

LUXOR

DEMONSTRATIONSPROGRAM

FÖR

ABC80

LUXOR

ABC80

Introduktionsprogrammen till Luxors ABC-80 är lagrade på medföljande kassett, som innehåller 9 st program av varierande innehåll och omfattning.

Kassetten är en liten provkarta på användningsområden och ger Dig en föreställning om vad ABC-80 kan uträtta. De flesta programmen är elementära och tar därför inte ABC-80:s hela kapacitet i anspråk.

Kassetten innehåller följande program:

<u>Namn</u>	<u>Räkneverkets ställning^{*)}</u>	<u>Laddningstid</u>
DEMO	005 - 085	2:30
SCHACK	- 160	2:40
ARIADNE	- 210	2:00
OTHELLO	- 250	1:50
MÅNLANDA	- 305	2:27
KLOCKA	- 330	0:57
EKVATION	- 340	0:30
ROM-TEST	- 345	0:06
RAM-TEST	- 350	0:13

Observera att avvikelser beträffande räkneverkets ställning kan förekomma, då detta ej är ett säkert instrument för mätning av programmens längd.

Programmen är inspelade på båda sidor av kassetten.

^{*)} Gäller för kassetminne typ 1939589 ser 1.

LUXOR

ABC80

DEMO

Detta är ett program som är avsett att demonstrera ABC-80 både användningsmässigt och funktionsmässigt.

Ladda programmet och skriv RUN, varefter programmet går av sig självt.

Vill Du avbryta programmet efter körning, tryck på knapparna **CTRL** och **C**.

SCHACK

Ladda in programmet och skriv RUN.

Därefter presenterar programmet sig självt och ger nödvändiga förklaringar och körinstruktioner.

På grund av bildskärmens begränsade kapacitet saknas numreringen av rutorna.

Denna är följande:

Rutornas numrering:

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Vit kung står på E 1.

Observera att datorn förutsätter att Du håller Dig till reglerna.

ARIADNE

Detta är ett labyrintspel där Du skall förflytta Dig mellan två avdelningar på jättevaruhuset IrBeMa.

Labyrintens storlek kan varieras mellan 12 och 20 enheter, vilket ger dess svårighetsgrad. Gör så här:

Ladda in programmet; skriv RUN.

ABC-80 skriver: GE DIMENSION (12-20)?

Skriv in önskad dimension (ex.vis 15) och tryck på return.

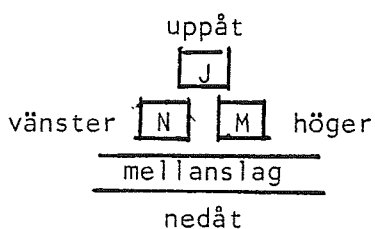
ABC-80 skriver ut en beskrivning av spelet samt talar om vilken avdelning som Du är på väg till.

När Du läst färdigt, trycker Du på return-tangenter, varefter ABC-80 genererar en slumpmässig labyrint.

ABC-80 skriver: KLART! TRYCK PÅ RETURN NÄR DU ÄR REDO.

Om Du vill fuska och se alla vägar (Du kan göra det första gången för att förstå spelet) så skriv: FUSK return. Annars trycker Du bara på return. När det är klart, visas en blinkande vit punkt på en i övrigt svart skärm. (Vi bortser här från det fall när Du fuskar och ABC-80 ritar upp alla väggar från början.)

Genom att trycka på tangenterna J , N , M och mellanslag kan Du förflytta Dig upp, åt vänster, åt höger resp ner.



Varefter Du går visas på skärmen hur många steg Du gått och hur länge (timmar, minuter, sekunder) Du använt programmet. Dessutom visas hur många "studsar" Du har, dvs hur många gånger som Du har gått på en vägg.

Lycka till!

LUXOR

ABC80

OTHELLO

Othello är ett brädspel som spelas på en plan med 8 x 8 rutor. Rad 1 till 8 och kolumn A till H där Du och ABC-80 omväxlande placerar ut pjäser.

Utgångsläget är:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				O	X			
5				X	O			
6								
7								
8								

När man lagt ut en pjäs, får man alla motståndarens pjäser (horisontellt, vertikalt och/eller diagonalt) mellan sina egna och den utlagda pjäsen.

Spelet är slut när alla rutor är fyllda eller när ingen spelare kan placera en pjäs. Den spelare som har mest pjäser vinner.

Obs! Man måste ha möjlighet att ta minst en av motståndarens pjäser, annars måste man stå över draget. Detta gör man genom att skriva AO - (A-noll).

Ladda in programmet.

Skriv: RUN return.

ABC-80 frågar: BEHÖVER DU INSTRUKTIONER?

Svara: JA eller NEJ, följt av return.

ABC-80 frågar: SKA JAG SPELA EFTER BÄSTA FÖRMÅGA?

Svara: JA eller NEJ, följt av return.

ABC-80 frågar: VILL DU HA X ELLER O?

Svara: X eller O.

ABC-80 frågar: VILL DU DRA FÖRST?

Svara: JA eller NEJ.

LUXOR

ABC80

När Du anger Ditt drag ska Du skriva bokstaven före siffran, t ex E 6.
ABC-80 ger Dig löpande instruktioner och kommentarer under spelets gång.

MÅNLANDA

Detta är ett simuleringsspel där Du ska landa på månen.

Ladda in programmet och skriv RUN.

ABC-80 presenterar programmet och frågar om Du vill ha instruktioner. Svara J eller N.

ABC-80 visar bränsle-, höjd- och hastighetsmätare och frågar efter hur många liter bränsle Du vill att kapseln ska förbruka per sekund.

Svara med 0 eller 8-200. (Ju högre bränsleförbrukning, desto långsammare landning och vice versa.)

Detta värde används i 10 sekunder, varefter ABC-80 på nytt visar måtarställningarna och frågar efter nytt bränslepådrag.

KLOCKA

Detta program demonstrerar ABC-80:s realtidsklocka.

Tiden visas med stora siffror på skärmen.

Ladda in programmet och skriv RUN.

ABC-80 skriver: "VILL DU SÄTTA KLOCKAN?"

Svara: J eller N.

Svarar Du "ja", frågar ABC-80 efter tiden, varefter Du ställer in den rätta tiden (ex.vis 12.01.00).

Därefter frågar ABC-80 om Du vill ha väckning.

Om så är fallet, ställer Du in den tid då Du vill att ABC-80 ska väcka Dig.

Du stänger av väckningen genom att trycka på vilken som helst av tangenterna.

EKVATION

Detta program ger lösningen till andragradsekvationen

$$Ax^2 + Bx + C = 0$$

Ladda in programmet och skriv RUN.

ABC-80 frågar efter koefficienterna A, B och C och beräknar sedan lösningen till ekvationen och skriver ut rötterna (även komplexa rötter).

LUXOR**ABC80**

ROMTEST

Detta är ett program som beräknar en checksumma av innehållet i BASIC-ROM-et. En checksumma är detsamma som summan av innehållet i minnet, i detta fall BASIC-ROM-et.

Ladda programmet och skriv RUN.

Efter ca 20 sekunder visas svaret på skärmen.

Jämför svaret med checksumman som finns under ABC-80:s tangentbord. Om svaret är korrekt, är BASIC-ROM-et felfritt.

RAMTEST

Det här programmet testar RAM-minnet (ABC-80:s arbetsminne).

Ladda programmet och skriv RUN.

Efter ca 2 1/2 minut är testet slutfört.

Om ABC-80:n klarar testet, skrivs "INGA FEL" på skärmen.

Om inte, skrivs adressen till den felaktiga minnespositionen ut.