

Dansk

RUN

10/11

November '86

Dkr. 29,50 · Nkr. 29,50

Spændende programmer:
bl.a.

**Stor database –
lige til at taste ind ...**



**Så meget giver
en diskettestation**

18 sider programsektion
for C64 / 128

WICO

VERDENS BEDSTE...



Wico - kvalitet



Red Ball



Super Three-way



The Boss



Bat Handle

**DENNIS BERGSTRÖM
TRADING AS**

International House
Center Boulevard 5 · 2300 København S
Telefon (01) 52 02 11

Sjælland og nærme: Ålbæk, Ålbæk Boghandel ApS, M.O. Madsenvej 8, 3450 · Glostrup, Metro, Eby Industrivej 111, 2610 · Hellerup, Rørlings Po-
to, Strandvejen 155, 2800 · Helsingør, Schwarz Data, Østergade 17-19, 3000 · Helsingør, Privatfirmaets Computercenter, Privatanløbet 14,
3000 · Hålslev, Tofte Boghandel, Slotsgade 22, 3400 · Høbbæk, Hugner Foto ApS, Alsager 26, 4300 · Ishøj, Ishøj Computercenter, Ishøj Bycenter,
2635 · København V, Arnia Computer Ltd., Vesterbrogade 2E, 1620 · København V, Berntsen Radio U/S, Istedgade 79, 1650 · København K, Centron,
A/S, Ø. Torv 6, 1456 · København K, Mogens de Nordt, Kogens Wytor 12, 1250 · København Ø, Mølle Microdata, Østergade 117, 2100 · København
K, Nyløder Computercenter, St. Kongensgade 114, 1764 · København N, Tang Foto, Nørrebrogade 30, 2200 · Næstved, Expert Radio, Nysølle 10,
4900 · Nykøbing Falster, Expert Radio, Østergade 31, 4800 · Ringsted, Flensborg Kontor & Data, Sci. Høstegade 9, 4100 · Roskilde, Flensborg Com-
puter, Strandvejen 4, 4000 · Rødovre, Data Care, Tjørnegade 151, 2610 · Skovlunde Computercenter, Byggenvej 6C, 2740 · Søstede, Holm Foto, Nytorv,
6200 · Tårnby, Proxima Computer Center, City 2, Søstedevej 25, 2850 · Søstede Foto Servicecenter, Nylund, Edding, Centrum Foto, Kongensgade 76,
6700 · Fredericia, Bang P. Bøger & Foto, Gøttingegade 11, 7000 · Frederiksborg, Dorn Foto, Danmøkkegade 49, 0900 · Herning, ORS, Mellemvej 1, 7400
Horsens, Computer Shoppen, Høfnæstvej ved Høsten, 7500 · Kolding, Foto Magasinnet, Østergade 11, 6000 · Nykøbing Mors, Dorn Foto, Vestergade
4, 7900 · Odense, CT Data & Elektronik, Aarsvej 198, 6300 · Randers, Center Foto Servicecenter, 8900 · Randers, ORS, Mellemvej 53, 8900 · Slagelse,
Aldemysel Foto, Borgergade 7, 6600 · Silkeborg, Grafik Data, Chr. VIII Vej 58, 8600 · Thisted, Dorn Foto, Fredensborgsgade 8, 7700 · Tårnby, Mel-
ro, Sørivej 36, 8310 · Ålborg, Knud Engvig A/S, Bispebjergsgade 7, 9000 · Århus C, Clemens Data & Plastristik, Sct. Clemens Torv 8, 8100 · Århus C,
Computer Blikken, Vesterbrogade 10A, 8000 · Århus C, New World Computer Center, M.P. Bruunsvej 9, 8000 · Fyn, Nyborg, Nyborg Foto, Nørregade
10, 5200 · Fåborg, Alslevvej 10, 5400

Udgiver: Computerworld Danmark
A/S Ansvarshavende redaktør: Preben Engell. Redaktionssekretær: Grith Axel. Fagredaktion: Henning Randmose, Bjarne V. Jensen, Michael Nielsen, Tor Engebakken, Flemming Lerbæk, Steen Schmeltzer, Robert Noya. Annoncer: Ulla Kristensen. Abonnement: Dorte Christensen. Telefon: 01 95 56 95. Telex: 31 566 CWDAN. Telefax: 01 54 56 14. Distribution: Dansk Centralagentur A/S. Sats: City Foto Sats. Tryk: K. Larsen & Son A/S, Glostrup.

Run er et medlem under CW-communications Inc., verdens største udgiver af dataorienteret information. Gruppen udgiver 50 computer-publikationer i 20 industrilande, 9 millioner læsere og eller flere af gruppens publikationer hver måned. Medlemmerne i gruppen er:

Argentina:	Computerworld/Argentina
Asien:	The Asian Computerworld
Australien:	Australia Computerworld, Australian PC World, Macworld
Brasilien:	Data News, PC Mondo,
Danmark:	Computerworld Danmark, PC World, RUN,
England:	Computer News, Computer Business, PC Business World, Micro,
Finnland:	Le Monde Informatique,
Frankrig:	Golden (Appel), GPC (IBM), Distributique, Theoreme,
Holland:	Computerworld Nederlanden, PC World,
Italien:	Computerworld Italia, PC Magazine,
Japan:	Computerworld Japan,
Kina:	China Computerworld, China Computerworld Monthly,
Mexico:	Computerworld Mexico,
Norge:	Computerworld Norge, PC Mikrodato,
Schweiz:	Computerworld Schweiz,
Spanien:	PC World, Commodore World, Computer-Sweden, Mikrocom,
Sverige:	Svenska PC World, Computerwoche, Infowelt, PC Welt,
Tyskland:	Computer Business, RUN,
Ungarn:	Computerworld Informatika,
USA:	Computerworld, Network World, Amiga World, In-Cider, InfoWorld, MacWorld, Micro Marketplace, PC World, Focus Publications, RUN,
Venezuela:	73 Magazine, 80-Micro, Computerworld Venezuela.

ISSN 0109-7121

Anmeldelser og tests

Softspot

4

Denne gang har vi udvidet Softspot siderne, da der er kommet en del nye spil.



Amiga soft

6

Vi ser lidt på, hvad der er kommet af programmer til denne maskine.

Der var engang

11

RUN's faste adventuresider, hvor et nyt spil bliver gennemgået, og hjælp til de læsere, der er gået i stå.



En diskteststation...

12

Skal det være diskteststation, eller datasette.

Tips, tricks og vejledning

Kontrolprogram

18

Brug dette, før du begynder at taste dine programmer ind.

Tips og Tricks

46

Bjarne V. Jensen giver dig en del nyttige tips.

Andet

Programsektion

17

Denne gang med bl.a. en Database



Brugervejledning til programmer

37

En udførlig brugervejledning til programmerne.

Newsdesk

44

RUN's korte nyhedsorientering fra ind- og udland.

Næste nummer

50

I næste nummer afsløres fødselsdagskonkurrencens vinder.



A PUBLICATION OF
CW COMMUNICATIONS



Af Steen Schmelzer

Dette løb fagede straks min interesse af en eller anden grund. Det sker ikke så tit, når man ser så mange forskellige spil, som jeg gør, og underligt nok behøver det ikke altid at være de store overreklamerede spil, der fænger. Dette spil fænger først og fremmest, fordi spillet er godt lavet og flyder flot, hurtigt og elegant. Det er bestemt heller ikke noget minus, at der er så mange muligheder for at variere spillet. Desuden er det nu ret ikke at skulle tænke på

gange på en bane, der kan variere temmelig meget. På banen er der modstandere, der skal tilintetgøres. Desuden kan der på banen være visse forhindringer, som måske skal odelægges, eller som du måske skal flyve over, under eller igennem. Det lyder egentlig ikke særligt opidsende, vel? Men prøv selv! Da jeg startede afprøvningen af dette spil, røg der 2 dage ud af kalenderen. Der er følgende mulighe-

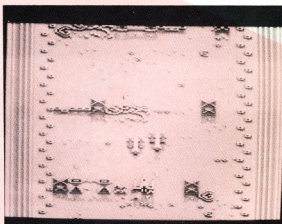
Hvad går det ud på? Det var straks værre, men lad mig prøve alligevel:

Vi er langt ude i fremtiden. Tidens store dille er ALLEYKAT-løbene. I et Alleykat-løb har hver deltager en SPEEDER med indbygget laserkanon til rådighed. Det gælder om at gennemføre et vist antal om-

1 spiller	1 joystick
2 spillere	1 joystick
2 spillere	2 joysticks

Desuden kan det bestemmes, om spillet skal være i farver eller monochromt. Dette er en helt klar fordel for folk uden farve-tv eller monitor.

Jeg ved selvfølgelig ikke, om spillet vil appellere til dig



på samme måde som til mig; men gå ned til din forhandler og prøv det straks.

Titel : ALLEYKAT
Computer : 64'eren
Medium/Pris :
Bånd/159.- kr. vejl.
Betjening : Joystick
Fabrikat : HEWSON

Min mening (1-13)	
Computerbrug	11
Manual	9
(dansk)	
Betjening	10
Vedvarende appel	10
Helheden	10

Hvem kender ikke de uovervindelige gallere Asterix og Obelix. Nu er de her som computerspilhelte. Det lyder da meget sjovt, ikke?

Oplægget til spillet meget kort: Den magiske gryde er gået i stykker, fordi Obelix har sparket til den. Gryden er gået i 7 stykker. Disse stumper er spredt ud over GALLIEN (han har jo mange kræfter, den buttede unge mand – ham skulle vi have på landsholdet). Asterix og Obelix bliver sendt ud for at finde stumperne. Der

kan ikke brygges noget supersaft, for alle stumperne er fundet og sat sammen. På deres vej rundt i Gallien vil vores venner møde både romere og vildsvin. Obelix vil kun følges med Asterix, hvis han har mad (læs vildsvin) med. Det er derfor nødvendigt at nedlægge et vildsvin en gang imellem. Asterix har også fået den smule supersaft, der var tilbage; men desværre er der kun til en lille hverst!

Ideen er jo meget sjov, og grafikken er da også nydelig. Men noget af fornø-

jelsen ødelægges af den langsomme måde, hvorpå skærmbillederne dannes. Hver gang et skærmbillede forlades, skal der dannes et helt nyt. Der er ikke noget med at billedet kan scrolle over skærmen, og det tager altså noget tid. Det er et stort minus, der præger helhedsbedømmelsen af spillet i en negativ retning.

Spillet er meget sjovt. Men det appellerer måske nok mest til de yngste i familien.

Titel : ASTERIX
Computer : 64'eren
Medium/Pris :
 Bånd/179.- kr. vejl.
 Disk/269.- kr. vejl.
Betjening : Joystick
Fabrikat : MELBOURNE HOUSE

Min mening (1-13)	
Computerbrug	8
Manual	7
Betjening	8
Vedvarende appel	6
Helheden	7

FRELS JOMFRUEN

Det er da muligt, at jeg er den eneste, der aldrig har hørt om dette spil og da slet ikke har set det. Hverken i Tivoli, på Bakken eller i grillbaren. Men det er da ingen undskyldning for at lave en brugervejledning, der er så ringe som denne. Der er 11 linier, der skulle forklare, hvad spillet går ud på, og 70 linier om hvordan spillet skal loades på forskellige maskiner samt firmaets garantiregler!!!

nogle vil finde det spændende selv at skulle finde ud af, hvad det går ud på, men ikke jeg. Spillet foregår på en kirkegård, hvor forskellige udgaver af Frankenstein's Monster og andre spøgelser prøver at slå vor ridder ihjel. I mit tilfælde lykkedes det hver gang. Der er ikke en gang forskellige sværhedsgrader.

Hvis der måske skulle findes en enkelt eller to andre, der heller ikke kender



Utroligt dårligt. Men lad mig citere direkte fra brugervejledningen: "Ghosts 'n' Goblins er den autentiske hjemmecomputerudgave af det klassiske spillehals-spil fra CAPCOM, de samme forfattere, som lavede COMMANDO og 1942. Ghost 'n' Goblins er en klassisk kampspilsfantasi med en helttemodig ridder, der skal redde jomfruen fra uhyrer og genfærd. Med overraskende og forbløffende effekter og grafik. Dette teknisk fantastiske spil er helt klart endnu en vinder fra FLITE/CAPCOM." Citat slut ... Sikke da en gang øregejl. Det er utroligt, at noget firma slipper den slags løs på markedet.

Jeg har forsøgt at spille spillet; men det er lidt svært, når man ingen som helst hjælp har til at begynde med. Det er muligt, at

dette "klassiske" spil, er mit råd til jer: køb kun spillet, hvis I har masser af tid og tålmodighed!!

Titel : GHOST'N GOBLINS
Computer : 64'eren
Medium/Pris : Bånd/169.- kr. vej. Disk/249.- kr. vej.
Betjening : Joystick
Fabrikat : ELITE

Min mening (1-13)

Computerbrug	7
Manual	3
Betjening	6
Vedvarende appel	3
Helheden	5

fortsættes side 8 ►

FLOPPYBOGEN

E 1541 - 1570 - 71
MED KOMPLET KOMMENTERET

ROM LISTNING
PÅ
DANSK

KR. 298

SE DEN
HOS DIN FORHANDLER
HVOR DU OGSÅ KAN FÅ
VORT KATALOG MED
OMTALE AF OVER
100 BØGER
OG OVER 50 PROGRAMMER

*Du kan også sende kr. 5,00
til os og få kataloget direkte*



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING

... kvalitet, så NCS



Aktuel software på danske hylder

Hver dag i denne tid dukker der ny software op til Amigaen. I denne spalte vil vi forsøge at holde trit med importørerne af software. Selvfølgelig ser vi også gerne dansk software repræsenteret. Det skulle gerne være alt det nye, som dukker op her.

Men vi kan godt finde på at pille en af de bløde pakker til side, som ser rigtig interessant ud, for at give den en grundig test på et senere tidspunkt.

Kickstart

Det er vel naturligt nok at starte med begyndelsen. For Commodore arbejder for tiden mens dette skrives – med en ny version af både Kickstart-disken og med Workbench. Begge stykker software er tilpasset de europæiske normer, altså større grafisk opløsning og et andet tastatur. Softwareudviklerne er testgruppe på denne software, og forudsat at de ikke finder for mange fejl, vil den nye software være at finde i Amiga-pakken her i september. Der er tale om en meget kraftig forbedring af Workbench'en. En lang række fejl er rettet og nye ideer virkeliggjort. Hastigheden er steget kraftigt og meget andet godt. Commodore DK har ikke planer om at levere både version 1.1 og 1.2 med maskinerne. Det finder jeg er en dødsynd. En del software – færdigkøbt – har vist sig ikke at ville køre på den nye version. Man kan starte under CLI (se artikel om CLI i dette nummer), hvor de også tit kører hurtigt. Man skriver blot software-navnet og så starter programmet. Prøv

evt. at se navnet med en DIR kommando. Men tilbage til dødsynd. Workbench-versionerne er nemlig ikke nedad-kompatible. Dvs. at en ny version ikke supporterer de versioner, som ligger forud. Det gør f.eks. PC/MS DOS altid. Og det er en væsentlig forskel. Indtil Commodore får løst det problem, bør de levere begge Workbench-versioner (Amiga-DOS) med.

Systemkrav: standard. Importeres bl.a. af: Commodore. Udsalgspris: gratis ved systemkøb

Fuld fart

KUMA har gjort det igen. Endnu et stykke genialt utility-software kan købes herhjemme. Det er en K-seks 68K Assembler som indeholder bl.a. følgende features: Text Editor, 68000 assembler, symbolsk debugning, linje disassembler, formatteret linje output, absolut eller relaterbar kode, indbygget linker, betinget assemblage og makro faciliteter. Den arbejder med 25.000 linjer pr. min. ved assemblage.

Systemkrav: standard. Importeres bl.a. af: PCS. Udsalgspris: 1299,- kr.

Iboende folkefærd

Little Computer People – discovery kit, er titlen på et stykke software, som er opgraderet til Amigaen. Det er præcis det samme tema, som i f.eks. C64 versionen, men det er klart, at man her har brugt tale og blændende god grafik. En sjov sag, som det næsten gør ondt at slukke for. De små folk i computeren har det ikke godt, når strømmen forsvinder. PS: Husk at give dem nok at drikke!

Systemkrav: standard. Importeres bl.a. af: PCS. Udsalgspris:

Amiga jam

Instant Music er begået af Electronic Arts. Og hvilken kunst. Det er et fremragende program, som bruger Amigaens helt exceptionelle musikalske muligheder. Programmet udmærker sig ved at være utroligt brugervenligt. Det er ydedygtigt: fire instrumenter samtidig og selvfølgelig med akkorder på alle fire. Man kan jam'e sig igennem med musen, enten hjulpet af elektronikken eller helt på egen hånd. Man kan lave replay, dubbing, skifte tempo og instrumenter midt i en session, har mere end 20 instrumenter at vælge imellem – bl.a. en menneskestemme, et væld af forprogrammerede melodier i alle gen-

rer og meget mere. Og det er ikke engang løgn: Fra det sekund du har ladet programmet ind kan du/alle spille med, komponere eller hvad du end vil. Det er musikens "instant-matic".

Systemkrav: standard. Importeres bl.a. af: Commodore. Udsalgspris: 549,- kr.

Video

De luxe serien fra Electronic Arts har nu fået et Video-program med. Det var med spænding, at jeg har ventet på programmet. For det rummer muligheder, som en ivrig videoamatør ellers har været helt udelukket fra at få fingre i. Med mindre han hed Rockefeller til efternavn. Og programmet skuffer ikke. Det kan udføre f.eks. vipes, fade, zoom, cut. Billederne kan komme fra alle mulige kilder f.eks. De Luxe seriens pro-

grammer Print og Paint eller fra en recorder via en frame-grabber. Det kan bruges til tekstning og meget andet. Selvfølgelig er bevægelserne ikke helt bløde. Men man kan få dem meget bløde. Og råder man over professionelt videoudstyr, kan med enkelt-frame optagelser få et absolut professionelt resultat ud af anstrengelserne. Billedelementerne kan roteres og meget andet, men det tager tid, hvis der er tale om komplekse ting. Men så kan man optage i billedsekvenser. Programmet arbejder med opdeling af et sekund i 30 billedsekvenser. Det er også ok, når man arbejder med NTSC (amerikansk) udstyr. Men herhjemme arbejder vi efter PAL-normen, og der inddeles et sekund i 25 enheder – såkaldte frames. Jeg har kun prøvet programmet på en "amerikaner-model" af Amigaen. Måske går det endnu bedre med PAL-versionen, men det

skal jeg ikke kunne sige. Programmet er utroligt billigt. Og jeg vil tro, at kan TV-standard problemet løses, vil f.eks. lokal-TV-stationerne her få et værktøj, som de kan bruge. Hidtil har kun SONY lavet et program – uden animering som med maskine koster omkring 70.000 kroner. Her er man i gang for 20.000. Der er tre diske i sættet. Kun den ene er kopi-beskyttet. Det betyder, at man kan udveksle "Videor" f.eks. små reklamespots med andre Amigaejere. Også selv om de ikke har programmet. Men kun med "Maker-disk" kan man lave videoer, og den er kopibeskyttet.

Systemkrav: 512 Kbyte, helst to drives. Importeres bl.a. af: Commodore. Udsalgspris: 1091.90 kr. □

EPSON PRINTERE TIL LAVPRIS!

Vi har indkøbt et begrænset parti EPSON kvalitetsprintere, som vi vil tilbyde vore kunder med ca. 50% rabat. Der er tale om fabriksnye printere, som fornylig er blevet erstattet af ændrede modeller.

EPSON FX80

Før kr. 7.400,-
Engangstilbud kr. **3.795,-**
ex. moms.



Med pin feed, 160 kar/sek., 6 standard skrifttyper, valsebredde 254 mm., højopløselig grafik, lager 3 K. Near letter quality kan indbygges.

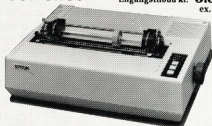
12 måneders fuld garanti 8 dages returret i original emballage

Det er ingen tilfældighed, at EPSON er verdens førende producent af professionelle printere, idet de er kendt for sikkerhed, hurtighed, kvalitet, alsidighed og ikke mindst pålidelighed.

Installationssupport tilbydes efter regning. Kabler fra kr. 250,- ex. moms.

EPSON JX80

Før kr. 8.400,-
Engangstilbud kr. **3.995,-**
ex. moms.



Med tractor feed. Denne hurtige og driftssikre matrixprinter har samme faciliteter som FX80, men kan udskrive tekst i op til 7 farver, selv på samme linie. Near letter quality kan indbygges.

Ja, jeg vil gerne benytte mig af dette engangstilbud!

Send mig ☐ stk.

Send mig først en brochure på

Jeg ønsker tilbud på et større antal

☐ Betaling pr. efterkrav 2,5% rabat. (kr. 4.514,50)

☐ Betaling pr. vedlagt check 5% rabat. (kr. 4.398,40)

EPSON FX80 ☐

EPSON JX80 ☐

EPSON FX80 ☐

EPSON JX80 ☐

(kr. 4.752,05)

(kr. 4.630,20)

Navn: _____

Firma: _____

Adresse: _____

Post.nr.: _____

By: _____

Til: _____

PC-type: _____

Kuponen sendes til Højbro Direct, Højbro Plads 17, 1200 København K.

HØJBRO DIRECT

Højbro Plads 17, 1200 København K, FX: 0132 4522, tlf.: 0132 0025



SOFT SPOT

◀ fortsat fra side 5

MOTORCYKEL K(RÆS)

Et superflot, farverigt og action-mættet racerspil fra EPYX. Nu har jeg aldrig haft en motorcykel – men efter at have spillet dette spil, tror jeg i det mindste, at jeg ved hvordan det må føles at køre på een.

Som man kan forvente det fra EPYX er både grafik og lyd helt i top.

diskversionen har mulighed for at vælge bane, men jeg savner den slemt. Der er ikke mulighed for at være 2 spillere, det ville ellers have været en god ting; men man kan konkurrere mod andre motorcyklistere, styret af computeren.

Spillet POLE POSITION, der kom for et par år siden,



Skærbilledet viser vejen med omgiggende landskaber i en meget naturtro gengivelse. Desuden vises omdrejningstæller og speedometer; men lad være med at kigge for meget på dem, selv om det er flot lavet, for hvis du taber koncentrationen, ryger du direkte af banen. Banerne, der køres på, bliver sværere og sværere, efterhånden som man gennemfører en bane. Den version, jeg har haft til test, er desværre en båndversion. På denne ligger alle banerne på bagsiden af båndet. Desværre, for hvis man ikke gennemfører en bane på minimumstiden, skal man starte helt forfra med den første bane. Jeg ved ikke, om

er nok det spil, der ligner dette mest. Dog er grafiken blevet meget bedre med tiden. Endnu engang har EPYX vist, at de er i stand til at levere programmer af høj klasse.

Titel : SUPER CYCLE

Computer : 64'eren

Medium/Pris :

Bånd/179.- kr. vejł.

Disk/269.- kr. vejł.

Betjening : Joystick

Fabrikat : EPYX

Min mening (1-13)

Computerbrug	10
Manual	7
Betjening	10
Vedvarende appel	9
Helheden	9

TAU-CETI

Det er den sædvanlige historie, dette her. Mennesket har skabt en ny koloni i et nyt solsystem. På en af planeterne, TAU-CETI III, udbryder der en slags pest. Mange dør, resten evakueres. Vaccine udvikles efter et stykke tid, og en ekspedition sendes tilbage til planeten. Straks efter deres ankomst til planeten modtages deres sidste melding: en nødmelding. Det viser sig, at forsvarssystemerne har udviklet nogle fejl. Roboterne angriber alle. Den eneste måde at stoppe dem på, er ved at nedstoppe den store hovedatomreaktor i planetens hovedstad. Op-gaven skal løses af en mand. Og som den tosse du er, har du meldt dig som frivillig.

Det er altså forhistorien. En tynd kop the, men alligevel ikke dårligere end så mange andre spil, vi efterhånden har set. På din vej gennem de forskellige byer på planeten kan/skal du uskadeliggøre forskellige forsvarsværker. Du kan flyve ind i diverse bygninger, hvor der muligvis er friske

forsyninger og oplysninger til dig.

Grafikken er rimelig god, den smule der er. Den består for det meste af faste billeder. Den smule animation grafik der er, lever på ingen måde op til de forventninger, man efterhånden med rimelighed kan have til et kvalitetsspil. Lyden befinder sig på samme niveau. Det lyder lidt negativt, men det skal ikke opfattes på den måde. Selvfølgelig er bare ikke bedre. Jeg er jo nok blevet noget kræsen med tiden. Men se det selv hos din forhandler.

Titel : TAU-CETI

Computer : 64'eren

Medium/Pris :

Bånd/179.- kr. vejł.

Disk/269.- kr. vejł.

Betjening :

Joystick/tastatur

Fabrikat : CRL

Min mening (1-13)

Computerbrug	8
Manual	5
Betjening	9
Vedvarende appel	7
Helheden	8



ER DU TRÆT AF AT VÆRE VELOPDRAGEN ?

Hvis du er, har du med dette spil alle muligheder for at få lov til at opføre dig, som du vil. Jo værre, jo bedre. Indrømmet, det lyder skørt, og det er det også efter min mening. Men ikke desto mindre går spillet kun ud på at få hovedpersonen, JACK, til at være mest mulig uartig. Du er JACK og skal drille og ødelægge så meget som muligt uden at blive fanget. Bliver du fanget, får du noget så upædagogisk som en r...vfuld. Til din rådighed har du bl.a. en slangebøsse samt det, du nu kan finde rundt omkring.

Spillet appellerer ikke til mig på nogen som helst måde. Ideen er totalt fjollet og tjener intet formål overhovedet. Grafikken er la-la, og brugervejledningen er ikke til megen hjælp. Men

måske er der nogle af jer unge rødder, der kan få fornøjelse af dette. Kan spillet tjene til at mindske det hærværk, der findes i samfundet, burde staten vel indkøbe et par tusinde spil og stille dem til rådighed for skolerne.

Titel : JACK the RIPPER
Computer : 64'eren
Medium/Pris :
Bånd/179.- kr. vejl.
Betjening :
Joystick og tastatur
Fabrikat : GREMLIN

Min mening (1-13)

Computerbrug	6
Manual	6
Betjening	6
Vedvarende appel	3
Helheden	6

TEGNE SERIEHELT BLIVER ELEKTRONISK

Dette spil er bygget op over en tegneserie, der godt nok aldrig har været vist i Danmark, men handlingen adskiller sig ikke i væsentlig grad fra så mange andre fremtids-tegneseriehelte. Det er en blanding af JENS LYN, BATMAN og BATTLE BRITTON.

Handlingen meget kort: DAN DARE sendes sammen med nogle venner til en asteroide for at stoppe en eller anden gammel fjende, der truer med at sprænge jorden i luften. Vennerne bliver fanget, og det er nu op til vores helt at frelse ikke blot sine venner, men hele jordens befolkning!

I bund og grund en historie, der er set og afprøvet mange gange før. Spillet foregår enten på overfladen af asteroiden eller nogle gange inde i den. Her møder vores helt forskellige vanskeligheder, som skal overvindes for at komme videre. Til sin hjælp har han kun 24 granater, boksekendskab,

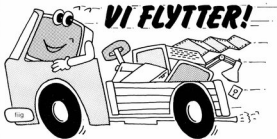
sit rumkæledyr STRIPEY samt din hjerne og dit mod. Værsgodt: spillet kan begynde.

Grafikken er god og bevægelserne over skærmen fejler heller ikke noget; men alligevel er det, som om spillet virker noget stift, eller sagt på en anden måde: der foregår for lidt efter min smag. Men måske vinder spillet ved længere tids brug.

Titel : DAN DARE
Computer : 64'eren
Medium/pris :
Bånd/179.- kr. vejl.
Betjening : Joystick
Fabrikat : VIRGIN

Min mening (1-13)

Computerbrug	9
Manual	7
Betjening	9
Vedvarende appel	7
Helheden	8



Den 1. november flytter vi til nye og større lokaler. Det fejrer vi med en stribe tilbud, der bryder alle rammer!

AMIGA PAL version

Kun **12.995,-**

AMIGA

europæisk version: RING

AMIGA 256 K-RAM

ekspansion: 1395,-



**ADVANCE
POPULÆR 500 PC**

incl. DK tekstbehandling
m/stavekontrol og 1 års
servicekontrakt med ISS.
25% skole/udd. inst. rabat!

Priser fra **8850,-**

STAR NL-10

printer m. IBM, CBM
el. Centr. I/F

KUN **4095,-**

JUKI 5510 -

superprinter med
180 cps og NLQ

JUKI 5520 -

super FARVEprinte-
ren til f.eks. Amiga:

Ring og få vore JUKI priser!

Vi fører naturligvis også MODEMS, 3M DISKETTER, AMIGA SOFTWARE og meget andet - altid til særdeles fordelagtige priser. Ring til RB!

Alle priser er EXCL. moms. Der ydes 1 års fuld, autoriseret garanti med fri service på alle varer.



TIL OG MED
31. OKTOBER:
R.B. DATA 02 24 26 58
Postboks 28,
2980 Kokkedal

FRA OG MED
1. NOVEMBER:
R.B. DATA 01 56 43 00
Postboks 128
2860 Søborg

TEGN ABONNEMENT I DAG!



SPAR 20%

For mindre end 20 kr. om måneden kan du holde dig a jour med alt, hvad der vedrører din Commodore computer, din PC'er og de dermed beslægtede produkter.

Hvis du tegner abonnement på RUN, får du bladet leveret med posten og sparer samtidig 20% i forhold til løssalgsprisen. Et årsabonnement koster kun kr. 236,00 for 10 numre – du sparer altså kr. 59,00, hvilket svarer til 2 gratis numre.

