och med. Om man är bra på maskinen så är det ett litet lagom hack att göra över jullovet. Jons anm.) När jag skulle börja så slog jag mig ner med en bok som jag tyckte såg grundlig ut; grunderna i Pascal. Mycket riktigt så var den både grundlig och lärorik. Sidantalet kan verka avskräckande (Ca 350 sidor) men om man tar med i beräkningen att detta endast är grunderna i Pascal så förstår man att bokens innehåll är allt annat än komprimerat. Det är inte endast bra att låta innehållet vara så okomprimerat, det blir både jobbigt och tråkigt att ta sig igenom hela boken. Men å andra sidan så är allt så bra förklarad att man knappast kan missförstå någonting. Vad man tycker bäst om, komprimerat eller inte dito är ju en smaksak.

Boken går igenom följande: Litet allmänt om Pascal, editorn, grunderna i Pascalprogrammering, att lösa problem (Strukturiagram, pseudokod mm.), datatype, filhantering, procedurer och funktioner. Dessutom finns det fyra bra bilagor; Reserverade ord, fördefinierade namn och identifierare i Pascal, ICO/ASCII-koder samt att använda Compas pascal till skillnad från TURBO-pascal som boken tar upp. Några av de mest positivsakena när det gäller den här boken, tycker jag, är att allting är

4

mycket bra förklarar in i minsta detalj. Som bok för nybörjare tycker jag att den är att rekommendera, för det enda man behöver kunna är var man slår på strömmen. (Åja, nästan i alla fall...) Exempler i boken är utmärkt och lär ut redan från början hur man undviker ostrukturerade program. Sakregistret är också bra. Sist men inte minst är boken mycket pedagogiskt upplagd.

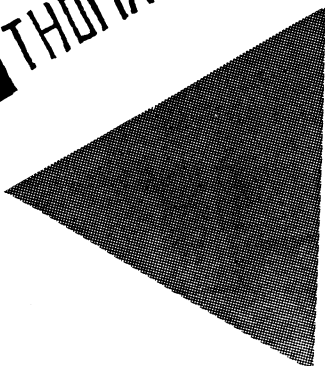
Livet är inte bara en dans på rosor. Det fanns några saker som var mindre bra; först och främst tycker jag att det är ungefär tre gånger för många övningar (Gör var tredje, då. Jons Anm.) Övningarna fullkomligen översvämmar boken. Jag skulle förmoda att detta har någon inverkan på sidantalet. Jag undrar jag... Men om man nu tycker det är trevligt med så här många övningar så tycker jag att det skulle vara svar på åtminstone 90 procent av dem. Om inte för annat så kan man alltid studera hur "proffsen" löser problem. Vissa uttryck skulle det vara önskvärt att få en närmre förklaring på. För den oinvidde kan saker som ASCII-kod och liknande varaförvirrande. Detta fel är dock ett undantag. Det allra mesta är bra förklarar. Det enda övriga att önska skulle vara en bilaga med olika felkoder.

SAMMANFATTNING:

Det här är en bok som har sparat in på bilder och "roliga" teckningar. Underbart skulle jag vilja säga. Boken är mycket grundlig och bra upplagd. (Till skillnad från en viss användarhandledning.) Alldeles för många övningar och för få svar på dessa men för övrigt inget större fel att anmärka på. Till slut skulle jag vilja att ni åtminstone provade på Pascal, framtidens superhögnivåspråk kommer att vara baserade på Pascals struktur. Språket är värt sitt pris om man använder CP/M. Kanske kommer Pascal även för icke-disc-ägare, man vet aldrig.

Betyget för boken blir en fyra på en skala från ett till fem där fem är bäst. Lär er Pascal !

BY THOMAS



MSX-artiklar:

Sveriges STÖRSTA och BILLIGASTE sortiment till MSX !

- Datapaket: Spectravideo 728 + Bandstation + MSX-joystick + valfritt topprogram + Sv. tecken & bruksanvisning m.m. 1 års garanti och mycket nöje ! Pris: 3490.-
- Diskdrive: SV-707 , 1x320K (formaterat) Pris: 4490.-
- Program : Över 200 st till engelska priser ! Fullt sortiment !
Ex: Sorcery 101.- , The Wreck 169.- , Pinball 90.-

Begär gratis utförlig prislista från MSX-specialisten:

Eos ComputerGames , Almgatan 5 , 570 91 Kristdala

Tel : 0491-70389

I förra numret av tidningen blev det en del som föll bort om MSX-adaptorn. Den nya versionen har också blivit underkänd. Skälen till detta är:

Priset i handeln skulle ligga på 1500:- (Rent självkostnadspris), då blir det billigare att sälja sin 328 och köpa en 728 i stället.

Adaptorn klarade inte tillbehör till MSX (RS232, discdrive etc.)

Inte heller klarade den längre spel än 16k, oberoende av om de låg på kassett eller cartridge.

Det vi kan rekommendera är att sälja 328an och köpa en 728 om man vill hålla på med MSX. Om nu alla skulle göra det så skulle nog beg. priset på 328an sjunka drastiskt tyvärr. (Lagen om tillgång och efterfrågan.)

SV 738 Express heter en ny dator som just släppts i ett fåtal ex. Den har en 3 1/2 tums diskettstation inbyggd och är fullt MSXkompatibel. Dessutom har den utöver centronics som är MSXstandard även ett RS232C-interface, port för extra discdrive och 80-teckensmöjlighet inbyggd.

