

Tips und Tricks für Einsteiger

Natürlich findet ein Profi schnell des Rätsels Lösung, wenn er sich den »Trick« mit der Überschrift »Rätselhaftes Englisch« durchliest. Darum geht es nicht. Natürlich braucht auch ein Einsteiger nur das Heft umzudrehen, um die Lösung zu erfahren. Darum geht es aber auch nicht.

Eigentlich möchte ich nur zeigen, daß Tips und Tricks nicht unbedingt trocken sein müssen. Oder ist jemand anderer Meinung?

Euer
Alfred Poschmann

Directory – schnell und übersichtlich

Das Einlesen des Inhaltsverzeichnisses einer Diskette innerhalb eines eigenen Programms muß nicht schwer sein. Dennoch sind viele Direc-

Zu unseren Tips und Tricks gibt es diesmal noch ein Phänomen an unserem C 64 zu bestaunen.

mit je 20 (1. Seite: Kopfzeile und 19 Dateien) Eintragungen unterteilt wird. Dabei enthält die Kopfzeile jeweils Seite, Disknamen und ID.

Die Ausgabe kann mit der <->-Taste beendet werden oder mit jeder anderen Taste bis zum Ende fortgeführt werden. Die zuletzt gedrückte Taste wird mit GET A\$ abgefragt.

Doch nun zum Listing: Das Demoprogramm (Listing 2) wird mit dem Checksummer und die Directoryroutine mit dem MSE eingegeben.

Das Demoprogramm wird nun mit LOAD "DEMO",8 geladen und mit RUN gestartet. Es lädt die Maschinen-Routine nach und zeigt daraufhin das Directory auf Tastendruck an. Die Laufwerksnummer kann

mit der Variablen »L« (8 bis 15, Zeile 50) bestimmt werden.

Zum Einbinden der Routine in eigene Programme noch einige Hinweise:

Das Demo beinhaltet zum Vergleich bereits die wesentlichen Schritte, die im folgenden erläutert werden.

1. Möglichst am Programmanfang die Routine einladen (Zeile 30).
2. Vor dem Aufruf oder während des gesamten Programmablaufs den Kleinschriftmodus benutzen (Zeile 40).
3. Der Syntax der Routine lautet SYS 49152. Die Laufwerksnummer kann zuvor mit POKE 49155,(8-15) geändert werden.
4. Nach dem Aufruf sollte die zuletzt gedrückte Taste mit

GET A\$ abgefragt oder mit POKE 198,0 eliminiert werden.

Noch ein Tip für etwas versiertere Programmierer: Nach dem Aufruf steht der Diskname im Bereich 49423 bis 49437 (\$S10F-\$C11E) und die ID-Nummer im Bereich von 49440 bis 49444 (\$C121-\$C125).

(R. Haußels/ap)

Professionelles Design

Auch für den C 64 gibt es immer mehr Programme mit einer Benutzeroberfläche, die Tastatureingaben überflüssig macht. Statt dessen wird mit dem Joystick oder einer Maus ein Pfeil auf einen Menüpunkt gesteuert. Mit einem Knopfdruck wird dann das entsprechende Unterprogramm aktiviert.

Listing 1. »Fast Directory« gibt ein übersichtliches Disketteninhaltsverzeichnis aus

```
Name : fast directory      c000 c10f
-----
c000 : a9 01 a2 08 a0 00 20 ba d3
c008 : ff a9 01 a2 0e a0 c1 20 9e
c010 : bd ff 20 c0 ff a2 01 8e 23
c018 : 3d 03 20 e6 ff a9 00 8d 20
c020 : 3e 03 20 e3 c0 20 94 c0 43
c028 : 4e 3f c0 20 cf ff 20 cf 65
c030 : ff a9 40 c5 90 f0 0e a9 e9
c038 : 0d 20 d2 ff 20 5e c0 20 32
c040 : 51 e0 4e 67 e0 20 74 e0 52
c048 : 20 ce ff a9 01 20 c3 ff 23
c050 : 60 20 cf ff 20 d2 ff c9 e0
c058 : 00 d0 f6 60 20 cf ff aa 60
c060 : 20 cf ff 20 cd bd 60 ae 15
c068 : 3c 03 e0 13 f0 11 ee 3c 8c
c070 : 03 4e 2b c0 a9 00 85 c6 ba
c078 : a9 01 c5 c6 d0 fe 60 20 a3
c080 : 74 c0 ad 77 02 c9 5f f0 7c
c088 : bf a9 00 8d 3c 03 20 94 53
c090 : c0 4e 2b c0 20 44 e5 a2 5a
c098 : 07 bd f8 c0 20 d2 ff ca 02
c0a0 : d0 f7 ae 3d 03 a9 00 20 7d
c0a8 : cd bd a2 08 bd ff c0 20 1d
c0b0 : d2 ff ca d0 f7 a2 00 bd 5e
c0b8 : 0f c1 e8 20 d2 ff e0 10 b7
c0c0 : d0 f5 a2 06 bd 07 c1 20 50
c0c8 : d2 ff ca d0 f7 a2 00 bd 76
c0d0 : 21 c1 e8 20 d2 ff e0 05 cb
c0d8 : d0 f5 ee 3d 03 a9 0d 20 f8
c0e0 : d2 ff 60 a2 08 20 cf ff df
c0e8 : ca d0 fa a2 00 20 cf ff 6d
c0f0 : 9d 0f c1 e8 e0 17 d0 f5 98
c0f8 : 60 20 12 3a 45 47 41 d0 69
c100 : 12 3a 4b 53 49 e4 20 92 cd
c108 : 12 3a c4 e9 20 92 24 00 c9
```