Send kuponen i dag – eller ring til vor abonnements-afdeling: (01) 95 56 95

Ja tak!

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten. Normalpris kr. 295,- incl. moms.

Spar 20%. Introduktionstilbud kr. 236,- incl. moms.

Navn/firma _____

Stilling _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

RUN · Torvegade 52 · 1400 København K

Der var engang...

Sidste gang så vi på et adventure, hvortil der skulle bruges et joystick. Vi måtte dog konkludere, at selv om det var et godt spil, havde det ikke ret meget med en adventure at gøre. Denne gang ser vi nærmere på et spil, hvortil der også skal bruges et joystick, men denne gang kan jeg love, at der er tale om et "rigtigt" adventure.



af Michael Nielsen



ET SPIL FOR ALLE

Mange garvede adventure-spillere vil rynke på næsen af et adventure, hvortil der skal bruges et joystick. Ja, der er endda mange, der mener, at grafik ikke hører hjemme i et adventure, da ens egen fantasi skal indgå som en del af spillet. Hører du til denne gruppe, er jeg sikker på, at spillet "Murder on the Mississippi" vil få dig til at skifte mening.

"Murder on the Mississippi" er efter min mening et spil for alle, og ikke kun for de "underlige mennesker", der kan sidde i flere dage over et adventure-spil. Hvad er det så, der gør dette spil til noget specielt? Ja, det må nok siges at være den måde, hvorpå man kontrollerer spillet. Alle

aktioner i dette spil er styret via et joystick, og en hel del menuer. Man kan på denne måde gå rundt, man kan tale med de forskellige personer, man kan tage notater (!!) og meget mere. Det er noget helt specielt, som kræver en del tilvending, men efter et stykke tid er det faktisk meget behageligt. Det er faktisk svært at forklare – man er nødt til selv at prøve, så nok om det – og over til selve spillet.

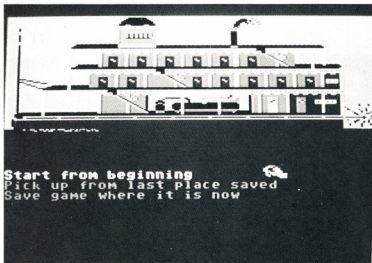
MURDER ON THE MISSISSIPPI

Du er den engelske mesterdetektiv, Sir Charles Foxworth, der er taget på et ferieophold på flodbåden "Delta Princess". Rejsen starter i St. Louis, og i løbet af tre dage når båden til New Orleans. Det er så din opgave,

sammen med Sir Charles' trofaste tjener, Regis Pheleps, at løse mordgåden. Men hov vent lidt: Hvem er blevet myrdet? Ja, det er den første gåde, Sir Charles skal løse. For først når liget er blevet fundet, og identiteten fastslået, begynder de samtaler, man fører med de andre passagerer, at blive interessante. Det er også først på dette tidspunkt, at du får lov til at undersøge de forskellige kahytter i din jagt på spor og beviser. De spor og beviser, man finder, kan man bringe med til Sir Charles' kahyt for nærmere undersøgelser. Man kan også spørge nogle af de mistænkte, hvad de kender til det enkelte spor.

NOTATER ER VIGTIGE

Under vejs i sin søgen efter den skyldige har man talt med mange personer om mange forskellige ting. Efter hver samtale får man lov til at tage notater. Man bliver præsenteret for samtalen i sin helhed, og det er så meningen, at man skal finde det vigtigste i samtalen. For det er kun muligt at skrive en linie i sin notesbog for hver samtale. Dette med at tage notater er et vigtigt led i spillet, da det er muligt at konfrontere de andre passagerer/mistænkte med de enkelte notater. Hvis f.eks. person X har sagt, at han har set person Y et mistænkeligt sted, kan det jo nok være meget genialt at tage denne oplysning med hen til person Y og se, hvad han/hun har at sige til det. Men nu må du ikke



fortsættes side 14 ►

En disktestation for enhver pris

Af Michael Nielsen



Noget af det første ekstraudstyr, folk køber til deres ny erhvervede hjemmecomputer, er en disktestation. Jeg er selv blevet den lykkelige ejer af en sådan og vil her prøve at fortælle lidt om de ting, man bør overveje og om de fordele, man opnår, når man køber en disktestation.

Høj fart eller hvad?

Et af de argumenter, man hører, når man skal til at købe sin disktestation, er at den er meget hurtigere end en kassettestation. Det må da også siges at være rigtigt, hvis de programmer, man skal have "loaded" ind i sin computer, er indspillet på normal vis. Men nu er det mere reglen end undtagelsen, at et pro-

gram er gemt uden "turbo". De fleste af de programmer, man køber på kassettebånd, "loader" næsten lige så hurtigt som en diskette. Dette gælder, når vi taler om Commodores disktestation 1541, der nok må siges at være den mest anvendte disktestation til Commodore 64'eren.

HVAD ER SÅ FORDELEN?

Nu sidder du sikkert og tænker: Hvad glæde har jeg så af en disktestation, hvis jeg kan få min båndoptager til at virke lige så godt? Til det vil jeg sige, at lige som det er muligt at få "turbo-load" til sin båndoptager, så er det også muligt at få "turbo-load"

til sin disktestation. Det er efter min mening noget at det første, man bør købe, for på denne måde opnår man en meget klar forbedring af sin disktestation. Har du en gang prøvet at benytte en disktestation med "turbo", kan du ikke forestille dig, hvordan du har kunnet klare dig uden. Det er som at gå fra en folkevogn over i en Porsche! Ud over den fordel du opnår ved en forøget hastighed, når du henter og gemmer dine programmer, opnår du også den fordel, at det er meget nemmere at arbejde med store datamængder på en disktestation. En disktestation finder selv frem til de aktuelle data. Det er altså slut med at spole frem og

tilbage for at finde det rigtige sted. Med en diskteststation vil du også opnå en fordel, som mange betragter som den vigtigste: du får nemlig mulighed for at arbejde med relative filer. Enhver, der har prøvet at lave eller arbejde med et kartoteksprogram på kassette, ved hvor besværligt det er. En af grundene til dette er, at man på en kassette kun kan bruge sekventielle filer; man skal læse informationerne i den rækkefølge, de er skrevet. Dette er ikke nødvendigt med relative filer. Her kan du læse en vilkårlig post, du kan ændre et vilkårligt sted i filen og meget mere.

Endelig er der selvfølgelig også den fordel, at nogle programmer – som regel de mere seriøse – som kun kan købes på diskette.

COMMODORE 128 – IKKE KUN COMPUTEREN ER BEDRE!

Jeg nævnte ovenfor, at den diskteststation, der hedder 1541, er meget langsom, hvis den ikke er forsynet med en eller anden form for turbo-system. Dette har i lang tid været et stærkt kritiseret punkt over for Com-

modore, så da de lavede den nye Commodore 128, lavede de også en ny diskteststation: 1571. Denne diskteststation arbejder meget hurtigt og kan læse dobbeltsidede disketter. Men tro nu ikke, at du bare kan slutte den til din Commodore 64 og så få en lynhurtig diskteststation. Når 1571 bruges i 64-mode, arbejder den, som om den var en 1541, dvs. med samme sløve hastighed, så det er kun, når du arbejder i 128-mode eller arbejder med CP/M, at du opnår en hastighedsforøgelse.

SKAL DET VÆRE EN COMMODORE DISKETTESTATION?

I de sidste par år er der dukket flere og flere Commodore kompatible diskteststationer op, dvs. diskteststationer af et andet fabrikat, men som kan fungere sammen med Commodores hjemmecomputere. Disse diskteststationer ses fortrinsvis i udlandet (læs England), men der er da også set et par stykker her i landet. I mange tilfælde er disse diskteststationer billigere end Commodores, så

de fleste vil nok tænke: Hvad venter vi på – lad os få fat i en sådan. Men pas på!

Mange af de kompatible diskteststationer, der tilbydes i dag, kan kun læse en brøkdel af de færdiglavede programmer. Ja, der er endda nogle, der overhovedet ikke kan. Men hvis du aldrig køber færdige programmer, er det da helt fint. Dog – hånden på hjertet: hvem køber ikke fra tid til anden et færdigt program? Så det er altså noget, du skal være opmærksom på, hvis du tænker at købe en "fremmed" diskteststation.

Her til slut kan jeg da lige nævne, at jeg for kort tid siden så en ny form for turbo-system, nemlig en såkaldt "RAM-disk". Den skal efter sigende være noget af det hurtigste, der er set. For at få dette til at virke, skal der laves nogle ændringer i ens 1541 diskteststation. Vi har desværre ikke haft udstyret til test her på redaktionen, så jeg kan ikke komme nærmere ind på dette system, men det tegner lovende, så det kommer vi muligvis ind på i en senere artikel. □

kvik data

præsenterer:
PC kvalitetsprogrammer til lavpris
(til IBM PC, XT, AT og kompatible)

Kvik-Tekst kr. 485,00

- Professionelt dansk tekstbehandlingsprogram til markedets laveste pris
- Alle skærmbilleder på dansk
- Indbygget dansk håndbog i to færdige på 160 sider indeholdende pædagogisk brugervejledning og introduktion i brugen af PC
- Vælgemuligheder i underskriftsbrug
- Har alle nødvendige funktioner:
 - Indtast, ændre, fjerne og kopiere bogstaver, ord, linjer og blokke
 - Forskellige skrifttyper: understregning, fed, bred, smal m.fl.
 - Centring og lige højremargen
 - Kan samarbejde med andre tekstbehandlingsprogrammer
 - Kan hente filer fra Kvik-Kalk

Kvik-Krypto kr. 195,00

Enkel-normal (SED)-ekstra kryptering/dekryptering.

Kvik-Kalk kr. 595,00

- Professionelt dansk regneark (spreadsheets) til markedets laveste pris
- Programdiskette med alle skærmbilleder på dansk
- Indbygget dansk håndbog i to færdige på 256 sider indeholdende pædagogisk brugervejledning og introduktion i brugen af PC
- Vælgemuligheder i underskriftsbrug
- Indeholder 26 kolonner og 500 linjer
- Over 30 funktioner
- Makrofunktioner
- Kan samarbejde med andre spreadsheetsprogrammer og tekstbehandlingsprogrammer fra Kvik-Tekst

Kvik-Filter kr. 120,00

Program for udskrivning af danske karakterer på 7-bit printer.

Jeg bestiller

- stk. Kvik-Tekst incl. håndbog a kr. 485,00
- stk. Kvik-Kalk incl. håndbog a kr. 595,00
- stk. Kvik-Filter a kr. 120,00
- stk. Kvik-Krypto a kr. 195,00
- ☐ Send yderligere information om Kvik-Tekst
- ☐ Send yderligere information om Kvik-Kalk
- ☐ Send yderligere information om uddannelse

Alle priser er excl. moms og porto

Navn

Firma

Adresse

Postnr. By

Telefon

Underskrift:

Køb det hos din forhandler eller send kuponen direkte til Kvik Data ApS, Gørtelvej 4, 2400 København NV - Telf. 01 85 55 58

◀ fortsat fra side 11

forvente, at alle personer gider/vil svare dig på alle dine mere eller mindre intelligente spørgsmål. Hvis en person ikke vil svare, så prøv igen senere. Men det at de ikke vil svare, kan måske også være tegn på, at han/hun er skyldig eller forsøger at dække over en anden – eller prøver han/hun bare at gøre sig interessant, eller Mystikken breder sig. Det må lige her til slut nævnes, at det er en god ide at være godt forsynet med papir og blyant, da det er MEGET nødvendigt, at man tager notater i hånden.



Efter at jeg er begyndt at give noget hjælp med spillet "Arrow of Death 1" har vi fået mange spørgsmål til dette spil, og da vi som det er nævnt i de sidste par numre, har fået mange gode råd til dette spil fra Claus Nygaard, kommer der her mere hjælp til dette spil:

1) Når du står over for en tigger, bør du huske, at han ingen penge har.

2) Hvis man står ved "Dense Forrest" og udviser lidt tålmodighed, kan det jo være, at der sker et og andet!!

3) Færgemanden skal have noget for at transportere dig over floden. Penge har du ingen af, så prøv at give ham noget andet!

4) En slave kan befries og vindes som ven.

5) En kampesten (på engelsk: "Boulder") er for tung at flytte ene mand, men med venners hjælp går det!

Jeg har endelig modtaget et par små tips til "Valkyrie 17". Det koster ikke noget at køre i taxi ("get in sedan"). Når man kører i taxi, skal man helst være "blank". Hvis man sveder og vil have luft under vingerne, skal man ikke tage "vest" på.

En hel del af de breve, vi modtager, indeholder mange forskellige spørgsmål, men også en del små tips, som andre kan have glæde af. Det er så min mening at samle disse tips op og give dem videre samlet. Her er nogle af dem:

Her er et par tips til "Lord of the Rings". Ringen bør ikke bruges i længere perioder. En båd bør man ikke bruge, hvis man ikke har nok mad. Du bør nok holde dig fra det røde tårn. Det er altid en god ide at besøge en bys øvrigheds personer. En elf (elf på engelsk) kan hjælpe med at komme over floden.

De faste læsere af disse sider vil vide, at vi for et par måneder siden modtog et brev fra Lisbet Hansen. Det var det første brev, vi modtog fra en pige, så det var noget der vakte glæde på redaktionen. Nu er det fantastiske sket igen. Vi har nemlig mod-

taget brev fra Eva Rymann i Åbyhøj. Hun har nogle spørgsmål angående spillet "Spellbound" fra Mastertronics. Disse spørgsmål giver jeg hermed videre til læserne:

1) Hvordan kommer man over "The pit"?

2) Hvordan kommer man levende gennem "Gas room" på første etage?

3) Hvordan kommer man over "The Tower" på 4. etage?

4) Kan Thor hjælpe andre steder end i elevatoren?

5) Hvordan kommer man gennem "The Wall" på 2. etage?

Så mange var spørgsmålene. Jeg er desværre ikke i stand til at hjælpe Eva, så er der nogle af læserne, der kan, så skynd jer at skrive til RUN.

Nu hvor vi har modtaget hele TO breve fra piger, føler vi os helt oven på her på redaktionen. Men vi vil meget gerne modtage endnu flere. "Men om du er M eller K, skriv du må" – bare du husker at mærke kuverten "Adventure".

Det var så al den hjælp, du får for denne gang. Jeg håber, det kan hjælpe nogle videre. Det er forresten med vilje, at jeg har skrevet min hjælp på en lidt kryptisk måde. Det skal jo ikke være for let, vel?

HVEM ER DEN SKYLDIGE?

Ja, her skal løsningen ikke gives, men uden at afsløre for meget, kan jeg godt sige, at det IKKE er butleren, der har gjort det. Men hvem har så??? Denne adventure kan ende på flere måder. Du kan have samlet nok beviser mod en enkelt person og anklage den rigtige. Hvis dette sker, kan jeg kun sige tillykke. Du kan også have samlet alle beviser, men stadig anklage den forkerte person. Du kan også anklage den rigtige person, men uden beviser. I disse to tilfælde kan du risikere i nattens mørke at blive smidt ud til Mississippis alligatorer. Det kan også ske, at båden når til New Orleans, før mordet er opklaret. Hvis dette er tilfældet, har Sir Charles lidt sit første nederlag. Her til slut må det lige nævnes, at når man sådan snuser rundt i ting, der ikke kommer en ved, kan man meget nemt ende i "floden" med noget "tungt om benet", så pas på, når du bevæger dig rundt på mørke steder!!!

KONKLUSION

Grafikken i dette adventure må siges at høre til middelklassen. Faktisk er der ikke meget grafik i spillet. Det er jo også begrænset, hvor mange forskellige steder, der er på en flodbåd.

Jeg har mange gange klaget over, at den manual, der følger med et spil, er meget dårlig. Denne gang er jeg nødt til at prøve noget helt nyt, nemlig at rose manualen!! Det er lykkedes producenten, "Activision", at lave en meget udførlig og let forståelig manual. Den er som sædvanlig på engelsk. Det ville være dejligt, hvis der snart blev oversat nogle adventures til dansk, men dette sker nok ikke – markedet er trods alt for lille. Manualen bør dog efter min mening oversættes til dansk af importøren. Som en lille sjov ting kan jeg da nævne, at der følger to manualer med, den engelske og så en på fransk!! Så hvis der er nogen, der er god til fransk, må det jo lige være sagen!

Alt i alt må jeg dog sige, at det er en adventure, som man bør købe. Den

er noget helt for sig. For det første er der den helt nye måde at styre en adventure på, og for det andet er selve adventuren en meget stor udfordring for selv den erfarne adventure-spiller. Det er også meget godt til dem, der ikke har prøvet en adventure før. Der er dog et enkelt minus – nemlig at denne adventure kun kan fås på disk, men det er faktisk umuligt at lave den på bånd på grund af ideen med at man skal tage noter. Men alt i alt et spil jeg varmt kan anbefale.

QUIT

Hermed slut for adventure-siderne for denne gang. Der er ved at komme rigtig gang i adventure-spillene nu, hvor efteråret og vinteren er lige om hjørnet. Det betyder, at der i øjeblik-

ket bliver frigivet mange nye adventure-spil, og da RUN altid er med helt fremme, har vi besluttet, at vi i næste nummer udvider adventure-siderne. Så næste gang får du ALLE de nye og bedste adventures, der pt. kan købes. Jeg kan nævne, at vi ser nærmere på et anderledes adventure, nemlig "Mandrags" fra franske Infogrames. Mandragore er det, der på engelsk hedder "Role Playing Game", og jeg kan love dig, at det er helt fantastisk! I næste nummer er der selvfølgelig også vores faste hjælpside, så hvis du har et tip eller et spørgsmål, så skriv til os. □

Pro Computer afholder sin »Data messe« på Strandmarksvej 21

Pro Computer er total leverandør af PC-anlæg

Ring efter en special brochure eller besøg os i forretningen.

F.eks:
Pro økonomisystem
Fra 19.995,-
Busy Pack økonomisystem
Fra 39.995,-
DSC Revisorsystem
Fra 59.995,-

Wordperfect (tekstbeh.)
Dantekst
Enable

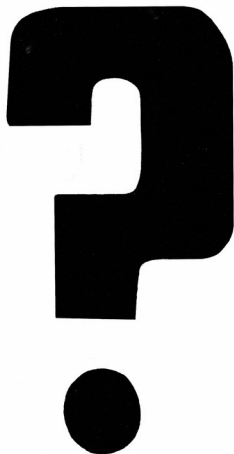


Pro COMPUTER

Strandmarksvej 21
2650 Hvidovre
01785543

Alle priser er excl. moms.



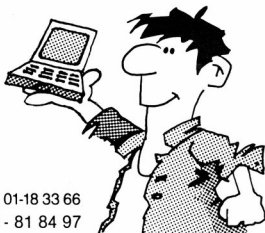


Ved du ikke hvilken computer du skal vælge?

Så ring:

01 18 33 66

Mibola
MIKRODATA



Østerbrogade 117 - 2100 København Ø - tlf. 01-18 33 66

PC-afdeling: tlf. 02 - 81 84 97



Program sektion

NYT KONTROLSUMSPROGRAM

Fra nr. 1/2 1986 har vi printet programmerne ud på en anden måde end tidligere. Dette skyldes, at vi i samarbejde med RUN i Vest-tyskland har fået lavet et forbedret kontrolsumsprogram, der skulle give en fejlfri indtastning.

Kontrolsumsprogrammet på næste side er et maskinkodeprogram, der »kører« uafhængigt af det Basic-program, du er i færd med at taste ind. Du skal imidlertid være opmærksom på følgende:

1) tallet til højre i øverste programlinje er kontrolsummen, og den skal ikke tages ind.

2) når du har indtastet en programlinje og trykker på return, får du øverst på skærmen den kontrolsum, der gerne skulle passe med den, der står i bladet.

3) alt hvad der står i de kantede parenteser er styrekoder og skal indtastes i henhold til nedenstående skema.

4) CBM i programlistningerne betyder Commodore-tasten.

5) små bogstaver betyder SHIFT og det pågældende bogstav.

6) tre tegn »afviger«

\ = £
_ = ↑
— = ←

7) når du har indlæst kontrolsumsprogrammet og »kørt« det, skal du taste NEW, før du indtaster dit Basic-program.

8) hvis du saver og loader dit kontrolsumsprogram som et maskinkodeprogram, loades det med ,8,1 eller ,1,1 og startes med SYS 49152.

Når du ser

trykker du

Skærm

[CLR]	SHIFT + CLR/HOME
[HOME]	CLR/HOME
[UP]	SHIFT + CRSR ▲
[DOWN]	CRSR ▼
[LEFT]	SHIFT + CRSR ←
[RIGHT]	CRSR →
[RVS]	CTRL 9
[OFF]	CTRL 0
[BLK]	CTRL 1
[WHT]	CTRL 2
[RED]	CTRL 3
[CYN]	CTRL 4
[PUR]	CTRL 5
[GRN]	CTRL 6
[BLU]	CTRL 7
[YEL]	CTRL 8

[CBM 1]	CBM 1	1
[CBM 2]	CBM 2	2
[CBM 3]	CBM 3	3
[CBM 4]	CBM 4	4
[CBM 5]	CBM 5	5
[CBM 6]	CBM 6	6
[CBM 7]	CBM 7	7
[CBM 8]	CBM 8	8
[F1]		11
[F2]	SHIFT +	11
[F3]		13
[F4]	SHIFT +	13
[F5]		15
[F6]	SHIFT +	15
[F7]		17
[F8]	SHIFT +	17



KONTROLSUMSPROGRAM COMMODORE 64 DISKETTEVERSION

```

10 RESTORE :FOR A=49152 TO 4815
49629:POKE A,234:NEXT :PRINT
"[CLR]VENT ILDT, DATA
INDLAESSES!!!"
20 F=0:READ A:Y=PEEK (63)+PEEK 3548
(64)*256:IF A=0 THEN 200
30 READ B,C:FOR D=A TO B:READ 2619
AS:IF LEN (AS)-2 THEN 90
40 E=ASC (AS)-48-(7 AND AS)"@" 4864
":IF AS<"0" OR AS>"G" OR AS>
": AND AS<"A" THEN 90
50 AS=MIDS (AS,2):E=E+6*ASC 3378
(AS)-48-(7 AND AS)"@"
60 IF AS<"0" OR AS>"F" OR AS> 2849
"9" AND AS<"A" THEN 90
70 F=F+E:POKE D,E:NEXT :IF F=C 2118
THEN 20
80 PRINT "CHECKSUMSFEJL: SKAL" 3013
C", VAERE"F:GOTO 100
90 PRINT "INDTASTNINGFEJL: " 2700
AS:Y=0
100 Z=PEEK (63)+PEEK (64)*256: 4388
AS=STR$ (Y)+STR$ (-Z):IF Y=
0 THEN AS=STR$ (Z)
110 PRINT "[DOWN]LI"AS"[ZUP]": 3342
POKE 198,1:POKE 631,13:END
200 PRINT "[DOWN]SLUT!!!":PRINT 4261
"[DOWN]SKAL
MASKINDEPROGRAMMET
210 INPUT "GEMMES[2SPACES]J 3478
[3LEFT]";AS:IF AS<>"J" THEN
300
220 SYS 57812"@:49152 KORREKTOR" 5764
,8:POKE 193,0:POKE 194,192:
POKE 174,222
230 POKE 175,193:SYS 62957: 4675
VERIFY "49152 KORREKTOR",8,1
300 AS="":INPUT "[DOWN]START 6582
KONTROLSUMSPROGRAM? J
[3LEFT]";AS:IF AS="J" THEN
SYS 49152
999 :
1000 DATA 49187,49208,2342,A9,AE, 6007
A2,C0,8D,02,03,8E,03,03,00,
A0,1F,B9,E2
1001 DATA C1,99,00,04,88,10,F7 1991
1002 DATA 49323,49387,9136,4C,31, 6332
EA,78,A9,2E,A2,C0,8D,14,03,
8E,15,03,58
1003 DATA A9,00,8D,E1,C1,20,60, 6106
A5,8C,E1,C1,86,7A,84,7B,AC,
E0,C1,F0,13,A0
1004 DATA 10,B9,E1,C1,99,F1,C1, 5541
A9,A0,99,E1,C1,88,D0,F2,8C,
E0,C1,20,73,00
1005 DATA AA,F0,D3,88,84,3A,90,55 2231
1006 DATA 49467,49629,19950,4C, 6096

```

```

96,A4,4C,08,AF,20,6B,A9,20,
79,A5,84,0B,A0
1007 DATA 00,84,08,84,45,84,46, 5766
84,09,C8,BE,FF,01,F0,38,A5,
08,30,0C,E0,20
1008 DATA F0,F2,E0,3A,F0,0C,E0, 5954
8F,F0,28,E0,22,D0,02,49,80,
09,01,85,08,8A
1009 DATA A6,09,F0,06,0A,69,00, 6365
A0,D0,FA,18,65,45,85,45,90,
02,E6,46,E6,09
1010 DATA A5,09,29,07,85,09,10, 6099
C2,46,08,90,21,A0,FF,8C,E0,
C1,A2,14,20,B9
1011 DATA C1,C8,A9,BD,99,E2,C1, 5428
A9,BE,C8,99,E2,C1,C8,A2,45,
20,B9,C1,A9,BB
1012 DATA 99,E2,C1,4C,A4,A4,84, 6286
08,B5,00,85,63,B5,01,85,62,
A2,90,38,20,49
1013 DATA BC,20,DF,BD,A4,08,AA, 5164
C8,BD,00,01,F0,08,09,80,99,
E2,C1,E8,D0,F2,60
1999 :
2000 DATA 49152,49186,5131,AD,03, 6223
03,C9,C0,D0,09,AD,DE,C1,AE,
DF,C1,4C,27
2001 DATA C0,8D,DF,C1,AD,02,03, 5136
8D,DE,C1,A9,A0,A2,1F,9D,E2,
C1,CA,10,FA
2999 REM EINGABESICHERUNG
3000 DATA 49285,49322,4626,AD,E1, 5845
C1,D0,21,8D,20,D0,8D,21,D0,
A5,DA,30,0E
3001 DATA 09,80,85,DA,A0,27,A9, 5995
20,99,28,04,88,10,FA,A6,D6,
D0,05,A9,11,20,35,EB
4998 :
4999 :
5000 DATA ,49293,49295,702,EA,EA, 2948
EA,

```

I kassetteversionen skal følgende linjer ændres til:

```

200 PRINT "[DOWN]FERTIG":PRINT 4926
"[DOWN]SKAL
MASKINDEPROGRAMMET GEMMES
210 INPUT "PAA KASSETTEN 3666
[2SPACES]J[3LEFT]";AS:IF AS<
>"J" THEN 300
220 SYS 57812"49152 KORREKTOR", 5738
1,1:POKE 193,0:POKE 194,192:
POKE 174,222
230 POKE 175,193:SYS 62957:PRINT 5050
"SPOL VENLIGST BAANDET
TILBAGE OG
240 INPUT "TRYK RETURN":AS: 3654
VERIFY "49152 KORREKTOR".1