Med datorn SV 738 följer också viss programvara för t.ex. kommunikation som VT52, Adm3a och Videotex (datavision). Skynda er att beställa den om ni vill ha den, tillgången är liten. Priset kommer att hamna på 6000 kronor. (Att jämföra med 3000 för en 728 + 4500 för en 707 discdrive + 900 för RS-et. En nätt summa på 2400 kronor som man sparar.)

Sony har hållit på att provsälja sin MSX Hit-Bit på NK-varuhuset. Tyvärr har den inte varit godkänd av televerket, som nu är smått arga på Sony. 738:an är däremot godkänd.

Hit-Biten ja. En ganska trevlig maskin egentligen. 4000 kostar den. För det får man en dator i en litet stabilare låda än 738-an med ett litet "gedignare" tangentbord. Tyvärr saknas ett numeriskt tangentbord. Färgen är någon form av mörkbrun, ungefär som Yamahas MSX, och vissa knappar är utmärkta i andra färger. En sådan är den inbyggda RESET-knappen som ger samma resultat som att slå av och sätta på datorn. Dessutom finns det en liten "databas"/registerprogram i ROM i datorn, och när man slår på den så får man välja mellan dessa funktioner och BASIC från en meny. Sonys discdrive kostar 4600:- och läser 3 1/2 tums disketter. Den kan pluggas in i cartridgeporten, vilket gör att man kan använda den till SV 728 också. Om man använder den tillsammans med SV707 (som inte går att använda på Sonyn) så får man två drivar.

Detta om detta. Goldstar är också i faggorna med sin maskin, som ser ut som en multicolor plastbit ungefär. Fast det sägs att den skall vara billig.

Eventuellt kommer ett svenskt företag att köpa rättigheterna till att översätta MSX-program från några stora mjukvarutillverkare till SV328. I sådant fall kommer vi kanske snart att ha ett överflöd även av 328-spel.

HANGMAN

Ett hangmanspel kommer här listat. Det har data för 100 ord inom tio olika områden inlagrade. Om de inte skulle passa så är det lätt gjort för en normalt BASIC-begåvad person att ändra dem efter tycke och smak. Om man känner för det kan man lägga in fler effekter, men det är (tycker jag) inte så pjåkigt nu heller.

Programmet är public domain, så ni får gärna sprida det vidare. Däremot är det olagligt att ta betalt för att göra så. Jag hoppas att Kraftwerk inte har något emot att jag helt fräckt omvandlar en av deras låtar till melodi för titelsidan... Das Modell heter originalet, har ni inte hört den så tycker jag att ni skall göra det. Om ni bara vill köra programmet så är det bara att knappa in det som det står. Skilj mellan nollor och 0:n! Så här ser en nolla ut : 0 Och ett 0 : 0

Om ni har en MSX så måste fyra rader ändras för att få ett lyckat resultat. De kommer här:

```
3 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS # 1
4 SCREEN 2
17 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS # 1
33 X=0 : Y=16 : COLOR 8 : GOSUB
104 ' locate
```

Annars borde det fungera. En funktionsbeskrivning av programmet kan väl vara nyttigt:

Rad 1 - 15 målar upp titelsidan. Att jag öppnar filen "crt:" och skriver till den för att få ut saker på skärmen är för att göra det lättare att översätta till MSX.

Rad 16 reserverar plats för de strängvariabler som behövs.

Rad 17 - 27 spelar melodin och läser samtidigt in ordförrådet från raderna 93-102. Rad 27 finns med för att melodin skall ta slut innan spelet börjar.

Rad 28 målar marken och rad 29 ser till att tangentbordsbufferten är tom för att man inte skall ha en massa tecken som man skrivit och som kan förstöra spelet kvar.

Rad 30 - 34 bestämmer slumpmässigt vilket ord som skall användas och skriver ut ledtrådar för det. Rad 104 som programmet kallar på är en LOCATE-funktion som fungerar både i MSX och SV BASIC, gjort för att underlätta översättningen av program mellan de båda dialekterna.

Rad 35 - 38 sätter upp de få andra variabler som behövs. TX är en sträng som innehåller lika många mellanslag som ordet man skall gissa har bokstäver. Dessa byts ut mot de rätta bokstäverna allteftersom man gissar dem.

Rad 39 - 41 hämtar in en bokstav och gör om den till en stor bokstav även om den är liten. Dessutom sätter den upp ljudkanalerna på ett lämpligt sätt för de "gissningstrudelutter" som förekommer.

Rad 42 - 44 kollar om bokstaven man gissade finns i ordet och sätter i sådant fall variabeln F till 1 och sätter den bokstav man gissade på rätt plats i TX. Om den förekommer på fler platser så sätts den ut på samtliga. F används här som en flagga, det är en mycket användbar teknik bla. om man skall kolla saker i en loop. Glöm bara inte att nollställa flaggan innan loopen påbörjas.



Rad 45 tar hand om felgissningar och hoppar i tur och ordning till olika rutiner för att rita bilden steg för steg. Det ser räknarvariabeln G till. Rutinen på 87 är den som man dör på om man har missat 10 gånger. Efter det att aktuell del av bilden ritats stegas G fram och programmet återvänder till 39 för att man skall kunna gissa en ny bokstav.

Rad 46 - 49 tar hand om rätta gissningar, spelar en trudelutt och skriver ut den del av ordet som man hittills gissat rätt. Om TX, som successivt fylls ut med de rätt gissade bokstäverna på rätt platser, blir lika med ordet så har man alltså klarat att gissa hela ordet. Annars hoppar programmet tillbaks till 39 för en ny gissning.

