

EN GOD KASSETT(H)JUL



& 1983 ETT GOTT NYTT DATORÄR

FÄRDIGSTÄLLD DEN 17/12 1982

** 1074 **Betalat för 1982
FL. DEN 17/12 1982
244 02 FURULUND

Vidängsvägen 1
161 33 BROMMA
Postgiro 15 33 36-3

BROMMA 16
PORTO BETALT
P 8

B FÖRENING
P O S T

Avsändare:

ABC KLUBBEN

Vidängsvägen 1
161 33 BROMMA
Postgiro 15 33 36-3

ÖPPNAS VARSAMT

ABC KASSETT 8

1-83

KASSETTINFORMATION ABC-KASSETT NR 8

Denna kassett är den sista du får för 1982 års medlemsavgift. Skynda dig därför att sända in medlemsavgiften för 1983, som med till visshet gränsande sannolikhet blir oförändrad. På denna kassett finns mycket för den som inte har floppy, i all synnerhet om man har 32K minne. I det sammanhanget kan det vara värt att framhålla styrelsens uppfattning, nämligen att du som endast har grundutrustning, i första hand bör välja att bygga ut RAMmet till 32K, när du överväger en expansion.

Kassett nr 8 inleds med några grafik- och spelprogram. Efter spelen ligger CAS80 som är ett nyttigt program om man saknar floppy. Mer information om CAS80 får du på annan plats på detta omslag. Därefter följer HJÄLPAREN i fyra versioner för de fyra kombinationerna av 16K och 32K minne per de båda checksummorna (det finns tre checksummor, men det är i det här fallet ingen skillnad mellan 10042 och 9913).

Efter HJÄLPAREN ligger tre filer som tillsammans simulerar en RPN-räknare. Programmet bygger på 5tig Rosenlunds matematikpaket. Det betyder att du får en räknedosa med valfri precision, upp till 4000 signifikanta siffror.

Maskinspråk i BASIC-rader

Rolf Skoog i Surahammar har skrivit ett programpaket som kommer att ställa många invanda ABC80-begrepp på huvudet. Med ASSTRAN<G,H,L> kan du få en mycket kompakt lagring av maskinkod, som kan laddas och köras som ett vanligt BASIC-program. Nästan! Om du vill titta på en sådan fil så titta på någon av HLP-filerna till HJÄLPAREN på denna kassett.

Kom ihåg att programmen spelas in på båda sidor! Vänd kassetten om du får problem vid inläsningen!

CAS80 .BAC

Programmet CAS80 länkar in två nya kassettenheter med namnen CS1: och CS2:.

Det som skiljer dessa båda nya enheter från ABC80's egen (CAS:) är att vid öppning, läsning, skrivning och stängning så kommer det INTE att skickas ut något "skräp" på V24 kontakten.

CS1: Fungerar exakt som CAS:

CS2: däremot läser och skriver med pauser mellan blocken och med start och stopp av motorn. (Se Avancerad programmering på ABC80 Sid 50-53)

CS2: Är därför mycket användbar tillsammans med T80PRT(ABC20) och ABCTrans (ej CASMINI). Vid mottagning av filer är det inget problem men vid sändning blir det lite annorlunda. Man måste nämligen först göra i ordning en kassett med de filer man vill sända. Gör så här:

- 1 Kör CAS80.
- 2 Ladda in programmet som du vill sända.
- 3 Sätt i en ny kassett.
- 4 Gör LIST CS2:NNNNNNNN.EEE och programmet är nu inspelat med pauser 0 mellan blocken.

OBS! När ABCTrans frågar efter "Filnamn här" glöm då ej att skriva CS2: före filnamnet.

Johan Hedin 525 0758/40159

BETRÄFFANDE ERR 11 OCH ERR 16 !!!!!

På dessa felkoder anger att det rör sig om textfiler eller dylikt vill vi än en gång påpeka att reklamationer på denna grund ICKE beaktas. Dessa filer skall läsas med programmen VISA (K1) eller INUTFIL (K4) eller TV-editorn (K2,3,4).