```

D A T A F I L E

Udvalgt fra RUN USA

10	REM DATAFILE 3.3 (C)1983 B		66	PRINT "[CLR] [RVS]	4643
	Y MIKE KONSHAK			DATAFILE 3.3 (C)1983 BY	
12	POKE 53280,13:POKE 53281, 3861		68	PRINT "[CLR] [RVS,	2157
	11:PRINT "[YEL]":GOSUB 16:			11SPACES]DATAFILE MENU	
	IF X=0 THEN GOTO 66			[14SPACES]"	
14	GOTO 68	469	70	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]C	3693
16	DS=CHRS (0):MRS=DS:DRS=DS: 5043			[OFF]CREATE NEW FILE	
	S=0:B1S=DS:PW=0:CW=0:B\$=			[2SPACES,RVS]Q[OFF]UIT	
	CHRS (32)			PROGRAM	
18	NC=0:NL=0:PG=0:F1=0:F2=0: 6442		72	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]A	2776
	F3=0:L\$=DS:RL=0:SBS=DS:			[OFF]DD RECORD TO CURRENT	
	CRS=CHRS (13):HNS=DS:IDS=			FILE"	
	DS		74	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]M	3367
20	AS=DS:CS=DS:T\$=0:IS=DS:CK= 8087			[OFF]ODIFY RECORD IN	
	0:I=0:J=0:K=0:L=0:M=0:N=0:			CURRENT FILE"	
	RW=5:SF=0:Z=0:ES="EOF"		76	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]D	3390
22	EN=0:EMS=DS:ET=0:ES=0:A1\$= 5443			[OFF]DELETE RECORD IN	
	DS:A2\$=DS:A3\$=DS:S1\$=DS:			CURRENT FILE"	
	FL=0		78	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]V	2410
23	MEM=30000:RETURN	732	80	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]S	2039
24	DIM FS(F+1),TZ(F+1),L\$(F+ 2631		82	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]P	3254
	1):RETURN			[OFF]RINT RECORDS BY	
26	DIM RECS(R+1,F+1),MLS(9, 5226			SELECTION	
	4),PC(10),TT\$(5),HCS(9),		84	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]R	2654
	K\$(R+1):RETURN			[OFF]EAD OLD FILE FROM	
28	REM --GET			DISK"	
30	GET AS:IF AS="" THEN 30	1382	86	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]W	2495
32	RETURN	142	88	PRINT "[DOWN,5SPACES,RVS]@	2652
34	REM --CREATE		90	PRINT "[DOWN] [RVS,	3166
36	IF CK<>0 THEN GOSUB 394	1312		6SPACES]PRESS THE	
38	PRINT "[CLR] [RVS,5SPACES] 2758			APPROPRIATE KEY[7SPACES]"	
	INITIALIZE DATAFILE		92	PRINT "[2SPACES]THERE ARE"	3022
	[10SPACES]"			:X;"RECORDS IN MEMORY"	
40	CLR:GOSUB 16:INPUT " 5551		94	IF R<>0 THEN PRINT	3784
	[DOWN]HOW MANY FIELDS IN			[2SPACES]SPACE FOR":R-X;	
	EACH RECORD? 0 [4LEFT]";		96	"MORE RECORDS[UP]"	
	F:IF F=0 THEN 68			GOSUB 30:IF AS="A" THEN	2538
42	GOSUB 24:FOR I=1 TO F 1351			GOSUB 350:IF FL=0 THEN 124	
44	PRINT "[HOME,4DOWN,RVS] 3740		98	IF AS="M" THEN GOSUB 354:	2965
	FIELD #":I:PRINT "[DOWN]			IF FL=0 THEN 244	
	TITLE ? >[27SPACES]"		100	IF AS="D" THEN GOSUB 354:	2916
46	PRINT "LENGTH? 0[2SPACES, 2133			IF FL=0 THEN 272	
	HOME]"		102	IF AS="C" THEN 36	1206
47	PRINT "[5DOWN]";TAB(6);: 3393		104	IF AS="R" THEN 170	1368
	INPUT FS(I):IF FS(I)=""		106	IF AS="P" THEN GOSUB 354:	2703
	THEN FS(I)=I			IF FL=0 THEN 358	
48	PRINT TAB(6);:INPUT L\$(I): 2481		108	IF AS="V" THEN GOSUB 354:	3006
	IF L\$(I)=0 THEN 68		110	IF FL=0 THEN 192	
49	NEXT I	276	112	IF AS="M" THEN GOSUB 350:	2990
50	REM --COMPUTE # RECORDS		114	IF FL=0 THEN 144	
52	FOR J=0 TO F:RL=RL+L\$(J): 7304		116	IF AS="S" THEN GOSUB 354:	2846
	NEXT J:RL=RL+3*(F+1)+3:R=		118	IF FL=0 THEN 304	
	INT ((MEM-12*(F+1)-2100)/ 690		120	IF AS="Q" THEN 342	1340
	RL)		122	IF AS="B" THEN 462	1311
54	PRINT "[DOWN] YOUR 3607		124	IF AS="O" THEN FL=0:GOTO 68	1728
	SELECTIONS WILL ALLOW			GOTO 96	467
	APPROX"			REM --ADD RECORDS	
56	PRINT R;"RECORDS.[2SPACES, 3894			FOR I=X+1 TO R:PRINT "	5110
	RVS]A[OFF]CCEPT OR [RVS]R			[CLR] PRESS THE [RVS]	
	[OFF]EJECT?"			RETURN[OFF] KEY AFTER EACH	
58	GOSUB 30:IF AS="R" THEN 38 1419			ENTRY"	
59	IF AS="A" THEN GOSUB 26: 2130		126	PRINT " PRESS [RVS]RETURN	4356
	CK=1			[OFF] WITHOUT ANY ENTRY TO	
60	FOR I=1 TO F:IF LEN 3689			STOP[DOWN]"	
	(FS(I))>S1 THEN S1=LEN		128	PRINT "[RVS]RECORD NUMBER	3149
	(FS(I))			":I;"[DOWN]"	
62	NEXT I:GOTO 68	690	130	FOR N=1 TO F	898
64	REM --MENU		132	PRINT FS(N) SPC(S1-LEN	3678
				(FS(N)))"[3SPACES]>[3LEFT]	
				"::INPUT RECS(I,N)	
			133	IF RECS(I,N)="" THEN	2717
				RECS(I,N)=">"	

134	IF LEN (RECS(I,N))>L%(N)	2626	[2UP]":INPUT#5,K%(I):NEXT	
	THEN GOSUB 140:GOTO 132		I	
135	IF RECS(I,N)=" " THEN	3467	184 S=ST:IF S<>G THEN 188	1834
	RECS(I,N)=RECS(I-1,N)		186 INPUT#5,E\$:GOSUB 414:IF	2116
136	IF RECS(I,1)=" " THEN X=I-	3159	ET=8 THEN 68	
	1:CK=1:GOTO 68		188 CLOSE 5:CLOSE 15:GOTO 60	1176
138	NEXT N:K%(I)=I:NEXT I:X=R:	2717	190 REM --VIEW	
	CK=1:GOTO 68		192 I=1	370
140	PRINT "[RVS,CBM 3]CANNOT	4344	194 IF I=0 THEN 68	950
	EXCEED"+STR\$(L%(N))+"		196 IF I>X THEN 68	1011
	CHARACTERS[OFF,YEL]":		198 PRINT "[CLR] [RVS]RECORD	4119
	RETURN		NUMBER:"+STR\$(I)+"	
142	REM --SAVE		[2SPACES]FILE:"+NFS+"	
144	PRINT "[CLR]ENTER NAME OF	3562	[DOWN]"	
	CURRENT FILE TO BE SAVED"		200 FOR N=1 TO F:PRINT FS(N)	5455
146	PRINT "(12 CHARACTERS	3840	SPC(SI-LEN (FS(N)))" [RVS]	
	MAX).[2SPACES]ANY		"RECS(K%(I),N):NEXT N	
	EXISTING FILE"		202 PRINT "[DOWN] [RVS]N[OFF]	5828
148	PRINT "WITH THE SAME NAME	3393	EXT. [RVS]L[OFF]AST, [RVS]	
	" WILL BE SCRATCHED.[2DOWN]		J[OFF]UMP, [RVS]F[OFF]IND,	
	"		[RVS]E[OFF]XIT TO MENU"	
150	PRINT "[2SPACES]":NFS:	2758	204 GOSUB 30:IF AS="N" THEN I=	2375
	INPUT "[UP]":NFS=NF\$+" "		I+1:GOTO 194	
	THEN 68		206 IF AS="L" THEN I=I-1:GOTO	1885
152	OPEN 15,8,15:PRINT#15,"SC:	5745	194	
	DF] "+LEFT\$(NFS,8)+"OLD"		208 IF AS="J" THEN 216	1380
	:GOSUB 414:IF ET=8 THEN 68		210 IF AS="F" THEN 218	1515
154	PRINT#15,"RC:DF] "+LEFT\$(	5506	212 IF AS="E" THEN 68	1277
	(NFS,8)+"OLD=DF] "+NFS:		214 GOTO 204	590
	GOSUB 414:IF ET=8 THEN 68		216 INPUT "[DOWN] JUMP TO	3545
156	OPEN 5,8,5,"C:DF] "+NFS+"",	4232	RECORD NUMBER":I:GOTO 194	
	S,W":GOSUB 414:IF ET=8		218 PRINT "[CLR,4SPACES,RVS]	3421
	THEN 68		FIND RECORDS WITH COMMON	
158	PRINT#5,R:CRS:F:CRS:X:FOR	4715	ITEMS [DOWN]"	
	N=1 TO F:PRINT#5,FS(N);		220 FOR N=1 TO F:PRINT "[RVS]	3159
	CRS:L%(N):NEXT N		":N,[OFF] ":FS(N):NEXT N	
159	GOSUB 414:IF ET=8 THEN 68	1757	222 INPUT "[DOWN] WHICH FIELD	5413
160	FOR I=1 TO X:PRINT "[DOWN]	3710	IS TO BE SEARCHED? 0	
	" SAVING RECORD #":I;[2UP]		[4LEFT]":SF:IF SF=0 THEN	
	"		68	
162	FOR N=1 TO F:PRINT#5,	5101	224 IF SF<1 OR SF>F THEN PRINT	2276
	RECS(K%(I),N):NEXT N:NEXT		"[3UP]":GOTO 222	
	I:PRINT :GOSUB 414:IF ET=		226 PRINT "[DOWN]ENTER [RVS]	6069
	8 THEN 68		COMMON [ITEM]OFF] ":PRINT "	
164	FOR I=1 TO X:PRINT "[DOWN]	5024	[DOWN] (THE ENTIRE STRING	
	SAVING POINTERS":I;[2UP]		IS NOT REQUIRED)"	
	" :PRINT#5,I:NEXT I		228 PRINT "[DOWN,RVS]":FS(SF);	3303
165	PRINT#5,E\$:GOSUB 414:IF	2136	"[OFF] ":INPUT TS:IF TS=	
	ET=8 THEN 68		DS THEN 68	
166	CLOSE 5:CLOSE 15:CK=0:GOTO	1932	230 FOR I=1 TO X:PRINT "[DOWN]	3515
	68		SEARCHING RECORD":I;[	
168	REM --LOAD		[2UP]"	
170	IF CK<>0 THEN GOSUB 394	1312	232 IF TS=LEFT\$(RECS(K%(I),	3056
172	CLR :GOSUB 16:PRINT "[CLR]	4509	SF),LEN (TS)) THEN 236	
	ENTER NAME OF FILE TO BE		234 GOTO 240	574
	LOADED[2DOWN]":INPUT NFS		236 PRINT "[CLR] RECORD #":I;[	1831
173	IF NFS=" " THEN 68	977	[DOWN]"	
174	OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	4982	237 FOR N=1 TO F:PRINT FS(N)	5455
	"C:DF] "+NFS+"",S,R":GOSUB		SPC(SI-LEN (FS(N)))" [RVS]	
	414:IF ET=8 THEN 68		"RECS(K%(I),N):NEXT N	
175	IF EN=62 THEN GOSUB 416:	2022	238 PRINT "[DOWN] [RVS]N[OFF]	2353
	GOTO 68		EXT RECORD":GOSUB 30	
176	INPUT#5,R,F,X:GOSUB 414:IF	2541	240 NEXT I:GOTO 68	690
	ET=8 THEN 68		242 REM --MODIFY	
177	GOSUB 24:GOSUB 26:FOR N=1	5218	244 PRINT "[CLR] MODIFY WHICH	6503
	TO F:INPUT#5,FS(N),L%(N):		RECORD? ENTER [RVS]#[OFF]	
	NEXT N:GOSUB 414:IF ET=8		OR [RVS]A[OFF]LL[2DOWN]":	
	THEN 68		INPUT MRS:IF MRS=D\$ THEN	
178	FOR I=1 TO X:PRINT "[DOWN]	3674	68	
	READING RECORD #":I;[		246 IF MRS="A" THEN MRS=D\$:	1861
	[2UP]"		GOTO 254	
180	FOR N=1 TO F:INPUT#5,	4323	248 I=VAL (MRS):MRS=D\$	1211
	RECS(I,N):NEXT N:NEXT I:		250 IF I>X THEN GOSUB 348:GOTO	1762
	PRINT :GOSUB 414:IF ET=8		244	
	THEN 68		252 GOSUB 256:GOTO 68	1011
182	FOR I=1 TO X:PRINT "[DOWN]	4905	254 FOR I=1 TO X:GOSUB 256:	4676
	READING POINTERS":I;[		PRINT "[DOWN] [RVS]N[OFF]	

EXT OR [RVS]E[OFF]XIT":	311	INPUT "[DOWN,RVS]A[OFF]	4981
GOSUB 30:IF AS="E" THEN 68		SCENDING OR [RVS]D[OFF]	
255 NEXT I:GOTO 68	690	ESSENDING? A [4LEFT]":AS	
256 PRINT "[CLR] TO MODIFY	4063	312 PRINT "[DOWN] [RVS]PLEASE	1893
RECORD #";I; ", MAKE		WAIT[OFF,DOWN]":M=X	
CHANGES"		314 M=INT (M/2):IF M=0 THEN	2731
258 PRINT " AS EACH FIELD IS	3669	CK=1:GOTO 68	
DISPLAYED, THEN [RVS]		316 J=1:K=X-M	1158
RETURN[OFF,DOWN]"		318 I=J	215
260 FOR N=1 TO F:PRINT FS(N)":	3843	320 L=I+M	511
"PRINT "[3SPACES,RVS]":		322 PRINT " SORTING[7SPACES,	4461
RECS(KZ(I),N)		5LEFT]":I; "[UP]":IF AS<>	
261 IF LEN (RECS(KZ(I),N))>36	2936	"A" THEN 325	
THEN PRINT "[UP]":		323 IF RECS(KZ(I),SF)<=	3950
262 PRINT "[UP] ":INPUT	1950	RECS(KZ(L),SF) THEN 328	
RECS(KZ(I),N)		324 GOTO 326	616
264 IF LEN (RECS(KZ(I),N))>	3603	325 IF RECS(KZ(I),SF)>=	3949
L%(N) THEN GOSUB 140:GOTO		RECS(KZ(L),SF) THEN 328	
260		326 T%(N)=KZ(I):KZ(I)=KZ(L):	5477
265 IF RECS(KZ(I),N)="" THEN	5172	KZ(L)=T%(N):I=I-M:IF I>0	
RECS(KZ(I),N)=RECS(KZ(I-		THEN 320	
1),N)		328 J=J+1:IF J>K THEN 314	1445
266 IF RECS(KZ(I),N)="" THEN	3344	330 GOTO 318	628
RECS(KZ(I),N)=""		332 REM --QUIT	
268 NEXT N:CK=1:RETURN	1057	334 PRINT "[CLR,2DOWN] [CBM 3,	4397
270 REM --DELETE		RVS]YOU HAVE NOT SAVED	
272 PRINT "[CLR] DELETE WHICH	4194	YOUR CHANGES[YEL]:"	
RECORD? ENTER [RVS]# [OFF]		336 PRINT "[2DOWN] DO YOU	4050
OR [RVS]A[OFF]LL[2DOWN]"		REALLY WANT TO QUIT?	
274 INPUT DR\$:IF DR\$=D\$ THEN	1230	[RVS]Y[OFF] OR [RVS]N	
68		[OFF]	
276 IF DR\$="A" THEN DR\$=D\$:	1821	338 GOSUB 30:IF AS="Y" THEN	1573
GOTO 282		344	
278 I=VAL (DR\$):DR\$=D\$:IF I>X	2888	340 GOTO 68	1469
THEN GOSUB 348:GOTO 274		342 IF CK<>0 THEN 334	1049
280 GOSUB 284:GOTO 68	1007	344 PRINT "[CLR,2DOWN]DATAFILE	2133
282 FOR I=1 TO X:GOSUB 284:	4674	TERMINATED":END	
PRINT "[DOWN] [RVS]N[OFF]		346 REM --ERROR CHECK	
EXT OR [RVS]E[OFF]XIT":		348 PRINT " [CBM 3]NO SUCH	3537
GOSUB 30:IF AS="E" THEN 68		RECORD EXISTS[YEL]":	
283 NEXT I:GOTO 68	690	RETURN	
284 PRINT "[CLR] TO DELETE	3707	350 IF R>0 THEN RETURN	961
RECORD NUMBER";I; ",		352 PRINT "[HOME] [CBM 3,RVS,	3682
PRESS"		4SPACES]NO RECORDS OR	
286 PRINT " [RVS]SHIFT[OFF]	3355	FILES IN MEMORY[5SPACES,	
[RVS]D[OFF], PRESS [RVS]		YEL,OFF] "	
SPACE BAR[OFF] TO ADVANCE		353 FOR I=1 TO 500:NEXT I:FL=	1847
[DOWN]"		1:RETURN	
288 FOR N=1 TO F:PRINT FS(N)	5455	354 IF X>0 THEN RETURN	973
SPC(SI-LEN (FS(N)))" [RVS]		355 GOSUB 352:RETURN	972
"RECS(KZ(I),N):NEXT N		356 REM --LOAD PRINT	
290 GOSUB 30:IF AS="d" THEN	1450	358 PRINT "[CLR] [RVS,	2833
294:REM SHIFTED D		12SPACES]PRINTER MAIN MENU	
292 CK=1:RETURN	928	[9SPACES]"	
294 PRINT "[2DOWN]DELETING	5565	360 PRINT "[2DOWN,2SPACES]	2178
RECORD":I:PRINT "[DOWN,		PRINT RECORDS USING:	
RVS]RECORDS MAY NOW BE OUT		362 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]R	2227
OF ORDER"		[OFF]EPORTS AND LISTS	
296 FOR N=1 TO F:RECS(KZ(I),	5192	364 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]M	1573
N)=RECS(X,N):RECS(X,N)=A":		[OFF]AILING LABELS	
NEXT N		366 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]U	2871
298 FOR J=1 TO X:IF KZ(J)=X	5424	[OFF]SER DEFINED	
THEN KZ(J)=KZ(X):KZ(X)=0:		SUBPROGRAM	
X=X-1:GOTO 292		368 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]E	1910
300 NEXT J	278	[OFF]XIT TO MAIN MENU	
302 REM --SORT		370 PRINT "[DOWN] [RVS,	3166
304 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES]	3177	6SPACES]PRESS THE	
SORT RECORDS IN ORDER		APPROPRIATE KEY[7SPACES]"	
[9SPACES,DOWN]"		372 GOSUB 30:IF AS="R" THEN	1432
306 FOR N=1 TO F:PRINT " [RVS]	3159	384	
":N; "[OFF] ":FS(N):NEXT N		374 IF AS="E" THEN 68	1277
308 INPUT "[DOWN]WHICH FIELD	5717	376 IF AS="U" THEN 386	1492
IS TO BE SORTED? 0		378 IF AS="M" THEN 382	1475
[4LEFT]":SF:IF SF=0 THEN		380 GOTO 372	604
68		382 PRINT "[CLR,3DOWN,3SPACES]	5032
310 IF SF>F THEN PRINT "[3UP]"	1697	LOADING MAILING LABEL	
:GOTO 308		SUBPROGRAM":LOAD "	

[2SPACES]DFMAIL",8		444	PRINT TAB(20);:A3\$=""	1480
384 PRINT "[CLR,3DOWN,3SPACES]	5778	446	A3\$=A3\$+A2\$:GET #5,A2\$:IF	3046
LOADING REPORT/LISTING			A2\$<>"" THEN 446	
SUBPROGRAM":LOAD "		448	PRINT LEFT\$(A3\$,3)	856
[2SPACES]DFREPORT",8		450	GET AS:IF AS<>"" THEN	1991
386 PRINT "[CLR,3DOWN] ENTER	2528		GOSUB 458	
NAME OF SUBPROGRAM"		452	IF ST=G THEN 426	874
388 PRINT "[DOWN]";SB\$:INPUT "	2825	454	PRINT "BLOCKS FREE";:AQ=G	2564
[UP]";SB\$:IF SB\$=D\$ THEN		456	CLOSE 5:CLOSE 15:PRINT	4131
358			TAB(25)"PRESS [RVS]ANY KEY	
389 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	6226		[OFF]"GOSUB 30:GOTO 462	
"G:"+SB\$+",P,R":GOSUB 414:		458	GOSUB 30:RETURN	876
IF EN=62 THEN GOSUB 416:		460	REM ---DISK	
GOTO 358		462	PRINT "[CLR] [RVS,9SPACES]	3301
390 CLOSE 5:CLOSE 15:LOAD SB\$,	1618		DISK COMMANDS MENU	
8			[11SPACES]"	
392 REM --WARNING		464	PRINT "[2DOWN,9SPACES,RVS]	2353
394 PRINT "[CLR,DOWN] [CBM 3,	4154		S[OFF] DISK DIRECTORY	
RVS]THIS WILL DESTROY THE		466	PRINT "[DOWN,9SPACES,RVS]F	2412
FILE IN MEMORY!![YEL]"			[OFF]FORMAT A BLANK DISK	
396 PRINT "[2DOWN] SAVE THE	4247	468	PRINT "[DOWN,9SPACES,RVS]S	2173
FILE FIRST? [RVS]Y[OFF]			[OFF]CRATCH A SEQ FILE	
OR [RVS]N[OFF]"GOSUB 30:		470	PRINT "[DOWN,9SPACES,RVS]R	2275
IF AS="N" THEN RETURN			[OFF]ENAME A SEQ FILE	
398 GOTO 68	469	472	PRINT "[DOWN,9SPACES,RVS]E	2809
400 REM --NEW DISK			[OFF]IT TO MAIN MENU	
402 PRINT "[CLR,DOWN,CBM 3]	2578	474	PRINT "[DOWN] [RVS,	3166
THIS WILL ERASE THE DISK!			6SPACES]PRESS THE	
[YEL]"			APPROPRIATE KEY[7SPACES]"	
403 PRINT "[DOWN] ARE YOU	2318	476	GOSUB 30:MRS=D\$:DRS=D\$:IF	2824
SURE? [RVS]Y[OFF] OR			AS="S" THEN 422	
[RVS]N[OFF]"		478	IF AS="F" THEN 402	1491
404 GOSUB 30:IF AS="N" THEN 68	1459	480	IF AS="S" THEN GOSUB 498:	2024
406 IF AS<>"Y" THEN 68	1267		GOTO 488	
407 PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]	4129	482	IF AS="E" THEN 68	1277
RETURN[OFF] WITHOUT AN		484	IF AS="R" THEN GOSUB 498:	2115
ENTRY TO EXIT"			GOTO 493	
408 INPUT "[DOWN] [RVS]DISK	3818	486	GOTO 476	638
NAME, ID[OFF]"HNS, IDS:IF		488	INPUT "[DOWN] [RVS]SCRATCH	3455
HNS=D\$ THEN 68			FILE NAME [OFF]"DRS:IF	
410 OPEN 15,8,15:PRINT#15,	5387		DRS=D\$ THEN 462	
"NEWG:"+HNS+",":IDS:GOSUB		490	OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	5484
414:IF ET=8 THEN 462			"G:"+DRS+",S,R":GOSUB 414:	
411 CLOSE 15:GOTO 462	1131		IF ET=8 THEN 462	
412 REM --DISK ERROR		492	CLOSE 5:PRINT#15,"SC:"+	2597
414 INPUT#15,EN,EMS,ET,ES:IF	3994		DRS:CLOSE 15:GOTO 462	
(EN=20) OR (EN=62) THEN		493	INPUT "[DOWN] [RVS]RENAME	3831
ET=G:RETURN			OLD FILE [OFF]"DRS:IF	
416 PRINT "[DOWN] [RVS,CBM 3]	4259		DRS=D\$ THEN 462	
DISK ERROR[OFF]"EN"[LEFT],		494	INPUT "[DOWN] [RVS,	3939
"EMS","ET"[LEFT],"ES"			4SPACES]TO NEW FILE [OFF]"	
[YEL]";ET=8		495	MRS:IF MRS=D\$ THEN 462	
418 PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]	4624		OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	5484
ANY KEY[OFF] TO RETURN TO			"G:"+DRS+",S,R":GOSUB 414:	
MENU":GOSUB 30:CLOSE 5:		496	IF ET=8 THEN 462	
CLOSE 15:RETURN			CLOSE 5:PRINT#15,"RC:"+	5389
420 REM --DIRECTORY			MRS+"":DRS:OPEN 5,8,5:	
422 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,0,	4565		GOSUB 414:IF ET=8 THEN 462	
"SC":PRINT "[CLR]":GOSUB		497	CLOSE 5:CLOSE 15:GOTO 462	1386
414:IF ET=8 THEN 462		498	PRINT "[CLR] ENTER FILE	3696
424 GET #5,A1\$,A2\$	938		NAMES EXACTLY AS SHOWN"	
426 GET #5,A1\$,A2\$	938	499	PRINT "ON THE DIRECTORY,	3704
428 GET #5,A1\$,A2\$	938		EX: DF] MAIL LIST":RETURN	
430 IF A1\$<>"" THEN AQ=ASC	1865			
(A1\$)				
432 IF A2\$<>"" THEN AQ=AQ+ASC	2747			
(A2\$)*256				
434 PRINT MID\$(STR\$(AQ),2);	1746			
TAB(3);				
436 GET #5,A2\$:IF ST<>G THEN	1660			
454				
438 IF A2\$<>CHRS(34) THEN 436	1566			
440 GET #5,A2\$:IF A2\$<>CHRS	3542			
(34) THEN PRINT "[RVS]"				
A2\$"[OFF]";:GOTO 440				
442 GET #5,A2\$:IF A2\$=CHRS	2212			
(32) THEN 442				

De næste to programmer køre
 automatisk med DATAFILE

DFMAIL

```

1000 REM -DATAFILE 3.2 SUBPROG
AM DFMAIL BY MIKE KONSHAK
(C)1983
1002 IF X=C THEN PRINT "[DOWN] 3650
PLEASE LOAD AND RUN [RVS]
DATAFILE[OFF]";END
1004 IF T=C THEN T=6 1304
1006 IF LW=C THEN LW=32 1450
1008 OPEN 4,4:GOSUB 1280:GOTO 1595
1102
1010 REM ----SUBPROGRAMS
1012 PRINT "[CLR,2DOWN,7SPACES] 2737
LOADING MAIN PROGRAM"
1014 LOAD "DATAFILE",8 1238
1016 PRINT "[CLR,2DOWN,2SPACES] 4023
LOADING REPORT/LISTING
SUBPROGRAM"
1018 LOAD "[2SPACES]DFREPORT",8 1576
1020 REM ----QUIT
1022 PRINT "[CLR,2DOWN]QUITTING 3630
NOW WILL ERASE CURRENT
DATA"
1024 PRINT "[DOWN]ARE YOU SURE 4544
YOU WANT TO QUIT?";PRINT
"2DOWN" [RVS][Y][OFF] OR
[RVS][N][OFF] ?
1026 GET AS:IF AS="" THEN 1026 1577
1028 IF AS="N" THEN 1102 1628
1030 IF AS="Y" THEN 1034 1496
1032 GOTO 1026 671
1034 CLOSE 4:PRINT "[CLR,2DOWN] 3345
SUBPROGRAM TERMINATED"
1036 PRINT "[DOWN,RVS]DATAFILE 3695
[OFF] BY MIKE KONSHAK
(C)1983";END
1038 REM ----SEARCH
1040 PRINT "[CLR] [RVS, 2681
11SPACES]PRINT OPTIONS
MENU[8SPACES]"
1042 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]A 1807
[OFF]LL RECORDS IN FILE
1044 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]S 2425
[OFF]ELECT INDIVIDUAL
RECORD
1046 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]F 3412
[OFF]IND RECORDS WITH
COMMON FIELDS
1048 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]E 1841
[OFF]XIT TO MAIN MENU
1050 PRINT "[DOWN] [RVS, 3166
6SPACES]PRESS THE
APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1052 GET CS:IF CS="" THEN 1052 1740
1054 IF CS="A" THEN 1098 1553
1056 IF CS="S" THEN 1066 1591
1058 IF CS="F" THEN 1074 1673
1060 IF CS="E" THEN 1102 1599
1062 GOTO 1052 631
1064 REM ----SELECT RECORD
1066 INPUT "[DOWN]PRINT WHICH 2581
RECORD";IS:I=VAL (IS)
1068 IF I>X THEN PRINT "NO SUCH 4298
RECORD EXISTS, TRY AGAIN
[3UP]";GOTO 1066
1070 GOSUB 1268:GOTO 1040 1412
1072 REM ----FIND COMMON RECORD
S
1074 PRINT "[CLR,DOWN] [RVS, 3943
4SPACES]FIND RECORDS WITH

```

```

COMMON ITEMS[4SPACES,
DOWN]"
1076 FOR N=1 TO F:PRINT " [RVS] 3159
";N;"[OFF]";FS(N):NEXT N
1078 INPUT "[DOWN]WHICH FIELD 2975
IS TO BE SEARCHED";SF
1080 IF SF<0 OR SF>F THEN PRINT 2394
"[3UP]";GOTO 1078
1082 PRINT "[DOWN]ENTER [RVS] 6294
COMMON ITEM[OFF]";PRINT "
[DOWN](THE ENTIRE STRING
IS NOT REQUIRED)"
1084 PRINT "[DOWN,RVS]";FS(SF); 2093
"[OFF] ";INPUT TS
1086 FOR I=1 TO X 699
1088 PRINT "[DOWN]SEARCHING 2563
RECORD";I;"[2UP]"
1090 IF TS=LEFT$(RECS(KZ(I), 3255
SF),LEN (TS)) THEN GOSUB
1268
1092 NEXT I 276
1094 GOTO 1040 591
1096 REM ----PRINT ALL RECORDS
1098 INPUT "[CLR,DOWN]START AT 4488
RECORD? 1[3LEFT]";S:IF S>
X OR S<1 THEN 1098
1099 PRINT "[CLR,DOWN]";FOR I= 5994
S TO X:PRINT "[UP]
PRINTING RECORD #";I;
GOSUB 1268:NEXT I:GOTO
1040
1100 REM ----MENU
1102 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES] 3082
MAILING LABELS MENU
[11SPACES]"
1104 PRINT "[2DOWN,6SPACES,RVS] 2723
P[OFF]RE-DEFINED FORMAT
OR"
1106 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]D 2060
[OFF]EFINE NEW FORMAT"
1108 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]C 1872
[OFF]HANGE LABEL SIZE"
1110 PRINT "[2DOWN,6SPACES,RVS] 2579
E[OFF]XIT TO MAIN PROGRAM
OR"
1112 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]R 2843
[OFF]EPORT/LISTING
PROGRAM"
1114 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]Q 1308
[OFF]UIT PROGRAM"
1116 PRINT "[2DOWN] [RVS, 2864
6SPACES]PRESS THE
APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1118 GET CS:IF CS="" THEN 1118 1502
1120 IF CS="P" THEN 1220 1435
1122 IF CS="C" THEN GOSUB 1280: 2352
GOTO 1102
1124 IF CS="E" THEN CLOSE 4: 1813
GOTO 1012
1126 IF CS="R" THEN CLOSE 4: 1721
GOTO 1016
1128 IF CS="D" THEN 1136 1611
1130 IF CS="Q" THEN 1022 1479
1132 GOTO 1118 699
1134 REM ----MAILING LIST FOR
MAT
1136 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES] 2847
MAILING LIST FORMAT
[11SPACES]"
1138 PRINT "[DOWN,2SPACES]THIS 3420
FORMAT USES SINGLE ROW
LABELS.
1140 PRINT "EACH LABEL CONTAINS 3130
UP TO"TZ-1" ROWS.
1142 PRINT "EACH ROW CAN 3523
CONSIST OF 1 TO 3 FIELDS.
1144 PRINT "IF THE LENGTH OF 3662