Rad 50 - 52 tar hand om ett helt rätt gissat ord, spelar en trudelutt och går till rad 28 för att få ett nytt ord. Rad 51 gör så att datorn väntar tills alla PLAY-stämmor är färdiga innan den går vidare. Funktionen PLAY(0) returnerar -1 om någon PLAY-stämma är igång, annars noll. Om man har ett numeriskt uttryck i en IF-sats så tolkas det som "sant" om det är skilt från noll och "falskt" om det är noll. Man kan också kolla enstaka PLAY-stämmor med PLAY(1), PLAY(2) och PLAY(3).

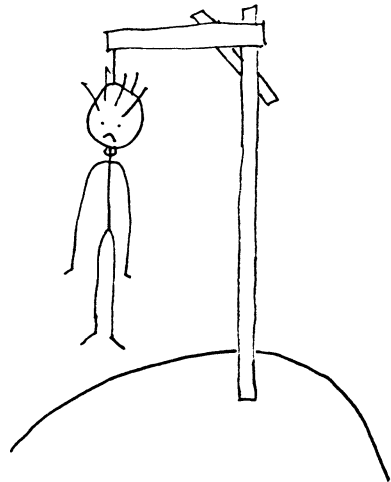
Rad 53 - 86 är subrutiner som ritar olika delar av galgen och gubben.

Rad 87 - 92 drar undan luckan genom att vpoka direkt i färgminnet, detta får att behålla fätterna på gubben, och skriver ut hela det rätta ordet, varefter de hoppar tillbaks till 28 för att bestämma ett nytt ord. OBS ! Hoppet sker med RETURN, i och med att rutinen kallades på med GOSUB.

Rad 93 - 102 är data för orden och typen av ord av formen:
 <Radnr.> DATA ORDKLASS ,ORD#1,ORD#2 . . . ,ORD10
 Utan några mellanslag annat än de som skall förekomma inne i ord (Ex. DEPECHE MODE).

Rad 104 - 107 slutligen är locate-rutinen som fungerar för både SV 328 och MSX.

Mycket nöje !

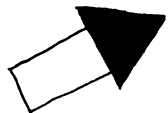


```

1 ' Made by Jon Wätte - NSVK 1985-12-08
2 COLOR 14,0,1
3 OPEN "crt:" FOR OUTPUT AS # 1
4 SCREEN 1
5 LINE (80,90)-(175,102),15,BF
6 FOR T=0 TO 2
7   X=T+88 : Y=93 : GOSUB 104 ' locate
8   PRINT#1, "H a n g m a n"
9 NEXT
10 LINE (24,0)-(31,102),6,BF
11 LINE (100,140)-(90,160),13
12 LINE -(110,160),13
13 LINE -(100,140),13
14 PAINT (100,159),13
15 CIRCLE (235,40),8,12 : PAINT (235,40),12
16 CLEAR 2000 : DIM QW(99) : DIM A(9) : DEFINT A-Z : RESTORE 93
17 OPEN "crt:" FOR OUTPUT AS # 1
18 PLAY "T90V1105M4000L16ECO4A05CECFE04BGB05E8D8", "T90S1M400002L16A8.A03C02A03C
802E8.EGEG8"
19 PLAY "T90V1105M4000L16ECO4A05CECFE04BGB05E8D8", "T90S1M400002L16A8.A03C02A03C
802E8.EGEG8"
20 FOR T=0 TO 9
21   READ A(T)
22   FOR Y=0 TO 9
23     READ QW(T*10+Y)
24   NEXT
25 NEXT
26 PLAY "T90V1105L8M4000AV10AV9AV8AV7AV6AV5AV4AV3AV2A", "T90S1M400002L16A8.A03C02
A03C802E8.EGEG8A4"
27 FOR T=0 TO 19999 : NEXT
28 CLS : LINE (0,170)-(255,191),2,BF
29 IF INKEY( "<" ) THEN 29
30 O=ROUND(-TIME)*100
31 X=8 : Y=8 : COLOR 10 : GOSUB 104 ' locate
32 PRINT#1,A(O/10)
33 X=2 : Y=16 : COLOR 8 : GOSUB 104 ' locate
34 PRINT#1,LEN(QW(O)); : COLOR 9 : PRINT "BOKSTÄVER"
35 T=STRING(LEN(QW(O)),32)
36 G=1
37 X=8 : Y=104 : COLOR 12 : GOSUB 104 ' locate
38 PRINT#1,"Gissa."
39 A=INPUT(1)
40 PLAY "V12","V12","V12" : SOUND 7,248
41 IF ASC(A)>96 THEN A=CHR(ASC(A)-32) : GOTO 41
42 F=0 : FOR T=1 TO LEN(QW(O))
43   IF MID(QW(O),T,1)=A THEN MID(T,T,1)=A:F=1
44 NEXT
45 IF F=0 THEN PLAY "o2116e-dc8","o2116gfe-8" : ON G GOSUB 53,55,57,67,71,75,79,
82,85,87 : G=G+1 : GOTO 39
46 X=8 : Y=80 : COLOR 1+G : GOSUB 104 ' locate
47 PLAY "T120L16V1004CEG05C804G05C4", "T120L16V1004EG05CE8CE4"
48 PRINT#1,T
49 IF T<>QW(O) THEN 39
50 PLAY "L1604GFEGFEGFGF8", "O4L16EDCDEDCDEDE8", "L1604CR8.CR8.CR16C8"
51 IF PLAY(O) THEN 51
52 GOTO 28
53 CIRCLE(200,200),50,2 : PAINT (200,152),2
54 RETURN
55 LINE (192,40)-(199,153),10,BF
56 RETURN
57 LINE (202,42)-(150,48),11,BF

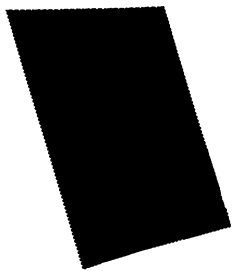
```