© 64'er

tory-Routinen zu langsam. Man verliert besonders bei recht langen Directories den Überblick, da bei mehr als 21 Dateien die ersten Eintragungen weggeschrollt werden. Ebenso ist es mit dem Disknamen oder der ID, die man häufig benötigt. Gerade diese verschwinden als erstes. Die Folge: Man ruft die Routine so oft auf, bis die gesuchte Eintragung vollständig gelesen wurde. Aus diesen Gründen habe ich selbst ein Programm (Listing 1) geschrieben, das diese Mängel beseitigt.

Vom Prinzip her funktioniert sie genauso wie die bereits abgedruckten Basic-Routinen, jedoch sorgt meine nicht nur für Schnelligkeit, sondern auch für Übersichtlichkeit.

Diese wird dadurch geschaffen, daß das Directory in Seiten

Listing 2. Ein Demo zur Directory-Routine

```
30 IF A=0 THEN A=1:LOAD"FAST DIRECTORY",8,
1
40 PRINT CHR$(8);CHR$(14) <215>
50 L=8:POKE 49155,L <074>
60 REM ***** <036>
61 REM * DATEIEN WERDEN GESCHRIEBEN * <114>
62 REM ***** <248>
65 PRINT"(CLR,DOWN,RIGHT)EILES SCHREIBEN ( <116>
J/N)?" :WAIT 198,255:GET A$:IF A$="N" TH
EN 120 <078>
70 PRINT"(CLR,DOWN,RIGHT)BITTE WARTEN - SC
HREIBE EILES..." <171>
80 FOR A=1 TO 40:PRINT"(HOME,3DOWN,RIGHT)"
:40-A;"(LEFT,SPACE)" <102>
90 F$="FILE"+STR$(A)+" ,W,P":OPEN 1,8,2,F$:
CLOSE 1:NEXT <039>
100 REM ***** <212>
101 REM * DIRECTORYAUFRUF * <236>
102 REM ***** <214>
120 PRINT"(CLR,5DOWN,5RIGHT)AUF LASTENDRUC
K - DIRECTORY" <106>
130 WAIT 198,255:GET A$ <063>
140 SYS 49152:GET A$ <105>
150 REM A$="←" - ABGEBROCHEN, SONST NICHT <089>
160 GOTO 120 <120>
```

© 64'er

Für Assemblerfreaks kein Problem, nur als Basic-Programmierer tut man sich schwer, ähnlichen Komfort in eigene Werke einzubauen. Das muß nicht sein. Listing 3 (bitte mit dem MSE eingeben) beinhaltet die nötigen Unterprogramme, um einen Joystick im Port 2 von Basic aus abzufragen. Die Bewegung des Pfeils erfolgt dann ganz automatisch. Die Listings 4 und 5 demonstrieren die Anwendung der Maschinensprache-Routinen in anschaulicher Weise.

Noch ein paar Erklärungen zur Syntax: Der (einmalige) Aufruf lautet SYS 49152, m, f, g und sollte nur einmal im Programm erfolgen. Der Parameter »m« (Modus) kann Werte von 0 bis 1 annehmen, wobei die 0 für Mauszeiger ein und die 1 für Mauszeiger aus steht.