```

MULTIPLE ITEMS EXCEEDS			GOTO 1102	
1146	PRINT "[LEFT]"	3973	1226 INPUT#5,RW	677
	LN"CHARACTERS, SOME DATA		1228 FOR I=1 TO RW:FOR N=1 TO 3	1804
	WILL BE CUTOFF"		1230 INPUT#5,MLS(1,N):GOSUB	3327
1148	PRINT "[DOWN,RVS]NUMBER OF	5194	1316:IF ET=8 THEN 1102	
	ROWS?";PRINT "[3SPACES,		1232 NEXT N	286
	3LEFT]";RW:INPUT "[UP]";RW		1234 NEXT I	276
1150	IF RW>T%-1 THEN PRINT "	2613	1236 S=ST:IF S<>C THEN 1240	1877
	[3UP]";GOTO 1148		1238 INPUT#5,ES	522
1152	IF RW=0 THEN 1102	1168	1240 CLOSE 5:CLOSE 15	688
1154	PRINT "[CLR]CHOOSE WHICH	3549	1242 GOTO 1170	619
	FIELDS GO IN EACH ROW"		1244 REM -----PRINT SAMPLE LABE	
1156	PRINT "ENTER [RVS]C[OFF]"	5065	LS	
	IF ADDITIONAL FIELDS ARE"		1246 PRINT "[CLR]INSERT SINGLE	4164
	:"PRINT "NOT DESIRED.[DOWN]"		ROW TRACTOR FEED LABELS"	
1158	FOR N=1 TO F:PRINT "[RVS]"	3079	1248 PRINT "[DOWN]RUN TEST	4631
	N:"[OFF]";FS(N):NEXT N		LABELS TO HELP POSITION	
1160	FOR J=1 TO RW:PRINT	3561	1250 PRINT "[2DOWN]PRESS [RVS]T	2026
	[HOME,4DOWN]";TAB(25)"ROW"		[OFF]EST LABEL	
1162	FOR L=1 TO 3:PRINT TAB(	4821	1252 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]C	2092
	25)"[UP]FIELD";L:" "		[OFF]HOOSE RECORDS	
	2LEFT]";MLS(J,L):		1253 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]E	1614
1164	INPUT TAB(32)";[UP]";:	2248	[OFF]XIT TO MENU	
	1166 NEXT L	282	1254 GET AS:IF AS="" THEN 1254	1577
	1168 NEXT J	278	1256 IF AS="C" THEN 1040	1529
1170	PRINT "[CLR,2DOWN]DO YOU	4847	1257 IF AS="E" THEN 1102	1595
	WISH TO REVIEW YOUR		1258 IF AS<>"T" THEN 1254	1404
	FORMAT AND/OR"		1260 FOR I=1 TO RW:FOR J=1 TO	4557
1172	PRINT "MAKE CORRECTIONS?	3785	LW:PRINT#4,RIGHTS (STR\$	
	[2SPACES]PRESS [RVS]Y[OFF]"		(J),1):NEXT J:PRINT#4,	
	OR [RVS]N[OFF]"		BIS:NEXT I	2528
1174	GET AS:IF AS="" THEN 1174	1625	1262 FOR I=1 TO T%-RW:PRINT#4,	
1176	IF AS="Y" THEN 1136	1514	BIS:NEXT I	695
1178	IF AS="N" THEN 1184	1676	1264 GOTO 1246	
1180	GOTO 1174	683	1266 REM ----PRINT LABELS	
1182	REM -----SAVE FORMAT		1268 FOR J=1 TO RW:F1=VAL	5527
1184	PRINT "[DOWN,RVS]SAVE	3122	(MLS(J,1)):F2=VAL (MLS(J,	
	FORMAT OFF?)[3SPACES,		2):F3=VAL (MLS(J,3))	
	RVS]Y[OFF] OR [RVS]N[OFF]"		1270 PRINT#4,LEFT5 (RECS(K(1),	5802
1186	GET AS:IF AS="" THEN 1186	1530	F1)+BS+RECS(K(1),F2)+BS+	
1188	IF AS="N" THEN 1246	1678	RECS(K(1),F3),LW)	278
1190	IF AS="Y" THEN 1194	1522	1272 NEXT J	2628
1192	GOTO 1186	723	1274 FOR S=1 TO T%-RW:PRINT#4,	142
1194	PRINT "[DOWN]SAVE UNDER	2759	BIS:NEXT S	
	WHAT FILE NAME?"		1276 RETURN	
1196	PRINT "[DOWN,2SPACES]";	3056	1278 REM ----CHOOSE LABEL SIZE	
	NFS:INPUT "[UP]";NFS:IF		1280 PRINT "[CLR] [RVS,	1968
	NFS="" THEN 1102		2SPACES]LABEL SIZE	
1198	OPEN 15,8,15:PRINT#15,"S0:	4554	[3SPACES,OFF]"	
	ML" "+NFS:GOSUB 1316:IF		1282 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]S	2789
	ET=8 THEN 1102		[OFF]TANDARD - 5 ROWS PER	
1200	OPEN 5,8,5,"0:ML" "+NFS+",	4386	LABEL"	
	S,W":GOSUB 1316:IF ET=8		1284 PRINT "[6SPACES]15/16 INCH	3122
	THEN 1102		BY 3 1/2 INCHES"	
1202	PRINT#5,RW	697	1286 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]L	2677
1204	FOR I=1 TO RW:FOR N=1 TO 3	1804	[OFF]ARGE[4SPACES]- 8 ROWS	
1206	PRINT#5,MLS(1,N):GOSUB	3347	PER LABEL"	
	1316:IF ET=8 THEN 1102		1288 PRINT "[6SPACES]1 7/16	2827
1208	NEXT N	286	INCH BY 3 1/2 INCHES"	
1210	NEXT I	276	1290 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]O	3000
1212	PRINT#5,"EOF":GOSUB 1316:	2862	[OFF]THER[4SPACES]- CUSTOM	
	IF ET=8 THEN 1102		LABEL SIZE OR"	
1214	CLOSE 5:CLOSE 15	688	1292 PRINT "[6SPACES]NUMBER OF	2640
1216	GOTO 1246	695	CHARACTERS PER ROW"	
1218	REM -----LOAD FORMAT		1294 PRINT "[2DOWN] NOTE:	4154
1220	PRINT "[2DOWN]LOAD FORMAT	3286	LABELS ARE SEPARATED BY	
	FROM WHAT FILE?"		ONE ROW"	
1222	PRINT "[DOWN,2SPACES]";	3056	1296 PRINT " 32 CHARACTERS PER	3321
	NFS:INPUT "[UP]";NFS:IF		ROW IS STANDARD"	
	NFS="" THEN 1102		1298 PRINT "[DOWN] [RVS,	3166
1224	OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	5800	6SPACES]PRESS THE	
	"0:ML" "+NFS+",S,R":GOSUB		APPROPRIATE KEY[7SPACES]"	
	1316:IF ET=8 THEN 1102		1300 GET CS:IF CS="" THEN 1300	1500
1225	IF EN=62 THEN GOSUB 1318:	2211	1302 IF CS="S" THEN T%=6:RW=5:	2989
			LW=32:RETURN	
			1304 IF CS="L" THEN T%=9:RW=8:	3047

LW=32:RETURN		(EN<20) OR (EN=62) THEN	
1336 IF CS="O" THEN 1310	1656	ET=0:RETURN	
1338 GOTO 1300	571	1318 PRINT "[DOWN] [RVS]DISK	3373
1310 INPUT "[DOWN] ENTER NUMBER	4595	ERROR[OFF]"EN[LEFT], "	
OF ROWS ON LABEL";RW:TZ=		EMS"ET[LEFT],ES	
RW+1		1320 PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]	3327
1312 INPUT " ENTER # OF	3949	ANY KEY[OFF] TO RETURN TO	
CHARACTERS PER ROW";LW:		MENU"	
RETURN		1322 GET AS:IF AS="" THEN 1322	1624
1314 REM ----DISK ERROR CHECK		1324 ET=8:CLOSE 5:CLOSE 15:	1832
1316 INPUT#15,EN,EMS,ET,ES:IF	3994	RETURN	

DFREPORT

500 REM -DATAFILE 3.3 SUBPROG		556 GET CS:IF CS="" THEN 556	1744
AM DFREPORT BY MIKE KONSHA		558 IF CS="A" THEN 606	1353
K (C)1983		560 IF CS="S" THEN FL=0:GOTO	2098
502 IF X=0 THEN PRINT "[DOWN]	3650	570	
PLEASE LOAD AND RUN [RVS]		562 IF CS="F" THEN 580	1504
DATAFILE[OFF]":END		564 IF CS="E" THEN 614	1475
504 OPEN 4,4:IF PW=0 THEN PW=	1870	566 GOTO 556	632
80		568 REM ----SELECT RECORD	
506 GOSUB 4000:GOTO 614	918	570 INPUT "[CLR,DOWN]PRINT	4562
508 REM ----SUBPROGRAMS		WHICH RECORD ([RVS]0[OFF]	
510 PRINT "[CLR,DOWN,7SPACES]	2737	TO EXIT)":IS:I=VAL (IS):	
LOADING MAIN PROGRAM"		IF I=0 THEN 890	
512 LOAD "DATAFILE",8	1238	572 IF I>X THEN PRINT "NO SUCH	4942
514 PRINT "[CLR,DOWN,2SPACES]	3358	RECORD EXISTS![3UP]":FOR	
LOADING MAILING LABEL		S=1 TO 1000:NEXT S:GOTO	
SUBPROGRAM"		570	
516 LOAD "[2SPACES]DFMAIL",8	1444	574 IF K=2 AND FL=0 THEN GOSUB	4563
518 REM ----QUIT ROUTINE		810:GOSUB 824:GOSUB 842:	
520 PRINT "[CLR,DOWN]QUITTING	3630	GOSUB 888:FL=1:GOTO 570	
NOW WILL ERASE CURRENT		575 IF K=2 AND FL=1 THEN GOSUB	3194
DATA"		842:GOSUB 888:GOTO 570	
522 PRINT "[DOWN]ARE YOU SURE	4544	576 GOSUB 798:GOSUB 4034:GOTO	1711
YOU WANT TO QUIT?":PRINT		538	
"[2DOWN] [RVS]Y[OFF] OR		578 REM ---SEARCH	
"[RVS]N[OFF]"		580 PRINT "[CLR,DOWN] [RVS,	3943
524 GET AS:IF AS="" THEN 524	1564	4SPACES]FIND RECORDS WITH	
526 IF AS="N" THEN 614	1504	COMMON ITEMS[4SPACES,	
528 IF AS="Y" THEN 532	1341	DOWN]"	
530 GOTO 524	604	582 FOR N=1 TO F:PRINT "[RVS]	3159
532 CLOSE 4:PRINT "[CLR,DOWN]	3345	"N:[OFF] ";FS(N):NEXT N	
SUBPROGRAM TERMINATED"		584 INPUT "[DOWN]WHICH FIELD	2975
534 PRINT "[DOWN,RVS]DATAFILE	3695	IS TO BE SEARCHED":SF	
[OFF] BY MIKE KONSHAK		586 IF SF<0 OR SF>F THEN PRINT	2444
(C)1983":END		"[3UP]":GOTO 584	
536 REM ----SEARCH		588 PRINT "ENTER [RVS]COMMON	5943
538 AS=0:PRINT "[CLR] [RVS,	3827	ITEM[OFF] ":PRINT "(THE	
11SPACES]PRINT OPTIONS		ENTIRE STRING IS NOT	
540 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]A	1807	REQUIRED)"	
[OFF]L RECORDS IN FILE		590 PRINT "[RVS]":FS(SF);" "	1888
542 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]S	2591	[OFF] ":INPUT S	
[OFF]ELECT INDIVIDUAL		592 IF K=2 THEN GOSUB 810:	1681
RECORDS		GOSUB 824	
544 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]F	3412	FOR I=1 TO X	699
[OFF]IND RECORDS WITH		596 PRINT "[DOWN]SEARCHING	2563
COMMON FIELDS		RECORD":I;"[2UP]"	
546 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]E	1841	598 IF TS=LEFTS (RECS(K%(I),	4569
[OFF]EXIT TO MAIN MENU		SF),LEN (TS)) THEN ON K	
548 PRINT "[DOWN]POSITION	3567	GOSUB 798,842:GOSUB 888	
PAPER IN PRINTER AT TOP		600 NEXT I	276
OF PAGE"		602 GOTO 890	606
550 PRINT "PRINTER MAY STOP	3861	604 REM ----PRINT ALL	
DURING PRINTING IF THE"		606 INPUT "[CLR,DOWN] START AT	4638
552 PRINT "COMPUTER NEEDS TO	3783	RECORD? I[LEFT]":S:IF S>	
REALLOCATE MEMORY."		X OR S<1 THEN 606	
554 PRINT "[DOWN] [RVS,	3166	607 PRINT "[CLR,DOWN] PRINTING	3612
6SPACES]PRESS THE		HEADING":IF K=2 THEN	
		GOSUB 810:GOSUB 824	
		608 FOR I=S TO X:PRINT "[UP]	4790
		PRINTING RECORD #":I:ON	
		K GOSUB 798,842:GOSUB 888:	
		NEXT I	
		610 GOTO 890	606

```

612 REM ----PRINT RECORDS MENU
614 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES] 2637
REPORT PRINTOUT MENU
[13SPACES]"
616 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]L 2604
[OFF]IST RECORDS
UNFORMATTED"
618 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]P 2203
[OFF]RE-DEFINED FORMAT OR"
620 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]D 2060
[OFF]EFINE NEW FORMAT"
621 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]C 2430
[OFF]ONFIGURE PRINTER"
622 PRINT "[2DOWN,6SPACES,RVS] 2579
E[OFF]XIT TO MAIN PROGRAM
OR"
624 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]M 2347
[OFF]AILING LABEL PROGRAM"
626 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]Q 1308
[OFF]UIT PROGRAM"
628 PRINT "[2DOWN] [RVS, 2864
6SPACES]PRESS THE
APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
630 GET CS:IF CS="" THEN 630
632 IF CS="L" THEN K=1:GOTO 538
633 IF CS="C" THEN GOSUB 4000: 1969
GOTO 614
634 IF CS="P" THEN K=2:GOTO 766
636 IF CS="E" THEN CLOSE 4: 1820
GOTO 510
638 IF CS="M" THEN CLOSE 4: 1822
GOTO 514
640 IF CS="D" THEN K=2:GOTO 646
642 IF CS="Q" THEN 520 1334
644 GOTO 630 578
646 PRINT "[CLR,DOWN,RVS] 3883
REPORT SIZE[OFF] UP TO 136
CHARACTER WIDE."
648 PRINT "[DOWN]PRINTER MUST 4017
BE INITIALIZED FOR
WIDTHS"
650 PRINT "GREATER THAN 80 3493
CHARACTERS. CHECK YOUR"
652 PRINT "PRINTER MANUAL TO 4139
HOW TO PRINT 136 CHRS"
654 PRINT "[DOWN]NUMBER OF 4432
CHARACTERS?:PRINT "?
[3SPACES,3LEFT]";PW:INPUT
"[UP]";PW
656 IF PW>136 THEN 654 1374
658 PRINT "[CLR,DOWN,RVS]TITLE 4030
FORMAT[OFF] UP TO 4 TITLE
LINES OF"
660 PRINT "INFORMATION AT THE 3523
TOP OF THE FORM."
662 PRINT "[DOWN]NUMBER OF 6214
LINES?:PRINT "?[3SPACES,
3LEFT]";NL:INPUT "[UP]";
NL:IF NL>4 THEN 662
664 FOR J=1 TO NL:PRINT "TITLE 3967
#";J:PRINT "? >[2SPACES,
3LEFT]";TTS(J)
666 IF LEN (TTS(J))>37 THEN 2245
PRINT "[UP]";
668 INPUT "[UP]";TTS(J):IF 3275
TTS(J)="" THEN TTS(J)=">"
670 NEXT J 278
672 PRINT "[CLR,RVS]COLUMN 6932
FORMAT[OFF] UP TO 8
COLUMNS WITH 2":PRINT
"SPACES BETWEEN COLUMNS"
674 PRINT "[DOWN]NUMBER OF 6063
COLUMNS?:PRINT "?
[3SPACES,3LEFT]";NC:INPUT
"[UP]";NC:IF NC>8 THEN 674
FOR J=1 TO NC:PRINT 5091
"POSITION OF COLUMN #";J:
PRINT "?[3SPACES,3LEFT]";
PC(J)
678 INPUT "[UP]";PC(J):NEXT J 1277
680 PRINT "[CLR,RVS]HEADING 4236
FORMAT[OFF] COLUMN
HEADINGS CANNOT
682 PRINT "EXCEED WIDTH OF 2342
COLUMNS:[DOWN]"
684 FOR J=1 TO NC:PRINT 3342
"COLUMN";J:HEADING";
686 IF J=NC THEN PRINT 80- 2186
PC(J);GOTO 690
688 PRINT PC(J+1)-2-PC(J); 1849
690 PRINT "CHARACTERS WIDE" 2033
692 PRINT "? >[2SPACES,3LEFT]" 5370
HCS(J):INPUT "[UP]";
HCS(J):IF HCS(J)="" THEN
HCS(J)=">"
694 NEXT J 278
696 PRINT "[CLR]CHOOSE WHICH 4121
FIELDS GO UNDER THE
COLUMNS"
698 PRINT "ENTER [RVS]0[OFF] 5014
:PRINT "NOT DESIRED"
700 FOR N=1 TO F:PRINT "[RVS]" 3079
N;N:[OFF]";FS(N):NEXT N
702 FOR J=1 TO NC:PRINT 3791
[HOME,4DOWN]";TAB(
25)"COLUMN";J:"[2DOWN]"
704 FOR L=1 TO 3:PRINT TAB( 4821
25)"[UP]FIELD";L:
[2LEFT]";MLS(L);
706 PRINT TAB(32);"[UP]"; 2817
INPUT MLS(J,L):NEXT L:NEXT
J
708 PRINT "[CLR]DO YOU WISH TO 4121
SUM THE DATA IN COLUMN"+
STRS (NC)+"?"
709 PRINT "THIS COLUMN MUST 4416
ONLY BE FORMATTED WITH"
710 PRINT "ONLY ONE FIELD. 3810
ENTER [RVS]1[OFF] (YES)
OR [RVS]0[OFF] (NO)"
711 PRINT "?;Z:INPUT "[UP]";Z 1667
712 PRINT "[CLR,2DOWN]DO YOU 4847
WISH TO REVIEW YOUR
FORMAT AND/OR"
714 PRINT "MAKE CORRECTIONS? 3785
[2SPACES]PRESS [RVS]Y[OFF]
OR [RVS]N[OFF]"
716 GET AS:IF AS="" THEN 716 1628
718 IF AS="Y" THEN 646 1360
720 IF AS="N" THEN 726 1515
722 GOTO 716 620
724 REM ----SAVE FORMAT
726 PRINT "[DOWN] [RVS]SAVE 2865
FORMAT[OFF]?[12SPACES,
RVS]Y[OFF] OR [RVS]N[OFF]"
728 GET AS:IF AS="" THEN 728 1453
730 IF AS="N" THEN 538 1523
732 IF AS="Y" THEN 736 1359
734 GOTO 728 640
736 PRINT "[DOWN]SAVE UNDER 2759
WHAT FILE NAME?"
738 PRINT "[DOWN,2SPACES]"; 3112
NFS:INPUT "[UP]";NFS:IF
NFS="" THEN 614
740 OPEN 15,8,15:PRINT#15,"SC: 5070
RP" "+NFS:GOSUB 876:IF ET=
8 THEN 614
742 OPEN 5,8,5,"C:RP" "+NFS+", 4928
S,W":GOSUB 876:IF ET=8
THEN 614

```

744	PRINT#5,PW;CRS;NL;CRS;NC:	3410	1)+LEFT\$(HCS(1),CW);	
	GOSUB 876:IF ET=8 THEN 614		830 FOR J=2 TO NC:M=PC(J)-LEN	5520
746	FOR J=1 TO NL	910	(LEFT\$(HCS(J-1),PC(J)-2-	
748	PRINT#5,TT\$(J):GOSUB 876:	2954	PC(J-1))-PC(J-1)	
	IF ET=8 THEN 614		832 PRINT#4,LEFT\$(S\$,M)+LEFT\$	3600
750	NEXT J	278	(HCS(J),PC(J+1)-2-PC(J));	
752	FOR I=1 TO NC	1097	834 NEXT J:GOSUB 4034:GOSUB	2505
754	PRINT#5,PC(1):CRS;HCS(1):	3305	838:PG=PG+3:RETURN	
	GOSUB 876:IF ET=8 THEN 614		836 REM ----PRINT DASHED LINE	
756	FOR N=1 TO 3	800	838 FOR J=1 TO PW:PRINT#4,"-";	2912
758	PRINT#5,MLS(1,N):GOSUB	2797	:NEXT J:GOSUB 4034:RETURN	
	876:IF ET=8 THEN 614		840 REM ----PRINT FILE DATA	
760	NEXT N:NEXT I:PRINT#5,STR\$(	3713	842 F1=VAL(MLS(1,1)):F2=VAL	6922
	(Z):CRS;ES:GOSUB 876:IF		(MLS(1,2)):F3=VAL(MLS(1,	
	ET=8 THEN 614		3)):CW=PC(2)-2-PC(1)	
762	CLOSE 5:CLOSE 15:GOTO 538	1405	844 IF PC(1)>1 THEN 850	1313
764	REM ----LOAD FORMAT		846 PRINT#4,LEFT\$(RECS(K\$(1),	6010
766	PRINT "[2DOWN]LOAD FORMAT	3286	F1)+BS+RECS(K\$(1),F2)+BS+	
	FROM WHAT FILE?"		RECS(K\$(1),F3),CW);	
768	PRINT "[DOWN,2SPACES]";	3112	848 GOTO 854	622
	NFS:INPUT "[UP]"NFS:IF		850 PRINT#4,LEFT\$(S\$,PC(1)-	1826
	NFS="" THEN 614		1):	
770	OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,	5099	852 PRINT#4,LEFT\$(RECS(K\$(1),	6010
	"0:RP" :NFS+=",S,R":GOSUB		F1)+BS+RECS(K\$(1),F2)+BS+	
	876:IF ET=8 THEN 614		RECS(K\$(1),F3),CW);	
771	IF EN=62 THEN GOSUB 878:	2134	854 FOR J=2 TO NC:CW=PC(J)-2-	3182
	GOTO 614		PC(J-1)	
772	INPUT#5,PW,NL,NC:GOSUB	2583	856 F1=VAL(MLS(J-1,1)):F2=VAL	4799
	876:IF ET=8 THEN 614		(MLS(J-1,2)):F3=VAL	
774	FOR J=1 TO NL	910	(MLS(J-1,3))	
776	INPUT#5,TT\$(J):GOSUB 876:	2934	858 M=LEN(LEFT\$(RECS(K\$(1),	5516
	IF ET=8 THEN 614		F1)+BS+RECS(K\$(1),F2)+BS+	
778	NEXT J	278	RECS(K\$(1),F3),CW))	
780	FOR I=1 TO NC	1097	860 M=PC(J)-M-PC(J-1):CW=PC(J+	3459
782	INPUT#5,PC(1),HCS(1):GOSUB	3166	1)-2-PC(J)	
	876:IF ET=8 THEN 614		862 PRINT#4,LEFT\$(S\$,M);	1164
784	FOR N=1 TO 3	800	864 F1=VAL(MLS(J,1)):F2=VAL	4521
786	INPUT#5,MLS(1,N):GOSUB	2777	(MLS(J,2)):F3=VAL(MLS(J,	
	876:IF ET=8 THEN 614		3))	
788	NEXT N:NEXT I:INPUT#5,A1\$:	2528	866 PRINT#4,LEFT\$(RECS(K\$(1),	6010
	Z=VAL(A1\$)		F1)+BS+RECS(K\$(1),F2)+BS+	
790	S=ST:IF S<>0 THEN 794	2025	RECS(K\$(1),F3),CW);	
792	INPUT#5,ES	522	868 NEXT J:GOSUB 4034:PG=PG+1	1876
794	CLOSE 5:CLOSE 15:GOTO 712	1379	870 IF PG=60 THEN FOR J=1 TO	3534
	REM ----PRINT NONFORMATTED		6:GOSUB 4034:NEXT J:PG=0:	
	LISTING		GOSUB 824	
798	PRINT#4,"[RECORD #";I;"	4099	872 RETURN	142
	13SPACES]";:FOR J=1 TO		874 REM ----DISK ERROR CHECK	
	62:PRINT#4,"-";:NEXT J:		876 INPUT#15,EN,EMS,ET,ES:IF	3994
	GOSUB 4034		(EN<20 OR (EN=62) THEN	
800	FOR N=1 TO F	898	ET=0:RETURN	
802	PRINT#4,FS(N):FOR J=1 TO	3232	878 PRINT "[DOWN] [RVS]DISK	3373
	20:LEN(FS(N)):PRINT#4,"."		ERROR[OFF]"EN"[LEFT],"	
	:NEXT J		EMS","ET"[LEFT]"ES	
804	PRINT#4,RECS(K\$(1),N)	1752	880 PRINT [DOWN] PRESS [RVS]	3327
806	NEXT N:GOSUB 4034:RETURN	1016	ANY KEY[OFF] TO RETURN TO	
808	REM ----PRINT REPORT		MENU"	
810	PG=0:SS="" :FOR J=1 TO PW:	3464	882 GET AS:IF AS="" THEN 882	1620
	SS=SS+BS:NEXT J		884 ET=8:CLOSE 5:CLOSE 15:	1832
812	FOR J=1 TO NL:IF TT\$(J)<>	2885	RETURN	
	"") THEN GOSUB 818		886 REM ----ADD LAST COLUMN	
814	NEXT J:RETURN	626	888 IF Z<>1 THEN RETURN	1092
816	REM ----CENTER TITLE		889 A0=A0+VAL(LEFT\$(K\$(1),VAL	2700
818	B=INT((PW-LEN(TT\$(J)))/	3640	(MLS(NC,1)))):RETURN	
	2):IF P<>1 THEN 821		890 IF Z<>1 THEN GOSUB 4034:	2171
820	PRINT#4,LEFT\$(S\$,B)+	2869	GOTO 538	
	TT\$(J);B1\$;PG=PG+1:RETURN		892 PRINT#4,LEFT\$(S\$,PC(NC)-	1891
			1):	
821	PRINT#4,LEFT\$(S\$,B)+	2827	894 FOR I=1 TO PW-PC(NC)+1:	3803
	TT\$(J);B1\$;PG=PG+1:RETURN		PRINT#4,"-";:NEXT I:GOSUB	
822	REM ----POSITION HEADINGS		4034	
824	GOSUB 838:PC(NC+1)=PW+3:	5333	896 PRINT#4,LEFT\$(S\$,PC(NC)-	3232
	CW=PC(2)-2-PC(1):IF PC(1)>		9)+TOTAL="+STR\$(A0)	
	1 THEN 828		898 GOSUB 4034:GOTO 538	1143
826	PRINT#4,LEFT\$(HCS(1),CW);	2240	3998 REM ----SETUP FOR PRINTER	
	:GOTO 830		4000 PRINT "[CLR] [RVS,6SPACES]	2849
828	PRINT#4,LEFT\$(S\$,PC(1)-	3231	DATAFILE REPORTS PROGRAM	

4032	[8SPACES]"				
	PRINT "[RVS,2SPACES]	4094	4086	PRINT "[DOWN] ENTER CODE,	3233
	PRINTER OR INTERFACE			THEN,PRESS [RVS]RETURN	
	CONFIGURATION[2SPACES]"		4088	PRINT "[DOWN] [RVS]RETURN	2246
4034	PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]1	3167	4090	[OFF] ONLY TO QUIT[2DOWN]"	
	OFF,2SPACES]CARD?A, 1525,			FOR I=1 TO 4:PRINT "CODE";	3830
	MPS801			I;" ? * [4LEFT]";:INPUT	
4036	PRINT "[7SPACES,RVS]2[OFF,	3680	4092	IF IS(I)="*" THEN 4096	1480
	2SPACES]CARD?B, TYMAC		4094	NEXT I	276
	CONNECTION"		4096	ON (I-1) GOTO 4098,4100,	2569
4038	PRINT "[7SPACES,RVS]3[OFF,	1330		4102,4104:GOTO 4106	
	2SPACES]1526"		4098	PRINT#4,CHR\$(VAL	2407
4040	IF P<0 THEN PRINT "	3823		(IS(1))):GOTO 4106	
	[2DOWN,3SPACES]OR[2SPACES,		4100	PRINT#4,CHR\$(VAL	3102
	RVS]S[OFF]END PRINTER			(IS(1))) ,CHR\$(VAL	
	COMMANDS"			(IS(2))):GOTO 4106	
4042	IF P<0 THEN PRINT "[DOWN,	2767	4102	PRINT#4,CHR\$(VAL	4073
	7SPACES,RVS]E[OFF]XIT TO			(IS(1))) CHR\$(VAL	
	START"			(IS(2))) CHR\$(VAL	
4044	PRINT "[2DOWN] [RVS,	2846	4104	(IS(3))):GOTO 4106	4525
	6SPACES]PRESS THE			PRINT#4,CHR\$(VAL	
	APPROPRIATE KEY[6SPACES]"			(IS(1))) CHR\$(VAL	
4046	GET AS:IF AS="" THEN 4046	1569		(IS(2))) CHR\$(VAL	
4048	IF AS="E" THEN RETURN	1253		(IS(3)) CHR\$(VAL	
4050	IF AS="S" THEN 4044	1566		(IS(4))	
4052	P=VAL (AS)	495	4106	PRINT "[2DOWN,10SPACES,	2285
4054	IF P=1 THEN B1\$=CHR\$(10):	2391		RVS]A[OFF]NOTHER CODE"	
	GOTO 4050		4108	PRINT "[DOWN,10SPACES,RVS]	1536
4056	IF P=2 THEN B1\$=CHR\$(0):	2221		T[OFF]EST PRINTER"	
	GOTO 4050		4110	PRINT "[DOWN,10SPACES,RVS]	1914
4058	IF P=3 THEN B1\$=CHR\$(0):	2229		E[OFF]XIT TO PRINT"	
	GOTO 4050		4112	PRINT "[DOWN] [RVS,	3166
4060	GOTO 4046	669		6SPACES]PRESS THE	
4062	REM ----PRINT TERMINATOR			APPROPRIATE KEY[7SPACES]"	
4064	ON P GOTO 4036,4038,4040	1731	4114	GET AS:IF AS="" THEN 4114	1457
4066	PRINT#4,B1\$:RETURN	978	4116	IF AS="A" THEN 4044	1500
4068	PRINT#4,B1\$:RETURN	814	4118	IF AS="T" THEN PRINT#4,	4984
4070	PRINT#4:RETURN	604		"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	
4072	REM ---PRINTER COMMANDS			Z":GOTO 4114	
4074	PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES]	3167	4120	IF AS="E" THEN RETURN	1253
	SEND PRINTER COMMAND		4122	GOTO 4114	641
	[10SPACES,OFF]"				