3 OPEN "crt:" FOR OUTPUT AS # 1
4 SCREEN 2
17 OPEN "crt:" FOR OUTPUT AS # 1
33 X=0 : Y=14 : COLOR 8 : GOSUB
104 : locate




```
58 FOR T=0 TO 399 : NEXT
59 PSET (193,43),1 : SOUND 7,247 : SOUND 6,10 : SOUND 11,30 : SOUND 12,0 : SOUND
13,1
60 FOR T=0 TO 199 : NEXT
61 PSET (196,45),1 : SOUND 13,1 : SOUND 6,11
62 FOR T=0 TO 199 : NEXT
63 PSET (194,47),1 : SOUND 13,1 : SOUND 6,12
64 FOR T=0 TO 499 : NEXT
65 SOUND 7,248
66 RETURN
67 X#="BM=X; ,=Y;C13D7GFGFD2LD2L2DL3LD5RD3RDR2DR3UR2URU3RU5LU3L2UL2U2LUZEHEHU3"
68 X=155:Y=47:DRAW X#
69 X=154:Y=46:DRAW X#
70 RETURN
71 DRAW"C10BM197,67H20L5F30U5HD4HU4HD4HU4":PAINT(189,60),10
72 PSET(196,68),1:PSET(194,69),1:PSET(195,71),1
73 DRAW"C7BM144,136R28F7L43E7":PAINT(145,141),7
74 RETURN
75 CIRCLE(155,70),6,6 : PAINT(155,70),6
76 DRAW"BM153,75COE1R2F1"
77 DRAW"BM151,71R2BR4R2"
78 RETURN
79 DRAW"C6BM153,75D3G1L3G4D3F2D12R16U12E2U3H4L3H1U3L3"
80 PAINT(150,80),6
81 RETURN
82 DRAW "C6BM150,81L4D2GDGDGD3GD7FD5FREU6HU4E":PAINT(146,88),6
83 DRAW "C6BM160,81R4D2DFDFD3FD7GD5GLHU6EU4H":PAINT(164,88),6
84 RETURN
85 DRAW"C6BM147,100D7G1D7D6FD6FD5G3DF2R1E3R1E2U20ENU4FD20F2R1F3R1E2UH3U5EU6EU6EU
7HU7"
86 RETURN
87 PLAY "O2L8BAGFEDC":FOR T=0 TO 5:FOR X=0 TO 7:A=(T*8+X+136*33+8192):IFVPEEK(A)
=103THENVPOKEA,6*16ELSEVPOKEA,0
88 NEXT:NEXT
89 X=8 : Y=80 : COLOR 1+G : GOSUB 104 ' locate
90 COLOR 15 : PRINT#1,QW#(0)
91 FOR T=0 TO 19999 : NEXT
92 RETURN 28
93 DATA EN VÅXT, TALL, VINRANKA, ÄPPELTRÄD, SALLADSKAL, BLASIPPA, VITSIPPA, GRAN, PLANKT
ON, LJUNG, MOSSA
94 DATA ETT DJUR, GRODA, HÅST, ZEBRA, SVÄRDFISK, KUNGSFAGEL, KÄNGURU, MYGGA, GREMLIN, FIS
KMAS, PANTER
95 DATA EN APPARAT, DATOR, BANDSPELARE, SPIS, VIDEO, SKRIVMASKIN, TELEFON, TVÄTTMASKIN,
KAMERA, RÅKNEDOSA, RADIO
96 DATA EN ö, ÖLAND, GOTLAND, NYA ZEELAND, IRLAND, RIDDARHOLMEN, GRÖNLAND, MANHATTAN, HA
WAI, LIDINGÖ, CORSICA
97 DATA EN STAD, GÖTEBORG, MALMÖ, LONDON, STOCKOLM, HANNOVER, BERLIN, MOSKVA, MILANO, SAL
A, PEKING
98 DATA ETT INSTRUMENT, GITARR, TRUMMA, VIOLIN, SYNTHESIZER, TVÄRFLÖJT, PIANO, LUTA, OBO
E, TRUMPET, BANJO
99 DATA ETT YRKE, LÄKARE, CHAUFFÖR, MUSIKER, LÄSARE, ELEKTRIKER, LEKTOR, PROGRAMMERARE, F
ÖRFATTARE, BRANDMAN, MINISTER
100 DATA ETT RUM, MATSAL, KÖK, SOVRUM, VARDAGSRUM, FÖRUM, TVÄTTSTUGA, ARBETSNUM, KORRI
OR, BADRUM, FÖRRÅD
101 DATA EN POPGRUPP/ARTIST, CHICAGO, SHANGHAI, VENOM, ALPHAVILLE, DEEP PURPLE, DEPECH
E MODE, KISS, MADONNA, HOWARD JONES, MODERN TALKING
102 DATA EN FÄRG, GREDESKART, LILA, SVART, NEONROSA, VITT, GRATT, BLATT, CERIST, TURKOST,
BRUNT
103 GOTO 103
104 ' locate
105 PSET(X,Y),POINT(X,Y)
106 LOCATE X,Y
107 RETURN
```

9



UTFÖRSÄLJNING SPECTRAVIDEO-PRODUKTER

Från mässor och olika demonstrationer har det blivit kvar olika Spectravideo datorer och tillbehör. Vi erbjuder NSVK-s medlemmar att köpa dessa demoproducter direkt från generalagenten, Ronex Computer AB. Detta erbjudande är unikt och vi gör detta endast för att sälja ut vissa produkter som annars blir liggande i lager.

Erbjudandena gäller så länge lagret räcker eller senast den 31/1 1986. Första ordern får produkterna först. Normal garanti ett år. Varorna sändes per postförskott. Fraktkostnad tillkommer till självkostnadspris.

Art.nr	Benämning	Demo	Ord. pris inkl moms	Vårt pris inkl moms
7318-2	Spectravideo dator SVI-318	D	1.995:-	995:-
7328-1	Spectravideo dator SVI-328	D	2.990:-	1.595:-
7904-9	Datakassettstation SVI-904	D	595:-	390:-
7601-5	Expanderbox SVI-601	D	1.695:-	495:-
7801-9	Diskinterface SVI-801, 7 fack	D	1.495:-	795:-
7902-3	Diskstation SVI-902 (160Kb), 40 spår enkelsidig, inkl Disk-Basic och CP/M 2.2	D	2.495:-	1.095:-
7912-5	Diskstation SVI-912 (320Kb), 80 spår enkelsidig, inkl Disk-Basic och CP/M 2.2	D	2.990:-	1.595:-
7605-1	Diskettstation SVI-605 med expander- låda och inbyggt centronicinterface. Plats för 4 extrakort (1x360Kb) dubbelsidig, 40 spår, inkl Disk- Basic och CP/M 2.2	D	5.250:-	3.450:-
7606-4	Diskettstation SVI-605A med expander- låda och inbyggt centronicinterface. Plats för 4 extra kort (2x360Kb) dubbelsidig, 40 spår, inkl Disk- Basic och CP/M 2.2	D	7.580:-	4.560:-
7905-9	Extra diskettstation SVI-905	NY	2.490:-	1.350:-
7602-3	Miniexpander SVI-602	D	395:-	295:-
7803-7	16K RAM interface SVI-803	D	395:-	295:-
7805-1	RS-232 interface SVI-805	D	995:-	495:-
7806-2	80-teckens interface SVI-806	D	1.395:-	680:-
7827-6	Modem 75/1200 med Teledatainterface	D	1.580:-	1.170:-
7828-3	Modem 75/1200 med Teledatainterface	D	1.742:-	1.250:-
7105-6	Grafiskt ritbord SVI-105	NY	695:-	440:-
7972-3	Teledatahandboken	NY	139:-	95:-
8300-7	Ronex fickdator TPC-8300 6Kb	NY	995:-	450:-
Skrivarpaket				
1811-5	Fuji PD 80, 100 t/sek	D	3.691:-	2.300:-
1850-2	Uchida DWX-305 skönskrivare	D	4.932:-	2.995:-
7802-9	Centronicinterface SVI-802	NY	995:-	650:-
7207-1	Centrickabel	NY	244:-	195:-
Programhjälpmedel				
6361-1	MS Cobol 80	NY	9.630:-	4.800:-
6353-3	MS Fortran 80	NY	6.790:-	3.200:-
6364-1	Basic 80 Interpretor	NY	4.815:-	2.900:-
6441-9	Nyttig Superlistig (rapportgenerator)	NY	1.900:-	800:-

Art.nr	Benämning		Ord. pris inkl moms	Vårt pris inkl moms
	Programcartridge			
7236-6	Music Mentor	NY	195:-	120:-
7237-1	Super Cross Force	NY	195:-	120:-
	Coleco spelpaket			
7603-5	Colecoadapter			
7103-3	Joystick SVI-103 (1 st) samt ett colecospel (Venture, Space Fury, Space Panic, Gorf, Donkey Kong eller Looping). Stryk under det du väljer. PS nya produkter		854:-	450:-
	SVI-328 spelpaket			
7102-0	Joystick SVI-102 (2 st) samt 20 st kassettspel (blandade spel, nya)		1.258:-	450:-

 Jag beställer härmed följande varor att sändas till mig per postförskott.
 Frakt- och postförskottsavgift tillkommer till självkostnad.

Art.nr	Benämning	Antal	Pris inkl moms
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Namn:.....

Medl. nr.....

Adress.....

Pnr.....Ort.....

Tel. nr.....

.....
 Namnteckning (måste vara med för att ordern skall godkännas)

Skicka beställningen till Ronex Computer AB, Industrigatan 20,
 212 14 Malmö. Vi expedierar varorna inom 1 vecka från beställningen
 ankommit.

LAG I PITEA

Fredrik Sandberg i Piteå vill bilda ett lag som skall syssla med programmering mest. Han har adress Skomakargatan 7 941 33 PITEA och telefonnummer 0911-18607 Om du är intresserad så kan du ringa honom, bara du inte gör det mitt i natten.

LAG I LINKÖPING

De som är intresserade bör höra av sig till David Andersson, Klocksippev. 11, 58269 LINKÖPING, Tel. 013-153436

David har också skickat in ett brev där han skriver "... Alla som retar sig på att tangenterna SELECT och PRINT inte går att använda kan lägga in följande i sina program:
100 IF INP(&H99)=223 THEN GOSUB 1000

... Om man byter ut 223 mot 239 så kan man använda SELECT ..."
Från port &H99 får man alltså 223 om PRINT är nertryckt och 239 om SELECT är det. Dessutom skrev han "... Det var någon som skrev och undrade hur man tänder/släcker CAPSLOCK-tangenten. Det visste du inte att man helt enkelt skriver

```
IF PEEK(&HFE38)=0 THEN
DEFUSR=&H16359 : X=USR(0)
```

Om nu inte lampan är tänd ... så tänds den. Om man utesluter testen tänds och släcks lampan omväxlande." Jo, det visste jag, fast det är enklare att skriva POKE &HFE38,0 för CAPSLOCK av och POKE &HFE38,1 för CAPSLOCK på. Då "hänger inte lampan med". Problemet med alla dessa sätt är att CAPSLOCK inte STANNAR tänd om man trycker på den. Om man på motsvarande sätt stänger av CAPSLOCK så kan man få stora bokstäver med SHIFT. Det är inte bra att använda denna metod, i och med att man missleds att tro

att programmet bara kommer att få ta emot ett slags bokstäver (Stora-Små). Det är då bättre att "omforma" en sträng med bitmanipulering så att man får det resultat man vill ha. En rutin för det kommer här:

```
4711 IF A$="" THEN 4712 ELSE FOR
T=1 TO LEN (A$) : Z$=ASC (MID$
(A$,T,1)) : MID$ (A$,T,1)=CHR$
(Z OR (-32)*((ZAND228)=64)) :
NEXT T
4712 ...
```

Den omvandlar eventuella stora bokstäver i strängen A\$ till små. Eventuellt innehåll i variablerna T och Z förstörs ju, men det går ju att använda vilka variabelnamn som helst.

```
4711 IF A$="" THEN 4712 ELSE FOR
T=1 TO LEN (A$) : Z$=ASC (MID$
(A$,T,1)) : MID$ (A$,T,1)=CHR$
(Z AND 255+32*((ZAND228)=96)) :
NEXT T
4712 ...
```

Omvandlar eventuellt små bokstäver i A\$ till stora.

Det verkar också ha blivit problem med maskinkodsrutinen för egendefinerade tecken och scroll i förra numret. Vad man behöver göra är att knappa in BASIC-programmet på sidan 6, maskinkodslistan är enbart till för intresserade av maskinkod och grafik. (Om ni skickar in någon m/kods rutin - skicka gärna källkoden också.) Instruktioner står på sidorna före - läs igenom dem ordentligt!

Från Ackosoft i Holland kommer vad vi har hört beskrivas som "otroliga bra", två stycken flygsimulatorer till MSX. En helikopter och en jaktflyg där man startar från ett hangarfartyg.

Uppgradering av minnet i SV318 till 64k.

Jag är bytt ut minneskretsarna i min SV318 till 64k-kretsar. Detta var inte så helt enkelt eftersom ritningarna i Andrzej Felczaks maskinspråksmanual inte stämmer med min SV318. Följande anvisningar garanteras endast gälla för kretskort med beteckningarna: 318-01, VERSION 1.5 83.

Kretsarna, 8 st 4164, kan t.ex. beställas per telefon 0758-12703. De kostade i juni 178 kr inklusive moms, frakt och postförskottsavgift.

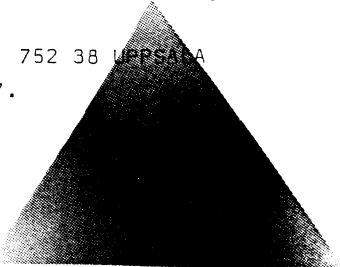
Börja med att skruva isär din SV318 och ta ut kretskortet. Var försiktig så du inte böjer av ledningarna till tangentbordet. Löd loss IC1-IC8 och kondensatorerna C53-C60 (raden närmast stiften 8 och 9 på kretsarna). Se fig 1. Kapa sen ledningsmönstret enligt fig 1 med en vass kniv eller dylikt. Anslut också med en bit isolerad ledningstråd enligt fig 1. Löd sen dit de nya kretsarna där de gamla satt. Ta vidare bort R35 enligt fig 2. Anslut ett motstånd på ca 10 kohm enligt fig 3. Vänd på kortet så att lödsidan kommer upp. Kapa ledningsmönstret och anslut med isolerad tråd enligt fig 4. Anslut med isolerad tråd enligt fig 5. Kapa till slut ledningsmönstret enligt fig 6.

OBSERVERA! Minneskretsarna och många andra kretsar på kortet är känsliga för statisk elektricitet och "spikar" från elnätet. Jorda därför dig själv innan du börjar och använd en lödpenna som är elektrostatiskt skild från nätet eller jorda spetsen ordentligt till t.ex. en vattenledning eller en varmvattenradiator.

TIPS: Enklaste sättet att ta bort de gamla kretsarna är att klippa av alla benen och sen ta bort lödtenn och kvarvarande benbitar med lödpenna och tennsug.

Är det något som är oklart så kan du kontakta mig.

Anders Liljegren, Karlsrogatan 1, 752 38 UPPSALA
Telefon 018-121502 efter ca kl 17.



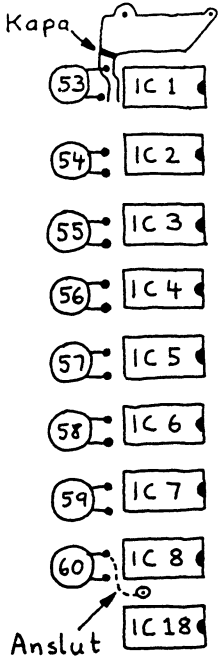


Fig. 1
Komponentssida

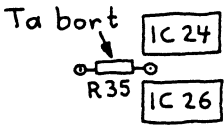


Fig. 2
Komponentssida

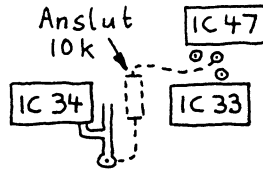


Fig. 3
Komponentssida

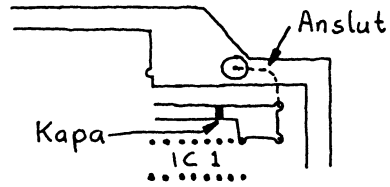


Fig. 4
Lödsida

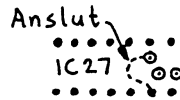


Fig. 5
Lödsida

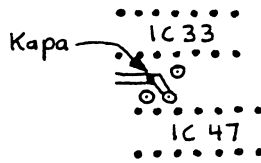
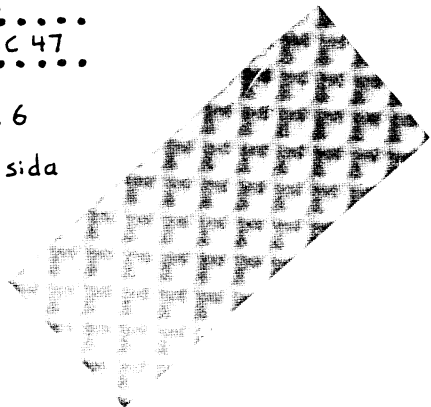


Fig. 6
Lödsida

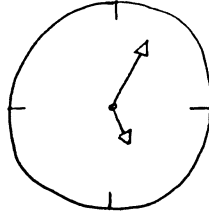


```

10 CLS
20 POKE &HD504,1 ' VISA KLOCKAN
30 LOCATE 13,2 : PRINT "STALLA KLOCKAN"
40 Tα=HEXα(PEEK(&HD500))
50 LOCATE 10,5 : PRINT "TIMMAR = "Tα
60 LOCATE 19,5 : LINE INPUT Tα
70 POKE &HD500,VAL("&H"+Tα)
80 Mα=HEXα(PEEK(&HD501))
90 LOCATE 10,7 : PRINT "MINUTER = "Mα
100 LOCATE 20,7 : LINE INPUT Mα
110 POKE &HD501,VAL("&H"+Mα)
120 LOCATE 10,9 : PRINT "SEKUNDER = 00"
130 LOCATE 21,9 : LINE INPUT Sα
140 POKE &HD502,VAL("&H"+Sα)

```

15



```

10 '           KLOCKA
20 '
30 ' FÖR ATT STANGA AV KLOCKAN HELT GÖR
40 ' MAN : POKE &HFE79,&HC9
50 '
60 CLEAR 200,&HD400 : I=0
70 READAα:IF Aα<>"*"THENPOKE&HD400+I,VAL("&H"+Aα):I=I+1:GOTO70
80 POKE &HD500,0 ' TIMMAR
90 POKE &HD501,0 ' MINUTER
100 POKE &HD502,0 ' SEKUNDER
110 POKE &HD503,0 ' TICK RAKNARE
120 POKE &HD504,1 ' VISA / EJ VISA
130 POKE &HFE7A,&H0 : POKE &HFE7B,&HD4
140 POKE &HFE79,&HC3
150 RUN "1:SETCLK"
160 DATA 3A,03,D5,3C,FE,32,20,01,AF,32
170 DATA 03,D5,C0,3A,02,D5,FE,59,28,09
180 DATA 3C,B7,27,32,02,D5,C3,49,D4,AF
190 DATA 32,02,D5,3A,01,D5,FE,59,28,09
200 DATA 3C,B7,27,32,01,D5,C3,49,D4,AF
210 DATA 32,01,D5,3A,00,D5,FE,23,28,09
220 DATA 3C,B7,27,32,00,D5,C3,49,D4,AF
230 DATA 32,00,D5,3A,04,D5,A7,C8,3E,20
240 DATA D3,81,3E,40,D3,81,21,00,D5,7E
250 DATA CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C6,30
260 DATA FE,3A,FA,6B,D4,C6,07,CD,8C,D4
270 DATA 7E,E6,0F,C6,30,FE,3A,FA,7A,D4
280 DATA C6,07,CD,8C,D4,23,7D,FE,03,C8
290 DATA 3E,20,CD,8C,D4,C3,59,D4,00,00
300 DATA D6,20,D3,80,C9,*

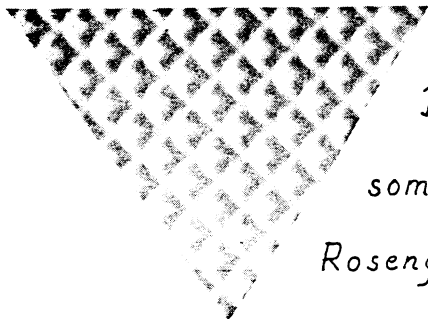
```

Fran MATS NORIN i Malmö
har vi fått ett mycket
bra program som bygger
in en klocka i datorn
och låter en ställa den.
Det består av två delar,
CLOCK och SETCLK. Om man
inte har disk så kan man
bryta ut rad 150 i CLOCK
och en GOTO till SETCLK
som då läggs sist i
CLOCK. OBS! Det måste då
avslutas med NEW. SPARA
PROGRAMMET INNAN DU KÖR
DET. Var dessutom säker
på att ha skrivit av det
fält. Lycka till!
Programmet är premierat
med 100:- i och med att
det är så nyttigt och
dessutom i maskinkod.