ABC-KASSETT NR 8 BIBLIOTEK

FELKODER

35 A 37 35 B 37

CASDISK2.BAS	14...	Det nya program för överföring av filer från kassett, som fortsättningsvis kommer att inleda ABC-kassetten.	!	!	!	!	!
GENESIS .BAS	33...	Den sanna sagan om hur det gick till när ABC80 föddes.	!	!	!	!	!
ROADRACE.BAC	63...	Biltävling för alla.	!	!	!	!	!
GODJUL2 .BAS	11...	Stämningfullt grafikprogram med anknytning till en viss helg.	!	!	!	!	!
CAS80 .BAC	12...	Program som skapar två nya enheter, CS1: och CS2:. Enheten CS1: fungerar som CAS: medan CS2: ger utskrift på kassett med blockgap om ca 2 sekunder. CAS80 kan användas tillsammans med TV-editorn för att ge en fil på kassett med blockgap. Vissa program t ex ASMCAS klarar inte av att bearbeta en vanlig kassettfil. Detta inträffar när programmets behandlingstid för ett block är så lång att kassettbufferterna inte hinner bli klara för inläsning innan ett nytt kassettblock kommer. Med större avstånd mellan blocken kan detta avhjälpas.	!	!	!	!	!
HJÄLPARE.REM	19...	Bruxanvisning till HJÄLPAREN, programmet som först kom på kassett nr 4, men då endast för checksumma 11273. Nu kan vi presentera den utbyggda versionen för alla checksummor. Dessutom i ett synnerligen kompakt format.	!	!	!	!	!
HLP16 .BAC	14...	HJÄLPAREN för CS:11273 och 16K minne.	!	!	!	!	!
HLP32 .BAC	14...	HJÄLPAREN för CS:11273 och 32K minne.	!	!	!	!	!
HLP16 .BAC	14...	HJÄLPAREN för CS:10042 & 9913 och 16K minne.	!	!	!	!	!
HLP32 .BAC	14...	HJÄLPAREN för CS:10042 & 9913 och 32K minne.	!	!	!	!	!
INFO .BAS	5...	Detta program inleder en variant av matematikpaketet på kassett nr 7. Vad sägs om en 'fickräknare' med 4000 siffrors noggrannhet? Programmet kräver dock 32K minne.	!	!	!	!	!
MASK .BAS	56...	Denna fil laddas in av INFO med CHAIN, måste ligga i BAS-format. MASK laddar in maskinspråk i minnet.	!	!	!	!	!
RPN .BAC	48...	Denna fil hör ihop med INFO och MASK och laddas in efter MASK. RPN simulerar en kalkylator.	!	!	!	!	!
ASSTRAN.BAC	8...	Gör om maskinspråk lagrat i ram-minnet till kompakta BASIC-rader se någon av HLP-filerna på denna kassett.	!	!	!	!	!
ASSTRANH.BAC	12...	En variant av ASSTRAN för hög adress 63488-64714.	!	!	!	!	!
ASSTRANL.BAC	12...	En variant av ASSTRAN för låg adress 59392-60618. OBS! ASSTRAN och dess skapade filer MÅSTE lagras i format .BAC.	!	!	!	!	!
GOLV .BAC	2...	Program som höjer BOFA fem sektorer. Kan läggas i början av program, som ska laddas in maskinspråk i början av minnet.	!	!	!	!	!
SÄNK .BAC	2...	Sänker taket genom att flytta stackpekaren nedåt.	!	!	!	!	!
SÄNKIF .BAC	2...	Sänker taket men känner först efter om det finns en floppy i systemet.	!	!	!	!	!
GOLVTAK .ASM	14...	Källkod till programmen GOLV, SÄNK och SÄNKIF.	!	!	!	!	!
ERRORSYS.BAC	13...	Detta program används för att skapa programmet BASICERR.SYS med egna personliga felmeddelanden.	!	!	!	!	!
BYECHAIN.BAS	20...	Autostart av program, du kan få start av valfritt program med kommandot BYE. BYECHAIN lägger in namnet på valfritt program i CMDINT.SYS, som alltså måste finnas på skivan när du kör BYECHAIN.	!	!	!	!	!
SCREEN3 .TXT	42...	Nya screen's till FORTH.	!	!	!	!	!