Til commodor 64/128

SPRITE EDITOR

Indsendt af:

Peter Thomsen
Padborgvej 13
9900 Frederikshavn

100	REM		170	POKE V,10:POKE V+1,215:	4034
101	REM SPRITE EDITOR			POKE 2040,13:POKE 2041,13	
102	REM		180	POKE V+2,10:POKE V+3,100:	2666
110	PRINT CHR\$(8):CHR\$(142):	4060		POKE V+23,2:POKE V+29,2	
	POKE 53280,0:POKE 53281,0:		190	PRINT "[HOME]";	493
	CLR		500	REM	
120	BYS=	5447	501	REM HOVED	
	"oooooooooooooooooooooooooooo		502	REM	
	[CBM H]"		510	M1=PEEK (PO):IF M1=160	2239
130	PRINT "[CLR,WHT,5SPACES]	3636		THEN M2=79	
	SPRITE EDITOR.[CBM 7,DOWN]		520	IF M1=79 THEN M2=160	1718
	" :FOR X=1 TO 21:PRINT BYS:		530	POKE PO,M2:GOSUB 600	1433
	NEXT		540	POKE PO,M1:GOSUB 600	1401
140	PRINT "[24CBM Y]"	4947	550	GOTO 510	568
150	PO=1104:FOR X=832 TO 894:	2552	600	GET KEYS	600
	POKE X,0:NEXT		610	IF KEYS="[UP]" THEN P1=PO-	2413
160	V=53248:POKE V+21,3:POKE	4477		40:GOSUB 700	
	V+16,3:POKE V+39,14:POKE		620	IF KEYS="[DOWN]" THEN P1=	2221
	V+40,14			PO+40:GOSUB 700	
			630	IF KEYS="[LEFT]" THEN P1=	2211
				PO-1:GOSUB 700	
			640	IF KEYS="[RIGHT]" THEN P1=	2019
				PO+1:GOSUB 700	
			650	IF KEYS=CHR\$(13) THEN	1560
				GOSUB 800	
			660	IF KEYS="[CLR]" THEN RUN	1156
			670	IF KEYS="[F1]" THEN 900	1467
			690	FOR X=1 TO 30:NEXT :RETURN	1165
			700	IF PEEK (P1)>160 AND PEEK	2846
				(P1)>79 THEN RETURN	

710	POKE PO,M1:PO=P1:M1=PEEK	4673	940	INPUT "[2DOWN]PRINT	3442
	(PO):IF M1=160 THEN M2=76:			UDSKRIFT "AS:IF LEFT\$	
	RETURN			(AS,1)="N" THEN 990	
720	M2=160:RETURN	834	950	OPEN 1,4:PRINT#1:FOR X=	2291
800	POKE PO,M2:X=M1:M1=M2:M2=X	2680		832 TO 894 STEP 8	
810	Y=INT ((PO-1024)/40):X=	4738	960	PRINT#1,"DATA ":FOR Y=X	2831
	(PO-1024)-Y*40:Y=Y-2			TO X+6:GOSUB 1000	
820	BY=832+(Y*3)+INT (X/8):BI=	3498	970	PRINT#1,AS,"":NEXT :Y=X+	2822
	7-(X AND 7)			7:GOSUB 1000:PRINT#1,AS	
830	X=PEEK (BY):POKE BY,PEEK	3210	980	NEXT :CLOSE 1	513
	(BY) OR (2*BI):IF X<PEEK		990	INPUT "[DOWN]FLERE SPRITES	4517
	(BY) THEN RETURN			[3SPACES]J[3LEFT]":AS:IF	
840	POKE BY,(PEEK (BY) AND	2336		LEFTS (AS,1)="N" THEN END	
	NOT (2*BI)):RETURN		999	RUN	138
900	PRINT "[CLR]":POKE V+21,0:	2576	1000	AS=STR\$ (PEEK (Y)):AS=	4523
	FOR X=832 TO 894 STEP 8			RIGHT\$ (AS,LEN (AS)-1):AS=	
910	PRINT "DATA ":FOR Y=X TO	1184		RIGHT\$ ("000"+AS,3)	
	X+7		1010	RETURN	142
920	GOSUB 1000:PRINT AS,"":	1420			
930	NEXT :PRINT CHR\$ (20):NEXT	833			

Til commodore 64/128

F R I E B L O K K E

Indsendt af:

John Lund
Sibiriensvænget 63
5300 Kerteminde

6 :			230	FOR E=0 TO T	810
7 :			240	PRINT#2,STR\$ (NR\$(E))	1536
10	POKE 53280,254:POKE 53281,	2306	250	PRINT#2,SS(E)	882
	246		260	PRINT#2,STR\$ (BL\$(E))	1248
20	POKE 646,14	889	270	NEXT :CLOSE 2:GOTO 40	773
30	DIM NR\$(1000),SS(1000),	2972	280	REM ***** LOAD DATA *****	
	BL\$(1000):T=-1		290	OPEN 2,8,2,"@:BLOKKE,S,R"	2570
40	PRINT "[CLR]" SPC(13)"	2321	300	INPUT#2,T	570
	[CBM 7,RVS] FRIE BLOKKE		310	FOR E=0 TO T	810
	[OFF]		320	INPUT#2,NR\$(E)	936
50	PRINT "[CBM 6,DOWN]" SPC(	2484	330	INPUT#2,SS(E)	862
	13)"BY JOHN LUND[CBM 7]"		340	INPUT#2,BL\$(E)	999
60	PRINT "[2DOWN] [RVS]1[OFF]	1638	350	NEXT :CLOSE 2:GOTO 40	770
	SAVE DATA"		360	REM ***** L\$ FRIE BLOKKE	
70	PRINT "[DOWN] [RVS]2[OFF]	1239		E *****	
	LOAD DATA"		370	T=T+1	370
80	PRINT "[DOWN] [RVS]3[OFF]	2491	380	POKE 198,0:INPUT "[CLR,	5568
	L\$ FRIE BLOKKE"			6DOWN,2RIGHT,RVS] DISK NR.	
90	PRINT "[DOWN] [RVS]4[OFF]	2607		[OFF]":NR:NR=ABS (NR):	
	LIST FRIE BLOKKE"			NR\$(T)=NR	
100	PRINT "[DOWN] [RVS]5[OFF]	2107	390	IF NR<1 THEN PRINT "[3UP]"	1666
	VALIDATE/SCRATCH"			:GOTO 380	
110	PRINT "[DOWN] [RVS]6[OFF]	1498	400	POKE 198,0:INPUT "[DOWN,	3500
	PRINTER"			2RIGHT,RVS] SIDE (A/B)	
120	PRINT "[DOWN] [RVS]7[OFF]	1685		[OFF]":SIS	
	SLETTE DATA"		410	IF SIS<>"A" AND SIS<>"B"	2746
130	PRINT "[DOWN] [RVS]8[OFF]	1637		THEN PRINT "[3UP]":GOTO	
	NUMMER ORDEN"			400	
140	PRINT "[DOWN] [RVS]9[OFF]	1020	420	SS\$(T)=SIS	1121
	EXIT"		430	PRINT "[CLR,11DOWN]" SPC(	4062
150	POKE 198,0	870		10)"INDS[T DISK "NR"[LEFT]	
160	GET AS:IF AS="" THEN 160	1468		":SIS	
170	A=VAL (AS):IF A<1 OR A>9	2046	440	PRINT "[3DOWN]" TAB(30)"	3003
	THEN 160			[RVS]RETURN[OFF]":POKE	
180	ON A GOTO 200,280,360,650,	3644		198,0	
	770,900,1140,1280,1230		450	GET AS:IF AS<>CHR\$ (13)	2207
190	GOTO 40	433		THEN 450	
200	REM ***** SAVE DATA *****		460	OPEN 1,8,0,"SC:!!\$%&"	1682
	**		470	FOR I=1 TO 8:GET #1,X\$:	1845
210	OPEN 2,8,2,"@:BLOKKE,S,W"	2650		NEXT	
220	PRINT#2,T	590	480	GET #1,X\$:IF X\$<>"" THEN	2148
				480	
			490	GET #1,X\$:GET #1,X\$	1708
			500	GET #1,X\$:X=LEN (X\$):IF X	2691
				THEN X=ASC (X\$)	
			510	GET #1,Y\$:Y=LEN (Y\$):IF Y	2912
				THEN Y=ASC (Y\$)	
			520	L=X+Y*256:CLOSE 1	1388
			530	BL\$(T)=L	747
			540	PRINT "[CLR,2DOWN,2RIGHT,	2251
				RVS]DISK NR.: [OFF] "NR\$(T)	
			550	PRINT "[DOWN,2RIGHT,RVS]	2430

560	SIDE:[OFF] "SS(T)		1010	PRINT#4,CHRS (16)"12SIDE";	1878
	PRINT "[DOWN,2RIGHT,RVS]	3046	1020	PRINT#4,CHRS (16)"19FRIE	2389
570	FRIE BLOKKE:[OFF] "BLZ(T)			BLOKKE"	
	IF BLZ(T)=0 THEN T=T-1	1411	1030	PRINT#4,CHRS (10)	822
580	NR=C:SS=""	1324	1040	FOR KO=C TO T	661
590	PRINT "[3DOWN]" TAB(30)"	3003	1050	PRINT#4,CHRS (16)"05"	2319
	[RVS]RETURN[OFF]":POKE			NRZ(KO);	
	198,0		1060	PRINT#4,CHRS (16)"12"	2057
600	GET AS:IF AS<>CHRS (13)	2203		SS(KO);	
	THEN 620		1070	PRINT#4,CHRS (16)"20"	1957
610	PRINT "[CLR,2DOWN]" SPC(	3318		BLZ(KO)	
	13)"FORTS[TE ?":POKE 198,		1080	NEXT	130
	0		1090	PRINT TAB(30)"[RVS]RETURN	1858
620	GET AS:IF AS<>"J" AND AS<>	2716		[OFF]"	
	"N" THEN 620		1100	GET AS:IF AS<>CHRS (13)	2521
630	IF AS="N" THEN 40	1292		THEN 1100	
640	GOTO 370	588	1110	PRINT "[CLR,9DOWN]":NEXT	1581
650	REM ***** LIST FRIE BLOKKE			P:CLOSE 4	
	E *****		1120	GOTO 40	433
660	IF T<0 THEN 40	910	1130	REM ***** SLETTE DATA ***	
670	PRINT "[CLR]" SPC(13)"	2156		***	
	[RVS] FRIE BLOKKE [RVS,		1140	PRINT "[CLR]" SPC(13)"	2035
	2DOWN]"			[RVS]SLETTE DATA[OFF]"	
680	PRINT "[3SPACES]NR.	2126	1150	INPUT "[2DOWN,RVS]DISK NR.	1941
	[2SPACES]SIDE[4SPACES]FR.			[OFF]"N	
	BL.[DOWN]"		1160	INPUT "[DOWN,RVS]SIDE	1276
690	FOR A=0 TO T	802		[OFF]"B\$	
700	PRINT TAB(3)NRZ(A) TAB(	2606	1170	FOR L0=C TO T	794
	9)SS(A) TAB(16)BLZ(A)		1180	IF NX=NRZ(L0) AND B\$=	2886
710	IF A<>0 THEN IF A/10=INT	4233		SS(L0) THEN 1200	
	(A/10) THEN GET AS:IF AS<>		1190	NEXT	130
	CHRS (13) THEN 710		1200	FOR L1=L0 TO T	911
720	IF A<>0 THEN IF A/10=INT	4813	1210	NRZ(L1)=NRZ(L1+1):SS(L1)=	5653
	(A/10) THEN PRINT "[CLR,			SS(L1+1):BLZ(L1)=BLZ(L1+1):	
	2DOWN,3SPACES]NR.[2SPACES]			L1:NEXT L1	
	SIDE[4SPACES]FR. BL.[DOWN]"		1220	NRZ(T)=0:SS(T)="":BLZ(T)=	3647
730	NEXT	130		0:T=T-1:GOTO 40	
740	POKE 198,0:PRINT TAB(30)"	2706	1230	REM ***** EXIT *****	
	[RVS]RETURN[OFF]"		1240	PRINT "[CLR,2DOWN,RIGHT,	3543
750	GET AS:IF AS<>CHRS (13)	2336		RVS] ER DU SIKKER (J/N)	
	THEN 750			[OFF]"POKE 198,0	
760	GOTO 40	433	1250	GET AS:IF AS<>"J" AND AS<>	2734
770	REM ***** VALIDATE/SCRATC			"N" THEN 1250	
	H *****		1260	IF AS="N" THEN 40	1292
780	PRINT "[CLR]" SPC(11)"	2459	1270	SYS 64738	717
	[RVS] VALIDATE/SCRATCH "		1280	REM ***** NUMMER ORDEN **	
790	PRINT "[2DOWN,2RIGHT,RVS]V	1696		****	
	[OFF]ALIDATE"		1290	PRINT "[CLR]" SPC(11)"	2923
800	PRINT "[DOWN,2RIGHT,RVS]S	1676		[RVS] VENT ET OJEBLIK	
	[OFF]CRATCH"			[OFF]"	
810	GET AS:IF AS<>"V" AND AS<>	2529	1300	FOR V=C TO T:FOR V1=C TO	2291
	"S" THEN 810			T-1	
820	OPEN 15,8,15	1060	1310	IF NRZ(V1)>NRZ(V1+1) THEN	2460
830	IF AS="S" THEN 860	1405		GOSUB 1340	
840	PRINT#15,"V"	931	1320	IF NRZ(V1)=NRZ(V1+1) THEN	2462
850	GOTO 890	606		GOSUB 1380	
860	PRINT "[7DOWN]"	765	1330	NEXT V1,V:GOTO 40	939
870	INPUT "S:":SR\$	913	1340	Q1Z=NRZ(V1):NRZ(V1)=	4652
880	PRINT#15,"S:"+SR\$	1300	1350	NRZ(V1+1):NRZ(V1+1)=Q1Z	
890	CLOSE 15:GOTO 40	977		Q2S=SS(V1):SS(V1)=SS(V1+1):SS(V1+1)=Q2S	3916
900	REM ***** PRINTER *****		1360	Q3Z=BLZ(V1):BLZ(V1)=	4267
910	PRINT "[CLR,DOWN,RIGHT,	2059		BLZ(V1+1):BLZ(V1+1)=Q3Z	
	RVS]ANTAL KOPIER"		1370	RETURN	142
920	GET KOS:IF KOS=" " THEN 920	1673	1380	IF SS(V1)<SS(V1+1) THEN	1961
	IF VAL (KOS)<0 OR VAL	2689		RETURN	
930	(KOS)>9 THEN 920		1390	N1Z=NRZ(V1):NRZ(V1)=	4646
940	IF VAL (KOS)=0 THEN 40	1531		NRZ(V1+1):NRZ(V1+1)=N1Z	
950	OPEN 4,4	600	1400	S1S=SS(V1):SS(V1)=SS(V1+1):SS(V1+1)=S1S	3916
960	FOR P=1 TO VAL (KOS)	1376		B1Z=BLZ(V1):BLZ(V1)=	4046
970	PRINT#4,CHRS (16)"13FRIE	2385	1410	BLZ(V1+1):BLZ(V1+1)=B1Z	
	BLOKKE."		1420	RETURN	142
980	PRINT#4,CHRS (16)"13	2759			
	[12CBM T]"				
990	PRINT#4,CHRS (10)	822			
1000	PRINT#4,CHRS (16)"02DISK	2417			
	NR.":				

Til Commodore 64/128

S W I S H !

Udvalgt fra RUN USA

```

10 POKE 53281,13:POKE 53280,5 1677
15 FOR T=0 TO 8:READ H(T), 2259
   L(T),D(T):NEXT
20 IF PEEK (12288)=7 THEN 40 1212
25 PRINT "[CLR,CBM 4]PLEASE 2740
   WAIT 11 SECONDS"
30 FOR T=0 TO 319:READ A:POKE 2588
   12288+T,A:NEXT
35 FOR T=49152 TO 50155:READ 3010
   A:POKE T,A:NEXT
40 V=53248:POKE V+21,17 1785
45 FOR T=0 TO 4:POKE 2040+T, 2867
   192+T:NEXT
50 POKE V,35:POKE V+1,174: 3221
   POKE V+39,6
55 POKE V+2,50:POKE V+3,155: 3396
   POKE V+40,4:POKE 2041,192
60 POKE V+6,255:POKE V+7,102: 2752
   POKE V+42,8
65 POKE V+8,65:POKE V+9,179: 3086
   POKE V+43,9
70 SYS 49158 717
75 POKE 708,1:S=54272:FOR T= 3465
   S TO S+24:POKE T,0:NEXT
80 POKE S+12,0:POKE S+13,240: 2649
   POKE S+24,15
85 GOSUB 470 594
90 INPUT "[CLR,DOWN,BLU,RVS] 4601
   PLAYER 1[OFF] (PORT 2)";
   PS(0):PO=(11-LEN (PS(0)))/
   2
95 POKE V+39,4 939
100 INPUT "[PUR,RVS] PLAYER 2 4179
   [OFF] (PORT 1)";PS(1):P1=
   (11-LEN (PS(1)))/2
105 INPUT "[RVS,CBM 5] WHAT 5150
   LEVEL (EASY 0 - 9 HARD)
   [OFF] 5[3LEFT]";LV:POKE
   693,242+LV
110 INPUT "[RVS] BALL SPEED 6086
   (FAST 0 - 9 SLOW)[OFF,
   2SPACES]5[3LEFT]";BL:KL=
   BL+3:BL=BL+1
115 INPUT "[RVS,CBM 7] MATCH 4056
   BANKSHOTS (Y/N)[OFF] N
   [3LEFT]";BSS
120 POKE 708,0:POKE V+39,6 2159
125 TMS="HOME,6DOWN,5RIGHT, 3510
   RVS,CBM 7] SHOTLOCK:
   [4SPACES,3LEFT]"
130 MS=LEFT$ (TMS,12)+" 1888
   [3RIGHT,BLK,DOWN] [RVS]"
135 SP$="HOME":HL$="RIGHT]H 3536
   [RIGHT]O[RIGHT]R[RIGHT]S
   [RIGHT]E":PL$="[CBM 7,RVS,
   10SPACES]"
140 FOR T=1 TO 40:CLS=CLS+" 3113
   [RIGHT]":SP$=SP$+"[DOWN]":
   NEXT
145 P3$="[HOME,DOWN]" +CLS 1078
150 PS(0)="[BLU,HOME]+LEFT$ (P3$, 2377
   P0+3)+PS(0)
155 PH$(0)="[BLU,HOME,3DOWN, 4163
   RIGHT]":PH$(1)=PH$(0)+",
   [12RIGHT]"
160 PS(1)="[PUR]" +LEFT$ (P3$, 2452
   P1+15)+PS(1)
165 SS$="[BLK,RVS] 6627

```

```

=====
:SS$="[BLK,RVS]"=[CYN,
11SPACES,BLK]:[CYN,
11SPACES,BLK]"
170 PRINT "[CLR]"SS:FOR T=1 TO 2069
   4:PRINT SS:NEXT
175 PRINT SS"[HOME,DOWN]" 1460
   PS(0)PS(1)
180 BAS$="[BLU,RVS,CBM *,DOWN, 8126
   LEFT] [CBM *,DOWN,2LEFT,
   2SPACES,CBM *,DOWN,3LEFT,
   3SPACES,CBM *,DOWN,4LEFT,
   4SPACES,CBM 1,DOWN,5LEFT,
   OFF,CBM *,RVS,3SPACES,
   DOWN,3LEFT,OFF,CBM *,RVS,
   2SPACES,CBM 1,DOWN,3LEFT,
   OFF,CBM *,RVS] [DOWN,LEFT,
   OFF,CBM *]"
185 FOR T=0 TO 11:BBS=BBS+" 2189
   [RVS,DOWN,LEFT]":NEXT
190 PRINT "[HOME,DOWN]"",BAS" 1818
   [5UP,2RIGHT]"BBS
195 FOR T=1 TO 14:DIS=DIS+" 2010
   [BLK,DOWN]m":NEXT
200 FOR T=1 TO 25:DS=DS+"[BLK, 3147
   CBM P]":ES=ES+"[BLK,CBM Y]
   ":NEXT
205 ES=ES+LEFT$ (ES,28)+" 1510
   [HOME]"
210 PRINT LEFT$ (SP$,10);D$; 2115
   DIS"RIGHT]ES
215 FS$="[BLK,CBM P]rfffffff 7801
   [DOWN,13LEFT]n[3RIGHT]m
   [DOWN,5LEFT]m[4RIGHT]m,
   [DOWN,5LEFT]m[4RIGHT]m"
220 FS=FS+"[DOWN,5LEFT,CBM Y] 3532
   edcfffffff"
225 PRINT LEFT$ (SP$,15),, 2160
   [3LEFT]"FS
230 HHS$="[CBM 4,RVS] [RIGHT] 3168
   [DOWN,3LEFT,3SPACES,DOWN,
   3LEFT] [RIGHT] [2DOWN,
   3LEFT]
235 HOS$="[RVS,3SPACES,DOWN, 2419
   3LEFT] [RIGHT] [DOWN,
   3LEFT,3SPACES,2DOWN,3LEFT]"
240 HRS$="[RVS] [CBM P,CBM *, 3976
   DOWN,3LEFT] [CBM Y,OFF,
   SHIFT \,DOWN,3LEFT,RVS]
   [OFF,CBM *,RVS,CBM *,
   2DOWN,3LEFT]"
245 HSS$="[RVS,3SPACES,DOWN, 3395
   3LEFT,CBM 1,OFF,SHIFT *,
   CBM 1,DOWN,3LEFT,RVS]
   3SPACES,2DOWN,3LEFT]"
250 HES$="[RVS,3SPACES,DOWN, 2480
   3LEFT] [OFF,SHIFT *,DOWN,
   2LEFT,RVS,3SPACES,2DOWN,
   3LEFT]"
255 HS$="[PUR]" +HHS+HOS+HRS+ 4890
   HSS+HES:PRINT "[HOME,
   2DOWN]","",[7RIGHT]"HS"
   [HOME]"
260 X=1:CT=7:POKE V+21,27:POKE 2831
   254,0:POKE 253,0
265 PRINT TMS:CT 711
270 X=-X:POKE 701,0:POKE 698,1 2296
275 XX=0:X1=1:IF X=1 THEN XX= 2658
   1:X1=0
280 IF PEEK (1282)=176 THEN 3831
   POKE 698,0:GOSUB 405:GOTO
   265
285 GOSUB 480:IF BU<>0 THEN 1773
   280
290 GOSUB 320:IF K=0 THEN 265 1734
295 PRINT TMS:CT:SYS 49152 1520

```

300	IF PEEK (253)=0 THEN GOSUB 395:GOTO 315	2271	500	S=54272:POKE S+13,249:POKE S+14,252:POKE S+8,7:POKE S+11,33:POKE S+11,32	6153
305	IF BSS="Y" AND L=1 AND PEEK (705)=0 THEN GOSUB 415:GOTO 315	3232	505	FOR T=1 TO 1000:NEXT T:RETURN	1399
310	GOSUB 410	570	510	DATA 4,48,2,5,152,2,5,71,2,4,180,2,4,48,4,4,180,2,3,134,4,4,48,2,2,204,16	7017
315	SYS 49155:GOTO 270	1566	515	DATA 7,224,0,63,255,128,127,255,255,127,0,127,255,255,0,223	5534
320	POKE 698,0:POKE 701,1:POKE 254,XX	2673	520	DATA 255,0,240,0,0,254,0,0,254,0,0,254,0,0,254,0	4093
325	01=XY:02=YX:XY=PEEK (V+1+X):YX=PEEK (V+2+X):K=1	5016	525	DATA 0,254,0,0,130,0,0,255,24,0,247,96,0,235,236,0	4733
330	IF PEEK (253)=0 THEN 350	1428	530	DATA 247,120,0,250,255,128,245,85,254,255,255,255,127,255,254,128	6673
335	L=L+1:IF L>1 THEN L=0:GOTO 350	1932	535	DATA 30,0,0,30,0,0,28,0,0,62,0,0,62,0,0,62	3708
340	IF PEEK (1282)=176 THEN GOSUB 405:POKE 698,0:K=0:RETURN	3448	540	DATA 0,0,0,0,63,0,0,31,128,0,31,255,128,31,255	4262
345	IF ABS (XY-01)>16 OR ABS (YX-02)>16 THEN GOSUB 400:K=0:RETURN	3961	545	DATA 192,31,224,0,63,128,3,12,128,0,53,236,0,58,251,0	5135
350	POKE 2040+XX,193	1281	550	DATA 53,222,0,58,187,128,53,85,254,63,255,255,31,255,254,77	6747
355	POKE V+8,PEEK (V+1+X)+3:POKE V+9,PEEK (V+2+X)-4	4056	555	DATA 0,0,0,0,0,0,3,255,128,15,1,224,25,252,48,48	4037
360	GOSUB 480:IF BU<>16 THEN 360	2228	560	DATA 231,248,102,100,28,64,36,156,207,36,62,207,36,158,243,252	6186
365	GOSUB 480:IF BU<>0 THEN 365	2045	565	DATA 206,201,191,254,201,25,158,194,73,158,201,9,158,73,72,68	5497
370	IF L=1 THEN 390	956	570	DATA 67,248,68,63,7,248,24,112,48,15,255,224,3,255,128,178	5939
375	POKE 682,1:POKE 683,1:POKE 692,KL	2637	575	DATA 0,0,0,0,0,127,63,255,255,245,85,127,127,255,255,33	5851
380	IF SW=14 THEN POKE 682,2:POKE 683,1:GOTO 390	3052	580	DATA 17,8,33,17,8,33,17,8,33,17,8,170,144,20,68	5455
385	IF SW=13 THEN POKE 682,1:POKE 683,2:POKE 692,BL	3339	585	DATA 80,8,170,32,9,17,32,10,40,160,5,69,64,4,170,64	5040
390	POKE 2040+XX,192:RETURN	1645	590	DATA 5,17,64,2,170,128,2,68,128,2,68,128,0,0,0,0	4639
395	PRINT MS" MISSED ":GOSUB 435:RETURN	1864	595	DATA 0,0,0,0,127,0,1,241,192,3,252,96,7,182,240,7	4473
400	PRINT MS"[LEFT] TOO FAR ":GOSUB 425:RETURN	2247	600	DATA 255,240,5,255,208,7,127,112,3,237,224,1,255,192,0,127	5924
405	PRINT MS" TOO LATE":GOSUB 420:RETURN	2050	605	DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	2837
410	PRINT MS"[2SPACES]GOOD [2SPACES]":BK=PEEK (705):RETURN	2678	610	DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	2993
415	PRINT MS" NOBANK ":GOSUB 430:RETURN	1907	615	DATA 76,87,193,76,242,194,169,0,160,80,153,167,2,136,208,250	6174
420	IF PEEK (253)=1 THEN L=L+1	1608	620	DATA 133,253,133,254,133,251,169,220,133,252,141,170,2,141,171,2	6937
425	POKE 254,X1:POKE V+9,PEEK (V+2+(-X))+7	3167	625	DATA 169,253,141,175,2,169,254,141,172,2,169,0,160,24,153,0	5887
430	POKE 253,0:GOSUB 500	1497	630	DATA 212,136,208,250,169,15,141,24,212,120,169,70,141,20,3,169	5996
435	IF L=0 THEN RETURN	953	635	DATA 192,141,21,3,88,96,173,30,208,141,177,2,173,196,2,240	5483
440	N(XX)=N(XX)+2:LLS=LEFT\$(XLS,N(XX)):PRINT PH\$(XX):LLS	4219	640	DATA 6,238,0,208,238,8,208,173,186,2,240,20,206,182,2,208	5187
445	IF N(XX)=10 THEN 455	1730	645	DATA 20,206,2,5,173,2,5,	4525
450	L=0:BK=0:RETURN	1002			
455	POKE 698,0:GOSUB 470:PRINT "HOME,6DOWN,CBM 4) PRESS [RVS] Y [OFF] TO PLAY AGAIN"	4954			
460	GET AS:IF AS<>"Y" THEN 460	1878			
465	RUN	138			
470	FOR T=0 TO 8:POKE S+7,L(T):POKE S+8,HT(T)	2644			
475	POKE S+11,33:FOR I=1 TO D(T)*75:NEXT I:POKE S+11,32:NEXT I:RETURN	3872			
480	JOY=PEEK (56320+PEEK (254)):BU=JOY AND 16:SW=JOY AND 15:RETURN	4590			
485	POKE V+10,(PEEK (V)+1) AND 255:GOTO 485	2268			
490	POKE V+21,59:POKE V+9,137	1866			
495	POKE V,100:POKE V+2,140:POKE V+1,131:POKE V+3,131:POKE V+10,100:POKE V+11,106	5993			