SA & JetAlf

Många medlemmar när skrivit och ringt för att undra hur man kommer förbi olika städer i Stockholm Adventure och JetAlf. Viss hjälp kan jag ge, men en del saker kommer ni att få klara själva. Några har sagt att de dör så fort de kommer in i nästa rum av JetAlf. Det kan bero på att gubben bara kan hoppa från en viss höjd utan att dö. Om man hoppar från högre höjd, som t. ex. från en platta över ett hål och rakt ner i det så dör man. Gå i stället först och ta den högre nyckeln, ta sedan den vänstra. Hoppa från den platta du är på åt höger. Gå åt vänster tills du trillar ner på det löpande bandet, hoppa där över kaktusen. När du har landat går du åt vänster genom väggen tills du trillar ner på marknivå. Gå åt höger tills du nästan är vid maskens väncpunkt. Därifrån kan du ta dig till halet i marken eller dörren till höger. (Om du hoppar över halet det vill säga.)

Stockholm Adventure är ju ett adventure, men några tips skall ni få om hur man kommer en bit på väg. Först skall ni gå upp till utgången av discot. Där skall ni skriva "SVARA JA" eller "SÄG JA" som kommando. När ni har kommit ut kan ni ju försöka litet själv, men några tips: För att komma förbi hårdrockarna i kungen så måste ni slå dem. En stillet till hjälp måste man klättra för att få tag i. Om ni har bandet, gå tillbaks till discot. Där kan något hända om ni gör rätt sak. (Vad gör man på ett disco? Rätt svar...)



MILJO DATA KONTOR

Den här mässan skulle blivit recenserad i förra numret, men den blev litet försenad. "Det stora godiskriget" skulle i och för sig varit en bättre rubrik, för var man kom så kunde man ta godis, godis, godis... Kodak hade klubbor, Enströms hade Mariannekarameller, Apple hade flera stora korgar med färska, goda, äpplen (så klart). Så fortsatte det genom chips, (av potatis, alltså) popcorn, pappersgruppen-karameller med nä'n mysko fruktsmak... Öööh! Det var bara några stycken som inte hade något. Där hade godiset antagligen redan tagit slut. Ont i huvudet fick man också, av allt stim och alla människor som var där. Ingenting speciellt nytt presenterades heller. SV 738 med ett par spel stod mellan apricoter och annat. En mus och några tilläggssaker till MSX för att redigera videobilder eller använda datorn som oscilloskop såg man också skymta bakom kulisserna. Det fanns bättre sätt att spendera sin tid än den här mässan, som var lika delar skåpmat och PC. (Det är ju i och för sig samma sak...)

HACKER'S

PASCAL

-Gör det i C

Datorföreningen för dig
som tröttnat på BASIC

Roseng. 4, Stockholm

109800

6. PRINT CALL 126A
Reg HL ska peka på start av strängen som
ska se ut som en vanlig PRINT-sats. Strängen
och/eller variabler ska avslutas med
en "nolla" eller med ":". Se exempel
nedan:

```
STRÄNG  DEFM "ABC";A%  
        DEFB 0  
START   LD HL,STRÄNG  
        CALL 126A  
        RET
```

Vid utskrift på screen 1 fås konstiga
tecken före strängen. Kanske någon
av medlemmarna kan lösa det, då jag
ej skjälv har kunnat lösa det pga
av att datorn är inlämnad på service.

I en medlemstidning för TI-58,59 (Program-
biten) hade dom en uppskattad artikel-
serie, Utmaningen, där medlemmar kunde
skicka in problem och lösa dessa problem.
Det vore kanske någonting för Spectra-
view, då mycket matnyttigt kan komma fram.

Med vänliga hälsningar



Niklas Ramström medlem 1AD
Krögarv 6 6tr
145 52 NORSBORG
tel 0753/704 98

Hej alla glada medlemmar!

Under 1986 kommer en hel del nytt att hända i klubben.

En av de sakerna är att Jon Wätte pågrund av sina studier slutar arbeta med klubben(kanske skriver någon enstaka artikel)och överläter klubbarbetet till två nya friska krafter.Det kommer också att bli några mindre ändringar på tidningens struktur,bl.a kommer vi att publicera fler både nyttoprogram och spellistningar i maskinkod,dock ej i dissassemblerad form såsom Jons scrollingrutin pågrund av att detta skulle ta för stor plats i tidningen.Vilka nästa års spel blir är ännu inte bestämt men de kommer inte ha varit ute på marknaden förut.Det här var de flesta nyheter som inträffar under 1986.Glöm ej att betala in medlemsavgiften för 1986 med det bifogade inbetalningskortet.

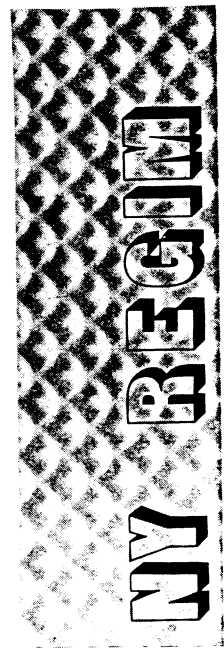
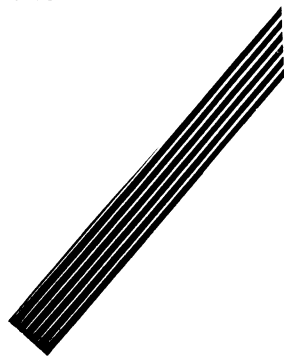
God Jul och Ett Gott Nytt År

önskar Anders och Danne.

(Det är vi som ska ta över klubben.)

PS. Första nummret kommer i februari. D.S.

1986



DENNA TIDNING
DESIGNAD OCH
SKRIVEN AV
JON WÄTE
©1985

MASSBREV



Avs: NSVK Storskogsv. 15 161 39 BROMMA 2E2

adjoö