	201,177,176,5,162,0,142, 186,2		
650	DATA 169,60,141,182,2,173, 189,2,208,65,173,174,2, 208,6,206	5343	
655	DATA 9,208,76,136,192,238, 9,208,166,254,240,1,232, 24,189,0	5654	
660	DATA 208,105,10,141,8,208, 56,173,9,208,253,1,208, 201,1,144	5763	
665	DATA 7,201,10,176,11,76, 187,192,238,9,208,169,1, 76,181,192	5535	
670	DATA 206,9,208,169,0,141, 174,2,32,131,195,160,1, 162,2,196	5630	
675	DATA 254,240,8,169,0,141, 169,2,76,208,192,169,1, 141,169,2	5482	
680	DATA 173,189,2,240,8,173, 169,2,240,3,76,43,193,177, 251,74	5558	
685	DATA 176,20,72,189,1,208, 201,112,240,11,222,1,208, 173,169,2	6061	
690	DATA 240,3,206,9,208,104, 74,176,20,72,189,1,208, 201,220,240	5501	
695	DATA 11,254,1,208,173,169, 2,240,3,238,9,208,104,74, 176,12	5512	
700	DATA 72,189,0,208,201,24, 240,3,222,0,208,104,74, 176,12,72	5178	
705	DATA 189,0,208,201,240, 176,3,254,0,208,104,162,0, 136,208,3	5659	
710	DATA 76,191,192,238,175,2, 240,3,76,187,192,169,253, 141,175,2	5534	
715	DATA 76,49,234,138,72,152, 72,174,180,2,160,0,136, 208,253,202	5316	
720	DATA 208,248,104,168,104, 170,96,169,0,160,10,153, 187,2,136,208	6116	
725	DATA 250,133,253,169,35, 141,178,2,169,17,141,4, 212,141,189,2	5969	
730	DATA 32,198,195,169,238, 141,163,194,173,192,2,240, 3,76,208,194	5047	
735	DATA 172,170,2,174,171,2, 136,16,3,76,80,194,173,9, 208,208	5778	
740	DATA 21,173,188,2,240,3, 76,60,194,173,8,208,201, 255,208,3	5361	
745	DATA 76,169,194,76,80,194, 173,190,2,240,8,206,190,2, 208,8	5795	
750	DATA 76,60,194,173,188,2, 208,3,76,63,194,173,9,208, 201,180	5744	
755	DATA 176,90,201,150,240, 118,201,97,208,117,173, 191,2,208,112,173	5892	
760	DATA 8,208,201,236,176,11, 173,193,2,208,100,32,220, 195,76,63	5482	
765	DATA 194,201,254,176,5, 205,181,2,176,35,169,15, 141,184,2,173	6348	
770	DATA 185,2,201,65,176,5, 169,31,141,184,2,173,27, 212,45,184	5869	
775	DATA 2,141,190,2,238,190, 2,32,131,195,76,54,194, 169,1,133	5835	
780	DATA 253,169,252,141,8, 208,32,163,195,76,63,194, 169,196,141,252	6625	
785	DATA 7,169,32,141,29,208, 169,9,141,43,208,169,1, 141,192,2	5489	
790	DATA 141,194,2,32,131,195, 32,198,195,76,63,194,32, 209,195,206	6415	
795	DATA 9,208,173,194,2,208, 9,238,178,2,173,178,2,141, 1,212	5148	
800	DATA 202,16,6,152,48,106, 76,186,194,173,193,2,240, 7,173,9	5557	
805	DATA 208,41,3,240,85,165, 253,208,81,173,191,2,240, 5,173,192	5703	
810	DATA 2,240,68,173,8,208, 201,26,176,8,169,238,141, 163,194,76	6001	
815	DATA 163,194,201,255,208, 29,173,192,2,208,19,173,9, 208,201,60	5830	
820	DATA 144,23,201,110,176, 19,32,131,195,169,1,141, 193,2,169,206	5814	
825	DATA 141,163,194,206,8, 208,76,186,194,32,209,195, 32,220,195,169	6481	
830	DATA 1,141,191,2,141,188, 2,32,67,193,32,67,193,76, 134,193	6176	
835	DATA 173,188,2,208,8,164, 254,177,251,41,16,208,74, 76,120,193	5897	
840	DATA 173,195,2,208,6,169, 1,141,186,2,96,169,17,141, 176,2	5373	
845	DATA 165,254,208,3,238, 176,2,173,177,2,45,176,2, 205,176,2	5788	
850	DATA 240,8,169,1,141,195, 2,76,128,193,169,0,141, 189,2,166	5766	
855	DATA 254,208,7,232,134, 234,232,76,13,195,202,134, 234,24,189,1	5707	
860	DATA 208,105,5,141,9,208, 96,169,206,141,71,195,169, 238,141,96	5574	
865	DATA 195,173,9,208,141, 185,2,169,1,141,173,2,141, 188,2,173	5769	
870	DATA 193,2,240,3,76,60, 194,160,4,174,173,2,173,9, 208,208	6140	
875	DATA 6,238,9,208,76,74, 195,238,9,208,173,8,208, 201,255,208	5366	
880	DATA 6,32,209,195,76,123, 195,238,8,208,32,67,193, 202,208,236	6427	
885	DATA 206,173,2,136,208, 211,238,172,2,240,16,169, 238,141,71,195	5659	
890	DATA 32,209,195,169,206, 141,96,195,76,55,195,169, 254,141,172,2	6133	
895	DATA 76,120,193,169,2,141, 1,212,169,185,141,3,212, 169,99,141	5406	
900	DATA 6,212,141,15,212,169, 129,141,4,212,141,18,212,	5630	

```

169,128,141
905 DATA 4,212,96,169,3,141,6, 5236
212,141,4,212,141,5,212,
169,42
910 DATA 141,1,212,169,252, 5474
141,6,212,169,17,141,4,
212,169,16,141
915 DATA 4,212,141,194,2,96, 5656

```

Til Commodore 64/128

SEQ FILE READER

```

80 REM
90 REM
110 POKE 53280,0:POKE 53281,0: 4398
NL$=CHR$(0):NS=CHR$(15):
SS="10SPACES"
120 PRINT CHR$(14)"[DOWN,YEL, 2167
RVS] SEQ-READER [OFF]"
130 AS="":INPUT "[DOWN] 4330
FILENAME ":AS:IF LEN (AS)<
1 OR LEN (AS)>16 THEN 130
150 OPEN 15,8,15,"1":OPEN 8,8, 3681
2,AS+"S,R":INPUT#15,A,B$
180 IF A<>0 THEN CLOSE 8:CLOSE 3557
15:PRINT "[DOWN,RVS]
ERROR"A"[LEFT] [OFF]: "
BS:GOTO 130
190 POKE 198,0:PRINT "[DOWN] 3433
PRINTER OR SCREEN ?[DOWN]"
200 GET AS:IF AS<>"P" AND AS<> 2534
"S" THEN 200
210 WAIT 197,64:P=1:IF AS="S" 3110
THEN P=0:GOTO 200
220 OPEN 4,4:PRINT#4,NS:IF 4797
ST<>0 THEN CLOSE 4:PRINT
[RVS] PRINTER ERROR [OFF]"
:GOTO 190
230 CLOSE 4:OPEN 4,4,7:PRINT# 1974
4,NS:
240 POKE 198,0:PRINT "PRINTER 3749
MARGIN (Y/N) ?[DOWN]"
250 GET MS:IF MS<>"Y" AND MS<> 2867
"N" THEN 250
260 PRINT "[CLR]USE [RVS] 3041
SPACE [OFF] TO START AND
STOP.[DOWN]"
270 PRINT "USE [RVS] RETURN 3744
[OFF] TO BREAK PROGRAM.
[DOWN,GRN]"
280 IF P=1 AND MS="Y" THEN 2169
PRINT#4,SS:
290 GET #8,GS:G=ASC (GS+NL$): 3554
IF ST<>0 THEN 430
300 IF PEEK (197)<64 THEN 380 1861
335 IF G<32 OR G>125 THEN IF 5033
G<193 OR G>221 THEN IF G<>
13 AND G>160 THEN 290
340 PRINT GS:IF P=1 THEN 4153
PRINT#4,GS:IF G=13 THEN
IF MS="Y" THEN PRINT#4,SS:
350 GOTO 290 594
380 IF PEEK (197)=60 THEN 380 1707
390 IF PEEK (197)=1 THEN 430 1601
400 IF PEEK (197)<60 THEN 390 1877
410 WAIT 197,64:GOTO 335 1703
430 IF AS="P" THEN FOR I=1 TO 2556
5:PRINT#4:NEXT :CLOSE 4
440 CLOSE 8:CLOSE 15:PRINT : 3741
PRINT "[DOWN,YEL,RVS]
FINISHED [OFF,CBM 7,
CTRL I]":POKE 198,0

```

```

169,206,141,63,194,169,
238,141,71,194
920 DATA 96,169,238,141,63, 6763
194,169,206,141,71,194,96,
169,194,141,252
925 DATA 7,169,0,141,43,208, 4013
169,48,141,29,208,96

```

Til Commodore 64/128

3 SIDERS FORSIDE

```

8 :
9 :
10 REM LINIERNE 10-80 ER K
UN DEMONSTRATION
20 PRINT "[CLR]":C1=C2=7: 2565
C3=5:GOSUB 1000
30 PRINT "[3DOWN,3SPACES]F1 2893
F3 OG F5 SKIFTER FARVEN"
40 GET IS:IF IS="" THEN 40 1407
50 IF IS=CHR$(135) THEN C1= 2891
(C1+1) AND 15:GOSUB 1000
60 IF IS=CHR$(134) THEN C2= 2907
(C2+1) AND 15:GOSUB 1000
70 IF IS=CHR$(133) THEN C3= 2923
(C3+1) AND 15:GOSUB 1000
80 POKE 198,0:GOTO 40 1356
90 :
95 :
1000 REM 3-SIDERS S
UBROUTINE C1-C2-C3 =
SIDE-FARVER (0-15)
1010 REM EKSEMPEL:
(R0D-GR0N-GUL) C1=2:C
2=5:C3=7:GOSUB1000
1020 AS="[BLK,WHT,RED,CYN,PUR, 6151
GRN,BLU,YEL,CBM 1,CBM 2,
CBM 3,CBM 4,CBM 5,CBM 6,
CBM 7,CBM 8]":CS="
[4SPACES]":ES=MIDS (AS,C3+
1,1):FS=MIDS (AS,C2+1,1)
1030 DS="[BLK]":BS=CS+CS:AS=BS+ 5297
BS+BS+BS:GS=DS+" "+ES+"
[3SPACES]":HS=DS+" "+FS+"
[3SPACES]"
1040 PRINT "[HOME,RVS]":POKE 4163
53280,0:POKE 53281,C1:FOR
I=1 TO 3:PRINT DSB$ESAS:
NEXT
1050 FOR I=1 TO 3:PRINT 5041
DS$FSAS$ES$:NEXT :FOR I=
1 TO 3:PRINT SPC(
32)/FS$GS$:NEXT
1060 FOR I=1 TO 10:PRINT SPC( 4352
32)/HS$GS$:NEXT :FOR I=1 TO
3:PRINT SPC(32)/HS$DS$:
NEXT
1070 FOR I=1 TO 2:PRINT SPC( 3908
32)/DS$S$:NEXT :PRINT SPC(
32)/CS"[3SPACES,HOME,5DOWN,
BLK]"
1080 POKE 2023,160:POKE 56295, 2191
0:RETURN

```

Vejledning til programmerne

Datafile

Hvis du synes, det kunne være en god idé at få registreret alle de poster, som du ellers har svært ved at holde styr på, er her et fancy database-program, som lynhurtigt kan give dig de informationer, du ønsker.

Datafile er et databasesystem for Commodore 64, som ligger i computerens RAM-lager og giver mulighed for afvikling af flere programmer. Programmet kan bruge enhver ASCII eller Commodore printer og sekventielle filer på et 1541 diskettedrev.

Datafile giver dig mulighed for at designe din egen database ved at vælge antal og længde af felter og disses navne. Programmet beregner – efter de forudsætninger, du har opstillet – det maksimale antal poster, som kan indeholdes i hukommelsen. Efter du har designet en database og indført poster, kan du udføre standardoperationer på disse og gemme resultaterne på diskette eller udskrive dem i forskellige formater.

Hovedprogrammet kan indlæse andre underprogrammer fra disketten og flytte sig selv fra hukommelsen, så der bliver plads til det nye program i det samme hukommelsesområde. Det nye program kan så bruge de samme variable og data, som blev indsat ved udførelsen af det første program.

DATAFILE ORDRER

Du starter med at taste LOAD "DATAFILE",8 <RETUR>. Når disketten stopper, tasteres RUN <RETUR>.

Så fremkommer hovedmenuen på skærmen. Du kan vælge en hvilken som helst funktion ved at trykke den tast, der svarer til det første bogstav i funktionen. Bemærk at Create (opret) eller Read (læs) bør være den første funktion, du vælger. Programmet vil så hoppe til den valgte under-rutine, uden at du skal taste <RETUR>. Når en valgt under-rutine har

udført sine opgaver, vil den altid vende tilbage til hovedmenuen.

Det er en god idé at lave en lille database først, så du kan blive fortrolig med Datafile. Læg ikke for meget arbejde i dit første forsøg. Eksperimenter lidt for at finde ud af programmets muligheder. I det følgende beskrives udførelst, hvad der sker, når du vælger de forskellige funktioner i hovedmenuen.

CREATE NEW FILE (opret ny fil)

Prøv at spare på den plads, der benyttes i hukommelsen, ved at holde antallet af felter og længden af navnene nede. Længden af felterne skal altid være mindre end 75 tegn.

ADD RECORD TO CURRENT FILE (tilføj post til aktuel fil)

Ved tryk på A i hovedmenuen, kommer følgende på skærmen:

PRESS THE (RETURN) KEY AFTER EACH ENTRY PRESS {RETURN} WITHOUT ANY ENTRY TO STOP

{RECORD NUMBER 1}

(tast <RETUR> efter hver indtastning
tast <RETUR> uden nogen indtastning for at afslutte post nummer 1)

Indtast nu ca. 10 poster, så du har noget at lege med. Hvis du prøver at taste flere tegn ind i et felt, end det er defineret til, vil du få en fejlmeddelelse. Du vil bemærke dummy-karakteren efter hver input-sætning. Denne bruges til at reservere plads, når computeren skriver den sekventielle fil til disketten.

Du kan afbryde indtastningen af poster ved at taste <RETUR> uden at have tastet noget andet i det første felt. Dette virker ikke på de efterfølgende felter, fordi programmet antager, at der dér ligger nogle data, som skal gemmes. Dette gør det også muligt at indsatte blanktegn, hvis du

først vil indføje informationerne på et senere tidspunkt, fordi du måske endnu ikke kender disse.

Det er vigtigt at bemærke, at Datafile ikke vil acceptere brugen af citationstegn, komma, semikolon eller kolon som en del af data i felterne. Alle andre alfanumeriske tegn er lovlige.

MODIFY RECORD IN CURRENT FILE (ændring af post i aktuel fil)

Hvis du taster M, fremkommer følgende på skærmen:

MODIFY WHICH RECORD? ENTER {#} OR {A}LL ?

(ændring af hvilken post? Indtast post nummer eller A (alle))

Hvis du ønsker kun at ændre en bestemt post, indtast da postens nummer (prøv f.eks. 1), og tast <RETUR>. Hvis du derimod taster A, vises alle posterne i filen, én ad gangen. Når du taster 1, får du følgende på skærmen:

TO MODIFY RECORD NUMBER 1, MAKE CHANGES AS EACH FIELD IS DISPLAYED, THEN {RETURN}

(for at ændre post nummer 1, udfør rettelserne efterhånden som de enkelte felter vises, tast så <RETUR>).

Som du kan se, er dette format magen til Add-funktionen, ud over at data skrives for dig på skærmen.

DELETE RECORD IN CURRENT FILE (slet post i aktuel fil)

Når du taster D, får du:

DELETE WHICH RECORD? ENTER {#} OR {A}LL ?

(slet hvilken post? Indtast post nummer eller A (alle))

Du skal ikke være bange for at taste A her. Poster bliver ikke slettet, med mindre du giver tilladelsen først. I dette eksempel, tast 1 og <RETUR>, hvilket giver følgende tekst:

TO DELETE RECORD NUMBER 1,
PRESS {SHIFT} {D}, PRESS {SPACE BAR} TO ADVANCE

(for at slette post nummer 1, tast <SHIFT><D>, tryk mellemrumstangenten ned for at fortsætte.)

Hele posten vises, således at du kender hele indholdet af posten, før du forsøger at slette den. Hvis du ønsker at slette posten, hold <SHIFT> nede, mens du taster D.

Det totale antal poster i filen reduceres med en, og alle de efterfølgende poster renummereres. Hvis du ikke ønsker at slette posten, taster du blot mellemrum, og programmet bringer dig videre til næste post eller tilbage til hovedmenuen. Husk at save din redigerede fil.

READ OLD FILE FROM DISK (læs eksisterende fil fra diskette)

Denne funktion bruges normalt ved opstarten af Datafile for at indlæse en tidligere oprettet fil. Programmet svarer med:

ENTER NAME OF FILE TO BE
LOADED ?

(indtast navn på ønsket fil)

Indtast navnet på datafilen og tast <RETUR>. Filen bliver indlæst, og du kommer tilbage til hovedprogrammet. Hvis der tasteres <RETUR> uden et filnavn, vil programmet ligeledes vende tilbage til hovedprogrammet.

PRINT RECORDS BY SELECTION (udskriv poster efter valg)

Denne funktion bringer dig frem til en anden menu, som er beregnet til at indlæse underprogrammer, der derefter styrer udskriften. Hvis der ikke ligger nogen poster i hukommelsen, vil du blive sendt tilbage til hovedmenuen.

{PRINTER MAIN MENU}

PRINT RECORDS USING:

{R}EPORTS AND LISTS
{M}AILING LABELS

{U}SER DEFINED SUBPROGRAM
{E}XIT TO MAIN MENU

(PRESS THE APPROPRIATE KEY)

(printer hovedmenu)

udskriv poster:

<R> = rapporter og lister
<M> = adresselabels
<U> = brugerdefineret
underprogram
<E> = retur til hovedmenu

(vælg den ønskede funktion)

E returnerer til hovedmenuen, R indlæser DFReport, og M indlæser DFMail. U giver:

ENTER NAME OF SUBPROGRAM ?

(indtast navn på underprogram)

Her kan du indlæse programmer, som kan udføre operationer på dine data, som Datafile ikke er i stand til. Hvis du ikke indtaster noget filnavn, vil du blive sendt tilbage til printermenuen.

U-funktionen kan indlæse et program, som du har skrevet for at forbedre din database. For eksempel kan det være et program, som summerer alle de numeriske værdier i et felt i en datafil. Dette kunne f.eks. være et felt, som indeholder antallet af de enkelte varer, du har på lageret, således hurtigt kan finde ud af, hvor mange varer, du har ialt.

Mange variationer er mulige. Du bliver nødt til at gennemlæse programlistningerne for at finde de variabelnavne, der indeholder de data, du er interesseret i. Mere herom senere.

VIEW FILE ON SCREEN (vis fil på skærm)

Når du går ind i denne menu, vises den første post i datafilen sammen med følgende kommandoer:

{RECORD NUMBER 1} IN FILE
(datafilens navn)

(Postens data)

{N}EXT, {L}AST,
{J}UMP, {F}IND,
{E}XIT

(post nummer 1) i fil (datafilens navn)

(postens data)

<N> = næste, <L> = foregående,
<J> = hop, <F> = find, <E> =
retur

Hvis du taster N, viser skærmen næste post. Således kan du gå gennem hele din datafil, en post ad gangen. L bringer dig tilbage til den umiddelbart foregående post. J giver dig mulighed for at gå direkte til et bestemt post nummer, i stedet for at skulle gå et skridt ad gangen. Du bliver spurgt om det ønskede post nummer; indtast dit valg, og tast <RETUR>.

F er en søgefunktion, som giver dig mulighed for at finde felter med fælles tegnfølge eller data. Skærmen viser en liste med feltnavne på den aktuelle datafil og beder dig så om at indtaste nummeret på det felt, du ønsker at søge i. Feltnavnet vises så, og du bliver bedt om at ENTER {COMMON ITEM} (indtaste fælles tegnfølge). Indtast den tekststreng, der skal søges efter, og tast <RETUR>.

Hvis du eksempelvis vælger et felt med navnet FORNAV, kan du indtaste strengen ANNE. Computeren vil finde frem til alle poster, hvis FORNAV-felt begynder med ANNE.

Du vil ikke alene finde frem til alle poster med ANNE i FORNAV-feltet, men også ANNE-LISE, ANNE-METTE osv. Hvis du indtaster et K, vil du finde alle strenger i det angivne felt, der begynder med K osv. Tast N for at fortsætte søgningen i den næste post.

SORT RECORDS BY FIELD (sorter poster efter felt)

Feltnavnene vil blive vist, efterfulgt af et nummer, og listen vil blive afsluttet med spørgsmålet:

WHICH FIELD IS TO BE SORTED?

(hvilket felt skal sorteres?)

Når du indtaster et af de viste numre, efterfulgt af <RETUR>, vil computeren sortere felterne i stignende alfanumerisk orden. Computeren vil vise dig, hvor langt den er nået i processen ved at blinke med nummeret på den post, den i øjeblikket arbejder på.

Datafile benytter en ShellMetzler sorteringsalgoritme. Alle data, der ligger i Datafile, er organiseret som

strenge i arrays, hvad enten der er tale om tal eller bogstaver. Derfor er det værd at bemærke – når du sortere tal – at det første ciffer vil blive betragtet som det første tegn, når der sammenlignes med andre tal.

(Bemærk: En ønsket sortering skal udføres, før man går til print-underprogrammerne. Der er i disse programmer ingen mulighed for at sortere posterne.)

WRITE NEW FILE TO DISK (gem ny fil på diskette)

Når du går ind i denne funktion, kommer følgende frem på skærmen:

ENTER NAME OF CURRENT FILE
TO BE SAVED (12 CHARACTERS
MAX). ANY EXISTING FILE WITH
THE SAME NAME WILL BE SCRATCHED ?

(Indtast hvilket navn, du ønsker at gemme filen under (max. 12 tegn); evt. eksisterende fil med dette navn vil blive overskrevet.)

Som tidligere nævnt, tilføjer Datafile specielle tegnkoder til begyndelsen af dine datafiler og formattiler. Dette sikrer, at de forskellige programmer indlæser deres egne filer, selvom de skulle have filnavne, sammenfaldende med andre programmer.

Når du skriver din aktuelle datafil til disketten, medfører det følgende operationer:

- Du har indlæst din Datafile Mail List (adresseliste) fra disketten. På diskettens katalog figurerer den som DF) MAIL LIST.

- Nu har du arbejdet på filen, og du vil nu gemme den under samme navn, som du indlæste den under, dvs. MAIL LIST.

- Programmet vil ændre DF) MAIL LIST – navnet på den sidste version af filen i kataloget til DF) MAIL LIS!OLD. Bemærk at de sidste fire tegn i det 16 tegn lange filnavn erstattes af !OLD.

- Den opdaterede fil vil så blive gemt som DF) MAIL LIST.

- Hvis DF) MAIL LIS!OLD allerede befandt sig i diskens katalog, ville denne fil blive slettet, før MAIL LIST-filen blev omdøbt.

Kort sagt, gemmer Datafile altid din aktuelle datafil og din sidste datafil. Dette giver dig mulighed for at vende tilbage til den foregående version af din fil. Hvis du ønsker at indlæse den

foregående fil fra Read Old File (læs eksisterende fil) på menuen, indtast da MAIL LIS!OLD. Du skal ikke medtage de specielle karakterer, som du ser i begyndelsen af filnavnet.

Skulle du ønske at gemme !OLD filer, må du give dem et nyt navn, så du ikke senere overskriver dem. (Husk filnavne ikke må overstige 12 tegn.)

DISK-KOMMANDOER

Ved at taste @ kommer du til disk-kommando-menuen. Ved at taste E kommer du tilbage til hovedmenuen. De andre muligheder beskrives i det følgende:

FORMAT A DISK (formatter en diskette)

Denne funktion giver dig mulighed for at formatere en ubrugt diskette, som du derefter kan gemme filer på. Forvis dig om, at den diskette, du har i drevet, er den du ønsker at få formatteret, fordi denne funktion sletter disketten fuldstændig.

{DISK NAME,ID} ?

(disknavn,id)

Indsæt en diskette i diskettedrevet. Indtast det ønskede navn på disketten, op til 16 tegn, fulgt af et komma og et 2 tegn langt id og tast <RETUR>. (For eksempel: DATAFILE FILER,D2). Drevet begynder at formatere disketten (det tager ca. 3,5 minut). Når formatteringen er færdig, ryger du tilbage til menuen.

DISK DIRECTORY (disk-katalog)

Hvis du taster <SHIFT><F4>, får du en listing af kataloget på den diskette, du har i drevet. En hvilken som helst tast bringer dig tilbage til menuen.

SCRATCH A SEQUENTIAL FILE (slet en sekventiel fil)

Denne funktion kan slette en sekventiel fil på disketten. Når du bliver spurgt, skal du indtaste filnavnet, nøjagtigt som det står i kataloget. For eksempel vises Datafiles fil, der hedder Mail List, som DF) MAIL LIST i kataloget og DF-mails formattil, som hedder Mail List, fremstår som ML) MAIL LIST. Indtast alle tegnene som vist og herefter <RETUR>.

RENAME A SEQUENTIAL FILE
(omdøb en sekventiel fil)

Denne rutine omdøber en sekventiel fil. Indtast navnet på den fil, der skal omdøbes, nøjagtigt som det fremstår i kataloget. Indtast det nye navn, når du bliver bedt om det. Husk at medtage de specielle tegn, som stod foran det gamle navn, ellers vil Datafile ikke genkende den omdøbte fil.

DFMAIL INSTRUKTIONER

Du indlæser DFMail fra printermenuen i Datafile. Det er en forudsætning, at der ligger en datafil i hukommelsen – ellers er der ikke noget at printe.

DFMail benytter labels af en hvilken som helst størrelse til traktorledning. Labels af standardstørrelse (5 tekstlinjer) er de almindeligste og derfor nemmest at få fat på. Labels med 8 tekstlinjer er også ret almindelige. Vælg mellem disse størrelser med S (små) eller L (store) tasten. Hvis dine labels ikke er af standardstørrelse, tast O i stedet for (O for Other = andre).

OTHER (andre) lader dig vælge antallet af linjer fra 1 til 7, og antallet af tegn kan udvides fra 32 til 136. Hvis du sætter din printer til at skrive tæt skrift (compressed mode), kan du skrive flere tegn på labels af almindelig størrelse.

Nogle labels, som passer til printerne uden traktorledning, er placeret to og to. Disse labels, som er ca. 10 cm. lange, bruges hvis printerne kun har valsfødding (Okidata og Epson for eksempel). Disse større labels kan rumme 38 tegn pr. linje, om ønsket. DFMail skriver dog kun på den venstre label. For at bruge de resterende labels, kan du naturligvis bagetter føde arket omvendt i printerne.

Hvis der tasteres O, vises følgende på skærmen:

ENTER NUMBER OF ROWS ON LABEL? ENTER NUMBER OF CHARACTERS PER ROW?

(indtast antal linjer pr. label
indtast antal tegn pr. linje)

Indtast dine data, når du bliver bedt om det. Det næste skærm billede er hovedmenuen for programmet, der udskriver labels.

{MAILING LABELS MENU}

{P}RE-DEFINED FORMAT OR
{D}EFINE NEW FORMAT
{C}HANGE LABEL SIZE

{E}XIT TO MAIN PROGRAM OR
{R}EPORT/LISTING PROGRAM
{Q}UIT PROGRAM

(menu til udskrivning af labels

<P> = standardformat

<D> = definér nyt format

<C> = skift label-størrelse

<E> = retur til hovedprogram

<R> = rapport-/listningsprogram

<Q> = afslut program

Hvis du taster E, genindlæser du Datafile i hukommelsen uden at ødelægge data i posterne. Q lukker filerne og afslutter programmet. Hvis du slutter her, slettes alle data. Gør kun dette, hvis du ikke har rettet i nogen poster, og hvis din aktuelle datafil er gemt på diskette. Programmet vil advare dig, hvis du ikke har gjort det.

R indlæser underprogrammet DFReport direkte, så du ikke behøver at gå tilbage til Datafile-programmet for at hente det. C sender dig tilbage til den første menu, du mødte, da du startede DFMail. Herved kan du ændre størrelsen af dine labels.

FORMATTING YOUR LABELS (formatting af udskrift på labels)

Formattering af printerudskrifter kan være noget af det vanskeligste ved at arbejde med databaser. Du skal kunne forestille dig, hvorledes du ønsker det endelige resultat skal fremstå.

Når du har formatteret en label eller rapport (ved brug af DFReport), kan du gemme dit format til senere brug. Derefter kan du, når du ønsker at udskrive labels, hurtigt komme gennem formateringsrutinerne.

Lad os prøve at lave en adresselabel, som sandsynligvis vil passe til de flestes behov. Før du gør dette, skal du have oprettet en datafil, som er kompatibel med dit label-format. Datafilen skal have følgende struktur:

Datafilens navn: MAIL LIST Antal felter: 8

Feltnr.	Feltnavn	Feltlængde
1	EFTERNAVN	15
2	FORNAVN	10
3	KODE	5
4	ADRESSE	32
5	BY	23
6	LAND	2
7	POSTNR.	5
8	TELEFON	12

Ændringer i ovenstående kunne f.eks. være at indføje en ekstra adresselinje (f.eks. firmanavn). Telefonnummeret er indeholdt i datafilen, men vil ikke blive udskrevet på labels. Feltet, der hedder kode, kan bruges til at klassificere posterne (f.eks. S for slægtning, V for ven, F for forretningsforbindelse), eller til et personalenummer, en titel eller et kontonummer.

DEFINE NEW FORMAT (definér nyt format)

Nu da datafilen er defineret og indeholder data, lad os vende tilbage til DFMail. Hvis du taster D i Mailing Labels menuen, får du følgende skærm billede, som viser, hvilken labelstørrelse du har valgt:

(MAILING LIST FORMAT)

THIS FORMAT USES SINGLE
ROW LABELS.

EACH LABEL CONTAINS UP
TO 5 ROWS.

EACH ROW CAN CONSIST OF
1 TO 3 FIELDS.

IF THE LENGTH OF MULTIPLE
ITEMS EXCEEDS 32 CHARACTERS,
SOME DATA WILL BE CUT
OFF.

(NUMBER OF ROWS?)

(format af adresselabels)

dette format benytter enkeltsporede
labels

hver label indeholder op til 5 linjer

hver linje kan bestå af 1 til 3 felter

hvis længden af en linje overstiger 32
tegn, vil data blive beskåret

indtast antal linjer?)

Lad os nu finde ud af, hvordan vores label skal se ud. Første linje vil indeholde postfelterne 2, 1 og 3 (FORNAVN, EFTERNAVN og KODE) i nævnte rækkefølge. Anden linje vil kun bestå af feltnr. 4 (ADRESSE). Tredje linje vil indeholde feltnumrene 5, 6 og 7 (BY, LAND og POSTNR.). Fjerde og femte linje skal ikke bruges.

Den label, som vises på skærmen, er opdelt i 3 felter pr. linje. Dette er formatfelter, ikke postfelter. Bliv nu ikke forvirret. Indtast 3 efter NUMBER OF ROWS? (antal linjer) og tast <RETUR>.

CHOOSE WHICH FIELDS GO IN
WHICH ROW ENTER {0} IF ADDITIONAL
FIELDS ARE NOT DESIRED.

1	EFTERNAVN	ROW 1
2	FORNAVN	FIELD 1? 0
3	KODE	
4	ADRESSE	
5	BY	
6	LAND	
7	POSTNR.	
8	TELEFON	

(bestem hvilke felter, der skal i hvilke
linjer indtast 0, hvis du ikke har brug
for ekstra felter.)

Felt nummer 1 refererer i dette
tilfælde til det første felt i den første
linje. I dette felt vil vi indsætte postfelt
nummer 2, som er vist i venstre side
af skærmen. Svar på højre side af
skærmen, som vist nedenfor:

ROW 1	
FIELD 1? 2	
FIELD 2? 1	
FIELD 3? 3	

ROW 2	
FIELD 1? 4	
FIELD 2? 0	
FIELD 3? 0	

ROW 3	
FIELD 1? 5	
FIELD 2? 6	
FIELD 3? 7	

Tast <RETUR> efter hver indtastning. Følgende kommer på
skærmen:

YOU WISH TO REVIEW YOUR FORMAT
AND/OR MAKE CORRECTIONS? {Y} OR {N}

(ønsker du at se dit format og/eller
ændre i det? <Y> = ja <N> = nej)

Hvis du taster Y, vil den sidste
skærm blive gentaget, bortset fra at
postfelternes numre vil stå efter
formatfelterne. Hvis du taster N, fort-
sætter du i programmet.

(SAVE FORMAT) {Y} OR {N}? Y

SAVE UNDER WHAT FILE NAME? ?
MAIL LIST

(gem nyt format?)

gem under hvilket filnavn?)

Du ser, at programmet skriver det filnavn, som blev benyttet, da din datafil blev gemt eller indlæst på disken. På denne måde sammenkædes poster og formatfiler, så du ikke behøver at huske forskellige navne. På dette sted i programmet vil alle formatfiler med navnet MAIL LIST blive slettet, når den nye formatfil gemmes. Modsat datafiler vil der ikke blive lavet en kopi af sidste version af formatfilen, når du gemmer en rettet eller ny fil med samme navn. Hvis du ønsker at gemme det gamle format, kan du ændre navn på formatfilen på dette tidspunkt og taste <RETUR>.

Programmet vil nu gå frem til det sted, hvor labels bliver indsat i printeren. Spring det følgende over, hvis du har lyst, fordi de næste par afsnit omhandler det tilfælde, hvor brugeren indlæser et allerede defineret format.

PREDEFINED FORMAT (allerede defineret format)

Hvis du taster P i Mailing Labels menuen, vil følgende blive vist på skærmen:

LOAD FORMAT FROM WHAT FILE?
? MAIL LIST

(fra hvilken fil skal formatet indlæses?)

Efter spørgsmålstegnet skriver programmet navnet på det sidste benyttede filnavn. Hvis MAIL LIST er den ønskede formatfil, tast <RETUR>. Så snart filen er indlæst, spørger programmet:

DO YOU WISH TO REVIEW YOUR
FORMAT AND/OR MAKE CORRECTIONS {Y} OR {N}?

(ønsker du at se dit format og/eller ændre i det?)

Dette er det samme spørgsmål, som blev stillet da du først definerede formatet. Hvis du ikke er sikker på, om det format, du har indlæst, er det korrekte, kan du kontrollere det på nuværende tidspunkt. Dette er også det rette tidspunkt at foretage en mindre ændring til et engangsjob. Tast N. Skærmen svarer:

SAVE FORMAT? {Y} OR {N}

(gem format?)

Det kunne godt se ud, som om du gentager, hvad du allerede tidligere har gjort, men det giver dig mulighed for at gemme et ændret format eller at gemme det samme format under et nyt navn eller på en ny diskette. Tast N. Programmet svarer så:

INSERT SINGLE ROW TRACTOR
FEED LABELS RUN TEST LABELS
TO HELP POSITION LABELS

PRESS {T}EST LABEL
{C}HOOSE RECORDS

(indsæt enkeltsporede labels med traktorledning
kør TEST LABEL-programmet for korrekt placering af labels)

<T> = TEST LABEL-programmet
<C> = VÆLG POSTER

Hvis du taster T, vil du få udskrevet linjer indeholdende stjerner. Antallet af linjer og stjerner svarer til labelens størrelse og format. Indsæt labels i din printer, således at linjerne står korrekt på labelen. Når dine labels er rettet ind, tast C for at fortsætte til Print Options menuen, hvor du kan udvælge de poster, der skal udskrives.

PRINT OPTIONS MENU
{A}LL RECORDS IN FILE
{S}ELECT INDIVIDUAL RECORD
{F}IND RECORDS WITH COMMON
FIELDS
{E}XIT TO MAIN MENU
(PRESS THE APPROPRIATE KEY)

(udskriftsmenu)

<A> = alle poster i fil
<S> = udvælg enkelt post
<F> = find poster med fælles felter
<E> = retur til hovedmenu

(vælg den ønskede funktion))

På dette tidspunkt beslutter du, hvilke poster du ønsker at udskrive. (Ønsker du på et tidspunkt at forlade denne menu – før eller efter udskrift – tast E for at returnere til hovedmenuen.) Du har følgende funktioner til rådighed:

edb-lister til husbehov

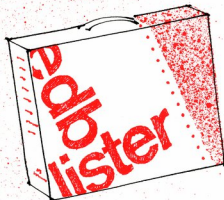
1000 stk. hyvide edb-lister 240×12" (A4) med perforationer i praktisk kasse med bærehåndtag. Lige til at bære hjem sammen med bæreposerne fra supermarkedet.

Ring og få oplyst den lokale forhandler hos:

Data System ApS

Henrik Syndergaard · Data System ApS

Karetmagervej 14 · 9330 Dronninglund · Telefon (08) 84 19 11



ALL RECORDS IN FILE

(alle poster i fil)

Printeren starter udskrift fra post nummer 1, indtil hele din datafil er udskrevet. Hent en kop kaffe, hvis der er tale om en stor fil.

SELECT INDIVIDUAL RECORD

(udvælg enkelt post)

Dette giver dig mulighed for at udskrive en enkelt label efter eget valg. Herved kan du lave sidste øjeblikks rettelser eller udskrive et par poster ud af hele din datafil. Du bliver spurgt: PRINT WHICH RECORD? (hvilken post udskrives?). Indtast postens nummer og tast <RETUR>. Hvis du indtaster et højere nummer end størrelsen af din datafil, vil du få en fejlmeddelelse. Du er nødt til at skrive noget for at komme tilbage til menuen.

FIND RECORDS WITH COMMON FIELDS

(find poster med fælles felter)

Denne søgerutine virker efter samme princip som under "vis"-funktionen i Datafile-programmet. Skærmen viser alle feltnavne for at hjælpe dig med at søge. Den følgende liste er fra den datafil, vi kaldte MAIL LIST. I dette eksempel vil vi søge efter alle efternavne, der begynder med S.

FIND RECORDS WITH COMMON FIELDS

- 1 EFTERNAVN
- 2 FORNAVN
- 3 KODE
- 4 ADRESSE

ENDNU ENGANG

COMMODORE 128 D	6.995,00
COMMODORE 128	3.295,00
COMMODORE 64	1.995,00
COMMODORE 1541	2.400,00
COMMODORE 1570	3.195,00
COMMODORE 1571	3.595,00
COMMODORE 1901	3.995,00
COMMODORE 803 PRINTER	2.195,00
THE FINAL CARTRIDGE	595,00
64 MIRACAL MODEM	1.695,00
SEIKOSHA PRINTER SP-1000	3.795,00
VI HAR NEUTRALE XIDEX TIL	1.195,00
ELLER 100,00 FOR 10 STK.	
Vi sender over hele verden. Ring og få en snak eller få tilsendt et katalog.	
Fortrinvis postordre.	

HOME DATA

Tlf. 06 17 94 99

Birkøvej 8

8240 Risskov

Hverdage efter kl. 16.00

+ hele weekenden

- 5 BY
- 6 LAND
- 7 POSTNR.
- 8 TELEFON

WHICH FIELD IS TO BE SEARCHED? 1

(find poster med fælles felter)

(hvilket felt ønskes der søgt i?)

ENTER {COMMON ITEM} (THE ENTIRE STRING IS NOT REQUIRED)

{EFTERNAVN} ? S

SEARCHING RECORD #

hvorefter du vil blive sendt tilbage til Print Options menuen.

Hvis du havde indtastet SWYKOWSKI som efternavn, ville du kun få udskrevet de poster, som nøjagtigt svarede hertil eller som begyndte med SWYKOWSKI.

I erhvervsøjemed kunne du for eksempel bruge dette til at udskrive adresselabels efter postnummer. Det er også muligt kun at udskrive de poster, som har en speciel kode i postens KODEfelt.

DFREPORT INSTRUKTIONER

Ligesom med DFMail indlæser du DFReport ved hjælp af Print Options menuen fra Datafile, og igen er det nødvendigt, at der ligger en datafil i hukommelsen, således at der er noget at skrive ud.

Report Printout menuen virker ligesom DFMail. Hvis du taster E, genindlæser du Datafile i hukommelsen uden at ødelægge data. Q lukker filerne og afslutter programmet. Hvis du slutter der, slettes alle data. Gør kun dette, hvis du ikke har foretaget opdateringer i poster, og hvis du har gemt din aktuelle datafil på diskette. Du bliver advaret, hvis dette ikke er tilfældet. M indlæser programmet DFMail direkte, uden du behøver gå omvejen via Datafile.

LIST RECORDS UNFORMATTED

(udskriv poster uformateret)

Denne funktion er den nemmeste måde at få en udskrift af din datafil. Taster du L, får du:

{PRINT OPTIONS MENU}

{A}LL RECORDS IN FILE

{S}ELECT INDIVIDUAL RECORD

{F}IND RECORDS WITH COMMON FIELDS

{E}XIT TO MAIN MENU

POSITION PAPER IN PRINTER AT TOP OF PAGE

(indtast fælles tegnfølge (hele strengen er ikke påkrævet))

søger i post nummer)

Har du fulgt ovenstående anvisninger, vil post nummer (#) være et tal, der tæller op, indtil programmet finder en post, hvis EFTERNAVN-feltet begynder med S. Denne post vil blive udskrevet, og søgningen vil fortsætte. Hvis du tidligere har sorteret denne fil efter efternavn, vil alle S-erne blive skrevet ud i alfabetisk orden. Programmet fortsætter søgning, indtil der ikke er flere poster, {PRESS THE APPROPRIATE KEY}

(udskriftsmenu)

<A> = alle poster i fil

<S> = udvælg enkelt post

<F> = find poster med fælles felter

<E> = retur til hovedmenu

juster papir i printer til start af side

(vælg den ønskede funktion))

Denne menu virker nøjagtigt som den i DFMail, med en enkelt undtagelse. I stedet for at centrere din adresselabel, skal du køre din printer frem til toppen af næste side. En post, der bliver skrevet uformateret ud, får sine data udskrevet i rækker, hvilket er fråde med papiret. Selvom denne udskrift går hurtigt og nemt, er den meget anvendelig. Du kan f.eks. skære listingerne ud og klæbe dem op på kartotekskort eller indsætte dem i ringbind.

PRE-DEFINED FORMAT

(eksisterende format)

Når du taster P, får du:

LOAD FORMAT FROM WHAT FILE? MAIL LIST

(indlæs format fra hvilken fil?)

Indtast navnet på den ønskede formatfil og tast så <RETUR>. Navnet på den sidst indlæste datafil vil blive skrevet på skærmen. Du kan overskrive dette navn. Skærmen viser så:

fortsættes side 42 ►



ALT UNDER EN HAT

HER ER DIN
FORHANDLER:

ABSALON DATA
2860 SØBORG
01 67 11 93

A.M.ELEKTRONIK
8900 RANDERS
06 44 15 40

BETAFON
ISTEDGADE 79
1650 KBH. V
01 31 02 73

BMP DATA
POSTBOKS 41
3330 GORLØSE
02 27 81 00

DATA PLUS
BOKS 17
8970 HAVNDAL
06 47 06 21

LEG & HOBBY
JERNBANEGADE 42
9460 BROVST
08 23 10 98

POULSENS
COMPUTER CENTER
CITY 2, 304
02 99 09 77

T.J.DATA
2630 TÅSTRUP
02 52 14 85

ÅGÅRD DATA
2630 TÅSTRUP
02 99 32 21

SUPER DUMP 802 DUMPER GRAFIK TIL DIN 802 PRINTER U/OMBYGNING 248.00
MED HURTIGFORMATERING OG D/C DISKTURBO!

MERLIN FACE C-H DET RENE TRYLLERI 948.00
INTERFACE TIL COMMODORE OG DIN CENTRONICS PRINTER:
DUMPER GRAFIK OG ER KOMPATIBEL MED VIZAWRITE!!!
SUPER PLUS MODUL TIL EXPANSIONSPORTEN 228.00
GØR BRUG AF HELE 128'ERENS TASTATUR I 64 MODE!!!!
SUPER PLUS HAR OGSÅ: INDBYGGET MASKINKODEMONITOR
D/C DISKTURBO
TURBO FORMATERING

PROLOGIC DOS 35 GANGE HURTIGERE LOAD FRA DIN 1541'ER 1495.00
PROLOGIC DOS TIL DREV NR. 2 998.00
PROLOGIC COPY 198.00

EPROMBRÆNDERE TIL COMMODORE:

DELA 1 OP TIL 16 KBYTES M/SOFTWARE PÅ DANSK NATURLIGVIS 498.00
INCLUSIV EPROMAUTOMAT TIL BASIC PROGRAMMER.

DELA 2 OP TIL 32 KBYTES M/SOFTWARE PÅ DANSK NATURLIGVIS 678.00
VI LEVERER (SELVØLGELIG) BRÆNDEREN I HUS!

MERLIN PP-64 M 32K MODULGENERATOR (PASSER OGSÅ TIL SX-64) 1248.00
MED SOFTWARE PÅ CARTRIDGE OG DANSK VEJLEDNING...SÅDAN!

QUICKBYTE 2 OP TIL 128 KBYTES M/AUTOBANK SWITCHING 1495.00
ALLE MENUER (OG UNDERMENUER) PÅ DANSK (VI ER JO DANSKERE!)
ALLE FUNKTIONER ER SELVØLGELIG TASTE STYREDE!

EPROMSLETTERE? JA NATURLIGVIS:
HIGH SPEED ERASER SLETTER 6 EPROMS PÅ 3 (TRE) MINUTTER 628.00
JA SELVØLGELIG MED INDBYGGET TIMER. HVAD ELLERS!
SUPER ERASER SLETTER 30 EPROMS PÅ MAX. 6 MINUTTER 799.00
MED MAGNETKONTAKT FOR ON/OFF.

MOTHERBOARD TIL DINE MODULER:

DELA 4 BOARD MED 4 PORTE OG TRYKKNAP VALG AF MODUL 488.00
MED INDBYGGET RESET.

MERLIN 4 BOARD MED 4 PORTE FOR EPROMKORT. MED INDBYGGET 682.00
MENU OG PROM STYREDE FUNKTIONER. TASTEVALG OG ON/OFF.

CTJ 5 BOARD MED 5 PORTE FOR MODULER. ON/OFF TIL HVERT 695.00
MODUL. SAMT ON/OFF FOR HELE KORTET. PASSER TIL DE FLESTE 8K MODULER.

GUF TIL SPILLEPORTEN:

NYT DYNAMITMODUL TIL CBM64/128. POWER CARTRIDGE MED EN UTROLIG GOD MASKIN-
KODEMONITOR. TAPE TOOL, AUDIO, TURBO DISK, TURBO TAPE, TOTAL BACKUP (BÅDE DISK
OG TAPE). DUMPER GRAFIK FRA ALLE PROGRAMMER. DUMPER GRAFIK TIL SÅ GODT SOM
ALLE PRINTERE. JA SELVØLGELIG KAN DU PRINTE DIN FAVORIT GRAFIK PÅ 802'EREN (IN-
GEN OMBYGNING ELLER ANDRE EKSTRA OMKØSTNINGER!)
DIN POWER CARTRIDGE LEVERES I SMART PLASTPAKNING (IKKE NOGET MED GENBRUGS-
PAP) LIGE TIL DIN DATAHYLDE. OG PRISEN ER KUN 695.00

JOYSTICKS:

QUICKSHOT II MED AUTOFIRE KUN: 138.00
QUICKSHOT IX MED LYSDIODER KUN: 198.00
PRO 5000 - DEN NYE TURBO MODEL KUN: 228.00
LINDY MOUSE SYSTEM KUN: 598.00

D/C TRADING

SOFT- & HARDWARE

9240 NIBE * 08 35 33 44

DELA/MERLIN/ROSSMULLER/CTJ

DO YOU WISH TO REVIEW YOUR FORMAT AND/OR MAKE CORRECTIONS {Y} OR {N}?

(ønsker du at se dit format og/eller ændre i det?)

Taster du Y, kommer du gennem Define New Format rutinen. De aktuelle værdier af dit format vil blive vist. Du kan ændre dem ved at overskrive dem og taste <RETUR>. Tast <RETUR>, hvis du accepterer værdierne. Hvis du taster N, får du:

SAVE FORMAT {Y} OR {N}?

(gem format?)

Har du foretaget nogen rettelser, fortsætter du med at gemme dit format ved at taste Y. Hvis du beholder det samme filnavn, vil du overskrive det gamle format. Taster du N, vil du fortsætte til Print Options menuen, som tidligere er beskrevet.

DEFINE NEW FORMAT (definer nyt format)

Denne rutine udformer et format helt efter dit ønske. Det er en god idé først at skitsere rapporten på et stykke ternet papir. Du må tage stilling til følgende:

1. Hvor mange tegn bred må rapporten blive? Op til 136 tegn kan udskrives, hvis din printer kan klare tæt (compressed) skrift. 80 tegn er det normale. Mindre rapportbredder end 80 tegn vil blive udskrevet med lige venstremargin.

2. Hvad skal overskriften være? Du har mulighed for op til 4 linjers overskrift, som vil blive udskrevet centreret øverst på siden.

3. Hvor mange kolonner har du brug for? Dette afhænger af, hvilke felter fra din datafil, du vil udskrive. Du har mulighed for op til 8 kolonner.

4. Hvor mange tegn bred er hver kolonne? Begrænsningen sættes af den samlede bredde af kolonnerne. Det totale antal tegn for disse er 80 (eller 136, hvis du udskriver i tæt skrift) med to tegn mellem de enkelte kolonner. Hvis du vælger 8 kolonner har du 76 tegn tilbage til dine postfelter (14 tegn bruges til mellemrum).

5. Hvilke postfelter skal være i hvilke kolonner? Ligesom da du formatterede DFMail adresselabels, kan du kombinere op til 3 postfelter i hver kolonne.

6. Hvad skal navnet på hver kolonne være? Et kolonnenavn kan ikke være længere end bredden af kolonnen.

7. Får du brug for at sammentælle indholdet af en kolonne? Hvis ja, så må du kun bruge den sidste kolonne til sammentælling. Denne kolonne må kun indeholde eet felt med numeriske data. Der vil ikke blive oprettet lige margin. DFCALC giver dig mulighed for at lave mere sofistikerede rapporter. Prøv at huske længden på alle felter i den datafil, som skal bruges i rapporten. Hvis de data, der ligger i det pågældende felt, er længere end bredden af rapportkolonnen, vil de sidste tegn blive beskåret.

Sprite Editor

Dette program hjælper dig med programmeringen af sprites, og her er de taster du skal bruge:

CURSOR OP	OP
CURSOR NED	NED
CURSOR HØJRE	HØJRE
CURSOR VENSTRE	VENSTRE
RETURN	PLOT, SLET
CLR	NY SPRITE
F1	PRINT DATA

Frie Blokke

Dette program er til disktestation, og hjælper dig med at holde rede på, hvor der er nogle frie blokke, og hvor mange.

Swish!

Dette program kan bruges på din Commodore 64 eller 128 i C-64 mode. Der behøves to joysticks.

Hvis du – når du hører navnet på dette program – straks kommer til at tænke på heste, væddeløbsbaner, gambling osv, må du tro om igen. Horse er nemlig navnet på et basketball-spil.

Reglerne er simple: Hver gang du scorer, skal din modstander udføre et skud magen til dit. Hvis han rammer forbi, tildeles han et bogstav fra ordet "Horse". Hvis han scorer, får ingen af jer et bogstav, og i fortsætter med at skyde. Men hvis du skyder forbi, får din modstander lov til at skyde først. Den første spiller, som får alle bogstaverne i "Horse", har tabt.

For at spille Horse, skal man være to spillere med hver sit joystick, og helst med et godt boldøje. Du styrer spiller 1 med et joystick i port 2, og din modspiller styrer spiller 2 med et joystick i port 1.

Du begynder spillet med at flytte din spiller hen til det sted på banen, hvorfra du vil skyde. Derefter trykker du en gang på skydknappen for at gøre klar til skuddet. Så holder du skydknappen trykket nede, hvorved du kan kontrollere boldens bane. Når du synes, at bolden er kommet højt nok op, slipper du knappen, hvorefter bolden begynder at falde.

Bolden afslutter sin stigning i en pæn kurve og begynder at falde. Den nærmer sig kurven og swish! – er der mål! En klokke ringer, og ordet "Good" kommer frem på skærmen.

Nu farer din modspiller (spiller nr. 2) over og henter bolden og begynder at drible som en gak. Han skynder sig tilbage til det sted, hvorfra du fyrede dit skud af. Han skal placere sig inden for 16 pixels fra de x,y-koordinater, hvorfra du skød. Ellers kan han ikke ramme kurven, og han vil blive tildelt et bogstav.

Så spiller 2 placerer sig, der hvor han mener, du stod før (du har nemlig været smart: du flyttede dig, da du havde skudt) og trykker skydknappen. Hans sprite skifter fra at drible til klar til skud. Han trykker nu skydknappen ned, og holder den nede, og bolden svæver yndefuld op mod kurven.

Boing! rammer bolden netringen og hopper højt op i vejret. Spiller 2

REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.



**GRØNHØJ
elektronik**

v. Frode Harritz
Mønstedvej 35
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

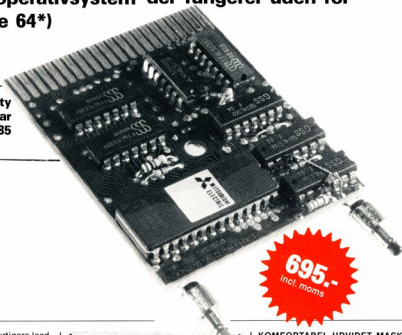
**Dette nye operativsystem bygget ind i
et cartridge bruger ingen hukommelse
og er der altid. Kompatibel
med 98% af alle programmer.**

THE FINAL CARTRIDGE

**Det første operativsystem der fungerer uden for
Commodore 64*)**



**Utility
of the year
1985**



695.-
Incl. moms

DISK TURBO - 6 gange hurtigere loading - 8 gange hurtigere saving.

TAPE TURBO - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

CENTRONICS INTERFACE - kompatibel med alle kendte centronics printere og Commodores printer program. Printer alle Commodore grafiktegninger og kontrolkoder (vigtigt ved programlister).

SKÆRM DUMP FACILITET - af lav- og højopløsningsskærme samt multi-color!! Printer fuld side med 12 nuancer af gråtoner ved multicolorskærme, selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, Printshop etc. Søger automatisk adresser for skærbilledet.

24K RAM EKSTRA TIL BASIC-PROGRAMMER - 2 nye kommandoer »Memory Read« (læs i hukommelsen) og »Memory Write« (skriv i hukommelsen). De flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse i CBM 64. Kan bruges med strenge og variable.

BASIC 4.0 KOMMANDOER - som Dload, Dappend, Catalog.

BASIC VÆRKTØJ (NYTTEORDRE) - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub), Find, Help, Old etc.



Flerfarvet udskrift direkte fra skærm Dump.

FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER: Run, Load, Disk kommandoer, List (fjerner listbeskyttelser!).

TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER - giver dig mulighed for at fjerne dele af linier; stoppe og fortsætte listninger; bevæge cursoren til nederste venstre hjørne. Pokes og Sys i hexadecimalt. Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

KOMFORTABEL UDVIDET MASKIN-KODEMONITOR: - med scroll op eller ned. Bankswitching, etc. - optager ingen ekstra hukommelse!!

RESET KNAK - reset til monitoren; reset med OLD; reset til højopløsningsprinting; resetter ethvert beskyttet program!

FREEZE FRAME

Stopper og fortsætter næsten ethvert program og giver dig muligheden for at lave en TOTAL KØPI til diskette elektronisk!

12 mdr.s garanti
DANSK BRUGERVEJLEDNING

KØB DEN HOS:

JD-Totalinformation

Jernbanegade 7 - Næstved
Tlf. 03 - 72 68 88

- eller i din lokale computerforretning



*) Også 128 - i 64 mode

NEWSDESK

af Flemming Lerbæk



Amiga andele

Amigaen sælger bedre end Atari gør i USA. Det har en markedsundersøgelse vist. Undersøgelsen er baseret på salg af software til de forskellige maskiner. Amigaen har 3,4% i styktal mod Atari ST'erens 1,5%. Ser man på pengene er omsætningen for Amiga 1,5% mod Atari 4STS 0,7%. Størst er som sædvanlig IBM. I styktal drejer det sig om 42% og i penge 71,6%. Lige efter kommer Commodores 64/128 med 24,2% i styktal og 9,2% i penge.

Mere plads

Mange bruger C-64eren til at indsamle måleresultater. Men meget snart finder man ud af, at pladskapaciteten er lige lille nok. Også selv om man af og til lader resultaterne ud på en disk. Men nu er der kommet både en 10 og en 20 Mbyte harddisk til 64eren. Det er det amerikanske firma InControl Inc., 102 Baughman Ln, Ste. 301, Frederick, MD 21701, der har lavet enhederne. De består af en metalboks med en almindelig 170 Kbyte floppy samt strømforsyning og harddisken. Prisen er i USA henholdsvis 895 og 995 \$. Som en tommelfinger-regel lægges 25-30 pct. til når disse enheder engang dukker op her i landet.

Bedre sent end...

Sådan ser den ud, Commodores diskstation til C16 og Plus/4. Siden disse maskiner her fået en renaissance er der dukket adskilligt udstyr op. Og endelig har Commodore taget sig sammen og introducerer nu en diskstation "1551". Den fungerer lidt anderledes end man er vant til med Commodores diskdrives. Maskinen forbindes IKKE til den serielle port, men til expansion-porten. Det sker med et stik - ses ligge oven på diskdrivet - som minder meget om et

indstiksmodul. 1551 har en arbejds-hastighed som er ca. 4 gange hurtigere end 1541. Formatteringen sker på 20 sekunder i modsætning til godt 90 sekunder for en 1541. Hemmeligheden er naturligvis at kommunikationen nu sker parallelt og ikke langsomt serielt. 1551 har desuden en række egne kommandoer og svar på tiltalen. Måske kommer der snart et forbindelsesled til f.eks. 64eren. Enheden er i hvert fald rimelig billig.

Stor søgning

Commodores stand på både Herningmessen og den nyligt overståede Kontor og Data messe i København havde meget stor interesse. Ikke mindst på grund af Amigaen. Det var medi-interfacet og det tastatur der blev præsenteret, digitizeren og ikke mindst Sidecar, som stjal billedet. Og på fotoet ses Michael Holm, fra Commodore i gang med at forklare, hvordan man både kan have Amigaens program kørende og samtidig have adgang til MS DOS. Sidecar var udrustet med en 20 Mbyte harddisk.



Commodore igen på plussiden

Efter nogle meget uhyggelige måneder med store underskud er der igen kommet overskud hos Commodore International. De nyeste tal er fra det kvartal, som sluttede 30. juni. Her er registreret et overskud på 1,2 million \$. Ikke meget i forhold til et netto-salgstal på 208,6 millioner \$. Men i samme kvartal i fjor måtte Commodore International konstatere et tab på 131,9, så fremgangen er tydelig nok. Det er især 128eren, PC'erne og Amigaen som har sat gang i salgstallene. Men medvirkende til overskuddet er også at Commodore har skåret 1500 folk fra, hvilket svarer til 30 pct. at de ansatte.

Commodore made in Taiwan

Commodore i Vesttyskland har haft enorm succes. Ikke mindst deres model 128D har gjort lykke både i Europa og i USA. Men nu skal denne model sammen med C64C laves i fjernøsten. Det skal PC10'eren også – det er altsammen et spørgsmål om at holde priserne så lavt som muligt. På de produkter, hvor f.eks. finish og kvalitet spiller med, vil man fortsat se Made in Westgermany. Det er PC40 – den nye ATer Pc20 og Amigaen, samt Sidecar og hvad der måtte komme af lignende produkter, der produceres i Vesttyskland. Lovrigt går salget af Amigaerne strygende i Vesttyskland. Ingen troede rigtigt på at man ville nå de pååede salgstal på 7.000 inden udgangen af juli. Men de blev slået med nogle hundrede. I USA har man på tre måneder solgt 30000 Amigaer.

Radio Data

Først kom Radio Rita nu kommer DR også med Radio Data. For med start 5. oktober sender man et magasin-program omkring hjemmecomputere. Det er bl.a. Undervisningsafdelingen, som står bag udsendelserne. De to maskiner, man vil sende programmer til et dels C64 og Amstrads maskiner. Men da der også bliver sendt konverteringsprogrammer vil i hvert fald de af programmerne, som er skrevet i microsoft basic kunne konverteres til andre maskiner. Udsendelserne starter 0.15 søndag nat på P2 og langbølge, der skal nok være end og anden, som er lidt klatøjet om mandagen!

Amiga Turbo

Det er efterhånden velkendt, at Amigaens 256 Kbyte er alt for lidt albuenum. 512 Kbyte RAM er kun lige til øllet. Vil man arbejde rigtigt seriøst og det med en hastighed som man kan være bekendt at referere, ja så må man foreløbig gå utraditionelle veje. Som f.eks. at købe en Amiga Turbo Chassis. Som det ses på fotoet er den en kasse der forbindes til multistikket (100 ben) på siden af Amigaen. For de ca 5500 \$ herlighederne koster får man så til gengæld både en 68020 CPU og en matematisk Coprocessor 68881. Begge er ægte 32 bit enheder og arbejdstempoet er på 14,28 MHz – det dobbelte af origina-



lens. I kassen er også en 20 Mbyte harddisk og en strømforsyning stor nok til også at forsyne f.eks. ekstra 40 Mbyte harddisk. Interesserede kan ringe til Californien 619 566 3911.

Ind på linje

Jeg hader det: Disk drivets motor larmer op og det lyder som om en betonhammer er startet inde i drivet. Årsagen er de ubarmhjertige forsøg på at forhindre piratkopiering af en software. Men det lykkes som bekendt meget sjældent. Hvad der til gengæld ofte er resultat er at drivet kommer ud af justering. Så kommer der en dyr regning og hvad der er endnu værre, man må undvære sin diskenhed i en rum tid. Men nu er der hjælp på vej: For omkring et par hundrede kroner (200) kan man få fat i Robtech's "Magic Disk Kit". Med sættet kan man justere tingene på plads igen, selvom man paradoksalt nok må høre på de samme bankelyde undervejs. Set i London 01 847 4457.



Afsked

Commodore i Danmark skal have ny chef. Den hidtidige chef Kristian An-

Farve-print med sprites

Et af de største problemer, når man vil printe et skærbillede ud fra f.eks. et spil er brugen af sprites. De dukker ikke op på printet, hvis man overhovedet er i stand til at dumpe skærbilledet. Men nu har det schweiziske firma Hilcu-Ware, 3063 Ittigen, klaret ærterne. Det sker med modulet Superpic-2064-Color-Modul. Hva'behar! Med det navn må der jo komme noget godt ud af det. Og de gode er 14 farver på et skærdump til en Okimate 20 farveprinter. Samtidig skulle man kunne finde og udprinte billeder fra hukommelsen, hvis sådanne er lagret f.eks. i forbindelse med spil. Også sprites kommer op til overfladen. Modulet er beregnet til Commodore 64.

dersen skal i stedet fungere som direktør for salg og marketing i Europa. Det er en ny stilling i en organisation på 16 mennesker. Kristian Andersen er velvalificeret til stillingen i Frankfurt. Commodore i Danmark har for 3. år i træk været det sted, hvor der er solgt mest af Commodores produkter set i forhold til de muligheder markedet giver. Regnskabsåret 85 er netop afsluttet. Det går frem til 30.6, og viste en netto omsætning på 181 millioner mod 144 året før. Der er samtidig kommet et større overskud ind, 1,7 millioner større end i fjor og tallet er nu 17,5 millioner før skat. Hvem der skal afløse Kristian Andersen er endnu ikke offentliggjort.

Tips & Tricks

af Bjarne V Jensen.

KOMMA

Kommaer kan være til stor hjælp, når der skal skrives tekst eller tal på skærmen eller printeren. F.eks. er det tilladt at skrive: PRINT,"TEST" i stedet for: PRINT"(10*spc)TEST". Hvis man ønsker at skrive nogle tal (eller ord) i en lodret kolonne, kan det f.eks. gøres sådan: PRINT,A,,,B,,,C osv. Kommandoen SPC() kan også bruges til placering af tekst, hvis man ikke kan lide de 4 faste positioner, som kommaerne forårsager.

Ud over at der spares plads i programmet, betyder det også, at print-hastigheden forøges. Kommaer bruges også i DATA-linier til at adskille data. Hvis man har mange DATA-linier, hvor en del af tallene er 0 (f.eks. sprites), kan man udelade disse nuller, blot man sørger for, at der er det korrekte antal kommaer. F.eks. er DATA 2,0,0,8,0,5 det samme som DATA 2,,,8,,,5.

HURTIG CURSOR

Hvis man synes, at cursoren bevæger sig for langsomt, når man vil flytte den, kan dette ændres med kommandoen: POKE 56325,40. Man kan frit vælge værdier mellem 1 og 255 (1=meget hurtigt, 255=meget langsomt). Samtidig med at cursorens bevægelsehastighed ændres, påvirkes hastigheden, hvormed den blinker. Hvis man vil tilbage til den oprindelige hastighed, skal man skrive

POKE 56325,60 eller taste RUN/STOP-RESTORE.

SEMIKOLON

Brug af semikolon i printsætninger er ikke altid nødvendigt. F.eks. kan kommandoen: PRINT A\$;B\$; "TEST" skrives sådan: PRINT A\$ B\$;"TEST". Hvis der står et semikolon efter sidste tegn i printsætningen, vil næste tekst, der bliver skrevet, komme i forlængelse af det foregående. Hvis der ikke er et semikolon bagest, vil computeren skifte linie.

IF-THEN-IF-THEN

Hvis man forsøger at forøge hastigheden på et program, kan man bl.a. ændre kommandoer som denne: IF X=1 AND Y=5 AND Z=8 THEN... til: IF X=1 THEN IF Y=5 THEN IF Z=8 THEN... Den variable, hvis værdi oftest er forkert, stilles forrest. De to foregående tricks kan også være med til at øge programhastigheden.

Ti og TiS

Der er sammenhæng mellem computerens to timer-variable TI og TiS. TiS er et 24-timers ur, som stilles med kommandoen: TiS="ttmmss" (timer, minutter, sekunder). Variablen TI er også en slags 24-timers ur, men med den forskel, at tiden måles i tredsindstyvendele sekunder. TI kan ikke stilles på samme måde som

TiS; men ved at stille på TiS påvirker man samtidig TI. Kommandoen TiS="000000" vil nulstille TI. Kommandoen TiS="000010" sætter TI=600 osv. TI kan f.eks. bruges til at undersøge, hvor hurtigt forskellige kommandoer bliver udført. Det kunne f.eks. se sådan ud:

```
10 T=Ti:FORN=1TO50
20 A=5↑2 (el.A=5*5)
30 NEXT:PRINTTI-T4
```

Firtallet i linie 30 er indsat for at kompensere for den tid, det tager at udføre FOR-NEXT-løkken. I linie 20 anbringes den eller de kommandoer, man ønsker at undersøge.

HURTIG RUN

I stedet for at skrive R-U-N (RETURN) kan man nøjes med at skrive et bogstav (ligemeget hvilket) og derefter trykke SHIFT'et RUN-STOP.

Computeren skriver 'syntax error', men starter alligevel programmet. Metoden kan også benyttes som auto-run, når man loader et program fra disk. Prøv at skrive: LOAD "navn",8: og tryk så SHIFT'et RUN-STOP. Programmet loades nu fra disk og startes automatisk, når det er loadet ind i computeren.

STOPPEST

Når man i sit program ønsker, at computeren skal vente indtil der bliver trykket på en tast, kan det gøres på utallige måder. En kort og effektiv metode er denne: POKE198,0: WAIT198,1:POKE198,0. Først tømmes tastatur-bufferen for evt. tidligere indtastede tegn med kommandoen POKE198,0. Derefter ventes der, indtil et tegn ankommer til tastatur-lageret, og til sidst tømmes tastatur-lageret igen.

1541-DISK-DRIVE

Visse diskværktøjer og visse kopibe-
skyttede disketter kan anbringe disk-
drevets læsehoved i et ikke eksiste-
rende spor (f.eks. spor 36). Det kan
også ske ved brug af kommandoerne
block-execute og memory-execute.
Hvis læsehovedet efterlades i spor
36, og man bagetter prøver at load'e
et program, nægter disk-drevet. Selv
efter at have slukket for strømmen og
tændt igen, kan det stadig ikke lade
sig gøre at load'e noget; heller ikke
directory. Den eneste måde, hvorpå
disk-drevet kan bringes ud af denne
fejltilstand er ved anvendelse af en
disk-kommando som f.eks. OPEN
15.8.15 "1" (return) CLR (return).

TAPE SAVE

Når man SAVE'er et program på bånd, giver man det som regel et navn, bestående af op til 16 bogstaver. Men man kan sagtens bruge andet end bogstaver og tal; og man kan bruge mere end 16 tegn. Når et program skal save's, bruger man jo anførelsesteget, når man skriver nav-

net på programmet. Så derfor kan alle farvetasterne samt cursor-tasterne bruges som en del af navnet. Også tasterne rvs/on, rvs/off, clr og home kan anvendes. Man kunne f.eks. lade navnet starte med CLR (shifted clr/home), efterfulgt af WH (ctrl 2) samt RVS/ON (ctrl 9) og selve navnet (højst 12 tegn) og til sidst RVS/OFF (ctrl 0). Når programmet bagefter skal load'es ind, vil computeren skrive: FOUND navn. Men da det første tegn i navnet er CLR, vil skærmen blive slettet umiddelbart efter order FOUND. Programnavnet kommer til at stå med hvid, negativ skrift i øverste venstre hjørne af skærmen. Det er tilladt at bruge op til 255 tegn i navnet, når man save'er et program på bånd, men kun de 16 første tegn vil blive vist på skærmen, når programmet load'es. Men alle 255 tegn vil blive gemt som ASCII-værdier i tape-bufferen, når programmet load'es. Tape-bufferen befinder sig fra adresse 828 og fremefter. Tegnene kan vises på skærmen med f.eks. kommandoen PRINTCHR\$(PEEK(addr)), hvor addr er den adresse, man ønsker at se. Visse turbo-tape-programmer benytter sig af dette princip til at gemme selve turbo-koden i dette område. Det kan også benyttes i forbindelse med kopi-beskyttelse, idet man kan have hemmelige koder eller dele af sit program gemt her.

SE I SEQ-FIL

Når man vil se, hvad der står i en tilfældig SEQ-fil og forsøger at printe hele indholdet ud på skærmen, vil det som regel gå galt, eftersom der

kan være tegn som f.eks. CLR/HOME eller farvetegn eller cursorflyttertegn, som kan gøre det hele vældig morsomt at se på. Det kan også gå galt, hvis man forsøger sig med printeren. Den kan finde på at skifte mellem de forskellige karaktersæt eller måske oven i købet skifte til grafikmode.

Jeg har fremstillet et lille program, som sorterer alle den slags tegn fra. Desuden kan listningen stoppes og startes med mellemrumstangenten eller standses helt med return. Man kan også udskrive til printerne, men da programmet er skrevet i BASIC, går det noget langsommere end almindelig programlistning. Programmet's navn er "SEQ-FILE READER" og er på programsiderne.

NY FORSIDE

En regnvejrsdag prøvede jeg for sjov at lave en forside, bestående af tre sider, som skygger for hinanden. Man kunne godt have fremstillet dette billede med POKE-kommander, men i BASIC vil dette tage temmelig lang tid. Så derfor har jeg forsøgt at gøre det ved hjælp af strengvariable. Programmet, der er lavet som en subrutine, benyttes ved først at definere de tre farver, som siderne skal have. Det gøres ved at sætte variablerne C1, C2 og C3 til de ønskede farvetal (0-15). Derefter kaldes rutinen med kommandoen: GOSUB 1000. Rutinen sletter ikke det, der står på den forreste side. Navnet på dette program er "3-SIDERS FORSIDE" og er at finde på program siderne.

Phonemark båndstation

Lige til at tilslutte Commodore 20 og 64. Med tapetæller, LED indikatorlampe, pauseknop m.m.

Pris 275,-

JSY-38 rummer op til 50 disketter

Pris 150,-

Medalist DeLuxe joystick

Pris 90:

MATADORE DISKETTESTATION

til din 64/128. En lille robust sag for den prisbevidste. Velegnet også for programmerer. Systemet kan udvides med sammenkobling af op til 4 stationer.

Enkeltstående diskettredning
174 K
Separat strömlevering
Indikatorlampe
Lydevag
Mål 43 x 147 x 262 mm

Pris 1995:

PROWARE

Næstvedvej 26
4180 Sorø
Telf. 03-63 43 32

Sender over hele landet. 8 dages fuld returret.
Alle priser er incl. moms, men excl. porto og
efterkravsgebyr. Evt. forudbetaling ved check
eller på Giro 6 97 52 91.

holder vejret, stirrer spændt, efterhånden som bolden kommer ned igen – og der er mål! Intet bogstav denne gang.

Spillet fortsætter, med at spiller 1 griber bolden og flytter til et nyt sted for at lave endnu et skud. Så længe han scorer, kan han ikke tabe. Når han endelig rammer forbi, får spiller 2 lov til at udføre det første skud og har dermed fordelene.

GØR DET MED STIL

Dette er grundreglerne; nu følger finesserne. For det første kan du ændre din skydestil. Når du første gang trykker på knappen, opdager du ikke bare, at du er gået i skudposition, men også at du ikke længere kan flytte din mand omkring på skærmen med joystick'et; han er fastlåst på dette sted, indtil skuddet er udført.

Hvis du nu skubber joystick'et fremad, mens du holder knappen nede for at starte skuddet, vil bolden stige opad i en meget stejle bue end før. Dette høje skud er specielt velegnet til skud ganske tæt på kurven. Bemærk at du ikke behøver at holde pinden fremme, efter du har trykket på skudknappen. Det høje skud vælges i det øjeblik, du trykker på knappen, og bolden vil følge den

valgte kurve, uanset hvad du derefter gør.

Hvis du vælger at skyde et lavt skud, peger du nedad med joystick'et når du trykker på knappen.

Fordelen ved at vælge et højt eller et lavt skud er, at – hvis du altså scorer – tvinges din modstander til at lave et skud med samme bue. Faktisk kan han overhovedet ikke kontrollere vinklen med sit joystick – bolden følger automatisk den kurve, du valgt. Det høje skud kan være svært, fordi bolden sommetider når op over synsfeltet på skærmen. Så er man nødt til at stole på sin tidsfor-nemmelse for at slippe knappen i det rette øjeblik. Det lave skud er – ligesom i rigtig basketball – vanskeligt, fordi det kræver mere omhu. Desuden er det meget svært at få skud på bagpladen til at gå i nettet.

Dette er nemlig endnu en finesse ved spillet: At bolden bliver kastet tilbage fra bagpladen og derved kan gå i nettet. Hvis du – ved spillets start – svarer "Y" (for JA) til "bankshot", betyder det, at alle skud, der rammer bagpladen og går i kurven, skal eftergøres. Det er altså ikke nok, at modstanderen skyder i net, det skal også ske ved, at bolden rammer bagpladen. Men vi vil ikke anbefale, at du vælger denne mulighed, før du er blevet mere trænet i Horse.

Udover "bankshot" har du yderligere 2 valgmuligheder ved spillets start. Du kan justere boldens hastighed, og du kan bestemme, hvor vanskeligt, det skal være at score. Således kan du styre spillets sværhedsgrad.

Endelig har denne version af Horse noget, som det rigtige spil ikke har: et ur! Når bolden rammer gulvet efter et skud, har man nøjagtigt 7 sekunder til at starte næste skud. Uret er synligt på skærmen. Dette ur sætter lidt mere fart i spillet. Det tvinger dig til hurtigt at gribe bolden og flytte til din skudposition. Du kan ændre dette tidsrum ved at ændre værdien af CT i linje 260 i programmet.

Det var det hele. Vi håber, du får mange fornøjelige timer med Horse.

Næste nummer

I næste nummer af RUN vil vi bringe to hjælpeprogrammer, der vil give dig endnu mere glæde af din DATAFILE.

Det første hedder "Datafile fast print" og kan, som navnet antyder, sætte sætte hastigheden på udprintningen af dine records betydeligt i vejret.

Det andet, "DFCalc", omdanner dine database-filer til spreadsheet-lignende udprintninger.

På gensyn i næste nummer. □

Star
ComputerPrinteren

Star NL-10. Stjerne-skuddet blandt ComputerPrintere



TTL INSTRUMENTS

NAVERLAND 29-2600 GLOSTRUP-TLF. 02-45 18 22

VÆLG DANSK FRA
STARTEN



NYHED!!!

Gå ind til din forhandler eller
kontakt os for at få vores nye brochure
med en samlet oversigt
over alle vores programmer
til Commodore 64 og 128



Trillegårdsvej 208 - 8210 Århus V
Tlf. 06 15 22 88

-et væld af tilbud også på konto

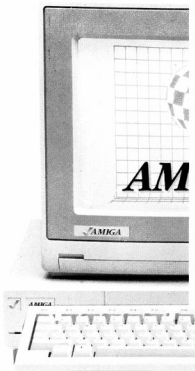
COMPUTERE

Commodore 64	1995.-	pr. md. 200.-
Commodore 128	2995.-	 200.-
Commodore 128D	6495.-	 360.-
Commodore PC 10 II*	15400.-	
Commodore PC 20 II*	25400.-	
Commodore Amiga	15995.-	

* = Excl. MOMS

DATASETTER

Commodore 1530	345.-
----------------------	-------



DISKETTESTATIONER

Commodore 1541	2595.-	 200.-
Commodore 1570	2985.-	 200.-
Commodore 1571	3885.-	 200.-

NYHED!

Tekstbehandlingsprogram på dansk med 80 karakterer uden at du skal købe noget ekstra. - Al faciliteterne kan nævnes. Understrøgning, fed skrift, spærret skrift, halv linie op/ned, ordjustering.

Kr 495.-

NYHED

- Nu kan du ringe til vor egen database på tlf. 01-24 17 70, og få de sidste nyheder indenfor computere og tilbehør. Database kører 75/1200 BAUD.

SKØNSKRIFTSPRINTERE

Commodore DPS 1120	4995.-	pr. md. 220.-
Microscan MS 15	4995.-	 220.-
Juki 2200	4295.-	 220.-
Juki 6100 parallel	5120.-	 220.-

MATRIXPRINTERE

Commodore MPS 803	2295.-	 200.-
Commodore MPS 2000	7700.-	 360.-
Juki 5510 Centronics	5490.-	 220.-
Juki 5510 RS232	6450.-	 220.-
Juki 5520 Centronics, farve	7195.-	 270.-
Star NL 10 til Commodore	5595.-	 220.-
Citizen 120 D	3995.-	



Vi lagerfører nu hele Dela programmet

Uddrag af Dela programmet: Super Epromkort 256K	568.-
Eprombrænder I	498.-
Eprombrænder II	678.-
Epromkort Dela-mo	39.-
64K Ram floppy	648.-
16K Ram modul	339.-
64K Epromkort	238.-
Userport Adapter, 3 stk.	131.-
Motherboard 4 slots Byggesæt	498.-
IC Tester	628.-

Ring efter specialkatalog over DELA

produkter



MONITORS

Commodore 1802 farve	2895.-	 200.-
Commodore 1901 farve	4485.-	 200.-
Commodore 76BM grøn*	1600.-	 200.-
Philips BM 7522	1380.-	 200.-

INTERFACE/MODEM

Handic Modem 75/1200-300/300	1895.-	 200.- incl. software
Commodore RS232	335.-	
Handic RS232	675.-	
Betafon Centronic Interface	995.-	 200.-

DIVERSE

Disk Dobler Tang	39.-
Diskettebox til 40 stk.	199.-
Diskettebox til 40 stk. m. lås	265.-
Diskettebox til 80 stk.	265.-
Reset stik	45.-
User Port stik	45.-
Disketter dobbelt-sided 10 stk.	99.-
The Final Cartridge	695.-
Videotex Modul 75/1200	765.-
Støv hætte i formstøbt plast til C-64, 1541	98.-

NYHED: Dolphindos 2.0 Hurtigloader 202 Blokke på kun 4 sek. 985.- 200.-

BELAFON

ISTEDGADE 79 · 1650 KØBENHAVN V

TLF. 01-31 02 73

RUN nr. 12 afslører:

Ja, endelig blænder vi op for det, så mange læsere har ventet med længsel på.

Vi har kåret de heldige – og dygtige – hjemme-programmører i vores fødselsdags-konkurrence. Det har taget sin tid, vil den skarpsindige vel nok antyde, men tiden går hastigt når dommerkomiteen jublende og entusiastisk kan nærmest bade sig i et Mount Everest af indsendte kassetter, disketter og listninger.

Så vent bare spændt på RUN nr. 12 – måske blev det netop dit program, der blev fastbrændt på komiteens gyldne skærm.

Salg af programmer

Programlistninger fra bladet.

Siden starten har vi solgt bånd og disketter med de programmer, der er listet ud i bladet.

Fra og med i år er prisen på bånd og disketteversionen ens, nemlig kr. 118,00.

Skulle du mangle programmerne fra tidligere numre, har vi dem liggende helt tilbage fra starten.

Nye samlinger

For et år siden samlede vi de 15 bedste programmer fra RUNs første år. Denne diskette, der stadig kan købes, blev en så stor succes, at vi nu har samlet de 15 bedste program-

mer fra RUNs andet år. Pris ligeledes kr. 118,00.

Superdisk nr.1 bestod af tre top-programmer fra RUN USA. Flere har spurgt, hvornår vi kommer med en *Superdisk nr.2*. Den er vi i færd med at lave nu, og den skulle ligge klar i slutningen af måneden. Disketten, der denne gang indeholder fem programmer, vil bl.a. bestå af et virkelig godt tekstbehandlingsprogram fra RUN i USA. Prisen på *Superdisk nr.2* er ligeledes kr. 118,00.

Privatregnskab

RUN's bestseller, Privatregnskab,

hjælper dig med at holde styr på økonomien. Du kan opstille budgetter, indtaste faktiske udgifter, og senere foretage sammenligninger for at se, hvordan dit budget holder. Privatregnskab fås ligeledes på bånd eller diskette til kr. 198,00.

Alle programmer fra RUN sælges kun mod forudbetaling. Send beløbet enten på check eller giro (girokonto 1 48 31 61) – og husk at skrive præcis, hvad det er, du ønsker.

PLATINUM UNIVERSAL DISKETTE™

- ANVENDES I ALLE 5 1/4" DREV (48-1D, 48-2D, 96-1D, 96-2D, dog ikke 96-2D-HD)
- 75% CLIP-LEVEL (MARKEDETS HØJESTE)
- TOTAL OVERFLADE TESTING, OGSÅ MELLEM SPORENE
- ÆGTE FLIPPI DISKETTE MED TYVEK COVER
- PLATINUM ER ÆGTE 96 TPI DSDS - HVER GANG
- SYNCOM PRODUKTION HELT IGENNEM
- AMERIKANSK TOP KVALITET

FORHANDLER SØGES

ENEIMPORTØR:

HEXASOFT - RINGSTEDVEJ 16 - DK-4440 MØRKØV - TLF.: 03-474122



COMMODORE 128. COMPUTEREN DU KAN VOKSE MED.



Behov for færdigheder er noget, der skifter. Derfor har vi udviklet en computer, der kan vokse med opgaven. Commodore 128. Alsidighed er nøgleordet.

Commodore 128 kan benytte et meget varieret programudvalg - fra spil og undervisning til avancerede forretnings- og administrationsprogrammer. Derfor er Commodore 128 ideel både for begynderen, den avancerede hjemmebruger og mindre virksomheder.

3 computere i én.

Commodore 128 er "3 computere i én". Den kan arbejde fuldstændig som verdens mest købte computer, Commodore 64. Og bruge det samme programudvalg - verdens største. Når den arbejder som "128", er den en kraftig computer med stor hukommelse, avanceret sprog og eminent grafik. Dette gør det muligt at arbejde med brugervenlige færdigprogrammer som f.eks. tekstbehandlingsystemet SUPERSCRIP^T. Samtidig giver den virkelig store muligheder for den dygtige programmer. Endelig kan Commodore 128 arbejde som en professionel CP/M forretningscomputer. Her får du adgang til det største udvalg af professionelle forretningsprogrammer - i de mest udbredte diskette formater.

Valgt til den bedste computer i USA.

Denne alsidighed gør, at du - både hvad angår behov og kunnen - kan vokse sammen med Commodore 128.

Princippet er ikke set før. I USA har edbeksperter verdensdelt så meget, at de har valgt Commodore 128 til den suverænt bedste i sin klasse.



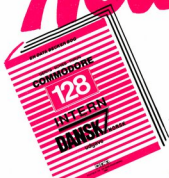
Commodore

*Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.*

COMPUTER

News

Spørg efter
vort
omfattende
katalog hos
din forhandler



Commodore 128:

FØRSTE-BOGEN

Bogen, der går længere end manualen. Alt puttes ind med teskeer. Du får ingen chancer for at lave fejl. Afslutter med en grundig gennemgang af kartoteksprogram, med alle tilhørende rutiner

169,-

TIPS & TRICKS

En guldgrube for brugere af Commodore 128. En bog, der er sprængfyldt med rutiner og eksempler. Med denne bog kan du gøre ting, som end ikke Commodore i Århus havde troet muligt

248,-

PEEKs & POKES

Bogen afdækker de skjulte talenter og specialiteter, som Commodore 128 besidder, ligesom den indeholder et lille kursus i maskinkode med Z80 og 8502, for den, der vil lave de smarte rutiner selv

199,-

INTERN

BIBELN i samlingen. Fortæller alt om de enkelte chip, benbelægning, I/O porte, registre, KERNAL, TOKEN, ZERO PAGE, Z80 ROM + et hav af andre ting, bl.a. en grundig gennemgang af MMU (Memory-Management-Unit) og hvorledes, der skiftes mellem de 2 styresystemer

348,-

FLOPPY BOGEN

1541-1570/1571

Giver et glimrende indblik i disketttestationens virkemåde med anvisninger på, hvordan man manipulerer med BAM og DOS for at udnytte stationen 100%. Komplet gennemgang af ROM, med kommentarer. Af indhold kan yderligere nævnes: Kopibeskyttelse, BLOCK-HEAD & WRITE, REL & SEQ filer m.m.

298,-



Amstrad

FØRSTE-BOGEN

Bogen, der går længere end manualen. Alt puttes ind med teskeer. Du får ingen chancer for at lave fejl. Afslutter med en grundig gennemgang af kartoteksprogram, med alle tilhørende rutiner

169,-

TIPS & TRICKS

GRAFIK, 3D-GRAFIK, MENUGENERATOR, BESKYTTELSE AF PROGRAMMER, SOFT SCROLL, VARIABELDUMP er blot nogle af de ting, der belyses i denne bog. Kald den blot tryllekunstnerens opslagsbog

248,-

PEEKs & POKES

En let indføring i maskinsprogets verden. Af indholdet kan nævnes: BANK-SWITCHING, ROM udlæsning, Carbage Collection, Adresseringsmuligheder, BASIC interrupt m.v.

199,-

INTERN

FLOPPYBOGEN

HARDWARE-UDVIDELSE MASKINSPROG



Eller send kr. 5
i frimærker
og vi sender det direkte
til dig.



Atari ST

Udkommer
i efteråret

TIPS & TRICKS ST

Indhold: HARDCOPY I FARVER, VDISYS-KOMMANDOEN, RAM-DISK, PRINTER-SPOOL, C og M MASKINSPROG, CMM EMULATOR og meget meget mere

248,-



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING